

D-DAY

AT OMAHA BEACH

REGOLAMENTO



INDICE

1. INTRODUZIONE	4	9. SEGNALINI UNITÀ, INCOGNITA E RINFORZI TEDESCHI	20
2. COMPONENTI	4	9.1 Rivelare le Unità Tedesche e i Segnalini Incognita	20
2.1 La Mappa	4	9.2 Aggiunge un segnalino Incognita ad un'Unità	20
2.2 I Pezzi di Gioco	5	9.3 Rinforzi Tedeschi Attivati dagli Eventi	21
2.3 Le Carte	7	9.4 Rinforzi Tedeschi Attivati da un segnalino Incognita WN ..	21
2.4 Diagrammi e Tabelle	7	9.5 <i>Il Kampfgruppe Meyer</i>	21
3. PREPARAZIONE DELLA PARTITA	7	10. DEMOLIZIONI DEL GENIO US	21
4. SEQUENZA DI GIOCO	8	10.1 Bonificare gli Ostacoli sulla spiaggia	21
5. OPERAZIONI ANFIBIE US	8	11. EROI, QUARTIER GENERALI E GENERALI US	22
5.1 Controlli Prima degli Sbarchi	8	11.1 Gli Eroi	22
5.2 Sbarcare le unità US	9	11.2 Quartier Generali	22
5.3 Piazzare le Nuove Unità nei Riquadri di Sbarco	10	11.3 I Generali	22
6. IL FUOCO TEDESCO	10	11.4 Il Fuoco Tedesco Contro i Leader	23
6.1 Interpretare le Carte Fuoco	10	12. CONTROLLO E COMUNICAZIONE	23
6.2 Campi di Fuoco Tedeschi	10	12.1 Controllo US	23
6.3 Risolvere il Fuoco Tedesco	10	12.2 Linee di Comunicazione Tedesche	23
<i>Campo di Fuoco Tedesco (6.2)</i>	11	12.3 Linee di Comunicazione US	24
6.4 Unità Tedesche In Confusione	12	13. VINCERE E PERDERE LA PRIMA ONDATA	24
6.5 Fuoco dell'Artiglieria Tedesca (<i>iniziando dal Turno 4</i>)	12	13.1 Sconfitta Catastrofica	24
<i>Fuoco Tedesco (6.3) Esempio 1 sul Fuoco Tedesco</i>	13	13.2 Determinare la Vittoria	24
<i>Esempio 2 sul Fuoco Tedesco</i>	13	14. INTRODUZIONE ALLA MODALITÀ ESTESA	25
7. AZIONI US	14	14.1 Cambiamenti al Fuoco Tedesco	25
7.1 Azioni Gratuite	14	14.2 Implementazione Anticipata delle Azioni Tedesche	25
7.2 Fare le Azioni	14	15. SEQUENZA DI GIOCO DELLA MODALITÀ ESTESA	25
7.3 Azione: Muovere di un Esagono	15	16. AZIONI TEDESCHESCHE	25
7.4 Azione: Scalare una Duna (<i>solo Fanteria, HQ e Generali</i>)	15	16.1 Azione di Rioccupazione	26
7.5 Azione: Scalare una Scogliera (<i>solo Fanteria</i>)	15	16.2 Azione di Rifornimento	26
7.6 Limiti sul Raggruppamento delle Unità	15	16.3 Azione di Reimpiego	26
7.7 Unità US In Confusione	16	16.4 Azione di Rinforzo	27
8. AZIONI DI COMBATTIMENTO US	16	16.5 Azione di Fuoco dei Mortai	27
8.1 Unità US Che Possono Attaccare	16	<i>Azioni Tedesche - Modalità Estesa (16)</i>	27
8.2 Armi per l'Attacco	16	16.6 Azione di Pattugliamento	28
8.3 Risolvere un Attacco	17	16.7 Azione di Fuoco dell'Artiglieria	28
8.4 Azione: Fuoco di Sbarramento	17	16.8 Azione di Avanzata	28
<i>Attacchi US (8.3)</i>	18	<i>Esempio di Azione di Avanzata Tedesca (16.8)</i>	28
8.5 Segnalino Fuoco Navale	20	16.9 Azione di Imboscata	29

17. AGGIUNTE ALLE AZIONI US	29
17.1 Movimento di Due Esagoni dei Leader e della Fanteria	29
17.2 Movimento su Strada dei Carri	29
17.3 Azione di Fuoco di Sbarramento dell'Artiglieria	30
18. POSTI DI COMANDO (CP)	30
18.1 Stabilire un Posto di Comando	30
18.2 Raggio di Comando	30
18.3 Capacità dei Posti di Comando	30
19. BASI DEL GENIO	30
19.1 Stabilire una Base del Genio	30
19.2 Raggio del Genio	30
19.3 Capacità delle Basi del Genio	31
19.3 Demolizione degli Ostacoli sulla spiaggia	31
20. VINCERE E PERDERE LA PARTITA NELLA MODALITÀ ESTESA	31
20.1 Sconfitta Catastrofica	31
20.2 Controllo sulla Prima Vittoria	31
20.3 Controllo sulla Seconda Vittoria	31
21. SCENARIO "BEYOND THE BEACH"	32
21.1 Preparazione dello Scenario	32
21.2 Vittoria dello Scenario	33
22. VARIANTI STORICHE OPZIONALI	33
22.1 Bombardamento Alleato Efficace	33
22.2 I Carri della Prima Ondata sono al Sicuro	34
22.3 I Ranger Rinforzano Pointe du Hoc	34
22.4 Reazione Tedesca Migliorata	34
23. VARIANTI STORICA OPZIONALE - CARRI TEDESCHI	34
23.1 Schieramento dei Carri Tedeschi	34
23.2 Aspetto dei Rinforzi Corazzati	34
23.3 Campo di Fuoco dei Carri Tedeschi	34
23.4 Azioni dei Carri Tedeschi	35
<i>Campi di Fuoco dei Carri Tedeschi (23.3)</i>	35
23.5 Movimento dei Carri Tedeschi	36
<i>DESCRIZIONE DEGLI EVENTI</i>	36
23.6 Azioni US Contro i Carri Tedeschi	37
23.7 Modifica ai Punti Vittoria	37
DIAGRAMMA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO	38
VARIANTE OPZIONALE: MAPPA DEL MOVIMENTO DEI CARRI TEDESCHI (23.5)	39
SOMMARIO DELLE AZIONI TEDESCHE (TURNI 17-32)	40

RICONOSCIMENTI

Autore e Sviluppo: John H. Butterfield

Assistenza Storica: Joseph Balkoski

Playtester: Charles Budzinski, Allen Hill, Nathan Hill, Bill Watkins, James Terry, David Spangler, Roger Taylor, Dave Rohde, Paul van Etten, Jim Miller

Grafica della Mappa: Joe Youst

Grafica dei segnalini: Joe Youst

Grafica delle Carte: Joe Youst

Struttura delle Regole: Chris Dickson & Lisé Patterson

Stesura delle Regole: Christopher Schall, Patrick Hildreth, Ricky Gray

Traduzione in Italiano del Regolamento: Maurizio Bignoli (Gylas)

Produzione: Callie Cummins

Grafica della Scatola: Lise Patterson e Chris Dickson

© 2017, Decision Games, Bakersfield, CA. [Terza Edizione]

Se qualche componente dovesse essere mancante o danneggiata, potete scrivere a:

Decision Games

P.O. Box 21598, Bakersfield, CA 93390-1598

Potete anche registrare l'acquisto di questo gioco sul nostro sito:

www.decisionegames.com

1. INTRODUZIONE

D-Day at Omaha Beach (DDOB) è un gioco in solitario che simula le prime dodici ore del 6 giugno 1944, quando le forze anfibe US assaltarono un tratto di spiaggia controllato dalle forze Tedesche sulla costa Calvados della Francia - una spiaggia che in seguito venne chiamata con il nome in codice Omaha Beach. Delle cinque spiagge assaltate dagli Alleati durante il D-Day, Omaha fu la più sanguinosa e la più difficile da conquistare. Per diverse ore in quella giornata di giugno, il destino dell'invasione rimase incerto. Alla fine, nonostante il fallimento dei piani di invasione Alleati, l'eroismo e l'iniziativa dei soldati Americani prevalse e venne stabilita una testa di ponte sulla spiaggia.

In *D-Day at Omaha Beach*, controllate le forze US che assaltarono la spiaggia e lottarono per guadagnare un punto d'appoggio sul suolo francese malgrado la resistenza accanita dei Tedeschi. Il sistema di gioco controllerà le forze Tedesche che si opporranno alle vostre azioni.

D-Day at Omaha Beach contiene diverse meccaniche di gioco uniche...

- il controllo delle forze Tedesche un'imprevedibile ma con strategia coerente;
- la creazione di situazione sempre diverse ogni volta che giocate;
- la presenza di diverse condizioni di battaglia sulla spiaggia e nell'entroterra.

All'inizio della partita, ogni Turno rappresenta quindici minuti di tempo reale. Poi, quando l'attenzione si sposterà dalla battaglia sulla spiaggia all'entroterra, la scala del tempo si espanderà a trenta minuti per Turno e le regole introdotte offriranno agli Americani e ai Tedeschi nuove tattiche.

DDOB per due giocatori: il gioco permette una simulazione cooperativa per due giocatori. Ognuno controllerà le unità della propria Divisione US: la 1ª Divisione sbarcherà sulla metà orientale della spiaggia, mentre la 29ª Divisione assalterà la metà occidentale.

2. COMPONENTI

D-Day at Omaha Beach comprende i seguenti componenti:

- Una Mappa rigida 22" x 34" (55x86cm circa)
- 352 segnalini
- Un mazzo di 55 carte
- 3 carte di Riferimento
- Questo regolamento a colori
- Un articolo con l'analisi della Campagna

In *DDOB* non viene usato nessun dado.

Se nella scatola del gioco ci sono componenti mancanti o danneggiati, contattateci al seguente indirizzo: Decision Games, Customer Service, PO Box 21598 Bakersfield CA 93390, oppure on-line su www.decisiongames.com. Per domande sulle regole inviate un SASE a Game Questions: Omaha Beach, all'indirizzo indicato prima. Sul nostro sito web troverete gli errata e gli aggiornamenti alle regole.

2.1 La Mappa

Il gioco presenta la spiaggia di Omaha Beach, una striscia di sabbia di nove chilometri sulla costa Calvados della Francia, sulla quale il 6 giugno 1944 fu combattuta l'omonima battaglia. La mappa raffigura una spiaggia soggetta alle maree, un pianoro (*un duro terreno pianeggiante*) che corre lungo la parte superiore della spiaggia, delle scogliere a picco che separano il pianoro dalle alture, quattro valli nelle quali penetrano le scogliere e portano all'interno e la parte dell'entroterra con i villaggi e le coltivazioni. La spiaggia, il pianoro e le scogliere sono le zone di terreno più a basso livello. Molte delle zone più elevate contengono i bocage, antichi terrapieni con alte siepi che dividono l'area in piccoli campi agricoli e forniscono un eccellente terreno difensivo, a svantaggio degli invasori Americani.

La mappa è stata orientata a favore della prospettiva delle forze Americane, con il nord sul lato più in basso. Una linea tratteggiata divide la mappa in un settore occidentale (*Ovest*) ed uno orientale (*Est*) - rispettivamente le aree operative della 1ª Divisione e della 29ª Divisione. Ogni esagono rappresenta una zona di circa 250 metri. I tipi di terreno sulla mappa sono riepilogati sul Diagramma del Terreno.

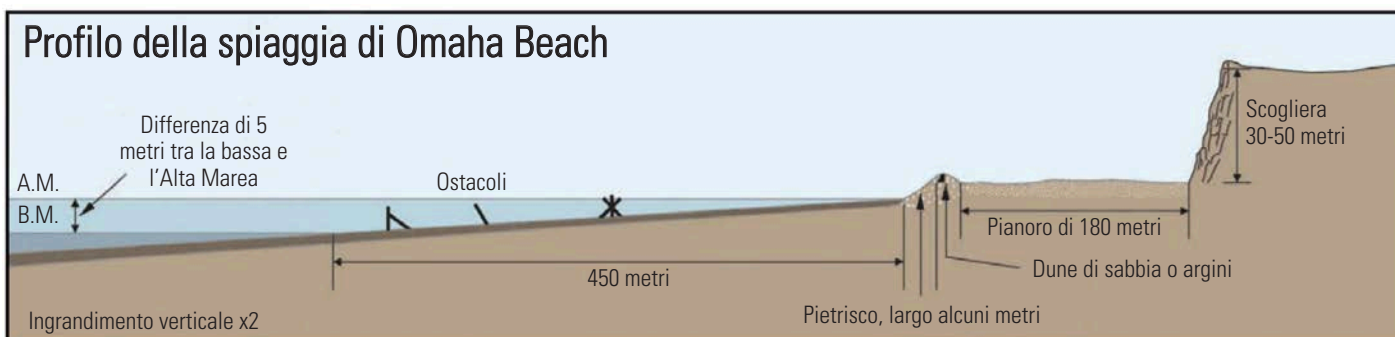
Posizioni Tedesche. Molti esagoni contengono le posizioni Tedesche. Ci sono due tipologie di posizioni Tedesche: le posizioni **Widerstandnests (Bunker e Nidi di Mitragliatrice)** e le posizioni di *rinforzo*. Ogni posizione Tedesca appare in uno di sei colori - usati con le carte Fuoco per determinare quali posizioni Tedesche spareranno in ogni Turno. Le unità Tedesche sono piazzate soltanto in questi esagoni (*a meno che non state giocando con la regola opzionale Corazzati Tedeschi*).

Widerstandnests Tedesche (WN). Queste posizioni difensive artificiali sono occupate dalle unità WN Tedesche già ad inizio partita. Ogni posizione WN contiene il proprio identificativo numerico storico.

- Alcune di queste posizioni WN occupano due esagoni (*ad esempio la WN62, negli esagoni 0812 e 0912*), identificate dalle lettere **N** ed **S** ed il rispettivo identificatore numerico.
- Le posizioni WN che hanno il simbolo dell'Artiglieria oppure la scritta "88" ricevono le unità WN che all'inizio della partita possono fare un fuoco dell'Artiglieria.
- Molte WN erano poste lungo le scogliere e i pendii che si affacciavano sulla spiaggia. Le eccezioni comprendono le posizioni WN67 e WN69, poste nell'entroterra, al villaggio di St.Laurent; sono comunque considerate delle posizioni WN e non posizioni di rinforzo.



Simbolo di Fuoco dell'Artiglieria



Posizioni di Rinforzo Tedesche. Queste posizioni possono essere occupate dalle unità di rinforzo Tedesche che entreranno sulla mappa durante la partita. Molte posizioni di rinforzo hanno un identificatore formato da una lettera (da A a G) e un numero, oltre che un Valore di Priorità (da 1 a 11), usato per determinare quando e dove appariranno i rinforzi Tedeschi.



- **Posizioni di rinforzo vuote.** Alcuni posizioni di rinforzo non hanno un identificatore (ad esempio, l'esagono 1014). Queste posizioni possono essere occupate da un'unità Tedesca quando viene attivato un rinforzo tattico (9.4) oppure, da un'azione Tedesca nella modalità estesa.
- **Direzione di Avanzata.** Alcune posizioni di rinforzo hanno una freccia usata per l'azione avanzata (solo nella modalità estesa).
- Le posizioni Tedesche non occupate non possiedono una loro forza. Tuttavia, nella modalità estesa, una posizione di rinforzo Tedesca non occupata potrebbe tendere un'imboscata alle unità US.

Punti Fuoco e Campi di Fuoco Tedeschi. Gli esagoni che circondano ogni posizione Tedesca contengono dei punti fuoco del colore della posizione alla quale appartengono. Tutti i punti fuoco di una posizione Tedesca formano il suo Campo di Fuoco. I punti fuoco rappresentano tre possibili livelli di fuoco contro le unità US.

- Fuoco Intenso
- ⊕ Fuoco Moderato
- Fuoco Sporadico

Riquadri di Sbarco US. E' la linea azzurra di aree che si affaccia sulla spiaggia e che contiene le unità US che stanno per sbarcare su Omaha Beach. Ogni area è identificata dalle iniziali, da un nome in codice e un valore univoco (come DW1, cioè Dog White 1). Le unità US nei riquadri di sbarco saranno impegnate a sbarcare nell'esagono di spiaggia verso cui l'area punta.

Esagoni di Uscita. Gli esagoni sui lati della mappa che contengono una strada che esce dalla mappa stessa, sono identificati da una lettera, dalla A alla G. Le posizioni Tedesche tracciano delle linee di comunicazione verso questi esagoni di uscita. Potrete guadagnare dei Punti Vittoria se riuscirete a spostare le vostre unità attraverso questi esagoni di uscita.

Il Tracciato del Turno. Per registrare il passare del tempo, alla fine di ogni Turno il segnalino Turno verrà spostato lungo questo tracciato. Tale tracciato indica anche gli eventi come il cambiamento della marea (Low Tide, Mid Tide e High Tide) e il rimescolamento del mazzo degli eventi (Shuffle Cards). Piazzate le unità US nello spazio di questo tracciato che corrisponde al loro Turno di entrata, fino a quando verrà il momento di farle entrare in gioco.

- **Scala Temporale:** il Tracciato del Turno copre un periodo di dodici ore, iniziando dalle 06:15 del 6 giugno 1944. I primi 16 Turni rappresentano ognuno 15 minuti di tempo reale. Iniziando dal Turno 17, ogni Turno rappresenta 30 minuti.

Il Tracciato delle Carte/Fasi. Quando pescate le carte durante ogni Turno, dovrete piazzare ognuna di queste nel riquadro che corrisponde alla sua funzione, come riferimento durante il Turno. Al termine di ogni Turno, rimuovete tutte le carte da questo tracciato e riponetele nel mazzo degli scarti, fuori dalla mappa. L'ordine sul tracciato segue l'ordine di gioco, sia per la modalità base, sia per quella estesa.

Altri Tracciati e Riquadri.

- **German Artillery (East e West).** Questi spazi contengono le unità di Artiglieria Tedesca che si trovano fuori dalla mappa ma a portata di tiro di Omaha Beach. Ogni riquadro identifica le posizioni Tedesche sulla mappa che controllano ogni unità.
- **German Reinforcement.** Questi riquadri (in alto a sinistra) contengono le unità di rinforzo Tedesche e sono di tre tipi: Tattico (Tactical), di Divisione (Divisional) e Kampfgruppe Meyer - per essere scelti quando lo richiedono alcuni eventi. Un quarto riquadro dei rinforzi - German Optional Armor - è usato soltanto se state applicando le regole opzionali sui Corazzati Tedeschi.

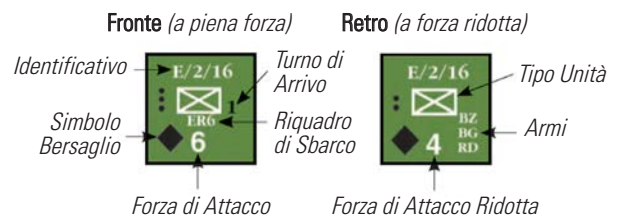
- **Riquadri per i segnalini Incognita Tedeschi (WN, Mobile e Building).** Contengono i segnalini Incognita, di tre tipi: WN, Building e Mobile - per poter essere pescati durante la partita.
- **Riquadri delle Unità US Eliminate (1st Division e 29th Division).** Contengono le unità US della rispettiva Divisione che sono state eliminate durante la partita.
- **Tracciato della Distanza di Comando degli HQ US (US HQ Range Track).** Contiene i segnalini che indicano il campo di azione dei Posti di Comando US (usati solo nella modalità estesa).
- **Tracciato del Raggio del Genio US (US Engineer Range Track).** Contiene i segnalini che indicano il campo di azione delle Basi del Genio US (usate solo nella modalità estesa).

2.2.1 Segnalini del Gioco

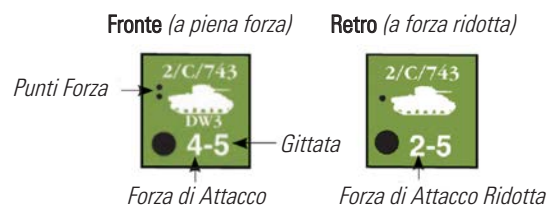
I 352 segnalini compongono le unità, che rappresentano le forze militari Americane e Tedesche, oltre ai segnalini da piazzare sulle unità, sui tracciati o sulla mappa per indicare determinate informazioni o situazioni. Le caratteristiche delle varie unità US e Tedesche sono diverse. Ad esempio, solo le unità US contengono dei punti (che chiameremo anche Punti Forza) e solo le unità Tedesche hanno un lato nascosto.

2.2.1 Le Unità US

ESEMPIO DI UNITA' DI FANTERIA



ESEMPIO DI UNITA' DI CARRI



Divisioni. Ogni unità US è assegnata alla 1ª oppure alla 29ª Divisione US. Le unità della 29ª Divisione sono di colore verde chiaro, mentre quelle della 1ª Divisione sono di colore verde scuro.

Identificativo. Il codice militare dell'unità che ne identifica la formazione principale e la parentela, indicata solo per interesse storico.

Punti Forza. Ogni unità US possiede da uno a quattro Punti Forza, che indicano la resistenza dei suoi uomini. Le unità US perdono Punti Forza come risultato di un combattimento fallito. Le unità che rappresentano le compagnie di Fanteria regolare iniziano la partita con tre Punti Forza, quelle che rappresentano i battaglioni di Artiglieria iniziano con quattro Punti Forza, mentre tutte le altre formazioni iniziano con uno o due Punti Forza. Un'unità con uno o due Punti Forza ha un segnalino stampato rispettivamente su uno o due lati. Un'unità con tre o quattro Punti Forza ha due segnalini, dove uno ha due facce stampate mentre l'altro, usato in sostituzione del primo, è stampato su una o due facce e distinto da una banda verde scuro; solo un segnalino di una certa unità può trovarsi in gioco in un dato momento.

Forza di Attacco. La quantificazione del potere di fuoco in combattimento dell'unità, usata quando attacca le unità Tedesche. La forza di un'unità è ridotta se subisce delle perdite in Punti Forza.

Armi. Le unità US possiedono varie armi ed equipaggiamento che utilizzano quando attaccano le unità Tedesche.

- La US Weapons Chart elenca tutte le armi e l'equipaggiamento che possiede un'unità US a *piena forza*, e da tutte le altre unità US indipendentemente dalla loro forza. Le armi di queste unità non sono indicate sui segnalini.
- Un'unità di Fanteria che ha perso dei Punti Forza perderà alcune delle sue armi, possedendo soltanto quelle indicate sul suo segnalino.

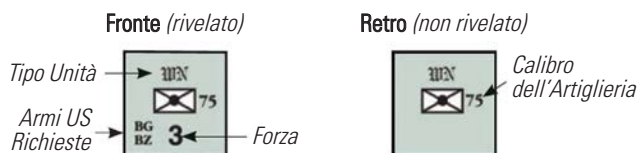
Gittata. Alcune unità US hanno un valore numerico che rappresenta il numero massimo di esagoni entro i quali può sparare alle un'unità Tedesche. Una lettera **U** indica che l'unità ha *Gittata Illimitata* - potrà quindi sparare alle unità Tedesche che si trovano da qualsiasi parte sulla mappa (*ma entro le limitazioni di 8.12*).

●◆▲ **Simboli Bersaglio.** Si tratta di un selettore utilizzato per determinare a caso quali unità US verranno colpite dal fuoco Tedesco oppure saranno soggette ad un evento o altre funzioni del gioco. Un simbolo nero indica che l'unità può controllare gli esagoni adiacenti. Un'unità con un simbolo bianco controlla soltanto l'esagono che occupa (12.1).

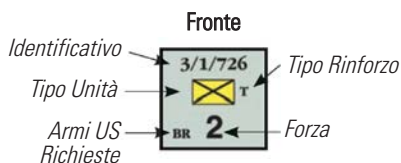
Turno di Arrivo e Riquadro di Sbarco. Indicano il Turno in cui l'unità US entra in gioco e l'esagono di spiaggia su cui sbarcherà, cioè quello in cui andrà posta l'unità. Durante la preparazione della partita, le unità che non hanno un Turno di Arrivo sono poste direttamente nei riquadri di sbarco.

2.22 Unità Tedesche

ESEMPIO DI UNITÀ WN TEDESCA



ESEMPIO DI UNITÀ DI RINFORZO TEDESCA



Divisione. Le unità di rinforzo Tedesche appartengono ad una delle due Divisioni, differenziate dal colore del simbolo dell'unità; giallo per 716ª Divisione e grigio/marrone per la 352ª Divisione. Le unità nella 352ª Divisione possono anche essere identificate dal loro Reggimento (*il valore più a destra nell'identificativo dell'unità*). Le unità nel 726° Reggimento sono nella 716ª Divisione.

Forza. Una quantificazione dell'abilità di un'unità nel difendersi contro gli attacchi US.

Armi US Richieste. Una rappresentazione delle tattiche difensive dell'unità Tedesca, espressa in termini di armi che, se possedute dalle unità US che attaccano l'unità Tedesca, incrementano le possibilità di successo US. Vedere la Tabella delle Armi US per una descrizione delle abbreviazioni.

Calibro dell'Artiglieria. I pezzi di Artiglieria più grandi posseduti da un'unità WN (88, 75 o nessuno), usati durante un controllo sul Fuoco dell'Artiglieria.

Tipo di Rinforzo (T, D, M, A). Identifica il riquadro della riserva dei rinforzi nel quale l'unità dovrà essere piazzata prima della partita - *Tactical, Division, Kampfgruppe Meyer oppure Armor*.

2.23 Tipi Unità

Unità US

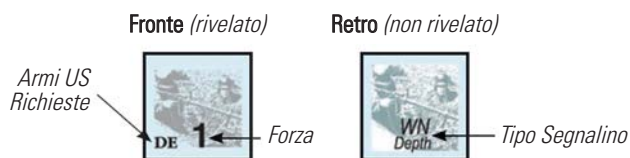
- Compagnia di Fanteria
- Compagnia di Fanteria Ranger
- Compagnia Corazzata (*mezza Compagnia per unità*)*
- Battaglione o Batteria di Artiglieria
- Battaglione di Artiglieria Semovente*
- Battaglione di Artiglieria Anfibia (DUKV)
- Batterie di Contraerea
- Batterie di Antiaerea Semovente*
- Compagnia Anti-Carro
- Battaglione del Genio (*due per unità*)
- Quartier Generale del Reggimento

* Le unità di Carri, di Artiglieria Semovente e di Contraerea Semovente sono considerate dei *Corazzati*.

Unità Tedesche

- Brigata Winderstandsnest
- Brigata Winderstandsnest con Artiglieria
- Brigata Winderstandsnest con Artiglieria a Missili
- Compagnia di Fanteria
- Artiglieria Fuori Mappa
- Compagnia Corazzata (*mezza*) - Usata solo nella variante opzionale

2.24 Segnalini Incognita Tedeschi. I segnalini Incognita sono posti sotto le unità Tedesche sulla mappa. Assieme, un'unità e il suo segnalino Incognita rappresentano una formazione a piena forza e pienamente schierata. Un'unità senza un segnalino Incognita è sottodimensionata oppure non è ancora schierata per massimizzare la sua efficacia in combattimento. Ogni segnalino Incognita è piazzato coperto (*non rivelato*) ed è scoperto solo quando richiesto da un'azione US contro l'unità con la quale è raggruppata. Quando un segnalino Incognita viene rivelato, la sua forza e gli attributi sono aggiunti all'unità. I segnalini Incognita Tedeschi non sono mai posti da soli sulla mappa, ma devono rimanere con le unità Tedesche.



Tipo Segnalino. Identifica il tipo dell'unità Tedesca con la quale il segnalino Incognita potrà essere piazzato.

- WN** - Unità Winderstandsnest
- Building** - Unità di rinforzo nelle posizioni con edifici
- Mobile** - Unità di rinforzo nelle posizioni senza edifici
- Armor** - Unità di rinforzo corazzate, *solo con la variante opzionale*.

2.24 Altri segnalini



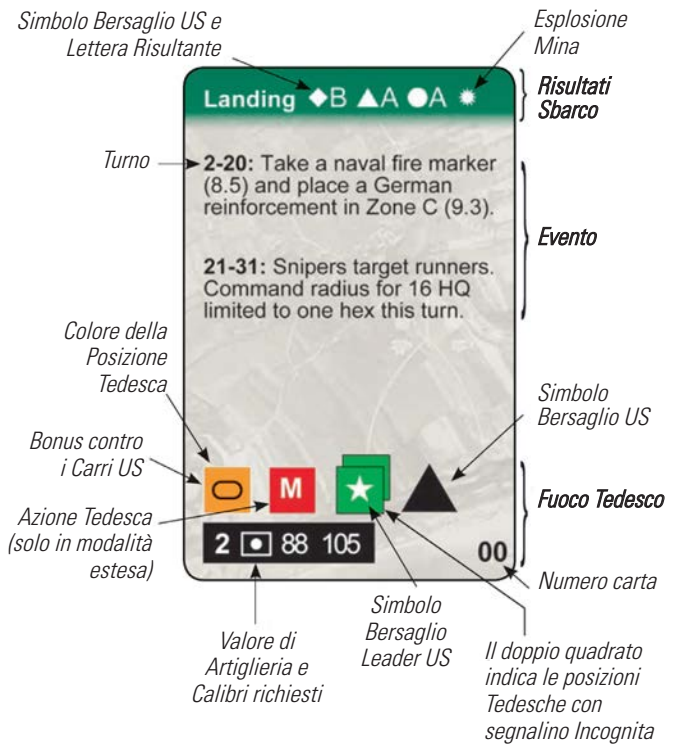
2.3 Le Carte

Ogni carta del mazzo è divisa in tre sezioni. La carta #55 contiene un riepilogo delle azioni US e durante la partita dovrà essere rimossa dal mazzo. Le carte pescate dal mazzo sono poste nella relativa sezione:

- La sezione sui Risultati dello Sbarco determina quante unità US sono influenzate dagli eventi sullo sbarco.
- La sezione dell'Evento genera un evento, a seconda del Turno di gioco attuale.
- La sezione del Fuoco Tedesco è usata principalmente durante la Fase del Fuoco Tedesco, per determinare quali posizioni Tedesche sparano a quali unità US, oppure se eseguono altre azioni. Inoltre, alcune volte si dovrà fare riferimento alla sezione Fuoco Tedesco della carta quando si dovrà risolvere un movimento di infiltrazione o un fuoco di sbarramento contro delle unità Tedesche.

Una carta è utilizzata **soltanto** per uno dei tre scopi appena indicati - cioè, si dovranno ignorare le altre sezioni non pertinenti al Turno attuale. Le regole faranno riferimento alle carte solo per lo scopo per il quale sono state pescate: Sbarco, Evento o Fuoco.

Esempio di una carta



2.4 Diagrammi e Tabelle

I seguenti diagrammi e tabelle sono stati inclusi sulle carte riepilogative:

- Tabelle dello Sbarco Anfibio
- Diagramma del Fuoco Tedesco
- Diagramma degli Effetti del Terreno
- Diagramma delle Armi US
- Diagramma degli Attacchi US
- Tabella del Fuoco di Sbarramento US
- Sommario delle Priorità e delle Procedure
- Sommario delle Azioni Tedesche (per la sola modalità estesa)
- Scenario Introduttivo Easy Fox

3. PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Stendete la mappa sul tavolo in modo che la spiaggia (a nord) si più vicina alla vostra parte del tavolo. Scegliete uno scenario:

- **Easy Fox** è uno scenario introduttivo, consigliato ai principianti, ed utilizza soltanto la parte Est della mappa (quella alla vostra sinistra). Fate riferimento alla preparazione iniziale speciale che si trova alla fine di questo regolamento.
- **The First Wave** copre le prime quattro ore dell'invasione, utilizza tutta la mappa (Turni 1-16), e richiede circa tre ore di gioco. Utilizzate soltanto le regole nelle sezioni dalla 1 alla 13.
- **D-Day at Omaha Beach** copre le prime dodici ore dell'invasione (Turni 1-32). I Turni 1-16 verranno giocati utilizzando soltanto le regole nelle sezioni dalla 1 alla 13. I Turni 17-32 utilizzano le regole aggiuntive nelle sezioni dalla 14 alla 20. Una partita a questo scenario vi richiederà dalle sei alle otto ore di gioco.
- **Beyond the Beach** copre le otto ore dello sbarco, iniziando dalle ore 10:00 del D-Day (Turni 17-32), quando gli invasori Americani erano già sbarcati ed iniziarono a muovere verso l'entroterra. Usate le sezioni dalla 1 alla 20 delle regole e la preparazione iniziale nella sezione 21. Una partita con questo scenario durerà dalle quattro alle cinque ore.
- Quando avrete preso familiarità con il gioco, potrete esplorare le regole opzionali e la preparazione descritte nelle sezioni 22 e 23.

Preparate gli scenari *The First Wave* o *D-Day at Omaha Beach* come segue:

Preparate le *Widerstandsnests* Tedesche.

Mescolate i 18 segnalini Incognita WN, coperti.

- Piazzate un segnalino Incognita WN in ognuna delle seguenti posizioni WN: 60, 61, 62N, 65N, 66N, 68N, 70, 72N, 73.
- Piazzate i restanti segnalini Incognita WN nel riquadro "German WN Depth Markers".

Mescolate le 18 unità WN, coperte, e ponetele sulla mappa sempre coperte, nelle seguenti posizioni:

- Piazzate le due unità "88" nelle posizioni WN61 e WN72S, piazzandole sopra il segnalino Incognita, se presente.
- Piazzate le 6 unità "75" con il simbolo dell'Artiglieria nelle posizioni WN60, WN62S, WN65S, WN68S, WN70 e WN73, piazzandole sopra il segnalino Incognita, se presente..
- Piazzate l'unità con missili ("*1 Rocket*") nella posizione WN69.
- Piazzate le restanti 9 unità nelle posizioni WN rimaste che non hanno un'unità WN (62n, 64, 65N, 66N, 66S, 67, 68N, 71, 72N).

Piazzate le 4 unità di Artiglieria Tedesca nei loro riquadri, "German Artillery East" e "German Artillery West".

Mischiate separatamente ognuno dei seguenti tipi di unità e segnalini Tedeschi, poi piazzatele coperti nei riquadri corrispondenti della mappa:

- 9 unità di Rinforzo Tattico (T) nel riquadro "German Tactical Reinforcements".
- 11 unità di Rinforzo Divisionale (D) nel riquadro "German Division Reinforcements".
- 8 unità Kampfgruppe Meyer (M) e 4 segnalini Incognita Mobile nel riquadro "Kampfgruppe Meyer".
- 20 segnalini Incognita Mobile nel riquadro "German Mobile Depth Markers".
- 8 segnalini Incognita Building nel riquadro "German Building Depth Markers".

Piazzate le 8 unità US Corazzate (*quelle che non hanno il numero del Turno di arrivo*), nei riquadri di Sbarco indicati sui segnalini. Ponete tutte le altre unità US (*tranne quelle di rimpiazzo*) negli spazi sul Tracciato dei Turni che corrispondono al loro Turno di arrivo. Vi consigliamo di dividere le unità di ogni spazio in due gruppi - 1ª Divisione e 2ª Divisione. Se state giocando lo scenario *The First Waves*, le unità US che dovranno entrare a partire dal Turno 16 non saranno necessarie. Ponete il segnalino Turno nel primo spazio del tracciato e il segnalino Fase nel primo spazio del Tracciato delle Carte/Fasi. Mescolate le carte e piazzate il mazzo vicino alla mappa, coperto, lasciando uno spazio per gli scarti. Ponete tutti i segnalini restanti vicino alla mappa, per un utilizzo durante la partita.

4. SEQUENZA DI GIOCO

DDOB viene giocato in Turni. Ogni Turno è diviso in diverse fasi, risolte nella stessa sequenza. Spostate il segnalino Fase lungo il Tracciato delle Carte/Fasi per registrare la Fase attuale. Durante un Turno, dovrete pescare diverse carte, ognuna delle quali avrà una funzione differente. Dopo aver pescato una carta, ponetela nel riquadro appropriato sul Tracciato delle Carte/Fasi, come promemoria.

I. Fase delle Operazioni Anfibia US

1. Pescate una carta Sbarco ed applicatene i risultati alle unità US che si trovano nei riquadri di Sbarco del settore Est. Poi, pescate una seconda carta Sbarco ed applicatene i risultati alle unità US che si trovano nei riquadri di Sbarco nel settore Ovest.
2. Fate sbarcare tutte le unità che si trovano nei riquadri di Sbarco, spostandole nell'esagono di spiaggia direttamente di fronte.
3. Prendete le unità del Turno attuale che si trovano sul Tracciato del Turno e ponetele nei riquadri di Sbarco, come indicato sui segnalini.

II. Fase dell'Evento (*saltatela nel Turno 1*)

Pescate una carta Evento e risolvete l'evento indicato, a seconda del Turno attuale, tranne il primo.

III. Fase del Fuoco Tedesco

Pescate una carta Fuoco e risolvete il fuoco Tedesco contro le unità US nel settore Est, poi pescate una seconda carta Fuoco e risolvete il fuoco Tedesco contro le unità US nel settore Ovest. Risolvete il fuoco in ogni settore come segue:

1. Le posizioni Tedesche occupate il cui colore corrisponde a quelli indicati sulla carta Fuoco, sparano alle unità US che si trovano nei loro Campi di Fuoco. Controllate per vedere quali unità US sono state colpite ed applicate la Confusione, la perdita di Punti Forza o l'eliminazione.
2. Iniziando dal Turno 4: se la carta Fuoco include un valore di Artiglieria Tedesca, controllate per vedere se un'unità US nel settore viene colpita dal fuoco dell'Artiglieria.
3. Rimuovete i segnalini IN CONFUSIONE dalle posizioni Tedesche che ne hanno i requisiti.

IV. Fase del Genio US (*saltatela nel Turno 1*)

Piazzate i segnalini "Cleared" negli esagoni di spiaggia con ostacoli, ad indicare che gli ostacoli presenti sono stati eliminati dal Genio US (10.1).

V. Fase delle Azioni US

Risolvete le azioni con le unità US. Le azioni comprendono il movimento, gli attacchi e il fuoco di sbarramento. **In ogni Divisione US, due unità o gruppi di unità possono fare delle azioni.** Inoltre, le seguenti unità US possono fare delle azioni "gratuite":

- Le unità di Fanteria possono fare un'azione di movimento come istinto di conservazione;
- Le unità di Ranger;
- Le unità assieme ai seguenti segnalini: Eroe (*Hero*), Ispirato (*Inspired*), Scalata (*Climb*) o IN CONFUSIONE (*Disrupted*);
- Un'unità HQ o Generale;
- Le unità sotto il comando di un HQ o un Generale.

VI. Fine del Turno

Spostate tutte le carte dal Tracciato delle Carte/Fasi negli scarti, poi spostate il segnalino Fase nuovamente all'inizio del tracciato. Se il tracciato indica che si devono rimescolare le carte (*Shuffle Cards*), rimescolate tutti gli scarti con il mazzo di pesca e riformate quest'ultimo. Spostate il segnalino Turno di uno spazio verso destra, sul Tracciato del Turno.

Continuate a giocare i Turni fino a quando le Divisioni US non avranno subito una sconfitta catastrofica (*terminando la partita*) oppure fino al termine dello scenario, quando potrete calcolare i Punti Vittoria per determinare se avete vinto o perso.

Iniziando dal Turno 17, quando la scala temporale passa da 15 a 30 minuti per Turno, nella sequenza di gioco verranno introdotte delle attività aggiuntive, come descritto nella sezione 14.

5. OPERAZIONI ANFIBIE US

Tutte le unità US entrano in gioco grazie agli sbarchi anfibi, durante la Fase delle Operazioni Anfibia US. In ogni Turno, fate dei controlli sugli sbarchi per tutte le unità che si trovano già nei riquadri di sbarco, poi spostate sulla spiaggia quelle sopravvissute. Infine, piazzate le unità del Turno seguente nei riquadri di sbarco (*queste potranno sbarcare nel Turno seguente*).

5.1 Controlli Prima degli Sbarchi

Fate un controllo sugli sbarchi in ogni settore nel quale ci sono delle unità nei riquadri di sbarco, iniziando dal settore Est. Questo controllo serve a determinare se le unità nei riquadri di sbarco verranno colpite dai pericoli che rappresentano le forti correnti marine, il mare grosso, la rottura dell'equipaggiamento, gli errori di navigazione e le mine Tedesche.

Procedura: pescate una carta Sbarco ed applicate i risultati a tutte unità che si trovano nei riquadri di sbarco del settore controllato. La carta contiene tre Simboli Bersaglio US (◆▲●), ognuno con una lettera di sbarco (A, B, C o D). Per ogni unità, fate riferimento alla Tabella degli Sbarchi per il Turno attuale, incrociando la riga del tipo di unità US con la colonna che si riferisce alla lettera di sbarco, così da determinare cosa succede all'unità. Le unità potrebbero essere deviate verso Est o verso Ovest rispetto all'esagono di spiaggia in cui dovrebbero sbarcare, potrebbero subire un ritardo, perdere dei Punti Forza oppure essere eliminate. Applicare immediatamente il risultato che avete ottenuto dalla tabella.

Esempio: nel Turno 2, quattro unità di Fanteria si trovano nei riquadri di sbarco nel settore Ovest. Pescate una carta Sbarco con l'indicazione ◆B ▲A ●D. Facendo riferimento alla Tabella degli Sbarchi per il Turno 2, trovate che l'unità di Fanteria con il simbolo ◆ viene deviata di due riquadri verso Est (risultato B), le due unità di Fanteria con il simbolo ● vengono deviate di quattro riquadri verso Est (risultato A), e l'unità con il simbolo ▲ non subisce effetti (risultato D).

5.11 Risultati della Deviazione. Se un'unità viene deviata, spostatela di un numero di riquadri verso sinistra (*est*) o verso sinistra (*Ovest*), lungo la riga blu dei riquadri di sbarco. Un'unità che viene deviata sbarcherà subito dopo nell'esagono di spiaggia di fronte al riquadro di sbarco in cui è stata deviata.

- Un'unità che è stata deviata oltre il confine Est oppure Ovest dei riquadri di sbarco (*cioè, dovrebbe uscire dalla mappa*), subisce un ritardo. Riportatela sul Tracciato del Turno, **due** riquadri dopo quello attuale.
- Un'unità che è stata deviata in un riquadro di sbarco durante un Turno di Alta Marea e che non punta in un esagono di spiaggia di Alta Marea, subisce un ritardo.

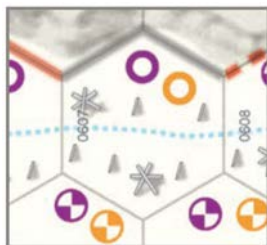
5.12 Le unità HQ e i Generali non controllano gli esiti dello sbarco, ma gli HQ possono essere influenzati dall'esplosione di una mina sommersa (5.14). Se un HQ o un Generale sono raggruppati con un'unità che viene deviata, questi possono seguire l'unità nello spostamento oppure possono rimanere nel riquadro di sbarco in cui si trovano, a vostra scelta.

5.13 Opzioni di sbarco dei Ranger.

Come indicato sulla Tabella degli Sbarchi, un'unità di Ranger che dal Turno 4 in poi ha ricevuto "Nessun Effetto" come esito sullo sbarco, può volontariamente subire una deviazione da uno a quattro spazi **verso est**, a vostra scelta. Ciò non si applica alle unità di Ranger con la dicitura C/R2 che devono arrivare nel Turno 2.

5.14 Esplosione delle Mine Sommerse (solo nei Turni dal 7 al 22).

Se la carta Sbarco che avete pescato contiene il simbolo di Esplosione Mina , prima dovete applicare tutti gli altri risultati sullo sbarco, poi controllate per vedere se le vostre unità nei riquadri di sbarco hanno fatto involontariamente detonare delle mine sommerse quando sono sbarcate in un esagono di spiaggia che non è stato bonificato dagli ostacoli. Ad inizio partita, tutti gli ostacoli di spiaggia sono attivi e verranno bonificati soltanto quando le unità del Genio faranno le operazioni di bonifica (10.1).



- Durante la Bassa Marea (Turni 1-6 e 28-32), le mine non sono sommerse e quindi non ci sono pericoli di esplosione; non dovrete fare questo controllo.
- Durante la Marea Media (Turni 7-15), se delle unità nel settore sbarcano in un esagono con la linea di Marea Media che non contiene un segnalino "Cleared", dovete rimuovere un Punto Forza da una di tali unità, a vostra scelta. Nella modalità estesa, a partire dal Turno 23 tutti gli ostacoli sulla spiaggia sono considerati bonificati, quindi durante i Turni di Marea Media (Turni 23-27) questo controllo non sarà necessario.

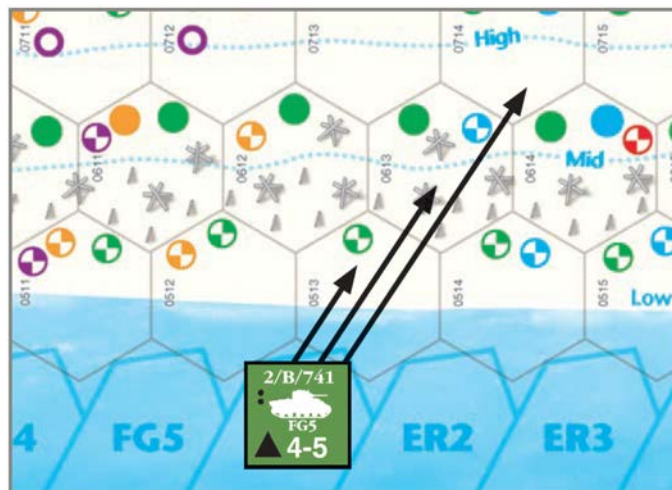
- Durante l'Alta Marea (Turni 16-22), se qualche unità passa attraverso degli esagoni che non sono stati bonificati dagli ostacoli, per raggiungere un esagono con la linea di Alta Marea, una di quelle unità perderà un Punto Forza, a vostra scelta.

Eccezione dei Leader: se un'unità HQ è l'unica che dovrebbe perdere un Punto Forza a causa dell'esplosione di una mina, allora ignorate tale perdita. Invece, l'unità verrà ritardata; spostatela due Turni dopo quello attuale, sul Tracciato del Turno. Un Generale non è mai influenzato dall'esplosione di una mina.

5.15 Come indicato sulle Tabella degli Sbarchi, i risultati degli sbarchi possono variare a seconda dell'unità considerata e dal Turno attuale. Più avanti nella partita, alcune unità sono esentate dal controllo sullo sbarco. Ad esempio, non dovete fare il controllo sugli sbarchi per le unità di Fanteria che sbarcano dopo il Turno 14. Tuttavia, se prima del Turno 23 tali unità sbarcano o passano attraverso un esagono di spiaggia non bonificato, allora si dovrà controllare se c'è stata o meno l'esplosione di una mina. Se in un certo settore non sono richiesti i controlli sugli sbarchi, non dovete pescare la carta Sbarco per tale settore.

5.2 Sbarcare le Unità US

Dopo aver determinato tutti i risultati sugli sbarchi, ogni unità che si trova ancora negli esagoni di sbarco potrà essere spostata sulla spiaggia. Spostate ogni unità dall'esagono di sbarco nell'esagono la cui linea di marea corrisponde al livello della marea attuale, seguendo la direzione di sbarco.



Esempio: le unità nell'esagono di sbarco ER1 durante un Turno di Bassa Marea arrivano nell'esagono 0513, durante un Turno di Marea Media arrivano nell'esagono 0613 e nell'esagono 0714 in un Turno di Alta Marea.

5.21 Esagoni con Linee di Marea. Omaha Beach ha tre linee di marea, usate una alla volta, per interpretare l'attuale livello del mare, come indicato sul Tracciato del Turno. Con la Bassa Marea, tutti gli esagoni con le altre linee di marea possono essere occupate dalle unità US. Con la Marea Media, gli esagoni di mare che contengono la linea di Bassa Marea sono sotto l'acqua e non possono essere occupati dalle unità.

Con l'Alta Marea, tutti gli esagoni di mare che contengono le linee di Bassa marea e di Marea Media sono sotto l'acqua. Le unità che si trovano sott'acqua al termine di un Turno sono rimosse dalla mappa. Quindi, ogni unità che al termine del Turno 7 si trova negli esagoni con la linea di Bassa Marea (*cioè, quando inizia la Marea Media*), sono eliminate. Un'unità che ha un segnalino Scalata ("Climb") e che si trova in un esagono di Bassa Marea al termine del Turno 7 (*oppure si trova in un esagono di Marea Media al termine del Turno 16*), non viene eliminata.

5.22 Sbarcare attraversando la linea centrale divisoria dei settori. Un'unità che sbarca in un esagono al di fuori del suo settore della mappa, passa sotto il comando dell'altra Divisione per il resto della partita. Segnate su un foglio di carta la nuova designazione dell'unità, oppure piazzateci sopra un segnalino *Command Transfer*, come promemoria.

5.3 Piazzare le Nuove Unità nei Riquadri di Sbarco

Quando tutte le unità negli esagoni di sbarco hanno raggiunto la spiaggia, prendete tutte quelle che si trovano nello spazio del Turno attuale, sul Tracciato del Turno, e ponetele nei relativi riquadri di sbarco, come indicato sui segnalini.

- Se sull'unità è indicato un riquadro specifico, come ad esempio "ER3", ponetela in tale riquadro.
- Se sull'unità è indicata una spiaggia ma non è indicato un riquadro specifico (*ad esempio, soltanto "ER"*), potete piazzarla in un qualsiasi riquadro di sbarco con quelle lettere, a vostra scelta.
- Se l'unità contiene l'indicazione di una Divisione (*1ª o 2ª*) invece di una spiaggia, potete piazzarla in un riquadro con qualsiasi lettera ma nel settore della Divisione indicata.

5.31 Un riquadro di sbarco può contenere una o due unità US. I Generali e le HQ non sono considerate in questo limite. Un Generale non può mai essere piazzato da solo in un riquadro di sbarco se ci sono delle unità programmate per arrivare nello stesso Turno con il quale potrebbe essere piazzato.

5.32 Non potete piazzare un'unità in un riquadro di sbarco che non ha una lettera; in questi riquadri le unità potranno entrare solo per una deviazione.

5.33 Solo le unità di Ranger possono essere piazzate nei riquadri di sbarco Charlie (*CH1, CH2 e CH3*), benché altre unità possano essere involontariamente deviate in questo.

5.34 Ritardo Volontario. Iniziando dal Turno 7, non siete più obbligati a piazzare le unità in un riquadro di sbarco nel Turno in cui è programmato per arrivare. Se decidete di ritardare l'arrivo di un'unità, piazzatela sul Tracciato del Turno in un qualsiasi spazio successivo al Turno attuale, a vostra scelta. L'unità arriverà in quel Turno (*a meno che non la ritarderete ancora*).

- Un'unità che viene ritardata volontariamente o involontariamente e che in seguito arriva sulla mappa entro il Turno 10 (*compreso*), dovrà essere piazzata nel riquadro al quale era stata assegnata (*cioè, quello stampato sul segnalino*).
- Un'unità che viene ritardata volontariamente o involontariamente e che in seguito entra sulla mappa dopo il Turno 10, potrà essere piazzata in qualsiasi riquadro di sbarco, in entrambe i settori.
- Non potete ritardare volontariamente l'arrivo di un'unità per farla entrare in gioco prima del Turno 7.

6. FUOCO TEDESCO

Durante la Fase del Fuoco Tedesco, pescate una carta Fuoco per il settore Est, per determinare quali posizioni Tedesche di quel settore sparano alle unità US, poi pescate una seconda carta Fuoco per il settore Ovest e risolvete anche lì il fuoco Tedesco. Le unità US che si trovano nel Campo di Fuoco di quelle unità Tedesche possono essere colpite e di conseguenza perdere dei Punti Forza oppure andare In Confusione. Piazzate le due carte Fuoco che avete pescato nei riquadri appropriati sul Tracciato delle Carte/Fasi (*East Sector German Fire Card e West Sector German Fire Card*).

Tutte le posizioni Tedesche che non sono In Confusione possono potenzialmente sparare - sia le unità Tedesche rivelate, sia quelle che non lo sono. Se un'unità Tedesca non rivelata spara, rimarrà comunque nascosta.

6.1 Interpretare le Carte Fuoco

Ogni carta Fuoco identifica delle posizioni Tedesche nel relativo settore che potranno sparare e le unità US che potrebbero essere colpite. Ogni carta Fuoco contiene:

Tre colori di posizioni Tedesche - ogni posizione Tedesca occupata e non In Confusione il cui colore corrisponde ad uno di quelli dei simboli sulla carta, può sparare alle unità US presenti nel suo Campo di Fuoco.



- Un quadrato singolo indica che le posizioni di quel colore sparano solo se sono occupate da un'unità Tedesca, con o senza un segnalino Incognita.



- Un quadrato doppio indica che le posizioni di quel colore sparano solo se sono occupate da un'unità Tedesca e da un segnalino Incognita.



- Alcuni quadrati possono contenere una stella, ad indicare che le posizioni di quel colore potrebbero colpire un Eroe, un HQ o un Generale che si trova nel suo Campo di Fuoco (*11.4*).



- Alcuni quadrati possono contenere il **simbolo dei carri**, ad indicare che le posizioni di quel colore colpiranno più facilmente le unità US corazzate (*6.36*).

- Molti quadrati possono contenere anche una lettera Azione, usata soltanto durante i Turni 17-32. Nei Turni 1-16 dovete ignorarle.

Un **Simbolo Bersaglio US**. Le unità US che hanno il Simbolo Bersaglio indicato sulla carta Fuoco, possono essere colpite più facilmente.



Alcune carte Fuoco hanno anche una sezione (*in basso*) che riguarda l'Artiglieria Tedesca, ad indicare che un'unità US sulla spiaggia oppure in un riquadro di sbarco del settore considerato può essere colpita dal fuoco dell'Artiglieria Tedesca, oltre a quello delle posizioni Tedesche (*6.5*).

6.2 Campi di Fuoco Tedeschi



Gli esagoni che circondano le posizioni Tedesche contengono i punti fuoco nel colore della posizione. Questi identificano anche il Campo di Fuoco della posizione. Le posizioni WN hanno i Campi di Fuoco che si estendono fino a cinque esagoni di distanza lungo la spiaggia, mentre molte posizioni di rinforzo hanno i Campi di Fuoco che si estendono soltanto di uno o due esagoni nel più denso territorio dell'entroterra. I tre tipi di punti fuoco rappresentano diverse intensità di fuoco: Intenso, Moderato, Sporadico. Le unità in un esagono che contiene uno o più punti fuoco, potrebbero essere colpite dal fuoco Tedesco.

6.21 Le posizioni WN in due esagoni (*come la WN62*) sono considerate una posizione unica ed **hanno un solo** Campo di Fuoco, anche se la posizione ha un solo esagono occupato.

6.22 Le posizioni Tedesche vicino ai confini Est ed Ovest dei settori possono avere il loro Campo di Fuoco che si estende oltre il rispettivo confine, quindi potranno sparare anche nell'altra sezione della mappa.

6.23 In alcuni esagoni sulla mappa, la vicinanza di più posizioni Tedesche potrebbe vedere una sovrapposizione dei loro Campi di Fuoco, **ma i Campi di Fuoco di due posizioni dello stesso colore non si sovrappongono mai**. Se ci fosse una situazione del genere, nella quale alcuni esagoni condividono il Campo di Fuoco di due posizioni dello stesso colore, i punti fuoco di ogni posizione sono stati stampati in modo da trovarsi verso il lato dell'esagono più vicino alla posizione che li proietta.

6.3 Risolvere il Fuoco Tedesco

Dopo aver pescato la carta Fuoco per un settore, risolvete il fuoco Tedesco per tutte le posizioni che hanno lo stesso colore delle icone raffigurate sulla carta.



Una posizione **non In Confusione**, occupata da un'unità **con o senza** un segnalino Incognita, spara se il suo colore appare sulla carta Fuoco nell'icona con un solo quadrato.



Una posizione **non In Confusione** occupata da un'unità **con un segnalino Incognita**, spara se il suo colore appare sulla carta Fuoco nell'icona con due quadrati. Nel caso di una posizione formata da due esagoni, almeno uno di questi deve contenere il segnalino Incognita perché possa sparare.

CAMPI DI FUOCO TEDESCHI (6.2)



Esempio di sovrapposizione dei Campi di Fuoco. In questa illustrazione, sono stati evidenziati i Campi di Fuoco sovrapposti di tre posizioni Tedesche: WN62 (in 0812 e 0912), WN65 (in 0817 e 0918) e la posizione di Rinforzo C1 (in 1113). Il fuoco all'interno di ogni campo è Intenso, Moderato e Sporadico, come indicato dai cerchi. In questa sezione della mappa esistono molti altri Campi di Fuoco, ma per maggiore chiarezza non sono stati evidenziati.

Le posizioni Tedesche vicino al confine Est/Ovest possono avere dei Campi di Fuoco che si estendono oltre il loro settore, e quando richiesto possono sparare oltre quel confine.

Ad esempio, nell'illustrazione qui sopra, anche se la WN 65 si trova nel settore Est, il suo Campo di Fuoco comprende i sei esagoni nel settore Ovest. Se la carta Fuoco pescata per il settore Est indica che le posizioni rosse devono sparare, la WN 65 potrà colpire le unità US in qualunque dei sei esagoni, attraversando la linea di confine. Se una carta Fuoco pescata per il settore Ovest indica che le posizioni rosse devono sparare, questa non si applicherà alla posizione WN 65 (nel settore Est), quindi le unità in quei sei esagoni non verranno colpite.



In alcuni luoghi sulla mappa, la vicinanza di più posizioni Tedesche potrebbe vedere una sovrapposizione dei loro Campi di Fuoco, ma i Campi di Fuoco di due posizioni dello stesso colore non si sovrappongono mai. Se ci fosse una situazione del genere, nella quale alcuni esagoni condividono il Campo di Fuoco di due posizioni dello stesso colore, i punti fuoco appartenenti ad ogni posizione sono stati stampati in modo da trovarsi verso il lato dell'esagono più vicino alla posizione che li proietta.

In questa illustrazione, le posizioni marroni C1 e C5 hanno dei Campi di Fuoco sovrapposti. I punti fuoco negli esagoni 1313 e 1314 sono entrambi soltanto nel Campo di Fuoco della posizione C5, indicato dalla posizione di quei punti fuoco verso il lato degli esagoni più vicino a C5.

Per ogni posizione Tedesca che spara, controllate ogni esagono nel suo Campo di Fuoco occupato da unità US e fate riferimento al Diagramma del Fuoco Tedesco. Usate la riga del diagramma per il tipo di punto fuoco che la posizione proietta nell'esagono e la colonna con il tipo di unità Tedesca che spara, cioè una posizione WN, un'unità di rinforzo rivelata oppure un'unità di rinforzo non rivelata. Incrociando quella riga e quella la colonna, leggete il risultato nel riquadro trovato, per determinare se delle unità US nell'esagono sono state colpite. I fattori che determinano se un'unità US è stata o meno colpita comprendono il tipo del punto fuoco nell'esagono (*Intenso, Moderato, Sporadico*), il Simbolo Bersaglio dell'unità US (●◆▲) e il tipo di unità US (*corazzata o non corazzata*). Le unità colpite dal fuoco perdono un Punto Forza oppure vanno In Confusione, come indicato sul diagramma.

6.31 Limiti sui Danni delle Posizioni Tedesche. Durante il fuoco, una posizione Tedesca può colpire un numero massimo di unità US uguale al numero dei segnalini unità e dei segnalini Incognita presenti nella posizione. Ad esempio, in un Turno un'unità Tedesca da sola può colpire una sola unità US, mentre una posizione WN con due segnalini unità e un segnalino Incognita, può colpire fino a tre unità US. Se il numero delle unità US che possono essere colpite è maggiore di quelle che la posizione potrebbe colpire in realtà, potete scegliere quelle che verranno colpite, usando il seguente ordine di priorità:

- **Priorità 1: prima vengono colpite le unità negli esagoni con i punti fuoco Intensivo.** Se dopo questo controllo, la posizione Tedesca non ha raggiunto il limite delle unità US che può colpire, procedete con la Priorità 2.
- **Priorità 2: poi vengono colpite le unità negli esagoni con i punti fuoco Moderato.** Se dopo questo controllo, la posizione Tedesca non ha raggiunto il limite delle unità US che può colpire, procedete con la Priorità 3.
- **Priorità 3: infine vengono colpite le unità negli esagoni con i punti fuoco Sporadico.**

Se dovete decidere tra più unità all'interno di una stessa Priorità, scegliete quella che si trova più vicino alla posizione Tedesca che ha sparato, poi quella che ha più Punti Forza. Se rimane ancora la scelta, potete decidere un'unità a vostra scelta.

6.32 Perdere Punti Forza come Risultato del Fuoco Tedesco. Un'unità US che è stata colpita potrebbe perdere un Punto Forza, come indicato sul Diagramma del Fuoco Tedesco; in questo caso, voltate il segnalino dell'unità sul lato con la forza ridotta (*con meno Punti Forza*). La prossima volta che questa stessa unità dovesse essere colpita, dovrete sostituire il suo segnalino con quello della stessa unità, ma con la forza ulteriormente ridotta. Se l'unità ha un solo Punto Forza, allora rimuovetela dal gioco.

6.33 Andare In Confusione come Risultato del Fuoco Tedesco. Un'unità US che è stata colpita potrebbe andare In Confusione invece o in aggiunta alla perdita di un Punto Forza; in tal caso, sopra l'unità dovete piazzare un segnalino *Disrupted*. Un'unità già In Confusione che viene mandata ancora In Confusione, può ignorare questo secondo risultato. Durante la stessa Fase del Fuoco Tedesco, un'unità può essere mandata In Confusione da una posizione Tedesca e perdere un Punto Forza per il fuoco di un'altra posizione Tedesca.

6.34 Limiti sulla Perdita di Punti Forza. In una stessa Fase del Fuoco Tedesco, una data unità US non può mai perdere più di un Punto Forza, anche se venisse colpita da più posizioni Tedesche. Applicate i danni in eccesso alle altre unità colpite, se ce ne sono; altrimenti, ignorate questo eccesso. Tuttavia, quando sottraete i Punti Forza ricevuti da più posizioni, dovete considerare più unità US possibile. Ad esempio, se la posizione Tedesca A potrebbe colpire solo due delle tre unità US che potrebbero essere colpite, una delle quali viene colpita anche dalla posizione B, possiamo assumere che la posizione B colpisca quell'unità e la posizione A colpisca le altre due.

6.35 Un esagono occupato da unità US per un totale di cinque o più Punti Forza si considera un **bersaglio concentrato**, incrementando le unità che potranno essere colpite dal fuoco Tedesco. Le unità che formano un bersaglio concentrato sono considerate avere lo stesso Simbolo Bersaglio presente sulla carta Fuoco pescata, indipendentemente dal reale simbolo stampato sui segnalini di queste unità.

6.36 Quando una posizione che ha il colore indicato sulla carta Fuoco pescata contiene il **simbolo dei corazzati**, tutte le posizioni di quello stesso colore ottengono il bonus sui corazzati. Tutte le unità US corazzate colpite da una di quelle posizioni, sono considerate non corazzate. Notate che per il Diagramma del Fuoco Tedesco, le unità US corazzate che sono in un esagono con un punto fuoco Intensivo sono colpite, anche se la posizione Tedesca non ha il bonus sui corazzati.

6.37 I danni vengono applicati alle unità, non ai gruppi di unità. Un'unità in un gruppo potrebbe essere colpita e un'altra no. Se entrambe le unità in un gruppo venissero colpite, tutte e due perderebbero un Punto Forza.

6.4 Unità Tedesche In Confusione

Un'unità Tedesca con un segnalino In CONFUSIONE non può sparare e non proietta nessun Campo di Fuoco. Questa rimarrà In Confusione fino a quando sulla carta Fuoco pescata per il suo settore comparirà il suo colore. Dopo aver risolto la Fase di Fuoco Tedesco, rimuovete ogni segnalino In CONFUSIONE da tutte le unità Tedesche In Confusione nelle posizioni il cui colore corrisponde a quello sulla carta Fuoco pescata. Rimuovete questi segnalini In CONFUSIONE qualunque sia il simbolo che compare sulla carta Fuoco, cioè un quadrato singolo oppure doppio e sia che l'unità abbia un segnalino Incognita, sia che non ce l'abbia.

6.41 Se una posizione WN formata da due esagoni ha unità in entrambi gli esagoni e una sola di queste ha un segnalino In CONFUSIONE, l'unità nell'altro esagono della posizione proietta comunque il suo Campo di Fuoco e può sparare. Tuttavia, l'unità In Confusione e il suo segnalino Incognita non contribuiranno al numero di unità US che la posizione potrà colpire.

6.5 Fuoco dell'Artiglieria Tedesca (iniziando dal Turno 4)

Se pescate una carta Fuoco che contiene l'indicazione del fuoco dell'Artiglieria Tedesca, per prima cosa risolvetevi tutti i colpi delle posizioni Tedesche in quel settore, poi controllate se il fuoco dell'Artiglieria Tedesca colpisce un'unità US in quel settore. Il fuoco dell'Artiglieria Tedesca non avviene nei Turni 1-3.

Procedura. Il numero a sinistra del risultato dell'Artiglieria è il valore dell'Artiglieria stessa. Contate il numero delle unità di artiglieria non In Confusione presenti nelle posizioni WN e nel riquadro *German Artillery East/West* del settore. Considerate soltanto quelle che hanno il calibro indicato sulla carta, a destra del simbolo. Se il numero di unità di Artiglieria Tedesche trovate è maggiore o uguale a tale valore, un'unità US in quel settore che ha il Simbolo Bersaglio indicato sulla carta Fuoco perde un Punto Forza.

Esempi sul Fuoco dell'Artiglieria Tedesca:

3  75 88 105

Se nel settore ci sono 3 o più unità Tedesche di Artiglieria non In Confusione che hanno un calibro 75, 88 o 105, un'unità US viene colpita dal fuoco dell'Artiglieria.

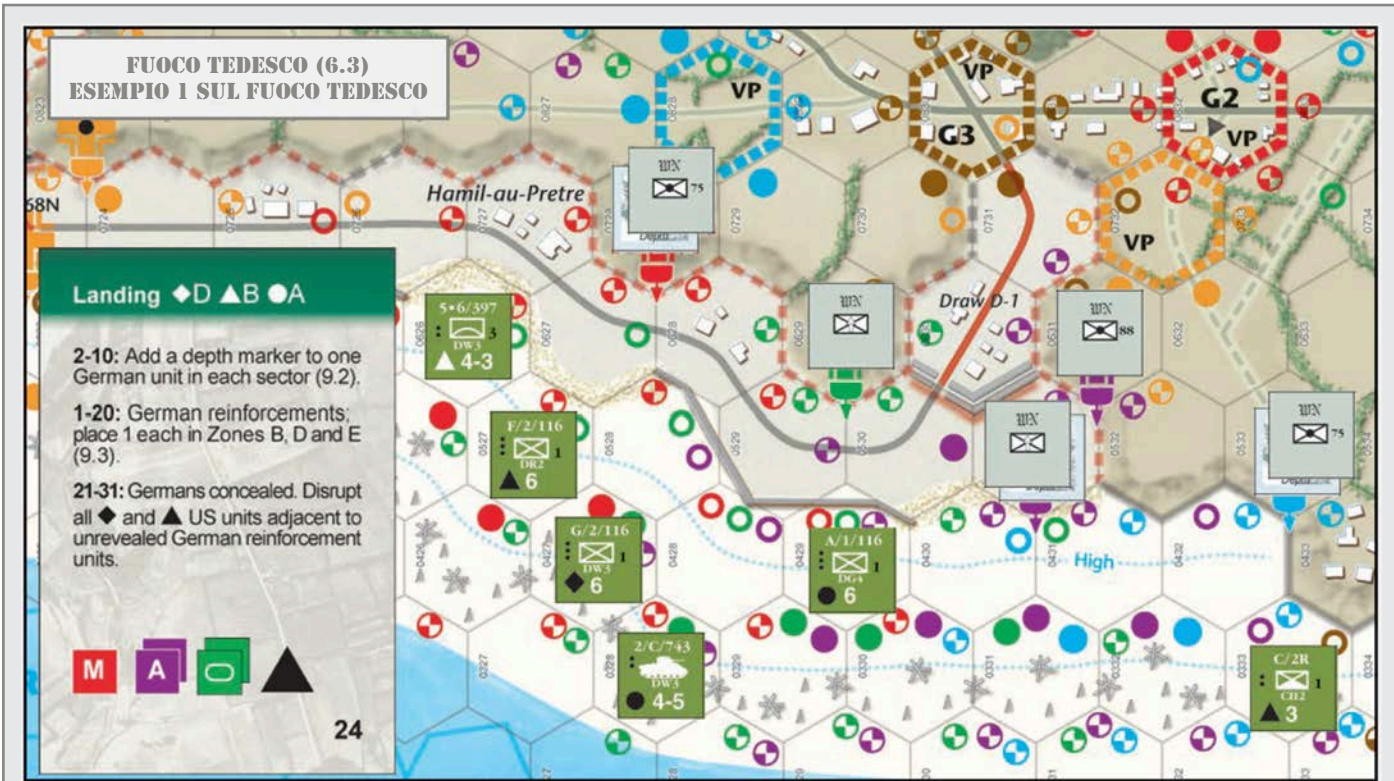
2  88 105

Se nel settore ci sono 2 o più unità Tedesche di Artiglieria non In Confusione che hanno un calibro 88 o 105, un'unità US viene colpita dal fuoco dell'Artiglieria. In questo caso, le unità Tedesche di Artiglieria che hanno un calibro 75 non contribuiscono a questo fuoco.

Scegliete un'unità US che abbia il Simbolo Bersaglio uguale a quello indicato sulla carta Fuoco, che perderà un Punto Forza, con le seguenti priorità:

1. Un'unità di Fanteria a vostra scelta in un riquadro di sbarco.
2. Un'unità non di Fanteria in un esagono di spiaggia.
3. Un'unità non di Fanteria in un riquadro di sbarco.
4. Un'unità di Fanteria in un esagono di spiaggia.

Se dovete decidere tra più unità in una delle priorità precedenti, scegliete quella che ha più Punti Forza. Se nessuna unità ha il Simbolo Bersaglio uguale a quello indicato dalla carta, oppure nessuna unità si trova nei riquadri di sbarco/spiaggia di quel settore, nessuna unità verrà colpita dal fuoco dell'Artiglieria.



Pescate una carta Fuoco Tedesco per il settore Ovest, che contiene i colori delle posizioni rosse, viola e verdi. Le due posizioni nella figura potranno sparare: cioè, la posizione WN rossa in 0728 e quelle WN viola in 0531 e 0631. La posizione verde in 0629 non spara perché il doppio simbolo verde sulla carta significa che è richiesto un segnalino Incognita e nell'esagono 0629 non ce n'è uno. La posizione blu in 0533 non spara perché il colore blu non appare tra le icone sulla carta.

Fate riferimento al Diagramma del Fuoco Tedesco per risolvere l'attacco Tedesco dalla posizione rossa in 0728. Qui ci sono due segnalini - un'unità e un segnalino Incognita - quindi questa può sparare contro due unità US. La prima priorità colpisce le unità negli esagoni con un fuoco Intenso; le unità US di qualsiasi tipo che si trovano in questi esagoni perdono un Punto Forza, indipendentemente dal loro simbolo bersaglio. L'unità di fanteria in 0427 è l'unica in un esagono di fuoco Inteso; quindi rimuovete un Punto Forza voltando il suo segnalino. La prossima priorità sono le unità US negli esagoni con un fuoco Moderato; sulla mappa non c'è nessuna unità non corazzata

con il simbolo bersaglio indicato. Le due unità negli esagoni 0626 e 0527 possono essere colpite. Dato che la posizione che spara può colpire ancora un'altra unità US, dovrà scegliere quella di fanteria in 0527, perché ha più Punti Forza. Quindi, l'unità anti-aerea in 0626 non viene colpita.

Poi, risolvete il fuoco della posizione viola in 0531/0631. Nei suoi due esagoni ci sono tre segnalini - due unità e un segnalino Incognita - quindi potrà colpire fino a tre unità US. La prima priorità colpisce le unità negli esagoni con fuoco Intenso, ma sono tutti vuoti. La prossima priorità colpisce le unità non corazzate con il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco e che sono negli esagoni con fuoco Moderato. Qui ci sono tre unità, ma nessuna ha il simbolo bersaglio necessario, quindi nessuna di queste verrà colpita. La terza priorità colpisce le unità negli esagoni con fuoco Sporadico; le unità non corazzate che hanno il simbolo bersaglio indicato sulla carta e si trovano in questi esagoni andranno In Confusione. Piazzate un segnalino *Disrupted* sulla fanteria di Ranger in 0333 - l'unica unità colpita dal fuoco della posizione Tedesca.



ESEMPIO 2 SUL FUOCO TEDESCO

Usando le stesse posizioni dell'illustrazione precedente, avete pescato invece questa carta Fuoco, con i colori delle posizioni arancio, rosse e blu. Due posizioni in figura potranno sparare, la WN rossa in 0728 e la WN blu in 0533. Le posizioni verdi e viola non sparano perché questi colori non sono indicati sulla carta. L'arancio appare sulla carta ma in figura non ci sono posizioni arancio occupate.

Risolvete il fuoco della posizione rossa in 0728. Questa contiene due segnalini, quindi può sparare a due unità US. La prima priorità sono le unità US negli esagoni con fuoco Intenso. L'unica unità US è quella in 0427, che perde un Punto Forza. La prossima priorità colpisce le unità US negli esagoni con fuoco Moderato; quelle con il simbolo bersaglio indicato sulla carta perdono un Punto Forza, comprese le unità di Carri perché il colore del simbolo sulla carta include il bonus contro i Carri.

Ci sono tre unità US negli esagoni con fuoco Moderato, ma solo l'unità di Carri in 0328 ha il simbolo bersaglio indicato sulla carta; rimuovete un Punto Forza da tale unità. La posizione rossa può colpire fino a due unità US, quindi anche se l'unità di fanteria in 0429 si trova in un esagono con fuoco Sporadico ed ha lo stesso simbolo bersaglio indicato sulla carta, non verrà colpita.

La posizione blu in 0533 ha nel suo Campo di Fuoco soltanto un'unità, la fanteria di Ranger nell'esagono 0333, ma il suo simbolo bersaglio non corrisponde con quello della carta, quindi viene risparmiata.

6.51 Eliminare le Unità di Artiglieria Tedesche. Quando eliminate un'unità WN di Artiglieria, questa non contribuirà più al fuoco dell'Artiglieria Tedesca. Le unità di Artiglieria nei riquadri *German Artillery East/West* non possono essere eliminate direttamente, ma potranno essere rese inattive per aver guadagnato il controllo delle posizioni Tedesche che fungono loro da osservatori. I riquadri *German Artillery East/West* contengono una lista di diverse posizioni Tedesche che sono i loro osservatori. Se tutte le posizioni degli osservatori indicate per una determinata Artiglieria sono sotto il vostro controllo, voltate i segnalini di quell'Artiglieria sul lato "Inactive" - questa non contribuirà più al fuoco dell'Artiglieria Tedesca. Tuttavia, se in seguito qualcuna di queste posizioni dovesse essere occupata nuovamente da un'unità Tedesca oppure tornare in comunicazione con la Tedesca, l'unità di Artiglieria per quella posizione ritornerà ancora attiva.

6.52 Le posizioni WN con i simboli dell'Artiglieria hanno il Campo di Fuoco come tutte le altre posizioni. Possono quindi sparare e anche contribuire al fuoco dell'Artiglieria durante la stessa Fase del Fuoco Tedesco, sempre se richiesto dalla carta Fuoco pescata.

6.53 La batteria di Artiglieria missilistica in WN69 non contribuisce ai controlli per il fuoco dell'Artiglieria Tedesca. Questa unità lancerà i suoi missili quando verrà richiesto da un evento.

7. AZIONI US

Durante questa fase, potete fare delle azioni con le vostre unità US. **In ogni Turno, potete scegliere due unità US o gruppi di unità US per ogni Divisione, ognuna delle quali potrà fare un'azione.** Inoltre, le unità US che soddisfano certi requisiti potranno fare un'azione gratuita.

Le unità US possono fare una qualsiasi delle seguenti azioni, se possono:

- Spostarsi di un esagono (*tutte le unità possono farlo*)
- Scalare una Duna (*solo la Fanteria, i Generali e le HQ*)
- Scalare una Scogliera (*solo la Fanteria*)
- Rimuovere un segnalino In CONFUSIONE (*qualunque unità ne abbia uno*)
- Attaccare (*tutte le unità possono farlo*)
- Fuoco di Sbarramento (*solo le unità di Carri*)
- Fuoco di Sbarramento Navale (*solo i segnalini Fuoco di Sbarramento Navale*)

7.1 Azioni Gratuite

Le unità possono fare delle azioni gratuite che non conteranno nel limite delle due azioni per Divisione ogni Turno. Tuttavia, **un'unità può fare solo un'azione per Turno, anche se questa è gratuita.** Le unità possono fare delle azioni gratuite nelle seguenti situazioni:

- **Unità di Ranger.** Le unità di Ranger possono sempre fare le azioni gratuite. Quest'abilità non si estende anche alle unità che dovessero essere raggruppate con i Ranger.
- **Un'unità con un'Eroe o un segnalino Inspired.**
- **Un'unità con un segnalino Climb, Climb Cliffs o Disrupted.**
- **Le unità HQ e i Generali.**
- **Un'unità sotto il comando di un HQ o un Generale.** Un'unità che all'inizio della Fase delle Azioni US è raggruppata oppure è adiacente ad un'unità HQ o Generale, si trova *sotto il suo comando* e potrà fare un'azione gratuita. Le unità che si trovano sotto il comando di un HQ o un Generale, possono fare azioni gratuite diverse. Si considera che i Leader possano organizzare ed incoraggiare ogni unità separatamente.
- **Un'unità di Fanteria che esegue un movimento di auto-conservazione.** Un'unità di Fanteria che si trova **in un esagono di spiaggia** può fare un movimento di auto-conservazione come azione gratuita, che consiste nello spostarsi dall'esagono di spiaggia che occupa, in un esagono di spiaggia adiacente, più vicino ad un esagono che offre protezione. Se l'esagono di destinazione non è di spiaggia oppure è equidistante o più lontano da un esagono che offre protezione, questo movimento non è considerato di auto-conservazione. Il **Ciottolato (Shingle)**, gli **Argini (Seawall)**, le **Pendenze (Slope)**, le **Dune (Bluff)** e le **Scogliere Scalabili (Scaleable Cliff)** sono esagoni che offrono protezione. Le Scogliere a Picco (*Sheer Cliff*) non lo sono.

7.2 Fare le Azioni

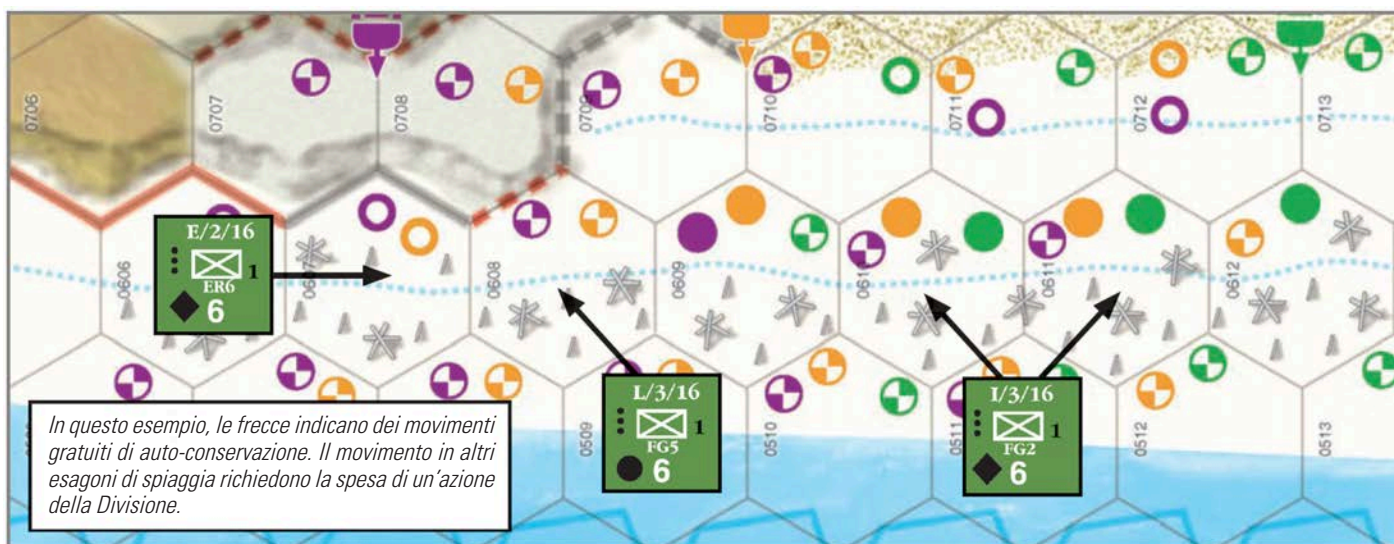
Le vostre unità possono fare le azioni in qualsiasi ordine preferite, rimanendo nel limite delle due azioni permesse per ogni Divisione e quelle gratuite. **Un'unità non può fare più di un'azione ogni Turno, anche se gratuita.** Dovete completare tutte le azioni di una Divisione prima di passare alle azioni dell'altra Divisione.



Come aiuto, potete eventualmente piazzare un *segnalino Action Taken* sulle unità che hanno già agito. Rimuovete questi segnalini al termine della Fase delle Azioni US.

7.21 Due unità di un gruppo possono fare assieme un'azione, al costo di un'unica azione per entrambe, sempre che abbiano fatto esattamente la stessa; ad esempio, devono essersi spostate entrambe nello stesso esagono oppure devono aver attaccato la stessa posizione Tedesca. Se volete che le unità di un gruppo muovano in diverse direzioni o facciano diverse azioni, allora dovrete usare due azioni.

7.22 Un'unità che si sposta attraverso il confine est/Ovest, la sua azione potrà essere considerata come parte di una o dell'altra Divisione. Per tale unità dovrete spendere un'azione di una delle due Divisioni, se tale spesa è richiesta.



- Quando siete in due giocatori, un'unità che si sposta di un solo esagono oltre il confine Est/Ovest, rimane sotto il controllo del giocatore originale. Se invece sconfina più di un esagono, andrà sotto il controllo dell'altra Divisione.

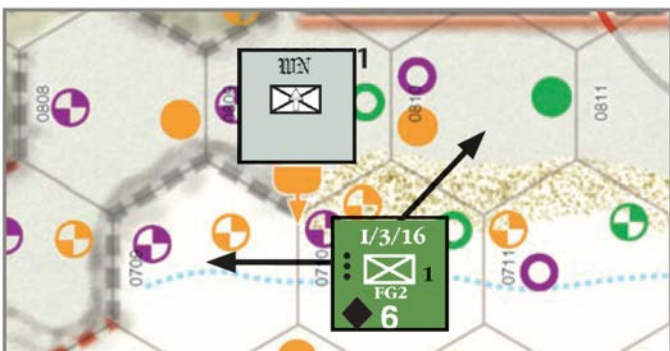
7.3 Azione: Muovere di un Esagono

Fate quest'azione per spostare un'unità di qualsiasi tipo di un esagono, in qualsiasi direzione. Il Diagramma degli Effetti del Terreno contiene la lista dei terreni che limitano o proibiscono il movimento per certi tipi di unità. Le unità che non sono di Fanteria, HQ o Generali, hanno molte limitazioni sui terreni in cui possono entrare o attraversare. In effetti, fino al Turno 16 le vostre unità di Carri, Anti-aerea ed Artiglieria si impantano sulla spiaggia. Nella modalità estesa, le unità del Genio bonificheranno i percorsi per queste unità, permettendo loro di spostarsi anche nell'entroterra (19.3).

7.31 Non potete spostare un'unità US in un esagono occupato da un'unità Tedesca. Ma un'unità US può entrare in una posizione Tedesca vuota.

7.32 Movimento di Infiltrazione. Se spostate un'unità US da un esagono adiacente e all'interno del Campo di Fuoco di una posizione Tedesca occupata e non In Confusione, verso un altro esagono adiacente e all'interno del Campo di Fuoco di quella stessa posizione Tedesca, questo è considerato un movimento di infiltrazione; la posizione Tedesca gli sparerà immediatamente. Solo per quel movimento, dovete pescare una nuova carta Fuoco. Se la carta contiene il colore della posizione Tedesca e il Simbolo Bersaglio dell'unità che si è infiltrata, allora dovete rimuovere un Punto Forza da tale unità US. Se la posizione Tedesca non ha un segnalino Incognita, allora per colpire l'unità che si è infiltrata il colore dovrà essere in un quadrato singolo.

- Se l'unità US che si è infiltrata perde un Punto Forza, potete decidere di completare il suo movimento oppure lasciare l'unità nell'esagono dalla quale era partita. In entrambi i casi, si considera che l'unità abbia utilizzato un'azione.
- Un'unità che si infiltra in un esagono occupato da un'altra unità US, deve sempre controllare il fuoco della posizione Tedesca, ma quelle unità non saranno considerate come bersaglio concentrato, anche se i loro Punti Forza sono più di cinque.
- Gli HQ e i Generali non possono tentare un movimento di infiltrazione quando sono da soli, ma per farlo devono muovere assieme ad un'altra unità.
- Se il movimento di infiltrazione coinvolge due posizioni Tedesche, pescate comunque una sola carta. Se il Simbolo Bersaglio coincide con quello dell'unità US che si sta infiltrando e sulla carta è presente almeno il colore di una delle due postazioni, allora l'unità US perderà un Punto Forza. Non ci sono ulteriori penalità se sulla carta compaiono i colori di entrambe le postazioni Tedesche.

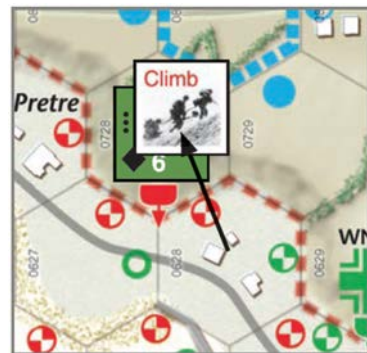


In questo esempio, un'unità US è adiacente ad una posizione arancio WN occupata. Le frecce indicano i possibili movimenti di infiltrazione dell'unità. I movimenti in altri esagono non sono considerati delle infiltrazioni. Se l'unità tenta un'infiltrazione, dovrà perdere un Punto Forza se la carta Fuoco pescata contiene il colore arancio e il Simbolo Bersaglio ◆.

7.33 Se spostate un'unità HQ o un Generale, per il resto della Fase delle Azioni US queste non permetteranno più di fare delle azioni gratuite alle unità sotto il loro comando. Quindi, pianificate con cura le vostre mosse.

7.4 Azione: Scalare un Duna (solo Fanteria, HQ e Generali)

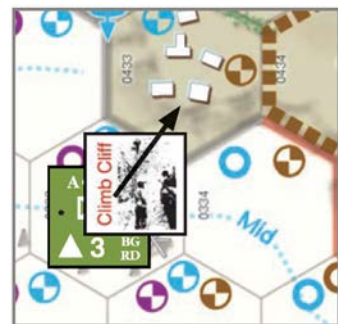
Un'unità di Fanteria o di Ranger US in un esagono in cui un lato contiene delle Dune, può spostarsi nell'esagono adiacente attraverso quelle Dune, facendo due azioni nel corso di due Turni. Una Duna deve essere scalata verso il basso o verso l'alto. Nel primo Turno della scalata, spostate l'unità attraverso la Duna e poneteci sopra un segnalino *Climb*. Nel prossimo Turno, fate un'azione gratuita con quell'unità per rimuovere il segnalino *Climb*. Un'unità che inizia la Fase delle Azioni US con un segnalino *Climb*, può fare solo un'azione - cioè, quella gratuita per eliminare il segnalino. Un'unità con un segnalino *Climb* e un segnalino *Disrupted* può fare una sola azione - quella gratuita per rimuovere il segnalino *Disrupted*.



7.41 Le unità HQ e i Generali possono attraversare una Duna in un solo Turno; non piazzate il segnalino *Climb* su queste unità quando si spostano attraverso la Duna.

7.5 Azione: Scalare una Scogliera (solo la Fanteria)

Un'unità di Fanteria o di Ranger che si trova in un esagono in cui un lato contiene una Scogliera Scalabile, può spostarsi nell'esagono adiacente attraversando quella Scogliera, facendo tre azioni nel corso di tre Turni. Nel primo Turno della scalata, fate un'azione per piazzare un segnalino *Climb Cliff* sull'unità - per ora non spostatela. Nel prossimo Turno, fate un'azione gratuita per spostare l'unità nell'esagono adiacente, superando la Scogliera, e voltate il segnalino *Climb Cliff* sul lato *Climb*. Nel terzo Turno, fate un'azione gratuita per rimuovere il segnalino *Climb*.



7.51 Un'unità che inizia la Fase delle Azioni US con un segnalino *Climb Cliff*, può fare un'azione gratuita, facendo soltanto una delle due cose seguenti: continuare la scalata come descritto prima, oppure rimuovere il segnalino *Climb Cliff* e rimanere nell'esagono in cui si trova.

7.6 Limiti sul Raggruppamento delle Unità

Al termine della Fase delle Azioni US, soltanto una o due unità US possono occupare lo stesso esagono. Il limite sul raggruppamento si applica soltanto al termine della Fase delle Azioni US. Durante questa fase o nelle altre potete quindi superare tale limite.

7.61 Le unità HQ, i Generali e gli Eroi non sono da considerarsi nel limite sul raggruppamento.

7.62 Non c'è limite al numero di Punti Forza che possono avere le unità raggruppate in uno stesso esagono. Tuttavia, se queste superano i cinque Punti Forza in totale, durante la Fase del Fuoco Tedesco sono considerate un Bersaglio Concentrato (6.35).

7.63 Se al termine della Fase delle Azioni US, le unità US superano il limite sul raggruppamento, dovete eliminarne in numero sufficiente per ritornare entro il limite.

7.7 Azione: Rimuovere un segnalino In CONFUSIONE

Un'unità US che ha un segnalino *Disrupted*, non può fare nessun'azione, tranne quella gratuita per rimuovere il suo segnalino *Disrupted*. Vi consigliamo di attendere di aver fatto agire tutte le altre unità del settore prima di rimuovere i segnalini *Disrupted* alle unità, così che inavvertitamente queste non facciano qualche altra azione nel Turno.

E' possibile che durante la Fase delle Azioni US, un'unità US vada In Confusione come risultato di un attacco US fallito. In questo caso, il segnalino *Disrupted* non potrà essere rimosso dall'unità nella stessa Fase delle Azioni in cui è stato ricevuto, dato che l'unità ha già fatto la sua azione del Turno. Per aiutarvi a differenziare le unità che erano andate In Confusione prima della Fase delle Azioni US attuale da quelle che invece sono andate In Confusione nella fase attuale, i segnalini *Disrupted* hanno due facce.

8. AZIONI DI COMBATTIMENTO US

Durante la Fase delle Azioni US, le vostre unità possono tentare di mandare In Confusione e distruggere le unità Tedesche, usando vari tipi di azioni:

- **Attaccare un esagono occupato dai Tedeschi.** Questo attacco deve includere almeno un'unità di Fanteria che sia adiacente all'esagono attaccato. Le altre unità possono partecipare da esagoni adiacenti e, se entro la loro gittata, anche da esagoni non adiacenti al bersaglio.
- **Portare un Fuoco di Sbarramento contro un esagono occupato dai Tedeschi, da esagoni non adiacenti al bersaglio.** Solo le unità di Carri possono fare un fuoco di sbarramento contro l'esagono Tedesco che sia a portata di tiro, ma non devono essere adiacenti al bersaglio.

8.1 Unità US che Possono Attaccare

Un attacco contro un esagono occupato dai Tedeschi deve includere almeno un'unità di Fanteria o di Ranger che attacca il bersaglio da un esagono adiacente. Se questo è verificato, qualsiasi altra unità può unirsi all'attacco contro quello stesso bersaglio, alle seguenti condizioni:

Le unità di **Fanteria** devono essere in un esagono adiacente al bersaglio.

Le unità di **Fanteria Pesante** (quelle che hanno il valore di *Gittata 2*) devono essere adiacenti al bersaglio oppure ad un esagono di distanza.

Un'unità di **Carri**, **Anti-Carro** o **Anti-aerea** deve essere a portata di tiro e almeno una delle seguenti condizioni deve essere verificata:

- è adiacente all'esagono bersaglio, oppure
- è adiacente all'unità di Fanteria che attacca, oppure
- è sotto il comando di un HQ o un Generale, oppure
- almeno una delle Fanterie in attacco è sotto il comando di un HQ o un Generale.

Un'unità di **Artiglieria** (inclusa l'*Artiglieria SP*) deve essere ...

- a portata di tiro ma non adiacente al bersaglio, e
- sotto il comando di un HQ (*non un Generale*) che sta comandando anche almeno un'unità di Fanteria che sta attaccando quel bersaglio (*troverete che all'inizio della partita questa condizione è piuttosto difficile da soddisfare*), e
- se non è corazzata, non può trovarsi in un Campo di Fuoco di un'unità Tedesca non In Confusione.

Il **Bombardamento Navale** può essere aggiunto all'attacco se avete un segnalino *Naval GunFire* da spendere ed almeno una fanteria in quell'attacco ha una Radio oppure è sotto il comando di un HQ.

8.11 Determinare la Portata di Tiro.

Un esagono è a portata di tiro di un'unità US se la distanza in esagoni tra di loro (*considerando l'esagono bersaglio ma non quello dell'unità che spara*) è uguale o minore della Gittata dell'unità che spara.

8.12 Limitazioni al Fuoco per il Livello del Terreno.

Un'unità US che si trova su una spiaggia o in un pianoro non può sparare a distanza contro una posizione Tedesca occupata che si trova ad livello di altitudine maggiore, a meno che quella posizione non proietti un Campo di Fuoco in almeno un esagono di spiaggia (*significa che la posizione si trova su una Duna che domina la spiaggia*). Questa limitazione si applica alle azioni di Attacco e di Fuoco di Sbarramento.

- Le limitazioni per il livello del terreno non si applicano al bombardamento navale.

8.13 Ogni unità che partecipa all'attacco contro un singolo esagono occupato dai Tedeschi deve usare un'azione per poter partecipare all'attacco. Un'unità che non può fare un'azione, non potrà partecipare all'attacco.

8.14 Le unità HQ e i Generali non possono partecipare direttamente ad un attacco, e non ne sono influenzate dai risultati.

8.15 Come indicato sul Diagramma del Terreno, un'unità che si trova ad un livello di altitudine basso (*spiaggia o pianoro*), non può attaccare attraverso una Duna o una Scogliera, a meno che non sia in grado di fare un attacco a distanza. Un'unità che si trova ad un livello di altitudine elevato, può attaccare attraverso una Duna, ma non attraverso una Scogliera.

- Un'unità di Fanteria Pesante (*Gittata 2*) può attaccare attraverso una Duna o una Scogliera, ma solo se un'altra unità di Fanteria sta attaccando quello stesso bersaglio da una posizione adiacente e attraverso un esagono permesso.

8.16 Una posizione Tedesca può essere attaccata solo una volta durante una Fase delle Azioni US.

8.2 Armi per l'Attacco

Note dell'autore: in molti wargame, un attacco di successo richiede un rapporto di forze superiore rispetto a quello del nemico. Questo è un fattore importante negli attacchi US in DDOB, ma equamente importante è l'impiego delle armi e delle tattiche giuste.

Ogni unità US possiede una o più armi, come indicato sul Diagramma delle Armi US. Anche le unità Tedesche e i segnalini Incognita contengono delle armi richieste. Le unità US che hanno le armi richieste dall'unità Tedesca attaccata, saranno più efficaci.

8.21 Armi della Fanteria US a Forza Ridotta.

Le armi possedute dalle unità US con forza ridotta sono stampate sui loro segnalini invece che sul Diagramma delle Armi. Queste armi variano da unità ad unità; ciò riflette i diversi equipaggiamenti perduti o abbandonati.

8.22 Fiancheggiare.

Alcune unità di rinforzo Tedesche e segnalini Incognita, tra la lista delle armi richieste contengono anche il fiancheggiamento (*FL*). Quest'arma (*che si può considerare una tattica*) non è posseduta da nessuna unità US. Quindi, per soddisfare in un attacco la richiesta di fiancheggiamento, le unità US devono attaccare l'esagono Tedesco occupato da almeno due esagoni diversi ed adiacenti a quel bersaglio ma non adiacenti tra di loro.

- Se l'unità Tedesca e il suo segnalino Incognita contengono entrambi la richiesta per un fiancheggiamento, allora per soddisfare la richiesta le unità US devono attaccare da almeno tre esagoni diversi ed adiacenti al bersaglio. I tre esagoni possono essere adiacenti tra di loro.

8.23 Gli Eroi e le Armi.

Quando un'unità con un Eroe attaccano un esagono adiacente, questo Eroe fornisce una specie di 'arma jolly'. L'Eroe può sostituire una qualsiasi delle armi richieste dal bersaglio, a vostra scelta, dopo aver rivelato tutte le armi richieste Tedesche.

- Un Eroe non può sostituire la richiesta di fiancheggiamento.
- Un Eroe può incrementare di uno la forza del vostro attacco, invece di permettere la sostituzione della richiesta di un'arma, a vostra scelta.
- Questo beneficio non è cumulativo. Se nell'attacco sono coinvolti più Eroi, potete usare i benefici di uno soltanto di loro.

8.24 Le Radio degli HQ.

Le unità HQ US possiedono delle Radio, che sono un'arma richiesta per sconfiggere certe unità Tedesche. Un'unità US che attacca una posizione Tedesca da un esagono adiacente ed è sotto il comando di un HQ, può includere tra le armi possedute anche la Radio.

8.25 Le armi richieste da un Bombardamento Navale possono essere soddisfatte utilizzando un segnalino Fuoco Navale come parte dell'attacco (8.5). Inoltre, un Eroe può soddisfare la richiesta di un Bombardamento Navale.

8.26 Armi della Fanteria Pesante.

Certe unità di Fanteria hanno una Gittata di 2. Quando una di tali unità attacca da un esagono adiacente, la lista di tutte le armi si trova sul Diagramma delle Armi US. Se partecipa ad un attacco da un esagono non adiacente, oppure spara attraverso delle Dune o una Scogliera, un'unità di Fanteria Pesante a piena forza avrà meno armi, come notato sul diagramma. Quando una Fanteria Pesante perde un Punto Forza, perderà anche la sua capacità di sparare a distanza, quindi diventerà come tutte le altre unità di Fanteria regolare.

8.27 Le Armi dei Carri.

Come indicato sul Diagramma delle Armi US, le armi possedute dai Carri dipendono dalla distanza dal loro bersaglio. Con una distanza da 1 a 5 esagoni, il Carro soddisfa tutte le richieste per l'artiglieria (AR) e un bazooka (BZ); a distanza da 1 a 3 esagoni il Carro soddisfa anche le richieste per un fucile automatico browning (BR) ed una mitragliatrice (MG).

8.3 Risolvere un Attacco

Un attacco viene risolto comparando la forza e le armi delle unità US in attacco con la forza e le armi richieste dalle unità e dei segnalini Incognita che sono nell'esagono Tedesco attaccato. Come risultato dell'attacco, i difensori Tedeschi potrebbero andare In Confusione, perdere il loro segnalino Incognita, guadagnare un segnalino Incognita, nascondersi, oppure essere sconfitti. Un'unità Tedesca sconfitta è rimossa dalla gioco, temporaneamente o permanentemente. Come risultato dell'attacco, le unità US potrebbero andare In Confusione, e qualche volta, perdere un Punto Forza.

Quando avete dichiarato un'azione di attacco contro un esagono Tedesco occupato e avete scelto tutte le unità US che utilizzano un'azione per partecipare a tale attacco (*comprendendo anche l'utilizzo di un segnalino Fuoco Navale, se lo avete*), risolvetele come segue:

1. Rivelate l'unità Tedesca, se questa non è già scoperta. Se nell'esagono è presente anche un segnalino Incognita, per ora non rivelatelo.
2. Sommate la forza totale delle vostre unità in attacco e comparatela con la forza totale delle unità Tedesche rivelate e del segnalino Incognita presenti nell'esagono. La forza Tedesca può essere incrementata dal terreno presente nell'esagono, come indicato sul Diagramma degli Effetti del Terreno.
3. Controllate per vedere se le vostre unità in attacco possiedono tutte le armi richieste per sconfiggere le unità Tedesche rivelate e i segnalini Incognita presenti. Se nello scontro sta partecipando anche un Eroe, questo può soddisfare una delle armi richieste.
4. Fate quindi riferimento alla Tabella degli Attacchi US. Se non possedete tutte le armi richieste usate la sezione in alto della tabella; usate invece quella in basso se le possedete tutte. Trovate la linea che corrisponde al rapporto delle forze. Poi, trovate la colonna che corrisponde alla composizione delle unità Tedesche nell'esagono bersaglio - unità da sola, unità con un segnalino Incognita non rivelato, oppure unità con un segnalino Incognita rivelato. Incrociate la riga e la colonna per trovare il risultato dell'attacco. Tali risultati sono descritti sulla Tabella degli Attacchi.
5. Applicare il risultato dell'attacco all'unità Tedesca e al segnalino Incognita presenti nell'esagono, ed eventualmente, anche alle unità US che hanno attaccato. Se l'esagono bersaglio contiene un segnalino Incognita non rivelato, il risultato dell'attacco potrebbe richiedervi di rivelarlo subito, e in tal caso dovrete ricalcolare il rapporto di forze e consultare nuovamente la Tabella degli Attacchi.

8.31 Un attacco con più di un'unità US contro una posizione Tedesca occupata è risolto come un attacco singolo. Sommate le forze di tutte le unità US che partecipano per ottenere un totale unico, ed utilizzate tutte le armi delle vostre unità partecipanti. Se si attacca da più esagoni diversi, considerate che l'attacco provenga dall'esagono il cui terreno è di minor vantaggio per i difensori Tedeschi. Ad esempio, se attaccate attraverso una pendenza e dei ciottoli, usate questi ultimi per determinare il vantaggio difensivo Tedesco.

8.32 Quando attaccate una posizione WN che occupa due esagoni adiacenti, dovrete attaccarne solo uno di questi alla volta. Le unità Tedesche che si trovano nell'altro esagono non parteciperanno alla difesa e non saranno influenzate dall'esito dell'attacco.

8.33 Ritirata Tedesca.

Quando un attacco US sconfigge un'unità di rinforzo Tedesca della 352^a Divisione, queste unità si ritirano invece di essere eliminate, ma solo se potevano tracciare una linea di comunicazioni al momento dell'attacco (12.2 e 12.23). Ponete l'unità che si ritira a faccia in giù nel riquadro *Division Reinforcement (indipendentemente dal tipo di unità)*. Le unità sconfitte che non possono ritirarsi sono eliminate dal gioco. **Le seguenti unità non possono mai ritirarsi:**

- un'unità WN,
- un'unità di rinforzo della 716^a Divisione,
- un'unità che non può tracciare una linea di comunicazione.

8.34 Non c'è un "vantaggio dopo il combattimento" quando un'unità Tedesca viene sconfitta - cioè, non dovrete spostare le unità attaccanti nell'esagono lasciato vuoto dai Tedeschi appena sconfitti.

8.4 Azione: Fuoco di Sbarramento

Un Carro può fare quest'azione per colpire un esagono Tedesco occupato, se si trova a portata di tiro ma non è adiacente all'esagono bersaglio, e se almeno una delle seguenti condizioni è verificata:

- Il Carro occupa un esagono che si trova nel Campo di Fuoco dell'esagono bersaglio.
- Un'unità di Fanteria US non In Confusione occupa un esagono che si trova nel Campo di Fuoco dell'esagono bersaglio. Tale unità di Fanteria è considerata l'osservatore per quel Carro. Osservare non è considerata un'azione. Se un'unità di Fanteria è l'osservatore per il Carro, allora quel Carro oppure il suo osservatore dovranno essere sotto il comando di un HQ o un Generale.

Se una di queste condizioni è verificata, pescate una carta Fuoco e fate riferimento alla Tabella del Fuoco di Sbarramento US per determinare come verrà influenzata la posizione Tedesca bersaglio dal fuoco di sbarramento. Se la carta Fuoco non contiene il colore della posizione Tedesca bersaglio oppure il simbolo dell'unità di Carri, il fuoco di sbarramento non ha avuto effetti.

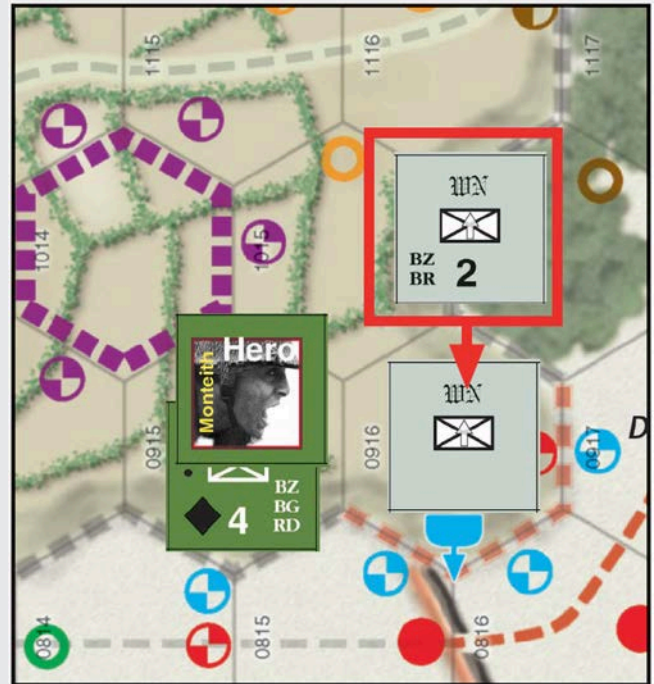
8.41 Il fuoco di sbarramento può essere fatto soltanto da un'unità alla volta. Non potete combinare la forza di più unità in un fuoco di sbarramento. Pescate una carta Fuoco per ogni fuoco di sbarramento che fate; non considerate la carta Fuoco che avevate pescato durante la Fase del Fuoco Tedesco. Un esagono Tedesco occupato può essere il bersaglio di più di un fuoco di sbarramento in una stessa Fase delle Azioni US, ma non può essere attaccato normalmente e riceve anche un fuoco di sbarramento nella stessa fase. Un fuoco di sbarramento contro una posizione WN formata da due esagoni colpisce soltanto uno dei due esagoni, cioè quello scelto come bersaglio.

8.42 Il fuoco di sbarramento contro degli esagoni Tedeschi occupati che si trovano in posizione elevata è soggetto alle limitazioni della regola 8.12. **Un'unità di rinforzo non rivelata NON può subire il fuoco di sbarramento.**

ATTACCHI US (8.3)

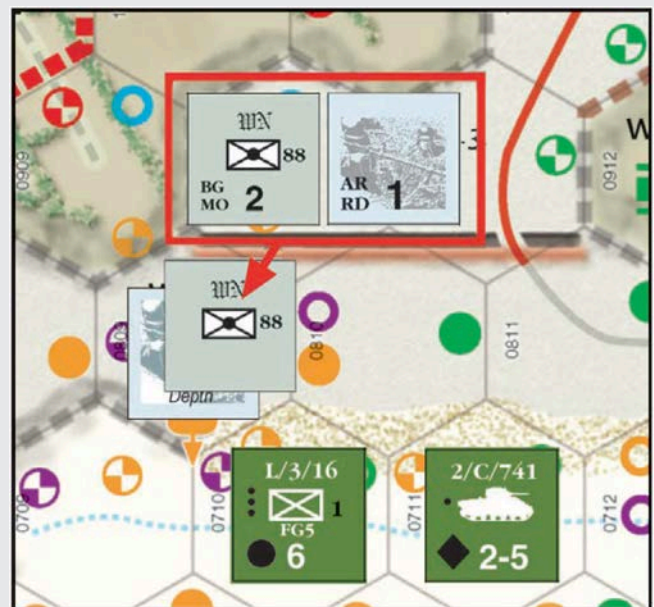
Esempio 1 di Attacco US

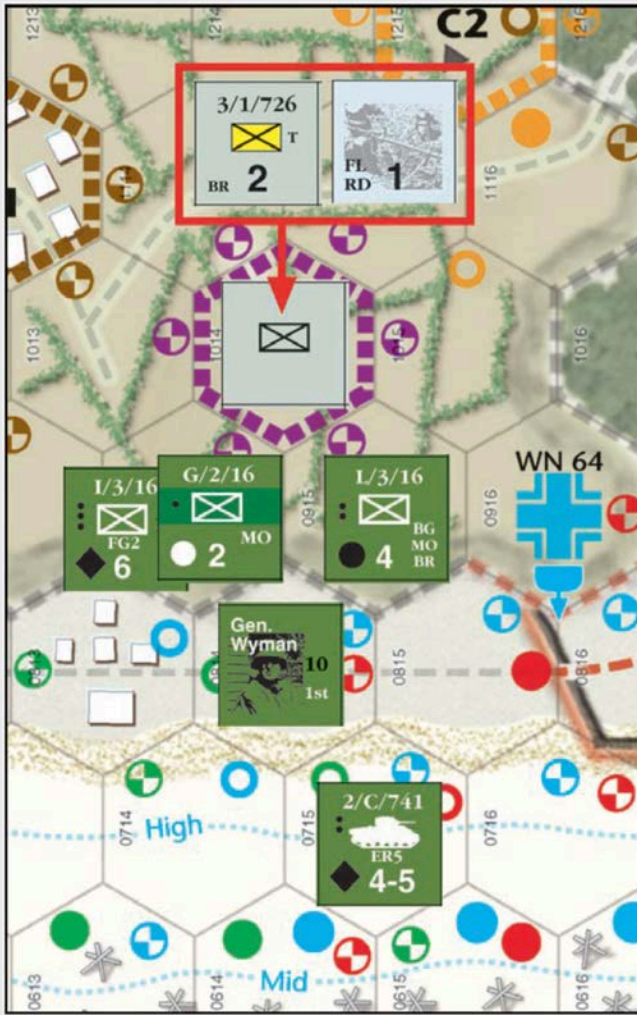
Un'unità di fanteria con un Eroe si è spostata su un'altura e attacca la WN 64, che contiene un'unità WN solitaria e senza un segnalino Incognita. L'Eroe permette alla sua unità di fare un attacco gratuito. L'unità di fanteria ha già perso un Punto Forza; ha quindi una forza di 4 e possiede solo le armi indicate sul suo segnalino - Bazooka (BZ), Bangalore Torpedo (BG) e una Radio (RD). Iniziate la risoluzione dell'attacco rivelando l'unità WN - che ha forza 2. Le scritte **BZ** e **BR** sull'unità WN indicano che per sconfiggerla sono necessari un Bazooka e un Fucile Automatico Browning. Avete il Bazooka ma non il Fucile Automatico (*BAR*). Il vostro Eroe agisce come 'jolly', sostituendo il *BAR*. Avete il doppio della forza dell'unità WN (*4 a 2*) e grazie al vostro Eroe possedete le armi richieste. Trovate la riga "Yes" sulla Tabella degli Attacchi per le Armi e la forza di attacco uguale almeno al doppio. La incrociate con la colonna della composizione Tedesca - "*German unit alone*". Il risultato indica "German defeated". Quindi, l'unità WN è rimossa dal gioco.



Esempio 2 di Attacco US

Un'unità di fanteria e un'unità di Carri attaccano la posizione WN 61, che contiene un'unità WN non ancora rivelata e un segnalino Incognita. Le due unità US non sono sotto comando di un HQ o un Generale, e nessuna ha un Eroe, quindi per effettuare l'attacco dovrete spendere due azioni. Il Carro può partecipare perché si trova adiacente alla fanteria in attacco. La vostra forza è di 8 ed entrambe le unità hanno tutte le armi indicate sul Diagramma delle Armi US. Rivelate l'unità WN (*ma non il suo segnalino Incognita*) - ha forza 2 che deve essere raddoppiata a 4 perché la state attaccando attraverso un esagono con ciottoli. Le armi **BG** e **MO** sull'unità WN indicano che per sconfiggerla sono necessarie le Bangalore Torpedo US. La vostra unità di fanteria possiede entrambe queste armi (*per il Diagramma delle Armi US*). Fino a questo momento, avete il doppio della forza dell'unità WN (*8 a 4*) e possedete le armi richieste. Trovate la riga "Yes" sulla Tabella degli Attacchi per le Armi e la forza di attacco pari almeno al doppio. La incrociate con la colonna della composizione Tedesca in questo momento - "*German unit & unrevealed depth marker*". Il risultato indica di rivelare il segnalino Incognita; ora, dovrete comparare ancora i risultati e leggete la colonna verso destra. Voltate il segnalino Incognita rivelando 1 Punto Forza aggiuntivo (*non raddoppiato*), che porta a 5 la forza totale della posizione Tedesca e due armi aggiuntive richieste - **AR** (Artiglieria) e **RD** (Radio). La vostra fanteria ha una Radio e grazie al Carro soddisfatte anche la richiesta dell'Artiglieria. Fate ancora riferimento alla Tabella degli Attacchi, e questa volta usate la riga "Yes" e la forza di attacco maggiore ma non del doppio. Incrociate la riga della nuova composizione Tedesca - "*German unit & revealed depth marker*". Questo risultato richiede l'eliminazione del segnalino Incognita sull'unità WN sopravvissuta - un altro attacco di successo.







Esempio 3 di Attacco US

Tre unità di fanteria stanno attaccando una posizione su un'altura che contiene un'unità di rinforzo non rivelata e un segnalino Incognita. Le tre unità US sono sotto comando di un Generale, quindi attaccheranno tutte gratuitamente. Anche un'unità di Carri sulla spiaggia è sotto comando, ma non può partecipare perché non si trova sull'altura. Le vostre unità di fanteria hanno una forza totale di 12, e dato che una di loro è a piena forza (1/3/16), tutte le armi indicate sul Diagramma delle Armi sono presenti.

Rivelate l'unità WN (*ma non il suo segnalino Incognita*) - che ha una forza di 2, raddoppiata a 4 perché si trova in un esagono di Siepi. La scritta "BR" sull'unità Tedesca significa che per sconfiggerla è necessaria una BAR. In questo momento, la vostra forza è maggiore di quella dell'unità Tedesca (12 a 4) e possedete le armi richieste. Trovate la riga "Yes" sulla Tabella degli Attacchi per le Armi e la forza di attacco pari almeno al doppio. La incrociate con la colonna della composizione Tedesca in questo momento - "German unit & unrevealed depth marker".

Il risultato richiede di rivelare il segnalino Incognita; comparate ancora e consultate la colonna a destra. Voltate il segnalino Incognita e rivelate 1 Punto Forza aggiuntivo (*anche raddoppiato*), che porta la forza della posizione Tedesca a 6, oltre alla richiesta di due armi aggiuntive - FL (*Fiancheggiamento*) e RD (*Radio*). La vostra fanteria a piena forza ha la Radio, ma non state effettuando un fiancheggiamento. Per soddisfare anche questa richiesta, dovete attaccare da almeno due esagoni che sono adiacenti al nemico ma non sono adiacenti tra di loro. E voi state attaccando da due esagoni adiacenti tra di loro.

Fate ancora riferimento alla Tabella sugli Attacchi, e questa volta usate la riga "No" per le Armi e la forza di attacco pari almeno al doppio. Incrociate ancora con la colonna relativa alla composizione Tedesca - "German unit & revealed depth marker". Questo risultato manda In Confusione l'unità Tedesca e potete applicare l'attrito. Siete di fronte ad una decisione difficile - l'attrito vi permetterebbe di rimuovere il segnalino Incognita Tedesco, in cambio di perdere un Punto Forza. Decidete di eliminare la vostra unità di fanteria alla quale rimane solo un Punto Forza (G/2/16). Rimuovete il segnalino Incognita e ponete un segnalino *Disrupted* sull'unità di rinforzo Tedesca che è sopravvissuta.

Tipo unità	Armi ed Equipaggiamento
Fanteria a piena forza 	BZ - Bazooka BG - Bangalore Torpedo
Fanteria di Ranger a piena forza 	BR - Fucile Automatico Browning DE - Demolizioni MO - Mortaio RD - Radio

8.5 Segnalino Fuoco Navale

Ricevete dei segnalini Fuoco Navale dai risultati di alcune carte Evento pescate. Potete utilizzarli per fare un fuoco di sbarramento navale come parte di un attacco US, oppure potete utilizzarli per fare un fuoco di sbarramento navale separato.

8.51 Fuoco di Sbarramento Navale assieme agli Attacchi US.

Potete utilizzare un segnalino Fuoco Navale per includere in uno dei vostri attacchi US un fuoco di sbarramento navale, ma solo se un'unità di Fanteria che sta partecipando all'attacco ha una Radio oppure è sotto il comando di un HQ (e in quest'ultimo caso ha accesso alla Radio del HQ). Se questa richiesta è soddisfatta, il fuoco di sbarramento navale può contribuire al vostro attacco, in due modi:

- la forza del segnalino Fuoco Navale (9) è aggiunta alla forza del vostro attacco;
- l'eventuale richiesta di armi per il fuoco di sbarramento navale, artiglieria e demolizione è soddisfatta.

8.52 Fuoco di Sbarramento Navale Separato.

Potete usare un segnalino Fuoco Navale per fare un fuoco di sbarramento con l'artiglieria navale contro una qualsiasi posizione WN Tedesca (rivelata o nascosta) oppure una qualsiasi posizione di rinforzo rivelata sulla mappa, sempre che almeno un'unità di Fanteria non In Confusione con una Radio o sotto il comando di un HQ si trovi nel Campo di Fuoco del bersaglio. Se queste richieste sono soddisfatte, l'esagono Tedesco occupato subisce il fuoco di sbarramento; piazzate un segnalino *Disrupted* sull'unità in quell'esagono. Se nell'esagono è presente anche un segnalino Incognita, rimuovetelo dal gioco. Le unità Tedesche non vengono eliminate dal fuoco di sbarramento navale. **Una posizione di rinforzo che contiene un'unità Tedesca nascosta non può subire il fuoco di sbarramento navale.**

8.53 Un fuoco di sbarramento navale è considerata un'azione gratuita e può essere fatto in qualsiasi momento durante la Fase delle Azioni US. Tuttavia, un singolo esagono Tedesco occupato non può essere soggetto ad un fuoco di sbarramento e ad un attacco nella stessa Fase delle Azioni US.

8.54 Potete usare il segnalino Fuoco Navale nel Turno in cui l'avete ricevuto, oppure potete tenerlo per un Turno seguente. Una volta usato, il segnalino va scartato.

9. SEGNALINI UNITÀ, INCOGNITA E RINFORZI TEDESCHI

Le unità Tedesche occupano le posizioni sulla mappa. Un'unità può occupare una posizione da sola, oppure con un segnalino Incognita posto sotto di essa. Un'unità e il suo segnalino Incognita rappresentano una singola forza Tedesca nella posizione. All'inizio della partita, le sole unità Tedesche sulla mappa sono quelle WN, che occupano le posizioni WN; alcune unità WN iniziano la partita con un segnalino Incognita, altre senza. Durante la partita, entreranno in gioco nuove unità Tedesche e segnalini Incognita, in svariati modi:

- Le unità WN senza un segnalino Incognita possono riceverne una grazie ad una carta Evento pescata oppure come risultato di un attacco US fallito.
- Le unità di rinforzo possono apparire nelle posizioni di rinforzo, di solito come risultato di una carta Evento pescata. Inizialmente, i rinforzi vengono presi dal riquadro *Tactical Reinforcement* e posti sulla mappa senza un segnalino Incognita. Quando il riquadro *Tactical Reinforcement* è vuoto, i rinforzi sono presi dal riquadro *Division Reinforcement*, e in questo caso sono piazzati sulla mappa assieme ad un segnalino Incognita.
- Le unità di rinforzo sulla mappa che non hanno un segnalino Incognita possono riceverne una grazie ad una carta Evento, oppure come risultato di un attacco US fallito.

9.1 Rivelare le Unità Tedesche e i Segnalini Incognita

Le unità Tedesche e i segnalini Incognita sono inizialmente posti coperti sulla mappa (cioè, non rivelati). Il tipo dell'unità o del segnalino Incognita è identificato sul retro del segnalino stesso. Un'unità non rivelata esercita un Campo di Fuoco e può sparare.

Un'unità Tedesca deve essere rivelata come risultato di un'azione US - di solito un attacco (vedere la sezione 8). Quando un'unità Tedesca viene rivelata, il suo segnalino Incognita rimane nascosto fino a quando l'unità non sarà soggetta ad un attacco US di forza sufficiente. In quel momento, il segnalino Incognita dell'unità potrà essere rivelato ed aggiunto alla difesa. Quando avete rivelato un'unità o un segnalino Incognita, questi rimangono rivelati fino a quando non saranno rimossi dalla mappa, oppure fino a quando il risultato di un combattimento vi richiede di nasconderli nuovamente.

9.2 Aggiungere un Segnalino Incognita ad un'Unità

I segnalini Incognita sono aggiunti alle unità Tedesche durante la partita, come risultati di certi eventi e qualche volta come risultato di un attacco US fallito (vedere il *Diagramma dei Risultati degli Attacchi US*). Un evento può richiedere di aggiungere un segnalino Incognita ad un'unità che si trova da qualsiasi parte sulla mappa, oppure di aggiungerlo ad un'unità in un determinato settore, oppure ancora di aggiungerlo ad unità in entrambi i settori.

Quando pescate un evento che richiede di aggiungere un segnalino Incognita, scegliete un'unità Tedesca che non ne abbia già uno e poneteci sotto quel segnalino. Se ci sono più unità Tedesche che non hanno già un segnalino Incognita (sulla mappa o nel settore indicato dall'evento), scegliete l'unità in base alle seguenti priorità:

1. Scegliete l'unità Tedesca più vicina ad un'unità US (in esagoni);
2. Se due o più unità sono equidistanti, scegliete quella:
 - a. in una posizione WN formata da un solo esagono;
 - b. poi, in una posizione WN formata da due esagoni;
 - c. infine, in una posizione di rinforzo.
3. Se in una certa posizione ci sono più unità tra cui scegliere, piazzate il segnalino Incognita nella posizione con l'ID minore. Una posizione di rinforzo Tedesca senza un ID è considerata avere ID zero. Se due o più posizioni hanno lo stesso ID, piazzate il segnalino Incognita in quella con la lettera minore.

Un'unità Tedesca deve avere una linea di comunicazione per poter ricevere un segnalino Incognita (7.2). Le unità In Confusione possono ricevere un segnalino Incognita. Se un settore indicato sulla carta Evento non contiene unità Tedesche che possono ricevere il segnalino Incognita, piazzatelo con un'unità nell'altro settore. Se anche nell'altro settore non ci sono unità che possono ricevere il segnalino, allora non lo dovrete piazzare. Un segnalino Incognita può essere piazzato soltanto in una posizione Tedesca occupata da un'unità (Tedesca). I segnalini Incognita non possono mai rimanere da soli in un esagono.

9.21 Piazzare i Segnalini Incognita.

Dopo aver determinato l'unità Tedesca che può ricevere il segnalino Incognita, pescate a caso un segnalino Incognita dal riquadro appropriato e ponetelo sotto l'unità, senza rivelarlo.

- Per un'unità WN, pescate il segnalino dal riquadro *German WN Depth Markers*
- Per un'unità di rinforzo che si trova in un esagono con edifici, pescate il segnalino dal riquadro *German Building Depth Markers*;
- Per un'unità di rinforzo che si trova in un esagono di altro tipo, pescate il segnalino dal riquadro *German Mobile Depth Markers*.

9.22 Un segnalino Incognita può essere piazzato con un'unità Tedesca che in precedenza aveva perso il suo a causa di un attacco o un fuoco di sbarramento US. Non c'è limite al numero di volte che un'unità Tedesca può perdere e ricevere un segnalino Incognita, sempre che abbia una linea di comunicazione.

9.23 Alcuni eventi chiedono di piazzare un Eroe US e un segnalino Incognita. Se possibile, dovete piazzare il segnalino Incognita nello stesso settore in cui piazzate l'Eroe.

9.24 Esaurimento dei Segnalini Incognita.

Più avanti nella partita, uno o entrambi i riquadri dei segnalini Incognita potrebbero esaurirsi.

- Se il riquadro *German WN Depth Markers* è vuoto quando dovete pescare un segnalino Incognita *WN*, scegliete invece un'unità in una posizione di rinforzo.
- Se il riquadro *German Building Depth Markers* è vuoto quando dovete pescare un segnalino Incognita *Building*, prendete invece un segnalino Incognita *Mobile*.
- Se il riquadro *German Mobile Depth Markers* è vuoto quando dovete pescare un segnalino Incognita *Mobile*, i Tedeschi hanno esaurito le scorte.

Se è disponibile un solo segnalino Incognita quando ne dovete pescare due, per piazzare i segnalini applicate le priorità di piazzamento sull'intera mappa, e non soltanto del settore richiesto.

9.3 Rinforzi Tedeschi Attivati dagli Eventi

I rinforzi Tedeschi entrano in gioco quando la carta Evento pescata lo richiede. Per ognuno di questi rinforzi, pescate un'unità di rinforzo a caso dal riquadro *German Tactical Reinforcements* e piazzatela coperta nella zona indicata dall'evento, senza un segnalino Incognita, in una posizione di rinforzo Tedesca che abbia una linea di comunicazione. Scegliete la posizione specifica all'interno della zona usando le seguenti priorità:

1. in una posizione adiacente ad un'unità US. Se due o più posizioni sono adiacenti all'unità US, ponetela in quella con l'ID minore.
2. in una posizione entro due esagoni da un'unità US. Se due o più posizioni possono ricevere il rinforzo, piazzatelo in quella con l'ID minore.
3. nella posizione con l'ID minore.

9.31 Se il riquadro *German Tactical Reinforcements* è vuoto, pescate un'unità dal riquadro *German Divisional Reinforcements*. **Le unità di rinforzo divisionali entra in gioco sempre con un segnalino Incognita.** Quando avete determinato la posizione dell'unità di rinforzo divisionale, pescate un segnalino Incognita dal riquadro appropriato (*Building o Mobile*) e ponetelo sotto l'unità di rinforzo.

9.32 Le unità di rinforzo che entrano in gioco grazie ad un evento non possono essere piazzate nelle posizioni di rinforzo Tedesche che non hanno un ID. Le posizioni WN non ricevono mai unità di rinforzo. Un'unità di rinforzo non può essere piazzata in una posizione già occupata da un'unità Tedesca.

9.33 Una posizione Tedesca deve avere una linea di comunicazione per poter ricevere un'unità di rinforzo (12.2). Notate che una posizione Tedesca non occupata può essere adiacente a delle unità US pur avendo una linea di comunicazione, e quindi essere idonea a ricevere un rinforzo. Se nessuna posizione in una data zona può tracciare una linea di comunicazioni, l'unità di rinforzo per quella zona non apparirà.

9.34 Se il riquadro *German Tactical Reinforcements* e *German Divisional Reinforcements* sono vuoti quando si deve pescare un'unità di rinforzo, tale rinforzo non arriva. Se i rinforzi si esauriscono durante un evento che richiede il piazzamento di più unità, applicate le priorità in 9.3 per l'intera mappa, così da determinare quali saranno le zone che riceveranno le unità di rinforzo disponibili.

9.4 Rinforzi Tedeschi Attivati da un segnalino Incognita WN

Un'unità di rinforzo Tedesca entra in gioco quando rivelate un segnalino Incognita WN nel riquadro *German Tactical Reinforcements*. Nel momento in cui questo avviene, fate quanto segue:

1. Rimuovete dal gioco il segnalino Incognita.
2. Pescate un'unità di rinforzo dal riquadro *German Tactical Reinforcements* e ponetela vicino alla posizione WN dalla quale avete rimosso il segnalino Incognita, anche se quella posizione di rinforzo non ha un ID.
3. Se due o più posizioni sono equidistanti, piazzate il rinforzo nella posizione più vicina all'unità US. Se le posizioni sono ancora equidistanti, piazzate il rinforzo nella posizione con l'ID minore.

9.41 Per il piazzamento dei rinforzi scatenati da una WN, una posizione di rinforzo senza un ID (*ad esempio, l'esagono 0828*) è considerato avere un ID uguale a zero. Le limitazioni in 9.33 si applicano ai rinforzi scatenati da una WN.

9.42 Un rinforzo scatenato da una WN può essere preso solo dal riquadro *German Tactical Reinforcements* ed è posto senza un segnalino Incognita. Se quel riquadro è vuoto, il rinforzo non entrerà in gioco.

9.5 Il Kampfgruppe Meyer

Il riquadro *Kampfgruppe Meyer* contiene le unità Tedesche che storicamente erano a disposizione per essere impegnate in Omaha Beach ma erano state deviate altrove dal comando della 352ª Divisione di Fanteria. Queste unità sono disponibili come rinforzo solo se si scatena l'evento *Kampfgruppe Meyer*.

10. DEMOLIZIONI DEL GENIO US

Le squadre demolizione del Genio sbarcano su Omaha Beach nella prima ondata, per distruggere gli ostacoli e le mine sulla spiaggia che minacciano le forze US durante lo sbarco nella tarda mattinata, durante la Marea Media ed Alta. Queste squadre non sono rappresentate da segnalini, ma la loro vitale missione è di bonificare la spiaggia dagli ostacoli. Molti esagoni sulla linea di Marea Media contengono degli ostacoli. Se le unità del Genio non rimuoveranno questi ostacoli, le unità che sbarcheranno in tali esagoni potrebbero ricevere delle perdite a causa dell'esplosione delle mine nascoste (5.14).

10.1 Bonificare gli Ostacoli sulla spiaggia

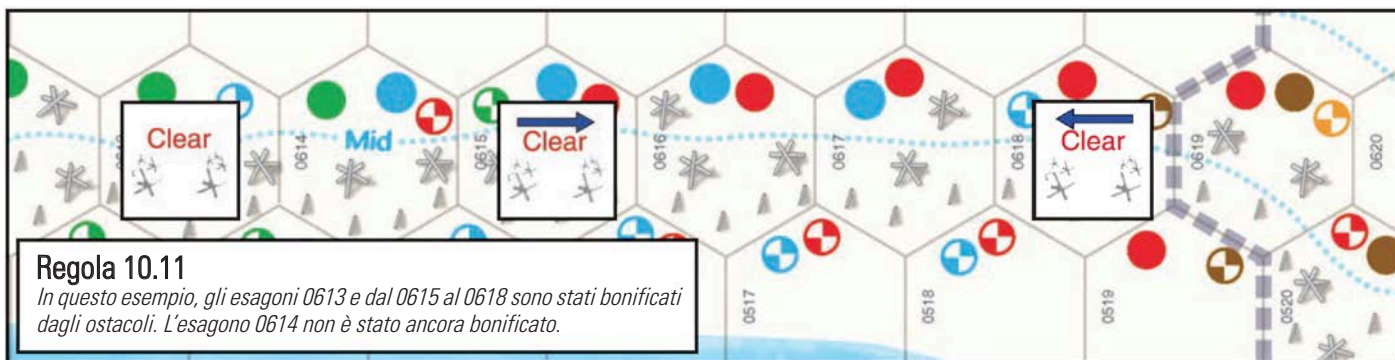
Durante la Fase del Genio di ogni Turno, iniziando dal Turno 2, potete bonificare degli ostacoli in uno o due esagoni di spiaggia per ogni settore, ma solo se tali esagoni non si trovano nel Campo di Fuoco di qualche posizione Tedesca non In Confusione, il cui colore appare sulla carta Fuoco pescata nel Turno attuale per ogni settore.

10.11 Segnalini "Clear".

Piazzate un segnalino *Clear* per indicare che gli ostacoli in un riquadro di spiaggia sono stati bonificati. Durante la partita, quando sarete riusciti a bonificare diversi esagoni adiacenti in una stessa riga, per evitare di riempire la mappa con tanti segnalini *Clear* potreste invece usare due segnalini per indicare una linea interrotta di esagoni bonificati; piazzate i due segnalini negli esagoni che si trovano agli estremi della linea, in modo che le loro frecce puntino l'una verso il segnalino all'estremo opposto, come illustrato nella prossima figura. Ciò indica che quei due esagoni e tutti quelli che si trovano tra di loro sulla stessa riga sono stati bonificati.

10.12 Limiti per le Maree.

Durante i Turni di Bassa Marea (2-6), ogni Turno i Genieri possono bonificare fino a due esagoni in ogni settore. Durante i Turni di Marea Media (7-15), i Genieri possono bonificare solo un esagono in ogni settore. Durante i Turni di Alta Marea (16-22), i Genieri non possono bonificare alcun esagono.



Regola 10.11

In questo esempio, gli esagoni 0613 e dal 0615 al 0618 sono stati bonificati dagli ostacoli. L'esagono 0614 non è stato ancora bonificato.

Esempio: i colori sulla Carta Fuoco pescata per il settore orientale in questo turno sono il rosso, il viola e il blu, e nessuna posizione WN è stata eliminata o è andata In Confusione durante la Fase del Genio. Si possono rimuovere gli ostacoli dall'esagono 0612 - l'unico ostacolo della spiaggia nel settore Est senza Punti Fuoco con quei colori. Se la stessa carta venisse pescata quando il WN 60 (viola) è stato eliminato o è andato In Confusione, sareste in grado di eliminare gli ostacoli sulla spiaggia nei due esagoni dal 0606 al 0612.

11. EROI, QUARTIER GENERALI E GENERALI US

I punti chiave individuali e le formazioni di comando US sono rappresentati dai segnalini Eroe, dalle unità HQ e dai Generali. Gli Eroi, gli HQ e i Generali rientrano tutti nella categoria dei Leader. I Leader non sono da considerarsi nei limiti sul raggruppamento e non possiedono Punti Forza. Un qualunque numero di questi segnalini può occupare un dato esagono.

11.1 Gli Eroi

Gli Eroi sono dei soldati individuali e degli ufficiali di basso rango che hanno compiuto più del loro dovere, ispirando gli altri soldati con iniziativa e coraggio di fronte al pericolo. La storia di Omaha Beach propone molti esempi di questi individui o piccoli gruppi di uomini. Grazie all'azione di questi soldati, le forze US ebbero la meglio. DDBO comprende dei segnalini con i nomi di alcuni di questi uomini. Il nome di ogni Eroe è stato stampato sui segnalini solo per interesse storico. Tutti i segnalini Eroi hanno identiche capacità.

11.11 Arrivo degli Eroi.

Un Eroe entra in gioco ogni qual volta pescate una carta Evento di tipo Eroe. Ponete un segnalino Eroe sopra un'unità US di vostra scelta che si trova nella Divisione indicata nell'evento. **Un Eroe è considerato parte dell'unità alla quale è stato assegnato**, non può essere trasferito ad un'altra unità e non può rimanere da solo in un esagono. Lasciate il segnalino di un Eroe sopra l'unità a cui appartiene. Quando un'unità con un Eroe viene eliminata, anche il suo Eroe (o segnalino Inspired) dovrà essere rimosso dal gioco.

11.12 Azione Gratuita degli Eroi.

Durante la Fase delle Azioni US, un'unità con un Eroe può fare un'azione gratuita. L'azione gratuita è conferita solo a quella unità, non a tutte le unità presenti nello stesso esagono.

11.13 Bonus sull'attacco degli Eroi.

Un Eroe assieme ad un'unità che attacca un'unità Tedesca da un esagono adiacente, fornisce uno dei seguenti bonus su quell'attacco:

- Quando controllate la presenza delle armi richieste per sconfiggere la posizione Tedesca attaccata, l'Eroe può essere considerato come sostituzione di una di tali armi, a vostra scelta, che non sia un Fiancheggiamento (F); oppure
- Quando calcolate e comparate la vostra forza di attacco con la forza in difesa Tedesca, potete usare l'Eroe per incrementare di un punto la vostra forza.

11.14 Sacrificio degli Eroi.

Un Eroe può essere ucciso dal fuoco Tedesco (11.4). Potete anche sacrificare volontariamente un Eroe in una delle seguenti situazioni, per salvare un'unità: se un Eroe si trova assieme ad un'unità a cui rimane solo un Punto Forza che deve essere perduta a causa del fuoco Tedesco, potete decidere di sacrificare l'Eroe invece di eliminare quell'unità.

11.15 Unità Ispirate.

Quando un Eroe viene ucciso dal fuoco Tedesco oppure decidete di sacrificarlo volontariamente, il suo segnalino dovrà essere voltato sull'altro lato (*Inspired*) lasciandolo assieme all'unità, sempre che questa sia ancora in gioco. Un'unità che ha un segnalino *Inspired* può fare un'azione gratuita durante ogni Fase delle Azioni US. Un'unità ispirata non può ricevere il bonus dell'Eroe durante un attacco.

11.2 Quartier Generali

I Quartier Generali di ognuno dei quattro Reggimenti di Fanteria sono rappresentati della unità HQ, ognuna delle quali comprende un comandante di Reggimento, il suo staff e un equipaggiamento.

Ogni unità HQ ha le seguenti capacità:

- Durante la Fase delle Azioni US, un HQ può spostarsi di un esagono come azione gratuita, entro le limitazioni indicate sul Diagramma degli Effetti del Terreno (7.5).
- All'inizio della Fase delle Azioni US, un HQ comanda tutte le unità US che si trovano nel suo stesso esagono e tutte quelle adiacenti indipendentemente dalla loro designazione.
- Un'unità sotto il comando di un HQ può fare un'azione gratuita.
- Un'unità che attacca una posizione Tedesca da un esagono adiacente mentre si trova sotto il comando di un HQ, si considera possessa una Radio.
- Un HQ può abilitare un'unità di Carri, Anti-Carro, Anti-aerea o artiglieria a fare un attacco a distanza (8.1).
- Iniziando dal Turno 17, un HQ può stabilire un Posto di Comando per incrementare il suo raggio di comando.

11.3 I Generali

Nella mattinata del D-Day, furono due i Generali che sbarcarono su Omaha Beach, guidando, motivando ed ispirando le loro unità a muovere ed attaccare i Tedeschi. Il Generale di Brigata Norman "Dutch" Cota, assistente comandante della 29ª Divisione arrivò alle 07:30, seguito un ora più tardi dalla sua controparte della 1ª Divisione, il Generale di Brigata Willard Wyman.

Ognuno di questi Leader e i loro aiutanti sono rappresentati da un segnalino con le seguenti capacità:

- Durante la Fase delle Azioni US, un Generale può spostarsi gratuitamente di un esagono, senza le limitazioni indicate sul Diagramma degli Effetti del Terreno.
- All'inizio della Fase delle Azioni US, un Generale comanda tutte le unità che si trovano nel suo stesso esagono e tutte quelle adiacenti, indipendentemente dalla loro designazione.

- Un'unità sotto il comando di un Generale, può fare un'azione gratuita.
- Un Generale può abilitare un'unità di Carri, Anti-Carro o Anti-aerea a fare un attacco a distanza (8.1).

11.31 Un Generale può trovarsi da solo in un esagono, oppure può essere raggruppato con un'altra unità. La presenza di un Generale da solo in un esagono non blocca in alcun modo il fuoco Tedesco o le loro comunicazioni. Se un Generale occupa da solo una posizione Tedesca quando un'unità Tedesca dovrebbe essere posta in quella posizione, piazzate l'unità Tedesca e rimuovete dal gioco quel Generale - si considera sia stato catturato.

11.4 Il Fuoco Tedesco contro i Leader

Durante la Fase del Fuoco Tedesco, un Eroe, un Generale o un HQ possono essere colpiti. Se una carta Fuoco ha il colore della posizione Tedesca con una stella, una posizione di quel colore nel settore può colpire un Leader che si trova in un esagono con fuoco Intenso o Moderato.



- Se viene colpito un Eroe, è ucciso; in tal caso, voltate il suo segnalino sul lato *Inspired*.
- Se viene colpito un HQ, questo va In Confusione e dovrà riorganizzarsi per stabilire il suo comando. Rimuovete il segnalino HQ dalla mappa e ponetelo sul Tracciato del Turno, due spazi più avanti di quello attuale. L'unità rientrerà in gioco in quel Turno, in un riquadro di sbarco.
- Se viene colpito un Generale, è ferito leggermente; voltate il suo segnalino sull'altro lato. Una ferita leggera non influenza le capacità del Generale.
- Se un Generale ferito lievemente viene colpito una seconda volta, allora è ucciso; rimuovete il suo segnalino dal gioco.

11.41 Scegliete il Leader che viene colpito solo dopo aver assegnato i danni a tutte le altre unità qualificate, indipendentemente dal punto fuoco presente nell'esagono del Leader. Se il numero delle altre unità qualificate a perdere dei Punti Forza è uguale o maggiore del numero di segnalini che potrebbe colpire la posizione Tedesca che ha sparato, il Leader non viene comunque colpito.

11.42 Leader non vanno mai In Confusione a causa del fuoco Tedesco, ma le eventuali unità assieme a loro potranno farlo.

12. CONTROLLO E COMUNICAZIONE

Ogni unità US controlla l'esagono che occupa, ma alcune unità controllano anche gli esagoni a loro adiacenti. Le unità Tedesche non controllano esagoni; possono solo influenzare quelli vicini attraverso il Campo di Fuoco. Il controllo US influenza le linee di comunicazione che i Tedeschi possono tracciare verso una posizione o esagono Tedeschi. I Campi di Fuoco Tedeschi influenzano le linee di comunicazione US che possono essere tracciate verso un'unità US o esagono.

12.1 Controllo US

Un'unità US di uno dei seguenti tipi, controlla l'esagono che occupa:

- Unità di Fanteria con un solo Punto Forza;
- Unità di artiglieria, Anti-Carro e Anti-aerea;
- Quartier Generali
- Posti di Comando e Basi del Genio (*nella modalità estesa*)

Un'unità di uno dei seguenti tipi controlla l'esagono che occupa e quelli a lei adiacenti, anche se è In Confusione:

- Unità di Fanteria con due o tre Punti Forza;
- Carri (*con qualsiasi Punto Forza*).

I Generali e gli Eroi non controllano esagoni.

12.11 Un'unità US in una spiaggia, un Pianoro o dei Ciottoli, non controllano gli esagoni adiacenti su un'altura. Il contrario non è vero; un'unità su un livello alto può controllare gli esagoni adiacenti di spiaggia, Pianoro e Ciottoli.

12.2 Linee di Comunicazioni Tedesche

Una posizione Tedesca deve avere una linea di comunicazione per poter:

- ricevere un'unità di rinforzo;
- ricevere un segnalino Incognita;
- ritirarsi dopo essere stata sconfitta da un attacco US;
- fare certe azioni nella modalità estesa.

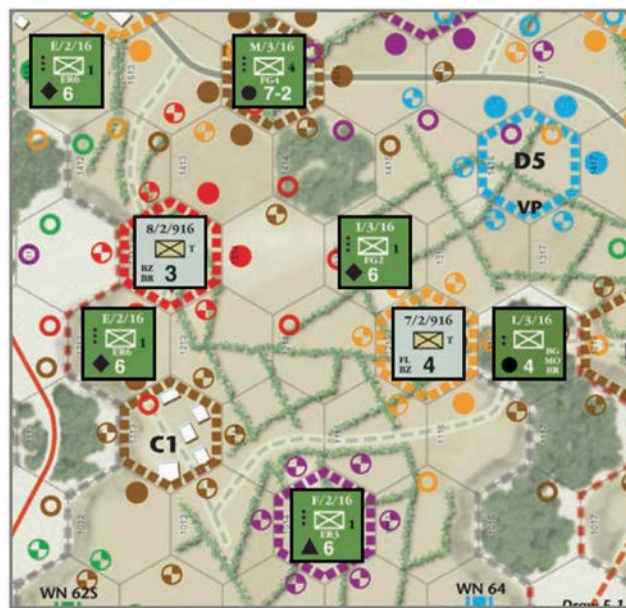
Una posizione Tedesca ha una linea di comunicazione se può tracciare un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza, dalla posizione in cui si trova fino ad un esagono di uscita (*da A a G*). Il percorso non può passare attraverso esagoni occupati o controllati dalle unità US. Inoltre, un percorso di comunicazione Tedesco non può passare attraverso esagoni di terreno sconnesso, di spiaggia o un Pianoro adiacente ad un esagono di spiaggia. Il percorso può invece passare attraverso un esagono di Ciottoli o i Pianori non adiacenti ad esagoni di spiaggia.

12.21 Un'unità Tedesca che si trova in un esagono adiacente ad un'unità US annulla il controllo di quella unità US per quanto riguarda il percorso di comunicazione attraverso quell'esagono, inclusi i percorsi per la stessa unità Tedesca.

12.22 Quando viene tracciato un percorso di comunicazione verso una posizione Tedesca non occupata (*ad esempio, per determinare se un rinforzo Tedesco può essere piazzato in quella posizione*), l'esagono della posizione può essere sotto il controllo US pur essendo in comunicazione Tedesca, sempre che sia possibile tracciare un percorso di comunicazione.

12.23 Comunicazioni Tedesche Attraverso i Bocage.

Una posizione di rinforzo occupata da un'unità Tedesca può tracciare una linea di comunicazione attraverso un esagono di Bocage adiacente alla posizione, anche se è controllato (*ma non occupato*) da un'unità US. Questa abilità speciale si applica solo ad un esagono di Bocage adiacente alla posizione che deve tracciare la linea di comunicazione; oltre a questo, si dovrà poter tracciare la linea di comunicazione, come al solito. Quest'abilità è di aiuto specialmente alle unità della 352ª Divisione Tedesca, nel tentativo di ritirarsi dopo essere state sconfitte da in attacco US. Quest'abilità non si applica alle posizioni WN oppure alle posizioni Tedesche non occupate.



Esempio: benché l'unità di rinforzo Tedesca di forza 4 sia circondata da esagoni sotto il controllo US, è ancora in comunicazione perché può tracciare una linea attraverso l'esagono 1316 di Bocage (fino all'esagono 1416). L'unità Tedesca di forza 3 non può tracciare una linea di comunicazione - i due esagoni di Bocage a lei adiacenti sono circondati da esagoni controllati US, che impediscono di tracciare la linea oltre il primo esagono di Bocage.

12.24 Le linee di comunicazione delle posizioni Tedesche sono stabilite all'inizio della Fase di Fuoco Tedesca e non cambiano durante la fase. Una posizione che non ha una linea di comunicazione già all'inizio della fase, rimarrà senza comunicazione durante l'intera fase, anche se il fuoco Tedesco riduce o elimina delle unità US che stavano bloccando la sua linea di comunicazione. Durante un attacco US, la condizione delle linee di comunicazione Tedesche saranno determinate nuovamente.

12.3 Linee di Comunicazione US

Durante la partita, le unità US non sono influenzate dalle linee di comunicazione. Al termine di uno scenario, sono richieste delle linee di comunicazione US per determinare il controllo degli esagoni, per il solo scopo della vittoria.

Un esagono ha una linea di comunicazione US se può tracciare un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza che parte dall'esagono stesso ed arriva in un esagono di spiaggia.

- Il percorso non può passare attraverso gli esagoni che sono all'interno dei Campi di Fuoco Tedeschi.
- Il percorso non può passare attraverso gli esagoni con terreno accidentato, Dune o Scogliere.

12.31 Le linee di comunicazione US non possono passare attraverso i Campi di Fuoco delle unità Tedesche, anche se l'esagono di passaggio è occupato da un'unità US. Un Campo di Fuoco Tedesco si estende in tutti gli esagoni con punti fuoco emanati dalla sua posizione, anche se l'unità Tedesca che occupa quella posizione è andata In Confusione. Una posizione Tedesca vuota non ha un Campo di Fuoco per la determinazione delle linee di comunicazione US.

13. VINCERE E PERDERE LA PRIMA ONDATA

Una partita con lo scenario *First Waves* continua fino a quando una delle vostre Divisioni US non ottiene una *sconfitta catastrofica* - concludendo subito la partita - oppure fino al Turno 16; a questo punto, controllate le condizioni di vittoria per determinare se avete vinto o perso.

13.1 Sconfitta Catastrofica

Una sconfitta catastrofica rappresenta un livello di perdite tale da annientare le capacità di combattimento della Divisione. Storicamente, dato che il D-Day si svolse ad Omaha Beach, l'alto comando degli Stati Uniti lottò per raccogliere delle informazioni affidabili sulle perdite Americane (molte notizie) e sui successi Americani (poche notizie), chiudendo la spiaggia ad ulteriori sbarchi. In DDOB, una sconfitta catastrofica rappresenta la soglia a cui tale decisione sarebbe potuta avvenire.

Se una Divisione US ottiene una sconfitta catastrofica, voi perdete la partita. La sconfitta catastrofica si ha quando otto unità di Fanteria regolare di una stessa Divisione sono state ridotte ad un Punto Forza oppure sono state eliminate.

Durante la partita, ogni volta che una delle vostre unità di Fanteria regolare perde il suo secondo Punto Forza ed è sostituita con un'unità con un Punto Forza, ponete quel segnalino nel riquadro *US Infantry Losses* della relativa Divisione. Se il numero delle unità in uno di questi due riquadri contiene otto segnalini, la Divisione ha ottenuto subito una sconfitta catastrofica.

13.11 Le unità di Ranger e le unità che non sono di Fanteria non devono essere poste nel riquadro *US Infantry Losses*, quindi non dovranno essere considerate nella determinazione della sconfitta catastrofica.

13.12 Più avanti nella partita, alcune carte Evento vi permettono di aggiungere Punti Forza alle unità di Fanteria ridotte che sono ancora in gioco, riprendendo il relativo segnalino dal riquadro *US Infantry Losses* di quella Divisione. Questi eventi ridurranno le perdite che avete subito e che sarebbero andate ad impattare sulla sconfitta catastrofica.

13.2 Determinare la Vittoria

Se nessuna delle due Divisioni ha ottenuto una sconfitta catastrofica entro il Turno 16, controllate per vedere se avete vinto lo scenario **The First Waves** sommando i Punti Vittoria.

Guadagnate i Punti Vittoria come segue:

- 1 VP per ogni posizione WN che controllate. Una posizione WN formata da due esagoni frutterà 2 VP (*ma se non controllate entrambi gli esagoni, non vi frutterà alcun punto*).
- 1 VP per ogni posizione di rinforzo Tedesca che controllate (*incluso le posizioni non contrassegnate con la sigla "VP"*).
- 5 VP per ogni accesso all'entroterra che controllate.

Vincete la partita se avete ottenuto 19 o più Punti Vittoria.

13.21 Controllare gli Accessi.

Sulla mappa ci sono quattro accessi che portano nell'entroterra di Omaha Beach (*Draw D-1, Draw D-3, Draw E-1, Draw E-3*). Controllare questi accessi era di vitale importanza per riuscire a spostare i veicoli e l'equipaggiamento pesante oltre la spiaggia. Controllate un accesso se **tutti** i suoi esagoni al di là (*nell'entroterra*) della barriera Anti-Carro sono controllati dagli US.

13.22 Per l'ottenimento dei Punti Vittoria, un esagono è considerato controllato dagli US se è occupato o controllato da un'unità US, ha una linea di comunicazione US e non è in un Campo di Fuoco di un'unità Tedesca, anche se questa è In Confusione (*12.1 e 12.3*). La sola occupazione o il controllo di un esagono da parte di un'unità US non è sufficiente per guadagnare dei Punti Vittoria. L'esagono dovrà anche essere al riparo dal fuoco Tedesco.

- Un esagono è considerato sotto controllo degli US per la determinazione dei Punti Vittoria anche se può essere tracciata una linea di comunicazione US ma non quella Tedesca e l'esagono non è in un Campo di Fuoco Tedesco - fondamentalmente, l'esagono è al sicuro dietro le linee US.

14. INTRODUZIONE ALLA MODALITÀ ESTESA

Se state giocando lo scenario *D-Day at Omaha Beach* oppure *Beyond the Beach*, iniziando dal Turno 17 dovete usare le regole della modalità estesa (sezioni 14-20). Le regole nelle sezioni 1-13 sono sempre valide, a meno che non viene specificato diversamente nella modalità estesa.

Nella modalità estesa, ogni Turno di gioco passa da 15 a 30 minuti di tempo reale, modificando diverse funzionalità:

- Ogni Turno dovete pescare due carte Evento.
- Quando sparano, le unità Tedesche possono colpire più bersagli.
- Ogni Divisione può fare fino a tre azioni ogni Turno, invece di due.
- Certe volte, la Fanteria e i Carri US possono spostarsi a più di un esagono di distanza in un'azione.
- Durante un solo attacco potete eliminare un'unità Tedesca e il suo segnalino Incognita.

Iniziando dal Turno 17, le forze Tedesche e US guadagnano ulteriori capacità, che riflettono i cambiamenti per passare da uno scontro sulla spiaggia ad uno nell'entroterra, con edifici e Bocage (*siepi*):

- Oltre a sparare alle unità US, le posizioni Tedesche possono fare altre azioni.
- Le posizioni WN non occupate possono essere riacquistate dalle unità Tedesche.
- Le unità di artiglieria US possono fare l'azione Fuoco di Sbarramento.
- Gli HQ US possono stabilire dei Posti di Comando per incrementare il raggio del loro comando.
- Sulla spiaggia potete piazzare delle Basi del Genio, per bonificare gli ostacoli e permettere il movimento nell'entroterra alle unità non di Fanteria e per dirigere il traffico sulla spiaggia.

14.1 Cambiamenti al Fuoco Tedesco

14.11 Limite sul Fuoco Tedesco Raddoppiato.

Nella modalità estesa, i limiti in 6.31 sono raddoppiati. Ad esempio, il limite che ha una posizione Tedesca composta da una sola unità (senza un segnalino Incognita) di colpire solo un'unità US, diventa di due unità, mentre il limite che una posizione composta da un'unità e un segnalino Incognita di colpire due unità US, diventa di quattro unità US.

14.12 Nessun Limite sui Punti Forza che può Perdere un'unità US in un Turno.

Un'unità US può perdere più di un Punto Forza in una singola Fase del Fuoco Tedesco, quando viene colpita da più di una posizione Tedesca. I limiti in 6.34 non si applicano nella modalità estesa. Tuttavia, un'unità US non può perdere più di un Punto Forza dal fuoco di una singola posizione, durante la stessa Fase.

14.2 Implementazione Anticipata delle Azioni Tedesche (Opzionale)

I giocatori esperti potrebbero voler usare la seguente regola per incrementare il realismo e la sfida nel gioco. Questa modifica è consigliata ai soli giocatori che hanno già vinto almeno una partita in modalità estesa.

Le regole per questa implementazione sulle **Azioni Tedesche** (*tutte nella sezione 16*) vanno applicate iniziando dal Turno 12. Ogni altra regola della modalità estesa dovrà essere applicata a partire dal Turno 17.

15. SEQUENZA DI GIOCO DELLA MODALITÀ ESTESA

La sequenza di gioco della modalità estesa segue la struttura base descritta nelle regole della sezione 3, con le modifiche e le aggiunte indicate qui di seguito.

I. Fase delle Operazioni Anfibia US

Come nella sequenza di gioco della modalità base.

II. Fase del Primo Evento

Pescate una carta Evento ed applicate l'evento indicato per il Turno attuale. Saltate questa Fase nel Turno 32.

III. Fase del Fuoco Tedesco

Come nella sequenza della modalità base, ma in aggiunta le posizioni Tedesche potranno fare altre azioni oltre che a sparare, come indicato dalle lettere nei simboli delle azioni Tedesche sulle carte.

IV. Fase del Secondo Evento

Pescate un'altra carta Evento e risolvete l'evento indicato per il Turno attuale. Saltate questa Fase nel Turno 32.

V. Fase del Genio e degli HQ US

Piazzate le Basi del Genio negli esagoni di spiaggia che possono contenerle, ed incrementate la portata di comando delle Basi del Genio piazzate in precedenza (19.1). Piazzate i segnalini Guarnigione (19.3). Convertite le unità HQ in Posti di Comando ed incrementate il raggio di comando dei Posti di Comando piazzati in precedenza (18.1).

VI. Fase delle Azioni US

Come nella sequenza della modalità base, ma ogni Divisione può fare **tre** azioni ogni Turno. Inoltre, tra le unità US che possono fare delle azioni gratuite sono state aggiunte anche le seguenti:

- le unità sotto il comando di un Posto di Comando;
- le unità che si trovano sotto il comando di una Base del Genio, che eseguono un movimento sulla spiaggia, sui Pianori o attraverso i Ciottoli.

VII. Fine del Turno

Come nella sequenza della modalità base.

16. AZIONI TEDESCHE

Nella modalità estesa, le posizioni Tedesche possono fare altre azioni oltre che sparare, come indicato dalle lettere che appaiono nei simboli sulle carte Fuoco. Le azioni possono essere fatte dalle posizioni Tedesche occupate che hanno o non hanno unità US nel loro Campo di Fuoco. In molti casi, anche le posizioni Tedesche non occupate possono fare delle azioni. Le lettere nelle icone colorate indicano le varie azioni possibili, a seconda della situazione in cui si trova una determinata posizione Tedesca.

Procedura: quando pescate una carta Fuoco, controllate tutte le seguenti posizioni Tedesche nel settore, per vedere quali hanno i colori indicati sulla carta Fuoco, e determinate se ognuna sparerà o farà un'altra azione:

- ogni posizione WN occupata ed ogni posizione di rinforzo.
- ogni posizione WN non occupata ma con una linea di comunicazione.
- ogni posizione di rinforzo non occupata che si trova entro due esagoni da un'unità US e con una linea di comunicazione.

P

Una posizione di rinforzo occupata può **Pattugliare**.

A

Una posizione di rinforzo occupata può **Avanzare**; una posizione di rinforzo non occupata può tendere un **Imboscata**; una posizione WN occupata può portare un **Fuoco dell'Artiglieria**.

M

Una posizione di rinforzo occupata che non ha unità US nel suo Campo di Fuoco, può **Sparare con i Mortai**.

R

Una posizione di rinforzo occupata che ha delle unità US nel suo Campo di Fuoco, può **Riformirsi**; una posizione di rinforzo occupata che non ha unità US nel suo Campo di Fuoco, può **Reimpiegarsi**; una posizione di rinforzo non occupata può **Rinforzarsi**; una posizione WN non occupata può essere **Rioccupata**.

F

Il colore di una posizione che appare sulla carta Fuoco con una lettera "F", il simbolo dei corazzati o la stella dei Leader indica un'azione di fuoco. Le funzioni base dei simboli dei corazzati e delle stelle rimangono come descritte in 6.36 e 11.4.

Per ogni posizione, fate riferimento al Sommario delle Azioni Tedesche, incrociando la tipologia della posizione Tedesca con il simbolo/lettera indicato sulla carta, così da determinare se la posizione farà l'azione rappresentata dalla lettera oppure se sparerà normalmente, oppure ancora se non farà nulla. Se la posizione spara o fa un'azione, implementate subito i suoi effetti, prima di controllare la prossima posizione. All'interno dello stesso settore potete controllare le posizioni nell'ordine che preferite. Assicuratevi di non saltare nessuna posizione; per farlo potrete usare il seguente approccio, cioè controllare le posizioni occupate nel settore andando da sinistra a destra, poi quelle non occupate.

Posizioni Tedesche che non fanno alcuna azione. Le seguenti posizioni Tedesche non fanno alcun tipo di azione, quindi non si trovano nel Sommario delle Azioni Tedesche:

- le posizioni non occupate che non hanno una linea di comunicazione;
- le posizioni di rinforzo non occupate che si trovano a più di due esagoni di distanza da un'unità US;
- le posizioni occupate da un'unità Tedesca In Confusione. Se il colore della posizione appare sulla carta Fuoco, il segnalino IN CONFUSIONE dovrà essere rimosso soltanto dopo aver risolto tutte le azioni Tedesche.

Come descritto in 6.3, un unico quadrato di un colore sulla carta Fuoco indica che le posizioni di quel colore faranno un'azione se sono occupate da un'unità Tedesca, con o senza un segnalino Incognita. Un doppio quadrato indica che le posizioni di quel colore faranno un'azione solo se sono occupate da un'unità e da un segnalino Incognita (Eccezione: 16.21).

Una posizione non occupata può fare un'azione tra quelle permesse dal Sommario delle Azioni Tedesche, indipendentemente dal simbolo, cioè se è un unico quadrato oppure un quadrato doppio.

Sequenza delle Azioni. Nel raro caso in cui la sequenza in cui vengono eseguite le azioni Tedesche può avere un impatto nella partita, risolvetevi prima quella della posizione con il numero maggiore. Se più posizioni hanno lo stesso numero, risolvetevi prima quella con la lettera maggiore.

Ad esempio, se due posizioni potrebbero fare un'azione di Rinforzo ma è disponibile solo un'unità di rinforzo, sarà la posizione con il numero maggiore a farla.

16.1 Azione di Rioccupazione

Posizioni qualificate: le posizioni WN non occupate che hanno una linea di comunicazione Tedesca.

Se la posizione WN scelta per eseguire quest'azione non è occupata dagli US e le unità Tedesche possono tracciare una linea di comunicazione valida, pescate a caso un'unità WN non di artiglieria che è stata precedentemente eliminata, e ponetela in quella posizione, scoperta. Se non ci sono unità disponibili, l'unità non appare. La posizione WN non spara nella stessa Fase del Fuoco Tedesco nella quale è stata rioccupata.

16.11 Solo un esagono di una posizione WN formata da 2 esagoni deve essere occupato da un'unità US, che la protegge dalla eventuale rioccupazione. Se entrambi gli esagoni di una posizione WN doppia possono essere rioccupati, piazzate le nuove unità Tedesche in entrambi gli esagoni.

16.12 Se ci sono più posizioni WN qualificate per essere rioccupate rispetto alle unità WN disponibili, ponete le unità in arrivo negli esagoni che sono più vicini ad unità US.

16.2 Azione di Rifornimento

Posizioni qualificate: le posizioni di rinforzo occupate che hanno delle unità US nei loro Campi di Fuoco.

Se la posizione ha una linea di comunicazione e l'unità Tedesca presente non ha un segnalino Incognita, pescate un nuovo segnalino Incognita per quella unità. Poi, questa spara. Considerate il nuovo segnalino Incognita quando determinerete le posizioni qualificate per sparare.

Se la posizione non ha una linea di comunicazione oppure ha già un segnalino Incognita, risolvete il fuoco.

16.21 Una posizione che contiene un'unità Tedesca da sola, effettua un'azione di Rifornimento anche se la carta Azione contiene un doppio quadrato come simbolo per la posizione.

16.3 Azione di Reimpiego

Posizioni qualificate: le posizioni di rinforzo occupate che hanno una linea di comunicazione e nessuna unità US si trova nel loro Campo di Fuoco.

L'unità Tedesca nella posizione, viene Reimpiegata se un'altra posizione di rinforzo non occupata che si trova nello stesso settore ha qualche unità US nel proprio Campo di Fuoco e una linea di comunicazione valida. Se tutte queste condizioni sono verificate, spostate l'unità e il suo segnalino Incognita (se presente) nella posizione di rinforzo vuota. Se le condizioni non sono verificate, la posizione non farà nessun'azione.

Se più di una posizione di rinforzo soddisfa le condizioni, sceglietene una che frutta dei VP, poi quella con il numero minore, ed infine quella che nel suo Campo di Fuoco ha unità US con più Punti Forza. A tale scopo, una posizione che non ha un ID è considerata avere l'ID uguale a zero.

16.31 Un'unità Tedesca in una posizione che frutta VP può essere Reimpiegata solo verso un'altra posizione che frutta VP. Se questo non è possibile, l'unità non potrà essere Reimpiegata.

16.32 Un'unità Tedesca che si Reimpiega, non spara in quella stessa Fase del Fuoco Tedesco.

16.33 Nel raro caso in cui due unità Tedesche potrebbero Reimpiegarsi verso la stessa posizione e nella stessa Fase del Fuoco Tedesco, quella che occupa la posizione con il numero maggiore avrà la precedenza.

16.34 Se un'unità che ha un segnalino Incognita di tipo Mobile viene Reimpiegata in una posizione con edifici, oppure se un'unità che ha un segnalino Incognita di tipo Building viene Reimpiegata in una posizione senza edifici, scambiate il suo segnalino Incognita con uno dell'altro tipo, sempre che sia disponibile nel relativo riquadro.

AZIONI TEDESCHE - MODALITÀ ESTESA (16)



Esempio 1 di Azione Tedesca di Determinazione

In questa figura è presentata una parte del settore Est, e si assume che abbiate pescato la carta Fuoco Tedesco di sinistra: A rosso, R viola ed M blu. Controllate le posizioni Tedesche, che sono alcune occupate ed altre non occupate, con i colori rosso, viola e blu. Fate riferimento al Sommario delle Azioni Tedesche per determinare che azioni faranno i Tedeschi. Da sinistra a destra sulla mappa:

- Posizione WN viola- Azione R. Incrociate l'azione R viola con la situazione della posizione WN (occupata da unità US nel suo Campo di Fuoco), e trovate che l'unità sparerà normalmente. Se la posizione WN non era occupata, farà un'azione di Rioccupazione.
- Posizione di Rinforzo viola A4 - Azione R. La posizione non è occupata, è in comunicazione e si trova entro 2 esagoni da un'unità US. Quindi, farà un'azione di Rinforzo.
- Posizione di Rinforzo blu - Azione M. La posizione è occupata e il suo Campo di Fuoco contiene delle unità US, quindi sparerà normalmente. Se nel suo Campo di Fuoco non c'erano unità US, eseguirà invece un'azione Mortaio.
- Posizione di Rinforzo rossa C3 - Azione A. La posizione non è occupata ed ha delle unità US nel suo Campo di Fuoco. Eseguirà un'azione di Imboscata.

Esempio 2 di Azione Tedesca di Determinazione

Usando la stessa figura, assumiamo che avete pescato la carta di destra: M viola, Carri blu e P marrone.

- Posizione di Rinforzo marrone in 0907. La posizione è occupata da un'unità senza un segnalino Incognita, e il simbolo marrone sulla carta rappresenta due segnalini, quindi la posizione non esegue alcuna azione.
- Posizione viola WN - Azione M. La posizione WN è occupata e nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US, quindi sparerà normalmente. Se nel suo Campo di Fuoco non ci fossero unità US, allora eseguirebbe l'azione Mortaio.
- Posizione di Rinforzo viola A4 - Azione M. La posizione non è occupata, quindi non farà nessuna azione.
- Posizione di Rinforzo blu - Azione di Fuoco con il bonus corazzati. La posizione è occupata e nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US, quindi sparerà normalmente. Non ci sono Carri US da colpire.
- Posizione di Rinforzo marrone in 1113 - Azione P. La posizione è occupata e nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US. Eseguirà quindi un'azione di Pattugliamento.

16.4 Azione di Rinforzo

Posizioni qualificate: le posizioni di rinforzo non occupate che hanno una linea di comunicazione valida e che si trovano entro due esagoni da un'unità US.

Se la posizione frutta dei VP, piazzateci un'unità di rinforzo assieme ad un segnalino Incognita.

Se la posizione non frutta dei VP e in qualche esagono con punti fuoco Intenso o Moderato del suo Campo di Fuoco ha delle unità US, piazzate un'unità di rinforzo assieme ad un segnalino Incognita. Se la posizione ha delle unità US soltanto negli esagoni con punti fuoco Sporadici del suo Campo di Fuoco, oppure nel Campo di Fuoco non ci sono unità US, allora la posizione non farà nessun'azione.

La posizione non spara durante la Fase del Fuoco Tedesco in cui è stata piazzata.

16.5 Azione di Fuoco dei Mortai

Posizioni qualificate: le posizioni occupate che nel loro Campo di Fuoco non hanno delle unità US.

Le unità Tedesche sparano con i loro mortai alle unità US che si trovano oltre il loro Campo di Fuoco e che sono a portata di tiro.

Portata di Tiro dei Mortai delle posizioni di rinforzo: tutte le unità entro tre esagoni dalla posizione possono essere colpite dal fuoco dei mortai.

Portata di Tiro dei Mortai delle posizioni WN: tutti gli esagoni di spiaggia e i Pianori adiacenti alle Spiagge che si trovano entro cinque esagoni di distanza dalla posizione WN; oppure in tutti i Pianori e i Terreni Elevati entro due esagoni di distanza dalla posizione WN.

Considerate tutti gli esagoni entro la Gittata dei mortai come se fossero nel loro Campo di Fuoco ed avessero un punto fuoco **Moderato**. Le unità US (compresi i Carri) che hanno il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco sono colpite e perdono un Punto Forza, ma non vanno In CONFUSIONE.

- Il fuoco dei mortai di una posizione Tedesca che ha anche un segnalino Incognita può colpire fino a due unità US.
- Il fuoco dei mortai di una posizione Tedesca che non ha un segnalino Incognita può colpire soltanto un'unità US.
 - Se il numero delle unità US che possono essere colpite supera il limite del mortaio, scegliete quelle che hanno più Punti Forza. Se anche i Punti Forza sono uguali, potete scegliere a piacere il bersaglio.

16.51 Se nessuna unità US con il simbolo bersaglio indicato sulla carta si trova entro la Gittata dei mortai, quella posizioni non effettua nessun'azione.

16.6 Azione di Pattugliamento

Posizioni qualificate: le posizioni di rinforzo occupate.

La posizione non spara. Invece, conduce un'esplorazione con attacchi veloci per infastidire il nemico. Piazzate un segnalino In CONFUSIONE su ogni unità US, indipendentemente dal suo simbolo bersaglio, che si trova in esagoni nel Campo di Fuoco della posizione con un punto fuoco Intenso o Moderato (*non in quelli con un punto fuoco Sporadico*).

- Se non ci sono unità US negli esagoni con punti fuoco Intenso o Moderato, piazzate un segnalino In CONFUSIONE sopra una sola unità che si trova entro tre esagoni dalla posizione. Se più di un'unità US è a portata di tiro, mandate In CONFUSIONE quella più vicina, poi quella che ha il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco, ed infine quella con la forza di attacco maggiore. A parità, potete scegliere l'unità.

ESEMPIO DI AZIONE AVANZATA TEDESCA (16.8)



Per le posizioni rosse, la carta Fuoco Tedesca indica un'azione "A"; nel caso di una posizione di rinforzo occupata, l'azione sarà di **Avanzata**. La posizione di rinforzo rossa in 1313 ha una freccia di avanzata che punta verso la posizione C1 (1113), ed è occupata da un'unità della 352ª Divisione con un segnalino Incognita - l'unità può fare l'azione di Avanzata. Controllando la Confusione sul Diagramma delle Avanzate (16.82), determinate che le due unità US con forza 4 sono sul percorso di avanzata, mentre un'unità US di forza 6 non lo è. Poi, mandate In CONFUSIONE le unità sul percorso di avanzata che hanno il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco - in questo caso, l'unità L/3/16 andrà In CONFUSIONE. La restante unità US non ancora In CONFUSIONE (F/2/16) e che si trova sul percorso di avanzata, ha una forza in difesa di 4 (si trova in un terreno libero, quindi non raddoppierà la forza). Quattro è minore di 7, quindi la Germania avanza con successo. Spostate l'unità Tedesca e il suo segnalino Incognita in C1, poi rimuovete un Punto Forza dall'unità US in difesa.

- Se non ci sono unità US entro tre esagoni di distanza dalla posizione Tedesca, questa non farà alcuna azione.

16.61 Le unità HQ e i Generali non vanno mai In CONFUSIONE a causa dell'azione di Pattugliamento Tedesca.

16.7 Azione di Fuoco dell'Artiglieria

Posizioni qualificate: le posizioni WN occupate che non hanno unità US nel loro Campo di Fuoco.

Se la posizione WN ha un'artiglieria (calibro 88 o 75), un'unità US viene colpita. Scegliete l'unità US tra quelle che si trovano in entrambi i settori e che hanno il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco, la quale dovrà perdere un Punto Forza, con le seguenti priorità:

1. Un'unità di Fanteria di vostra scelta che si trova in un esagono di spiaggia.
2. Un'unità non di Fanteria che si trova in un esagono di spiaggia.
3. Un'unità non di Fanteria che si trova in un esagono di sbarco.
4. Un'unità di Fanteria che si trova in un esagono di spiaggia.

Se dovete decidere tra più unità all'interno della stessa priorità, scegliete quella nel settore della posizione Tedesca, poi quella con più Punti Forza. Se avete ancora una scelta, potete decidere a piacere l'unità US che perderà il Punto Forza. Se non ci sono unità US che possono essere colpite, la posizione non farà nessun'azione.

Una posizione WN non deve necessariamente avere una linea di comunicazione per fare quest'azione, ma deve possedere un'artiglieria di calibro 88 o 75. L'unità di artiglieria missilistica nella posizione WN69 non può essere scelta per quest'azione.

16.8 Azione di Avanzata

Posizioni qualificate: le posizioni di rinforzo occupate.

In determinate circostanze, un'unità Tedesca può cercare di spostarsi dalla posizione che occupa verso quella indicata dalla direzione della freccia stampata sulla mappa, anche se la destinazione è occupata da unità US.

- Se una posizione occupata Tedesca ha la *freccia che punta verso una posizione* che non è occupata da un'unità Tedesca, controllate per vedere se l'unità *tenta* di avanzare.
- Se una posizione Tedesca occupata non ha una freccia, oppure se la freccia punta verso una posizione già occupata da un'unità Tedesca, la posizione spara normalmente (se nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US) oppure non esegue nessuna azione (se nel suo Campo di Fuoco non ci sono unità US).

16.81 Controllo sul Tentativo di Avanzata

L'unità può tentare di avanzare se qualcuna delle seguenti condizioni è verificata:

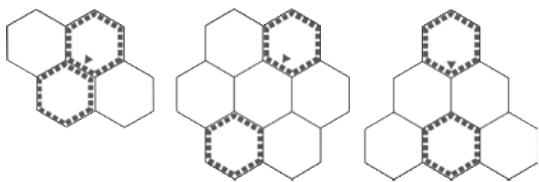
- nel suo Campo di Fuoco non ci sono unità US; oppure
- l'unità è rivelata, appartiene alla 352ª Divisione ed ha un segnalino Incognita; oppure
- l'unità è nascosta ed ha un segnalino Incognita.

L'unità spara se nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US ed è verificata una delle seguenti condizioni:

- l'unità appartiene alla 716ª Divisione; oppure
- l'unità non ha un segnalino Incognita.

16.82 Procedura di Avanzata: se le condizioni per il tentativo di avanzata sono soddisfatte, determinate se l'unità Tedesca può avanzare dalla posizione in cui si trova verso quella di destinazione.

1. Determinate il percorso di avanzata. Scegliete il diagramma tra i tre illustrati che corrisponde alla posizione iniziale dell'unità e quella di destinazione. Tutti gli esagoni nel diagramma scelto determineranno il percorso di avanzata dell'unità Tedesca.



2. Se nessuna unità US si trova nel percorso di avanzata (cioè, in nessuno degli esagoni nel diagramma scelto), l'unità Tedesca può avanzare; spostatela (assieme al suo eventuale segnalino Incognita) nella posizione di destinazione. Altrimenti, se nel percorso di avanzata ci sono delle unità US, procedete con il punto 3.
3. Unità US *IN CONFUSIONE*. Piazzate dei segnalini *IN CONFUSIONE* sulle seguenti unità US che si trovano sul percorso di avanzata:
 - tutte le unità che non siano di Fanteria e di Carri;
 - tutte le unità di Fanteria e di Carri che hanno il simbolo bersaglio indicato dalla carta Fuoco attuale.
4. Determinare quali sono le unità US in difesa. Sommate la forza di tutte le unità US non *IN CONFUSIONE* che si trovano sul percorso di avanzata. Raddoppiate la forza delle unità US che si trovano negli esagoni con Edifici o Bocage.
 - Se la forza totale US è maggiore o uguale a sette, l'avanzata Tedesca viene respinta. L'unità Tedesca che ha tentato l'avanzata rimane nella posizione in cui si trova e non spara.
 - Se la forza totale US è minore di sette, l'avanzata Tedesca avviene con successo. Rimuovete un Punto Forza da un'unità US di vostra scelta tra quelle che si trovano sul percorso di avanzata e spostate l'unità Tedesca nella posizione di destinazione, assieme all'eventuale segnalino Incognita. Se la posizione di destinazione è occupata da unità US, spostatele in un esagono adiacente di vostra scelta, che non si trova sul percorso di avanzata dell'unità Tedesca. Ogni altra unità US nel percorso di avanzata non deve essere spostata.

16.83 Se un'unità con un segnalino Incognita Mobile avanza in una posizione con Edifici, oppure se un'unità con un segnalino Incognita Building avanza in una posizione senza Edifici, scambiate i segnalini Incognita, se disponibili nel relativo riquadro.

16.84 Se un'unità US che si sta difendendo contro un'avanzata Tedesca ha un segnalino Eroe, incrementate la forza dell'unità di un punto, dopo ogni altra modifica del terreno.

16.85 Le azioni di Avanzata avvengono dopo aver risolto qualsiasi altra azione nella Fase delle Azioni Tedesche. L'unità che è avanzata guadagna il beneficio di qualsiasi segnalino *IN CONFUSIONE* o perdita di Punti Forza inflitti alle unità US che si trovavano sul percorso di avanzata di altre unità Tedesche nella stessa Fase.

16.86 La posizione B1 contiene due frecce, che puntano verso A7 e A6. Se un'unità in B1 esegue l'azione di Avanzata e la posizione A7 oppure A6 (*non entrambe*) è occupata dai Tedeschi, l'unità in B1 cercherà di avanzare nell'altra posizione. Se nessuna delle posizioni A7 ed A6 è occupata dai Tedeschi, l'unità B1 tenterà di Avanzare in A7.

16.9 Azione di Imboscata

Tipo di posizione qualificata: una posizione di rinforzo *non occupata* che ha una linea di comunicazione valida e con un'unità US nel suo Campo di Fuoco. L'azione di Imboscata viene risolta da una posizione Tedesca non occupata e rappresenta il fuoco portato da una forza in ricognizione o un piccolo focolaio di resistenza. Un'Imboscata è risolta usando la colonna *Ambush* sul Diagramma del Fuoco Tedesco. Un'Imboscata colpisce un'unità US che ha il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco attuale e che si trova in un esagono del Campo di Fuoco

dell'unità Tedesca che contiene un punto fuoco Intensivo; quell'unità US perde un Punto Forza. Se non ci sono unità US che possono essere colpite, l'Imboscata manda *IN CONFUSIONE* un'unità US che ha il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco e che si trova nell'esagono del Campo di Fuoco dell'unità Tedesca con un punto fuoco Moderato o Sporadico.

16.92 Un'Imboscata di una posizione singola può colpire soltanto un'unità US. Se possono essere colpite più unità US con il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco, scegliete quella più vicina alla posizione Tedesca, poi quella con più Punti Forza. Se anche i Punti Forza sono uguali, potete scegliere l'unità US che verrà colpita.

17. AGGIUNTE ALLE AZIONI US

La modalità estesa introduce diversi miglioramenti alle capacità US:

- Ogni Divisione può fare tre azioni durante ogni Fase delle Azioni US, invece di due.
- Le unità di Fanteria, i Leader e i Carri US possono spostarsi a più di un esagono di distanza quando fanno un'azione di Movimento.
- Le unità di Artiglieria US possono portare un Fuoco di Sbarramento contro le posizioni Tedesche.

17.1 Movimento di due esagoni dei Leader e della Fanteria

Le unità di Fanteria e di Ranger US, gli HQ e i Generali possono fare un'azione di Movimento per spostarsi fino a due esagoni di distanza. Un'unità di Fanteria o di Ranger possono spostarsi di due esagoni se non entrano:

- in un esagono di Bocage, a meno che non ci sia una Strada o un Sentiero;
- in un esagono nel Campo di Fuoco Tedesco che contiene un punto fuoco Intenso o Sporadico di una posizione Tedesca occupata e non *IN CONFUSIONE*.

In altre parole, un'unità di Fanteria o Ranger che entra in un esagono di Bocage (senza una Strada o un Sentiero), oppure nell'esagono di un Campo di Fuoco che contiene un punto fuoco Intenso o Moderato, può spostarsi di un solo esagono. Un HQ o un Generale può spostarsi di due esagoni senza limitazioni, ma non può entrare o attraversare un Terreno Accidentato.

17.11 Un'unità di Fanteria o Ranger che esegue un'azione di Scalata per attraversare delle Dune, non riceve il segnalino "Climb". Tuttavia, l'unità potrà spostarsi soltanto di un esagono. Un Leader che attraversa delle Dune può spostarsi di due esagoni.

17.12 Quando un'unità di Fanteria o Ranger esegue un'azione di Scalata per scalare una Scogliera, inizia l'azione spostandosi attraverso il lato con la Scogliera; poi piazzate sull'unità un segnalino "Climb" (*invece del segnalino "Climb Cliff"*). Nel prossimo Turno, farà un'azione gratuita per rimuovere il segnalino "Climb".

17.2 Movimento su Strada dei Carri

Se si muovono lungo le Strade, le unità di Carri possono spostarsi più di un esagono.

- Un'unità di Carri che inizia il suo movimento su una Strada Secondaria, può spostarsi fino a due esagoni di distanza seguendo la Strada Secondaria e le Strade Principali.
- Un'unità di Carri che inizia il suo movimento su una Strada Principale, può spostarsi fino a quattro esagoni seguendo le Strade Principali.
- Un'unità di Carri deve fermarsi quando entra in un esagono in un Campo di Fuoco di una posizione Tedesca occupata e che contiene un punto fuoco Intenso. Non dovrà invece fermarsi se ci sono dei punti fuoco Moderato o Sporadico.

17.21 Per potersi spostare a più di un esagono di distanza lungo una Strada, un Carro deve iniziare il movimento già sulla Strada e proseguire in esagoni che contengono una Strada.

17.22 I Carri non possono entrare negli esagoni con Strade Minate e Sentieri fino a quando le unità del Genio non le hanno bonificate (19.3).

17.23 Le unità di Artiglieria, Artiglieria Corazzata, Anti-Carro, Anti-aerea e Anti-aerea Corazzata possono spostarsi di un solo esagono per Turno.

17.3 Azione di Fuoco di Sbarramento dell'Artiglieria

Un'unità di Artiglieria o di Artiglieria SP può fare quest'azione contro una posizione Tedesca occupata, se le seguenti condizioni sono verificate:

- L'unità di Artiglieria è a portata di tiro ma non è adiacente al bersaglio.
- L'esagono bersaglio contiene un'unità WN (rivelata o nascosta) oppure un'unità di rinforzo rivelata. Un'unità di rinforzo nascosta non può mai essere colpita dal Fuoco di Sbarramento.
- L'unità di Artiglieria è sotto il comando di un HQ o un CP (*non un Generale*).
- L'unità di Artiglieria o un'unità di Fanteria non IN CONFUSIONE occupano un esagono nel Campo di Fuoco del bersaglio. Questa unità è considerata l'Osservatore per l'unità di Artiglieria.
- L'unità di Fanteria che funge da Osservatore (se c'è) è sotto il comando dello stesso HQ o CP dell'unità di Artiglieria.
- Se l'unità di Artiglieria non è Corazzata, non può trovarsi in un esagono di un Campo di Fuoco Tedesco - ciò significa che l'unità dovrà essere una Fanteria o l'Osservatore.
- Al Fuoco di Sbarramento dell'Artiglieria si devono applicare le limitazioni sui Terreni Elevati (8.12); quindi, un'Artiglieria in una spiaggia, un Pianoro o delle Dune può fare un Fuoco di Sbarramento soltanto contro una posizione Tedesca che proietta il suo Campo di Fuoco in almeno un esagono di spiaggia.

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, pescate una carta Fuoco e fate riferimento alla Tabella sul Fuoco di Sbarramento per determinare come verrà influenzata la posizione Tedesca. Applicare le limitazioni in 8.41.

18. POSTI DI COMANDO (CP)

A partire dal Turno 17, durante la Fase del Genio US e la Fase degli HQ, potete convertire le vostre unità HQ in Posti di Comando. Un CP non può più essere spostato ma ottiene un *Raggio di Comando* che si incrementerà col tempo, permettendogli di comandare le unità US che si trovano fino a 4 esagoni di distanza.

18.1 Stabilire un Posto di Comando

Un'unità HQ può essere convertita in CP in un qualsiasi esagono che non sia un potenziale Campo di Fuoco di posizioni Tedesche. Se una posizione occupata o non occupata Tedesca proietta dei punti fuoco in un esagono con un HQ, questo non può essere convertito in CP.

Per stabilire un Posto di Comando, durante una Fase del Genio e degli HQ voltate il segnalino HQ sul suo lato CP e piazzate il segnalino Raggio di Comando corrispondente nel primo spazio sul Tracciato del Raggio di Comando. Questa non è considerata un'azione.

18.11 Abbandonare un Posto di Comando.

Durante la Fase delle Azioni US, potete riconvertire un CP in un'unità HQ, voltando il segnalino sull'altro lato e facendo un'azione di Movimento HQ. Poi, rimuovete il corrispondente segnalino Raggio di Comando dal tracciato.

18.2 Raggio di Comando

La prima volta che stabilite un CP, questo comanda le unità US che si trovano nel suo esagono e in quelli adiacenti, proprio come un'unità HQ. Il piazzamento iniziale del segnalino Raggio di Comando sul tracciato ne rispecchia questa capacità - un Raggio di Comando di un esagono. Durante una Fase del Genio e degli HQ, potete far avanzare di uno spazio il segnalino per un CP già stabilito, sempre che l'esagono che lo contiene non si trovi in un Campo di Fuoco nemico.

18.21 Fino a quattro segnalini Raggio di Comando possono occupare il Tracciato del Raggio di Comando (*uno per ogni HQ US in gioco*), ed ognuno di questi potrà essere fatto avanzare lungo il tracciato durante la Fase delle Operazioni US, se qualificato a farlo.

18.22 Sul Tracciato del Raggio di Comando alcuni valori del Raggio di Comando sono ripetuti. Ad esempio, il Raggio di Comando 3 appare in tre riquadri in una riga, e questo significa che ci vorranno almeno tre Turni per incrementare il Raggio di Comando da 3 a 4.

18.3 Capacità dei Posti di Comando

Un CP comanda tutte le unità US che sono all'interno del sul Raggio di Comando. Ad esempio, un CP con un Raggio di Comando di 3, comanda tutte le unità US che si trovano entro tre esagoni di distanza. Questa raggio viene contato includendo l'esagono occupato dall'unità che viene comandata ma non l'esagono del CP.

Le unità nel Raggio di Comando di un CP guadagnano tutti i benefici che avrebbero quando sono sotto il comando di un HQ, comprese:

- le azioni gratuite
- le Radio
- la coordinazione di fuoco dei Carri e dell'Artiglieria

18.31 Il Raggio di Comando può passare attraverso gli esagoni che sono all'interno di un Campo di Fuoco Tedesco, ma non attraverso le unità Tedesche.

18.32 Un CP nel Campo di Fuoco di una posizione Tedesca occupata non può comandare le unità US. In questa situazione, il segnalino Raggio di Comando del CP rimane dove si trova sul tracciato, ma non può essere incrementato.

18.33 Un CP è considerato un Leader e quindi può essere colpito dal fuoco Tedesco. Se viene colpito, voltate subito il suo segnalino sul lato HQ e rimuovete il segnalino Raggio di Comando dal tracciato. Un Posto di Comando non viene eliminato dal fuoco Tedesco.

19. BASI DEL GENIO

Iniziando dal Turno 17, sono disponibili quattro Basi del Genio (*due per ogni Divisione*). Le Basi del Genio rappresentano dei combattenti Genieri e delle Brigate del Genio Specializzate - un supporto alle truppe per dirigere e facilitare il movimento oltre la spiaggia e sulle Dune, la gestione delle guarnigioni nelle retrovie, la pulizia degli ostacoli come i ciottoli, i fossati e i muri Anti-Carro, e le strade minate.

Durante la Fase del Genio e degli HQ, potete piazzare le Basi del Genio in qualsiasi esagono di spiaggia. Una volta piazzate, queste non si spostano ma proiettano una Raggio del Genio che si incrementa con il tempo, facilitando i movimenti delle unità US fuori dalla spiaggia ed attraverso le Dune, proteggendo le posizioni Tedesche che sono state conquistate.

19.1 Stabilire una Base del Genio

Una Base del Genio può essere piazzata in un qualsiasi esagono di spiaggia nel settore della sua Divisione, che non si trovi in un Campo di Fuoco potenziale di una qualunque posizione Tedesca. Se una posizione Tedesca occupata o non occupata che ha una linea di comunicazione, proietta dei punti fuoco in un esagono di spiaggia, e in questo la Base del Genio non può essere piazzata.

Vi consigliamo di piazzare ogni Base del Genio in un esagono di spiaggia vicino ad una Duna diversa, così che per ogni incremento tutte le basi proiettino il proprio Raggio del Genio su Dune diverse. Dopo aver piazzato sulla mappa una Base del Genio, ponete il corrispondente segnalino Raggio del Genio nello spazio "0" sul Tracciato del Raggio del Genio. Una volta piazzata, la base non può più essere spostata.

19.2 Raggio del Genio

Quando piazzate la prima Base del Genio, questa ha un raggio di "0", come indicato dalla posizione del segnalino Raggio del Genio sul Tracciato del Genio, e ciò significa che le capacità di quella base operano solo nell'esagono che occupa. Nei Turni seguenti, potete far avanzare il segnalino lungo il tracciato per incrementare il raggio della base.

Durante la Fase del Genio e degli HQ, potete far avanzare di uno spazio il segnalino Raggio del Genio di una Base del Genio già stabilita per la Divisione US, lungo il tracciato, sempre che l'esagono della base non si trovi in un potenziale Campo di Fuoco di una posizione Tedesca.

20. VINCERE E PERDERE LA PARTITA NELLA MODALITÀ ESTESA

19.21 Limiti Operativi delle Basi del Genio. In un Turno e nella stessa Divisione potete piazzare solo una nuova Base del Genio o incrementare il raggio di una esistente. Non potete far avanzare il segnalino Raggio del Genio nello stesso Turno in cui avete piazzato una nuova Base del Genio per quella Divisione.

19.3 Capacità delle Basi del Genio

Il raggio di una Base del Genio rappresenta l'area in cui le truppe di supporto sono operative e lavorano per facilitare il movimento dei soldati e dei veicoli. Tutti i seguenti benefici sono attivi all'interno del raggio operativo della base:

- **Guarnigione.** Potete piazzare un segnalino Guarnigione US in ogni posizione Tedesca non occupata che si trova nel raggio di una Base del Genio e non in un Campo di Fuoco di una posizione Tedesca. Le Guarnigioni impediscono che appaiano delle unità Tedesche nelle posizioni WN e di rinforzo non occupate; inoltre, le posizioni con una Guarnigione US forniranno VP al termine della partita. Le Guarnigioni non possono essere il bersaglio del fuoco dei mortai e dell'artiglieria. Non impediscono l'azione di Avanzata Tedesca e sono rimosse dalla mappa se l'esagono che occupano è la destinazione di un'azione di Avanzata conclusa con successo.
- **Linee di Ciottoli.** Gli esagoni con i Ciottoli non impediscono il movimento delle unità.
- **Bonificare una Strada.** Gli esagoni che contengono delle costruzioni Tedesche che ostruiscono il passaggio delle truppe US e che si trovano sui Pianori e sulle Dune, compresi i muri e i fossati Anti-Carro e le strade minate, sono considerati bonificati. Tutte le unità US possono spostarsi attraverso queste zone, come se non esistessero. Le strade bonificate dalle mine permettono il movimento come se fossero strade normali.
- **Gestione del Traffico.** Le unità US che hanno iniziato il loro movimento in una spiaggia, un Pianoro o su una Duna e sono nel raggio di una Base del Genio, possono fare un'azione di Movimento gratuita. Un'unità che state muovendo grazie a questa caratteristica potrà essere spostata in un esagono di Terreno Elevato. La gestione del traffico non si estende alle unità che iniziano il loro movimento su un Terreno Elevato e non permettono delle azioni di Combattimento.

19.31 Il raggio di una Base del Genio comprende tutti gli esagoni al suo interno e i lati di quelli adiacenti.

Ad esempio, una Base del Genio nell'esagono 0711 con un raggio di 1 ha bonificato delle linee di ciottoli nei lati degli esagoni adiacenti ai 0710, 0711 e 0712, ed ha bonificato gli esagoni con dei fossati Anti-Carro adiacenti agli esagoni 0810 e 0811.

19.32 Una raggio operativo del Genio non si estende negli esagoni del Campo di Fuoco di una posizione Tedesca occupata, anche se il raggio sarebbe sufficiente a raggiungerli. Le Basi del Genio non sono mai il bersaglio del fuoco Tedesco e non possono essere eliminate.

19.33 Il Fuoco dell'Artiglieria Tedesca blocca le Operazioni del Genio. Una Base del Genio non può incrementare il suo raggio o gestire il traffico durante un Turno in cui nel suo settore c'è stato un Fuoco dell'Artiglieria Tedesca. Questo comprende anche un risultato del fuoco dell'artiglieria che è stato richiesto da un evento o una carta Fuoco.

19.34 Le Basi del Genio non influenzano i lati degli esagoni con Argini. I limiti sul movimento indicati sul Diagramma degli Effetti del Terreno per i lati degli esagoni con Argini si applicano anche se sono nel raggio di una Base del Genio.

19.4 Demolizione degli Ostacoli sulla spiaggia

Tutti gli ostacoli sulla spiaggia che sono sulla linea d'acqua della Marea Media sono considerati demoliti all'inizio del Turno 24 e rimarranno così per il resto della partita, anche se non sono presenti delle Basi del Genio.

Lo scenario di *D-Day at Omaha Beach* continua fino a quando una delle vostre Divisione ha ottenuto una sconfitta catastrofica - terminando immediatamente la partita - oppure fino a quando arrivate ad uno dei due punti di controllo per la vittoria, cioè al termine del Turno 16 e al termine del Turno 32.

20.1 Sconfitta Catastrofica

Perdete immediatamente la partita se una delle vostre Divisioni ha ottenuto una sconfitta catastrofica.

Limiti sulla Sconfitta Catastrofica

Turni 1-16: otto unità di Fanteria nel riquadro "US Division Infantry Losses".

Turni 17-32: quattordici unità di Fanteria nel riquadro "US Division Infantry Losses".

20.2 Controllo sulla Prima Vittoria

Al termine del Turno 16, sommate i Punti Vittoria come indicato in 13.2. Comparete questo totale con i seguenti livelli di vittoria:

25 o più Punti Vittoria: la partita termina con una vittoria US decisiva. Le vostre forze hanno prevalso sulle difese Tedesche ed hanno stabilito velocemente una presenza sicura sul territorio.

Da 11 a 24 Punti Vittoria: la partita continua. Gli esiti sulla battaglia per la spiaggia e la conquista dell'entroterra sono ancora indecisi.

10 o meno Punti Vittoria: la partita termina con una sconfitta decisiva degli US. Le vostre forze sono riuscite a mantenere solo delle piccole teste di ponte, mentre la spiaggia è ancora sotto il fuoco nemico. Le forze Tedesche hanno costruito una potente linea difensiva subito oltre la spiaggia.

20.3 Controllo sulla Seconda Vittoria

Al termine del Turno 32, sommate i Punti Vittoria per determinare se avete vinto o perso la partita. Guadagnate dei Punti Vittoria come segue (*non usate le regole in 13.2*):

1 VP per ogni posizione di rinforzo Tedesca che controllate e che si trova o è adiacente ad un esagono di Strada Principale e Minore che conduce al lato sud della mappa (quello in alto). Sulla mappa ci sono un totale di 42 di questi esagoni e sono tutti contrassegnati con un simbolo VP.

4 VP per ogni Duna che avete aperto al traffico US. Una Duna è aperta al traffico se controllate ogni suo esagono e il Genio ha completato la bonifica degli ostacoli Tedeschi.

1 VP per ogni unità non di Fanteria e non HQ che si trova a fine partita in esagoni di Terreno Elevato.

1 VP per ogni Punto Forza di Carri o di Fanteria regolare che si è spostato fuori dalla mappa da un esagono di uscita con stampata una lettera, ma solo se a fine partita potete tracciare una linea di comunicazioni US verso quell'esagono di uscita. Guadagnate dei VP per avere un'unità corazzata su un Terreno Elevato e per aver fatto uscire i suoi Punti Forza.

1 VP per ogni Punto Forza di unità di *Ranger* che è uscita dalla mappa dagli esagoni F o G, anche se non potete tracciare una linea di comunicazione verso quegli esagono di uscita.

Sottrarre 1 VP per ogni esagono WN che **non** controllate.

Sottraete 1 VP per unità Tedesca nel riquadro Kampfgruppe Meyer (*non perdete Punti Vittoria per i segnalini Incognita*).

Vincete la partita se avete ottenuto 40 o più Punti Vittoria:

- 19 o meno VP: **sconfitta decisiva US**. L'Alto Comando US blocca i futuri sbarchi ad Omaha Beach.
- Da 20 a 29 VP: **sconfitta operativa US**. Una sottile striscia di spiaggia è ancora sotto il controllo delle forze Tedesche. I prossimi sbarchi sono rinviati.
- Da 30 a 39 VP: **sconfitta tattica US**. La spiaggia è sicura ma la battaglia per l'entroterra continua.
- Da 40 a 49 VP: **vittoria tattica US (risultato storico)**. Una costosa vittoria ma la spiaggia è stata assicurata e la resistenza Tedesca nell'entroterra si è indebolita.
- Da 50 a 59 VP: **vittoria operativa US**. Una forte testa di ponte supporta le forze US in movimento verso l'entroterra.
- 60 o più VP: **Vittoria decisiva US**. Malgrado i fallimenti dei progetti Americani, l'iniziativa delle forze sbarcate sulla spiaggia ha permesso di stabilire una testa di ponte sicura, distrutto il nemico ed irrompere all'interno della Normandia.

Vedere 13.22 per la definizione di controllo relativa ai punti vittoria guadagnati.

21. SCENARIO "BEYOND THE BEACH"

Questo scenario copre le otto ore dello sbarco, che iniziano alle 10:00 del D-Day (Turni 17-32), quando gli invasori US sono già arrivati a terra ed iniziano il movimento verso l'entroterra.

21.1 Preparazione dello Scenario

Preparate lo scenario *Beyond the Beach* come segue (invece di seguire le regole nella sezione 3):

Preparare le **Widerstandsnests** Tedesche sopravvissute.

Mescolare le 18 unità WN e piazzarle a caso sulla mappa, come segue:

- Piazzare un'unità "88" in WN72S. Rimuovete dal gioco l'altra unità "88".
- Piazzare l'unità razzi WN in WN69.
- Piazzare 3 unità con il simbolo di artiglieria nelle tre seguenti posizioni WN di artiglieria: 62S, 65S, 68S. Rimuovete dal gioco le altre unità di artiglieria WN.
- Piazzare le otto restanti unità WN nelle seguenti posizioni WN: 62N, 65N, 67, 66N, 66S, 68N, 71, 72N. Rimuovere dal gioco tutte le altre.

Mescolare i 18 segnalini Incognita WN.

- Piazzare un segnalino Incognita, senza guardarlo, sotto ogni unità WN che si trova nelle seguenti posizioni: 62S, 65S, 66S, 67, 68S, 69, 72N, 72S.
- Piazzare un segnalino Incognita WN nel riquadro "German WN Depth Markers". Rimuovere dal gioco tutti gli altri segnalini Incognita WN.

Mischiare separatamente ognuno dei seguenti tipi di unità e segnalini Tedeschi, poi porli coperti nei riquadri corrispondenti della mappa:

- 8 unità *Kampfgruppe Meyer*
- 20 segnalini Incognita Mobile
- 4 segnalini Incognita Mobile nel riquadro "*Kampfgruppe Meyer*"
- 8 segnalini Incognita Building

Piazzare sulla mappa le unità di rinforzo e i segnalini Incognita, come segue:

- Mescolare le nove unità di rinforzo tattico e pescarne sei a caso da piazzare sulla mappa. Rimuovere dal gioco le restanti.
- Mescolare le undici unità di rinforzo divisionale e pescarne sei a caso da piazzare sulla mappa. Porre le restanti cinque unità nel riquadro "German Divisional Reinforcements", coperte.
- Piazzare le dodici unità pescate nelle seguenti posizioni di rinforzo Tedesco. Se la posizione è seguita da una lettera "D", pescare un segnalino Incognita del tipo appropriato (dal riquadro "German Mobile Depth Markers" o "German Building Depth Markers") e piazzarlo coperto sotto l'unità. A3(D), A4(D), A7, C2(D), C4(D), C6, D1(D), E5, F1(D), G1, G2(D), G6.

Piazzare le quattro unità di artiglieria Tedesche nei loro riquadri "German Artillery", con il lato attivo verso l'alto.

Piazzare le seguenti unità di Fanteria, Eroi, HQ e Generali US:

Codifica	Esagono	Forza
A/1/16	1115	6
B/1/16	1114	6
C/1/16	0916	4
D/1/16	0814	4
E/2/16	1213	2 con Spalding
F/2/16	1110	2 con Strojny
G/2/16	1313	2
H/2/16	0813	2
I/3/16	1008	6
K/3/16	0807	4
L/3/16	0908	4 con Montieth
M/3/16	0809	4
16 HQ	1014	
Wyman	0814	
B/1/116	1028	2
C/1/16	0830	6
D/1/16	0726	4
E/2/16	1113	2 (comandata dalla 1ª Divisione)
F/2/16	1119	2 con Thompson
G/2/16	0926	2
H/2/16	0819	4
I/3/16	1020	6
K/3/16	0920	6
L/3/16	1119	6
M/3/16	0919	7 con Smith
116 HQ	0926	
Cota	830	
C/2R	0533	2
AB/2R	0728	3

22. VARIANTI STORICHE OPZIONALI

Per ogni unità di Fanteria regolare con un Punto Forza che viene piazzata sulla mappa, porre la corrispondente unità a piena forza nel riquadro "US Infantry Division Losses" - un totale di quattro unità nel riquadro della 1ª Divisione e cinque unità nel riquadro della 29ª Divisione (inclusendo A/1/116, che è stata completamente eliminata).

Piazzare le seguenti unità US in qualsiasi esagono con la linea di Marea Media, nel settore assegnato, entro i limiti sul raggruppamento.

Settore Est

Carro	1/B/741	2
Carro	2/A/741	2
Carro	1/A/741	2
Anti-aerea	1•2/397	2
Artiglieria	7FA	4
Anti-aerea Corazzata	A•B/197	1

Settore Ovest

Carro	1/A/743	2
Carro	1/B/743	4
Carro	2/B/743	2
Carro	2/C/743	4
Anti-aerea	5•6/397	2
Artiglieria	58FA	6
Anti-aerea Corazzata	C•D/467	1

Piazzare il 62° Battaglione FA nel Turno 26 sul Tracciato del Turno (ha subito un ritardo).

Rimuovere dal gioco tutte le unità US che avrebbero dovuto entrare sulla mappa prima del Turno 16 e che non sono state listate prima.

Piazzare tutte le unità che devono entrare sulla mappa nel Turno 16, in qualsiasi esagono di sbarco a vostra scelta, nel settore assegnato, con le limitazioni di 5.3. Piazzare tutte le unità US che devono entrare dal Turno 17 in poi, negli spazi sul Tracciato del Turno che corrispondono al Turno di entrata indicato sul segnalino dell'unità. Piazzare i segnalini "Cleared" per indicare che sono stati distrutti gli ostacoli nei seguenti nove esagoni di spiaggia: 0612-0616, 0523-0525, 0426.

Piazzare il segnalino del Turno nello spazio "17", sul Tracciato del Turno.

Mescolare le carte e piazzare il mazzo coperto vicino alla mappa, lasciando uno spazio per gli scarti. Considerate che l'evento che richiede alla posizione WN69 di sparare i suoi missili sia già avvenuto (Screaming Meemies!).

21.2 Vittoria dello Scenario

Giocate questo scenario fino a quando le vostre Divisioni non avranno ottenuto una sconfitta catastrofica - terminando subito la partita - oppure fino al termine del Turno 32; a quel punto dovrete calcolare i Punti Vittoria come descritto nella sezione 20. Tuttavia, tutti i livelli di vittoria sono modificati come segue:

- 24 VP o meno: **sconfitta decisiva US**
- Da 25 a 34 VP: **sconfitta operativa US**
- Da 35 a 44 VP: **sconfitta tattica US**
- Da 45 a 54 VP: **vittoria tattica US**
- Da 55 a 64 VP: **vittoria operativa US**
- 65 o più VP: **vittoria decisiva US**

Dopo aver giocato varie volte, potreste decidere di esplorare le varianti storiche opzionali di questa sezione, ognuna delle quali pone una plausibile situazione del tipo "Cosa sarebbe successo se...". Potete applicare queste varianti individualmente oppure in qualsiasi combinazione preferite. Ognuna modifica i Punti Vittoria che verranno aggiunti o sottratti dal vostro totale, a fine partita. Le varianti 22.1, 22.2 e 22.3 possono essere usate con qualsiasi scenario; la variante 22.4 può essere usata soltanto con gli scenari D-Day at Omaha Beach e Beyond the Beach. Una variante che introduce le unità Corazzate Tedesche è già stata presentata nella sezione 23.

22.1 Bombardamento Alleato Efficace

Prima dello sbarco US, le posizioni Tedesche ad Omaha Beach furono soggette ad un bombardamento aereo e navale, intento a neutralizzare le difese. Questo bombardamento si dimostrò largamente inefficace. I bombardieri B24 della 8ª Forza Aerea sganciarono le loro bombe nell'entroterra, per supportare lo sbarco Alleato sulle spiagge. E il bombardamento navale, di spettacolare Incognita, fu troppo breve per erodere e penetrare le strutture difensive che dominavano Omaha Beach. La Marina statunitense aveva bisogno di maggiore luce diurna per il suo bombardamento e le tabelle di sbarco non permisero di attendere l'alba. Cosa sarebbe successo se il bombardamento aereo avesse colpito le difese sulla spiaggia? E che cosa sarebbe successo se il bombardamento navale avesse avuto il tempo necessario ad accentuarsi?

Per usare questa variante, seguite le prossime modifiche:

Ritardare l'inizio della partita. La partita inizia nel Turno 4 (alle 07:00). Ritardate di tre Turni l'arrivo di tutte le unità che dovrebbero arrivare prima del Turno 16 - piazzatele in tre riquadri più avanti sul Tracciato del Turno (ad esempio, piazzate le unità che dovrebbero arrivare nel Turno 1 nello spazio del Turno 4). Ponete nei riquadri di sbarco le unità di Carri che non hanno stampato il Turno di arrivo. Ritardate tutte le unità che dovrebbero arrivare a partire dal Turno 16 in poi, di un solo Turno. Piazzate il segnalino del Turno nello spazio "4".

Bombardamento Prima dell'Invasione. Pescate due carte Fuoco. Piazzate un segnalino IN CONFUSIONE su ogni unità WN del colore indicato da entrambe le carte, e rimuovete dal gioco i loro segnalini Incognita, se ne hanno uno. Se uno stesso colore appare su entrambe le carte, rimuovete dal gioco sia l'unità sia il suo segnalino Incognita. Poi, ponete le due carte nella pila degli scarti. La partita inizia al Turno 4, e per questo Turno dovrete pescare una carta Evento.

- Nei Turni 4 e 5, usate la Tabella dello Sbarco per i Turni 2 e 3. Iniziando dal Turno 6, usate la Tabella degli Sbarchi per il Turno attuale.
- Nel Turno 4, le unità Tedesche non possono andare In Confusione, anche se scelte per sparare.
- La bonifica degli ostacoli da parte del Genio inizia dal Turno 5.
- L'artiglieria Tedesca si attiva a partire dal Turno 5 (invece del Turno 4).
- Se state giocando lo scenario The First Wave, la partita termina ancora al Turno 16, oppure nel Turno 32 se state giocando gli altri scenari.

La definizione di **Movimento di Auto-conservazione** della Fanteria si estende per includere anche uno spostamento in qualsiasi esagono di spiaggia, di Pianoro o di Dune, che non si trovi nel Campo di Fuoco di una posizione Tedesca qualsiasi. Per questo scopo, le unità IN CONFUSIONE esercitano un Campo di Fuoco. Si applicherà anche la definizione di base.

Modifica dei Punti Vittoria: -10.

22.2 I Carri della Prima Ondata sono al Sicuro

I Carri del 741° e del 743° Battaglione che sarebbero dovuti arrivare nel Turno 1, erano attrezzati con doppia forza motrice e sarebbero dovuti essere sbarcati dagli LCT (Landing Craft Tank) in alto mare, e raggiungere la spiaggia con i loro mezzi. Le condizioni del mare fecero fallire questo piano. Storicamente, molti Carri del 741° Battaglione affondarono prima di sbarcare. Quelli del 743° Battaglione, più ad Ovest, furono fortunati, perché i loro ufficiali si resero conto delle difficoltà e condussero gli LCT molto vicino alla spiaggia. Cosa sarebbe successo se la decisione di avvicinare gli LCT alla spiaggia fosse stata presa da entrambi i Battaglioni?

Con questa variante, per i Carri che sbarcano nel Turno 1, usate la Tabella sui Pericoli dello Sbarco del Turno 2.

Modifica dei Punti Vittoria: -5.

22.3 I Ranger Rinforzano Pointe du Hoc

I Ranger del 2° e 5° Battaglione giocarono un ruolo fondamentale per il successo dell'assalto occidentale ad Omaha Beach, ma, tranne per la Compagnia C/2° Battaglione, furono destinati a rinforzare l'assalto a Pointe du Hoc, diverse miglia più ad Ovest. Ma i Ranger non ricevettero il segnale per il rinforzo, quindi ritornarono ai piani originali: sbarcare sul settore Dog di Omaha Beach. Cosa sarebbe successo se i Ranger non fossero sbarcati ad Omaha Beach?

Per giocare con questa variante, rimuovete dal gioco tutti i segnalini dei Ranger, tranne l'unità C/R2 che deve entrare nel Turno 1.

Modifica dei Punti Vittoria: +5.

22.4 Reazione Tedesca Migliorata

La lentezza e la confusione della risposta Tedesca allo sbarco Alleato nel D-Day, contribuì al successo dell'operazione. A sud di Omaha Beach, la 352ª Divisione di riserva - la Kampfgruppe Meyer - sprecò diverse ore in un'inutile ricerca prima che le venisse ordinato di dirigersi verso Omaha e Gold Beach. Cosa sarebbe successo se questa Divisione Tedesca e i suoi corpi di comando avessero ricevuto i nuovi ordini all'inizio dello sbarco?

Per giocare con questa variante, apportate i seguenti cambiamenti:

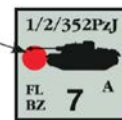
- Piazzate tutte le unità KG Meyer nel riquadro "German Division Reinforcements", e tutti i segnalini Incognita Mobile nel riquadro "German Mobile Depth Markers". Ignorate gli eventi che richiedono il movimento delle unità della KG Meyer nel riquadro "German Division Reinforcements".
- Quando un rinforzo viene preso dal riquadro "German Tactical Reinforcements", piazzatelo assieme ad un segnalino Incognita (cambiamento alla regola 9.3).
- Quando i segnalini Incognita Mobile si esauriscono la prima volta, pescatene cinque a caso tra quelli eliminati e riportateli nel riquadro "German Mobile Depth Markers". Questo dovrà essere fatto solo una volta.

Modifica dei Punti Vittoria: +5.

23. VARIANTE STORICA OPZIONALE - CORAZZATI TEDESCHI

La 352ª Divisione includeva due compagnie corazzate, che si trovavano a sud di Omaha Beach. A quella composta dai modelli Marder III, venne ordinato di avanzare ad Omaha Beach, ma a causa degli attacchi aerei Alleati, riuscì ad arrivare soltanto la mattina del 7 giugno. L'altra, composta da cannoni da assalto StuG III, venne dirottata su Gold Beach. Cosa sarebbe successo se gli elementi di queste Compagnie fossero riusciti a trovare la strada verso Omaha Beach nello stesso giorno del D-Day?

Colore della posizione



Questa variante permette alle unità di rinforzo corazzate Tedesche di entrare in gioco, iniziando dal Turno 17. Diversamente dalle altre unità Tedesche, i Carri non devono occupare delle specifiche posizioni sulla mappa. Un'unità di Carri si trova nella posizione Tedesca del suo colore. Quando decidete di fare un'azione, un'unità di Carri Tedesca può essere spostata, può sparare oppure può fare una combinazione di entrambe le cose. I Carri Tedeschi si possono spostare soltanto sulle Strade Principali o Secondarie, e possono occupare qualsiasi esagono lungo tali strade. Se un'unità di Carri Tedeschi e non In CONFUSIONE riesce a raggiungere dei Pianori adiacenti alla spiaggia, perdete immediatamente la partita.

23.1 Schieramento dei Carri Tedeschi

Se giocate gli scenari D-Day at Omaha Beach e Beyond the Beach, all'inizio della partita piazzate le quattro unità di Carri e i loro quattro segnalini Incognita nel riquadro "German Optional Armor", sul lato non rivelato. I Carri Tedeschi non saranno disponibili nello scenario First Waves.

23.2 Apparsa dei Rinforzi Corazzati

Iniziando dal Turno 17, un'unità di Carri Tedeschi entra in gioco come rinforzo se tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- Non ci sono unità nel riquadro "German Tactical Reinforcements". I Carri Tedeschi non possono entrare in gioco fino a quando il riquadro "German Tactical Reinforcements" non sarà vuoto.
- Un evento di rinforzo viene pescato come secondo evento del Turno. I Carri Tedeschi non potranno entrare in gioco nel primo evento del Turno.
- La posizione dei rinforzi indicata dalla carta Evento è relativa ad un esagono che contiene una Strada Principale o Secondaria (seguendo le priorità sui rinforzi, come da 9.3), e un percorso di esagoni con una Strada connessi tra di loro può essere tracciato dalla posizione di entrata agli esagoni di uscita B, C, D o E. Questo percorso non può passare attraverso un esagono occupato o controllato da un'unità US. Gli esagoni che possono tracciare un percorso soltanto verso A, F o G non sono da considerarsi.

Se una di queste condizioni è verificata, pescate un'unità di Carri e un segnalino Incognita dal riquadro "German Optional Armor" invece che dal riquadro "German Division Reinforcements". Piazzate l'unità di Carri nella posizione di rinforzo scelta, con il lato rivelato scoperto, assieme ad un segnalino Incognita.

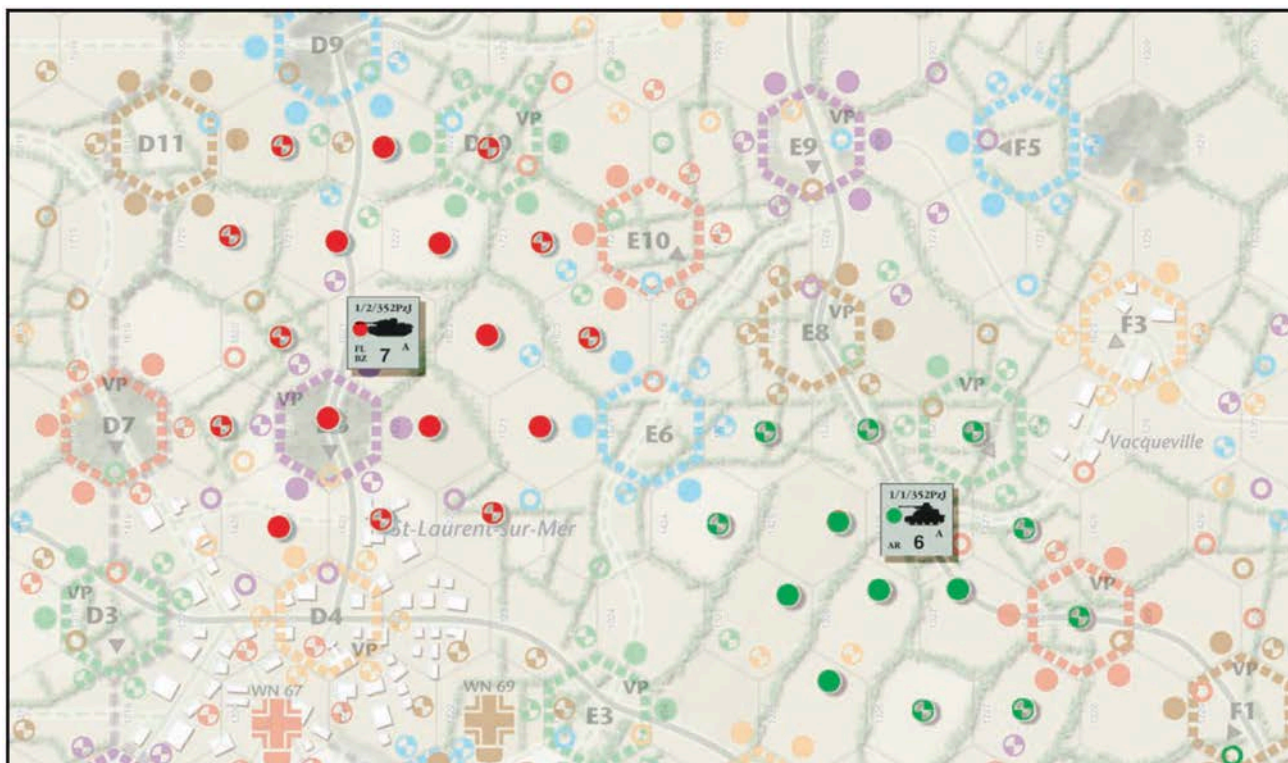
Esempio: come secondo evento del Turno 23, avete pescato la carta Evento #19, che richiede l'entrata di rinforzi dalle zone C e G. Nella zona G, le priorità indicate nella regola 9.3 richiedono la scelta della posizione G5 - che non contiene una Strada, quindi in questo esagono verrà piazzato un rinforzo normale. Nella zona C, viene scelta la posizione C6. Questo esagono contiene una Strada, dal quale si può tracciare una LINEA DI COMUNICAZIONI all'esagono di entrata C, quindi verrà piazzata un'unità di Carri invece di un rinforzo normale.

23.21 In un singolo Turno non può apparire più di un rinforzo corazzato. Se viene richiesta l'entrata di più rinforzi corazzati (oppure se è disponibile una sola unità di Carri), piazzate l'unità di Carri nella posizione di rinforzo con il valore minore.

23.3 Campi di Fuoco dei Carri Tedeschi

Un'unità di Carri Tedeschi proietta un Campo di Fuoco in tutti gli esagoni adiacenti e in molti di quelli formati da due esagoni, a seconda del tipo di terreno. Il Campo di Fuoco si sposta assieme all'unità e influenza il movimento US, le LINEE DI COMUNICAZIONE US e il fuoco dei Carri stessi, proprio come il Campo di Fuoco di una unità Tedesca normale. I punti fuoco stampati sulla mappa non si applicano ai Carri Tedeschi, anche se sono in un esagono con una posizione Tedesca stampata.

CAMPI DI FUOCO DEI CARRI TEDESCHI (23.3)



Per determinare il Campo di Fuoco di un'unità di Carri Tedeschi, per prima cosa è necessario stabilire l'intensità del fuoco negli esagoni adiacenti:

Terreno nell'esagono adiacente	Intensità del Fuoco nell'Esagono
Vuoto o Boschi	● Fuoco Intenso
Bocage o Edifici	● Fuoco Moderato

Un esagono vuoto è considerato un Terreno Elevato, una spiaggia o un Pianoro senza alcuna caratteristica che non sia una Strada o un Sentiero.

Poi, stabilite l'intensità del fuoco per ogni esagono più lontano di 2 spazi dall'unità di Carri ed adiacente ad un esagono con fuoco intenso:

Vuoto o Boschi, non attraverso un lato dell'esagono	● Fuoco Intenso
Bocage o Edifici, attraverso un lato dell'esagono	● Fuoco Moderato

I lati di Siepe influenzano il fuoco negli esagoni a due spazi di distanza dall'unità di Carri, ma non in quelli adiacenti all'unità. Gli ostacoli Tedeschi non hanno effetto sui Campi di Fuoco. I Carri Tedeschi non proiettano nessun punto fuoco Sporadico.

23.4 Azioni dei Carri Tedeschi

Un'unità di Carri Tedeschi effettua un'azione quando il suo colore appare sulla carta Fuoco pescata per il relativo settore. L'eventuale lettera che appare nel simbolo del colore interessato determina il tipo di azione che farà l'unità, come indicato qui di seguito e sul Sommario delle Azioni Tedesche. Come per le altre, un'unità di Carri che ha un segnalino Incognita può fare un'azione se il simbolo sulla carta è singolo o doppio, mentre un'unità di Carri senza un segnalino Incognita può fare un'azione solo se sulla carta appare un simbolo solo.

Azione: Sparare o Muovere

- F**
- **Spara**, se nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US.
 - Altrimenti, si **sposta**, fino ad un massimo di 4 esagoni (23.5).

Azione: Muovere o Sparare

- M**
- Si **muove** fino a 4 esagoni (23.5)
 - Se non può muoversi e nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US, allora **Spara**.

Azione: Annientamento

- R**
- Si **muove** fino a 4 esagoni. Se il primo, il secondo o il terzo esagono del suo movimento è occupato da unità US non corazzate, può spostarsi attraverso tale esagono. Tutte le unità US nell'esagono andranno In CONFUSIONE. L'unità deve fermarsi se incontra un esagono occupato da un'unità di Carri US, oppure se incontra una seconda unità US, oppure ancora se il quarto esagono in cui muove contiene delle unità US qualsiasi. L'unità Tedesca non può terminare il suo movimento in un esagono occupato da unità US.
 - Se non può muoversi e nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US, allora **Spara**.

Azione: Fuoco Mirato

- A**
- L'unità **Spara** se negli esagoni adiacenti ci sono delle unità US. Se Spara, tutte le unità US nel suo Campo di Fuoco potranno essere colpite (non soltanto quelle adiacenti).
 - Se non ci sono unità US adiacenti, si **muove** fino a 4 esagoni.

Azione: Posizionamento e Fuoco

- P**
- L'unità si **Muove** fino a 3 esagoni. Dopo aver completato il movimento, Spara se negli esagoni adiacenti ci sono delle unità US. Se Spara, tutte le unità nel suo Campo di Fuoco possono essere colpite (non soltanto quelle adiacenti).
 - Se non può Muovere e nel suo Campo di Fuoco ci sono delle unità US, allora **Spara**.

23.41 Una volta in gioco, un'unità di Carri Tedeschi è sempre rivelata - quando risolvete il fuoco dei Carri Tedeschi usate la colonna sul Diagramma del Fuoco Tedesco relativa alla posizione di rinforzo rivelata; la presenza del simbolo del bonus sui Carri che potrebbe trovarsi sulla carta Fuoco pescata non scatena effetti aggiuntivi.

23.42 Un'unità di Carri Tedeschi su un Terreno Elevato può sparare a dei bersagli che si trovano in un terreno più basso solo se questi Carri si trovano adiacenti al terreno basso (non necessariamente l'esagono del bersaglio). I Carri che sono in un esagono basso non possono sparare a bersagli che sono in un Terreno Elevato.

23.43 Quando una posizione Tedesca è occupata da un'unità di Carri Tedeschi, solo questa può fare un'azione.

23.5 Movimento dei Carri Tedeschi

Quando un'azione richiede ad un'unità di Carri di spostarsi, muovetela del numero di esagoni indicato, se possibile seguendo una Strada Principale o Secondaria, seguendo le prossime priorità:

- Se entro 3 esagoni di Strada dall'unità di Carri Tedeschi è presente un'unità US, i Carri si spostano verso quell'unità. Se nessuna unità US soddisfa questa condizione in ogni direzione dall'unità di Carri, questi si spostano nella direzione indicata dal loro ordine di movimento.
- Se nessuna unità US si trova entro tre esagoni di Strada dall'unità di Carri Tedeschi, spostate i Carri nella direzione indicata dal loro ordine di movimento.

Ordini di Movimento. La Mappa sul Movimento dei Carri Tedeschi contiene gli ordini di movimento per tutti gli spostamenti dei Carri Tedeschi. Quando viene richiesto di spostare un'unità di Carri in accordo ai suoi ordini di movimento, trovate l'esagono dell'unità nella Mappa sul Movimento dei Carri Tedeschi e spostatela nella direzione indicata.

Incroci delle Strade. Ogni incrocio nella Mappa sul Movimento dei Carri Tedeschi indica l'esagono relativo. Un'unità in un esagono con un incrocio può spostarsi in direzioni diverse, come indicato sulla mappa. Se vi viene proposta una scelta, l'unità si sposterà nella direzione indicata e relativa al settore obiettivo indicato sull'attuale carta Fuoco.

Ad esempio, un'unità di Carri Tedeschi nell'esagono 1321 (D4) si sposta nell'esagono 1322 se il settore del bersaglio indicato sulla carta Fuoco è ●, nell'esagono 1320 se il settore indicato è ▲, e nell'esagono 1220 se è ◆.

DESCRIZIONE DEGLI EVENTI

Gli eventi che non sono stati descritti interamente sulle carte o da qualche parte nelle regole, sono stati elencati qui, con i necessari dettagli.

German Artillery Limits Engineer Operations. Per il Turno attuale, le operazioni del Genio sono limitate, come segue:

- Non potete piazzare nuove Basi del Genio;
- Non potete incrementare il raggio delle unità del Genio in gioco;
- Non potete spostare gratuitamente le unità usando l'abilità di gestione del traffico del Genio.

Questo evento non si catena se in gioco non ci sono unità WN di artiglieria e tutti e quattro i segnalini dell'artiglieria fuori mappa Tedesca sono inattivi.

German Plunging Fire. Per la prossima Fase del Fuoco Tedesco, tutti i punti fuoco Sporadico sugli esagoni di spiaggia adiacenti a lati di esagoni che forniscono una protezione (ciottoli, argini, pendenze, dune o scogliere scalabili) sono considerati punti fuoco Intensivo.

- Nella modalità di gioco estesa, se questo evento viene pescato dopo la Fase del Fuoco Tedesco (cioè, nella Fase del Secondo Evento), si dovrà ignorare.

German Prisoner Talks. Rivelate un'unità Tedesca a scelta che non lo sia già, assieme al suo eventuale segnalino Incognita, nel settore indicato dalla carta Evento. Se in quel settore non ci sono unità da rivelare, potete sceglierne una che si trova nell'altro settore.

- Se in questo modo venisse rivelata un'unità WN e il suo segnalino Incognita fosse un Rinforzo Tattico, piazzate questo rinforzo come per 9.4, scoperto.

German Rocket Artillery Destroyed. Se l'evento Screaming Meemies si è scatenato almeno una volta, l'artiglieria di razzi Tedesca in WN69 viene distrutta dal bombardamento navale US. Rimuovetela dal gioco, assieme al suo eventuale segnalino Incognita. Se l'evento Screaming Meemies non si è ancora scatenato, oppure se l'artiglieria di razzi Tedesca è già stata eliminata, ignorate questo evento.

Germans Concealed. Mandate IN CONFUSIONE tutte le unità US che hanno il simbolo bersaglio indicato e che si trovano adiacenti a qualsiasi unità di rinforzo Tedesca non rivelata. Questo evento non colpisce le unità US che sono adiacenti alle unità WN oppure ai rinforzi Tedeschi rivelati.

Hero. Piazzate un segnalino Eroe su una qualsiasi unità US appartenente alla Divisione indicata. Alcuni eventi Hero richiedono anche di aggiungere un segnalino Incognita ad un'unità Tedesca. In tal caso, ponete quel segnalino Incognita nello stesso settore di quello dell'Eroe, seguendo la regola 9.2.

Lost Boat Teams Catch Up e Soldiers from Support Unit Join Infantry. Aggiungete un Punto Forza ad un'unità di Fanteria regolare a vostra scelta, che si trova nella Divisione indicata nell'evento, in modo da modificare un'unità che ha un solo Punto Forza con una che ha due Punti Forza e con lo stesso Identificativo, il cui segnalino è preso dal riquadro "US Division Infantry Losses".

- Se nella Divisione non ci sono unità con un Punto Forza, potete sceglierne una dell'altra Divisione. Se anche in quella non ci sono unità con un Punto Forza, ignorate questo evento.

Screaming Meemies! Se la posizione WN69 è occupata da un'unità di artiglieria di razzi Tedesca, un'unità US viene colpita dal fuoco di sbarramento dei suoi nebelwerfer (lanciarazzi). Potete scegliere l'unità US che deve perdere un Punto Forza, con le seguenti limitazioni:

- L'unità deve trovarsi su una spiaggia o un Pianoro.
- L'unità deve essere ad almeno tre esagoni di distanza dalla posizione WN69 ma a non più di sette esagoni.
- Se ci sono più unità US che potrebbero essere colpite, scegliete quella che ha più Punti Forza. Tra diverse unità con più Punti Forza, potete scegliere.

Se l'unità di artiglieria con razzi è eliminata o è IN CONFUSIONE, ignorate questo evento.

Smoke Obscures Beach. In questo Turno, le posizioni WN indicate nell'evento non sparano, anche se il loro colore appare sulla carta Fuoco. Piazzate i segnalini Fumo nelle posizioni, come promemoria, e rimuoveteli al termine del Turno.

- Se un'unità US tenta di infiltrarsi in una posizione WN con il segnalino Fumo, dovete pescare una nuova carta Fuoco per vedere se l'unità che tenta l'infiltrazione perde un Punto Forza.

Snipers Target Runners. Nel Turno attuale, il Raggio di Comando del Posto di Comando indicato è limitato ad un esagono.

Unexpected US Naval Fire Hits Position. Pescate una carta Fuoco per determinare a caso quale delle tre posizioni viene colpita dal fuoco di sbarramento navale US. Verrà colpita la posizione indicata dalla carta Evento con il simbolo bersaglio indicato sulla carta Fuoco.

- Se nella posizione c'è un'unità Tedesca, questa va IN CONFUSIONE e il suo segnalino Incognita (se presente) è eliminato.
- Se nella posizione ci sono delle unità US, pescate una seconda carta Fuoco. Un'unità US in quella posizione e che ha il simbolo bersaglio indicato sulla seconda carta Fuoco, deve perdere un Punto Forza. Se nella posizione non ci sono unità che hanno il simbolo bersaglio indicato sulla seconda carta Fuoco, il bombardamento non ha effetto.
- Se nella posizione non ci sono unità, il bombardamento non ha effetto. I Leader non sono influenzati. Questo non richiede un segnalino Fuoco Navale.

US Patrol Report. Rivelate un'unità Tedesca che non lo sia già, assieme al suo eventuale segnalino Incognita, che si trova più vicino ad un'unità US nel settore indicato, anche se quella posizione è nell'altro settore rispetto all'unità US. Se due o più unità non rivelate si trovano alla stessa distanza dalle unità US, sceglietene quella che preferite.

- Se in questo modo venisse rivelata un'unità WN e il suo segnalino Incognita fosse un Rinforzo Tattico, piazzate questo rinforzo come per 9.4, scoperto.

Punti di Movimento. La Mappa sul Movimento dei Carri indica dei punti di fine movimento in tre esagoni di Pianoro adiacenti alla spiaggia. Un'unità di Carri Tedesca che entra in uno di questi esagoni, deve terminare il suo movimento per il resto della partita. Potrà continuare a sparare quando un'azione lo richiede. Se alla fine del Turno, un'unità di Carri Tedeschi occupa un punto di fine movimento, perdete la partita in modo decisivo.

23.51 Quando un'unità di Carri Tedeschi si sposta, il suo segnalino Incognita la segue. Un'unità di Carri può spostarsi attraverso altre unità Tedesche, ma non può terminare il movimento in un esagono con un'altra unità Tedesca. Se le viene richiesto di farlo, se possibile spostate l'unità di un esagono in più. Altrimenti, spostatela di un esagono in meno.

23.52 Le unità di Carri Tedeschi possono spostarsi soltanto lungo le Strade Principali e Secondarie. In determinate circostanze, un'unità di Carri può entrare in un esagono non connesso da una Strada all'esagono dell'unità attuale. I Carri non possono spostarsi lungo i Sentieri.

23.53 Un'unità di Carri Tedeschi non può entrare in un esagono occupato da un'unità US, a meno che non faccia un'azione di Annientamento (23.4). Se deve entrare in un esagono occupato da un'unità US quando esegue l'azione di Annientamento, dovrà fermarsi in un esagono adiacente all'unità US. Le

Basi del Genio US e le Guarnigioni non hanno effetto sul movimento dei Carri Tedeschi. I Carri Tedeschi possono spostarsi sulle Strade Minate.

23.6 Azioni US Contro i Carri Tedeschi

I Carri Tedeschi possono essere attaccati come le altre posizioni Tedesche, e possono andare In Confusione oppure essere sconfitti. Un'unità di Carri Tedeschi che viene sconfitta non si ritira - deve essere rimossa dal gioco.

Nessun beneficio difensivo dato dal terreno. Le unità di Carri Tedeschi non ricevono alcun beneficio dal terreno - non raddoppiate la forza dell'unità quando viene attaccata nei Boschi, nei Bocage o negli Edifici.

Movimento di Auto-conservazione della Fanteria contro i Carri Tedeschi. Un'unità di Fanteria US che all'inizio della Fase delle Azioni US si trova adiacente e nel Campo di Fuoco di un'unità di Carri Tedeschi, può fare un movimento gratuito di Auto-conservazione. Questo movimento dovrà essere fatto (*di 1 spazio*) verso un esagono non adiacente ai Carri e che non sia nel loro Campo di Fuoco.

23.7 Modifica ai Punti Vittoria

Per ogni unità di Carri Tedeschi che è entrata sulla mappa guadagnate 1 Punto Vittoria, anche se questa verrà in seguito eliminata. Se entrano in gioco tutte e quattro le unità di Carri Tedeschi, guadagnerete un totale di 4 Punti Vittoria.

NOTE DELL'AUTORE

D-Day at Omaha Beach non era stato inizialmente pensato come gioco di solitario. Nel 2005, il fantastico libro di Joe Balkoski, "Omaha Beach: D-Day, June 6, 1944" mi ha ispirato e spinto alla creazione di un gioco sul tema. Dopo aver letto il suo lavoro e alcune altre storie sulla battaglia, ho scritto le fondamenta del gioco. Ho pensato ad un gioco che potesse evocare il grande sacrificio ed eroismo dimostrato dalla 'grande generazione' sulle spiagge dello sbarco, in quel giorno. Volevo che il gioco dimostrasse come l'iniziativa dei soldati e dei comandanti di campo fosse riuscita a superare il disastro iniziale e malgrado questo raggiungere la vittoria. Il sistema di gioco per il movimento e il combattimento non dovrebbe essere associato soltanto a dei numeri - le meccaniche dovrebbero incorporare gli aspetti intangibili come il comando, le tattiche e l'improvvisazione. Inoltre, ho cercato di fare in modo che l'esperienza tattica potesse progredire durante le fasi di gioco - dal bagno di sangue durante le prime fasi dello sbarco, fino al raggiungimento del nemico sulle dune, portando la battaglia nel territorio sconosciuto delle Bocage francesi.

Durante la progettazione delle tematiche e del sistema di gioco, mi diventò chiaro che non ci sarebbe stata una ripresa per il giocatore Tedesco, che avrebbe dovuto utilizzare i primi Turni utilizzando le sue unità WN statiche per sparare a più non posso, fino a quando il sistema glielo avesse permesso. Se le forze US fossero riuscite a sopravvivere e a penetrare la linea delle difese statiche, a questo punto il giocatore Tedesco avrebbe dovuto tentare di arginare la marea Americana con una manciata di unità di riserva, limitate dalle regole sulla "nebbia della battaglia", per impedirgli lo schieramento di unità nemiche con il senno di poi storico.

Era per me ovvio che il sistema di gioco avrebbe dovuto controllare la risposta Tedesca, ma continuavo ad immaginare un gioco per due - uno sforzo cooperativo, dove un giocatore avrebbe controllato il 16° Reggimento e l'altro il 116° Reggimento. Ho quindi progettato il gioco a sostegno di questo concetto di solitario per due giocatori, dividendo a metà la mappa. Le prime versioni del progetto sono servite per dettagliare le regole riguardanti le azioni che ogni giocatore aveva a disposizione e lo schieramento Tedesco. Tuttavia, ho abbandonato questa strada quando ho capito che queste avrebbero sovvertito i temi generali e lo spirito del gioco. Durante i playtest ho provato il senso di cooperazione e di cameratismo inerenti la gravità della situazione.

Alcune note su meccaniche specifiche:

Armi ed Armi Richieste. Inizialmente, le compagnie di Fanteria US sbarcarono con una serie completa di armi ed attrezzature per conquistare le posizioni Tedesche. Tuttavia, le onde alte del mare fecero perdere molte di tali armi, lasciandole soltanto con quelle indicate sui segnalini. Le difese delle posizioni Tedesche variano, e richiedono alle unità US di utilizzare delle armi specifiche

per poter essere conquistate. La Compagnia C avrà le cariche di demolizione necessarie per eliminare quel bunker oppure saranno lasciate sulla spiaggia?

Il Fuoco Tedesco. La prima ondata dello sbarco fu sottoposta al fuoco costante delle posizioni WN Tedesche. Anche così, ci furono dei momenti di calma, quando agli Americani si presentarono delle opportunità di manovra, raggruppamento ed avanzata. Per riportare queste situazioni nella scala temporale del gioco, in ogni Turno le posizioni Tedesche sparano in modo imprevedibile; ma quando lo fanno, il tributo da pagare è caro - come avvenne in realtà.

I Segnalini Incognita Tedeschi. Questa evoluzione combina il concetto di segnalino forza con quello di unità sconosciuta. Ogni unità Tedesca è formata da due segnalini, ognuno dei quali aggiunge un elemento di forza e un elemento tattico (le armi richieste), per fornire un mix di opportunità Tedesche estremamente variabile. Un'unità Tedesca senza il suo segnalino Incognita potrebbe trovarsi ancora nella sua posizione difensiva, oppure potrebbe aver subito delle perdite. Il sistema dei segnalini Incognita simula anche l'abitudine Tedesca di creare formazioni su misura, per rafforzare le posizioni critiche con elementi provenienti da altre fonti. A volte, il giocatore US potrebbe eliminare il segnalino Incognita di un'unità per vederne arrivare un altro al suo posto prima di essere riuscito ad eliminare quella stessa unità. I Tedeschi perderanno definitivamente i loro segnalini Incognita durante la giornata - mentre le loro unità potrebbero ritornare in gioco; i segnalini Incognita perduti non rientreranno più sulla mappa.

Le Forze Tedesche sulle Alture. Un'unità di rinforzo Tedesca rappresenta una forza mobile la cui posizione non è ancora stata individuata dagli Americani, anche se questa può già sparare. Le unità di rinforzo non rivelate sono un nemico difficile: un'unità US perde dei Punti Forza a causa del fuoco delle posizioni nemiche che sono In Confusione; l'unità non può essere il bersaglio di un'unità di artiglieria o del bombardamento navale; inoltre, certi eventi mandano In Confusione le unità US che si trovano adiacenti alle unità Tedesche non rivelate. Le posizioni WN Tedesche non rivelate non hanno invece questi vantaggi; guadagnano molto di più dal loro potere di fuoco, ma sono più facilmente individuabili.

Combattimento senza dadi. Il sistema di combattimento combina le armi richieste e la comparazione delle forze con una procedura per rivelare gradatamente gli attributi delle posizioni Tedesche, a seconda dell'efficacia dell'attacco US (più semplicemente, se fate un attacco che risulta in un fallimento, non sarete riusciti ad identificare con esattezza l'entità della forza della posizione). Ci sono molte variabili attorno gli attacchi US e alla difesa Tedesca, per le quali non si è reso necessario l'uso dei dadi.

DIAGRAMMA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

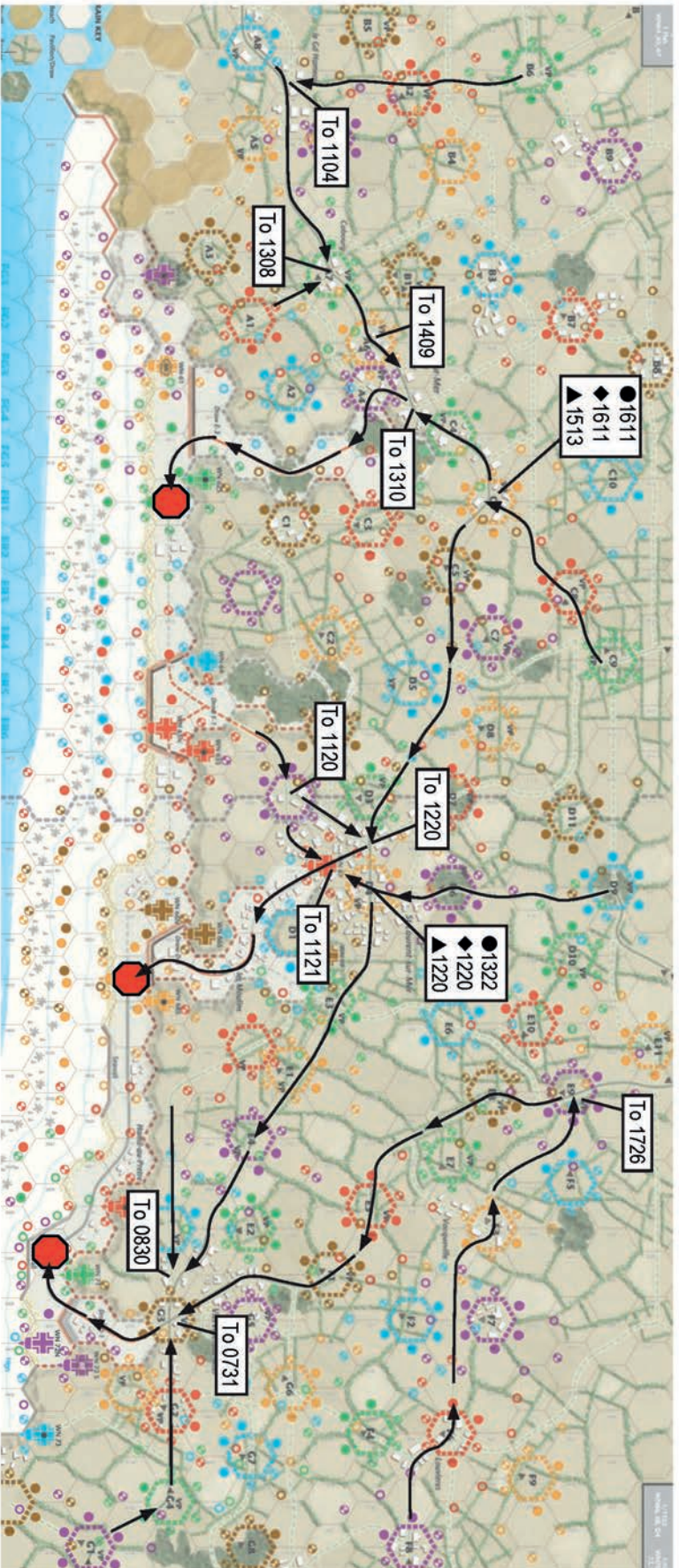
Terreno	Movimento della Fanteria US	Movimento dei Leader US	Movimenti di tutte le altre unità US	Difesa Tedesca (1)	Modifiche alla modalità estesa (<i>dal Turno 17</i>)
Marea (2) Spiaggia Ostacoli Pianoro Altura	Si	Si	Si		
Bosco/Frutteto	Si	Si	No, a meno che non è entrata da una strada	Forza dell'unità raddoppiata; nessun segnalino Incognita	
Edifici	Si	Si	Si	Forza dell'unità e del segnalino Incognita raddoppiati	
Bocage (<i>Siepi</i>)	Si	Si	No, a meno che non è attraversi da una strada	Forza dell'unità e del segnalino Incognita raddoppiati	La Fanteria può spostarsi solo di 1 esagono se entra nelle Siepi senza una strada
Terreno Accidentato	No	No	No		
Lato con Siepe Lato con Argine	Si	Si	No, a meno che non attraversi una strada		
Ciottoli Fosso e Muro Anti-Carro	Si	Si	Si	Forza dell'unità raddoppiata, non quella del segnalino Incognita (3).	I lati di questi esagoni non impediscono il movimento US se è nel raggio di una base del Genio
Lato con Pendio	Si	Si	No, a meno che non attraversi una strada	Forza dell'unità e del segnalino Incognita raddoppiati (3)	
Dune di Sabbia	Si, fare un'azione di Scalata	Si (4)	No, a meno che non attraversi una strada	Proibiti gli attacchi (5)	La Fanteria che attraversa una Scogliera non riceve un segnalino Climb, ma può spostarsi solo di un esagono
Scogliera Scalabile	Si, fare un'azione di Scalata	No	No	Proibiti gli attacchi	La Fanteria può Scalare una Scogliera in due Turni invece di tre
Scogliera a Picco	No	No	No	Proibiti gli attacchi	
Strada Principale, Secondaria e Sentiero	Si	Si	Si (6)		Le unità di Carri possono spostarsi più di 1 esagono su Strada (17.2)
Strada Minata	Si	Si	No		Considerarla come una Strada normale se nel raggio di una base del Genio

Note sul Terreno

- 1) Non cumulativo
- 2) Se non immersa
- 3) Solo se tutte le unità US attaccano attraverso lo stesso lato dell'esagono.
- 4) I Leader non ricevono i segnalini "Climb" se risalgono una Duna

- 5) L'unità US che si trova su un Terreno Elevato può attaccare attraverso una Duna. I Tedeschi si difendono come se fossero attaccati attraverso un Pendio
- 6) Quando si muove su Strada, l'unità può attraversare un terreno che altrimenti sarebbe intransitabile

VARIANTE OPZIONALE: MAPPA DEL MOVIMENTO DEI CARRI TEDESCHI (23.5)



Questa mappa presente gli ordini di movimento di tutti gli spostamenti dei Carri Tedeschi. Quando viene richiesto di spostare un'unità di Carri in base agli ordini di movimento, trovate l'esagono dell'unità e postate quest'ultima nella direzione indicata.

Incroci Stradali: ogni incrocio ha un'etichetta con il numero dell'esagono verso il quale l'unità di Carri Tedesca dovrà spostarsi. Se in un incrocio viene offerta una scelta di movimento, l'unità si sposterà nella direzione indicata per il settore del bersaglio della carta Fuoco attuale.

Termine del Movimento: l'icona esagonale rossa indica il punto finale del movimento nei tre esagoni di Pianoro adiacenti ad ogni spiaggia. Un'unità di Carri Tedesca che entra in uno di tali esagoni, si dovrà fermare per il resto della partita. Potrà continuare a sparare quando richiesto. Se a fine Turno un'unità di Carri Tedesca non in Contrusione occupa un esagono di fine Strada, avete perso la partita in modo decisivo.

SOMMARIO DELLE AZIONI TEDESCHE (TURNI DAL 17 AL 32)

Azione Tedesca sulla carta Fuoco	Posizione WN			Occupata e Unità US nel suo Campo di Fuoco	Posizione di Rinforzo			Occupata e Unità US nel suo Campo di Fuoco
	Occupata e nessun'unità US nel suo Campo di Fuoco	Non Occupata e Unità US nel suo Campo di Fuoco	Occupata e Unità US nel suo Campo di Fuoco		Occupata e nessun'unità US nel suo Campo di Fuoco	Non occupata, in comunicazione ed entro 2 esagoni dall'unità US	Varianti opzionali: Unità di Carri Tedesche (23.4)	
F	FUOCO	Nessun'azione	Nessun'azione	FUOCO	Nessun'azione.	Nessun'azione.	FUOCO O MOVIMENTO	Spara se nel suo Campo di Fuoco ci sono unità US.
O	FUOCO Può colpire i Carri (6.30)	Nessun'azione	Nessun'azione	FUOCO Può colpire i Carri (6.30)	Nessun'azione.	Nessun'azione.		Può colpire i Carri Può colpire i Leader se c'è l'icona ★.
★	FUOCO Può colpire i Leader (11.4)	Nessun'azione	Nessun'azione	FUOCO Può colpire i Leader (11.4)	Nessun'azione.	Nessun'azione.		Altrimenti si sposta fino a 4 esagoni.
R	FUOCO	Nessun'azione	RIOCUPAZIONE Spostare nella posizione l'unità WN eliminata (16.7). Nessun fuoco.	SUPPORTO E FUOCO Piazzare un segnalibro Incognita (se non c'è già) prima di sparare.	REMPIEGO Controllare 16.3 per vedere se l'unità si muove verso una nuova posizione.	Rinforzo Posizione con VP: piazzare l'unità di rinforzo e un segnalibro Incognita (16.4). Posizione non VP: piazzare l'unità di rinforzo e un segnalibro Incognita solo se l'unità US è in un Campo di Fuoco Intenso o Moderato.	ANNIENTAMENTO Si sposta fino a 4 esagoni; può spostarsi attraverso 1 esagono occupato da un'unità US non di Carri; se non può muovere e nel suo Campo di Fuoco ci sono unità US, allora Spara.	
M	FUOCO	FUOCO DEI MORTALI Colpisce le unità US che hanno il simbolo bersaglio indicato ed entro 5 esagoni, o 2 esagoni su Terreno Elevato (16.5), altrimenti nessun'azione	Nessun'azione	FUOCO	FUOCO DEI MORTALI Colpiscono le unità US con il simbolo bersaglio indicato ed entro 3 esagoni, altrimenti nessun'azione.	Nessun'azione.	MOVIMENTO O FUOCO Si sposta fino a 4 esagoni. Se non può spostarsi e nel suo Campo di Fuoco ci sono unità US, Spara.	
P	FUOCO	Nessun'azione	Nessun'azione	PATTUGLIAMENTO Tutte le unità US nel Campo di Fuoco Intenso e Moderato vanno in Confusione (16.6). Nessun fuoco.	PATTUGLIAMENTO Manda in Confusione un'unità US entro 3 esagoni dalla posizione (16.6).	Nessun'azione.	MOVIMENTO E FUOCO Si sposta fino a 3 esagoni, poi Spara se adiacente ad un'unità US. Se non può spostarsi e ci sono unità US nel suo Campo di Fuoco, Spara.	
A	FUOCO	FUOCO DELL'ARTIGLIERIA Se la WN ha l'Artiglieria, colpisce un'unità US (16.7). Altrimenti, nessun'azione.	Nessun'azione	AVANZATA O FUOCO Tenta di Avanzare se la posizione ha una freccia di avanzamento e sono soddisfatte le richieste in 16.8. Altrimenti, FUOCO.	AVANZATA Tenta di Avanzare se la posizione ha una freccia di avanzamento e le richieste in 16.8 sono soddisfatte. Altrimenti, nessun'azione.	IMBOSCATTA Un'unità US che ha il simbolo bersaglio indicato e nel Campo di Fuoco della posizione viene colpita, oppure nessun'azione.	FUOCO MIRATO Spara se adiacente a unità US, altrimenti si sposta fino a 4 esagoni.	

Scenario Introduttivo

Easy Fox

Questo scenario veloce introduce le meccaniche di gioco ed utilizza solo la metà Est della mappa - l'area a sinistra della linea di divisione. Controllate il 16° Reggimento/1ª Divisione e le sue unità. Lo scenario copre le prime quattro ore dell'invasione (Turni 1-16) e può essere giocato in circa 2 ore. Si dovranno applicare le regole delle sezioni 4-13. Usate la preparazione seguente e non quella nella sezione 3.

Preparazione

Preparare le Winderstandsnests Tedesche:

Mescolare i 18 segnalini Incognita WN, tenendoli coperti.

- Piazzare un segnalino Incognita coperto nelle seguenti quattro posizioni WN: 60, 61, 62N, 65N.
- Piazzare i quattro segnalini Incognita WN restanti nel riquadro "German WN Depth Markers", coperti e rimuovere dal gioco gli altri.

Mescolare le 18 unità WN e sceglierne sette a caso da piazzare sulla mappa, coperte, come segue:

- 1 unità "88" nella posizione WN61, sopra il segnalino Incognita presente.
- 3 unità con i simboli dell'artiglieria, nelle posizioni WN60, WN62S e WN65S.
- 3 unità WN non di artiglieria nelle posizioni WN62N, WN64 e WN65N.
- Le restanti 11 unità WN non verranno utilizzate.

Piazzare due unità di artiglieria tedesca nel riquadro "German Artillery East".

Separare e mescolare ogni tipo di unità e segnalino tedesco, quindi piazzarli coperti negli spazi corrispondenti della mappa:

- 9 unità di rinforzo tattico (contrassegnate con una "T").
- 10 segnalini Incognita Mobile (14 non verranno usati).
- 8 segnalini Incognita Building
- Le unità di rinforzo contrassegnate con "D" ed "M" non saranno usate.

Le sole unità US nello scenario sono quelle della 1ª Divisione - di colore verde scuro. Piazzare le 4 unità di Carri che non contengono il Turno di entrata nei riquadri di sbarco indicati sui loro segnalini. Piazzare le 24 unità US verde scuro che devono entrare in gioco dal Turno 10 o prima, negli spazi sul Tracciato del Turno che corrispondono al loro Turno di entrata. Piazzare il segnalino del Turno nello spazio "1" sul Tracciato del Turno e il segnalino della Fase nel primo spazio sul Tracciato delle Carte/Fasi. Mescolare le carte e piazzare il mazzo coperto vicino alla mappa, lasciando uno spazio per gli scarti.

Regole Speciali dello Scenario

Area di Gioco. Viene usato soltanto il settore Est (quello alla sinistra della linea di divisione centrale). Tutti gli esagoni e i riquadri di sbarco ad Ovest (sulla destra) della linea di divisione non dovranno essere considerati. Non pescare le carte Sbarco e per il Fuoco Tedesco che riguardano il settore Ovest.

Carte Evento. Ignorare i prossimi eventi:

- Ogni evento che riguarda la 29ª Divisione.
- Ogni evento che coinvolge la posizione WN69.
- Le Spiagge oscurate dal fumo, se le posizioni WN colpite sono la #66 o maggiore.
- Ogni evento che coinvolge le Kampfgruppe Meyer.

Modificare i seguenti eventi:

- L'evento "Aggiungere un segnalino Incognita ad un'unità tedesca in ogni settore" diventa "Aggiungere un segnalino Incognita ad un'unità tedesca".
- Ignorare i rinforzi Tedeschi per le zone E, F, G.

Vittoria

Vincete lo scenario se evitate una sconfitta catastrofica e al termine del Turno 16 avete 9 o più Punti Vittoria, come indicato nella sezione 13.