

D-DAY AT OMAHA BEACH

Riassunto Regolamento [by AhabXXX – 01/03/2024]

SEQUENZA DI GIOCO

I. FASE DELLE OPERAZIONI ANFIBIE US

5.1 CONTROLLO PRIMA DEGLI SBARCHI

- Pescare **1 carta Sbarco** e applicare i risultati alle unità US che si trovano nei riquadri sbarco del settore **Est**. Pescare una **seconda carta Sbarco** e applicare il risultato alle unità US nel settore **Ovest**.
- Fare riferimento alla *Tabella degli Sbarchi* per il turno corrente, incrociando simboli e lettere.
- **Deviare** unità verso sx o dx lungo riga riquadri sbarco.
 - Unità che dovrebbero uscire dalla mappa subiscono un **ritardo**: piazzarle sul *Tracciato del Turno 2 spazi dopo* il turno corrente.
 - Durante un turno di **Alta Marea**, un'unità deviata in un riquadro sbarco che non punta in un riquadro di spiaggia Alta Marea, subisce un **ritardo**.
- Se **HQ** o **Generale** raggruppati con unità deviata, possono seguire l'unità o restare nell'esagono attuale.
- Unità **Ranger** che dal *Turno 4 in poi* riceve "**Nessun Effetto**", può decidere di subire una deviazione volontaria **da 1 a 4 spazi verso Est**.
- Con l'esito **Esplosione Mina**: applicare prima tutti gli altri risultati, poi verificare l'esplosione:
 - **Bassa Marea** (turni 1-6 e 28-32): nessun effetto.
 - **Marea Media** (turni 7-15): unità che sbarcano in esagono Marea Media senza marker *Cleared*, rimuovere 1 Punto Forza da un'unità. Dal *Turno 23*: nessun controllo.
 - **Alta Marea** (turni 16-22): unità che sbarcano in esagono Alta Marea senza marker *Cleared*, rimuovere 1 Punto Forza da un'unità. Se unità HQ è l'unica che dovrebbe perdere il Punto Forza, ignorare la perdita e ritardare l'unità di 2 turni.

5.2 SBARCARE LE UNITÀ US

Spostare tutte le unità nei riquadri sbarco, nell'esagono spiaggia secondo la direzione dello sbarco, in base alla linea di marea corrispondente.

- Al termine del turno, le unità che si trovano in una **linea di marea più bassa** rispetto a quella attuale sono eliminate, a meno che abbiano un marker *Climb*.
- Unità che sbarcano in un esagono fuori dal proprio settore, passa sotto il comando dell'altra Divisione per il resto della partita (promemoria *Command Transfer*).

5.3 PIAZZARE NUOVE UNITÀ NEI RIQUADRI SBARCO

Piazzare le unità nel Turno corrente nei riquadri **Sbarco**, come indicato.

- Ogni riquadro **Sbarco** può contenere **fino a 2 unità US** (*Generali* e *HQ* non contano). Un *Generale* non può mai essere piazzato da solo.
- Vietato piazzare unità in riquadri **Sbarco** senza lettere.
- Solo unità **Ranger** nei riquadri **Charlie (CH)**.
- A partire **dal Turno 7**: possibile ritardare arrivo unità rispetto al loro Turno di ingresso.
 - Unità ritardata volontariamente **dopo il Turno 10**, può essere piazzata in qualsiasi riquadro **Sbarco**.

II. FASE DELL'EVENTO (*saltare nel Turno 1*)

Pescare e risolvere una carta **Evento**.

9.2 PIAZZAMENTO SEGNALINO INCOGNITA

Piazzare il segnalino **Incognita** su un'unità Tedesca con linea di comunicazione che già non ne possiede uno, scegliere in base alle seguenti priorità:

1. Unità Tedesca più vicina a unità US (in esagoni).
2. In caso di unità tedesche equidistanti:
 - Posizione *WN* formata da 1 solo esagono.
 - Posizione *WN* formata da 2 esagoni.
 - Posizione di rinforzo.
3. In caso di scelta multipla, scegliere la posizione con l'*ID* minore (posizione senza *ID* = 0).

Se no unità idonee in un settore, piazzare nell'altro settore; se ancora senza unità idonee, non piazzare.

- Pescare un segnalino **Incognita** casuale e porlo sotto l'unità tedesca, senza rivelarlo:
 - Unità *WN*: pescare da *German WN Depth Marker*.
 - Unità di rinforzo in esagono edificio: pescare da *German Building Depth Marker*.
 - Unità di rinforzo in altro esagono: pescare da *German Mobile Depth Marker*.
- Se un Evento fa piazzare anche un **Eroe**: se possibile piazzare il segnalino **Incognita** nello stesso settore.
- In caso si esauriscano i segnalini da un riquadro:
 - *German WN Depth Marker* vuoto: invece che unità *WN*, scegliere invece un'unità di rinforzo.
 - *German Building Depth Marker* vuoto: pescare da *German Mobile Depth Marker*.
 - *German Mobile Depth Marker* vuoto: non pescare.

Se disponibile solo 1 segnalino invece che 2, applicare priorità all'intera mappa e non al singolo settore.

9.3 ATTIVAZIONE RINFORZI TEDESCHI

Pescare un'unità di rinforzo casuale dal riquadro *German Tactical Reinforcements* e piazzarla coperta in una posizione di rinforzo Tedesca (no *WN*) con linea di comunicazione, non occupata, nella zona indicata dall'Evento, secondo le seguenti priorità:

1. Posizione adiacente a unità US (in caso di pareggio, *ID* minore).
 2. Posizione entro 2 esagoni da unità US (in caso di pareggio, *ID* minore).
 3. Posizione con l'*ID* minore (non possibile piazzare su posizioni senza *ID*).
- Se *German Tactical Reinforcements* è vuoto, pescare da *German Divisional Reinforcements* e piazzare un segnalino **Incognita** (pescato dal riquadro appropriato) insieme all'unità di rinforzo; se anche questo è vuoto, non piazzare rinforzi.
 - Se i rinforzi si esauriscono durante un Evento che richiede di piazzarne più di uno, applicare priorità all'intera mappa e non al singolo settore.
 - Se un'unità Tedesca viene piazzata in un esagono con un **Generale** da solo: eliminare quel Generale.

11.1 PIAZZAMENTO EROI

Quando viene pescata una carta Evento **Hero**, piazzare un **Eroe** sopra un'unità US a scelta nella Divisione indicata. Non può essere trasferito a un'altra unità e non può rimanere da solo, eliminarlo insieme all'unità assegnata.

- Se un Eroe si trova insieme a un'unità con solo **1 punto vita** che dev'essere perso a causa del fuoco Tedesco, possibile **sacrificare** l'Eroe invece che eliminare l'unità.

III. FASE DEL FUOCO TEDESCO

Pescare e risolvere **1 carta Fuoco** contro le unità US nel settore **Est**; pescare poi una **seconda carta Fuoco** e risolverla contro le unità US nel settore **Ovest**.

6.1 INTERPRETARE LE CARTE FUOCO

Ogni **posizione Tedesca occupata e non-Disrupted**, con colore corrispondente a quelli della carta Fuoco, spara.

- Se presente un marker **Incognita**, spara solo se con l'icona dei *due quadrati*.

6.2 CAMPI DI FUOCO TEDESCHI

Per ogni posizione Tedesca che spara, verificare ogni esagono con unità US all'interno del **campo di fuoco** sul *Diagramma Fuoco Tedesco* e applicare i risultati.

6.3 RISOLVERE IL FUOCO TEDESCO

Posizione Tedesca può colpire **# massimo unità US** pari a **# unità + marker Incognita** nella posizione. Le unità US sono colpite secondo la priorità:

- Unità ini esagoni con **punti fuco intenso**.
 - Unità in esagoni con **punti di fuoco moderato**.
 - Unità in esagoni con **punti di fuoco sporadico**.
- Nella stessa priorità: unità più vicina alla posizione Tedesca che ha sparato, poi con più punti forza.
- In una stessa Fase, un'unità US non può mai perdere più di **1 punto forza**, applicare i danni in eccesso alle altre unità colpite. In caso di colpi da più posizioni, considerare sempre di colpire il maggior numero possibile di unità US.
 - Se un esagono è occupato da **5+ punti forza US**, le unità presenti sono considerate avere lo stesso *simbolo Bersaglio* della carta Fuoco pescata.
 - Se presente **simbolo Corazzata**, tutte le unità US colpite sono considerate *non-corazzate*.
 - Se una carta Fuoco ha il colore della posizione Tedesca con una **Stella**, è possibile colpire un **Leader (Eroe, HQ o Generale)** in un esagono *fuoco intenso o moderato*.
 - Se colpito un **Eroe**: girarlo sul lato *Inspired*.
 - Se colpito un **HQ**: rimuovere HQ e porlo sul *Tracciato del Turno*, 2 turni in avanti all'attuale.
 - Se colpito un **Generale**: girarlo sul lato *Ferito*. Se colpito un Generale ferito: eliminarlo.

6.4 UNITÀ TEDESCHE DISRUPTED

Unità Tedesche **Disrupted** non possono sparare e non proiettano campo di fuoco. Rimuovere **Disrupted** se pescata carta Fuoco con il colore corrispondente.

- Posizioni *WN* di due esagoni con unità in entrambi gli esagoni e un solo **Disrupted**: l'altra unità proietta il campo di fuoco e può sparare. Unità **Disrupted** ed eventuale marker **Incognita** non contribuiscono al numero di unità US che si possono colpire.

6.5 FUOCO DELL'ARTIGLIERIA TEDESCA

Dal Turno 4: se la Carta Fuoco include un valore di **Artiglieria Tedesca**, risolvere prima tutti i colpi in quel settore, poi verificare se l'Artiglieria colpisce:

- Contare **#** di unità di artiglieria non-**Disrupted** nelle posizioni *WN* e nel riquadro *German Artillery East/West* del settore. Considerare solo quelle con lo stesso calibro indicato sulla carta. Se il **# di unità Artiglieria Tedesca** è **≥ valore di Artiglieria Tedesca** sulla carta Fuoco, 1 unità US in quel settore con il simbolo *Bersaglio* indicato sulla carta Fuoco perde **1 punto forza**. Colpire secondo le seguenti priorità:
 1. Unità di Fanteria in un riquadro sbarco.
 2. Unità non-Fanteria in un esagono spiaggia.

3. Unità non-Fanteria in un riquadro sbarco.

4. Unità Fanteria in un esagono spiaggia.

All'interno della stessa priorità: > punti forza.

- I riquadri *German Artillery East/West* contengono una **lista di posizioni**: se tutte sono controllate US, girare il segnalino Artiglieria su lato **Inactive**: questa non contribuirà più al fuoco finché non torna non-controllata US.
- L'**Artiglieria Missilistica** in **WN69** non contribuisce ai controlli per il fuoco dell'Artiglieria Tedesca.

IV. FASE DEL GENIO US (saltare nel Turno 1)

10.1 BONIFICARE GLI OSTACOLI SULLA SPIAGGIA

Dal Turno 2: possibile bonificare ostacoli di **1 o 2 esagoni spiaggia** per ogni settore: non devono trovarsi nel campo di fuoco di una posizione Tedesca non-*Disrupted*, cui colore appare in *carta Fuoco* pescata nel turno corrente.

- Piazzare segnalino **Clear** negli esagoni bonificati.
- Con la **Bassa Marea** (2-6), possibile bonificare *fino a 2 esagoni per settore*. Con la **Marea Media** (7-15), possibile bonificare *1 esagono per settore*. Con l'**Alta Marea** (16-22), non è possibile bonificare esagoni.

V. FASE DELLE AZIONI US

Risolvere le azioni con le unità US (movimento, attacchi e fuoco di sbarramento). **Per ogni Divisione US, possono eseguire azioni 2 unità/gruppi di unità**. Ogni unità può svolgere al massimo 1 azione per Turno (anche gratuita).

7.1 AZIONI GRATUITE

Queste unità possono svolgere un'azione gratuita:

- *Unità Fanteria* in un esagono spiaggia può muovere in un esagono spiaggia adiacente, più vicino ad un esagono che offre *protezione* (*shingle, seawall, slope, bluff, scaleable cliff*).
- *Unità Ranger*.
- Unità con marker: *Hero, Inspired, Climb, Disrupted*.
- *Unità HQ* o *Generali*.
- Unità che a inizio Fase sono raggruppate o adiacenti a *HQ* o *Generale*.

7.2 ESEGUIRE LE AZIONI

Unità eseguono azioni in qualsiasi ordine. Necessario completare un'azione prima di passare alla successiva.

- **Due unità raggruppate** possono svolgere insieme un'identica azione al costo di uno per entrambe.
- L'azione di un'unità che muove tra il confine Est/Ovest può essere considerata come parte di una o dell'altra Divisione.

7.3 Azione: MUOVERE DI 1 ESAGONO

Muovere una qualsiasi unità di **1 esagono adiacente**, in qualsiasi direzione (vedi *Diagramma Effetti Terreno*).

- Non è possibile muovere un'unità US in un esagono occupato da un'unità Tedesca. Possibile entrare in una posizione Tedesca vuota.
- Se si muove un'unità US da un esagono adiacente o all'interno di un campo di fuoco Tedesco (di una posizione occupata e non-*Disrupted*) verso un esagono adiacente o all'interno di quello stesso campo di fuoco: pescare una nuova **carta Fuoco**, se contiene il colore della posizione Tedesca e il simbolo *Bersaglio* dell'unità, rimuovere 1 punto forza da tale unità.
 - In caso l'unità venga colpita può decidere se completare il movimento o restare nell'esagono di partenza (spende comunque l'azione).
 - Eventuali unità US presenti nell'esagono in cui l'unità si è mossa non possono essere colpite.
 - HQ e Generali possono effettuare questo movimento solo se raggruppate con altre unità.
 - Se sono coinvolte due posizioni Tedesche, pescare una sola carta (deve essere presente il colore di una delle due posizioni per colpire).
- Se **HQ** o **Generali** muovono, non è più permesso sfruttarle per eseguire azioni gratuite.
 - HQ può muovere gratuitamente di *1 esagono*, entro i limiti del *Diagramma Effetti Terreno*.
 - *Generale* può muovere gratuitamente di *1 esagono*, senza limiti legati al terreno.

7.4 Azione: SCALARE UNA DUNA

Unità *Fanteria* e *Ranger* in un esagono con un lato *Dune*, possono attraversarlo spostandosi nell'esagono adiacente facendo **2 azioni** nel corso di due turni: muovere l'unità con il marker *Climb* con la prima azione e rimuovere il marker con la seconda azione.

- Unità con marker *Climb* a inizio Fase può soltanto eseguire l'azione gratuita per rimuoverlo.
- Unità *HQ* e *Generali* spendono 1 sola azione.

7.5 Azione: SCALARE UNA SCOGLIERA

Unità *Fanteria* e *Ranger* in un esagono con un lato *Scogliera Scalabile*, possono attraversarlo spostandosi nell'esagono adiacente facendo **3 azioni** nel corso di tre turni: piazzare il marker *Climb Cliff* con la prima azione, muovere l'unità e girare il marker sul lato *Climb* con la seconda azione e rimuovere il marker con la terza azione.

- Unità con marker *Climb Cliff* a inizio Fase può gratuitamente: proseguire la scalata (vedi sopra) o rimuovere il marker e rimanere nell'esagono.

7.6 LIMITE DI RAGGRUPPAMENTO

Al termine della Fase Azioni, ciascun esagono può essere occupato da un massimo di **2 unità** (eliminare eventuali unità oltre il limite).

- *HQ, Generali e Eroi non* contano nel limite.
- Non c'è limite ai *punti forza* raggruppabili.

7.7 Azione: RIMUOVERE MARKER DISRUPTED

Unità con marker *Disrupted* a inizio Fase Azioni può soltanto eseguire l'azione gratuita per rimuoverlo.

8 Azione: ATTACCARE

- L'attacco verso un esagono occupato dai Tedeschi deve includere **almeno un'unità di Fanteria o Ranger in un esagono adiacente**. Altre unità possono unirsi:
 - Unità di **fanteria**: *adiacente* all'esagono bersaglio.
 - Unità **fanteria pesante** (*Gittata 2*): *adiacente* o a *1 esagono di distanza* dall'esagono bersaglio.
 - Unità **Carro, Anti-carro** o **Anti-aerea**: a *portata di tiro* e con almeno una delle seguenti condizioni:
 - Adiacente al bersaglio, o
 - Adiacente alla fanteria che attacca, o
 - Sotto comando HQ o Generale, o
 - Almeno una fanteria in attacco sotto comando HQ o Generale.
 - Unità **Artiglieria**: deve essere:
 - A *portata di tiro*, ma *non* adiacente, e
 - Sotto comando HQ (*non* Generale) che comandi almeno anche un'unità di fanteria in attacco, e
 - Se *non corazzata*, fuori dal campo di fuoco di un'unità Tedesca non-Disrupted.
 - Il **Bombardamento Navale** può essere aggiunto all'attacco in caso di marker *Naval GunFire* da spendere e almeno una fanteria in attacco con una *Radio* sotto comando HQ.
- Un esagono è a **portata di tiro** se la distanza in esagoni tra le due unità è \leq alla *Gittata* (contare l'esagono bersaglio, ma non quello che spara).
- Unità US in *spiaggia* o *pianoro non* può sparare a distanza contro una posizione Tedesca occupata a **livello altitudine maggiore**, a meno che non proietti un campo di fuoco in almeno un esagono spiaggia. *Non* valido per *Bombardamento Navale*.
- Ogni unità deve spendere **1 azione** per poter partecipare a un attacco.
- **HQ** e **Generali non** possono partecipare a un attacco.
- Unità a **livello altitudine basso** (*spiaggia* o *pianoro non*) può attaccare attraverso *duna* o *scogliera*, a meno di attacco a distanza. Unità a livello altitudine elevato può attaccare attraverso *duna*, ma *non scogliera*.
 - **Unità fanteria pesante** (*Gittata 2*) può attaccare attraverso *duna* o *scogliera*, solo se un'altra unità

fanteria sta attaccando lo stesso bersaglio da un esagono valido adiacente.

- Una posizione Tedesca può essere attaccata **una sola volta durante una Fase Azioni US**.
- Ogni unità US possiede **armi** specifiche con le quali soddisfare la richiesta dell'attacco.
 - Per soddisfare la richiesta di **Fiancheggiamento (FL)**, unità US devono attaccare l'esagono Tedesco occupato da *almeno 2 esagoni differenti e adiacenti* al bersaglio, ma non adiacenti tra loro.
 - Se sia l'unità Tedesca che il marker *Incognita* contengono *FL*, richiesto attacco *da almeno 3 esagoni diversi* e adiacenti al bersaglio.
 - La presenza di un **Eroe** può soddisfare una qualsiasi arma richiesta dal bersaglio, a scelta:
 - *Non* può sostituire *Fiancheggiamento (FL)*.
 - Può *incrementare di 1* la forza di attacco, invece che soddisfare la richiesta di un'arma.
 - Possibile sfruttare al massimo i benefici di *un solo Eroe* per combattimento.
 - Unità che attaccano sotto comando *HQ* soddisfano la richiesta dell'arma **Radio**.
 - Unità US che attacca con *Radio* (o sotto comando *HQ*) può spendere un marker **Naval GunFire** per:
 - Soddisfare la richiesta di armi per *Fuoco di Sbarramento Navale, Artiglieria* e *Demolizione*.
 - *Incrementare di 9* la forza di attacco, invece che soddisfare la richiesta dell'arma.
 - **Unità fanteria pesante** (*Gittata 2*) possiede armi diverse se attacca da adiacente o a distanza.
 - Unità **Carro** possiedono armi diverse in base alla distanza dal bersaglio.
- **Risolvere un attacco** secondo la sequenza:
 1. Rivelare unità tedesca.
 2. Comparare forza totale unità US in attacco con forza totale unità Tedesche (+ bonus terreno) e segnalino *Incognita* rivelato nell'esagono.
 3. Verificare requisito armi richieste.
 4. Verificare *Tabella degli Attacchi US* nella sezione dedicata al possesso armi richieste.
 5. Applicare risultato.
 - Se si attacca da *esagoni diversi*, considerare il terreno di *minor vantaggio* per i difensori Tedeschi.
 - Attacco a *posizione WN che occupano due spazi*, verso un'unità Tedesca per volta.
- Se un attacco sconfigge un'unità Tedesca della *352ma Divisione*, si **ritira** invece di essere eliminata, solo se possibile tracciare una *linea di comunicazione* al momento dell'attacco. Spostare unità ritirata a faccia coperta in *Division Reinforcement*. Le seguenti unità *non* possono mai ritirarsi:
 - Unità *WN*.
 - *Unità di rinforzo della 716ma Divisione*.

- Unità senza *linea di comunicazione*.
- Non far **avanzare** unità US nell'esagono lasciato vacante da unità Tedesche sconfitte.

8.4 Azione: FUOCO DI SBARRAMENTO

Unità *Carro* può colpire un esagono Tedesco occupato, a portata di tiro, ma non adiacente al bersaglio, se almeno una delle seguenti condizioni è verificata:

- Il Carro occupa un esagono nel *campo di fuoco* dell'esagono bersaglio.
- Un'unità fanteria US non-Disrupted occupa un esagono nel *campo di fuoco* dell'esagono bersaglio. Il Carro o quell'unità di fanteria devono essere sotto comando *HQ* o *Generale*.

Pescare una **carta Fuoco** e verificare risultati sulla *Tabella del Fuoco di Sbarramento US*. Se la carta non contiene il colore della posizione Tedesca bersaglio o il simbolo dell'unità dei Carri: nessun effetto.

- Eseguire l'azione un'unità alla volta. Una posizione Tedesca può essere bersaglio di più azioni *Fuoco di Sbarramento* durante la stessa Fase Azioni US, ma non può anche subire un attacco normale.
- Unità in *spiaggia* o *pianoro* non può eseguire *Fuoco di Sbarramento* contro una posizione Tedesca occupata a **livello altitudine maggiore**, a meno che non proietti un campo di fuoco in almeno un esagono spiaggia.
- **Unità di rinforzo non rivelata** non può essere bersaglio di *Fuoco di Sbarramento*.
- Utilizzare un marker **Naval Gunfire** per eseguire l'azione gratuita **Fuoco di Sbarramento Navale** contro una qualsiasi posizione WN Tedesca (rivelata o nascosta) o una qualsiasi posizione di rinforzo rivelata. Necessario che almeno un'unità fanteria US non-Disrupted con *Radio* o sotto comando *HQ* si trovi nel *campo di fuoco* del bersaglio. Piazzare il marker **Disrupted** sull'unità Tedesca attaccata e rimuovere eventuale marker *Incognita* presente nell'esagono.
 - Uno stesso esagono non può essere bersaglio di *Fuoco di Sbarramento Navale* e un attacco normale durante la stessa Fase Azioni US.
 - Scartare il marker *Naval GunFire* utilizzato.

9.4 RINFORZI TEDESCHI DA INCOGNITA WN

Quando si rivela un segnalino **Incognita WN** nel riquadro *German Tactical Reinforcements*:

1. Rimuovere il segnalino *Incognita*.
2. Pescare un'unità di rinforzo dal riquadro *German Tactical Reinforcements* (se vuoto non piazzare) e porla nella posizione di rinforzo con linea di comunicazione più vicina alla posizione WN dalla quale è stato rimosso il segnalino *Incognita*.

3. In caso di posizioni di rinforzo equidistanti: più vicina a unità US, poi *ID* minore (senza *ID* = 0).

VI. FASE DI FINE TURNO

Spostare tutte le carte dal Tracciato delle Carte/Fasi negli scarti, spostare quindi il marker *Phase* a inizio tracciato. Se indicato *Shuffle Cards*, rimescolare gli scarti con il mazzo di pesca. Spostare il marker *Turn* di uno spazio verso dx sul *Tracciato del Turno*.

Continuare a giocare fino a subire una **sconfitta catastrofica** o a **fine scenario**.

13. VINCERE E PERDERE LA PRIMA ONDATA

Una partita allo scenario **The First Wave** continua finché una Divisione US non subisce una **sconfitta catastrofica**, oppure fino al **Turno 16**. Verificare condizioni di vittoria.

13.1 SCONFITTA CATASTROFICA

Quando **8 unità di fanteria regolare** di una stessa Divisione sono state ridotte a 1 punto forza o eliminate si ottiene una sconfitta catastrofica, terminando la partita.

13.2 DETERMINARE LA VITTORIA

Al termine del **Turno 16**, guadagnare *Punti Vittoria*:

- **1 PV** per ogni posizione *WN* controllata US. Posizioni da 2 esagoni forniscono 2 PV se controllati entrambi, 0 se uno dei due non è controllato.
- **1 PV** per ogni posizione di rinforzo Tedesca controllata US (anche se senza *sigla PV*).
- **5 PV** per ogni accesso all'entroterra controllato US.

La partita è vinta con un punteggio di 19+ PV.

- Un **accesso all'entroterra** è controllato US se tutti gli esagoni oltre la *barriera Anti-carro* sono controllati US.
- Per ottenere PV, un esagono è considerato **controllato 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 *Disrupted*).

CONCETTI CHIAVE

12. CONTROLLO E COMUNICAZIONE

12.1 CONTROLLO US

Unità US di questo tipo controllano l'esagono occupato:

- Unità fanteria con *1 solo punto forza*.
- Unità *Artiglieria, Anti-carro* e *Anti-aerea*.

- HQ (Generali e Eroi non controllano esagoni).
- *Posti di Comando e Basi del Genio.*

Unità di questo tipo controllano l'esagono occupato e quelli adiacenti (anche se *Disrupted*):

- Unità fanteria con 2 o 3 punti forza.
- *Carri.*
- Unità US in un esagono *spiaggia, pianoro o ciottoli*, non controllano gli esagoni adiacenti su un'altura.

12.2 LINEE DI COMUNICAZIONE TEDESCHE

Una posizione Tedesca deve avere **Linea di Comunicazione** per poter:

- Ricevere unità di rinforzo.
- Ricevere segnalino Incognita.
- Ritirarsi dopo essere stata sconfitta da un attacco.
- Determinate azioni nella modalità estesa.

C'è Linea di Comunicazione se possibile tracciare un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza fino a un esagono di uscita (da A a G), senza attraversare esagoni occupati o controllati US e terreno sconnesso, spiaggia o pianoro adiacente a un esagono spiaggia.

- Presenza di un'unità Tedesca annulla il controllo US di un esagono.
- Quando si traccia il percorso per una **posizione Tedesca non occupata**, può essere sotto controllo US.
- Possibile tracciare il percorso attraverso **1 esagono Bocage adiacente** alla posizione, anche se controllato (ma non occupato) US. Non si applica a posizioni *WN* o non occupate.
- Linee di comunicazione stabilite a **inizio Fase di Fuoco Tedesca** e non cambiano durante la fase. Verificare nuovamente durante un attacco US.

12.3 LINEE DI COMUNICAZIONE US

Linee di Comunicazione US sono richieste solo a fine scenario per determinare il controllo degli esagoni.

Un esagono ha Linea di Comunicazione US se può tracciare un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza fino a un esagono spiaggia, senza attraversare campi di fuoco Tedeschi (anche con posizioni occupate da unità *Disrupted*) e terreno sconnesso, dune o scogliere.