




















TABELLA SBARCO USA

TURNO / UNITA'		RISULTATI			
Turno 1-3		A	B	C	D
Corazzati 	Turno 1	Ritardo – sposta 2 Turni dopo	Eliminato	Perde 1 Forza	Perde 1 Forza & sposta 2 Est
	Turno 2-3	Nulla	Sposta 1 Est	Perde 1 Forza	Sposta 3 Est
Fanteria 	Tranne DG & CH	Sposta 4 Est	Sposta 2 Est	Sposta 9 Est	Nulla
Fanteria e Rangers  	DG & CH	Nulla	Sposta 1 Est	Sposta 4 Est	Sposta 1 Ovest
Turni 4-14 (* mine 7 - 14)		A	B	C	D
Fanteria & Rangers  		Nulla (**)	Sposta 1 Est	Sposta 4 Est	Sposta 1 Ovest
DUKW Artiglieria 		Eliminato	Perde 1 Forza	Perde 2 Forza	Nulla
Artiglieria, Contraerea & Anti-Corazzato     		Ritardo – piazza 3 turni dopo	Sposta 2 Est	Perde 1 Forza	Nulla
Turni 15 + (* mine 15 - 22)		A	B	C	D
Fanteria 		Non verificare i check di sbarco, ma verifica esplosione mine			
DUKW Artiglieria 		Eliminato	Perde 1 Forza	Perdi 2 Forza	Nulla
Artiglieria, Contraerea & Anti- Carro     		Ritardo – piazza 3 turni dopo	Ritardo al 7 Giugno – rimuovi dal gioco	Nulla	Perdi 1 Forza
Note:		<p>HQ e Generali non verificano sbarco. Se sono con alter unità possono decidere se spostarsi o meno con esse.</p> <p>Quando sbarcano a livello marea diverso – sbarcano al nuovo livello, le unità già sbarcate hanno tempo sino alla fine turno per andare oltre e non essere eliminate</p>			
* Esplosione mine possibile nei turni dal 7 a 22, in esagoni non bonificati (al turno 23 tutti sono bonificati)					
** Rangers possono spostarsi di 4 a Est se vogliono					

FUOCO TEDESCO

Fuoco in Esagono occupato USA	Fuoco da WN o posizioni di rinforzo rivelate	Fuoco da posizioni di rinforzo non rivelate	Imboscata da posizione non occupata (Turno 17 e seguenti)
Intenso Priorità 1	Le unità USA di ogni tipo con simbolo perdono 1 Forza	Le unità USA di ogni tipo con simbolo perdono 1 Forza e bloccate	Una unità di ogni tipo con simbolo perde 1 Forza
Moderato Priorità 2	Le unità USA non corazzate con simbolo perdono 1 Forza	USA non corazzate con simbolo perdono 1 Forza e bloccate	Una unità di ogni tipo con simbolo è bloccata
Sporadico Priorità 3	Le unità non corazzate con simbolo sono bloccate		

Note:

Obiettivo "Concentrato":

Le unità USA con 5 o più Forza sono considerate aventi ogni simbolo, indipendentemente dal loro simbolo.

Bonus Corazzato:



Tutte le unità USA con simbolo sono considerate non corazzate.

Colpo Leader:



Un Leader nelle posizioni Intense e Moderate è colpito, se non è possibile assegnare danno ad altre unità.

Limite Ingaggio

Turni 1-16: Unità USA sino al numero di Unità Tedesche e Depth Markers nella posizione che fa fuoco.

Turni 17-32: Unità USA sino al doppio del numero di Unità Tedesche e Depth Markers nella posizione che fa fuoco.

Priorità di Fuoco:

- Priorità di Fuoco sull'esagono (● ⊕ ○)
- Unità bersaglio più vicina
- Unità con più punti Forza
- A scelta del giocatore

Tabella ARMI USA

BZ - Bazooka BG - Bangalore Torpedoes BR - Browning Mitragliatrice DE - Demolizione MO - Mortai RD - Radio MG - Machine Gun AR - Artiglieria NA - Artiglieria Navale FL - Flanking* (assalto combinato)	Fanteria e Rangers a piena Forza	✉ ✉	BZ, BG, BR, DE, MO, RD	Artiglieria	AR, MO, DE
	Fanteria con Range di 2 (Adiacente)	✉ 9-2	Tutte sopra, più MG	Anticarro	AR, BZ
	Fanteria con Range di 2 (Non-adiacente)	✉ 9-2	BZ, BR, MO, RD, MG	Segn. Fuoco Navale	NA, AR, DE
	Contraerea		MG, BR	Quartier Generale	RD
	Corazzati		AR, BZ; se a meno di 3 esagoni MG, BR	*L'assalto combinato (FL) non richiede possesso di armi, ma un attacco multiplo contemporaneo (vedi 8.22) L'Eroe può essere considerate un' Arma Jolly.	

SBARRAMENTO USA					
Carta Fuoco		Marker Depth?	Forza Unità Sbarramento		
Colore Target Tedesco	Simbolo sbarramento USA		1 - 2	3 - 5	6 or more
NO	NO	N/A	Nulla	Nulla	Nulla
NO	SI	SI	Nulla	Nulla	Tedeschi Bloccati
		NO		Tedeschi Bloccati	
SI	NO	SI	Nulla	Tedeschi Bloccati	Tedeschi Bloccati
		NO	Tedeschi Bloccati		
SI	SI	N/A	Tedeschi Bloccati	Tedeschi Bloccati	Tedeschi Bloccati e depth marker Rimosso

TABELLA DIFESA TERRENO					
TERRENO ESAGONO DIF.	DIFESA MULTIPLA		ATT. ATTRAVERSO ESAGONO	DIFESA MULTIPLA	
	UNITA'	DEPTH		UNITA'	DEPTH
Edifici, Siepi	X2	X2	Pendenza, Discesa (giù)	X2	X2
Bosco, Frutteto	X2	X1	Ciottoli, Muro Anti-Carro	X2	X1
Duna, Altura	X1	X1	Diga, Siepe, Non specificato	X1	X1
Effetti non cumulativi. Per esempio, la forza di una Unità Tedesca in una siepe attaccata da una pendenza è solo raddoppiata.			Scogliera a picco o scalabile, Discesa (su)	NO Attacco	NO Attacco
			Il Beneficio dell'Esagono difensivo si applica solo se tutte le Unità attaccano dallo stesso Esagono.		

TABELLA ATTACCO USA

Sei in possesso di tutte le armi necessarie?	Compara la Forza di Attacco a quella di Difesa	Unità e markers in esagono Tedesco		
		Unità Sola	Unità & depth nascosta	Unità & depth rivelata
NO	Minore o Uguale	Usa bloccato e Tedeschi + 1 depth	USA bloccato e Tedeschi unità nascosta	USA bloccato
	Superiore, no x 2	Tedeschi + 1 depth	USA bloccato	Nulla
	Almeno x 2	Tedeschi bloccati	Tedeschi bloccati	Tedeschi bloccati e possibile Attrito
SI	Minore	Tedeschi + 1 depth	USA bloccato	Nulla
	Uguale	Tedeschi bloccati	Nulla	Tedeschi bloccati
	Superiore, no x 2	Tedeschi bloccati	Rivela il Depth; compara di nuovo la Forza e consulta la colonna a destra (1)	Depth eliminato e unità bloccata
	Almeno x 2	Tedeschi eliminati		Turni 1-16: Depth eliminato e unità bloccata Turni 17-32: Depth eliminato e unità eliminata

USA bloccato: piazza il segnalino bloccato su ogni unità USA attaccante.

Possibile Attrito: Puoi rimuovere 1 Forza da un attaccante adiacente unit per eliminare Depth.

Tedeschi + 1 Depth: Pesca un Depth dalla specifica posizione e piazzala (nascosta) sotto l'unità Tedesca. Solo se c'è Comunicazione.

Tedesco Nascosto: Nascondi unità.



Tedesco eliminato: Elimina unità WN, unità della 716a Divisione e non in comunicazione sono rimosse dal gioco. Piazza le unità della 352a Divisione, nascoste, nello spazio rinforzi previsto.

Depth eliminato: Rimuovilo dal gioco.

Tdesco bloccato: Piazza il segnalino sull'unità.

(1) Se il marker Depth richiede un Rinforzo Tattico, l'unità tedesca è eliminata.

AZIONI TEDESCHE (Turni 17 - 32)

Carte Fuoco	Posizioni WN			Posizione Rinforzi			 Variante: Corazzati
	Occupato		Non Occupato	Occupato		Non Occupato	
	Unità USA sotto fuoco	Nessuna unità Usa sotto fuoco	Comunicazione	Unità USA sotto fuoco	Nessuna unità Usa sotto fuoco	Comunicazione & entro 2 esagoni da unità USA	
F	Fuoco	NULLA	NULLA	Fuoco	NULLA	NULLA	Fuoco/Muovi Fuoco se USA in zona fuoco. Altrimenti muovi di 4 esagoni (Può colpire Corazzati o Leader)
	Fuoco VS corazzati (6.36)	NULLA	NULLA	Fuoco VS corazzati (6.36)	NULLA	NULLA	
☆	Fuoco VS Leader (11.4)	NULLA	NULLA	Fuoco VS Leader (11.4)	NULLA	NULLA	
R	Fuoco	NULLA	RIOCCUPA Piazza un WN eliminate in posizione (16.1) NO FUOCO	Rifornimento e Fuoco Piazza un depth marker (se non c'è) prima di far fuoco	Dispiegamento Vedi 16.3 per vedere se l'unità muove verso altra posizione	RINFORZO VP posizione: piazza unità rinforzo & depth (16.4) Non-VP: piazza unità rinforzo & depth solo se unità USA è in Fuoco Intenso o Moderato	RAID Muovi sino a 4 esagoni; puoi muovere attraverso USA non corazzato. Se non può muovere con USA in zona fuoco, Fuoco
M	Fuoco	Fuoco Mortai Colpisce Unità Usa con simbolo entro 5 esagoni, 2 se su alture (16.5) Altrimenti NULLA	NULLA	Fuoco	Fuoco MORTAI Colpisce Unità Usa con simbolo entro 5 esagoni, 3 se su alture (16.5) Altrimenti NULLA	NULLA	Fuoco/Muovi Muovi sino a 4 esagoni. Se non può muovere con USA in zona fuoco, Fuoco
P	Fuoco	NULLA	NULLA	Pattuglia Blocca tutte gli USA nelle posizioni Fuoco Intenso e Moderato. NO FIRE	Pattuglia Blocca una unità Usa entro 3 esagoni (16.6)	NULLA	Posizione & Fuoco Muovi sino 3 esagoni, poi Fuoco se USA adiacente. Se Muovi non possibile e US in zona fuoco, Fuoco
A	Fuoco	Fuoco Artiglieria Se WN artiglieria, colpisce unità USA (16.7) Altrimenti NULLA	NULLA	Avanza o Fuoco Avanza se la posizione ha una freccia e requisiti 16.8 sono rispettati. Altrimenti Fuoco	Avanza Avanza se la posizione ha una freccia e requisiti 16.8 sono rispettati. Altrimenti NULLA	IMBOSCATA Una unità USA con simbolo in zona fuoco è colpita (Vedi Tab. Fuoco Tedesco & 16.9) Altrimenti NULLA	Fuoco Mirato Fuoco se USA adiacente. Altrimenti muovi sino 4 esagoni