

## EVENTI – COMANDO, &gt; SPECIALI

> **ALLIED COMMAND CRISIS** Muovere tutte le unità Britanniche dallo spazio calendario del 22 dicembre allo spazio del 23 dicembre. Ritardare l'ingresso delle carte Comando Britannico che avrebbero dovuto entrare nel Mazzo Comando il 22 dicembre al 23 dicembre.

**BRIDGE ENGINEERS** Riparare un ponte distrutto o costruire un nuovo ponte che attraversi un esagono fiume entro un esagono da un'unità Tedesca in rifornimento. Entrambi i lati dell'esagono devono essere liberi dal controllo Alleato e almeno uno di questi esagoni deve essere in rifornimento Tedesco. Per questo scopo, le unità Tedesche negano ZOC Alleate nell'esagono che occupano.

Per determinare dove avviene la riparazione o la costruzione, controllare prima i ponti distrutti.

- 1) Se ponte è idoneo, ripararlo. Se più di uno, riparare ponte confinante con l'esagono con PV più alti, quindi ponte più ad ovest.
- 2) Se nessun ponte distrutto è idoneo, controllare lati esagono con fiume senza ponte disponibili per costruire un ponte. Un lato esagono è idoneo se un nuovo ponte permetterebbe a unità Tedesche non in grado di tracciare il rifornimento, di farlo. Se più di un esagono è idoneo, scegliere quello che permetterebbe a più unità di tracciare rifornimento, quindi l'esagono più ad est.
- 3) Se nessun esagono è idoneo per la riparazione o la costruzione di un ponte, l'evento non viene implementato.

**COMMANDOS** Scartare la carta in cima al mazzo della pila di pesca Alleata. Se esaurita, scartare una carta a tua scelta dalla tua mano.

**CONSOLIDATION** Aggiungere uno step di rimpiazzo alla formazione Tedesca sulla carta comando per questo impulso (non la formazione nella carta supporto). Assegnare in accordo alla procedura di rimpiazzo step. Se la formazione è attivata in questo impulso, l'unità può agire.

> **EISENHOWER HESITATES** Ritardare tutte le unità della 82<sup>nd</sup> o del 101<sup>st</sup> Airborne Division (a tua scelta) di un giorno. Muovere le unità nello spazio del calendario del 19 dicembre.

**FUEL PRIORITY** Se questo evento comando avviene durante un giorno nel quale il controllo carburante Tedesco è stato effettuato, non eseguire ulteriori controlli carburante per il resto della giornata. Piazzare questa carta sul calendario come promemoria.

> **FURY OF BASTOGNE** *Soltanto per questo giorno* Gli attacchi Tedeschi contro unità Alleate in esagoni PV ricevono **due** chit **aggiuntivi**. Gli attacchi contro unità Alleate in qualsiasi altro esagono ricevono **due** chit in **meno**.

**OPERATION GREIF** L'Alleato non può distruggere alcun ponte per il resto della giornata.

> **GROUND FREEZE** *Soltanto per questo giorno* Modificare il costo di movimento per le unità meccanizzate di entrambi i lati per entrare nei seguenti terreni:

- Clear e Broken: 1 PM / Woods: 2 PM / Forest: 3 PM

> **MANTEUFFEL DIRECTS TRAFFIC** *Soltanto per questo giorno* Nessun blocco stradale può essere piazzato all'interno di quattro esagoni di un'unità appartenente alla 5<sup>th</sup> Panzer Army Tedesca.

> **MONTY TIDIES THE LINES** *Soltanto per questo giorno* Le unità appartenenti alla US 1<sup>st</sup> First Army non partecipano agli attacchi Alleati.

**VON DER HEYDTE** *Soltanto una volta per partita* Se non si è ancora tentato di schierare l'unità VDH, piazzarla nel primo dei seguenti esagoni non occupati o adiacenti ad un'unità Alleata: 0510, 0408, o 0411. Una

volta piazzata l'unità VDH, tirare il dado per determinare il suo stato di rifornimento:

**1-2 Pieno Rifornimento**

**3-5 Rifornimento Limitato**

**6-8 Fuori Rifornimento**

**9 Isolata**

**10 Eliminata**

Una volta piazzata, l'unità VDH non può muovere, non può ritirarsi se attaccata e non è mai attivata. Verificare il rifornimento dell'unità VDH seguendo le normali regole per il rifornimento, ogni giorno durante la Fase Rifornimento. Nessuna unità Alleata in riserva può essere schierata entro tre esagoni da un'unità VDH non-isolata.

## TATTICHE DI COMBATTIMENTO

## AIRPOWER e ARTILLERY

Supportano il lato indicato, se determinati chit vengono pescati mentre si risolve un combattimento.

**ASSAULT COORDINATION** *Solo in attacco* Tutte le unità amiche adiacenti alle unità nemiche partecipano all'attacco, anche se non attivate, ma le unità non attivate non avanzano dopo il combattimento.

- Per il Tedesco, ridurre i danni totali inferti al Tedesco di uno.

## COMBAT ENGINEERS

- **Difensore** Piazza un segnalino *PM* sull'unità in difesa. Non può piazzarla se il difensore è in un paese o città, o se è già presente un segnalino *PM*, o se l'attaccante ha giocato la tattica *Combat Engineers* in questo combattimento.

- **Attaccante** Aggiunge uno alla forza di combattimento dell'attaccante. In aggiunta, rimuove un segnalino *PM* dall'esagono del difensore prima di risolvere il combattimento. Il difensore non può giocare tattiche di combattimento per costruire *PM* in questo combattimento.

**REINFORCE BATTLE** Selezionare un raggruppamento attivo o inattivo che non ha mosso o attaccato durante questa attivazione in grado di raggiungere il combattimento in una singola azione movimento, per partecipare al combattimento. Se in difesa, l'unità/raggruppamento muove all'interno dell'esagono con le unità in difesa. Se in attacco, l'unità/raggruppamento muove adiacente all'esagono sotto attacco (se non già lì). Considerare il limite di raggruppamento.

Quando in attacco, un'unità è idonea a rinforzare una battaglia se appartiene alla stessa armata di almeno una delle unità attaccanti o se già adiacente alle unità in difesa. Se più di un raggruppamento può raggiungere il combattimento, scegliere il raggruppamento che non attaccherà attraverso un fiume, quindi quello che causerà a un difensore non accerchiato di diventare accerchiato (9.3), quindi quello con il numero più basso. Le unità che rinforzano un attacco Tedesco non avanzano dopo il combattimento.

**FIXED ARTILLERY** Funziona come la tattica di combattimento *Artillery*, ma può essere giocata soltanto se l'unità in difesa nel combattimento si trova entro la portata dell'artiglieria fissa di un esagono Westwall, come indicato dalla data corrente del calendario.

**INFANTRY INFILTRATION** *Solo in attacco* Se il difensore si trova in un esagono non-paese o città, il difensore è considerato *Flanked*, a prescindere dal numero di esagoni dai quali il difensore viene attaccato. Inoltre, l'attacco non è considerato un attacco da un singolo-esagono, anche se tutte le unità attaccanti si trovano in un esagono, e anche se il difensore è in un paese o città.

**PANZER BATTALION** Aggiungere uno alla forza di combattimento Tedesca. Soddisfa il requisito per le corazzate se le unità Tedesche in combattimento non possiedono già corazzate.

**PRESS THE ATTACK** *Solo in attacco* Pescare un chit aggiuntivo.

**ATTACCO TEDESCO (per Determinazione – 9.5 e 12.0)**

Unità Tedesche attaccano tutte le unità Alleate in un esagono adiacente

1. Pescare una carta Tedesca (a meno di un attacco travolgente, 12.36). Applicare la tattica di combattimento della carta, se presente (12.3). Controllare la carta di supporto (se presente) – applicare la tattica di combattimento della carta se differente e benefica all'attacco.
2. Aggiungere riserve Tedesche attive all'attacco (12.21).
3. Giocare carte tattiche di combattimento Alleato, a tua discrezione.
4. Pescare i chit di combattimento.
5. Calcolare i danni per entrambi i lati.
6. Applicare gli step persi e il ritiro delle proprie unità.
7. Applicare gli step persi e la dispersione delle unità Tedesche.
8. Controllare avanzamento unità attaccanti dopo il combattimento.

**AGGIUNTA RISERVE ATTIVE ATTACCO TEDESCO (12.21)**

Nello step 2 dell'attacco Tedesco, piazzare unità in riserva Tedesche attive idonee, negli esagoni che soddisfano tutte le seguenti richieste:

- Adiacente ad un esagono sotto attacco;
- In rifornimento riserve (13.3); e
- Che non superino il limite di raggruppamento.

Piazzare le unità una alla volta, in ordine numerico ascendente. Se più di un esagono è disponibile, piazzare in un esagono che causi accerchiamento, quindi in un esagono che non separi il difensore da un fiume, quindi in un esagono vuoto, quindi in un esagono con il minor numero di unità Tedesche, quindi in un esagono il più vicino possibile all'obiettivo dell'armata dell'unità in riserva.

**ATTACCO ALLEATO (volontario – 12.0)**

Le tue unità attaccano unità Tedesche (il difensore)

1. Determinare il bersaglio e le unità attaccanti.
2. Giocare carte tattiche di combattimento Alleato, a tua discrezione.
3. Pescare una carta Tedesca se il difensore è in rifornimento.
  - Se la carta mostra la stessa formazione del difensore, controllare per un difensore Tedesco non rilevato.
  - Se no, applicare la tattica di combattimento della carta, se presente.
4. Pescare i chit di combattimento.
5. Calcolare i danni per entrambi i lati.
6. Applicare gli step persi e il ritiro delle unità Tedesche.
7. Applicare gli step persi e la dispersione delle proprie unità.
8. Le unità attaccanti possono avanzare dopo il combattimento (12.8).

**DIFENSORE TEDESCO NON RILEVATO (12.22)**

Se la formazione sulla carta Tedesca pescata nello step 3 di un attacco Alleato corrisponde con l'unità in difesa in rifornimento riserve e il raggruppamento in difesa ha meno di 4 step, controllare per un difensore Tedesco non rilevato. Unità Tedesche nel box riserve sono idonee se:

- Nella divisione elencata sulla carta divisione; oppure
- Nel corpo elencato sulla carta corpo, con preferenza ad un'unità nella stessa divisione delle unità in difesa; oppure
- Nell'armata elencata sulla carta armata, con preferenza ad un'unità nella stessa divisione delle unità in difesa, quindi nello stesso corpo; oppure
- Per la carta "Army Group B", un'unità è idonea se nella stessa armata delle unità in difesa, con preferenza ad un'unità nella stessa divisione delle unità in difesa, quindi nello stesso corpo.

Raggruppare un difensore non rilevato idoneo insieme alle unità in difesa nel combattimento in corso. Se più di una unità è disponibile, scegliere l'unità con il numero più basso.

**PESCA DEI CHIT DI COMBATTIMENTO (12.4)**

Verificare entrambi i lati del chit pescato.

- **Numero Minimo Obbligatorio di Chit da Pescare:** Pari al numero di step nell'esagono del difensore.
- **Numero Massimo di Chit da Pescare:** Pari al numero delle unità attaccanti con forza di combattimento non tra parentesi quadra, modificato in questo modo:
  - +1 per ciascuna tattica di combattimento giocata dall'attaccante.
  - +1 se le unità attaccanti includono una o più unità d'élite.
  - +1 per ciascuna unità attaccante con tre o quattro step.
  - +1 se il difensore è fuori rifornimento.
  - +2 se il difensore è isolato.
  - 2 se il difensore ha giocato la carta tattica Screen.

**Attacchi Tedeschi:** Pescare sempre il **massimo** numero di chit per gli Attacchi Tedeschi. Ciascuna tattica di combattimento in un attacco Tedesco aggiunge +1 chit di combattimento pescato, anche se la tattica è identica.

**Attacchi Alleati:** Pescare il numero **minimo** di chit richiesti. **Decidere** quindi quanti altri chit pescare, fino al numero massimo. Una volta scelto, puoi pescare soltanto quel numero di chit aggiuntivi.

**SOMMARIO DEI CHIT DI COMBATTIMENTO (12.41)**

Se entrambi i lati del chit si possono applicare, utilizzare quello con Priorità (P).

- **Rapporto di combattimento** è una comparazione tra forza dell'attaccante e quella del difensore (inclusa la forza di combattimento tra parentesi quadra).
- **Terreno** si riferisce all'esagono del difensore.
- **Dec 16** o **Dec 17** si applica se l'attacco avviene nella data indicata.
- **Airpower, Artillery, Combat Engineers** si applicano se la tattica corrispondente è stata giocata.
- **Elite** si applica se qualsiasi unità in attacco o in difesa sono elite.
- **Green** si applica se qualsiasi unità in attacco o in difesa sono green.
- **Defender Adjacent** si applica se il difensore è adiacente a un'unità amica in rifornimento e non-dispersa, che ancora non è stata attaccata durante l'impulso in corso.
- **Defender Recon** si applica se un'unità Alleata di ricognizione è in difesa.
- **Dispersed** o **Unsupplied** si applica se tutte le unità sono disperse, in rifornimento limitato, fuori rifornimento, isolato, o senza carburante.
- **Flank Attack** si applica se le unità attaccanti occupano almeno due esagoni non adiacenti tra loro, oppure se l'attacco Tedesco include la tattica Infantry Infiltration. Non si applica se il difensore si trova in un paese o in una città.
- **Large Attack** si applica negli attacchi dove si pescano almeno 7 chit.
- **Allied Attack** si applica a qualsiasi attacco da parte dell'Alleato.
- **5<sup>th</sup> Pz Army Attack** si applica agli attacchi Tedeschi nei quali almeno la metà delle unità coinvolte appartengono all'armata 5<sup>th</sup> Panzer.
- **I.P. Crossfire** si applica se il difensore occupa una PM.
- **One-Hex Attack** si applica se tutte le unità attaccanti si trovano in un singolo esagono. L'effetto viene negato se l'attacco Tedesco è supportato dalla tattica Infantry Infiltration.
- **Only Attacker/Defender Armor** si applica se soltanto un lato in combattimento possiede unità corazzate. La tattica Tank/Panzer Battalion soddisfa il requisito.
- **Only Attacker/Defender Combined Arms** si applica se soltanto un lato in combattimento possiede sia unità corazzate che di fanteria o fanteria meccanizzata. Tutte le unità con il simbolo di corazzate e di fanteria meccanizzata possiedono armate combinate. La tattica Tank/Panzer Battalion soddisfa il requisito riguardante le unità corazzate.

## DANNI E STEP PERSI (12.5 e 12.6)

### PROCEDURA GENERALE

Dopo che tutti i chit sono stati pescati in un combattimento, sommare il numero dei danni per l'attaccante e il difensore elencati sui chit che riportano situazioni applicabili al combattimento. Assegnare prima i danni al difensore, quindi all'attaccante.

- **Aggiustamento Danni** Se le unità del difensore occupano un paese, una città, una PM, o un esagono Westwall (se Tedesche), il difensore ignora **1** colpo. PM rimossa se utilizzata.
  - Difensore disperso, fuori rifornimento o senza carburante: l'attaccante ignora **1** danno.
  - Attacco Tedesco con Assault Coordination: l'attaccante ignora **1** danno.
- **Danni Difensore** Le unità del difensore possono **sia** ritirarsi di un esagono per assorbire un danno oppure due esagoni e diventare disperse per assorbire due danni. Tutti gli altri danni devono essere risolti perdendo step.
- **Danni Attaccante** Il primo danno subito dalle unità attaccanti deve essere applicato come step perso. Fino a due danni aggiuntivi possono essere assorbiti disperdendo tutte le unità che hanno attaccato. Tutti gli altri danni devono essere risolti perdendo step.
- **Riduzione Danni Attaccante Tedesco** Se tutte le unità in difesa vengono eliminate in un attacco Tedesco e rimangono danni all'Alleato non applicati, ridurre il numero dei danni subiti dagli attaccanti Tedeschi pari al numero dei danni Alleati rimanenti.

### ASSEGNAZIONE DANNI ALLE UNITÁ TEDESCHE IN DIFESA

Applicare i danni uno alla volta, in base alla prima delle seguenti priorità applicabili. Ripetere finché tutti i danni sono applicati.

- A.** Se le unità in difesa si sono **già ritirate di due esagoni** in questo combattimento, perdere uno step per ciascun danno rimanente non ancora applicato.
- B.** Se i **colpi  $\geq$  agli step** delle unità in difesa, **ritirarsi di un esagono**.
- C.** Se la perdita di uno step causerebbe all'unità in difesa di non esercitare ZOC dall'esagono che occupa, **ritirarsi di un esagono**.
- D. Calcolare** la Probabilità di Trattenimento con i seguenti fattori. Quindi condurre una **Verifica di Occupazione**:
- + il **Valore di Occupazione (HV)** dell'esagono.
  - + numero **step** delle unità in difesa.
  - +2** se tutti gli attaccanti devono attraversare un fiume.
  - 2** se le unità in difesa non possono tracciare rifornimento riserva.
  - +2** se tutti i percorsi di ritirata richiederebbero di perdere altro step.
  - +3** se le unità in difesa si sono già ritirate di un esagono.

**VERIFICA DI OCCUPAZIONE:** Tirare il dado; se il **risultato  $\leq$  alla Possibilità di Occupazione**, applicare la perdita di un danno; in caso contrario, ritirarsi di un esagono.

### ASSEGNAZIONE DANNI UNITÁ TEDESCHE ATTACCANTI

**Primo Danno:** Perdere uno step.

**Secondo Danno:** Se unità da 1 step, dispersa. Altrimenti tirare il dado, se  $\leq$  HV esagono attaccato, o  $\leq$  step delle unità attaccanti, applicare perdita di step; se il dado  $>$  a entrambi i valori, disperdere le unità attaccanti.

**Terzo Danno:** Se non ancora disperso, ripetere processo secondo danno.

**Danni Aggiuntivi:** Se non disperso, disperdere unità attaccanti e assorbire 2 danni. Se rimangono altri danni, applicare come perdita step.

### APPLICARE PERDITA DI STEP (ENTRAMBI)

- **Step persi dall'Alleato** Ad un'unità a scelta dell'Alleato.
- **Step persi dal Tedesco** Prima a unità da 4 step, quindi a unità da 2 o 3 step, se non presenti, a unità da 1 step. In caso di più unità tra le quali scegliere, assegnare il danno all'unità nell'esagono con più step totali, quindi al numero di selezione più alto, infine a tua scelta.

**Generale** Se viene assegnata la perdita di più di uno step, tutte le unità devono ricevere un danno prima che un'unità possa riceverne un secondo durante lo stesso combattimento. Quando si attacca da diversi

esagoni, a ciascun raggruppamento deve essere assegnata una perdita prima che possa essere assegnata la seconda.

### RITIRATA E AVANZATA (12.7 e 12.8)

#### PRIORITÀ DI RITIRATA (ENTRAMBI)

Ritirarsi nel primo dei seguenti applicabili:

1. In un esagono senza ZOC nemica.
2. In un esagono occupato da un'unità amica in rifornimento, all'interno di una ZOC nemica.
3. In un esagono non occupato, all'interno di una ZOC nemica, in rifornimento amico. Rimuovere uno step all'unità ritirata.
4. In un esagono non occupato, all'interno di una ZOC nemica, e non in rifornimento amico o in un esagono in una ZOC nemica, occupato da unità amiche non rifornite. Rimuovere uno step all'unità ritirata.

All'interno di queste priorità, ritirarsi in un qualsiasi terreno. In ogni caso, ritirarsi attraverso un fiume senza ponte o in un esagono foresta non per via stradale **solamente** se nessun altro esagono è disponibile.

#### DIREZIONE DI RITIRATA TEDESCA

Se disponibile più di un esagono da scegliere, evitare un esagono nella direzione d'avanzamento, quindi evitare un esagono adiacente a una direzione d'avanzamento, quindi scegliere quello più ad est.

#### AVANZAMENTO ALLEATO DOPO IL COMBATTIMENTO

Se l'esagono attaccato è vacante e gli attaccanti non sono dispersi, è permesso avanzare in quell'esagono, senza badare alle ZOC nemiche.

#### AVANZAMENTO TEDESCO DOPO IL COMBATTIMENTO

▲ Controllare le unità per l'avanzamento una alla volta, in ordine ascendente. Tirare il dado e consultare la tabella seguente. Se il risultato rientra in un dato intervallo, l'unità avanza.

**Numero di Unità Avanzate  
Già Presenti nell'Esagono**

Percorso di Avanzata	0	1	2
Avanzare attraverso percorso primario-secondario o attraversando un fiume e più vicino all'obiettivo d'armata o in un esagono PV o che permette il rifornimento	Avanzare	1-6	No
In paese o più vicino a obiettivo d'armata	1-7	1-3	No
Altri percorsi	No	No	No

#### Restrizioni Avanzamento Tedesco

- **17+** Se l'avanzata lascia un esagono HV vacante, piazzare un distacco (15.1).
- **22+** Avanzare in un esagono accerchiato soltanto se il valore di trattenimento  $\geq$  4.
- Unità in parentesi quadra e unità attaccanti attraverso le tattiche di combattimento Reinforce Battle o Assault Coordination non avanzano dopo il combattimento.
- Le unità che avanzano due esagoni, deviano dal percorso di ritirata per seguire la direzione di avanzamento delle frecce, se possibile. In caso contrario, seguire il percorso di ritirata.
- Non avanzare fuori da esagoni PV o Westwall se il rifornimento Alleato è tracciabile fino all'esagono vacante.

#### AVANZAMENTO DI DUE ESAGONI (12.81)

Unità meccanizzate attaccanti possono avanzare di due esagoni se il difensore ha effettuato una ritirata di due esagoni (12.75) o è stato eliminato. Il **primo** deve essere l'esagono vacante; le unità devono fermarsi se attraversano un fiume senza ponte. Il **secondo** può essere qualsiasi esagono, ma se devia dal percorso di ritirata un'unità non può muovere da una ZOC nemica ad un'altra, non può attraversare un fiume senza ponte e non può entrare in un esagono foresta a meno che vi entri attraverso una strada.

## EVENTI – COMANDO, &gt; SPECIALI

**AIRPOWER** Giocare per uno dei seguenti effetti:

- **Rifornimento Aereo** – Giocare durante l'impulso Alleato per ripristinare completamente un'unità o raggruppamento Alleato a pieno rifornimento.
- **Interdizione** – Giocare durante lo step 4 della Fase Rifornimento. Scartare le due carte in cima al mazzo comando Tedesco, inoltre il primo Impulso Tedesco del giorno viene saltato.

> **ALLIES ALERT Soltanto per questo giorno** Considerare tutti i chit pescati che riportano una data come "nessun risultato".

> **BREAK IN THE CLOUDS Soltanto per questo giorno** Durante tutti i combattimenti di questa giornata, il Giocatore Alleato può giocare qualsiasi carta come se fosse una tattica di combattimento *Airpower*.

**ENGINEERS** Condurre una delle seguenti azioni:

- **Blocchi stradali** Piazzare due segnalini *Blocco Stradale*, ciascuno in un esagono strada non-clear in rifornimento Alleato, non adiacente ad un'unità Tedesca (vedi 10.8 per gli effetti).
- **17+ Far saltare un ponte** – Piazzare un segnalino *Ponte Saltato* su qualsiasi ponte confinante con un esagono in rifornimento Alleato. In caso di ponte Tedesco, l'unità Alleata deve essere contigua (9.3).
- **Riparare o Costruire Ponte** – Riparare un ponte distrutto o costruire un nuovo ponte che attraversi un esagono fiume. Rifornimento Alleato deve essere tracciabile ad almeno un esagono confinante col lato dell'esagono e non deve essere occupato o essere all'interno di una ZOC di unità Tedesche, a meno che sia occupato da unità Alleate.
- **Migliorare Posizione** – Piazzare un segnalino *PM* su qualsiasi unità Alleata in pieno rifornimento, non in un esagono paese o città.

**GERMAN PLANS INTERCEPTED** Scartare le tre carte in cima alla pila di pesca Tedesca.

> **GROUND FREEZE Soltanto per questo giorno** Modificare il costo di movimento per le unità meccanizzate di entrambi i lati per entrare nei seguenti terreni:

- *Clear e Broken*: 1 PM / *Woods*: 2 PM / *Forest*: 3 PM

> **PATTON ON THE MOVE** Accelerare l'arrivo del III Corps. Muovere tutte le unità appartenenti al III Corps dallo spazio 22 dicembre del calendario allo spazio del 21 dicembre. Aggiungere le tre carte III Corps al Mazzo Comando Alleato il 21 dicembre.

**RAISE THE ALARM** Muovere qualsiasi singola unità al massimo movimento permesso, utilizzando movimento strategico se possibile, oppure schierare una unità dal box Unità in Riserva. L'unità può essere schierata normalmente o come riserva strategica, anche se non designata come tale.

## TATTICHE DI COMBATTIMENTO

**AIRPOWER e ARTILLERY**

Supportano lo schieramento indicato se determinati chit vengono pescati mentre si risolve un combattimento.

**ASSAULT COORDINATION Solo in attacco** Tutte le unità amiche adiacenti alle unità nemiche partecipano all'attacco, anche se non attivate.

**BUG OUT Solo in difesa** Prima della risoluzione del combattimento, ritirare il raggruppamento in difesa di due esagoni, in accordo con le regole sulla ritirata, ma non piazzare il segnalino *Disperso*. L'attacco è considerato risolto. Controllare per l'avanzamento Tedesco dopo il combattimento, come in caso di ritirata.

**CORPS ARTILLERY** Funziona come la tattica di combattimento *Artillery*. Tuttavia, la carta è rimessa nella pila di pesca dopo essere stata giocata, invece che essere scartata, rimescolare quindi la pila di pesca. Se la pila di pesca è esaurita, questa carta viene invece scartata.

**ENGINEERS**

- **Difensore** Piazza un segnalino *PM* sull'unità in difesa. Non può piazzarla se il difensore è in un paese o città, o se è già presente un segnalino *PM*, o se l'attaccante ha giocato la tattica *Combat Engineers* in questo combattimento.
- **Attaccante** Aggiunge 1 alla forza di combattimento dell'attaccante. In aggiunta, rimuove un segnalino *PM* dall'esagono del difensore prima di risolvere il combattimento. Ignorare le tattiche di combattimento Tedesche che richiedono il piazzamento di una *PM*.

**REINFORCE BATTLE** Selezionare un raggruppamento attivo o inattivo che non ha mosso o attaccato durante questa attivazione in grado di raggiungere il combattimento in una singola azione movimento, per partecipare al combattimento. Considerare il limite di raggruppamento.

- **Difensore** L'unità/raggruppamento muove all'interno dell'esagono con le unità in difesa. La forza totale dei rinforzi non può superare la forza dei difensori già nell'esagono.
- **Attaccante** L'unità/raggruppamento muove adiacente all'esagono sotto attacco e può dividersi.

**SCREEN Solo in difesa** Ridurre il numero massimo di chit da pescare permessi di due.

**TANK BATTALION** Aggiungere uno alla forza di combattimento Alleata; soddisfa il requisito per le corazzate se le unità Alleate in combattimento non possiedono già corazzate.

## IMPLEMENTAZIONE EVENTI E TATTICHE

Ciascuna Carta Comando elenca uno o più eventi speciali, eventi di comando, tattiche di combattimento o reazioni. Quando la sequenza di gioco lo richiede o il giocatore desidera implementare una di queste, eseguire nel seguente modo:

1. Abbinare il nome dell'evento, tattica o reazione della carta con quello elencato in questo player aid.  
Da notare che alcuni titoli sono utilizzati più volte – *Engineers* può essere un evento comando o una tattica di combattimento – e le istruzioni da implementare variano. Da notare che altri titoli sono molto simili – *Artillery*, *Artillery Barrage*, *Corps Artillery* e *Fixed Artillery* – ma ciascuno è differente e potrebbe non essere presente in tutte e tre le modalità di gioco.
2. Seguire le istruzioni in maniera esplicita (anche se entrano in conflitto con le regole standard), osservare qualsiasi restrizione presente sulla data del calendario.
3. Se le istruzioni non possono essere eseguite, non implementare l'evento, tattica o reazione.
4. Ritornare alla sequenza di gioco per continuare la partita.