

EVENTI – COMANDO, SPECIALI E REAZIONE

➤ **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 Giocare durante la Fase Rifornamento o durante l'impulso per riparare un ponte distrutto o costruire un nuovo ponte che attraversi un esagono fiume. Rifornamento Tedesco 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 Alleate, a meno che sia occupato da unità Tedesche. **16 Non può** essere giocato durante il primo impulso Tedesco del 16 dicembre.

COMMANDOS Giocare durante il proprio impulso. Saltare il prossimo impulso Alleato.

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

FUEL PRIORITY Giocare quando vengono pescate carte nella propria mano. Scartare questa o qualsiasi altra carta in mano invece di scartare una carta che indichi una formazione Senza Carburante per il giorno – quella formazione non è più senza carburante. Questo evento comando può essere utilizzata una sola volta per ciascun giorno.

➤ **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**.

R OPERATION GREIF Giocare immediatamente in risposta alla distruzione di un ponte da parte dell'Alleato, per cancellare quella distruzione – il ponte bersaglio rimane intatto. Se giocato durante un impulso Tedesco, viene conteggiato il livello di Comando Alleato.

➤ **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** Rimuovere un segnalino *Blocco Stradale* piazzato entro 2 esagoni da un'unità della 5th Panzer Army. Se il blocco stradale era stato attivato durante un proprio impulso l'unità Tedesca che l'ha attivato può continuare il movimento, se ha punti movimento rimanenti. Non viene conteggiato il livello di attivazione Alleato per l'impulso.

➤ **MONTY TIDIES THE LINES Soltanto per questo giorno** Quando vengono pescate carte azione per formazioni all'interno dell'US First Army, considerare tutte le carte numerate **1-10** come "nessuna azione".

VON DER HEYDTE Soltanto una volta per partita Giocare durante il proprio impulso per piazzare l'unità VDH in qualsiasi esagono non-occupato, non-paese, *clear*, *broken* o *woods*, ad ovest e all'interno di otto esagoni da un esagono Westwall, a nord della riga dell'esagono 0800 e non adiacente a nessuna unità. Una volta piazzata, l'unità VDH non può muovere e non può ritirarsi se attaccata. Dopo aver piazzato l'unità VDH, tirare il dado per determinare il suo stato di rifornimento:

1	Pieno Rifornamento	
2-3	Rifornamento Limitato	8-9 Isolata
4-7	Fuori Rifornamento	10 Eliminata

Verificare il rifornimento dell'unità VDH secondo le normali regole, ogni giorno durante la Fase Rifornamento.

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.

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.

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 Giocare se si attacca con almeno un'unità fanteria o fanteria meccanizzata. Il difensore è considerato *Flanked*, a prescindere dal numero di esagoni dai quali il difensore viene attaccato; l'attacco non è considerato *One-Hex Attack*, anche nel caso tutte le unità attaccanti si trovino in un singolo esagono.

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

PRESS THE ATTACK Solo in attacco Pescare un chit aggiuntivo.

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). Rispettare il limite di raggruppamento.

▪ Per il difensore Tedesco, la forza totale di combattimento delle unità a rinforzo non possono superare la forza di combattimento delle unità in difesa.

IMPLEMENTAZIONE EVENTI E TATTICHE

Ciascuna Carta Comando elenca uno o più eventi speciali, eventi 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.

ATTACCO ALLEATO (da Carta Azione Alleata – 10.2 e 13.0)

Unità Alleate attaccano unità Tedesche (il difensore):

1. Determinare il bersaglio e le unità attaccanti. Muovere le unità attaccanti adiacenti all'esagono bersaglio, da Carta Azione Alleata.
2. Pescare una carta comando Alleata. Applicare la tattica di combattimento, se presente (13.3).
3. Possibile giocare 1 carta tattica di combattimento Tedesca.
4. Pescare i chit di combattimento.
5. Calcolare i danni per entrambi lati.
6. Applicare gli step persi e il ritiro delle proprie unità.
7. Applicare step persi e la dispersione delle unità Alleate.
8. Verifica avanzamento delle unità attaccanti dopo il combattimento.

ATTACCO TEDESCO (volontario - 13.0)

Unità Tedesche attaccano unità Alleate adiacenti (il difensore):

1. Dichiarare il bersaglio e le unità attaccanti.
2. Giocare tattiche di combattimento, per un valore massimo per attivazione \leq al Valore Comando della carta di attivazione (13.33).
3. Pescare 1 Carta Comando Alleata, se il bersaglio è in rifornimento:
 - Se la carta mostra la formazione delle unità in difesa, verificare eventuali difensori Alleati nascosti (13.2).
 - Se non ci sono difensori Alleati nascosti, applicare la tattica di combattimento sulla carta, se presente (13.3).
4. Pescare i chit di combattimento.
5. Calcolare le perdite per entrambi lati.
6. Applicare gli step persi e il ritiro delle unità Alleate.
7. Applicare step persi e la dispersione delle proprie unità.
8. Le unità attaccanti possono avanzare dopo il combattimento.

DIFENSORI ALLEATI NASCOSTI (13.2)

Se la formazione indicata nella Carta Comando Alleata pescata nello step 3 dell'attacco Tedesco corrisponde a quella di una delle unità in difesa in comunicazione e il raggruppamento in difesa ha meno di 4 step, verificare per un'eventuale difensore Alleato nascosto. Verificare le unità Alleate nel box Riserve per l'idoneità; se non ve ne sono, verificare le unità fuori-contatto in mappa per l'idoneità (9.3). Una riserva o un'unità fuori-contatto è idonea se:

- Nella divisione elencata in una carta comando divisione; oppure
- Nel corpo elencato in una carta comando corpo, con preferenza a unità nella stessa divisione delle unità in difesa; oppure
- Nell'armata elencata in una carta comando armata, con preferenza a unità nella stessa divisione delle unità in difesa, poi nello stesso corpo; oppure
- Per la carta comando 21st Army Group, un'unità è idonea se nella stessa armata delle unità in difesa, con preferenza a unità nella stessa divisione delle unità in difesa, poi nello stesso corpo.

Raggruppa un difensore nascosto idoneo con le unità in difesa nel combattimento in corso. Se più di un'unità è disponibile, piazzare l'unità in riserva prima di una fuori-contatto, quindi scegliere l'unità col numero più basso.

PESCA DEI CHIT DI COMBATTIMENTO (13.4)

Verificare entrambi i lati del chit pescato.

- **NUMERO MINIMO OBBLIGATORIO DI CHIT DA PESCARE:** Pari al numero di step nell'esagono del difensore.
- **ATTACCO TEDESCO - Numero Massimo di Chit da Pescare:** Dopo aver pescato il numero minimo di chit richiesto, ci si può fermare oppure pescare chit addizionali, fino 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'elite.

+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.

Dichiarare il numero di chit che si intende pescare prima di pescare alcun chit addizionale.

- **ATTACCO ALLEATO – Numero massimo di chit da pescare:** Numero di chit calcolati come per gli attacchi Tedeschi. Fermare la pesca dei chit in un attacco Alleato dopo aver pescato il numero minimo richiesto quando una delle seguenti opzioni si realizza:

- Il numero massimo è raggiunto; oppure
- Il numero di danni Alleati è pari al valore di rottura indicato sulla carta azione Alleata; oppure
- Il numero di danni Tedeschi è sufficiente per eliminare tutte le unità in difesa (13.42).

Ciascuna **tattica di combattimento** in un attacco Alleato aggiunge +1 al numero di chit da pescare, inclusa quella sulla carta azione e sulle carte comando anche se la tattica di combattimento è la medesima.

SOMMARIO DEI CHIT DI COMBATTIMENTO (13.41)

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.
- **5th Pz Army Attack** si applica agli attacchi Tedeschi nei quali almeno la metà delle unità coinvolte appartengono all'armata 5th 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 (13.5 e 13.6)

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** danno. PM rimossa se utilizzata.
 - Difensore disperso, fuori rifornimento o senza carburante: l'attaccante ignora **1** danno.
 - Difensore isolato: l'attaccante ignora **tutti** i danni.
- **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.

ASSEGNAZIONE PERDITE A UNITÀ ALLEATE IN DIFESA

Assegnare danni uno per volta, in base alla prima delle priorità seguenti applicabili. Ripetere finché tutti i danni sono stati assegnati.

- Se le unità in difesa si sono **già ritirate di due esagoni** durante questo combattimento, **perdere uno step** per ciascun danno rimanente non ancora assegnato.
- Se i **danni ≥ step** delle unità in difesa, **ritirarsi di un esagono**.
- Se la perdita di step non permetterebbe alle unità in difesa di esercitare ZOC dall'esagono occupato, **ritirarsi di un esagono**.
- Calcolare** la Probabilità di Occupazione dell'unità con i seguenti fattori, eseguire quindi una **Verifica di Occupazione**:
 - + **Valore di Occupazione (HV)** dell'esagono.
 - + **Step** delle unità in difesa.
 - +2 se tutti gli attaccanti sono al di là di un fiume.
 - 3 se le unità in difesa sono circondate o fuori contatto.
 - +4 Se tutti i percorsi di ritirata richiederebbero uno step perso extra.
 - +2 se le unità in difesa si sono già ritirate di un esagono.

VERIFICA DI OCCUPAZIONE: Tirare il dado; se **risultato ≤ Possibilità di Occupazione**, applicare 1 step perso; altrimenti, ritirarsi di un esagono.

ASSEGNAZIONE PERDITE A UNITÀ ALLEATE IN ATTACCO

Primo danno: Perdita di uno step.

Secondo danno: Perdita di uno step se l'attaccante ha ≥ 4 step, altrimenti disperdere le unità (se l'attaccante ha < 4 step).

Terzo danno: Se non ancora disperso, disperdere l'attaccante. Se già disperso, nessun effetto.

Quarto danno: Perdere un secondo step soltanto se fino ad ora si è perso un solo step. In caso contrario, nessun effetto.

APPLICARE PERDITA DI STEP (ENTRAMBI)

- Il **Tedesco perde step** di un'unità a propria scelta.
 - L'**Alleato perde step** del raggruppamento partecipante con il maggior numero di step, selezionare l'unità multi-step con il numero più alto. Se non ce ne sono, dell'unità da uno-step con il numero più alto. Se i raggruppamenti hanno lo stesso numero di step, applicare il criterio di selezione del numero a tutte le unità di quei raggruppamenti.
- In generale:** Se si deve assegnare più di una perdita di step, tutte le unità devono ricevere la perdita di uno step prima che un'unità possa riceverne un seconda nel medesimo combattimento. Quando si attacca da diversi esagoni, a ciascun raggruppamento deve essere assegnato una perdita di step prima che a un raggruppamento possa riceverne una seconda.

RITIRATA E AVANZAMENTO (13.7 e 13.8)

PRIORITÀ DI RITIRATA (ENTRAMBI)

Ritirarsi nel primo dei seguenti applicabili:

- In un esagono senza ZOC nemica.
- In un esagono occupato da un'unità amica in rifornimento, all'interno di una ZOC nemica.
- In un esagono non occupato, all'interno di una ZOC nemica, in rifornimento amico. Rimuovere uno step all'unità ritirata.
- 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 ALLEATA

In caso sia possibile scegliere tra più esagoni, entrare in un esagono città o paese. Se non ve ne sono, entrare nell'esagono seguendo la direzione di ritirata. Se non è possibile, entrare nell'esagono più vicino alla direzione di ritirata, quindi in quello più a ovest.

AVANZAMENTO TEDESCO 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 ALLEATO 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
Percorso primario o in un esagono PV	Avanzare	1-7	No
Percorso secondario o paese	1-8	1-4	No
Altri percorsi	1-3	No	No

Restrizioni Avanzamento Alleato

- Avanzare in un esagono accerchiato o in un esagono a rischio accerchiamento soltanto se il Valore di Occupazione ≥ 1.
- Non avanzare se questo crea o allarga uno spazio vuoto nella linea Alleata, a meno che si avanzi in un esagono PV.
- Un'unità solitaria che non esercita ZOC non deve controllare per il proprio avanzamento. Controllare invece per l'avanzamento di due o tre unità che non esercitano ZOC raggruppate insieme (come se fossero un'unica unità).
- Un'unità meccanizzata che avanza un secondo esagono devierà dal percorso di ritirata per seguire la direzione primaria o secondaria, se possibile. Altrimenti, controllare per l'avanzamento lungo il percorso di ritirata.

AVANZAMENTO DI DUE ESAGONI (13.81)

Unità meccanizzate attaccanti possono avanzare di due esagoni se il difensore ha effettuato una ritirata di due esagoni (13.75) 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, SPECIALI

AIRPOWER

- **Rifornimento Aereo** Rimuovere un segnalino *Fuori Rifornimento* o *Isolato* da una unità o raggruppamento Alleato e da tutte le unità Alleate adiacenti – le unità sono immediatamente in rifornimento. Selezionare l'unità/raggruppamento con la forza totale di combattimento più alta. In caso di parità, selezionare un'unità isolata, quindi il raggruppamento con l'unità col numero più basso.
- **Mitragliate Radenti** Se non ci sono unità Alleate idonee per il Rifornimento Aereo, scartare la carta con il VC più alto dalla propria mano (a scelta, in caso di parità). Mettere la carta Alleata *Airpower* nella propria mano e conteggiarla nel proprio limite di mano. Non ci si può sbarazzare delle carte Alleate *Airpower*, finché il proprio mazzo di pesca è esaurito e restano solo carte Alleate *Airpower* in mano. Quindi: scartare tutte le carte Alleate *Airpower* nell'apposito mazzo di scarto Alleato. Eseguire quindi l'ultimo impulso Alleato della giornata.

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

ARTILLERY BARRAGE Scartare una carta divisione Tedesca dalla propria mano. Nessun effetto se non si posseggono carte divisioni in mano.

▶ **BREAK IN THE CLOUDS** *Soltanto per questo giorno* Durante tutti i combattimenti di questa giornata, una carta pescata come tattica di combattimento Alleata che non viene applicata al combattimento o che non porta un beneficio tangibile per l'Alleato viene invece considerata come una tattica di combattimento *Airpower*.

ENGINEERS Condurre una delle seguenti azioni, in ordine di priorità:

- 1) Sostituire un blocco stradale in un esagono PV o in rifornimento Alleato con una unità Alleata in riserva, vedi 15.4.
 - Se c'è più di un blocco stradale sulla mappa, sostituire il segnalino nell'esagono con il più alto valore HV. In caso di parità, il più a ovest, quindi il più a nord.
 - Se viene piazzata una unità dalla riserva, l'evento *Engineers* è completato.
 - Se non ci sono blocchi stradali sulla mappa o non possono essere piazzate unità dalla riserva, continuare con **Priorità 2**.
- 2) Piazzare un segnalino Blocco Stradale in un esagono strada non occupato con HV ≥ 3 , entro 2 esagoni da un'unità Tedesca in rifornimento, in comunicazione Alleata e Tedesca e non adiacente a unità Alleate.
 - Se più di uno, nell'esagono con HV più alto, quindi in quello più ad ovest, quindi più a nord.
 - **16-23-29** Se non possono essere piazzati BS, continuare con **Priorità 4**.
 - **17-22** Se non possono essere piazzati BS, continuare con **Priorità 3**.
- 3) Piazzare un segnalino *Ponte Saltato* su qualsiasi ponte confinante con un esagono sotto occupazione Tedesca, se il rifornimento Alleato può essere tracciato dall'altro esagono confinante con il ponte.
 - Se più di uno, far saltare il ponte confinante l'esagono con valore HV più alto, quindi il più a ovest.
- 4) Piazzare un segnalino *PM* su qualsiasi raggruppamento Alleato in rifornimento, non in un esagono paese o città e adiacente alla forza Tedesca maggiore. Se più di uno, il più a ovest.

GERMAN PLANS INTERCEPTED Scartare la carta in cima alla pila di pesca Tedesca. Se vuota, scartare una carta casuale dalla propria mano.

▶ **GROUND FREEZE** *Soltanto per questo giorno* Modificare il costo di movimento per le unità meccanizzate di entrambi gli schieramenti per entrare nei seguenti terreni:

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

RAISE THE ALARM Schierare una unità Alleata (di qualsiasi formazione) dal box Unità in Riserva; se più di una, l'unità con il numero più basso. Se nessuna disponibile, schierare l'unità con il numero più basso nello spazio calendario del giorno successivo.

RECOVER Rimuovere segnalini *Disperso* da tutte le unità Alleate.

▶ **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.

TANK BATTALION Rimuovere uno step da una unità Tedesca di fanteria da sola in un esagono senza PM, non in un paese e **adiacente** ma non attraverso un fiume ad un'unità Alleata a piena forza e in rifornimento (a propria scelta se più di una).

WITHDRAWAL Muovere una unità/raggruppamento Alleato circondato (10.3) da un esagono non PV a un esagono adiacente dal quale può tracciare comunicazione, senza considerare le ZOC nemiche. Se più di un esagono disponibile, muovere in un esagono occupato amico, quindi nell'esagono più vicino alla direzione di ritirata. Se più di un'unità è idonea, muovere l'unità/raggruppamento con più step, poi la più a est.

TATTICHE DI COMBATTIMENTO via azione e carte comando

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*

16-18 Prima della risoluzione del combattimento, se il rapporto è $\geq 3:1$, eseguire un tiro di dado per la Verifica di Trattenuta Alleata. Se il risultato indica una ritirata, ritirare il raggruppamento in difesa di due esagoni, seguendo le regole per la ritirata, ma senza piazzare un segnalino *Disperso*. L'attacco è considerato risolto, gli attaccanti possono avanzare dopo il combattimento. Se il risultato del dado indica di rimanere, risolvere il combattimento normalmente. Non viene risolto se il difensore è fuori contatto o se il rapporto è $<$ di 3:1.

19+ Se il raggruppamento in difesa ha almeno tre step e non è circondato (10.3), rimuovere l'unità con il numero più alto prima di condurre il combattimento e piazzarla nella posizione vuota più vicina e non prossima (10.3) a un'unità Tedesche. In caso contrario, questa tattica non viene risolta.

CORPS ARTILLERY Funziona come la tattica di combattimento *Artillery* e fa pescare una seconda carta comando per una potenziale tattica di combattimento aggiuntiva.

ENGINEERS

- **Difensore** Piazzare un segnalino *PM* sulle unità in difesa. Non si può piazzare 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** Aggiungere 1 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. Ignorare tattiche di combattimento Alleato giocate per piazzare 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. Se in difesa, l'unità/raggruppamento muove nell'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.

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.