

★ HEROES ★ OF NORMANDIE

REGOLAMENTO

★ HEROES ★ OF NORMANDIE



p.3 **DETTAGLIO DEI CONTENUTI**

p.4 **PREPARAZIONE**

p.5 **AZIONE!**

p.5 **Fase degli Ordini** ⌚

p.5 **Fase di Attivazione** ⌚

p.6 **Movimento**

p.6 **Assalto**

p.7 **Fuoco**

p.8 **Carte Azione**

p.8 **Fase dei Rinforzi** ⌚

p.9 **TERRENI E TESSERE TERRENO**

p.10 **OPZIONI RECLUTAMENTO**

p.10 **Equipaggiamenti**

p.12 **Tratti dei Personaggi**

p.13 **Comandi**

p.14 **ABILITÀ SPECIALI**

Heroes of Normandie, Heroes System (tactical scale) è un sistema di gioco creato da Yann & Clem.

Grafica & illustrazioni : Yann, Clem, Alex e Olivier

Regole : Clem e Fred - Rilettura : The community (grazie!)

Scenari : Yann, Clem, Fred e Laurent

Traduzione : Andrea Valla (Regolamento), Alessio Magnini (Scenari), Daniele Sconocchini (Carte).

Revisione : Andrea Valla.

Impaginazione e Riadattamento Grafico : Giorgia Rinallo.

Ringraziamenti: Fred di l'Oeuf Cube, Eric di Starplayer, Charles Borral, Mekon, G. Uitz, la mamma di JC, Esquinox, Expectral, johan hermans, Omphalos, Pierre Rousseil, Neil (meeple miniatures), Gabriel Stetchi, MOSHIN' JOSH, Mark Mackin, le nostre mogli per la loro pazienza, i nostri bambini per la mancanza di pazienza...

E un enorme grazie a tutte le persone che ci hanno supportato durante l'incredibile campagna Kickstarter!

Heroes system tactical scale™, Heroes of Normandie™, tutte le immagini e le illustrazioni, il logo Devil Pig Games™ sono proprietà della Devil Pig Games Ltd. Il logo di Play Well Games™ è proprietà della Giocabene S.r.l.

Nessun uso commerciale è permesso senza l'autorizzazione della Devil Pig Games.

DETTAGLIO DEI CONTENUTI



Fanteria

Questi tasselli rappresentano soldati e unità di Fanteria con equipaggiamenti speciali come mitragliatrici, armi anti-carro, artiglieria, etc... Questi tasselli hanno due facce che contengono i simboli con tutte le informazioni necessarie per non dover ricorrere continuamente al regolamento.



Stemma
Questa unità appartiene alla 4ª Divisione Fanteria.

Nome dell'unità
Se è scritto in rosso, significa che l'unità ha subito un danno.

Movimento
Questo segnalino può muovere fino a 4 spazi.

Bonus di Attacco contro la Fanteria
Aggiunge 2 ai propri tiri di dado contro unità con la Difesa **gialla**.

Bordo
Giallo per gli ufficiali, Rosso per le armi pesanti e colori scuri per gli eroi.

Abilità Speciali
In questo esempio, Ordini x2, Assalto e Gittata Limitata (4 spazi).

Bonus di Attacco contro Veicoli Leggeri
Questo segnalino aggiunge 1 ai propri tiri di dado contro le unità con la difesa **viola**.

Colpo
Questo simbolo significa che l'unità può subire un colpo prima di essere eliminata.

Bonus di Attacco contro Veicoli Pesanti
Questa unità non può danneggiare unità con la Difesa **grigia**.

Difesa
In questo esempio, una Difesa **gialla** (Fanteria). Un risultato di 6 o più è necessario per colpire questo bersaglio.

La maggior parte delle volte il retro dei tasselli rappresenta la stessa unità disegnata sul fronte, con le caratteristiche ridotte (a causa delle perdite subite). Il valore di Difesa è a volte più alto, per simulare la difficoltà di colpire il numero ridotto di componenti dell'unità (ma spesso è più basso a causa della ridotta efficienza dell'unità). In alcuni casi, come per le mitragliatrici, le due facce di un tassello hanno lo stesso numero di uomini in diverse posizioni di tiro.

Veicoli Leggeri

Questi tasselli, più grandi di quelli della Fanteria, rappresentano i veicoli usati per il trasporto, la ricognizione o il supporto. Questi tasselli hanno due facce, una che rappresenta il veicolo intatto, l'altra che rappresenta il rottame del



veicolo distrutto.

Una volta distrutto, un Veicolo Leggero diventa un ostacolo, con le stesse caratteristiche di una Tessera Terreno.

I rottami dei Veicoli Leggeri possono essere rimossi dal tabellone durante il gioco secondo le regole spiegate nei capitoli successivi.

Veicoli Pesanti

Questi tasselli, più grandi di quelli della Fanteria, rappresentano carri armati e Veicoli Pesanti. Sono i pezzi fondamentali sul campo di battaglia, ma attenzione: sono vulnerabili se non sono supportati dalla Fanteria.

Arma primaria (rossa) e le sue Abilità Speciali.

Difesa laterale

Difesa posteriore

Arma secondaria (gialla) e le sue Abilità Speciali.

Difesa laterale

Difesa frontale

Una volta distrutto, un Veicolo Pesante diventa un ostacolo, con le stesse caratteristiche di una Tessera Terreno.

I rottami dei Veicoli Pesanti possono essere rimossi dal tabellone durante il gioco, secondo le regole spiegate nei capitoli successivi.

Tessere Reclutamento e Opzioni Reclutamento

Abbiamo tentato di ricreare l'organizzazione dei veri eserciti, ma ovviamente siamo stati obbligati a fare qualche compromesso per evitare di ingolfare le regole e il gioco.

Le Tessere Reclutamento sono il nucleo della tua armata, attorno alle quali ruotano tutte le tue unità. Ogni Tessera Reclutamento rappresenta il cuore di ogni plotone, oppure un singolo ufficiale. Una Tessera Reclutamento può fornire una stella Ordine addizionale o un'Abilità Speciale, come indicato nell'angolo in alto a destra della tessera. Attenzione! Le Tessere Reclutamento hanno un costo in Punti Armata indicato sulla tessera stessa.

Opzioni Reclutamento

Ordini o Abilità Speciali addizionali
Si ottengono solo se lo spazio è riempito con un'Opzione Reclutamento.

Stemmi e stendardi specifici

Punti Rottura
Numero di unità da eliminare per guadagnare il numero di punti vittoria indicati sul retro della tessera.

Nome della Tessera Reclutamento

Costo (espresso in Punti Armata)
Alcuni scenari consentono di costruire la propria armata spendendo Punti Armata.

Alle Tessere Reclutamento verranno aggiunte le Opzioni Reclutamento. Queste opzioni possono essere fanteria, veicoli e/o equipaggiamento addizionale. Attenzione! Le Opzioni Reclutamento hanno un costo in Punti Armata indicato sull'opzione stessa.



Eroi

Heroes of Normandy non sarebbe quello che è senza i suoi eroi! Gli Eroi non sono Opzioni Reclutamento e quindi non devono essere associati alle Tessere Reclutamento ma alcuni di loro non possono essere inseriti senza la Tessera Reclutamento correlata.

Terreni

I terreni rappresentano il campo di battaglia. Questo è composto da Plance Terreno che possono essere disposte per creare un gran numero di differenti combinazioni. Gli elementi stampati su di esse, come foreste o arbusti, hanno un impatto tattico sul gioco.



Tessere Terreno

Queste tessere possono essere disposte sulle Plance Terreno per creare differenti campi di battaglia. Queste tessere decorative possono rappresentare edifici, vegetazione, posizioni difensive, etc...



Carte

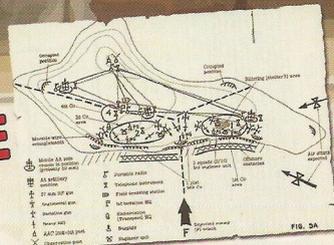
Le Carte Azione ti permettono di vivacizzare il gioco e renderlo più dinamico. Ogni giocatore ha un mazzo di carte relativo alla fazione che controlla.

Segnalini

I segnalini saranno spiegati dettagliatamente nei capitoli successivi.



PREPARAZIONE



Scegli uno Scenario della Campagna

Scegli uno degli scenari (raccomandiamo di iniziare con il primo scenario in quanto la difficoltà aumenta progressivamente). Scegli le unità come spiegato nel capitolo "Composizione delle Armate" dello scenario e disponi il terreno come mostrato nel "Campo di Battaglia e Schieramento".

Scegliere uno scenario libero

Tu e il tuo avversario dovrete comporre le vostre armate usando un certo numero di Punti Armata, dopo averlo concordato insieme.

Creare le armate

Dopo aver definito il numero di Punti Armata, è giunto il momento di assemblare le tue truppe.

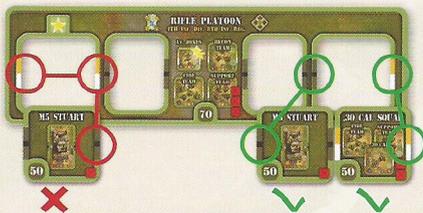
Comprare le Tessere Reclutamento

Prima di assemblare le tue truppe, devi comprare quante Tessere Reclutamento desideri, entro i limiti dei tuoi Punti Armata disponibili. Tutto ruota intorno alle Tessere Reclutamento. Devi averne almeno una per assemblare la tua armata sul campo di battaglia.

Non spendere tutti i tuoi punti con queste tessere, ne avrai bisogno per acquistare anche le tue Opzioni Reclutamento.

Comprare Opzioni Reclutamento

Per comprare un'Opzione Reclutamento, devi avere i requisiti giusti: questo significa che l'Opzione scelta deve avere la dimensione giusta per entrare nella fessura della Tessera Reclutamento, e deve avere le bande colorate sui bordi, corrispondenti ad almeno un bordo della fessura. Ci sono diversi tipi di Opzioni Reclutamento: Supporti, Equipaggiamenti, Trattamenti dei personaggi e Ordini. Puoi trovare una descrizione più dettagliata alla fine di questo regolamento.



Supporti

Sono Fanteria, Artiglieria o Veicoli.



Equipaggiamenti

Sono equipaggiamenti specifici che possono essere usati dalle unità nella stessa Tessera Reclutamento, o da un qualunque Eroe nella tua armata. Se un'Opzione Equipaggiamento è assegnata ad una Tessera Reclutamento "Ufficiale" (), sarà disponibile per tutte le unità nella tua armata. Prendi il numero di segnalini indicato sulla Tessera Opzione e piazzali sulla tessera stessa.



Tratti dei Personaggi

I Trattati dei Personaggi rappresentano le abilità speciali di alcuni soldati o truppe d'élite.



Ordini

Gli Ordini rappresentano la pianificazione e la strategia messa in opera dall'Alto Comando. Questi sono bonus di cui beneficia l'intera armata, e possono essere ottenuti solo se hai acquistato una Tessera "Ufficiale" () per la tua armata.



Eroi

Le Opzioni Eroe non richiedono spazi sulle Tessere Reclutamento, e possono essere comprate in aggiunta alle Opzioni Reclutamento.

Alcuni eroi riportano uno stemma generico () e possono quindi supportare una qualunque Tessera Reclutamento.

Altri eroi riportano uno specifico stemma, e possono quindi essere aggiunti alla tua armata solo se una delle tue Tessere Reclutamento riporta lo stesso stemma.



Dopo aver speso tutti i tuoi Punti Armata, prendi le unità corrispondenti, e piazza i segnalini delle Opzioni Reclutamento sulle Tessere Opzione correlate.

Carte

Prima di iniziare a giocare, devono essere creati i mazzi di carte. Si devono scegliere almeno 40 carte dal mazzo di 78 carte disponibili, oppure seguite le istruzioni dello scenario scelto.

Si possono usare solo carte della propria fazione.

Non possono essere scelte Carte Artiglieria o Aviazione se non sono state scelte le Opzioni Reclutamento che permettono di farlo.

All'inizio del gioco, ogni giocatore pesca le prime 4 carte dal proprio mazzo.

Schieramento

Dopo aver determinato l'Iniziativa (definita dallo scenario, o in qualunque altro modo preferite), si devono schierare le truppe nelle zone specificate dallo scenario. Il giocatore con l'Iniziativa posiziona le proprie truppe per primo. Le truppe devono essere posizionate in modo che la faccia con il nome scritto in bianco sia scoperta. Se il nome è scritto in bianco su entrambi i lati, potete scegliere quale faccia mettere scoperta. Non è consigliabile posizionare i propri veicoli con il lato rottame a faccia in su!

Il gioco può cominciare...

Condizioni di Vittoria

La partita dura un massimo di 8 turni, o un numero di turni definito dallo scenario. Se la condizione di vittoria di uno scenario viene soddisfatta, o un giocatore non ha più segnalini Ordine da posizionare sulle proprie truppe, la partita finisce alla fine del turno in corso. (Ovviamente se un giocatore non ha più unità o Ordini, ha perso la partita!)

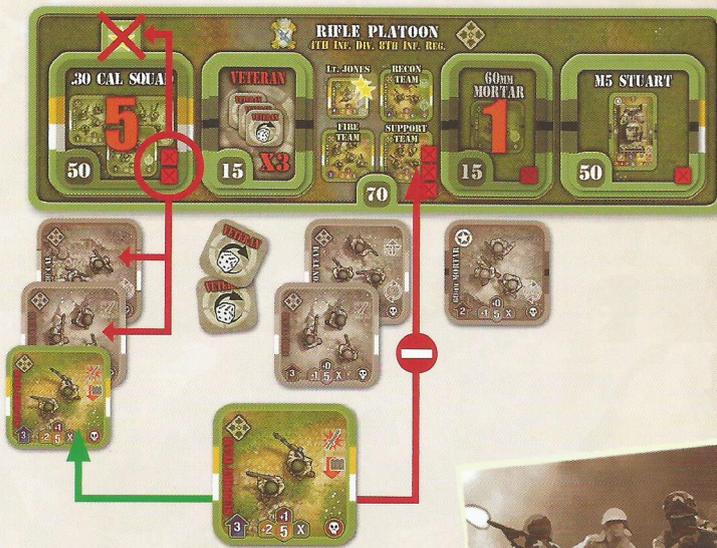
Per vincere, si devono soddisfare i requisiti descritti nello scenario. Per vincere uno scenario libero, si deve guadagnare un certo numero di punti vittoria (concordato all'inizio della partita).

I punti vittoria vengono guadagnati controllando obiettivi (primari o secondari), e infliggendo danni agli avversari (vedi "Punto di Rottura").

Il Punto di Rottura di una Tessera Reclutamento o di un'Opzione Reclutamento è rappresentato dai quadratini rossi stampati su di essa. Quando il numero di unità distrutte equivale al numero di quadratini rossi, il Punto di Rottura della Tessera o dell'Opzione è stato raggiunto. Gira a faccia in giù la Tessera o l'Opzione. Il tuo avversario guadagna immediatamente i punti indicati.

Se l'unità distrutta appartiene sia ad una Tessera che ad un'Opzione Reclutamento, devi assegnare la perdita all'Opzione.

Se la Tessera o l'Opzione conferivano bonus speciali, questi vengono persi.



Assegnare le perdite



AZIONE!

Un turno di gioco è diviso in 3 fasi:

- 1) Fase degli Ordini
- 2) Fase di Attivazione
- 3) Fase dei Rinforzi

Fase degli Ordini

Segnalini Ordine

Durante questa fase i giocatori piazzano simultaneamente i propri Ordini a faccia in giù su qualunque unità desiderino. Un segnalino Ordine per ogni unità al massimo! Le unità che avranno "ricevuto" un Ordine potranno agire durante la Fase di Attivazione.

★ ★ ★ Per stabilire il numero di segnalini Ordine (numerati da 1 a 10) di cui puoi disporre, conta il numero di stelle (indipendentemente dal loro colore) sulle tue Tessere Reclutamento, su certe unità (generalmente ufficiali o eroi) e su certe Opzioni.



Esempio: hai 5 stelle sulle tue Tessere Reclutamento, Opzioni e eroi, quindi prenderai i segnalini Ordine numerati da 1 a 5. Cinque delle tue unità potranno agire durante la Fase di Attivazione.

Non puoi mai avere più di 10 segnalini Ordine!

Se perdi un'unità che ti conferiva uno o più segnalini Ordine, prenderai meno segnalini alla fine della Fase dei Rinforzi.

Bluff

In aggiunta ai segnalini Ordine di cui hai diritto, prendi anche un segnalino Bluff, che potrai usare per fuorviare il tuo avversario. Questo segnalino, il cui retro è uguale ai segnalini Ordine, viene piazzato esattamente come un vero Ordine. Il Bluff non attiva l'unità a cui è assegnato; il suo unico scopo è confondere l'avversario, facendogli credere che l'unità assegnata verrà attivata!

Ordini Speciali

Gli Ordini Speciali possono essere ottenuti usando la carta azione "Alto Comando" o l'Opzione Reclutamento "Battle Plan" (Piano di Battaglia). Ricorda che, poiché questa Opzione Reclutamento è un Comando, devi aver reclutato un Ufficiale affinché tu possa comprarla.

Non puoi mai avere più di due Ordini Speciali!

Gli **Ordini Speciali** possono essere giocati prima di un qualunque altro ordine piazzato sulle tue unità. Possono essere giocati come un "Ordine 0" e quindi agire prima del tuo "Ordine 1".

Non possono però interrompere un'attivazione in corso. Se entrambi i giocatori vogliono usare un Ordine Speciale nello stesso momento, il giocatore che ha l'Iniziativa gioca per primo.



Fase di Attivazione

Il giocatore con l'Iniziativa gioca per primo. Egli rivela il suo Ordine numero 1 e può attivare l'unità a cui è assegnato. L'unità può eseguire una delle 2 seguenti azioni:

- Muovere / Assaltare
- Aprire il Fuoco

Dopo che l'unità ha agito, il secondo giocatore rivela il proprio Ordine 1 e attiva la propria unità, e così via, in ordine crescente di numero di Ordine. Quando un giocatore non ha più Ordini da rivelare, il suo avversario attiva le proprie unità una dopo l'altra, in ordine crescente di Ordine. Lascia i segnalini Ordine accanto alle unità, in modo da identificare quelle che sono state già attivate durante la Fase corrente.

Segnalini Activated (Attivato)

Alcune carte permettono di attivare unità che non hanno ricevuto Ordini, o che non sono state già attivate. In questa situazione, piazza un segnalino Activated sull'unità in questione, quando indicato dalla carta.



Un'unità che riceve questo segnalino perde eventuali Ordini ad essa assegnati, se presenti, e non può eseguire altre azioni nel turno corrente (eccetto difendersi durante un Assalto). Inoltre non potrà muovere durante la Fase dei Rinforzi.

Movimento

Certi terreni e Tessere Terreno influenzano il movimento. Sono descritti dettagliatamente nei capitoli sul Terreno.

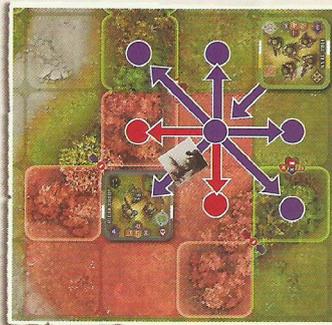
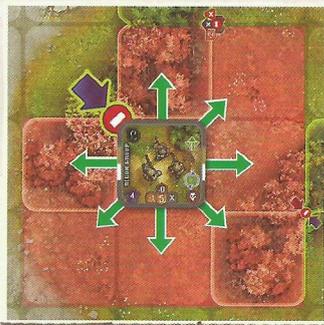
Movimento delle unità di Fanteria

Quando un'unità esegue un Movimento, può muovere di un numero di spazi uguale o inferiore al proprio valore Movimento.

- È permesso muovere in diagonale.
- Un'unità di Fanteria o un Veicolo possono "passare attraverso" un'unità di Fanteria se sono "alleati"; in nessun caso è però consentito di terminare il movimento nello stesso spazio.

Zona di Controllo

Ogni unità di Fanteria ha una zona di controllo (ZdC), costituita dagli 8 spazi adiacenti ad essa. Se uno di questi spazi è separato dall'unità dal simbolo , allora esso non fa parte della ZdC dell'unità. Un'unità può entrare o uscire liberamente da una ZdC avversaria, ma non può passare attraverso di essa.



La Zona di Controllo di un'unità all'interno di un edificio non si estende al di fuori dell'edificio stesso.

Movimento dei Veicoli

Ogni veicolo è rappresentato da una tessera grande abbastanza da occupare un po' più di uno o due spazi.

Per muovere un veicolo che occupa due spazi, conta il numero di spazi dal fronte del veicolo.

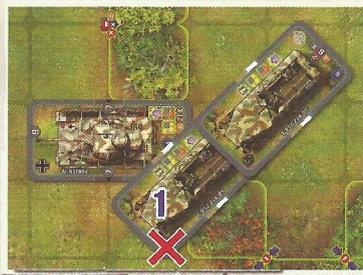
Se vuoi muovere in retromarcia, conta il numero di spazi dal retro del veicolo. Per ogni spazio mosso, il veicolo può anche ruotare gratuitamente di 45°. I veicoli possono ruotare anche se non si muovono. Il costo è di un punto Movimento ogni 45° di rotazione.



Se un veicolo finisce il proprio movimento diagonalmente, si considera che occupi **SOLO** due spazi. È possibile che questo provochi una sovrapposizione di alcuni pezzi.



In ogni caso, un veicolo non può terminare il proprio movimento diagonalmente se uno qualunque dei due spazi su uno dei lati è inaccessibile. Un veicolo può passare attraverso uno spazio contenente un'unità di Fanteria. Se un veicolo finisce il proprio movimento in uno spazio occupato da un'unità di Fanteria, quell'unità deve essere spostata in uno spazio libero adiacente, scelto dal proprio controllore.



Se non ci sono spazi liberi dove spostare l'unità di Fanteria, o questa ha un valore di Movimento nullo (X), viene immediatamente eliminata ed è rimossa dal gioco.

Veicoli e Zone di Controllo

Né i Veicoli Leggeri né quelli Pesanti (L e P) hanno una Zona di Controllo (ZdC).

Le unità nemiche possono quindi muovere liberamente negli spazi adiacenti ad un veicolo.

A differenza della Fanteria, i veicoli non sono influenzati dalla ZdC esercitata dalle unità di Fanteria.

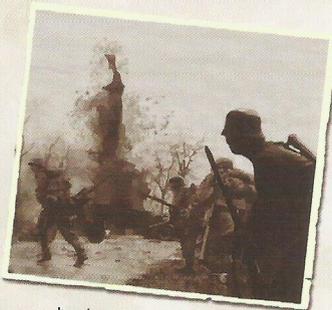
Assalto

Solo le unità che hanno l'Abilità Speciale "Assalto" possono ingaggiare in corpo unità di Fanteria o veicoli nemici.

Un Assalto può essere lanciato solo da uno spazio libero adiacente al difensore.

L'attaccante deve rispettare le regole di movimento descritte nel precedente capitolo, e deve avere sufficienti punti Movimento per muovere nello spazio bersaglio.

Per rappresentare l'Assalto in corso, piazza l'unità attaccante leggermente sovrapposta al bersaglio.



Risoluzione di un Assalto

L'attaccante tira 2 dadi, tiene il risultato più alto, e aggiunge il bonus di combattimento corrispondente al tipo di unità nemica bersaglio (contro la Fanteria, Veicoli Leggeri o Veicoli Pesanti). Inoltre aggiunge eventuali bonus addizionali disponibili (da carte, Abilità Speciali, Opzioni Reclutamento...).

Una croce indica che l'Assalto non è possibile contro un bersaglio del tipo specificato, a meno di equipaggiamenti speciali.

Il difensore tira 1 dado (2 se anche lui ha l'abilità speciale Assalto, e tiene il risultato più alto), e aggiunge il bonus combattimento corrispondente, il bonus difensivo garantito dall'elemento di terreno su cui è collocato, e eventuali altri bonus disponibili (da carte, Abilità Speciali, Opzioni Reclutamento...).

Il giocatore con il risultato più alto vince l'assalto.



Vittoria dell'attaccante

Se l'unità in difesa ha il simbolo (S), viene eliminata ed è rimossa dal gioco.

Se l'unità di Fanteria in difesa ha il simbolo (C), subisce un colpo, il che vuol dire che viene capovolta a faccia in giù.

Oltre a subire un colpo, l'unità di Fanteria deve immediatamente ritirarsi in uno dei tre spazi opposti all'attaccante. Se nessuno di questi tre spazi è accessibile, l'unità di Fanteria in difesa viene immediatamente eliminata ed è rimossa dal gioco.



Dopo che la ritirata del difensore è completata, l'unità attaccante deve muovere nello spazio precedentemente occupato dal difensore, qualora fosse accessibile.

Se l'unità in difesa è un Veicolo Leggero (L), viene distrutto; capovolgi il tassello sul lato con il Rotto e. Diventa una Tessera Terreno.

Se l'unità in difesa è un Veicolo Pesante (P), devi determinare la zona danneggiata (vedi il paragrafo dei Danni ai Veicoli Pesanti).

Un Veicolo Pesante non si ritira mai dopo aver perso un Assalto.

Vittoria del difensore

L'attaccante subisce un colpo.

Se l'unità attaccante ha il simbolo (S), viene eliminata ed è rimossa dal gioco.

Se l'unità di Fanteria attaccante ha il simbolo (C), subisce un colpo, il che vuol dire che viene capovolta a faccia in giù. Inoltre l'attaccante viene spinto indietro nell'ultimo spazio che occupava prima dell'Assalto. Il difensore non si muove, rimane nel proprio spazio.

Parità

L'attaccante e il difensore rimangono nei propri spazi, e nessun danno viene assegnato.

Le unità in difesa non sono facili da rimuovere, ma ricorda che se hanno un segnalino **Suppressed**

poiché sono state bersagliate dal fuoco prima dell'Assalto, combattono con una penalità di -2!



Aprire il Fuoco

Durante la fase di Attivazione, un'unità che non muove può Aprire il Fuoco.

Per Aprire il Fuoco, assicurati che l'unità attaccante abbia il bonus di combattimento corrispondente al tipo di bersaglio.

Se nello spazio del bonus corrispondente c'è una X, l'unità non può Aprire il Fuoco sul bersaglio. La maggior parte delle unità di Fanteria, senza un equipaggiamento speciale, non può bersagliare un Veicolo Pesante.

I veicoli con più armi possono usare tutte le proprie armi, e scegliere bersagli diversi per ogni arma. I Veicoli Pesanti, come ad esempio i carri armati, hanno spesso almeno un cannone e una mitragliatrice.

Nota: se il veicolo si muove, verifica che l'arma abbia l'Abilità Speciale "Fuoco in Movimento", spesso presente per le mitragliatrici, ma non per i cannoni!

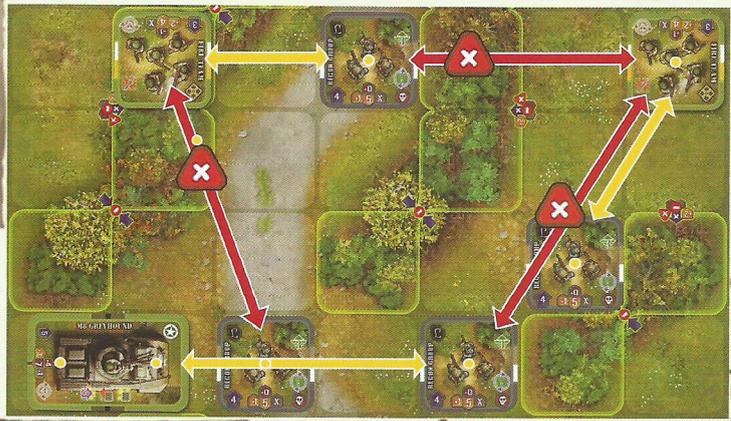
Linea di Vista

Per Aprire il Fuoco su un bersaglio nemico, deve esserci una Linea di Vista (LdV) libera, cioè non devono esistere ostacoli che ostruiscano la LdV. Per verificare che il tiro sia possibile, traccia una linea tra il centro dell'unità attaccante e il centro del bersaglio.

Alcune Tessere Terreno bloccano la Linea di Vista, come gli edifici, le foreste, etc...

Il simbolo indica se una Tessera Terreno blocca la Linea di Vista.

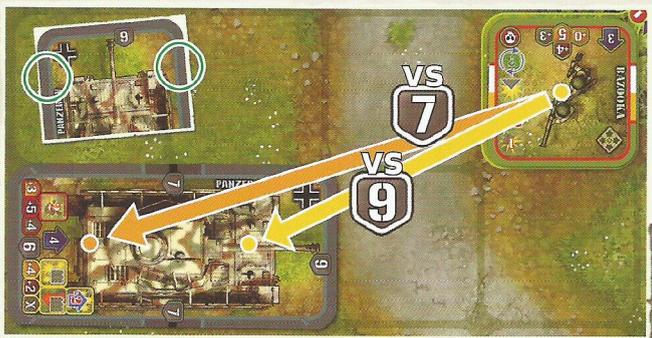
Le unità di Fanteria non bloccano la Linea di Vista se il bersaglio dell'unità che spara è un veicolo.



Quando un veicolo che occupa due spazi bersaglia un'unità, puoi scegliere il centro di uno qualunque dei due spazi come punto iniziale della LdV.



Quando un veicolo che occupa due spazi è il bersaglio del fuoco, l'attaccante può decidere di mirare il centro di uno qualunque dei due spazi.



I Veicoli Pesanti hanno differenti difese, dipendenti dall'angolo del tiro. Puoi scegliere quale dei due spazi bersagliare, per avere il vantaggio di una eventuale minore difesa.

Gittata

La maggior parte delle armi in **Heroes of Normandie** ha gittata illimitata ma, oltre i 7 spazi, si applica una penalità di **-2** al valore di Attacco dell'unità attaccante.

Per contare il numero di spazi fino al bersaglio, scegli sempre il percorso più breve tra l'attaccante e il bersaglio, usando anche le diagonali. Devi contare lo spazio del bersaglio, ma non quello dell'attaccante.

Arco di Fuoco

A meno che diversamente specificato, le unità hanno un arco di fuoco di **360°**. Alcune armi hanno un arco di fuoco limitato. Queste armi hanno una rappresentazione grafica dell'arco di fuoco sul tassello stesso.



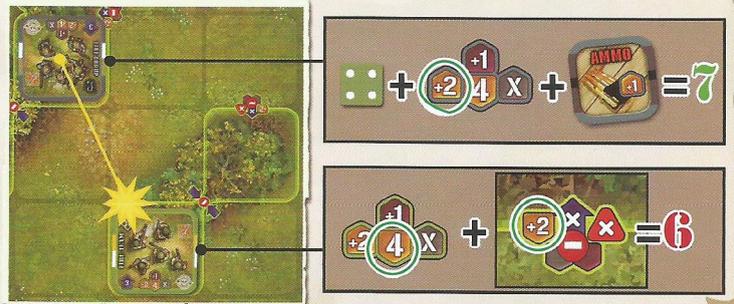
Risoluzione del Tiro

Per risolvere il tiro, il giocatore lancia un dado.

Al risultato aggiunge il bonus di Attacco indicato sull'unità, in relazione al tipo di Difesa che ha il proprio bersaglio.

Inoltre aggiunge tutti i bonus dalle carte o equipaggiamenti, più qualunque altro eventuale bonus.

Ricorda la penalità di **-2** per OGNI segnalino Suppressed.



Se il risultato è **maggiore o uguale** al valore di Difesa del bersaglio, questo subisce un colpo, con gli effetti spiegati qui sotto:

Se l'unità bersaglio ha il simbolo , viene eliminata ed è rimossa dal gioco.

Se l'unità di Fanteria bersaglio ha il simbolo , subisce un colpo, il che vuol dire che viene capovolta a faccia in giù.

Se l'unità bersaglio è un Veicolo Leggero, viene distrutto; gira il tassello sul lato Rottame. Diventa una Tessera Terreno.

Se l'unità in difesa è un Veicolo Pesante, devi determinare la zona danneggiata (vedi il paragrafo Danni ai Veicoli Pesanti).

Se il risultato di un Tiro è uguale o superiore al doppio del valore di Difesa del bersaglio (comprensivo di eventuali bonus), l'unità bersaglio è immediatamente eliminata e rimossa dal gioco. Questa regola si applica anche ai Veicoli Pesanti. Viene chiamato KILL SHOT!

Danno ai Veicoli Pesanti

Quando un Veicolo Pesante viene colpito dal Tiro o perde un Assalto, l'attaccante lancia un dado per determinare la locazione del danno, e piazza il segnalino Danno nella locazione appropriata sul veicolo.

- 1 — Equipaggio:** Puoi Aprire il Fuoco solo con un'arma ogni turno.
- 2 — Cingoli:** il veicolo non può muovere per il resto della partita.
- 3-4 — Scafo:** piazza due segnalini Suppressed sul veicolo, in aggiunta ai segnalini Danno. Se il veicolo è in movimento, deve fermarsi immediatamente.





5 — Arma Primaria: l'arma principale (rossa) del veicolo è distrutta.



6 — Distruzione: il veicolo è distrutto. Capovolgilo sul lato Rottame.

Se il veicolo riceve il secondo segnalino Danno dello stesso tipo, viene distrutto. Capovolgilo il tassello sul lato Rottame.

Arete di Effetto

Alcune armi hanno effetto su più spazi. Sono chiamate armi esplosive. Per usare un'arma esplosiva, invece di mirare uno spazio specifico, devi mirare un'intersezione di 4 spazi. Questa viene chiamata un "interspazio". I quattro spazi adiacenti ad un interspazio bersagliato dal Tiro, subiranno tutti gli effetti del Tiro.



Le armi con un'Area d'Effetto hanno questi simboli:



Alcune armi esplosive possono sparare un colpo normale, chiamato **Fuoco Diretto**, o generare **Fuoco Indiretto**, come indicato da questi simboli:



Puoi trovare una spiegazione dettagliata di ogni simbolo e Abilità Speciale nel capitolo Opzioni Reclutamento e Abilità Speciali.

Usare una Carta Azione

Le Carte Azione devono essere usate durante la fase indicata nella loro descrizione.

Fase degli Ordini

Fase di Attivazione

Fase dei Rinforzi

In qualunque momento

Puoi giocare quante carte vuoi durante un turno, persino durante una singola azione.

Le carte riportano tutte le informazioni necessarie.

Esistono copie di ogni carta in numero variabile. Non puoi mettere più carte di quante sono disponibili nel tuo mazzo.

Se una carta contraddice una regola, la carta ha la precedenza (eccetto nel caso della Regola Immodificabile della Fase dei Rinforzi).

Non esitare a giocare le tue carte: ne pescherai di nuove alla fine della Fase dei Rinforzi.

Le carte che riportano i seguenti simboli



possono essere incluse nel tuo mazzo solo se hai scelto la corrispondente Opzione Reclutamento. Queste carte non contano nel minimo di 40 carte necessarie per costruire il tuo mazzo.



Quando una carta **Aviazione** viene giocata, si deve eseguire un test di difesa Anti-Aerea prima di applicare gli effetti della carta. Il tuo avversario lancia un dado.

e ottiene un risultato uguale o superiore a quello indicato nell'icona di difesa anti-aerea, la carta viene scartata e i suoi effetti non vengono applicati.

Per ogni unità sulla plancia con l'Abilità Speciale "Artiglieria Anti-Aerea", aggiungi 1 al risultato del dado.

Fase dei Rinforzi

Durante l'ultima fase del turno, le unità che non hanno ricevuto un Ordine e non hanno segnalini Activated, possono muovere seguendo le regole del Movimento.

Un'unità che ha ricevuto un segnalino Bluff può muovere durante questa fase, poiché il Bluff non è considerato un Ordine.

Un'unità che muove nella Fase dei Rinforzi può usare alcune Abilità Speciali (come "Imboscata" o "Treppiede").

La Regola Immodificabile della Fase dei Rinforzi: né il Tiro né gli Assalti possono essere effettuati durante questa fase!

Nella Fase dei Rinforzi si possono solo muovere le unità che non hanno già agito o mosso durante il turno.

Esecuzione della Fase dei Rinforzi

- Scartare i segnalini Bluff dalle unità dei giocatori.
- Muovere le unità che non hanno ricevuto Ordini o segnalini Activated in questo turno. Il giocatore con l'Iniziativa gioca per primo e può muovere alcune o tutte le proprie unità. Quando ha finito, l'avversario fa lo stesso.
- Scarta uno e un solo segnalino Suppressed da OGNI unità.
- Risolvi tutte le azioni specifiche di Carte, Abilità Speciali, Opzioni Reclutamento...
- Scarta tante carte quante desideri, POI pesca carte fino a tornare ad averne 4 in mano (o più se hai bonus attivi).
- Prendi il numero di segnalini Ordine a cui hai diritto. Accertati che eguagli il numero di stelle che hai al momento (soprattutto nel caso in cui tu abbia subito perdite).
- Controlla le condizioni di vittoria, e applica le regole speciali per lo scenario.
- Muovi il segnalino Iniziativa di uno spazio sul Segna Turni, e capovolgilo per determinare la nuova iniziativa.

Puoi iniziare un nuovo turno!



segnalini Iniziativa

evento Tedesco, vedi lo Scenario

evento Americano, vedi lo Scenario

fine Scenario, vedi lo Scenario



TERRENI E TESSERE TERRENO

I simboli sottostanti indicano gli effetti dei diversi terreni e Tessere Terreno. Questi effetti si applicano a tutti gli spazi indicati dal contorno colorato del terreno, o a tutta una Tessera Terreno.

Struttura

Questa tessera è una struttura. Per distruggerla, devi infliggere il numero di Punti Demolizione stampati all'interno del simbolo. Quando questo numero viene raggiunto, capovolgi la Tessera Terreno sulla faccia Rovina, o rimuovila dal gioco. Qualunque unità all'interno di una struttura può essere danneggiata dalla distruzione della struttura. Per ogni unità nell'edificio, il giocatore che ha distrutto l'edificio lancia un dado. Se il risultato è maggiore o uguale al valore di difesa dell'unità, l'unità subisce un colpo.



Difesa

Questo elemento garantisce un bonus al valore di Difesa di ogni unità di Fanteria su uno degli spazi Terreno. Il valore di questo bonus è stampato nel simbolo.



Ostacoli

Questi elementi bloccano totalmente o interferiscono con la Linea di Vista che li attraversa.

Per ogni spazio attraversato dalla **LdV**, sottrai il valore nel simbolo al risultato del dado. Queste penalità sono cumulative, se la Linea di Vista passa attraverso più spazi (di uno o più elementi). Lo spazio del bersaglio non conta.



Se l'elemento è situato tra due spazi, questa penalità non si applica alle unità negli spazi adiacenti a un qualunque bordo dell'elemento.



Terreno Accidentato

Quando un'unità entra in questo elemento, deve interrompere il movimento immediatamente. Per muovere all'interno di una zona di Terreno Accidentato, l'unità può muovere solo di uno spazio alla volta, dopo il quale il movimento termina immediatamente.



Impassabile

Nessuna unità può entrare in questo elemento.



Impassabile per la Fanteria, per i Veicoli Leggeri, per i Veicoli Pesanti.



Impassabile per i Veicoli Pesanti e Leggeri.



Nessun Passaggio

Non si può passare attraverso i due spazi connessi da questo simbolo. Inoltre, la Linea di Vista è interrotta.



Fuoco d'Opportunità

Durante la Fase di Attivazione, un'unità che non sia già stata attivata (da un segnalino Ordine, o che ha un segnalino Activated) ed è su un elemento di terreno o Tessera Terreno che ha questo simbolo, può sparare ad un'unità nemica in movimento. Le regole per il Tiro si applicano normalmente.

Se un'unità Apre il Fuoco, perde qualsiasi segnalino Ordine ad essa assegnato, e riceve un segnalino Activated.

L'unità bersaglio non interrompe il movimento, anche se colpita.



Acqua

Questo elemento è impassabile alle unità senza l'Abilità Speciale "Anfibio". Quelle che hanno questa abilità speciale devono interrompere il movimento quando entrano in una zona d'acqua. Nel turno successivo possono muoversi in un qualunque spazio adiacente alla zona d'acqua, o entrare in una zona d'acqua adiacente.

Esempi

Boscaglia

Piccolo gruppo di alberi di varia dimensione. Non influenzano il movimento, ma ostacolano la Linea di Vista. Forniscono un bonus di Difesa alle unità di Fanteria.



Arbusti

I fittissimi arbusti della Normandia erano un incubo per gli Alleati. Ogni dosso poteva nascondere una postazione di una mitragliatrice, l'artiglieria o una squadra di soldati. I veicoli non potevano superarli senza adeguata preparazione, e attraversarli poteva essere una dura prova persino per un soldato a piedi.

Gli spazi con gli arbusti sono impassabili per i Veicoli Leggeri e Pesanti.



La fanteria si deve fermare appena vi entra. Se si muove all'interno del boschetto di arbusti, può muovere solo di uno spazio, poi il movimento termina. Gli arbusti bloccano completamente la Linea di Vista.

Le unità di Fanteria ottengono un bonus difensivo se si trovano in uno spazio con arbusti.

Foreste

Dal suo cuore ai confini, una foresta è sempre un ottimo posto per nascondersi...

Quando si apre il fuoco contro un'unità nella foresta, ogni spazio di foresta nella Linea di Vista aumenta la penalità al Tiro. Più il bersaglio è addentrato nella foresta, più difficile è colpirlo. Inoltre un'unità di Fanteria in uno spazio di foresta riceve un bonus al proprio valore di Difesa. Gli spazi più interni di una foresta sono spesso impassabili per i veicoli.



Posizioni Difensive

Sacchi di sabbia, trincee... le posizioni difensive hanno forme e stili diverse. Non interferiscono con la Linea di Vista. Forniscono protezione alle unità di Fanteria al loro interno. Consentono alle unità di Fanteria di usare il Fuoco d'Opportunità durante la Fase di Attivazione.

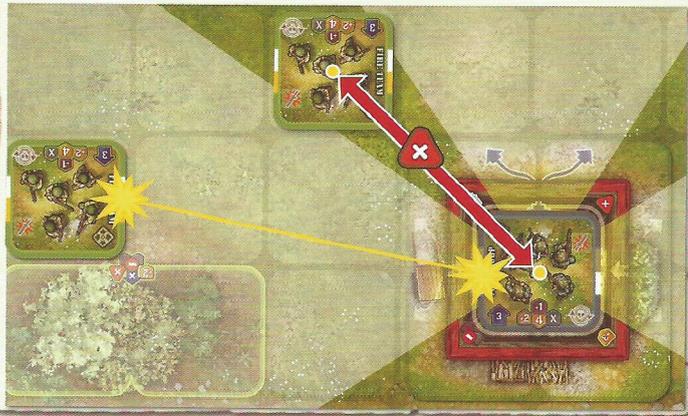


Edifici

Case, fattorie, granai, baracche... Gli edifici possono essere di qualsiasi tipo. Si può entrare o uscire da un edificio solo dagli spazi con una freccia blu.

Per poter sparare dall'interno di un edificio, un'unità deve trovarsi in uno spazio con il disegno che indica un'apertura.

I bordi rossi rappresentano restrizioni alla Linea di Vista.



Per sparare ad un'unità all'interno di un edificio, l'unità bersaglio deve trovarsi in uno spazio adiacente ad un'apertura.



Un'unità all'interno di un edificio beneficia di una protezione supplementare, a meno che l'unità attaccante non sia anch'essa all'interno dell'edificio, o se viene bersagliata da una granata.

Per lanciare una granata all'interno di un edificio, l'unità attaccante deve essere in uno spazio adiacente ad un'apertura indicata da un'interruzione dei bordi rossi e indicata da una freccia. Tutte le unità all'interno dell'edificio subiscono gli effetti della granata.



Un'arma esplosiva non può bersagliare direttamente un'unità in un edificio. Gli effetti di un'arma esplosiva che esplode fuori da un edificio possono coinvolgere anche l'edificio, ma non le unità all'interno.



OPZIONI RECLUTAMENTO



Di seguito sono descritte le Opzioni Reclutamento che non siano unità.

Regole Generali

- Solo le unità all'interno di una Tessera Reclutamento con un'Opzione, possono beneficiare degli effetti di quell'Equipaggiamento o quel Tratto.

- Un Opzione Reclutamento posizionata su una Tessera Reclutamento "Ufficiale" consente a tutta l'armata di beneficiare dei bonus dell'Opzione stessa.

- Le Opzioni "Equipaggiamento" devono essere scartate dopo l'uso.

- Come regola generale, a meno che diversamente specificato sul tassello, un Equipaggiamento che conferisce un attacco, come ad esempio le granate, le armi anti-carro, etc., deve essere usato in alternativa al normale attacco dell'unità.

La stessa unità non può effettuare sia un attacco normale sia utilizzare l'equipaggiamento nello stesso attacco.

- Gli Equipaggiamenti che conferiscono un bonus, come le Munizioni (Ammo), sono usati come parte di un'azione, ma il loro utilizzo deve essere annunciato prima del tiro dei dadi.

Equipaggiamento

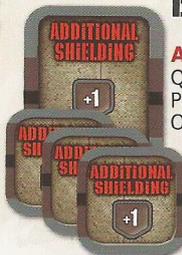
Additional Shielding (Protezione Aggiuntiva)

Questa Opzione ti dà 3 segnalini Additional Shielding. Possono essere usati solo dai Veicoli Pesanti.

Ogni segnalino conferisce un bonus di +1 alla difesa.

Devi annunciare il loro utilizzo PRIMA che l'attaccante lanci i dadi.

Puoi usarne quanti desideri in un singolo attacco. Scarta i segnalini Additional Shielding utilizzati, indipendentemente dal successo dell'attacco!



Ammo (Munizioni)

Questa Opzione ti dà 3 segnalini Ammo. Ogni segnalino conferisce un bonus di +1 durante il Tiro contro la Fanteria. Non si possono utilizzare con Armi Esplosive.

Puoi usarne quanti desideri durante un singolo attacco, ma devi annunciare il loro utilizzo PRIMA di lanciare i dadi. Scarta ogni segnalino dopo l'utilizzo.



Ammo Belt (Cintura di Munizioni)

Questa Opzione ti dà 3 segnalini Ammo Belt.

Solo le unità con l'Abilità Speciale "Raffica" possono beneficiare di questo equipaggiamento. Ogni segnalino conferisce un bonus di +2 ad un Tiro contro la Fanteria, o +1 contro Veicoli Leggeri. Puoi usare quanti segnalini desideri durante un singolo attacco, ma devi annunciare il loro utilizzo PRIMA di lanciare i dadi. Scarta ogni segnalino dopo l'utilizzo.



APC Shells (Proiettili APC)

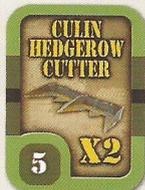
Questa Opzione ti dà 3 segnalini APC Shell. Possono essere utilizzati solo contro i Veicoli Pesanti. Ogni segnalino conferisce un bonus di +1 contro i Veicoli. Si può usare massimo un segnalino APC Shell per ogni attacco, e si deve dichiarare l'utilizzo PRIMA di lanciare i dadi. Scarta ogni segnalino dopo l'utilizzo.



Culling Hedgerow Cutter (Trincia-Arbusti)

Questa Opzione ti dà 2 segnalini Passaggio.

Durante il movimento di un Veicolo Pesante, puoi attraversare gli Arbusti. Piazza un segnalino Passaggio sullo spazio attraversato dal veicolo. Quando non hai più segnalini Passaggio, il Culling Hedgerow Cutter è considerato distrutto.



Demolition Charge (Carica Esplosiva)

Questa Opzione ti dà 3 segnalini Demolition Charge.

Questo equipaggiamento permette di danneggiare o distruggere una struttura.



L'attaccante deve essere adiacente al bersaglio alla fine del proprio movimento. Questo movimento può essere effettuato durante la fase di Attivazione o la Fase dei Rinforzi. L'esplosione è immediata e non ha Area d'Effetto. Scarta ogni segnalino dopo l'uso.



Fuel (Carburante)

Questa Opzione ti dà 3 segnalini Fuel. Ogni segnalino spesso aumenta il Movimento di un Veicolo Leggero o di un Veicolo Pesante di 1 spazio per la durata del turno corrente. Non puoi usare più di un segnalino Fuel ogni turno. Scarta ogni segnalino dopo l'uso.

Goliath

Questa opzione ti dà 1 tassello Goliath. Schiera il tuo Goliath insieme alla tua armata. Tutte le caratteristiche del Goliath sono stampate sul tassello. Il Goliath può essere scelto come bersaglio. Durante il proprio movimento, può entrare in uno spazio occupato da unità nemiche (Fanteria o Veicoli). Puoi farlo detonare in qualunque momento durante il proprio movimento.

Le unità nello stesso spazio del Goliath possono essere danneggiate dall'esplosione. Se il bersaglio è un Veicolo Pesante, usa il suo valore di difesa laterale. Se il Goliath esplose in una struttura, la struttura può subire dei danni (vedi l'Abilità Speciale "Distruzione"). Se il Goliath esplose, viene distrutto: rimuovilo dal tabellone.

Grenade (Granata)



Questa Opzione ti dà 3 segnalini Grenade. Il bonus di Attacco per le granate è stampato sui rispettivi segnalini. Puoi usare una granata alla distanza massima di due interspazi. Puoi lanciarle oltre elementi di terreno, se la distanza lo permette. Piazza il segnalino dell'Area d'Effetto corrispondente sull'interspazio bersaglio. Non c'è mai dispersione. Tutte le unità presenti (anche parzialmente) su uno dei quattro spazi adiacenti, subiscono gli effetti dell'attacco. Risolvi ogni attacco separatamente. Puoi lanciare una granata in un edificio se sei in uno spazio adiacente ad un'apertura.

Tutte le unità all'interno della stanza subiscono gli effetti e non beneficiano del bonus difensivo normalmente garantito dall'edificio. L'esplosione è contenuta dai muri dell'edificio e quindi non bersaglia nessuna unità nelle altre stanze, o all'esterno.



$2 + 2 \times 2 + 1 = 7$
 $4 \times 1 + 2 \times 2 = 6$
 $2 + 2 \times 2 = 3$
 $4 \times 1 = 4$

Grenade Launcher (Lancia Granate)

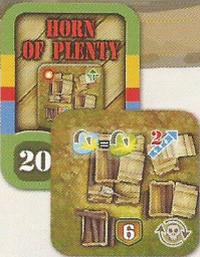
Questa Opzione ti dà 3 segnalini Grenade (Rifle Grenade). Il bonus di Attacco per le granate è stampato sui rispettivi segnalini.

Un lancia granate ti permette di usare una granata alla massima gittata di 7 interspazi.

Il lancia granate ha l'Abilità Speciale "Fuoco Indiretto". Piazza il segnalino dell'Area d'Effetto corrispondente sull'interspazio bersaglio ed esegui un tiro per la dispersione del Fuoco Indiretto.

Tutte le unità presenti (anche parzialmente) in uno dei 4 spazi subiscono gli effetti dell'attacco. Risolvi ogni attacco separatamente. Puoi lanciare una granata in un edificio se sei in uno spazio adiacente ad un'apertura.

Tutte le unità all'interno della stanza subiscono gli effetti e non beneficiano del bonus difensivo normalmente garantito dall'edificio. L'esplosione è contenuta dai muri dell'edificio e quindi non bersaglia nessuna unità nelle altre stanze, o all'esterno.



Horn of Plenty (Cornucopia)

Schiera l'Horn of Plenty come un'unità con l'Abilità Speciale "Esploratore" con valore 3. Essa trasforma i segnalini di Area d'Effetto blu (Fuoco Diretto e Fuoco Indiretto) in segnalini di Area d'Effetto verdi per tutti i mortai fino a 2 spazi di distanza dall'Horn of Plenty.

HE Shells (Proiettili ad Alta Energia)

Questa Opzione ti dà 3 segnalini HE Shells. Le HE Shells possono essere usate solo dall'arma primaria di un Veicolo Pesante. Invece di un Tiro normale, puoi piazzare un segnalino di Area d'Effetto verde su un interspazio. Devi avere la linea di vista libera, cioè senza alcun ostacolo che riporti una delle seguenti icone:



Scarta ogni segnalino dopo l'uso.



Panzerfaust (Lanciarazzi)

Questa opzione ti dà 3 segnalini PanzerFaust. La massima gittata di un PanzerFaust è 4 spazi. Ci deve essere una Linea di Vista libera tra l'attaccante e il bersaglio. Scarta ogni segnalino dopo l'uso.



Position (Postazione)



Questa Opzione ti dà 1 tassello Postazione. Un'unità che non è stata attivata può, invece di muovere durante la Fase dei Rinforzi, piazzare una Postazione nel proprio spazio. Una postazione non può essere piazzata in un edificio, in una rovina, in un bunker o in uno spazio d'acqua, o in un qualunque spazio inaccessibile ad un'unità di Fanteria.



Sticky Bomb/Magnetic Mine (Bomba Adesiva/Mina Magnetica)

Questa Opzione ti dà 3 segnalini Sticky Bomb o 3 segnalini Magnetic Mine. Se una delle tue unità di Fanteria è adiacente ad un veicolo nemico alla fine del movimento della Fanteria, l'unità può piazzare una bomba sul veicolo. Se il veicolo muove, porta il segnalino Bomba con sé.

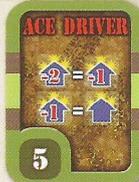
La bomba esplose alla fine della Fase dei Rinforzi. Questa esplosione non ha Area d'Effetto. Per un Veicolo Pesante, usa il valore di Difesa laterale. Puoi piazzare diversi segnalini Bomba simultaneamente. Scarta ogni segnalino dopo l'uso.



I Tratti dei Personaggi

Ace driver (Assi della Guida)

Questo Tratto ti permette di ridurre la penalità relativa all'Abilità Speciale "Fuoco in Movimento" di 1 punto. Solo i veicoli possono beneficiare di questa Opzione.



Courageous (Coraggiosi)

Le unità coraggiose possono rimuovere 2 segnalini Suppressed invece di uno durante la Fase dei Rinforzi.

Bloodthirsty (Assetati di Sangue)

Un'unità con Bloodthirsty esegue 2 attacchi invece di uno quando attacca con un Assalto.



Ferocious (Feroci)

Durante un Assalto, le unità feroci spingono indietro i difensori, indipendentemente da chi abbia vinto il combattimento.

Ovviamente, l'unità attaccante non deve essere stata distrutta durante l'attacco.



Hardboiled (Duri)

Questo Tratto ti dà 3 segnalini Hardboiled. Scarta un segnalino Hardboiled per rimuovere un segnalino Suppressed da una delle tue unità. Puoi giocare più segnalini Hardboiled contemporaneamente.



Hardened (Temprati)

Questo Tratto ti dà un Ordine Personale addizionale. Ogni turno, devi assegnarlo ad un'unità appartenente alle tue Tessere Reclutamento. Non puoi mai avere più di 10 Ordini.



Heroic (Eroici)

Questo Tratto ti dà 3 segnalini Heroic. Ogni segnalino ti permette di attivare nuovamente un'unità appena attivata.

Per questa seconda azione, l'unità non necessita di un Ordine addizionale. Non puoi attivare un'unità più di due volte in un turno. Gli Ordini Speciali non possono essere giocati tra queste due attivazioni. Scarta ogni segnalino dopo l'uso.



Intrepid (Intrepidi)

Le unità intrepide hanno sempre l'Iniziativa. Se due unità Intrepide hanno lo stesso numero di Ordine, il giocatore con l'Iniziativa agisce per primo.



Nazi Basterds (Bastardi Nazisti)

Questo Tratto ti conferisce 30 punti addizionali per costruire la tua armata. Per compensare ciò, il tuo avversario ha un bonus di +1 durante l'Assalto contro le tue unità.



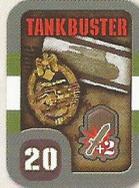
Sharpshooters (Cecchini)

Le unità con il tratto Sharpshooters subiscono la penalità di -2 per il Tiro a Lunga Gittata, oltre i 9 spazi invece di 7. Le unità Sharpshooters che hanno una gittata limitata (per le Abilità Speciali) incrementano questa gittata di 2 spazi.



Tankbuster (Caccia-Carri)

Questo Tratto dà alle unità di Fanteria un bonus di +2 per gli Assalti contro i Veicoli Pesanti (persino se l'unità ha X contro la Difesa grigia).



Tricky (Furbi)

Questo tratto ti dà 2 segnalini Stratagemma. Questi segnalini hanno una faccia segreta, e una vuota. Sono usati per confondere il nemico. Finché non sono stati identificati (vedi l'Abilità Speciale



"Imboscata"), puoi giocarli come una qualunque altra unità della tua armata. Puoi anche assegnare loro degli Ordini. Ovviamente, invece di muovere rimarranno fermi.

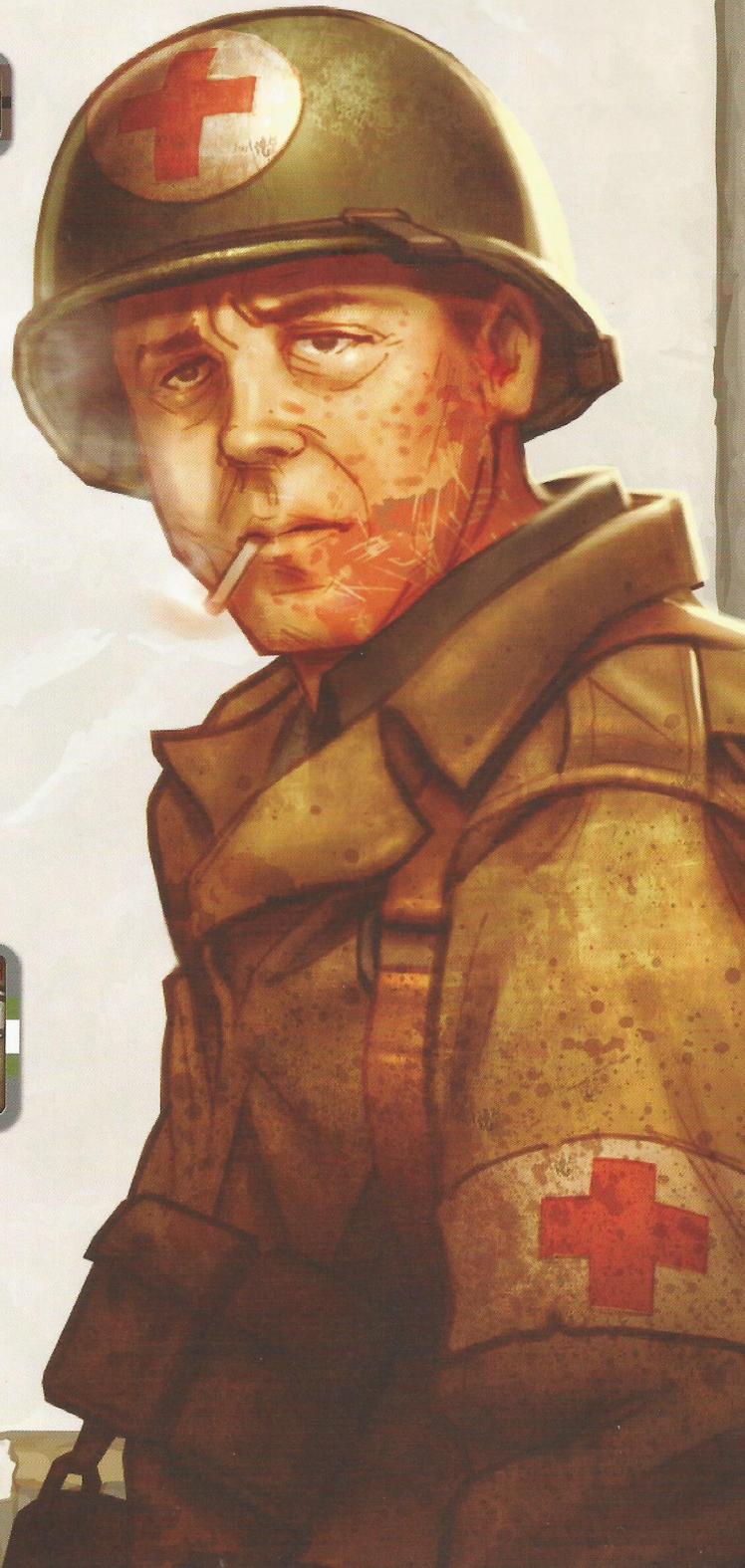
Triggerhappy (Grilletto Facile)

Questo Tratto ti dà 3 segnalini Suppressed. Non appena una tua unità apre il fuoco, puoi mettere uno di questi segnalini Suppressed sull'unità bersaglio. Ovviamente l'unità attaccante deve poter far fuoco sul bersaglio.



Veteran (Veterani)

Questo Tratto ti dà 3 segnalini Veteran. Ogni segnalino ti consente di ritirare o far ritirare un qualunque dado di cui tu voglia cambiare il risultato; devi accettare il nuovo risultato. Puoi utilizzare un segnalino Veterano su un dado che hai appena ritirato. Scarta ogni segnalino dopo l'uso.



Comandi

Airstrike (Attacco Aereo)

Puoi aggiungere tante carte **Aviazione** al tuo mazzo, quant'è il numero indicato sull'Opzione.



Artillery (Artiglieria)

Puoi aggiungere tante carte **Artiglieria** al tuo mazzo, quant'è il numero indicato sull'Opzione.



Battle Plan (Piano di Battaglia)
Questo Comando ti permette di ottenere un segnalino Ordine Speciale (vedi il paragrafo "Ordini Speciali") per il resto della partita.



Non puoi avere più di 2 segnalini Ordine Speciale.



Bluff
Questo Comando ti dà 1 segnalino Bluff aggiuntivo.



Directive (Direttive)

Questo Comando ti dà diritto a 1 o 3 segnalini Direttiva a tua scelta tra i 4 disponibili. Alla fine della Fase degli Ordini, piazza un segnalino su uno dei tuoi ufficiali (che abbia l'abilità "Ordini Speciali"). Tutte le unità fino a 3 spazi di distanza dall'ufficiale ricevono il bonus. Puoi piazzare massimo 1 segnalino Direttiva per turno.



La direttiva **Fire at Will!** (Fuoco a Volontà) fornisce un bonus di +1 contro le unità di Fanteria.



La direttiva **Charge!** (Carica!) fornisce un bonus di +1 all'Assalto.



La direttiva **Double Time!** (Raddoppiate il Passo!) fornisce un bonus di +2 al valore Movimento.



La direttiva **Hold Your Ground!** (Non Indietreggiate!) fornisce un bonus di +1 alla Difesa delle unità di Fanteria.

Scarta ogni segnalino dopo l'uso.

Guardian (Guardiano)

Il bonus di Difesa fornito dagli elementi di terreno è incrementato di 1 punto.



Concealed (Nascosto)

Questo Comando ti dà 2 tasselli Concealed.

Questi segnalini funzionano come l'Abilità Speciale "Imboscata". Durante la Fase dei Rinforzi, puoi assegnare un tassello Concealed ad un'unità di Fanteria che abbia i requisiti per l'attivazione dell'Imboscata (vedi l'Abilità Speciale "Imboscata"). Rimpiazza l'unità con il tassello Concealed, e piazza l'unità vicino alla Tessera Reclutamento. Piazza i segnalini A o B sopra di essa, corrispondenti al tassello Concealed. Quando l'unità viene rivelata, riprendi il segnalino, potrai usarlo nella successiva Fase dei Rinforzi.



Infiltrated (Infiltrato)

Questo Comando fornisce a tutte le unità nella Tessera Reclutamento l'Abilità Speciale "Esploratore", in aggiunta ai benefici del Comando "Concealed".



Initiative (Iniziativa)

Puoi usare questo Comando per mantenere l'Iniziativa. Quando è il momento di capovolgere il segnalino Iniziativa, durante la fase dei Rinforzi, annuncia questo Comando e capovolgilo il tassello Comando sul lato "Used" (Usato). Mantieni l'Iniziativa. Nel turno successivo, il tuo avversario ottiene l'Iniziativa come al solito.

Improvisation (Improvvisazione)

Puoi pescare una carta in più del massimo numero consentito, ma devi scartarne subito dopo 1 a tua scelta.



MG Nest (Nido di Mitragliatrice)

Alla fine della Fase dei Rinforzi puoi eppoiare l'MG Nest ovunque sul tabellone, ad eccezione della Zona di Schieramento del nemico.



Planning (Pianificazione)

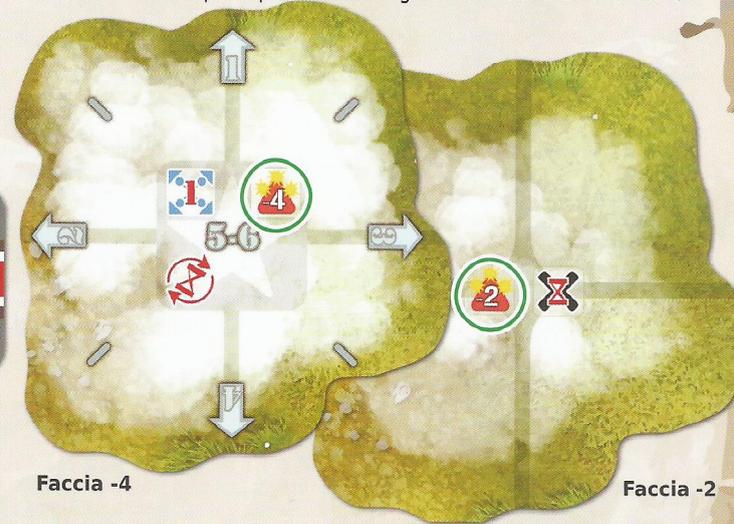
Questo Comando ti dà 1 segnalino Ordine aggiuntivo. **Non puoi mai avere più di 10 Ordini.**



Smoke (Fumo)

Questo Comando ti dà 3 segnalini Area d'Effetto Fumo. Per usare una bomba fumogena devi piazzare un segnalino Ordine su di essa.

Puoi attivare più bombe fumogene, piazzando un segnalino Ordine su ognuna di esse. Quando le attivi, puoi piazzare il segnalino Area d'Effetto su un



qualunque interspazio sul tabellone. Lancia un dado per determinare la dispersione. La dispersione del fumo è solo 1 spazio.

Dopo che la dispersione è stata determinata, piazza il segnalino Area d'Effetto con la faccia -4 in su.

Durante la Fase dei Rinforzi, rimuovi tutti i segnalini fumo che hanno la faccia -2 in su, poi capovolgili tutti gli altri, con la faccia -2 in su.

Ogni Tiro che attraversa, entra o esce dal Fumo, subisce le penalità descritte sopra.



ABILITÀ SPECIALI



AAA (Artiglieria Anti-Aerea)

Quando viene giocata una carta **Aviazione**, aggiungi **1** al lancio dell'AAA per ogni unità della fazione opposta con questa Abilità Speciale.



Imboscata

Per attivare questa Abilità Speciale, devi rivelare una delle tue unità durante il movimento. Puoi rivelare solo un'unità per movimento, all'inizio o alla fine del movimento.

Questo movimento può anche essere di zero spazi.

Un'unità con questa abilità può essere schierata con una delle due facce scoperte a tua scelta.

Una volta nascosta, la tua unità non può essere bersaglio del Tiro nemico, e ignora i segnalini Area d'Effetto. Per rivelare un'unità nascosta, un'unità nemica deve avere una Linea di Vista libera (nessun elemento con simboli che ostruiscano la **LdV**).

Se l'unità nascosta è all'interno di un elemento di terreno o di una Tessera Terreno, l'unità nemica deve anche essere a 2 spazi o meno di distanza da essa per rivelarla. Quando viene rivelata, capovolgi il tassello con la faccia scoperta. **I Veicoli Pesanti non possono rivelare unità nascoste.**

Due unità nascoste possono rivelarsi a vicenda simultaneamente. Se un'unità nascosta Apre il Fuoco, perde i benefici dell'Abilità Speciale e il suo tassello deve essere capovolto con la faccia "rivelata" in su.



Anfio

Puoi attraversare gli spazi con il simbolo



Assistente Artigliere

Se il tuo Assistente Artigliere ha una **LdV** libera verso il tuo segnalino Area d'Effetto del Fuoco Indiretto, puoi ridurre la distanza di dispersione di **1** interspazio.



Assalto

L'unità è specializzata nel combattimento corpo a corpo. Può quindi dichiarare un

Assalto, e lanciare **2** dadi sia in attacco che in difesa. Se nel simbolo è riportato anche un valore, aggiungilo al risultato del dado.



Autonomo

Questa unità non ha bisogno di un Ordine per agire. Puoi scegliere di attivarla in qualunque momento durante la Fase di Attivazione. Non puoi mai attivarla durante un'attivazione già in corso.



Ordine di Sbarramento

Per ordinare uno sbarramento, devi assegnare un segnalino Ordine ad un'unità con questa Abilità Speciale. Inoltre l'unità non deve eseguire azioni (né Movimento né Tiro).

Tutte le unità con armi pesanti (bordi rossi) con lo stesso nome (.30 cal, mortar,...) entro **3** spazi dall'unità con questa abilità possono Aprire il Fuoco simultaneamente quando l'Ordine viene rivelato. Risolvi ogni attacco separatamente. Piazza un segnalino Activated sulle unità che hanno Aperto il Fuoco. Rimuovi eventuali segnalini Ordine dalle unità che hanno Aperto il Fuoco. L'unità con l'Abilità Speciale mantiene il segnalino Ordine, quindi non potrà muovere durante la Fase dei Rinforzi.

Distruzione



Se una struttura è colpita da un'arma o da un'unità con questa Abilità Speciale, lancia un numero di dadi uguale al valore

indicato nel simbolo. Per ogni risultato uguale o superiore a **4**, piazza un segnalino Distruzione sulla struttura. Se il numero di segnalini raggiunge il valore della struttura, questa viene distrutta. Capovolgi la Tessera Terreno sul lato Rovina, o rimuovi la Rovina dal gioco.



Fuoco in Movimento

L'unità può Aprire il Fuoco durante il Movimento. Al valore di Attacco, si deve applicare la penalità specificata nel simbolo.



Tiro Agghiacciante

Dopo aver mancato un bersaglio (cioè il tiro non è andato a segno, o non sono stati messi segnalini Suppressed, o non sono stati causati danni localizzati), puoi piazzare un segnalino Suppressed sul bersaglio.



Occhio di Falco

Il Tiro di questa unità non è soggetto alla penalità per il Tiro a Lunga Gittata.

Howitzer



Queste unità devono bersagliare un interspazio. Devi usare il segnalino Area d'Effetto il

cui colore corrisponda al simbolo sull'unità.

Queste armi non possono fare Fuoco Indiretto, quindi devi avere una Linea di Vista libera (nessun elemento con i simboli che ostruisca la Linea di Vista).

Non puoi Aprire il Fuoco in un edificio.

Le unità e le strutture all'interno del segnalino Area d'Effetto, anche parzialmente, subiscono gli effetti dell'attacco.

Le unità all'interno di un edificio non subiscono gli effetti di un'esplosione all'esterno. Le unità nascoste non subiscono mai gli effetti di un segnalino Area d'Effetto. I segnalini Area d'Effetto non subiscono le penalità del tiro a Lunga Gittata. Se un Veicolo Pesante viene colpito da un segnalino Area d'Effetto, usa il suo valore di Difesa laterale.

Risolvi i colpi contro ciascuna unità separatamente.

Fuoco Indiretto



Tutte le armi con questa abilità speciale possono fare Fuoco Diretto o Indiretto. Devi usare il

segnalino Area d'Effetto il cui colore corrisponda all'icona presente sull'unità. Il Fuoco Indiretto viene usato quando l'unità non ha **LdV** sull'interspazio bersaglio (alcuni elementi riportano un simbolo che ostruisce la **LdV**).



Poichè non c'è Linea di Vista, il Fuoco Indiretto potrebbe colpire uno spazio diverso da quello mirato!

Guarda la tabella della dispersione indicata sul segnalino Area d'Effetto e lancia un dado. Con un risultato da 1 a 4, il segnalino si sposta di 2 interspazi nella direzione del numero indicato sul segnalino. Con un risultato di 5 o 6, il Tiro colpisce l'interspazio bersaglio.

Se hai la Linea di Vista, non lanciare il dado per determinare la dispersione; piazza invece il segnalino Area d'Effetto direttamente sull'interspazio bersaglio.

- Non puoi sparare in un edificio.
- Unità e strutture all'interno del segnalino Area d'Effetto, anche parzialmente, subiscono gli effetti dell'attacco. Le unità all'interno di un edificio non subiscono gli effetti di un'esplosione all'esterno.
- Le unità nascoste non subiscono mai gli effetti di un segnalino Area d'Effetto.
- I segnalini Area d'Effetto non subiscono le penalità del tiro a Lunga Gittata.
- Se un Veicolo Pesante viene colpito da un segnalino Area d'Effetto, usa il suo valore di Difesa laterale.

Risolvi i colpi contro ciascuna unità separatamente!



Gittata Limitata

Non si può scegliere per il Tiro un bersaglio oltre il numero di spazi/ interspazi indicato.

Se il simbolo è , questa Abilità Speciale influenza il Tiro normale.

Se il simbolo è , questa Abilità Speciale influenza il Tiro che utilizza gli interspazi come bersaglio, o il Fuoco Indiretto.

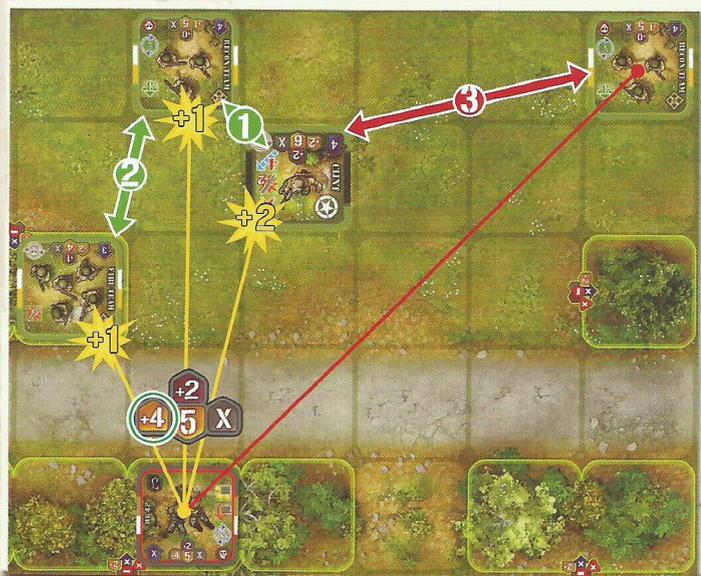


Raffica

Un'unità che ha questa abilità può dividere il proprio bonus di attacco tra diversi bersagli, a patto di allocare almeno un bonus di **+1** ad ogni bersaglio (eseguirà poi un lancio di dadi separato per ogni bersaglio).

Il giocatore deve annunciare i diversi bersagli prima del primo lancio di dado, e può scegliere i bersagli tra unità a non più di **2** spazi di distanza l'una dall'altra, e tutti dello stesso tipo (o tutti Fanteria, o Veicoli Leggeri o Veicoli Pesanti). Ovviamente l'unità attaccante deve avere **LdV** verso ognuno dei propri bersagli.





Fuoco di Opportunità

Per attivare questa Abilità Speciale, devi capovolgere la tua unità durante il proprio movimento.

Puoi capovolgere solo un'unità per movimento, all'inizio o alla fine del movimento. Puoi scegliere che il movimento sia nullo (zero spazi). Quando il Fuoco di Opportunità viene attivato, l'unità può Aprire il Fuoco in qualunque momento durante il movimento di un'unità nemica (NON durante la Fase dei Rinforzi). Se l'unità spara, perde qualunque Ordine abbia, e riceve un segnalino Activated. Non capovolgere il tassello. Un'unità con questa abilità può essere schierata con qualunque faccia verso l'alto.



Ordine/i

Questa Abilità Speciale fornisce uno o più segnalini Ordine addizionali.

La quantità dipende dal numero di stelle sul simbolo. Se l'unità viene colpita o eliminata, aggiusta il numero di segnalini Ordine a tua disposizione alla fine della successiva Fase dei Rinforzi.



Perforante

Aggiungi 1 al risultato del dado quando devi determinare il tipo di danno inflitto ad un Veicolo Pesante.



Ordine Personale

L'unità fornisce un segnalino Ordine addizionale. In ogni caso devi sempre assegnare un Ordine a qualunque unità abbia questa Abilità Speciale, ogni turno.



Onde Positive

Quando la tua unità è colpita, il tuo avversario tira 2 dadi per stabilire la locazione del danno, e tu scegli il risultato.

Esploratore



Un'unità con questa Abilità Speciale può essere schierata fuori dalla Zona di Schieramento, ad una distanza massima pari al numero stampato nel simbolo. Non deve essere schierata né in uno spazio adiacente ad un obiettivo (primario, secondario o bonus), né in uno spazio dell'obiettivo stesso (ad es. se è un edificio).

Un'unità con questa abilità può essere schierata con qualunque faccia scoperta. Un veicolo con l'Abilità Speciale "Trasporto" che voglia usare l'Abilità Speciale "Esploratore" può caricare solo truppe che abbiano anch'esse l'abilità "Esploratore".

Cecchino



Quando Apre il Fuoco, l'unità con l'abilità "Cecchino" usa la tabella sottostante. Il risultato del dado ignora qualunque bonus di Difesa dato dagli elementi di terreno, ma è influenzato dagli ostacoli.



Il cecchino può bersagliare solo unità di Fanteria.

- 1: Nessun effetto
- 2-3: Piazza un segnalino Suppressed sull'unità bersaglio.
- 4-5: Infilgi un colpo all'unità bersaglio.
- 6: Infilgi un colpo all'unità bersaglio e piazza un segnalino Suppressed su di essa, se non è stata eliminata.

Sostituto



Se un'unità con armi pesanti (bordi rossi) subisce uno o più colpi, puoi assegnare i colpi ad un'unità che abbia l'Abilità Speciale "Sostituto", purché sia a non più di 2 spazi di distanza dall'unità bersaglio. Questa Abilità Speciale non funziona se l'unità con le armi pesanti viene distrutta durante un Assalto.



Fuoco di Sbarramento

Invece di eseguire un Tiro normale, l'unità può eseguire un Fuoco di Sbarramento.

Raddoppia tutti i bonus (tutti!) e lancia il dado. Calcola il valore di Difesa del difensore come al solito. Se il risultato d'attacco è maggiore del valore di difesa, il bersaglio non subisce danno ma riceve invece un segnalino Suppressed. Se il risultato d'attacco è il doppio del valore di Difesa, il bersaglio riceve due segnalini Suppressed. Un'unità può avere un qualunque numero di segnalini Suppressed.



Ogni segnalino Suppressed dà una penalità di -2 a TUTTI i lanci di dado dell'unità.



Questa penalità non è sottratta dal valore d'attacco dell'unità.



Ogni segnalino impone anche una penalità di -2 al valore di Movimento. Se questo valore scende a zero o meno, l'unità è immobilizzata.



Terrificante

Quando questa unità vince un Assalto, in aggiunta al danno piazza due segnalini Suppressed sul bersaglio, a meno che non sia stato eliminato durante l'Assalto.

Se l'unità Terrificante perde il combattimento, mette comunque un segnalino Suppressed sull'avversario.



Trasporto

Il veicolo può trasportare unità di Fanteria. Usa la scala seguente per determinare quante unità possono essere trasportate.



Unità con il simbolo , Eroi e Ufficiali contano 1. Tutte le altre unità contano 2.

Un'unità di Fanteria può entrare o uscire da un veicolo all'inizio o alla fine del movimento, da/verso un qualunque spazio adiacente.

Un'unità su un veicolo può ricevere un segnalino Ordine.

Se il veicolo viene distrutto, le truppe all'interno non subiscono danni ma devono essere ricollocate in uno spazio vuoto adiacente al Rottame. Il proprietario delle unità sceglie dove ricollocarle.

Se non c'è uno spazio libero dove poter schierare un'unità, questa si considera distrutta nell'esplosione: rimuovi il tassello dal gioco.

Piazza un segnalino Suppressed su ogni unità ricollocata.



Trepiede

Per attivare questa Abilità Speciale, capovolgila la tua unità durante il proprio movimento.

Puoi capovolgere un'unità solo una volta per movimento, all'inizio o alla fine del movimento stesso. Questo movimento può anche essere nullo (zero spazi). Una volta capovolta, le caratteristiche dell'unità cambiano.

Un'unità con questa abilità può essere schierata con qualunque faccia scoperta.



FASI DEL GIOCO

Fase degli Ordini

Una Stella = 1 segnalino Ordine

Fase di Attivazione

Movimento/Assalto

o

Aprire il Fuoco

Fase dei Rinforzi

In questa fase non si può Aprire il Fuoco nè Assaltare!

AIUTO DI GIOCO

Lunga Gittata

Bersaglio oltre i 7 spazi: penalità di -2 al valore di Attacco.



Ogni segnalino dà una penalità di -2 a TUTTI i tiri di dado dell'unità.



Ogni segnalino dà anche una penalità di -2 al valore di Movimento. Se questo valore scende a zero, l'unità è immobilizzata.



Struttura (p.9)

Per distruggerla, devi infliggere il numero di danni pari ai Punti Demolizione stampati all'interno del simbolo.



Difesa (p.9)

Questo elemento garantisce un bonus al valore di Difesa delle unità di Fanteria su uno dei propri spazi.



Ostacolo (p.9)

Questo elemento blocca totalmente o interferisce con la Linea di Vista che lo attraversa.



Terreno Accidentato (p.9)

Quando un'unità entra in questo elemento, deve interrompere immediatamente il Movimento.



Acqua (p.9)

Questo elemento è impassabile per le unità senza l'Abilità Speciale "Anfibio".



Impassabile (p.9)

Nessuna unità può entrare in questo elemento.



Impassabile per... (p.9)

Questo elemento è impassabile per la Fanteria o i Veicoli Leggeri o Pesanti.



Impassabile per... e per... (p.9)

Questo elemento è impassabile per le unità del tipo corrispondente ai colori delle icone.



Nessun passaggio (p.9)

Non si può passare tra i due spazi connessi dal simbolo. Inoltre, la Linea di Vista è bloccata.



Fuoco d'Opportunità (p.9)

Questo elemento fornisce l'Abilità Speciale "Fuoco d'Opportunità".



AAA (p.8 e p.14)
aggiunge 1 al tiro AAA per ogni unità con questo simbolo.



Imboscata (p.14)
Quando è nascosta, l'unità non può essere scelta come bersaglio.



Anfibio (p.14)
Puoi attraversare aree con il simbolo Acqua.



Assistente Artigliere (p.14)
Riduce la dispersione di 1 interspazio.



Assalto (p.6 e p.14)
L'unità può Assaltare e lancia 2 dadi in attacco o in difesa corpo a corpo.



Autonomo (p.14)
Quest'unità non necessita di un Ordine per essere attivata.



Ordine di Sbaramento (p.14)
Puoi sparare a più unità dello stesso tipo con lo stesso Ordine.



Distruzione (p.14)
Lancia un numero di dadi pari al valore. Con 4+ piazza un segnalino.



Fuoco in Movimento (p.14)
L'unità può Aprire il Fuoco in movimento.



Tiro Agghiacciante (p.14)
Dopo aver fallito un Tiro, piazza un segnalino Suppressed sul bersaglio.



Occhio di Falco (p.14)
Il Tiro dell'unità non subisce la penalità per la Lunga Gittata.



Howitzer

(p.14)
Usa un segnalino Area.



Fuoco Indiretto (p.14)
Usa un segnalino Area.



Raffica

(p.14)
L'unità può dividere il proprio bonus d'attacco tra più bersagli.



Gittata Limitata (p.14)
Non puoi Tirare oltre il numero di spazi/ interspazi indicato.



Fuoco d'Opportunità (p.9 and p.15)
L'unità può Aprire il Fuoco durante il movimento di un'unità nemica.



Ordine/i (p.15)
Questa Abilità Speciale fornisce uno o più Ordini aggiuntivi.



Perforante (p.15)
Aggiungi 1 al risultato del dado per determinare la locazione del danno.



Ordine Personale (p.15)
L'unità dà un Ordine addizionale, ma se ne deve assegnare uno ad essa.



Onde Positive (p.15)
L'avversario lancia 2 dadi per la locazione del danno e tu scegli.



Esploratore (p.15)
L'unità può essere schierata fuori dalla Zona di Schieramento.



Cecchino (p.15)
1: Nessun effetto
2-3: Suppressed
4-5: Un colpo
6: Un colpo + Suppressed



Sostituto (p.15)
Subisce i danni al posto di armi pesanti (max : 2 spazi).



Fuoco di Sbaramento (p.15)
Raddoppia il bonus combattimento per infliggere Suppressed.



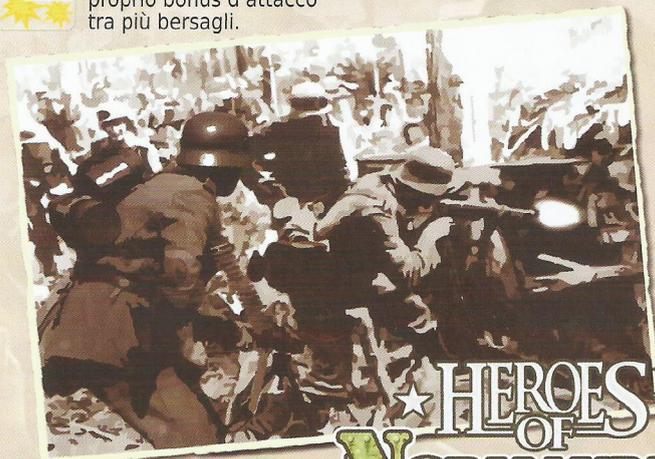
Terrificante (p.15)
Assalto : 2 segnalini Suppressed su bersaglio se vincente, 1 se sconfitto.



Trasporto (p.15)
Il veicolo ha l'abilità di trasportare unità di Fanteria.



Treppiede (p.15)
Capovolgi il tassello per piazzare/riprendere l'arma.



HEROES OF NORMANDIE