

MEMOIR

'44

Richard Borg

**F.A.Q.
IN
ITALIANO**

MICHELE LO MUNDO
MICHELELOMUNDO@LIBERO.IT

**DAYS OF
WONDER**

GIUSEPPE FERRARA
G.FERRARA@LYGOS.IT



MEMOIR '44 FAQ IN ITALIANO

Traduzione delle FAQ ufficiali pubblicate dalla
Days Of Wonder aggiornate al 15/04/2005

Contenuto

- Trincerarsi (p. 3)
- Resistenza Francese (p. 3)
- Ignorare la Prima Bandiera (p. 4)
- Artiglieria (p. 4)
- Linea di Vista - Colline Linea di Vista (p. 4)
- Guadagnare Terreno (p. 5)
- Lancio di Paracadutisti Aggiuntivo - Scenario Sainte-Mere-Eglise (p. 6)
- Scenario Operation Lüttich (p. 6)
- Scenario St. Vith (p. 7)
- Editor degli Scenari di Memoir '44 della Days Of Wonder (p. 7)
- CARTE COMANDO
- Carta "Armor Assault" (p. 7)
- Carta "Close Assault" (p. 7)
- Carta "Counter Attack" (p. 7)
- Carta "Their Finest Hour" (p. 8)
- Carta "Infantry Assault" (p. 8)
- Carte "Armor Assault", "Infantry Assault", ecc. (p. 8)
- Carte nella Propria Mano (p. 8)
- Carta "Firefight" (p. 8)
- Carta "Behind Enemy Lines" (p. 8)
- Carta "Ambush" (p. 9)
- Dado Bonus per i Corazzati (p. 9)
- Pescare carte durante lo scenario "Pegasus Bridge" da parte dell'Asse (p. 9)
- TERRENI (p. 9)
- Omaha Beach (p. 9)
- Muro d'Acqua (p. 9)
- Filo Spinato (p. 10)
- Bunker (p. 10)
- Combattere da un esagono terreno ad un altro (p. 10)
- Muovere sulla Spiaggia (p. 11)
- Appendice 1 - Esempi di Linea di Vista (p. 12)

Trincerarsi

D. Quando si gioca la carta "Dig-in", i Sacchi di Sabbia si possono mettere sui Ponti?

R. Sì.

D. Ci sono restrizioni nel piazzare i Sacchi di Sabbia?

R. No, i sacchi di sabbia possono essere piazzati su qualsiasi esagono di terreno, incluso un esagono con un ponte. I sacchi di sabbia su un esagono con un ponte o su un esagono con un tipo di terreno senza caratteristiche bonus ridurrà il numero di Dadi di Battaglia da tirare di 1, quando si è attaccati da Fanteria o da Mezzi Corazzati. I Sacchi di sabbia su un esagono con altro tipo di terreno, permetterà soltanto ad un'unità di ignorare la prima Bandiera tirata contro di essa. E questo perchè le restrizioni ai Dadi di Battaglia dati dal terreno nello stesso esagono non sono cumulative. Inoltre ricorda che un'unità può ignorare la prima Bandiera tirata contro di essa, ogni volta che viene attaccata.

D. Sulla carta "Dig-In", si afferma, "Dai un ordine a 4 unità di Fanteria. Le unità perfezionano la loro posizione..." Poichè la carta dice che le unità di Fanteria ricevono un ordine, ciò significa che queste unità possono muoversi e far fuoco in aggiunta al piazzamento dei Sacchi di Sabbia?

R. No. Le unità di Fanteria piazzano soltanto i Sacchi di Sabbia, non si muovono né combattono.

D. La carta "Dig-In" afferma: "piazza dei Sacchi di Sabbia disponibili". I Sacchi di Sabbia devono essere del mio colore, o devono essere semplicemente uno dei dodici pezzi?

R. L'affermazione indica che il numero di Sacchi di Sabbia ti limita a 12 unità nel gioco. Il colore del pezzo di Sacchi di Sabbia non ha rilevanza.

D. Se la difesa non è cumulativa, qual è il vantaggio di mettere dei Sacchi di Sabbia su di un terreno con Costruzioni (come in Arnhem)?

R. I Sacchi permettono all'unità di ignorare la prima Bandiera, tutto qui. Prendi in considerazione quest'altro esempio: hai due Colline adiacenti, e una di esse ha un'unità con i Sacchi di Sabbia. Se l'unità viene attaccata dal basso, l'unico vantaggio dato dai Sacchi di Sabbia è di ignorare la prima Bandiera. Se l'unità viene attaccata dall'altra Collina, i Sacchi di Sacchi danno 1 protezione (-1 dado) – non esiste protezione da una Collina ad un'altra, quindi in questo caso i Sacchi di Sabbia si rivelano utili.

D. La carta "Dig In" afferma: "Dai un'ordine a 4 unità di Fanteria.. Le unità perfezionano la loro posizione piazzando dei Sacchi di Sabbia. Questo significa muoversi e attaccare normalmente e dopo aggiungere i Sacchi di Sabbia al termine dell'attivazione delle 4 unità?

R. No, aggiungi solo i Sacchi di Sabbia alle 4 unità di Fanteria, e termina il turno.

Resistenza Francese

D. A pagina 12 si afferma che le truppe della Resistenza Francese "possono sperire nella campagna, ritirandosi fino a 3 esagoni invece del normale esagono per ogni Bandiera ottenuta". Nel diagramma presente nelle regole, mostra un'unità di Resistenza Francese subire 2 Bandiere, e ritirarsi di 4 esagoni. E' giusto?

R. Le unità della Resistenza si possono ritirare di 1, 2, o 3 esagoni per ogni Bandiera ottenuta. Nell'esempio in questione, la ritirata può variare da 2 a 6 esagoni.

Ignorare la Prima Bandiera

D. Le regole affermano che i Bunker ignorano la prima Bandiera, ma le carte "Barrage" affermano che le Bandiere non possono essere ignorate. Quindi se un'unità in un Bunker viene colpita dalla carta "Barrage", si deve ritirare?

R. Sì. Inoltre non si possono ignorare le Bandiere ottenute con la carta "Air Power".

D. Secondo me l'Artiglieria in un Bunker subisce una perdita solo con la seconda Bandiera poiché la prima viene ignorata, mentre con la seconda l'Artiglieria non si può ritirare dal Bunker. Ma con la carta "Barrage", subisce una perdita con la prima Bandiera?

R. Sì.

D. Per l'Artiglieria nei Bunker, le Bandiere si considerano come colpi andati a segno. Ma si ignora sempre la prima bandiera?

R. Sì, vedi i Bunker (pagina 16). Un'unità di Artiglieria in un Bunker non si può ritirare. Quindi perde una miniatura per ogni ritirata che non può essere eseguita. Ma come tutte le altre unità in un esagono Bunker, l'Artiglieria può ignorare la prima Bandiera subito. In altre parole, sono necessarie due Bandiere per infliggere un colpo, e tre Bandiere per infliggerne due.

Artiglieria

D. L'Artiglieria ignora il Terreno e tutti gli Ostacoli Fissi e Rimovibili?

R. Sì. Vedi Bunker / Sacchi di Sabbia (pagina 16) – i dadi di battaglia dell'Artiglieria non vengono ridotti.

D. Un'unità di Artiglieria in un Bunker ha un raggio di fuoco di 360°?

R. Sì.

Linea di Vista

D. C'è Linea di Vista all'interno dei mezzi esagoni ai margini della mappa?

R. No.

D. Un Ponte blocca la Linea di Vista?

R. No.

Colline – Linea di Vista

D. Un'unità di Fanteria o Corazzata su un'esagono Collina può vedere oltre un esagono con terreno che blocca la Linea di Vista?

R. No. il terreno (città, foreste, Siepi, Bunker) e le unità amiche o nemiche bloccano la Linea di Vista.

D. Un'unità di Fanteria o Corazzata su di un esagono Collina può vedere oltre un esagono di terreno che blocca la Linea di Vista se il bersaglio si trova anch'esso su di un esagono Collina?

R. No. Nota inoltre che in base al regolamento (Pagina 14) un esagono Collina bloccherà la Linea di Vista alle unità che tentano di guardare oltre la Collina. Inoltre, quando ci sono diversi esagoni Collina adiacenti uno all'altro, un'unità nemica su di un livello più basso avrà la Linea di Vista soltanto verso gli esagoni Collina frontali (la prima linea di Colline). Un'unità su di una Collina della seconda linea non può essere vista. Un'unità sulla Collina della seconda linea non ha la Linea di Vista oltre la prima linea, verso gli esagoni di livello più basso. L'effetto plateau spiegato nelle regole esiste poiché le Colline sono l'unico tipo di terreno che non blocca la Linea di Vista quando sono unite in gruppo o fanno parte della stessa e più grande Collina.

Guadagnare Terreno

D. La carta "Ambush" permette all'unità di avanzare se l'obiettivo si è ritirato o è stato eliminato?

R. No, (Pagina 11 "Guadagnare Terreno") Quando un'unità di Fanteria a cui è stato assegnato un ordine in Assalto Ravvicinato elimina l'unità nemica o la costringe a ritirarsi, può guadagnare terreno avanzando nell'esagono appena liberato. La parole chiave qui è ordine. Solo il giocatore di turno (le unità attivate) può guadagnare terreno durante il suo turno di gioco. La carta "Ambush" è una reazione ad un Assalto Ravvicinato dichiarato dall'avversario, quindi l'unità non può guadagnare terreno anche se il bersaglio si è ritirato o è stato eliminato.

D. Un'unità può guadagnare terreno oltre la sua normale capacità di movimento (ad esempio, le unità speciali di Fanteria si muovono di 2, eseguono con successo un Assalto Ravvicinato e guadagnano terreno, effettuando un movimento di 3 esagoni)?

R. I movimenti speciali (cioè Guadagnare Terreno e Incursione Meccanizzata) si eseguono durante la Fase 4 – di Battaglia, e si aggiungono al normale movimento dell'unità.

D. Un'unità Corazzata può muoversi di 3, eseguire con successo un Assalto Ravvicinato, guadagnare terreno (spostandosi di 4), eseguire con successo un'Incursione Meccanizzata e muoversi di un altro esagono, ma non combattere, per un movimento totale di 5 esagoni?

R. Sì. MA le restrizioni al combattimento ed al movimento dell'esagono in cui si entra si applicano sempre!

D. Se un'unità Corazzata esegue con successo un Assalto Ravvicinato nei confronti di un'unità nelle Foreste (o nelle Siepi o nella Città) e guadagna Terreno, può eseguire un'Incursione Meccanizzata, o il terreno lo impedisce?

R. Un'unità Corazzata che esegue con successo un Assalto Ravvicinato contro un'unità che si trova in un esagono Foresta o Città può Guadagnare Terreno, ma non può combattere, secondo le regole per il terreno. Un'unità Corazzata che esegue con successo un Assalto Ravvicinato verso un esagono di Siepi può Guadagnare Terreno soltanto se era adiacente all'esagono di Siepi. Se era adiacente, l'unità può Guadagnare Terreno ma non può combattere, secondo le regole per il terreno. Un'unità Corazzata che esegue con successo un Assalto Ravvicinato contro un'unità che si trova in un esagono di Filo Spinato può Guadagnare Terreno, e può combattere, secondo le regole. Un'unità Corazzata che esegue con successo un Assalto Ravvicinato contro un'unità che si trova in un esagono Bunker non può guadagnare Terreno, e quindi non può combattere.

Un altro chiarimento sul "Guadagnare Terreno"... riguardo allo scenario Point-Du-Hoc. Un'unità di Fanteria che esegue con successo un Assalto Ravvicinato contro un'unità nemica che si trova su di un esagono Collina (le Scogliere), può Guadagnare Terreno sulla scogliera.

D. Se un'unità di Fanteria si sposta in un esagono di Filo Spinato (che termina il movimento) ed esegue un Assalto Ravvicinato contro un'unità costringendola a ritirarsi, può Guadagnare Terreno, o il Filo Spinato impedisce il movimento?

A. Filo Spinato (Pagina 16). Movimento: Un'unità che entra in un esagono con del Filo Spinato deve fermarsi e non può muoversi più per quel turno. La risposta sta nell'ultima parte della frase. I Carri Armati e/o la Fanteria non possono spostarsi più per quel turno, quindi nessuno dei due tipi di unità in questione potrebbe Guadagnare Terreno.

Lancio di Paracadutisti Aggiuntivo - Sainte-Mere-Eglise

D. Le miniature di Paracadutisti si gettano tutte nello stesso momento?

R. Sì. Prendi le miniature in mano. Metti la tua mano a circa 30 cm dalla mappa e lascia cadere le miniature.

D. Se due miniature cadono nello stesso esagono vengono entrambe eliminate?

R. Sì. Se una parte qualsiasi della miniatura si trova al di fuori della mappa e parte in un esagono della mappa, la miniatura è eliminata. Se una parte qualsiasi della miniatura si trova nello stesso esagono di una miniatura nemica o alleata, od anche su un esagono che non contiene altre miniature, questa viene eliminata.

D. Se una miniatura cade a cavallo tra due esagoni, in quale esagono la posso posizionare?

R. Se una miniatura si trova su più di un esagono, il giocatore che comanda gli Alleati può scegliere in quale esagono (sempre tra quelli interessati dalla miniatura) posizionarla. Se però una parte della miniatura si trova fuori dalla mappa, questa viene comunque eliminata.

Scenario Operation Lüttich

D. Se il giocatore Alleato può giocare una carta "Recon" come se fosse una "Air Power", può comunque pescare le due carte e tenerne una a fine turno, come descritto nel testo della carta "Recon"?

R. No, la carta deve essere giocata ESATTAMENTE come una carta "Air Power", per cui non deve pescare le 2 carte.

Q. Questa regola speciale può essere applicata anche alla carta "Recon In Force"?

R. No. La carta "Recon in Force" non può mai essere usata come una carta "Air Strike".

D. Dopo aver giocato la mia carta Recon (come se fosse una "Air Power"), può il mio avversario giocare una carta "Counter Attack"?

R. Certamente. La carta "Counter Attack" serve contro un attacco aereo, non contro una carta "Recon".

Scenario St. Vith

D. In St. Vith, scenario delle Ardenne, una regola speciale dice che le colline verso St. Vith. sono impassabili. Guardando la mappa, questo significa che le unità che vengono da St. Vith. non possono salire sulle colline. Ma cosa succede per le unità che si dirigono verso St. Vith?

R. Le colline sono impassabili ambo le direzioni, sia venendo da St. Vith che andando verso St. Vith.

Editor degli Scenari di Memoir '44 della Days Of Wonder

D. Chi crea scenari utilizzando l'editor degli scenari della Days Of Wonder, può pubblicare il proprio lavoro su altri siti web? Nella maggior parte dei casi questo significa salvare dei documenti in formato MS Word.

R. Certamente, nessun problema. Nel limite delle nostre possibilità, facciamo di tutto per poter far sì che non ci siano restrizioni riguardo il nostro gioco, e siamo favorevoli ai contributi delle 'community', senza porre condizioni su come e/o dove qualcosa venga creato e pubblicato.

Però questo non significa (come ho letto da qualche parte, forse su BGG) che il gioco sia puramente di tipo "Open Source" o che sia esente da copyright o altri diritti di autore.

Ad ogni modo crediamo che, più siamo disponibili a rendere modificabile e personalizzabile un gioco, più questo risulta divertente.

Eric

CARTE COMANDO

Carta "Armor Assault"

D. Utilizzando la carta "Armor Assault" (che consente ad un'unità di utilizzare un dado in più durante un Assalto Ravvicinato), se un'unità esegue un'Incorsione Meccanizzata con successo, ed ha la possibilità di effettuare un secondo Assalto Ravvicinato, si ha ancora a disposizione un dado extra, già utilizzato precedentemente per guadagnare terreno?

R. Sì.

Carta "Close Assault"

D. La carta "Close Assault" viene giocata, l'unità si ritira e si posiziona su un esagono adiacente ad un'unità nemica. Può comunque combattere?

R. No, le unità devono essere adiacenti prima che la carta venga messa in gioco (e non a seguito di uno spostamento).

D. Se gioco la carta "Close Assault" per ordinare ad un'unità di effettuare un Assalto Ravvicinato su un'unità nemica che, nel frattempo, si è allontanata, posso comunque fare fuoco?

R. No, le unità che hanno ricevuto l'ordine, possono solo effettuare un Assalto Ravvicinato.

Carta "Counter Attack"

D. Quando contrattacco una carta "Recon", pesco anche le 2 carte a fine giocata?

R. Sì, l'effetto della carta viene duplicato, perciò hai diritto a pescare 2 carte, ma scartane sempre una alla fine.

Carta “Their Finest Hour”

D. Se con il dado ottengo una “granata”, posso dare un ordine ad un’unità di artiglieria, o l’unico modo per dare ordini all’artiglieria è utilizzare un risultato “stella”?

R. Il risultato “stella” può dare ordini a qualsiasi unità, ed è l’unico modo per poter dare ordini alle unità di artiglieria.

Carte “Armor Assault”, “Infantry Assault”, ecc.

D. Alcune carte dicono che, se non ho un’unità di un tipo specifico, posso dare ordini ad un’unità a scelta. Questo significa che posso dare un qualsiasi ordine ad una qualsiasi unità di mia scelta, o devo scegliere un’unità ed applicare solo su questa il testo riportato sulla carta?

R. Non puoi applicare il testo della carta. La carta ti permette semplicemente di dare un ordine ad un’unità che si trovi in una qualsiasi parte del tabellone, e niente più.

Carte nella Propria Mano

D. Se non posso giocare nessuna delle mie Carte Comando (perché non ho alcuna unità nell’appropriata sezione), devo scartare una carta e saltare il turno?

R. Devi comunque giocare una carta, dando un ordine in una sezione in cui non hai alcuna unità. Non avendo unità in tale sezione, non verrà applicato alcun ordine, per cui dovrai semplicemente scartare la carta e pescarne un’altra.

Carta “Firefight”

D. Quando gioco la carta “Firefight”, le unità ricevono un dado aggiuntivo. Questo significa che l’unità di fanteria può sparare in “4, 3, 2, 1” o “4, 3, 2”?

R. La carta dice di aggiungere 1 dado. La distanza di tiro non viene interessata, per cui è la seconda opzione quella corretta: “4, 3, 2”.

Carta “Behind Enemy Lines”

D. Se gioco la carta “Behind Enemy Lines”, posso muovere un’unità di fanteria di 3 esagoni sulla spiaggia?

R. Sì. Per evitare discussioni infinite su questa carta, la nostra intenzione, all’inizio, era quella di permettere ad un’unità di fanteria di non avere restrizioni sul movimento dovute al tipo di terreno, ferme restando le restrizioni sulle battaglie. Purtroppo non l’abbiamo spiegato bene sulla carta. La carta dovrebbe spiegare che le restrizioni sul movimento dovute al tipo di terreno non vengono applicate, ma rimangono in caso di battaglie.

Carta "Ambush"

D. Durante un Ambush, se ottengo un risultato "bandiera" con il dado, posso far attaccare una mia unità in ritirata?

R. Solitamente la risposta è NO, perché quando un'unità si sposta di un esagono per via di una ritirata, non può attaccare, anche se si ritrova adiacente ad un'unità nemica che ha giocato l'Ambush. Ad ogni modo, se l'unità che ha subito l'Ambush, è costretta alla ritirata, ma non può farlo perché il percorso di ritirata è bloccato, deve perdere una miniatura per ogni esagono di cui non riesce a muovere. Siccome l'unità non si è mossa, comunque può, in questo caso, effettuare un attacco.

Dado Bonus per i Corazzati

D. Se un'unità corazzata riceve un dado aggiuntivo durante un attacco (ad esempio tramite le carte "Their Finest Hour", "Armored Assault", ecc.), durante un Assalto Ravvicinato... l'unità nemica viene eliminata o costretta alla ritirata, e si procede con un'IncurSIONe Meccanizzata... posso tenere il dado bonus per un secondo attacco?

R. Sì.

Pescare carte durante lo scenario "Pegasus Bridge" da parte dell'Asse

D. Se il giocatore dell'Asse gioca la carta "Recon" durante il suo primo o secondo turno, quante carte devono essere pescate? Dopo il mio primo turno, devo pescare 2 carte ed aggiungerle alla mia mano. La carta "Recon" dice di pescare 2 carte e scartarne una. Questo mi crea un po' di confusione.

R. Ecco come devi giocare: pesca 2 carte (per via della carta "Recon"), una la tieni e l'altra la scarti; di seguito pesca un'altra carta.

TERRENI

Omaha Beach

D. I bunkers, nello scenario Omaha Beach, sono tutti situati su delle colline. Viene applicato il modificatore per via del terreno? Cioè, i corazzati si trovano a -4, e la fanteria a -2 per sparare nell'esagono?

R. No, le restrizioni sui lanci dei dadi, sullo stesso esagono, non sono cumulabili. Viene applicato solo il modificatore più alto (in questo caso, un bunker su una collina ha la stessa difesa di un bunker in aperta campagna).

Muro d'acqua

D. Nello scenario Omaha Beach, due sacchi di sabbia creano un "muro d'acqua", permettendo un riparo notevole. Questo riparo rimane sulla mappa anche se, gli esagono sui quali si, trovano vengono abbandonati?

R. Sì. Il muro d'acqua non può essere rimosso, e le unità possono muoversi sul suo esagono normalmente.

Filo Spinato

D. Un'unità di fanteria può combattere nello stesso turno in cui entra nel filo spinato?

R. L'unità di fanteria deve fare una scelta: combattere con un dado in meno, OPPURE non combattere e rimuovere il filo spinato. Se un'unità entra nel filo spinato a seguito del suo secondo movimento e non può più combattere, non può nemmeno rimuovere il filo spinato per questo turno.

D. I terreni non hanno alcuna restrizione in caso di ritirata. Questo vale anche per il filo spinato?

R. Sì. Se ci si ritira su un esagono che contiene il filo spinato, questo viene considerato come un esagono terreno normale.

D. Un'unità corazzata che si ritira in un esagono con il filo spinato, può rimuoverlo?

R. No. Noi consideriamo che il filo spinato venga rimosso durante un'azione offensiva. Perciò un'unità corazzata che si ritira in un esagono con il filo spinato, comunque non lo rimuove.

Bunker

D. Quando le regole speciali dicono che "solamente il giocatore dell'Asse può utilizzare il bunker come posizione difensiva", significa che i bunker sono impassabili per gli Alleati?

R. No. La fanteria Alleata può muovere sull'esagono del bunker, ma in questo caso non ottiene alcuna protezione.

Combattere da un esagono terreno ad un altro

D. La mia unità si trova su un esagono foresta, ed attacca un'unità adiacente, anch'essa posizionata su un esagono foresta. La foresta protegge entrambe le unità, o la protezione non viene considerata perché entrambe le unità si trovano su terreni dello stesso tipo (come ad esempio avviene con le colline adiacenti)?

R. Ogni foresta si trova su un esagono separato. Pertanto le protezioni, ed ogni altro tipo di effetto dovuto al tipo di terreno, vengono applicati. Il caso delle colline è diverso, in quanto non hanno restrizioni sul fatto che sono adiacenti, ma sul fatto che hanno altitudini diverse.

Muovere sulla Spiaggia

D. Un'unità corazzata che si è già mossa di due esagoni terreno normali, può entrare su un esagono spiaggia come suo terzo movimento?

R. No. Un'unità che si muove su un esagono spiaggia, può avere solamente due movimenti in quel turno. Però, se ne ha possibilità, può guadagnare terreno e posizionarsi sul nuovo esagono come movimento aggiuntivo. **Se un'unità entra in un esagono spiaggia durante una qualsiasi fase del suo movimento (non importa se come primo o secondo movimento), per quel turno l'unità non può effettuare più di due movimenti.**

- Un'unità corazzata esce dall'oceano ed ha il suo primo movimento in un esagono spiaggia. A questo punto può muovere solamente di un altro esagono.
- Un'unità corazzata si sposta da un esagono spiaggia all'altro. L'esagono adiacente è un terreno aperto, ma l'unità non può più muovere perché prima è entrato in un esagono spiaggia.
- Un'unità corazzata si sposta da un terreno aperto ad un altro, ed entra in un esagono spiaggia. Può procedere solamente su quell'esagono e poi fermarsi. Il limite dei due movimenti viene applicato immediatamente quando l'unità entra sull'esagono spiaggia.

APPENDICE 1

Esempi di Linea di Vista



Esempio A: Entrambe le unità hanno linea di vista.

Esempio B: Nessuna unità ha linea di vista. Entrambe le unità sono "oscurate" dalla prima collina.

Esempio C: Nessuna unità ha linea di vista. Entrambe le unità sono separate da una collina e non possono vedersi.

Esempio D: Entrambe le unità hanno linea di vista. Si trovano sulla stessa collina ed hanno linea di vista per lo stesso tipo di terreno.

Esempio E: Entrambe le unità hanno linea di vista. Si trovano su due colline diverse ma non c'è nulla tra le due colline che impedisce la loro linea di vista.

Esempio D: Entrambe le unità hanno linea di vista. Si trovano sulla stessa collina ed hanno linea di vista per lo stesso tipo di terreno.

Esempio G: Nessuna unità ha linea di vista. Le unità non possono vedersi attraverso la città. Se al posto della città, nell'esempio, ci fosse stato un bunker, una foresta, un ponte o un Cavallo di Frisia, anche questo non avrebbe reso possibile la linea di vista.

Esempio H: Nessuna unità sulla collina ha linea di vista. Ricorda che qualsiasi unità (amica o nemica) blocca la linea di tiro della fanteria e/o dei corazzati, esattamente come la linea di vista.

Esempio I: Nessuna unità ha linea di vista. Anche se le due unità si trovano sulla stessa collina, la città blocca la loro linea di vista. Anche in questo caso, se al posto della città ci fosse stato un bunker, una foresta, un ponte o un Cavallo di Frisia, questo avrebbe bloccato la linea di vista.