

Sequenza di gioco

3.1 Fase degli Eventi da HQ Amico Superiore (da turno 2)

- Pescate una Carta di Azione. Se è presente l'icona di HQ Superiore, verificate l'evento sulla tabella Eventi da HQ superiore amico

3.2 Missioni Difensive: Fase di Attività Nemica

3.2.1 Segmento degli Eventi da HQ Superiore Nemico (da turno 2)

- Pescate una Carta di Azione. Se è presente l'icona di HQ Superiore, verificate l'evento sulla tabella Eventi da HQ superiore nemico

3.2.2 Segmento di Verifica dell'Attività Nemica

- Piazzate i segnalini PC come indicato nelle istruzioni di missione
- Verificare l'attività per ogni unità nemica sulla mappa.
 - Determinare casualmente con carte azione l'ordine di verifica
 - Su ogni carta verificare l'unità basata sul suo stato come da tabella di Gerarchia di Verifica dell'Attività (9.4)

3.3 Fase di Comando Amica

Nei segmenti di questa fase:

- Ogni unità o HQ che riceve un comando deve essere nella catena di comando dell'HQ superiore che ha emesso il comando, ed in comunicazione con esso
- Piazzate un segnalino di attivazione sui veicoli attivati

3.3.1 Segmento di Attivazione

3.3.1a Impulso HQ BN

- Se l'HQ BN non è sulla mappa, attivare l'HQ CO
- Se l'HQ BN è sulla mappa, dategli automaticamente il numero massimo di Comandi e usateli sulle unità (4.2). L'HQ BN non conserva comandi non utilizzati

3.3.1b Impulso HQ CO

- Se attivato dal HQ BN, pescate una Carta di Azione e dategli il numero di Comandi Attivazione eventualmente modificato (4.1.2)
- Conservateli o utilizzateli (con eventuali altri comandi salvati) su unità fino al massimo giornaliero in base al livello di Esperienza

3.3.1c Impulso HQ Plotone (PLT) o Staff Compagnia (XO CO)

- Se attivato dal HQ CO, pescate una Carta di Azione e dategli il numero di Comandi Attivazione eventualmente modificato (4.1.2)
- Conservateli o utilizzateli (con eventuali altri comandi salvati) su unità fino al massimo giornaliero in base al livello di Esperienza

3.3.2 Segmento di Iniziativa

3.3.2a Impulso HQ CO

- Se non già attivato, pescate una Carta di Azione e dategli il numero di Comandi Iniziativa eventualmente modificato (4.1.2)
- Conservateli o utilizzateli (con eventuali altri comandi salvati) su unità fino al massimo giornaliero in base al livello di Esperienza

3.3.2b Impulso HQ Plotone (PLT)

- Se non già attivato, pescate una Carta di Azione e dategli il numero di Comandi Iniziativa eventualmente modificato (4.1.2)
- Conservateli o utilizzateli (con eventuali altri comandi salvati) su unità fino al massimo giornaliero in base al livello di Esperienza

3.3.2c Impulso Staff Compagnia (XO CO)

- Se non già attivato, dategli un comando
- Conservatelo o utilizzatelo (con eventuali altri comandi salvati) su unità fino al massimo giornaliero in base al livello di Esperienza

3.3.2d Impulso di Iniziativa Generale

- Pescate una Carta di Azione e spendete un numero di Comandi pari al numero di Comandi Iniziativa senza modificatori su qualsiasi unità. Se la missione è una Pattuglia di Combattimento, dimezzate quel numero per difetto. Questi comandi non possono essere salvati.

3.4 Missioni Offensive o di Pattuglia: Fase di Attività Nemica

3.4.1 Segmento degli Eventi da HQ Superiore Nemico (da turno 2)

- Pescate una Carta di Azione. Se è presente l'icona di HQ Superiore, verificate l'evento sulla tabella Eventi da HQ superiore nemico. Se l'evento è un Contrattacco, cambiate la tattica ad Assalto per i successivi 3 turni.

3.4.2 Segmento di Verifica dell'Attività Nemica

- Verificare l'attività per ogni unità nemica sulla mappa.
 - Determinare casualmente con carte azione l'ordine di verifica
 - Su ogni carta verificare l'unità basata sul suo stato come da tabella di Gerarchia di Verifica dell'Attività (9.4)

3.5 Fase di Cattura & Ritirata Comune (Amica e Nemica)

- Considerate catturato qualsiasi Gruppo Paralizzato o Inutile solo su una carta con fanteria e VOF nemici (9.13).
- Se i nemici non prendono prigionieri, convertite i livelli catturati in perdite; altrimenti designate guardie e rimuovete guardie e livelli di prigionieri dal gioco.
- Ritirate tutti i gruppi paralizzati non inchiodati o non catturati che sono su una carta con VOF, di una carta e segnateli come Esposti.
- Ritirate tutti i gruppi inutili non inchiodati o non catturati ed una perdita che sono su una carta con VOF, di una carta e segnateli come Esposti.

3.6 Fase dei Veicoli ed Aerei Comune (Amica e Nemica)

- Potete muovere o sparare con qualsiasi veicolo attivato; se entrambe le parti attivano veicoli, eseguire le fasi alternativamente iniziando con gli US per missioni Offensive o di Pattuglia, o con il nemico per missioni Difensive.
- Svolgere tutto il combattimento dei veicoli.
- Al termine girare il segnalino di attivazione

3.7 Fase di Combattimento Comune (Amica e Nemica)

3.7.1 Segmento del Volume di Fuoco (VOF)

3.7.1a Aggiornamento delle missioni di Fuoco

- Rimuove i segnalini VOF Incoming! e Attacco Aereo
- Girare i segnalini in arrivo dalla parte attiva
 - Variare il segnalino di Attività Corrente se necessario

3.7.1b Valutazione dei segnalini di Contatto Potenziale (PC)

- Per ogni carta con un segnalino PC ed unità amiche, pescare un numero di carte Azione in base al segnalino PC ed all'Attività Corrente sulla tabella PC Draw.
 - Se la carta contiene la dicitura Contact!, c'è contatto. Modificare subito il segnalino di Attività Corrente.
 - Se c'è stato contatto, determinare il tipo di nemico in base alle tabelle di missione (9.2)
 - Piazzate segnalini VOF e PDF applicabili
 - Aggiornare il Mission Log

3.7.1 Segmento degli effetti di combattimento

- Per qualunque unità o veicolo inchiodati su una carta senza segnalino VOF, rimuovere il segnalino di inchiodato.
- Per ogni unità di fanteria su una carta con segnalino VOF:
 - Risolvere qualunque attacco
 - Determinare il valore di NCM
 - Pescare una carta azione per vedere l'effetto del fuoco
 - Se l'unità è colpita, pescare una seconda carta azione per determinare l'effetto del colpo in base all'esperienza.
- Aggiustare i segnalini VOF e PDF se necessario

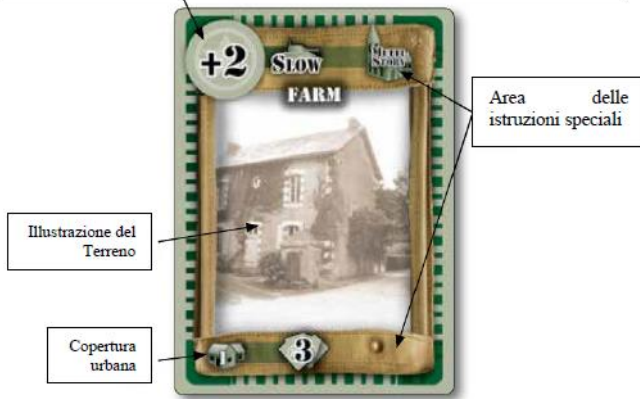
3.8 Fase di pulizia

- Rimuovere i segnalini Pirotecnici, Illuminazione, Esposto, Mosso/Sparato, Fuoco Concentrato, Carica di Demolizione, Carica di Demolizione Mancata, Granata, Granata Mancata
- Rimuovere perdite se necessario
- Se missione difensiva, rimuovere i segnalini PC non risolti



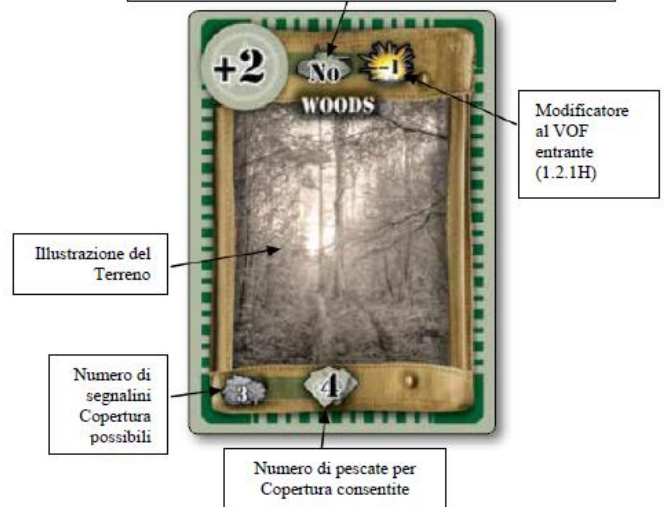
CARTE TERRENO

Copertura & Occultamento:
 Il bordo scuro blocca la LOS & dà maggiore Copertura & Occultamento
 Il bordo chiaro non blocca la LOS & dà minore Copertura & Occultamento

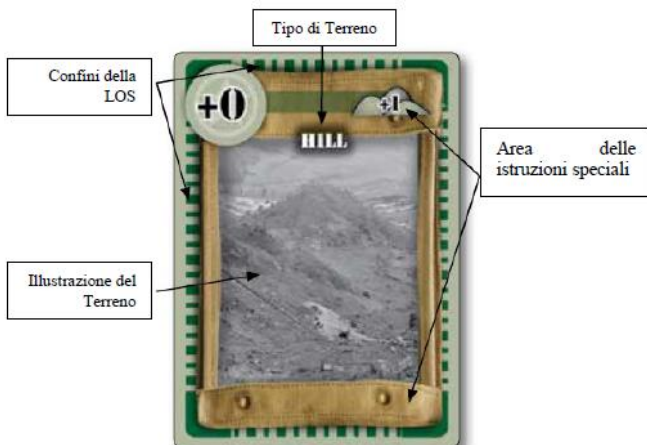


CARTE TERRENO

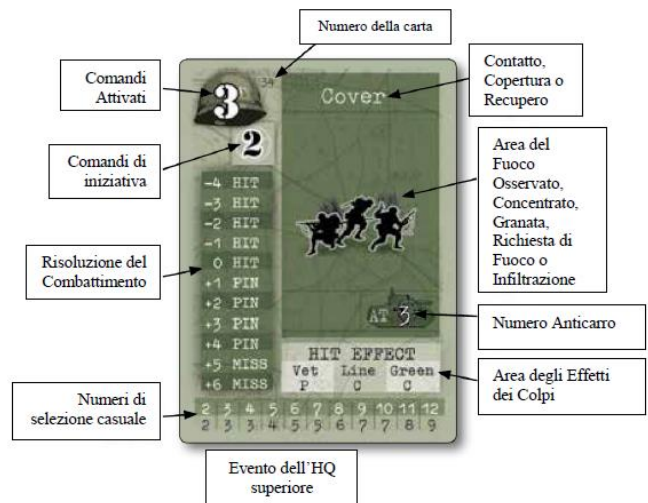
LENTO o NON ACCESSIBILE
 LENTO [Slow] – i veicoli devono fermarsi quando vi entrano
 NO – i veicoli non vi possono entrare



CARTE TERRENO



CARTE AZIONE



UNITA'

