

Per la traduzione abbiamo scelto di

- Tradurre ma mantenere gli acronimi inglesi (quindi per esempio la visuale viene chiamata LOS, un modificatore per tiro di dado drm, etc.) per non inventare ulteriori acronimi italiani e rimanere coerenti con la versione originale delle regole. Gli acronimi quindi sono tutti e solo quelli del gioco originale.
- Introdurre una traduzione italiana per il testo esteso (per esempio Campo Aperto per Open Ground, Fase di Movimento per Movement Phase, Recupero per Rally, Comandante per Leader, etc.), usando inglese ed italiano in modo interscambiabile, mantenendo comunque in prevalenza i termini inglesi per coerenza complessiva ed usando quelli italiani per fluidità del discorso,

## INTRODUZIONE

Benvenuti nell'eccitante mondo di Advanced Squad Leader (ASL). ASL è un sistema di gioco che può simulare qualsiasi azione al livello di compagnia in qualunque teatro della seconda guerra mondiale. Il campo di battaglia è rappresentato da mappe geomorfiche sulle quali le unità si muovono e manovrano. Lo Starter Kit fornisce al giocatore un facile metodo per apprendere i fondamentali dell'ASL usando solo le pedine base, delle mappe compatibili con il sistema ASL, degli scenari e delle regole semplificate. La Squadra (Squad) rappresenta approssimativamente 9-15 uomini a seconda della nazionalità e del tipo. I leader (SMC) rappresentano comandanti storicamente presenti in quella battaglia e rappresentano anche l'autonomia in combattimento delle unità alle quali erano assegnati. A ciascuna squadra ed a ciascun comandante è dato un livello di morale che è segnato sulla sua pedina: più alto è il morale e per più tempo l'unità potrà stare combattimento. Inoltre più velocemente potrà recuperare da eventuali situazioni avverse. Le armi di supporto (SW) rappresentano armi specifiche ulteriori rispetto alle armi personali già incluse nel valore di forza di fuoco (firepower) dato a ciascuna squadra o mezza squadra. I gruppi di fuoco necessari per attaccare le unità nemiche sono realizzati mettendo insieme il firepower inerente delle singole unità individuali che partecipano e quello delle loro armi di supporto. Dopo avere calcolato il firepower di un attacco si lanciano due dadi e quel risultato, modificato da vari fattori di cui si parlerà in seguito, va confrontato con la colonna corrispondente della Infantry Fire Table (IFT) per determinarne il risultato. I risultati possibili variano da nessun effetto (NE), al controllo del morale al nemico per verificare se va in rotta (MC), fino alla eliminazione diretta di una o più unità nemiche (K/KIA). Le unità usano il loro firepower inerente anche in combattimento ravvicinato (Close Combat), che di solito è un combattimento tutto per tutto.

Ogni scenario rappresenta una battaglia storica che fornisce, sia all'attaccante sia al difensore, un ordine di battaglia completo con unità specifiche ed armi che entrambi devono manovrare e gestire al meglio nel tentativo di raggiungere le condizioni di vittoria indicate nella scheda dello scenario. Le mappe geomorfiche possono essere piazzate in numerosi modi diversi per simulare i variegati campi di battaglia tipici dell'Europa.

L'ASL SK 1 è un gioco completo che introduce i giocatori alle regole di fanteria dell'ASL, e comprende le squadre, le mezzesquadre, i comandanti, le armi di supporto, il terreno e le relative regole strettamente necessarie ed in versione semplificata.

Le pedine e le mappe sono pienamente compatibili con gli altri prodotti ASL. Lo SK 1 contiene tutte le unità ed i segnalini necessari per giocare i sei scenari inclusi nella scatola. Comunque, essendo l'ASL un gioco imprevedibile, in circostanze eccezionali potrebbe esserci una penuria di particolari counters.

In questo caso i giocatori potranno usare convenzionalmente altri tipi di segnalino/marker oppure dovranno arrangiarsi con quello che hanno. Altro materiale ASL è fornito direttamente dalla MMP o dai migliori negozi di wargames. (vedi [www.multimanpublishing.com](http://www.multimanpublishing.com))

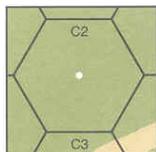
## 1.0 Componenti del Gioco

### 1.1 Le Mappe:

- Questo modulo ASL contiene 2 mappe geomorfiche (mappe y, e z). Queste rappresentano il campo di battaglia e possono essere collegate da ogni lato, eventualmente insieme ad altre, per formare diversi campi di battaglia.
- Sopra la mappa si trova una rete di esagoni utilizzata per misurare la distanza. Ogni esagono contiene uno specifico tipo di terreno.
- Ciascun tipo di terreno ha effetti diversi sul movimento e sul combattimento.
- Ogni esagono contiene anche le coordinate che indicano la sua localizzazione sulla mappa (es. esagono K2). Indicare il codice della mappa prima delle coordinate (es. yK2= esagono K2 della mappa y) fornisce un codice unico per ogni esagono nel sistema.
- Ogni esagono contiene un punto bianco che segna il centro dell'esagono stesso. Questo punto viene usato per determinare la Line of Sight (LOS – Visuale).
- I mezzi esagoni lungo il bordo della mappa sono equivalenti ad esagoni, anche se le coordinate ed il punto bianco al centro potrebbero mancare.

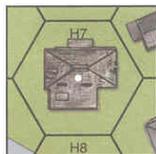
### 1.1.2 Tipi di Terreno:

- Questa sezione descrive i vari tipi di terreno che si trovano sulle mappe incluse in questo modulo.
- Per motivi estetici la simbologia del terreno può estendersi marginalmente al di fuori dell'esagono in un esagono adiacente con terreno di altro tipo, ma la maggior parte degli esagoni sono dominati da un solo tipo di terreno e sono governati dalle regole relative a quel tipo di terreno.
- Tipicamente il terreno dominante include il punto bianco centrale, ma occasionalmente esagoni non di Campo Aperto hanno il punto centrale in Campo Aperto.
- I vari tipi di terreno hanno costi differenziati per accedervi: i costi di movimento sono espressi in Movement Factors (MF - fattori movimento).
- Il terreno può anche bloccare o disturbare la LOS (LOS Hindrance) e può fornire copertura modificando gli attacchi con il Terrain Effect Modifier (TEM - Modificatore del Terreno).



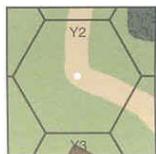
#### Campo Aperto:

- Il Campo Aperto (Open Ground) è un esagono sprovvisto di qualsiasi segno particolare, generalmente riempito in modo uniforme di verde chiaro, come per esempio l'esagono yFF1.
- Il Campo Aperto non fornisce nessun tipo di ostruzione o Hindrance per la LOS, e l'unico TEM del Campo Aperto è il DRM (Die Roll Modifier - Modificatore per Tiro di Dado) -1 FFMO (First Fire Moving in the Open - Primo Fuoco su Movimento in Campo Aperto) da applicare contro le unità in movimento.
- Muovere in un esagono di Open Ground costa 1MF alla Fanteria.



#### Edifici:

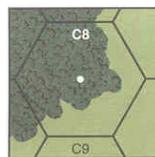
- Gli edifici rappresentano costruzioni di varie dimensioni. Ogni esagono che contiene una vista dall'alto - grigia o marrone - di un edificio, è un esagono edificio (Es: yP6).
- Un edificio è un ostacolo alla LOS
- Muovere in un esagono di edificio costa 2 MF alla Fanteria.
- Il TEM per un edificio in pietra (grigio) è +3, mentre è +2 per un edificio di legno (marrone).



#### Strade:

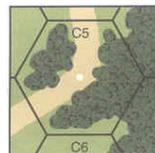
- Le strade rappresentano strade asfaltate o sterrate. Una strada rappresentata da una striscia marrone chiaro, come quella in yL5, è una strada sterrata, mentre quella rappresentata da una striscia grigia, come zQ4, è una superficie asfaltata.

- Una strada viene considerata sotto ogni aspetto Open Ground.
- Inoltre la Fanteria che attraversa durante tutta la sua MPH (Movement Phase - Fase di Movimento), solo lati stradali di esagono, ottiene un bonus di un ulteriore MF (Road Bonus - Bonus Stradale).



#### Bosco:

- I boschi (Woods) rappresentano un'area alberata con vegetazione densa, come per esempio yG6.
- I boschi sono un ostacolo alla LOS
- Entrare in un bosco costa alla Fanteria 2 MF.
- Il TEM per un bosco è +1.

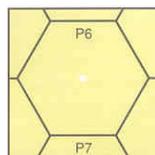
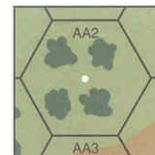


#### Strada - Bosco:

- Una unità in movimento in un esagono strada-bosco, come quello in yE4, non può ricevere il TEM +1 del bosco durante la Fase di Defensive First Fire (DFF - Primo Fuoco Difensivo) - ed è soggetta a FFMO o Interdizione - se la LOS non attraversa la parte in verde del bosco e l'unità è entrata nell'esagono usando il costo stradale per il proprio movimento. Altrimenti si applica il normale TEM del bosco; una unità può sempre scegliere di usare il costo di movimento del bosco e ricevere quindi i benefici risultanti per il TEM. La strada non blocca la LOS.

#### Frutteto:

- Un Frutteto (Orchard) rappresenta un'area con alberi diradati e con scarsa vegetazione al suolo, come per esempio yK5.
- Un frutteto riduce la visibilità e quindi aggiunge un DRM di Hindrance (disturbo / riduzione) pari a +1 per ogni esagono di Frutteto fra il bersaglio e l'attaccante.
- Entrare in un frutteto costa alla Fanteria 1MF.
- Non c'è un TEM per un frutteto, ma poiché non è Campo Aperto, non vi sono né FFMO né Interdizione.



#### Grano:

- Mentre è "in stagione" il Grano, come l'esagono yU9, rappresenta un campo coltivato e pieno di steli alti e maturi
- Il Grano "in stagione" (da Giugno a Settembre incluso) riduce la visibilità ed aggiunge un Hindrance DRM +1 per ogni esagono di grano fra il bersaglio ed il tiratore.
- Fuori stagione (da ottobre a maggio) gli esagoni di grano vengono trattati come Campo Aperto.
- Un esagono di Grano quando è "in stagione" costa, per entrarvi, 1.5 MF alla fanteria.
- Non c'è un TEM per il Grano, ma siccome non è Campo Aperto (salvo "fuori stagione"), non vi sono né FFMO né Interdizione.

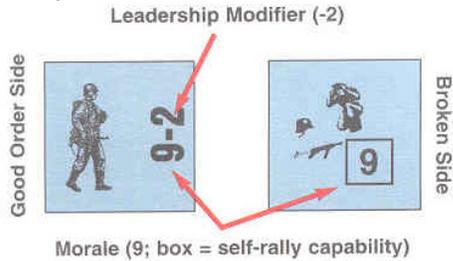
### 1.2 Le pedine (counters) :

- Vi sono tre tipi di pedine usate in questo gioco: pedine informative, "personale", armi di supporto (Support Weapons - SW) .
- Le pedine informative (a volte chiamate *marker*) sono usate da entrambe le parti e sono in genere aiuti per la memoria. Includono pedine come Prep Fire, First Fire, Pin, DM. Le pedine informative saranno descritte più avanti, durante la spiegazione della vari fasi di gioco.
- Le pedine "personale" sono di due tipi principali: leader (comandanti o SMC - Single Man Counters) e squadre o mezze squadre (MMC - Multi Man Counters).

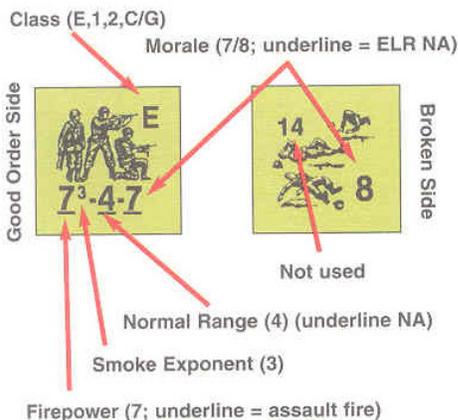
#### 1.2.1 Leader ( Single Man Counters - SMC )

- Gli SMC sono unità di elite.

- La pedina ha il disegno di una sola persona e rappresenta un singolo uomo.



- I leader hanno due numeri che rappresentano il morale del leader (il numero in basso) e la sua capacità di comando (Leadership DRM) che è il numero in alto. Quest'ultimo è espresso con un numero negativo, o uno zero o, occasionalmente un +1.
- Un leader Unbroken (cioè non demoralizzato o *breccato*) e Unpinned (cioè non bloccato da fuoco nemico o *pinnato*) può usare la sua Leadership DRM per modificare le prestazioni di altra fanteria nella stessa Locazione. Più Leadership DRM non sono cumulabili.
- Un Leader può usare la sua Leadership DRM (anche se zero o +1) solo una volta per fase, salvo:
  - nella Rally Phase (RPh - Fase di Recupero) in cui può cercare di recuperare più di una unità Broken (demoralizzata o *breccata*)
  - nel dirigere attacchi che mantengono la ROF – (ROF – Fuoco Multiplo-) o di Defensive Fire (Fuoco Difensivo)
  - nell'assistere le unità presenti nella stessa locazione nei loro Moral Check (MC – Verifiche del Morale)



- ### 1.2.2 Multi-Man Counters (MMC – Squadre/ mezza Squadra)
- Le MMC sono pedine con disegni di due o tre uomini. Vi sono due tipi di MMC usate in questo gioco: Squad (Squadra) e Half Squad (HS- Mezza Squadra). Una Squadra ha un disegno con tre uomini, una mezza Squadra ne ha due
  - Squadre e Mezza Squadre sono definite: Elite (E), Prima Linea (1), Seconda Linea (2), Inesperti (Green – G) o Coscritti (C), come indicato nell'angolo in alto a destra sulla pedina.
  - Due mezza Squadre equivalgono ad una Squadra.
  - Ogni MMC è caratterizzato da 3 numeri che ne identificano la forza e le capacità nel gioco.
    - Il primo numero a sinistra è il Firepower (FP - Potenza di Fuoco) che l'unità può usare, prima di qualsiasi modificatore.
    - Il secondo numero, quello al centro, rappresenta il Range (la gittata) ovvero il numero massimo di esagoni entro il quale l'unità può applicare il suo pieno FP.
    - Il terzo numero a destra è il Morale, ovvero un indicatore della capacità dell'unità di subire attacchi prima di demoralizzarsi (*breccare*).
    - Alcune unità hanno anche uno "Smoke Exponent" (Esponente Fumogeno) indicato da un numero in

esponente alla cifra del FP per indicare che possono cercare di piazzare granate fumogene.

### 1.2.3 Broken side (Lato Demoralizzato)

- Il lato posteriore di ogni SMC ed ogni MMC è il suo lato broken (demoralizzato).
- Il numero in basso a destra è il Broken Morale Level (Livello di morale in stato demoralizzato).
- Se il numero si trova all'interno di un quadrato quella unità è capace di recuperare il proprio morale da sola (Self Rally – Auto recupero).

### 1.2.4. Support Weapons (SW - Armi di Supporto)

- Queste pedine rappresentano armi che devono essere maneggiate da MMC o SMC per essere usate (vedere sezione [4]). Queste includono Mitragliatrici (Machine Guns – MG), Lanciapietre (Flamethrowers – FT), Cariche Esplosive (Demolition Charges – DC).
- Queste SW sono possedute dall'unità che si trova subito sotto la pedina dell'arma (*in stack* sotto la SW).
- Una SW deve essere posseduta da una unità per poter essere utilizzata o mossa.
- Le SW hanno un peso (espresso in Portage Points – PP) riportato sulla pedina.
- Le SW hanno una gittata ed una potenza di fuoco da utilizzare come quella delle unità di Fanteria (Squadre e mezza Squadre).
- Alcune armi possono sparare più di una volta (Frequenza di Fuoco – ROF) e questo viene indicato da un numero racchiuso in un quadrato.
- Se il lancio del dado colorato in un DR (DR - lancio di due dadi) in attacco di una SW è minore o uguale alla ROF, la SW può sparare ancora in quella fase fino a che la ROF non viene superata dal tiro del dado colorato.
- La normale ROF indicata su una pedina può essere ridotta in seguito ad alcune circostanze indicate sulla QRDC (Quick Reference Data Card- Scheda riassuntiva) [3.2.4].
- Alcune SW possono guastarsi, ed in tal caso vengono girate ad evidenziare il loro stato di malfunzionamento. Il numero di riparazione è indicato nell'angolo in alto a sinistra. Il numero 6 in basso a destra indica che la pedina va rimossa (l'arma non è più riparabile) se il tiro del dado di riparazione originale è un 6.

### 1.3 Scenari

- Ogni partita inizia con la scheda scenario che descrive le informazioni ed le componenti necessarie per giocare la partita: la o le mappe di gioco, le unità, le armi di supporto (con la quantità di ciascuna indicata sotto la sua immagine), dove le unità devono posizionarsi o entrare in gioco, la durata della partita, le condizioni di vittoria, la situazione storica e le regole speciali (SSR – Special Scenario Rules) necessarie per giocare.

### 1.4 Dadi

- I dadi sono due, uno bianco, ed uno colorato.
- A volte è necessario un tiro di due dadi (DR), a volte di un dado solo (dr).
- Il dado colorato viene anche utilizzato per determinare la ROF

### 2.0 Definizioni

- AFPh:** Advancing Fire Phase [3.5] (Fase di Fuoco Avanzato)
- APh:** Advance Phase (Fase di Avanzata) [3.7]
- Area Fire:** (Fuoco Disperso) La potenza di fuoco di chi spara viene dimezzata per ogni caso di Area Fire [3.2]
- ATTACKER:** Attaccante - il giocatore che sta attualmente giocando il proprio turno di gioco.
- B#:** Breakdown Number (Numero di Malfunzionamento) di una SW (l'arma è riparabile) [4.0]
- Casualty Reduction:** (Riduzione da Perdite) Un tipo di risultato in combattimento che elimina una HS, ferisce un SMC, riduce una MMC ad HS [3.2.1]
- CC:** Close Combat (Combattimento Ravvicinato)
- CCPh:** Close Combat Phase (Fase di Combattimento Ravvicinato)

**Center Hex Dot:** (Punto di centro esagono) Il punto bianco al centro dell'esagono che serve per determinare la LOS [1.1]

**Control:** Una MMC in ordine (in Good Order) ottiene il controllo dell'esagono o edificio in cui si trova se non vi è presenza di unità nemiche. Questo può essere richiesto ai fini di determinare condizioni di vittoria.

**DC:** Demolition Charge (Carica Esplosiva) [4.3]

**DEFENDER:** (Difensore) il giocatore che attualmente non sta giocando il proprio turno.

**DFFh:** Defensive Fire Phase (Fase di Fuoco Difensivo) [3.4]

**DFF:** *Defensive First Fire* (Primo Fuoco Difensivo) Fuoco diretto ad unità nemiche che muovono durante la MPh [3.3.1]

**DM:** Desperation Morale (disperazione) stato che determina un +4 sui tentativi di Rally [3.1 – 3.2.1 – 3.6]

**DR:** die roll, tiro di 1 dado

**DRM:** dice roll, tiro di 2 dadi

**DrM/DRM:** Die roll modifier / Dice roll modifier (Modificatori di tiro di dado/i) valori che modificano in modo negativo o positivo i tiri originali dei dadi.

**Double Time** (Marcia Forzata) una unità di fanteria può aumentare di 2 i suoi MF nella MPh e diventare CX [3.3]

**FFMO:** First Fire Moving in Open Ground (Primo fuoco per movimento in campo aperto) DRM -1 contro fanteria che si muove in campo aperto. Non si applica se c'è una Hindrance alla LOS. [3.3.1]

**FFNAM:** First Fire Non Assault Movement (Primo fuoco su fanteria non in movimento di assalto) DRM -1 contro fanteria che si muove e non sta usando movimento d'assalto [3.3.1]

**FG:** Fire Group (Gruppo di fuoco) 2 o più unità o MG che si combinano per effettuare un singolo attacco.

**FP:** Firepower (Potenza di Fuoco) la forza con cui un unità (o un FG) attacca [1.2.2]

**FPF:** Final Protective Fire (Fuoco finale protettivo) una opzione disponibile ad una unità di fanteria del difensore già segnata come Final Fire e che desidera sparare ad una unità che muove adiacente durante la MPh [3.3.3]

**FT:** Flamethrower (lanciafiamme) [4.2]

**Good Order** ( in ordine ) Una unità di fanteria che non è né broken né impegnata in Melee.

**Hexside:** I lati dell'esagono. Ogni lato di esagono rappresenta circa 40 metri.

**Hindrance:** (disturbo alla LOS, copertura parziale). Alcuni tipi di terreno (frutteto, grano) non riescono a bloccare interamente la LOS. Invece creano Hindrance alla LOS di attacchi tracciati attraverso di essi (ma non in esso), senza bloccarlo completamente. Ogni esagono di Hindrance aggiunge un DRM +1 a qualsiasi fuoco tracciato attraverso di esso

**HS:** Half Squad (Mezza Squadra)

**Inexperienced:** (inesperti) MMC inesperti non *in Stack* (impilati) con un leader in Good Order, e MMC coscritte, soffrono di penalità da inesperienza: hanno solo 3MF, B# e X# ridotti di 1, covering di due colonne invece di 1, +1 drm in caso di ambush [5.4]

**IFT:** Infantry Firepower Table (Tabella potenza di fuoco della fanteria)

**Infantry:** SMC e MMC

**Inherent Terrain:** (terreno intrinseco) alcune rappresentazioni grafiche di terreno (frutteto) e pedine (Smoke) implicano che l'intero esagono, inclusi i bordi, ha le caratteristiche di quel terreno. Una LOS che entra in quell'esagono, anche se tracciata lungo un bordo, è influenzata dall'*Inherent Terrain* [3.2.1]

**IPC:** Inherent Portage Capacity (Capacità intrinseca di trasporto). Il peso che una unità può trasportare [4.0]

**Known Enemy Unit:** (Unità nemica nota): una unità nemica verso cui l'unità amica ha attualmente LOS.

**LLMC:** Leader Loss Morale Check (verifica del morale da perdita di un leader) un MC addizionale causato dalla perdita di un leader con un morale maggiore di quello delle unità con cui è in Stack [3.2.1]

**LLTC:** Leader Loss Task Check, un PTC causato dalla demoralizzazione di un leader con morale superiore alle pedine con cui è impilato è [3.2.]

**LOS:** Line of Sight (visuale) [3.2.1]

**Melee:** (Mischia) la condizione in cui si trovano unità opposte nello stesso esagono a seguito di un attacco Close Combat [3.8]

**MF:** Movement Factor (Fattore di movimento) una misura della capacità di movimento per le unità di fanteria [3.3]

**MG:** Machine Gun (Mitragliatrice) un tipo di SW designata come leggera (LMG – Light), media (MMG – Medium) o pesante (HMG – heavy). [4.1]

**MPh:** Movement Phase (Fase di movimento)

**NMC:** Normal Morale Check (Verifica del morale senza modifiche); richiede un DR inferiore o uguale all'attuale livello di morale, altrimenti l'unità diventa Broken. Si applica la Leadership DRM di eventuali comandanti presenti nella locazione [3.2.1]

**PBF:** Point Blank Fire (Fuoco ravvicinato) fuoco verso un nemico nell'esagono adiacente. Il FP totale viene raddoppiato [3.2]

**PFFh:** Prep Fire Phase (Fase di fuoco preparatorio) [3.2.2]

**Player Turn:** (turno del giocatore) le otto fasi consecutive che rappresentano mezzo turno di gioco e durante il quale l'ATTACKER può muovere le sue forze

**PP:** Portage Points (punti trasporto) una misura dell'ingombro e quindi della difficoltà di trasporto di un'arma di supporto, da riportare all'IPC dell'unità che la trasporta [4.0]

**PTC:** Pin Task Check ; richiede un DR inferiore o uguale all'attuale livello di morale, altrimenti l'unità diventa Pinned. Si applica la Leadership DRM di eventuali comandanti presenti nella locazione [3.2.1] .

**ROF:** Rate of Fire (Frequenza di Fuoco) Una SW può essere capace di attaccare più di una volta per turno. Il numero ROF è rappresentato sulla pedina racchiuso in un quadrato [4.0]

**RPh:** Rally Phase (Fase di recupero) [3.1]

**RtPh:** Rout Phase (Fase di rotta) [3.6]

**Self Rally:** (auto recupero) la capacità di una unità di recuperarsi da sola senza un leader in Good Order presente nell'esagono, come è indicato sul lato broken del counter se il morale racchiuso in un quadrato [3.1]

**Smoke Exponent:** (esponente fumo) il piccolo numero-esponente al FP di una unità , ad indicare la sua capacità di piazzare granate fumogene [3.3]

**Squad Equivalent** Due HS equivalgono ad una Squadra [1.2.2]

**SSR:** Special Scenario Rule – Regole speciali da applicare esclusivamente allo scenario in gioco

**Stacking Limits** (limiti allo Stack) ogni giocatore può avere al massimo 3 MMC equivalenti per esagono, oltre a 4 leader [3.3].

**SFF:** **Subsequent First Fire** (Primo Fuoco Susseguente) ulteriore fuoco nella DFF, considerato Area Fire [3.3.1]

**SW:** Support Weapon (arma di supporto) [4.0]; le MG, le DC, i FT sono tutte SW.

**TEM:** Terrain Effects Modifier (modificatore da effetti del terreno) un DRM alla IFT causato dal terreno in cui si trova l'unità che viene attaccata [3.2]

**X#:** numero di malfunzionamento di un FT, DC; (l'arma che malfunziona in questo caso non è più riparabile) [4.0]

### 3.0 Sequenza di Gioco

- Ci sono 8 fasi distinte di gioco in ogni turno di ogni giocatore e seguono questo ordine :
  - Recupero (Rally)
  - Fuoco Preparatorio (Prep Fire)
  - Movimento, (Movement)
  - Fuoco Difensivo (Defensive Fire)
  - Fuoco Avanzato (Advanced Fire)
  - Rotta (Rout)
  - Avanzata (Advance)
  - Combattimento Ravvicinato (Close Combat)
- Un turno di gioco (Game Turn) si completa quando entrambi i giocatori hanno ultimato l'intera sequenza di fasi nel ruolo di attaccante.

### 3.1 Fase di Recupero (Rally Phase –RPh)

- Durante la RPh entrambi i giocatori cercano di recuperare le unità demoralizzate, aggiustare SW guaste o trasferirle ad un'altra unità nella stessa locazione. A parte i Leaders che cercano di recuperare se stessi o altre unità, durante la RPh, ogni unità può eseguire una sola azione. Queste azioni devono essere eseguite nel seguente ordine:

- a) l'attaccante tira i dadi per gestire eventuali rinforzi come specificato dallo scenario, e prepara ai bordi della mappa le unità che entreranno in questo turno
- b) Unità in Good Order possono cercare di impossessarsi di una SW abbandonata nello stesso esagono, tirando un dr inferiore a 6 (con un drm di +1 se l'unità è CX). L'attaccante esegue questa azione per primo.
- c) **Riparazioni di SW guaste:** una Unità in Good Order che possiede un'arma guasta della propria nazionalità può cercare di ripararla con un dr inferiore o uguale al valore di riparazione segnato sul retro della pedina. Un dr 6 elimina l'arma in modo permanente (l'arma non è più riparabile). L'attaccante esegue questa azione per primo
- d) **Trasferimento di SW:** Gli Stack possono essere riarrangiati liberamente per trasferire il possesso di SW fra Unità in Good Order nella stessa locazione. L'attaccante esegue questa azione per primo.
- e) **Auto-recuperi (Self Rallies):** entrambi i giocatori (attaccante per primo) possono cercare di auto-recuperare le unità Broken dotate di capacità di auto-recupero (quelle il cui valore di morale sul lato Broken della pedina è racchiuso in un quadrato). L'ATTACCANTE può anche tentare un solo Auto Recupero di un qualsiasi MMC a sua scelta non dotato di capacità di autorecupero. Un Leader che cerca di auto-recuperarsi non può applicare a se stesso il proprio modificatore; tutte le unità che cercano di auto-recuperarsi soffrono anche di un DRM +1.



*E' la Rally Phase russa. L'unità 5-2-7 broken in Q6 prova ad auto recuperare. Deve aggiungere +1 al suo tentativo di self-rally, ma può sottrarre uno perché è in un edificio. Il DR originale è un 7, con i modificatori che si negano a vicenda, 7 è il risultato finale e l'unità viene*

*recuperata e girata dal lato unbroken. Poi, il leader cerca di recuperare entrambe le Squadre broken nel suo hex. La 5-2-7 deve aggiungere +4 al DR perché è in stato DM. Il valore va ulteriormente modificato di -1 per il DRM dato dalla Leadership del Leader e di un altro -1 perché in un edificio. L'altra Squadra, una 4-4-7, non è in stato DM e non deve aggiungere il modificatore +4. I DRM totali sono quindi +2 per la 5-2-7 e -2 per la 4-4-7. Il DR originale per la 5-2-7 è un 6, che modificato con il +2 diventa 8, che, essendo superiore al morale broken di 7 non permette il rally. L'altro DR originale risulta un 9 che, modificato con il -2 diventa 7, sufficiente a permettere il rally e la squadra viene rigirata sul lato unbroken. (L'illustrazione è prima del rally)*

- f) **Recupero di Unità (Unit Rallies):** Entrambi i giocatori (attaccante per primo) possono cercare di recuperare unità broken che si trovano nella stessa locazione di un comandante in Good Order. Per essere recuperata, un'unità deve tirare un DR inferiore o uguale al valore del morale indicato sul lato broken della pedina. Se la pedina è in Morale Disperato (DM) vi è un DRM +4, se si trova in un bosco o un edificio, vi è un DRM -1. Un comandante nello stesso esagono aggiunge un DRM pari alla propria Leadership (capacità di comando). Se l'unico comandante presente nell'esagono è broken, può cercare di recuperare altre unità solo se prima riesce ad auto-recuperarsi. Non vi sono penalità se si

fallisce un tentativo di rally salvo nel caso in cui il tiro di dadi sia un 12 originale; in questo caso l'unità subisce una Casualty Reduction. Nessuna unità può effettuare più di un tentativo di rally per turno. Un Comandante in Good Order può tuttavia cercare di recuperare tutte le unità che si trovano con lui nella stessa locazione.

- g) **Rimozione Marker DM:** tutti i counters DM vengono rimossi alla fine della RPh a meno che l'unità DM sia adiacente ad una unità nemica conosciuta. Una unità DM può scegliere di rimanere DM a meno che si trovi in un bosco o un edificio.

### 3.2 Fase di Fuoco Preparatorio (Prep Fire Phase – PFP) e Attacchi

- Nessuna unità può sparare a piena potenza più di una volta per turno, fatta eccezione per le SW che mantengono ROF. Un giocatore può far sparare tutte, alcune o nessuna delle sue unità in ogni fase di fuoco. Gli attacchi generalmente colpiscono tutte le unità nell'esagono obiettivo, salvo durante la MPH quando un attacco Defensive First Fire (Primo Fuoco Difensivo) colpisce solo le unità che si stanno muovendo in quel momento.

#### Linea di vista (Line of Sight – LOS)

- Una unità può sparare ad un'altra solo se la vede, ovvero se fra di loro esiste una "linea di vista" (Line of Sight – LOS).
- La LOS può essere determinata tirando un filo fra il centro dell'esagono che attacca ed il centro dell'esagono obiettivo. Se il filo non interseca un ostacolo (edificio, bosco) e campo aperto risulta visibile da entrambi i lati del filo, allora la LOS fra i due esagoni è libera.
- Il terreno nell'esagono dell'attaccante o del difensore non blocca la LOS fino al punto centrale (anche se il Fumo nell'esagono dell'attaccante ed in quello del difensore riducono la visibilità).
- Gli attacchi possono essere tracciati attraverso unità che si trovano nella linea di tiro senza avere effetti su di esse.
- Nessuno dei due giocatori può verificare la LOS fino a che l'attacco non è stato dichiarato. Se la verifica della LOS dà esito negativo perché la LOS attraversa un ostacolo, l'attacco non viene risolto, ma le unità attaccanti, a tutti gli effetti, è come se avessero sparato, inclusa la possibilità di malfunzionamenti alle SW e pertanto il DR va effettuato per verificare se vi sono guasti alle SW.
- Qualsiasi combinazione di Fumo o Terreno che crea un Hindrance  $\geq 6$  blocca completamente la LOS.



**Esempio LOS:** la 4-6-7 ha LOS alla 4-4-7a in F3 perché la retta della LOS dal centro dell'esagono I2 al centro dell'esagono F3 non attraversa nessuna parte del bosco ("segue la strada"). La 467 ha LOS anche verso la 4-4-7b in J5 ma con una Hindrance +1 dovuta al frutteto. Non esiste invece LOS verso la 4-4-7c perché è coperta dal palazzo in J3

#### Firepower

- Per attaccare, le Unità o Gruppi di Fuoco usano la loro potenza di fuoco (firepower – FP).

- Il FP indicato sulla pedina viene raddoppiato in caso di Fuoco Ravvicinato (Point Blank Fire – PBF), cioè di fuoco verso un esagono adiacente, per rappresentare l'utilizzo di bombe a mano.
- Una unità può attaccare oltre la gittata base, l'attacco è possibile fino al doppio della gittata ma solo con FP dimezzato (Area Fire) . Le frazioni di FP dimezzato non vengono ignorate ma anzi mantenute e soggette a successivi modificatori, o aggiunte al FP totale di altre unità partecipanti allo stesso attacco.
- Le modifiche al FP sono cumulative: il FP dell'attaccante può essere sia raddoppiato che dimezzato, e può essere dimezzato più di una volta.
- Una Unità non può suddividere i suoi FP su obiettivi diversi, ma una squadra può scegliere di sparare con il proprio FP inerente ad un obiettivo, e con una SW in suo possesso ad un altro.

#### **Cowering**

- Se un MMC attacca da solo, senza un leader che diriga il fuoco, ed il suo DR per la IFT è formato da un numero doppio ( Esempio: 3,3 oppure 5,5) , quel MMC attacca con potenza ridotta (cowering) : il risultato sulla IFT è risolto sulla prima colonna immediatamente a sinistra rispetto a quella relativa al FP usato.
- Se una MMC inesperta o coscritta è coinvolta nell'attacco, l'attacco si sposta di due colonne a sinistra sulla IFT invece di una sola.
- Se gli spostamenti portano oltre la prima colonna (1 FP) l'attacco viene giudicato senza esito.
- Il cowering non avviene per CC, DC o attacchi con FP residuali (3.31).

#### **Fire Group**

- Gruppo di Fuoco (Fire Group – FG) Un FG può essere formato da unità in esagoni diversi solo se ogni partecipante si trova in un esagono adiacente a quello di una unità partecipante allo stesso FG.
- Un comandante da solo non può essere un anello della catena di un FG.
- I Lanciafiamme (Flamethrowers – FT) non possono formare FG.
- Tutti i membri del FG devono poter tracciare una LOS libera sul bersaglio. Un FG multi esagono che scopre che parte del FG non ha una LOS al bersaglio deve eliminare dal FG quella Unità. Le altre unità nel FG devono comunque attaccare ancora come FG - ma con un Fire power minore (se adiacenti tra loro) - oppure come attacchi separati, a discrezione dell'attaccante.
- Le unità di Fanteria nello stesso esagono che attaccano lo stesso bersaglio devono necessariamente formare un FG; non possono effettuare attacchi separati.

#### **Leadership in attacco**

- Un Comandante può usare la sua Leadership per modificare il DR sull'IFT di un solo attacco per turno di Unità di Fanteria o FG, sempre che tutte le unità del FG siano nello stesso esagono.
- La Leadership può essere applicata ad un FG multiesagono solo se quando l'attacco viene lanciato un Leader è presente in ogni esagono del FG. In questo caso il DRM applicabile è quello del Leader di peggior qualità fra i comandanti presenti nel FG.
- Un leader che dirige un attacco viene trattato come se avesse attaccato lui stesso (viene coperto dal marker Prep Fire o First/Final Fire appropriato).

#### **3.2.1 Effetti di un attacco**

- Gli attacchi vengono risolti incrociando il totale combinato del FP delle unità attaccanti, con un DR sulla Infantry Fire Table – IFT (Tabella Di Potenza di Fuoco della Fanteria)
- L'attaccante utilizza la colonna più a destra in cui i FP indicati nella tabella non superano il totale, modificato, del FP dell'attacco (quindi per esempio un attacco con 9FP viene risolto sulla colonna 8FP); i FP in eccesso non hanno effetto.
- Il DR viene modificato aggiungendo qualsiasi DRM applicabile come per esempio Leadership, Modificatori dei

Terreni (TEM), LOS Hindrance fra (ma non nel) l'esagono del tiratore e quello del bersaglio.

- I risultati vengono applicati come segue:

#### **#KIA**

Tante unità quante sono indicate dal # vengono eliminate (con selezione casuale); tutti i bersagli restanti diventano Broken e DM, oppure, se già Broken, subiscono perdite (Casualty Reduction).

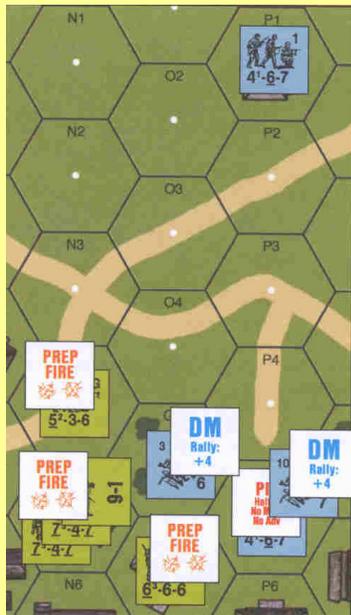
#### **K/#**

- Una unità subisce Casualty Reduction e tutti gli altri bersagli (inclusa qualunque HS appena ridotta) devono subire un MC aggiungendo # al DR del MC.
- L'unità colpita che subisce le perdite viene determinata in modo casuale. La Casualty Reduction elimina una HS, riduce una Squadra ad HS, e ferisce un Leader.
- Un Leader ferito deve immediatamente fare un dr per valutare la severità della ferita; un risultato da 1 a 4 indica una ferita leggera (da segnare con un counter Wound), mentre un 5-6 indica una ferita mortale ed elimina il Leader
- Un Leader ferito deve limitarsi a 3MF, ha un IPC pari a zero e non può fare Double Time.
- Se ferito ancora deve aggiungere un drm +1 ad ogni dr di verifica della gravità della ferita.
- Il suo livello di Morale e Leadership vengono peggiorati di uno (per esempio un leader 8-0 ferito diventa un leader 7+1).

#### **NMC**

- Ogni bersaglio deve subire un NMC - Normal Morale Check (Normale Verifica del Morale), cioè deve ottenere con un DR un valore inferiore o uguale al proprio livello di morale.
- Il miglior leader nell'esagono deve passare il proprio NMC per primo.
- Le unità che non superano la verifica diventano Broken, l'unità viene invertita e segnata DM.
- Una unità che ottiene un DR di 12 soffre una Casualty Reduction oltre al fatto di diventare Broken.
- Una unità già Broken che fallisce un MC soffre una Casualty Reduction
- Una unità già Broken che ottiene un DR di 12 viene eliminata
- Una unità in good Order che fallisce un MC per più del suo ELR [vedi 5.1] potrebbe essere sostituita da una unità di peggiore qualità.
- Le unità Broken utilizzano il morale stampato sul loro lato Broken per tutti i tentativi di recupero fino a che non vengono recuperate e ritornano al loro stato normale.
- Le niche attività che le unità Broken possono fare sono muovere in rotta o cercare di recuperare durante la Rally Phase.
- Un Leader in Good Order ed "unpinned" applicherà la sua Leadership DRM alle altre unità nello stesso esagono (inclusi i Leader con morale inferiore) se passa indenne il proprio MC, ma non può applicarla a se stesso.
- Leader Loss Morale Check – LLMC ("Verifica di Morale da Perdita di un Leader") : se un Leader viene eliminato tutte le unità con un morale inferiore che si trovano nello stesso stack e non coinvolte in un combattimento ravvicinato (CC) devono subire un NMC, dopo la risoluzione dell'attacco che ha causato l'eliminazione del Leader. In questo caso la eventuale Leadership DRM negativa del comandante viene aggiunta al DR invece che sottratta.
- Leader Loss Task Check – LLTC ("Verifica di morale da leader Broken") : se un Leader "Brekka" (si demoralizza), tutte le Unità in Good Order nello stesso stack, e che hanno un morale inferiore a quello del Leader devono subire un Pin Task Check – PTC, dopo la risoluzione dell'attacco che ha causato la demoralizzazione del Leader. In questo caso la eventuale Leadership DRM negativa del comandante viene aggiunta al DR invece che sottratta.
- Se una unità supera un MC con esattamente il massimo numero ammesso (dopo tutti i modificatori), l'unità viene considerata Pinned (bloccata da fuoco nemico) e viene segnata con una pedina Pin. Questa unità non può

muoversi ulteriormente durante il turno (né può avanzare in fase di Avanzata) e può sparare solo con metà dei suoi FP.



### Esempio Prep Fire Phase (assumendo un ELR tedesco di 3):

Durante la PFPH americana, una delle 7-4-7 in N5 si unisce alla 6-6-6 in O6 per formare un FG e sparare ai tedeschi in P5. Il FP totale è 19 (6 della 6-6-6 in O6 raddoppiata per PBF + 7 della 7-4-7 in N5) e l'attacco avviene quindi sulla colonna 16FP dell'IFT. Il DRM include un TEM+3 per l'edificio in pietra ed una Hindrance +1 dal frutteto, per un DRM totale +4. Il DR originale è un 6, che col DRM diventa un

DR di 10. Un DR 10 sulla colonna 16FP della IFT dà come risultato NMC. Quindi ogni unità in P5 subisce un NMC. I DR sono 9 e 7 senza modificatori aggiuntivi. La 4-6-7 che ha ottenuto 9 ha fallito la verifica e viene invertita su lato broken e segnata con un marker DM. L'altra 4-6-7, passa la verifica ma siccome lo ha fatto con il più alto valore possibile è "Pinned". Alla fine le due unità americane sono segnate con Prep Fire.

Secondo attacco: l'unità 7-4-7 che non ha sparato in N5, insieme al comandante 9-1 attaccano la 4-6-7 in P1 con 2FP (7FP oltre gittata base risulta 3.5FP e quindi 2FP sulla IFT) ed un DRM +2 (TEM +3 dell'edificio in pietra e Leadership DM -1). Il DR originale è un 2. Non vi è cowering perché l'attacco è avvenuto sotto la direzione di un comandante) ed il DR modificato è 4. Incrociando 4 sulla colonna 2FP della IFT dà come risultato 1MC. La 4-6-7 tira ed ottiene un DR originale di 5, modificato +1 diventa 6, che è inferiore al suo morale pari a 7. La verifica del morale è superata e l'unità tedesca rimane in Good Order. Un counter Prep Fire viene messo su tutte le unità americane che hanno sparato.

Terzo attacco. La 5-3-6 in N4 spara ad O5. Il FP totale è 10 e l'attacco avviene quindi sulla colonna 8FP della IFT. Il DRM è 0 perché il frutteto vale +1 come Hindrance, ma 0 come TEM. Il DR originale è 4, ma essendo ottenuto con doppio due, causa un cowering di due colonne perché l'unità è Inexperienced. Non essendoci modificatori anche il DR finale è 4. Incrociando 4 sulla colonna 4FP dell'IFT (colonna 8FP e doppio cowering a sinistra) dà come risultato 1MC. L'unità tedesca tira un DR di 12, con un DR finale di 13. L'unità subisce una Casualty Reduction a causa del doppio 6 e viene sostituita con una 2-4-7. La 2-4-7 viene ulteriormente sostituita con una HS da 2-3-7 perché il DR finale era superiore al morale dell'unità più il suo ELR. Avendo comunque fallito la verifica, la 2-3-7 viene girata sul lato broken e segnata DM. Un Prep Fire viene messo sulla unità americana 5-3-6. (N.B. L'immagine è dopo i risultati)

### #MC

- Il numero prima dell'MC è un DRM positivo che deve essere applicato al DR dell'MC. Per esempio 3MC = verifica morale con DRM 3.

### PTC

- Pin Task Check (Verifica di Blocco da Fuoco Nemico): qualsiasi unità in good order e non già "pinnata" sottoposta a PTC lo supera se il DR è inferiore o uguale al suo morale, altrimenti è considerata Pinned.
- Se vi è un comandante nell'esagono deve subire il PTC per primo, e se lo supera può utilizzare la sua Leadership per modificare il PTC delle altre unità.

- Le unità che falliscono il PTC vengono segnate Pin e durante il turno non possono più muoversi, il loro FP è dimezzato, perdono ogni eventuale ROF. Un Leader pinned non può usare la sua Leadership.
- Le unità non possono essere pinned più di una volta per turno.
- Una unità broken ma non coperta da DM che si ritrova adiacente ad una Unità nemica nota, o viene attaccata da FP sufficienti ad infliggere teoricamente almeno un NMC (tenendo conto della possibilità di cowering), va coperta da DM.



### 3.2.2 Fase di Fuoco Preparatorio - Prep Fire Phase (PFPH)

E' l'attaccante che conduce gli attacchi durante la PFPH. Dopo aver risolto ciascun attacco, le unità e le SW che hanno sparato sono segnate con un marker Prep Fire.

### 3.3 Fase di Movimento – Movement Phase

- Durante la MPH l'attaccante può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità che non abbiano sparato durante la PFPH, che non siano broken o bloccate in un CC.
- Le unità possono essere mosse in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni fino al limite del loro Fattore di Movimento (Movement Factor – MF).
- Quando si muovono, le unità si muovono da esagono ad esagono senza saltarne uno.
- Le unità possono muoversi sopra unità amiche, ma non possono mai entrare in un esagono in cui ci sono unità nemiche se non in fase di Avanzata.
- Un'unità non può volontariamente uscire dalla mappa a meno che non sia in Good Order ed esca come parte integrante delle Condizioni di Vittoria. Il costo dell'uscita è uguale al movimento su Campo Aperto. Qualsiasi unità obbligata ad uscire dalla mappa per motivi diversi è eliminata.

### Movimento della Fanteria

- Un SMC ha 6MF (3MF se è ferito) e un MMC ha 4MF (3 se Inesperta).
- Un bonus di 1MF può essere ottenuto se l'unità viaggia su una strada per tutta la durata della MPH (1.1.2).
- Qualsiasi MMC che inizia e finisce la sua MPH insieme ad un comandante riceve un bonus di 2MF durante la MPH ma solo se tutto il movimento avviene insieme al comandante.
- Gli MF non possono essere trasferiti fra le unità né essere accumulati da un turno all'altro.
- Le unità spendono MF in funzione del terreno in cui entrano, sottraendone il costo dal totale disponibile fino a che non si arriva a zero o decidono di non muovere oltre.
- Ogni volta che un giocatore muove una unità dichiara gli MF spesi ad ogni esagono. Se una unità termina la sua MPH in un esagono lo deve dichiarare. Il giocatore non può correggere il movimento né tornare nell'esagono occupato in precedenza, a meno che non sia parte integrante del suo movimento. Una volta che una unità ha mosso e si è fermata, ed un'altra unità ha mosso, la prima non potrà più muovere nella stessa MPH.
- Per ogni giocatore, fino a tre squadre (o equivalenti) e 4 SMC possono essere contemporaneamente presenti in un singolo esagono.
- Le unità vengono generalmente mosse una alla volta salvo il caso in cui un MMC debba muoversi insieme ad un Comandante per beneficiare del suo bonus movimento. Più unità possono scegliere di muoversi come una "pila" (in Stack) e possono scegliere di suddividersi durante la MPH e continuare a muovere separatamente, ma tutti i membri dello stack devono terminare la loro MPH prima che una unità non in quello stack faccia la sua mossa.
- Una unità che muove solo di un esagono durante la MPH può usare il Movimento di Assalto (Assault Movement) se il giocatore lo dichiara in anticipo e il movimento non costa tutti i MF dell'unità. Il Movimento di Assalto riduce la vulnerabilità dell'unità al Difensive First Fire evitando il DRM -1 legato al First Fire Non Assault Movement (FFNAM)

- Una unità capace di movimento e che non sia broken, pinned, ferita, in Movimento di Assalto o esausta (CX), può effettuare il Double Time. Per farlo il giocatore lo deve dichiarare e segnare l'unità con un marker CX alla fine della MPH.
- Il Double Time incrementa di 2 i MF dell'unità.
- Unità in stato CX devono aggiungere +1 al DR di ogni attacco (IFT, TH, CC) che fanno o dirigono, e al dr di recupero delle SW abbandonate, dell'Ambush, e per l'uso di granate fumogene.
- Una unità CX ha il suo IPC ridotto di 1, ed ogni unità che attacca in CC una unità CX ha il suo DR CC ridotto di 1.
- I counter CX vengono rimossi all'inizio della MPH dell'unità e l'unico effetto che hanno durante quella MPH è di negare la possibilità di utilizzare ancora Double Time.
- Una unità con un numero in esponente sopra al FP [1.2.2] può tentare di piazzare un granata fumogena durante la MPH. Per farlo deve dichiararlo, spendere un MF per piazzare il fumo nel proprio esagono o due per farlo in un esagono adiacente, ed ottenere un dr inferiore o uguale all'esponente (Smoke Exponent number). Se è marcata CX c'è +1 drm.
- Nessuna unità può cercare di piazzare granate fumogene più di una volta per MPH.
- Se il dr di piazzamento è un 6, l'unità deve immediatamente interrompere la sua MPH e non può spendere altri punti movimento.
- Il fumo rappresenta una Hindrance alla LOS: qualsiasi attacco tracciato fuori da, dentro, o attraverso un esagono con fumo è soggetto ad un modificatore +2 per ogni esagono di fumo.
- Qualsiasi movimento dentro (ma non da) un esagono con fumo costa un MF addizionale
- I marker fumo vengono rimosse alla fine della MPH.
- E' possibile recuperare armi di supporto abbandonate durante la MPH spendendo 1 MF ed ottenendo un dr inferiore a 6 (+1 drm se CX).
- Le armi di supporto vanno recuperate nell'esagono in cui ci si trova

Unit	Base	MF	Double Time	Double Time
	MF	w/Leader	No Leader	w/Leader
First/Second/Elite MMC	4	6	6	8
Inexperienced MMC	3	5	5	7
SMC	6	6	8	8



### 3.31 Defensive First Fire

- Il fuoco difensivo può avvenire durante la MPH e la DFPh del nemico. Se avviene durante la MPH del nemico viene chiamato Defensive First Fire – DFF e può essere usato solo contro unità in movimento; il DFF colpisce solo le unità in movimento anche se si trovano, nel momento in cui vengono attaccate, in un esagono occupato da altre unità.
- Quando una unità o uno stack spende MF in LOS di un unità nemica in Good Order, il difensore ha l'opzione di fermare temporaneamente il movimento, ed attaccarlo con tutte le unità che lo possono fare e che lui desidera. Il difensore deve poi piazzare un marker First Fire in cima a tutte le unità che hanno sparato in DFF e perso il ROF.
- Il DFF deve essere risolto prima che l'unità nemica lasci l'esagono in cui si trova. Il difensore non può chiedere di spostare all'indietro una pedina che si è già mossa in un altro esagono, tuttavia l'attaccante deve lasciare al difensore, prima di proseguire, ampio spazio per dichiarare l'eventuale DFF, e deve dichiarare la fine del movimento di un'unità prima di iniziare quello di un'altra. Una volta che una nuova unità ha iniziato a muoversi o la MPH è conclusa, le unità precedenti non sono più soggette a DFF.
- Qualsiasi azione che richiede ad una unità di spendere MF in un esagono, la qualifica come potenziale bersaglio per DFF, anche se l'unità non si è mossa dal proprio esagono durante la MPH (ad esempio tentativi di piazzare granate

fumogene, recupero di armi di supporto, piazzamento di DC).

- Gli attacchi DFF vengono risolti nello stesso modo di altri attacchi.
- Gli attacchi DFF possono beneficiare anche di un DRM -1 per First Fire Non Assault Movement (FFNAM – Primo Fuoco su Movimento non di Assalto) se l'attacco è diretto contro unità di fanteria che non stanno facendo Assault Movement, e di un -1 DRM per First Fire Movement in Open Ground (FFMO – Primo Fuoco su Movimento in Campo Aperto) se l'attacco è diretto contro unità di fanteria che muovono in Campo Aperto.
- Notare che il -1 DRM FFMO non è applicabile se la LOS attraversa una Hindrance, anche se l'unità è in Campo Aperto.
- Un'unità del difensore segnata con un marker First Fire, può fare ancora DFF con il proprio FP e/o MG durante quella MPH purchè il bersaglio non sia ad una distanza superiore rispetto all'unità nemica più vicina in LOS, né fuori dalla gittata normale.
- Una unità che utilizza il Subsequent First Fire (SFF – Primo Fuoco Successivo) lo fa con il FP dimezzato (Area Fire).
- Dopo che l'attacco è stato risolto, girare il marker First Fire sul lato Final Fire per quella unità e tutte le SW possedute (anche se non sono state usate)

### Final Protective Fire (FPF – Fuoco finale di protezione)

- Il PPF è una opzione disponibile ad una unità di fanteria del difensore già segnata con un marker Final Fire e che desidera sparare ad una unità che ha mosso adiacente durante la MPH.
- Il PPF viene trattato come Subsequent First Fire (Area fire ma con il FP raddoppiato per PBF) e con una penalità aggiuntiva: immediatamente dopo aver risolto l'attacco, il DR IFT originale (modificabile solo da eventuali comandanti) viene usato per un NMC contro le unità che hanno fatto PPF (incluso gli eventuali comandanti presenti che hanno diretto il PPF).
- Finché non diventi broken in seguito al NMC, non vi è limite al numero di attacchi PPF che una unità può fare, a parte il numero di unità in movimento ed i MF che spendono per muovere in esagoni adiacenti.
- Una unità che usa il PPF deve usare tutti i suoi FP e le MG utilizzabili e può formare un FG con unità che non usano il PPF. Solo le unità che usano il PPF ne subiscono gli eventuali effetti negativi.
- Un'unità che sopravvive ad un attacco DFF può essere attaccata ancora nello stesso esagono durante la sua MPH prima che spenda MF addizionali, ma solo da attaccanti diversi oppure se ha speso almeno 2MF in quell'esagono.
- La stessa unità o SW può fare DFF o SFF o PPF nello stesso esagono su una specifica unità nemica in movimento, solo per un numero di volte inferiore o uguale agli MF spesi in quell'esagono dall'unità che si muove.
- Una unità broken o pinned da un DFF può essere oggetto di ulteriori attacchi DFF e viene attaccata nel suo stato broken o pinned.
- Una unità in movimento soggetta a FFFNAM e/o FFMO che diventa broken è ancora soggetta a quei DRM in quell'esagono fino a che la MPH non sia finita.
- Una unità pinned non è più soggetta a FFFNAM o FFMO mentre è pinned, tuttavia, se un successivo SFF o DFF la porta in stato broken, perde il suo stato pinned ed è di nuovo soggetta a DRM per FFFNAM e FFMO (se precedentemente applicabili) per nuovi attacchi DFF contro di essa durante la MPH (tenendo a mente che la sua MPH termina appena un'altra unità muove)
- Una unità che usa Assault Movement e diventa broken, non usa più Assault Movement ed è soggetta al DRM -1 FFFNAM per il resto della sua MPH

### Residual Fire (Fuoco Residuale)

- Quando una unità viene attaccata da DFF, SFF o PPF, la locazione dove l'attacco avviene, va segnata con una pedina Residual FP, uguale a metà della colonna usata per

l'attacco FP IFT (con un massimo di 12, frazioni arrotondante per difetto).

- Una SW che si guasta o mantiene la ROF non lascia Residual FP.
- Da quel momento, qualsiasi unità che entra (o spende MF) nello stesso esagono nella stessa MPH, viene attaccata sulla IFT, con il FP rappresentato da quella pedina di Residual FP, con un nuovo DR cui va applicato il TEM/Smoke dell'esagono in questione, e l'eventuale FFNAM o FFMO applicabile.
- Un'unità che spende MF per lasciare una locazione non è sottoposta ad attacco dal Residual FP eventualmente presente in quell'esagono.
- Il Residual FP non può mai formare un FG; deve sempre attaccare separatamente.
- Residual FP è sempre il primo DFF da risolvere contro una unità in movimento in quell'esagono durante la sua MPH e viene risolto prima che il difensore possa dichiarare un attacco.
- Non più di un marker Residual FP può essere piazzato in un singolo esagono, ma un Residual FP maggiore successivamente ottenuto tramite un attacco IFT più grande sostituirà il precedente Residual FP più piccolo. I Marker Residual FP provenienti da attacchi diversi non vengono quindi combinati.
- Una unità può normalmente essere attaccata da Residual FP soltanto una volta per locazione; MF spesi simultaneamente (per esempio 2MF per entrare in un edificio) non causano attacchi Residual FP multipli
- Un'unità può essere attaccata da Residual FP ancora nello stesso esagono solo se l'unità spende MFP addizionali in quell'esagono e ciò facendo si espone a DRM più sfavorevoli.
- Le pedine Residual FP vanno rimosse alla fine della MPH.

### 3.4 Defensive Fire Phase (DFPh - Fase di Fuoco Difensivo)



- La porzione di Defensive Fire che avviene strettamente durante la DFPh viene chiamata Final Fire.
- Durante il Final Fire, una qualsiasi delle unità del difensore che non siano già segnate con una pedina First o Final Fire, possono sparare (includere MG che hanno mantenuto ROF nella MPH).

- Le unità del difensore che sono segnate col First Fire possono anch'esse sparare ancora, ma solo ad unità in esagoni adiacenti, e devono successivamente girare la pedina First Fire sul lato Final Fire.
- Una unità segnata come First Fire ha il proprio FP dimezzato (e raddoppiato per effetto del PBF).
- Una unità già segnata come Final Fire non può sparare durante la fase di Final Fire.
- Gli attacchi Final Fire colpiscono tutte le unità presenti nell'esagono bersaglio, non solo quelle che hanno mosso, ma FFNAM e FFMO non vengono applicati.
- La capacità di comando di un leader utilizzata durante la DFF può essere usata ancora in SFF, FPF o Final Fire ma solo per dirigere le stesse unità che avevano sparato in precedenza sotto la direzione dello stesso leader. Se vi sono unità diverse o aggiuntive, il comandante non può dirigere il fuoco (nemmeno durante il FPF)
- Le pedine First Fire e Final Fire vanno rimosse alla fine della DFPh.

#### Sintesi Defensive Fire

##### 1 – First Fire – avviene durante l'MPh dell'avversario

**1a – Defensive First Fire:** ha effetto solo su unità in movimento, può lasciare FP Residuale, piazza il counter First Fire

**1b – Subsequent:** ha effetto solo su unità in movimento entro la gittata base, può lasciare FP Residuale, è possibile solo per le unità già segnate con una pedina First Fire, e solo se non hanno unità nemiche più vicine, girare il counter dal lato Final Fire

**1c – Final Protective:** ha effetto solo su unità in movimento su esagoni adiacenti, può lasciare FP Residuale, possibile solo per unità già segnate con una pedina Final Fire, e richiede un

NMC per l'unità che spara e per il leader che eventualmente la dirige.

##### 2 - Final Fire - Avviene durante la DFPh:

FFNAM e FFMO non si applicano, ha effetto su tutte le unità nell'esagono bersaglio, non disponibile per le unità segnate con una pedina Final Fire, né per le unità segnate con pedina First Fire a meno che non sia diretto ad un esagono adiacente, piazzare (o girare) una pedina su Final Fire

#### Fasi di Movimento – Esempio Figura 1



Durante la MPH russa, la 4-4-7 in I5 spende 2MF per entrare in J5: siccome è una mossa di un solo esagono che non richiede l'uso di tutti i MF dell'unità, la 4-4-7 può usare movimento di assalto.

La 4-4-7 in H3 spende 2MF per entrare in I3 ed altri 2MF per entrare in J2; dato che i PP della LMG (1PP) non eccedono l'IPC della Squadra (pari a 3), portare l'LMG non ha influenza sul movimento. La 5-2-7 in F3 dichiara Double Time e spende 1MF per entrare in G3, 1MF per entrare in H2, 2MF per entrare in I3 e 2MF per entrare in J3 per un totale di 6MF, finendo CX. Il 9-1 e la 4-4-7 in F4 muovono in stack e spendono 2MF per entrare in G4, poi H4, ed infine I4 per un totale di 6MF usando il leader bonus. L'8-1 e la 4-4-7 in E3 dichiarano Double Time e spendono 2MF per entrare in E4, poi E5, poi F5 e infine G5 per un totale di 8MF.

#### Fase di Movimento e Defensive Fire – Esempio Figura 2

La 4-4-7 con MMG in I4 spende 2MF per entrare in J3. Siccome la MMG pesa 5PP, essa riduce gli MF della squadra di 2 e l'unità non può usare Assault Movement verso J3. La 4-4-7 potrebbe dichiarare Double Time, il che incrementerebbe i suoi MF di 2, ma ridurrebbe il suo IPC di 1, per un MF netto aggiuntivo pari ad 1, permettendogli di entrare in K3 dopo J3. Assumiamo che questa sia la mossa scelta dall'unità russa. L'unità tedesca 4-6-7 con MMG in K5 spara all'unità in movimento in J3 sulla colonna 4FP (non usa la MMG) con un DRM +2 (+3 per l'edificio in pietra, -1 per FFNAM). Il tiro non causa cowering (il tiro non ha ottenuto una doppia), lascia 2FP residui in J3 e la squadra (soltanto) viene marcata col First Fire.

Quando la 4-4-7 russa entra in K3, il giocatore tedesco spara da K5 con la MMG sulla colonna 4FP con un DRM -2 (-1 per FFMMO e -1 per FFFNAM). Assumendo che la MMG non si rompa, non subisce cowering, perde la ROF (ovvero il DR originale non è né 12 né una doppia e il dado colorato è superiore o uguale a 3), essa viene marcata col First Fire (conviene usare la stessa pedina che copre la 4-6-7 per coprire l'intero stack), e lascia 2FP residuali in K3.

Ora il giocatore russo passa alla unità successiva, la 5-2-7 in G5, con l'intenzione di usare 4MF per arrivare in K4. Notare che il bonus stradale non si applica perché non tutto il movimento è attraverso lati stradali. La 5-2-7 entra in H5 e I5. A questo punto il giocatore tedesco dichiara che farà Subsequent First Fire con la 4-6-7 (già segnata First Fire) perché i tedeschi sono entro la gittata base e nessun'altra unità nemica nota è più vicina. L'unità usa anche la MMG (anche se il suo B# verrà abbassato di 2) perché la MMG verrà comunque segnata con una pedina Final Fire che essa spari oppure no. I 9FP della 4-4-7 e della MMG vengono dimezzati ed attaccano quindi sulla colonna 4FP con un DRM -2 (-1 FFFNAM, -1 FFMMO). L'attacco lascerà 2FP residui a meno che il tiro non subisca cowering o la MMG abbia un malfunzionamento (nel qual caso gli FP residui sono 0). Assumiamo che la 5-2-7 diventi broken e che i 2FP residui vengano lasciati nell'esagono. Girare il First Fire sullo stack tedesco dal lato Final Fire.

Il giocatore russo muove la 4-4-7 in F6, poi G6, H5 ed I5 dove subisce i 2FP residui con un DRM-2 (-1 FFMMO, -1 FFFNAM). Assumiamo che questo attacco non abbia nessun effetto. Il giocatore tedesco vorrebbe sparare ancora con l'unità in K5, ma, essendo già marcato con Final Fire può farlo solo su unità adiacenti. La 4-4-7 continua a muovere su I6 per 4MF e usa il bonus stradale per muovere fino in I7.

Il 9-2 ed la 4-4-7 russa con l'MMG in F5 muovono su G6, H5, I6 e J5 spendendo 5MF. L'IPC pari ad 1 del leader viene aggiunta all'IPC pari a 3 dell'MMG, per un IPC totale di 4, che viene sottratto dai 5PP dell'MMG. La differenza viene sottratta dai 6MF forniti dal bonus del leader. Entrando in J5, il giocatore tedesco dichiara Final Protective Fire. I FP del'FG (la MMG deve attaccare per forza con la 4-6-7) vengono dimezzati (a causa del Subsequent First Fire) e raddoppiati (a causa di Point Blank Fire) e dunque attacca sulla colonna 8FP con un DRM +2 (+3 per l'edificio di pietra, -1 FFFNAM). Il DR originale + 7 e la 4-6-7 passa il suo NMC da Final Protective Fire con il numero più alto ammesso e diventa quindi Pinned. L'unità russa deve subire un PTC (un 9 sulla colonna 8FP), e l'attacco lascia 4FP residuali.

Finalmente la 4-2-6 russa in H6 muove su I6, J6 e K6 dove il giocatore tedesco dichiara ancora final Protective Fire. Il FP del FG viene dimezzato (perché è pinned) e raddoppiato per PBF, attacca quindi sulla colonna 4FP con un DRM -1 (da FFFNAM). La fortuna dell'unità tedesca termina qui, tira un DR originale di 10 senza una doppia, il che significa che la 4-6-7 fallisce il NMC di 3 (e deve quindi essere rimpiazzata da una 4-4-7 di seconda linea se il suo ELR è inferiore o uguale a 2), viene girata dal lato broken e coperta con una pedina DM. In più, la MMG ha un malfunzionamento e viene girata sul lato opposto. Il colpo avviene ugualmente, ma il risultato è 9 sulla colonna 4FP quindi nessun effetto. Una pedina da 1FP residuo viene piazzato sull'esagono (dato che la MMG si è inceppata non lascia FP residui).

N.B. La figura 2 è dopo tutti i risultati, escluso l'attacco FFP verso la 4-2-6 che muove su K6

### 3.5 Advancing Fire Phase (APh – Fase di Fuoco Avanzato)

- Le unità dell'attaccante che non hanno sparato durante la PFP, possono farlo nella fase di fuoco di avanzato con metà FP.
- Una squadra il cui FP sulla pedina è sottolineato può usare l'Assault Fire, che permette a qualsiasi squadra durante la APh di aggiungere un punto FP al proprio attacco dopo che sono stati applicati tutti i modificatori, e le eventuali frazioni vengono poi arrotondate per eccesso.
- Il bonus di Assault Fire non è applicabile per bersagli oltre la gittata normale.
- MMG, HMG, non possono sparare nella APh se si sono mosse nella MPh.
- Le pedine Prep Fire vanno rimosse alla fine della APh.

### 3.6 Rout Phase (RtPh - Fase di Rotta)

- Durante la RtPh, una unità broken, non impegnata in mischia, non può terminare la RtPh nello stesso esagono o adiacente ad una unità nemica nota ed in Good Order, né può rimanere nello stesso esagono in Campo Aperto nella LOS ed entro la gittata di una unità nemica nota ed in Good Order che potrebbe interdirla se stesse fuggendo in quell'esagono (vedere dopo). Una unità in quella condizione viene segnata con un marker DM.
- Unità broken non impegnate in mischia e sotto DM devono *rottare* (attaccante per primo, una unità per volta) durante la RtPh e se non possono farlo vengono eliminate (Failure to rout).
- Tutte le unità broken, ad eccezione degli SMC feriti, hanno 6MF da usare nella RtPh; questo valore non può mai essere aumentato.
- Una unità broken può *rottare* in un esagono in Campo Aperto che sia nella LOS ed entro la normale gittata di una unità nemica nota senza rischiare l'interdizione (vedere dopo) solo se usa Low Crawl (Strisciare), ma anche in questo caso non può terminare la RtPh adiacente ad una unità nemica nota o verrà eliminata per Failure to Rout.
- Low Crawl è una rotta di un solo esagono che richiede tutti gli MF dell'unità in rotta. Una unità in Low Crawl non può essere interdotta. Tutte le altre regole della rotta si applicano invariate al Low Crawl.
- Una unità in rotta si deve muovere verso l'esagono più vicino (in termini di MF) di bosco o edificio che sia entro 6MF.
- Una unità in rotta non può fuggire verso una unità nemica nota (se cioè riduce il numero di esagoni fra essa e l'unità nemica nota). Non può avvicinarsi verso un'unità nemica nota, anche se broken, se è / è stata durante questa RtPh nella sua LOS. Ed anche se muovendo verso tale unità nemica esca dalla sua LOS.
- Una unità in rotta adiacente ad una unità nemica non può muovere in un altro esagono adiacente a quella stessa unità salvo nel caso in cui ciò avvenga per uscire dalla location dell'unità nemica.
- Negli altri casi una unità in rotta può muovere verso una unità nemica.
- Dopo aver raggiunto il bosco o edificio più vicino non adiacente ad una unità nemica, una unità in rotta deve fermarsi e terminare la sua RtPh in quel bosco o edificio a meno che l'unità non possa entrare immediatamente in un altro esagono di bosco o edificio adiacente avendo ancora sufficienti MF.
- Una unità broken può sempre abbandonare un edificio in cui inizia la sua RtPh.
- Una unità in rotta deve ignorare qualsiasi esagono di bosco o edificio in cui non può entrare a causa dei limiti al numero di unità presenti nello stesso esagono, e può anche ignorare un esagono di bosco o edificio se quell'esagono non lo allontana ulteriormente da unità nemiche note rispetto all'esagono in cui si trova.
- Se nessun esagono di bosco o edificio può essere raggiunto durante la RtPh, una unità broken può fuggire verso qualsiasi esagono coerente con le restrizioni suddette.
- Una unità broken può *rottare* solo se è in stato DM.
- Un comandante in Good Order nella stessa location con una unità broken può scegliere di accompagnare l'unità broken nella sua rotta. Il comandante viene però eliminato nel caso in cui l'unità broken che accompagna fallisca un MC di interdizione. Egli deve rimanere con l'unità per l'intera RtPh ma non è considerato broken e può aggiungere la sua Leadership al NMC di interdizione.

#### Interdizione

- L'interdizione avviene quando una unità in rotta entra in un esagono di Campo Aperto senza usare Low Crawl e si trova in LOS ed entro la gittata normale di una unità nemica, non broken né pinned, capace di sparare in quell'esagono con almeno 1FP.

- Una unità in Close Combat non può interdire, né può farlo una unità CX o un leader da solo con una MG
- Se vi è interdizione, allora l'unità in rotta è soggetta ad un NMC con tutte le conseguenze del caso. Una unità in rotta che fallisce il NMC di interdizione soffre una Casualty Reduction e la HS eventualmente risultante può poi successivamente continuare la rotta.
- L'interdizione non ha effetto sulle altre unità nello stesso esagono.
- Le unità possono fare interdizione anche se hanno esaurito tutte le opzioni di fuoco per quel turno.
- Una unità che riceve un risultato Pin pur superando il suo NMC di interdizione, non può proseguire oltre la propria rotta durante quella RtPh e, se ancora adiacente ad una unità nemica nota, viene eliminata per Failure to Rout.
- Una unità broken non può essere interdita più di una volta per esagono in Campo Aperto indipendentemente dal numero di unità nemiche che possono dichiarare interdizione.
- Un esagono di Campo Aperto per l'interdizione è un esagono di Campo Aperto su cui, qualsiasi interduttore, potrebbe, durante un ipotetico DFF, applicare il FFMO DRM di -1
- L'FFMO DRM viene negato se c'è Hindrance fra l'unità che fugge e l'interduttore.
- Notare che il First Fire non avviene durante la RtPh.



**Esempio Fase di Rotta**

*E' la RtPh e tutte le unità broken sono sotto DM e quindi eleggibili per la fuga. L'unità in zM9 può decidere di rimanere ferma o fuggire nel bosco in N9 (e poi forse O10 o N10); non può fuggire in L8 o M8 perché se lo facesse ridurrebbe la distanza verso una unità nemica nota; potrebbe ignorare il bosco in N9 (che non è più lontano da O6 di quanto non lo sia M9) e raggiungere invece N10 o L10.*

*L'unità in N7 deve rottare; non può rimanere in campo aperto entro la gittata normale dei possibili interditori in O6, M6 o L7 e diventerebbe automaticamente DM all'inizio della RtPh. Può rottare in O8 oppure può ignorare O8 (che non è più lontano da O6 di quanto non lo sia N7) e fuggire verso N9 (o M9), sia facendo low crawling in N8 o subendovi interdizione andando verso N9 (o M9).*

*L'unità N6 deve rottare su N7. Può fare Low Crawl, oppure può subire interdizione in N7 e continuare la rotta su O8. Se la 4-6-7 in M6 fosse invece in M5, l'unità in N6 potrebbe andare in M7 ma non potrebbe rimanervi e dovrebbe subire interdizione andando su O8 dove dovrebbe poi fermarsi.*

*L'unità in N5 viene eliminata per non avere possibilità di fuga (e lo sarebbe anche la 4-6-7 in M6 se fosse invece in M5)*

### 3.7 Advance Phase (APh - Fase di Avanzata)

- L'attaccante può trasferire SW fra unità in Good Order e muovere una qualsiasi delle sue unità di fanteria in Good Order e non Pinned in un esagono adiacente (anche se occupato da unità di fanteria nemiche)
- Una unità che entra in un esagono che richiederebbe la spesa di tutti i suoi MF diventa CX. Per esempio, una Squadra russa che trasporta una MMG che pesa 5PP ha solo 2MF a disposizione e deve quindi diventare CX per avanzare in un esagono che richiede 2MF come costo durante la MPH (boschi, edifici), a meno che non sia

accompagnata da un comandante che aggiunge 2MF ed 1IPC alla Squadra, consentendo in totale 5MF.

- Una unità CX non può avanzare in un esagono che richiederebbe tutti i suoi MF. Per esempio una Squadra tedesca CX con una HMG da 4PP avrebbe solo 2MF residui dopo aver tolto i 2PP in eccesso (il suo IPC viene ridotto a 2 a causa del suo stato CX), e non può avanzare in un esagono edificio a meno che non sia accompagnata da un comandante.
- Piazza un marker CC su unità che avanzano in un esagono occupato da unità nemiche.

### 3.8 Close Combat Phase (CCPh – Fase di combattimento ravvicinato)

- Il Close Combat è un tipo di attacco che avviene durante la CCPh fra unità nemiche nello stesso esagono.
- Non ci sono modificatori TEM per DR di attacco in CC e non si usano né SW né si applica il PBF.
- A differenza di normali attacchi, il CC è simultaneo e quindi entrambe le fazioni attaccano contemporaneamente -anche se una delle due è stata completamente eliminata- purché non vi sia stata imboscata (Ambush).

#### Ordine e Combinazioni di Attacco

- L'attaccante specifica l'ordine degli attacchi CC nei vari esagoni contrassegnati dal marker CC. Ogni esagono di CC deve essere completamente risolto prima di passare all'altro.
- Ogni giocatore deve designare tutti i suoi attacchi prima di risolvere il primo. Prima designa l'attaccante poi il difensore. Successivamente vengono risolti tutti gli attacchi dell'attaccante e poi tutti quelli del difensore (usando anche le unità eliminate o ridotte dall'attaccante)
- Le unità possono attaccare qualsiasi unità o combinazioni di unità nello stesso esagono, ma ogni unità può attaccare, ed essere attaccata, solo una volta per CCPh.
- Non devono necessariamente essere attaccate tutte le unità in CC, e le unità non sono tutte obbligate ad attaccare.
- Solo unità non broken possono attaccare, ma le unità broken si difendono normalmente anche se soffrono di un -2 DRM per gli attacchi CC diretti verso di loro.

#### Combattimento

- Il FP delle unità che attaccano viene comparato con il FP delle unità che difendono per ottenere un rapporto di FP attacco vs. difesa chiamato Odds (probabilità)
- Una volta determinati i rapporti, si lancia un DR per ogni attacco. Se il DR finale è inferiore al numero sulla Close Combat Table (CCT – Tavola del Combattimento ravvicinato) corrispondente al rapporto individuato, le unità attaccate vengono eliminate.
- Un DR finale che è uguale al Kill Number sulla CCT causa una Casualty Reduction di una delle unità attaccate selezionata casualmente.
- Un DR finale superiore al Kill Number non ha effetto.
- Un SMC in CC ha un FP di attacco e difesa pari ad 1
- Un SMC può attaccare da solo ma se lo fa deve anche difendere da solo.
- Un numero qualsiasi di SMC può combinarsi con un MMC o altri SMC per svolgere un CC sommando insieme i loro FP.
- Un SMC difende in CC come parte del gruppo con cui attacca, aggiungendo 1FP al FP dell'unità con cui è in stack (i giocatori sono liberi di riarrangiare i loro stack prima di iniziare la CCPh).
- Un comandante può dirigere il CC del MMC con cui attacca e difende (e quello di qualsiasi altra unità che si aggiunge a quel MMC) in un attacco CC combinato applicando la sua Leadership per modificare il CC DR, questo oltre all'aggiungere 1FP alla forza dell'attacco.
- Un comandante non può usare la sua Leadership per modificare un attacco che compie da solo.
- **Imboscata (Ambush)** Quando una unità di fanteria avanza in CC in un bosco o in un edificio (salvo nei casi in cui va a rinforzare una Melee già in atto), è possibile un'imboscata (Ambush).
- In questo caso prima di dichiarare gli attacchi CC, ogni giocatore fa un dr. Se uno dei due giocatori ottiene almeno 3 meno dell'altro è riuscito nell'imboscata.

- Il giocatore che è riuscito ad imboscare l'avversario ha diritto ad un -1 DRM nel suo attacco CC, ed un +1 DRM negli attacchi CC contro di lui, fino a che quel CC diventa una Melee (vedi sotto) alla fine della corrente CCPH.
- I dr per l'imboscata sono soggetti a drm anche se solo una parte delle unità in CC del giocatore è soggetta a quei modificatori. I modificatori sono +1 se CX, +1 se pinned, +1 se Inesperti, e la leadership del migliore leader presente (a meno che il comandante sia solo). Vedere la QRDC per maggiori dettagli.
- La parte che ha imboscato l'altra risolve tutti i suoi attacchi per prima durante quella CCPH e solo le unità nemiche che sopravvivono possono reagire all'attacco.

### Mischia (Melee)

- Se delle unità di fanteria di entrambi gli schieramenti (e se almeno una parte è non broken) rimangono nello stesso esagono dopo che gli attacchi CC iniziali sono stati risolti alla fine della CCPH, esse vengono considerate bloccate in Melee (Mischia) e non possono svolgere nessuna altra attività salvo il CC al turno successivo (per esempio non possono lasciare l'esagono, non possono sparare fuori dall'esagono, non possono interdire unità in fuga, etc.)
- Piazzare una pedina Melee sullo stack.
- Nuove unità possono avanzare in Melee nella successiva fase di avanzata ma devono poi entrare in CC.
- Unità fuori dalla Melee possono attaccare unità in Melee durante una qualsiasi Fire Phase, ma l'attacco avrà effetto sarà su tutte le unità presenti nell'esagono, sia amiche che nemiche.
- Rimuovere la pedina Melee appena non ci sono più unità non broken.
- Rimuovere tutte le pedine Pin alla fine della CCPH



### Esempio Close Combat

Tutti movimenti in Advance Phase sono stati completati (freccie gialle). I Close Combat sono risolti nell'ordine scelto dall'attaccante (tedesco).

La 4-6-7 tedesca in G6 avanza in CC contro la 4-2-6 russa in F5, e l'esagono è un edificio, può dunque avvenire un'imboscata. Il drm di imboscata della 4-2-6 è +1 (coscritti) mentre il drm dei tedeschi è zero. Non vi è quindi imboscata se il dr dei russi è 3 e quello dei tedeschi 2. Il tedesco attacca con il rapporto 1:1, e così anche il russo. I DRM per entrambi gli attacchi sono zero. Il DR dei tedeschi è 5, che causa Casualty Reduction ma non cambia il rapporto. Il DR dei russi è 9, senza effetti. La 4-2-6 russa viene sostituita con una 2-2-6 e lo stack contrassegnato con un marker Melee.

I tedeschi 8-1, 9-1 e 4-6-7 in H5 avanzano in G5 occupata dalla 4-4-7 russa. Un Ambush è possibile con un drm tedesco di -1 (il modificatore di uno dei leader), e dal lato russo con un drm zero. Il dr di imboscata del tedesco è 6, quello russo 3, quindi non vi è imboscata. La 4-6-7 dà 4 FP e ciascuno dei leader 1FP arrivando al rapporto di 6:4 ovvero 3:2. Il russo deve invece attaccare 1:2 perché i leader stanno attaccando con la squadra e non possono quindi essere attaccati separatamente. I tedeschi hanno un DRM -1 (sempre dovuto alla presenza del leader) ed i russi un DRM zero. Il DR del tedesco è 6, modificato in 5, il che elimina i russi. Il DR dei russi è 3, e tutti i tedeschi sono ugualmente eliminati. L'esagono risulta quindi svuotato da tutte le unità.

Le tre unità 4-4-7 tedesche avanzano nell'edificio in H4 occupato da due unità 4-5-8 russe. Entrambi i lati hanno drm per l'Ambush pari a 0. I tedeschi tirano un dr di 3, i russi un dr di 5 e non vi è quindi imboscata. Il tedesco deve dichiarare i suoi attacchi per primo; ciascuna delle squadre 4-4-7 può attaccare una sola volta, e ciascuna delle squadre russe può essere attaccata solo una volta. Le opzioni del tedesco sono: un unico attacco 12:8 (ovvero 3:2), due unità su una russa (2:1) ed una sull'altra 1:1, oppure tutte e tre su una unità russa (3:1) senza attacco sulla seconda unità russa. Il tedesco decide per due attacchi, uno 2:1 ed uno 1:1. Adesso tocca al russo dichiarare i suoi attacchi. Le sue opzioni sono: un unico attacco 8:12 (ovvero 1:2), un attacco 4-5-8 contro due 4-4-7 (1:2) ed un attacco alla pari (1:1); un attacco delle due 4-5-8 contro due 4-4-7 per un attacco (1:1) senza attacco sulla terza 4-4-7; due attacchi 1:1 senza attacco sulla terza 4-4-7; oppure infine un attacco delle due 4-5-8 su una 4-4-7 (2:1) senza attaccare le altre unità tedesche. Il russo decide di fare due attacchi: una 4-5-8 attacca due 4-4-7 (1:2) e l'altra 4-5-8 attacca la 4-4-7 rimanente (1:1). Tutti gli attacchi hanno un DRM pari a zero. Il tedesco ha un DR di 6 per l'attacco 2:1 e quindi elimina il russo, mentre il DR dell'attacco 1:1 è un 9, quindi senza effetto. I russi invece tirano un DR di 4 sull'attacco 1:2 causando casualty reduction, ed un 7 sull'attacco 1:1 senza effetto. Determina casualmente quale 4-4-7 subisce Casualty Reduction. Dopo gli attacchi l'esagono contiene due squadre 4-4-7 ed una 2-3-7 tedesca, ed una 4-5-8 russa. Lo stack va ora coperto con un marker Melee.

In J3 la 4-6-7 tedesca è in melee con la 4-4-7 e la 5-2-7 russa da un turno precedente, ed il leader tedesco 9-2, ferito, avanza in K4 per portare rinforzo. Non vi è possibilità di imboscata perché la Melee esiste già. Il tedesco dichiara un attacco 1:1 contro la 5-2-7 senza attaccare la 4-4-7. Il russo dichiara un attacco 3:2 contro tutte le unità tedesche. Il DRM dei tedeschi è -1 (il leader ha leadership di -2, ma è ferito e quindi il numero si riduce di 1), mentre il DRM russo è zero. Entrambi tirano un DR di 7 e non vi sono effetti. La Melee continua.

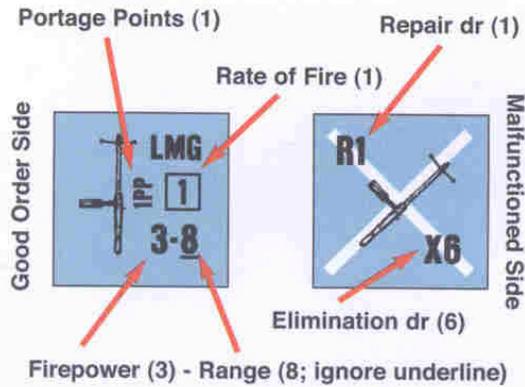
La 4-6-7 tedesca avanza nell'edificio I4 occupato dalla 4-4-7 russa. Un'imboscata è possibile. Entrambi hanno drm pari a zero. Il dr tedesco è un 4 e quello russo un 1. La differenza è 3 e quindi i russi riescono ad imboscare i tedeschi. A questo punto in questo esagono i combattimenti close combat diventano sequenziali: il russo dichiarerà e risolverà i suoi attacchi per primo, il tedesco farà altrettanto ma solo con le sue unità che sopravvivono all'attacco russo. Il russo dichiara un attacco 1:1. Il DRM è -1 per l'Ambush. Il DR del russo è 6 che causa una casualty reduction e la 4-6-7 tedesca viene sostituita con una 2-4-7. I tedeschi adesso dichiarano un attacco 1:2. Il DRM è +1 (per l'Ambush subito). Il DR è un 5, senza effetto. L'esagono viene coperto con un marker Melee. La Melee continuerà nel prossimo turno, ma il DRM da imboscata non sarà più applicabile.

La 5-4-8 CX tedesca avanza in E6 occupata dalla 4-4-7 russa. Non vi è possibilità di Ambush. Il tedesco attacca 1:1 con un DRM +1, ed il russo attacca 1:2 con un DRM-1. Entrambi i DRM sono causati dallo stato CX dell'unità tedesca. Il DR tedesco è 9 e quello russo 2, attivando la possibilità di promozione sul campo (5.3). Il Russo fa un tiro dr sulla Leader Creation Table con un drm +1 (modificatore nazionalità russa). Il suo dr originale di 1 è modificato in 2, creando un leader russo di 8-0. I Rapporti del close combat vengono allora ricalcolati. L'attacco tedesco rimane 1:1 (5:5), ma quello russo cambia e diventa anch'esso 1:1, anche se poi il DR di 2 avrebbe comunque eliminato la 5-4-8 sia col rapporto 1:2 che con quello 1:1

### 3.9 Turn Record Chart ( Segnaturni)

- Il giocatore che prima era il difensore diventa l'attaccante ed inverte la pedina del turno.
- Se ha già svolto il ruolo di attaccante in questo turno fa avanzare di una posizione la pedina del Turno sul segnaturni.
- Quando la pedina del turno raggiunge la casella END lo scenario è terminato.
- Se un turno è diviso a metà diagonalmente e stampato in rosso, indica che solo il primo giocatore muove in quel turno.
- I simboli delle nazionalità dentro le caselle dei turni servono per segnalare l'arrivo dei rinforzi in quel turno.

#### 4.0 Armi di Supporto (Support Weapons –SW)



- Una unità può possedere qualsiasi tipo e numero di SW (Support Weapons - armi di supporto)
- Una SW non può muoversi da sola, una SW deve essere trasportata da una unità ed avrà un costo di trasporto espresso in PP [1.2.4]

#### Abbandono e recupero delle armi

- Una unità non Broken può raccogliere o lasciare un'arma di supporto in qualsiasi punto purché abbia MF sufficienti per farlo, ma nessuna arma di supporto può essere mossa più di una volta per MPh.
- Una unità non Broken può abbandonare una SW senza costo in MF durante la sua fase MPh o APh. Se una unità abbandona una SW all'inizio della fase, senza aver speso alcun MF, quell'arma di supporto verrà considerata come mai posseduta in quella fase.
- Le unità broken devono abbandonare le SW che siano in eccesso rispetto al proprio IPC prima di poter andare in rotta.
- Se una unità abbandona un'arma di supporto o viene eliminata, l'arma di supporto si trova abbandonata in quell'esagono e deve essere recuperata per poter essere usata.
- Un'unità di fanteria in Good Order può recuperare una SW abbandonata nel proprio esagono all'inizio della propria RPh, ma quell'azione diventa l'unica eseguibile durante la RPh. Il recupero della SW avviene con un dr < 6 (+1 drm se CX).
- Una SW non può essere trasferita ad un'altra unità nella stessa fase in cui è stata recuperata
- Un'unità di fanteria durante il movimento può anche effettuare un tentativo di recupero pagando un costo di 1MF

#### Peso e trasporto delle armi

- Il peso viene determinato per ogni arma di supporto trasportata rispetto all'IPC (Inherent Portage Capacity) di MMC e SMC.
- Le SW possono essere abbandonate in qualsiasi momento durante la MPh, ma nessun'arma può essere trasportata più di una volta per MPh.
- Un MMC ha un IPC di 3 PP, ed un SMC ha un IPC di 1 PP
- Una unità di fanteria perde 1MF per ogni PP trasportato in eccesso rispetto al proprio IPC, ed un SMC non può mai trasportare più di 2PP
- Un leader in Good Order può aggiungere il suo IPC a quello di un MMC in Good Order per aumentare l'IPC del MMC di 1, se iniziano la MPh insieme e si muovono in un unico stack.

#### Distruzione delle SW

- Le armi di supporto possono essere volontariamente distrutte dall'unità che le possiede durante la PFP o la DFPh, ma questa azione conta come uso della SW in quella fase.
- Le SW possono anche essere distrutte dal fuoco nemico se l'unità che possiede la SW subisce KIA sulla IFT. In tal caso si effettua un secondo dr sulla stessa colonna dell'IFT per ogni arma posseduta da quell'unità. Se il dr finale è KIA allora la SW è distrutta, se è un K allora la SW è guasta.

#### Uso armi di supporto catturate

- Un'arma di supporto catturata ha il ROF ridotto di 1, ed il valore di B# e X# ridotto di 2. Una SW usata da un MMC inesperto (Green/Coscritto) ha il valore di B# o X# ridotto di 1 (questi effetti sono cumulativi rispetto a qualsiasi altra penalità)

#### Utilizzo delle armi da parte di MMC/SMC

- Una Squadra può sparare qualsiasi arma di supporto senza perdere il proprio FP, oppure due armi di supporto qualsiasi al costo però di non potere più usare il proprio FP per questa e tutte le fasi di fuoco successive del turno ad eccezione del SFF e del PPF.
- Una mezza squadra può usare solo una SW e per farlo rinuncia al proprio FP per tutte le fasi di fuoco successive del turno (salvo SFF e PPF). Nota che la CCPh non viene considerata una fase di fuoco.
- Un SMC può usare una SW ma perde ogni Leadership che poteva altrimenti utilizzare durante quella fase.

#### 4.1 Mitragliatrici (Machine Guns – MG)



- Ogni MG è caratterizzata da due numeri separati da un trattino: quello a sinistra è il FP, quello a destra la gittata normale (Normal Range) misurata in esagoni.

- Un SMC da solo può sparare una MG come

Area Fire, mentre due SMC insieme possono sparare una MG a piena potenza.

- Se un MMC spara con il proprio FP ed una MG allo stesso bersaglio (stesso esagono, stessa unità) durante la stessa fase, allora devono formare un FG, non possono sparare separatamente a meno che la MG mantenga la ROF (o il MMC attacchi in una fase successiva senza usare la MG)
- Le MG sono limitate a 16 esagoni di gittata a meno che non siano dirette da un Leader. Gli attacchi oltre i 16 esagoni vengono trattati come Area Fire contro fanteria in Good Order (oltre agli effetti del fuoco oltre il raggio normale).

#### Breakdown Number

- Una MG senza un numero B# evidenziato ha un B# intrinseco di 12. Se il DR IFT originale di un attacco che usa MG è maggiore o uguale al suo B#, la MG si è guastata e la pedana viene capovolta dopo aver risolto l'attacco. Selezionare in modo casuale quale MG si è guastata se si usano più MG in un FG.
- Il B# di una MG che usa SFF o Final Fire già segnata con First Fire/Final Fire, viene ridotto di 2 e la MG viene rimossa se il DR IFT è uguale al B# originale.

#### 4.2 Lanciapirome (Flamethrowers – FT)



#### Definizione

- Un FT è una SW con una gittata di 1 esagono e 24FP. Un FT può attaccare a due esagoni con metà FP. Un FT non viene mai raddoppiato per PBF

#### Uso da parte della fanteria

- Una unità pinned non può usare un FT
- Il FP di un FT non viene dimezzato durante l'AFPh ma l'unità che lo manovra è soggetta al Covering.
- Gli attacchi FT vengono risolti sulla IFT, non ricevono DRM né di Leadership né di TEM, ma ricevono, se applicabili, quelli da Hindrance, incluso Smoke e il +1 da CX.
- Una unità non può usare due FT. Ma una Squadra può effettuare un attacco separato con il proprio FP
- Un FT non può mai combinarsi con altri attacchi, né formare un FG.
- Qualsiasi unità che possiede un FT deve dedurre 1 (per ogni FT posseduto) dal DR sulla IFT per gli attacchi contro di essa.
- Se quando un FT attacca, il DR originale è maggiore o uguale a 10 (o al suo X#), il FT viene eliminato dopo aver risolto l'attacco.
- Se il FT viene usato da unità non di elite, l'X# diventa 8

### 4.3 Cariche Esplosive (Demolition Charles – DC)



#### Definizione

- Una DC è una SW che attacca nel luogo in cui si trova durante la AFPH con 30FP sulla IFT
- Non subisce modificatori per PBF o per l'utilizzo nella AFPH. Si applicano invece il TEM del difensore e lo stato CX dell'unità che la piazza.
- Una Squadra che attacca con una DC può usare il proprio FP nella AFPH.
- Se il MMC che piazza la DC non è elite, il X# si riduce di 2.

#### Uso da parte della fanteria

- Una unità di fanteria che possiede una DC può tentare di piazzarla in un esagono adiacente durante la propria MPH spendendo MF aggiuntivi (nell'esagono da cui effettua il tentativo di piazzamento) uguali al numero di MF che servirebbero teoricamente all'unità per entrare nell'esagono dove viene piazzata la DC. L'azione di piazzare la DC viene considerata come movimento nell'esagono in cui l'unità si trova, non nell'esagono in cui la DC viene piazzata.
- Una unità non può piazzare una DC se ha fatto Prep Fire, oppure se diventa pinned o broken prima di completare il piazzamento.
- Se una unità che effettua il tentativo di piazzare la DC sopravvive a DFF, SFF e PPF (e senza diventare pinned o broken) allora la DC viene considerata piazzata correttamente.
- Se l'unità era CX, il DRM CX +1 viene applicato al DR di risoluzione dell'attacco della DC
- Una DC piazzata correttamente durante la MPH attacca sulla IFT durante la AFPH. Se il DR è 12 (10 se piazzata da unità non elite) la DC ha un guasto e non esplose.
- La DC viene rimossa subito dopo l'uso.

### 5.0 Esperienza e Distinzioni fra Unità (ELR and Unit Distinction)

#### 5.1 Livello di Esperienza (Experience Level Rating – ELR)

- Ogni schieramento nello scenario avrà un certo numero di leader, SW, Squadre e mezza Squadre di elite, di prima o seconda linea, reclute o coscritti. Tuttavia, durante il gioco, SMC e MMC sono soggetti ad essere sostituite da unità di qualità inferiore.
- Ogni OB (Order of Battle – elenco unità sul campo) fornirà un ELR per ciascuna parte. Questo numero rappresenta il massimo numero con cui una unità in Good Order può fallire un MC (dopo modificatori) senza venir rimpiazzata da una unità di qualità inferiore. Se una unità che non può essere rimpiazzata da una di qualità inferiore fallisce un MC per più del suo ELR, non soffre di penalità aggiuntive.
- Se una unità in Good Order fallisce un MC per più del suo ELR, viene immediatamente rimpiazzata da una unità broken della stessa dimensione ma di un livello inferiore in termini di qualità, come dalla tabella seguente per nazionalità.
- Gli MMC con il numero del morale sottolineato sulla pedina non sono soggetti all'ELR.

#### 5.2 Distinzione per Nazionalità

- Unità di differenti nazionalità hanno differenti capacità. In questo gioco le differenze sono riflesse nei diversi tipi di MMC.
- Ogni nazionalità e le sue unità ed armi di supporto sono rappresentate con un colore diverso.

#### 5.3 Promozioni sul campo

- Ogni volta che un MMC tira un DR originale 2 durante un attacco CC o come auto-recupero può nascere un leader.
- La qualità del leader dipende da un successivo dr sulla tabella di creazioni dei leader (Leader Creation Table) usando il livello di morale dell'unità al momento del DR 2 originale.
- Se più di un MMC era parte dell'attacco in CC, usa il MMC col morale migliore per determinare il tipo di leader.

### 5.4 MMC inesperti

- MMC inesperti (Green) non in stack con un leader in Good Order e tutte le MMC coscritte, a prescindere dalla presenza di un leader, soffrono di penalità da inesperienza.
  - Hanno solo 3MF (invece di 4)
  - Fanno covering di 2 colonne verso sinistra sulla IFT (invece di 1)
  - il B# e X# delle armi che usano vengono ridotti di 1
  - Hanno un drm +1 per le imboscate.

### 5.5 Equipaggiamento Catturato

- Qualsiasi arma di supporto che è stata catturata da una unità nemica può essere usata dal nuovo possessore ma è soggetta ad alcune penalità
  - La sua ROF viene ridotta di 1
  - Il B# o lo X# sono ridotti di 2

### Nationality Chart

Nationality Chart			
<b>German Squads</b>			
<b>German Half-Squads</b>			
<b>Russian Squads</b>			
<b>Russian Half-Squads</b>			
<b>American Squads</b>			
<b>American Half-Squads</b>			
<b>Leaders (SMC)</b>			