

SINTESI DELLE REGOLE

IL TURNO

SEQUENZA DEL TURNO

1. Fase degli ordini

1. Estrai un dado-ordine dalla tazza e consegnalo al giocatore corrispondente
2. Il giocatore sceglie una delle proprie unità e le assegna un ordine. Colloca il dado-ordine vicino all'unità per segnalare che ha ricevuto un ordine. Le unità che hanno ricevuto un ordine non possono riceverne altri nel turno corrente.
3. Se necessario, il giocatore effettua un test per gli ordini per determinare se l'ordine viene eseguito.
4. Il giocatore fa eseguire all'unità l'azione risultante.
5. Ritorna al punto 1. Quando tutte le unità possibili hanno ottenuto un ordine la fase degli ordini termina - passare alla fase di fine turno.

2. Fase di fine turno

Rimuovere i dadi-ordine per le unità distrutte. Rimettere i dadi-ordine rimanenti nella tazza, eccetto quelli per le unità che mantengono l'ordine di Ambush (Imboscata) o Down (Giù).

ORDINI

ORDINI	SINTESI DELLE AZIONI
1 <i>Fire (Fuoco)</i>	Sparare a volume pieno senza muoversi
2 <i>Advance (Avanti)</i>	Muoversi e poi sparare
3 <i>Run (Corsa)</i>	Muoversi a doppia velocità senza sparare. Anche usato per assaltare.
4 <i>Ambush (Imboscata)</i>	Non muoversi/sparare, ma aspettare per effettuare fuoco di opportunità.
5 <i>Rally (Recupero)</i>	Non muoversi/sparare, ma perde D6 pin markers
6 <i>Down (Giù)</i>	Non muoversi/sparare, ma ottenere un -1 extra per essere colpiti

FUBAR!

Se il tiro di dado di un test per gli ordini ottiene un doppio sei, l'ordine non viene attivato ed il giocatore deve immediatamente tirare un dado e consultare la tabella seguente.

TABELLA FUBAR

1 o 2	Fuoco Amico L'unità non si muove ed apre il fuoco contro una unità amica scambiandola per nemica. Attribuisce un ordine <i>fire (fuoco)</i> all'unità. Il giocatore avversario decide l'unità bersaglio. Il bersaglio deve avere una unità nemica entro 12" dato che la vicinanza con il nemico è proprio ciò che ha causato il fuoco amico. Se non esiste un bersaglio valido, l'unità non spara e al suo posto va <i>down (giù)</i> .
3, 4, 5 o 6	Panico L'unità esegue un ordine <i>run (corsa)</i> e deve muoversi il più velocemente possibile lontano dal nemico visibile più vicino. Se nessun nemico è visibile allora l'unità non si muove e va <i>down (giù)</i> .

QUALITÀ DELLE TRUPPE E MORALE

QUALITÀ	MORALE	ESEMPI
Inesperti	8	Coscritti, nessun o scarso addestramento, nessuna esperienza di combattimento.
Regolari	9	Addestramento normale ed un po' di esperienza di combattimento.
Veterani	10	Addestramento speciale (parà, commandos, marines) e lunga esperienza di combattimento.

MODIFICATORI DEL MORALE PER GLI UFFICIALI

Sottotenente	+1
Tenente	+2
Capitano	+3
Maggiore	+4

MOVIMENTO

TIPO	ADVANCE (AVANTI)	RUN (CORSA)
Fanteria	6"	12"
Veicoli cingolati	9"	18"
Veicoli semicingolati	9"	18"
Veicoli ruotati	12"	24"



TABELLA DEI TERRENI

TIPO DI TERRENO	FANTERIA	ARTIGLIERIA	VEICOLI RUOTATI	VEICOLI CINGOLATI
Aperto	OK	OK	OK	OK
Accidentato	No Run (Corsa)	No*	No	No Run (Corsa)
Ostacoli	No Run (Corsa)	No	No	OK*
Edifici	OK	No*	No	No (!)
Strada	OK	OK	×2	×2

Key:
OK – L’unità può muovere attraverso il terreno senza rallentamenti – ovvero utilizza il passo normale per il tipo di truppa sul terreno aperto.
OK* –L’unità può attraversare l’ostacolo senza rallentamenti a meno che l’ostacolo non sia designato come anticarro o sia bocage impassabile o altro terreno equivalente nel qual caso è impassabile per ogni tipo di veicolo.
No Run – L’unità non può oltrepassare o entrare questo tipo di terreno durante un movimento di run (corsa) ma può farlo con un movimento normale di advance (*avanti*).
No – L’unità non può entrare o muoversi in questo tipo di terreno.
No* – L’unità non può entrare o muoversi in questo tipo di terreno, con l’eccezione che può essere schierata in tale terreno all’inizio del gioco. In tal caso non può più muovere una volta schierata. Questo rappresenta le situazioni in cui i cannoni sono trincerati nelle postazioni prima dell’inizio della battaglia come discusso nella sezione Artillery.
No (!) – L’unità non può entrare o muoversi in questo tipo di terreno, con l’eccezione che i carri pesanti e super-pesanti possono attraversare e demolire alcuni edifici in alcune situazioni (vedi le regole sugli edifici a pag. 99).
×2 – La distanza di movimento dell’unità è raddoppiata se il movimento avviene interamente su strada o sterrato. Questo permette ai veicoli di muoversi rapidamente sulla strada quando opportuno.

MANOVRE DEI VEICOLI

TIPO	ADVANCE (AVANTI)	CURVA (90°)	RUN (CORSA)	CURVA (90°)
Cingolati	9"	1	18"	None
Semi-cingolati	9"	2	18"	1
Ruotati	12"	2	24"	1

RETROMARCIA

Un veicolo può muoversi direttamente all’indietro fino a metà della propria capacità di movimento standard *advance* (*avanti*) a meno che non sia un veicolo **Recce**. Un veicolo Recce può andare all’indietro della sua intera capacità di movimento *advance* (*avanti*) e può manovrare come se movesse in avanti.

FUOCO

PROCEDURA DI FUOCO

1. Dichiarare il bersaglio
2. Il bersaglio reagisce
3. Misurare la distanza ed aprire il fuoco
4. Tirare il dado per colpire
5. Tirare il dado per danneggiare
6. Il bersaglio subisce le perdite
7. Il bersaglio prova il morale

MODIFICATORI PER COLPIRE

La probabilità base di colpire un bersaglio è data da un lancio di 3, 4, 5 o 6 di un dado (ovvero con un lancio di 3+). A questo lancio si applicano i seguenti modificatori.

Fuoco a distanza ravvicinata	+1
Per pin marker dello sparante	-1
Distanza lunga	-1
Sparante inesperto	-1
Fuoco in movimento	-1
Bersaglio è fanteria o artiglieria <i>down (giù)</i>	-1
Bersaglio è unità piccola	-1
Bersaglio è in copertura leggera	-1
Bersaglio è in copertura solida	-2

TABELLA DEI DANNI

Quando un bersaglio è colpito, il punteggio minimo della tabella seguente è necessario per infliggere un danno (3+ è un lancio di 3, 4, 5 o 6 di un dado)

TABELLA DEI DANNI	
TRUPPE E BERSAGLI NON CORAZZATI	RISULTATO NECESSARIO
Fanteria o artiglieria Inesperta	3+
Fanteria o artiglieria Regolare	4+
Fanteria o artiglieria Veterana	5+
Tutti i veicoli non corazzati	6+
BERSAGLI CORAZZATI	RISULTATO NECESSARIO
Autoblinda / Trasporto truppe	7+
Carro leggero	8+
Carro medio	9+
Carro pesante	10+
Carro super-pesante	11+



TABELLA DELLE ARMI

ARMI LEGGERE				
TIPO	RAGGIO	COLPI	PEN	REGOLE SPECIALI
Fucile	24"	1	n/a	-
Pistola	6"	1	n/a	Assault (Assalto)
Mitra (SMG)	12"	2	n/a	Assault (Assalto)
Fusile automatico	30"	2	n/a	-
Fucile d'assalto	24"	2	n/a	Assault (Assalto)
Mitragliatrice leggera (LMG)	30"	3	n/a	Team
Mitragliatrice media (MMG)	36"	4	n/a	Team, Fixed (Fisso)
HEAVY WEAPONS				
TIPO	RAGGIO	COLPI	PEN	REGOLE SPECIALI
Mitragliatrice pesante (HMG)	36"	3	+1	Team, Fixed (Fisso)
Cannone automatico leggero	48"	2	+2	Team, Fixed (Fisso), HE (D2)
Cannone automatico pesante	72"	2	+3	Team, Fixed (Fisso), HE (D2)
Fucile anticarro	36"	1	+2	Team
PIAT	12"	1	+5	Team, Shaped Charge (Carica Cava)
Bazooka	24"	1	+5	Team, Shaped Charge (Carica Cava)
Panzerschreck	24"	1	+6	Team, Shaped Charge (Carica Cava)
Panzerfaust	12"	1	+6	One-shot (Colpo singolo), Shaped Charge (Carica Cava)
Cannone AT leggero	48"	1	+4	Team, Fixed (Fisso), HE (D2)
Cannone AT medio	60"	1	+5	Team, Fixed (Fisso), HE (D2)
Cannone AT pesante	72"	1	+6	Team, Fixed (Fisso), HE (D3)
Cannone AT super-pesante	84"	1	+7	Team, Fixed (Fisso), HE (D3)
Lanciafiamme (Fanteria)	6"	D6	+2	Team, Flamethrower (Lanciaflamme)
Lanciafiamme (Veicolo)	18"	2D6	+3	Flamethrower (Lanciaflamme)
Mortaio leggero	12"-24"	1	HE	Team, Indirect Fire (Fuoco indiretto), HE (D3)
Mortaio medio	18"-60"	1	HE	Team, Fixed (Fisso), Indirect Fire (Fuoco indiretto), HE (D6)
Mortaio pesante	18"-72"	1	HE	Team, Fixed (Fisso), Indirect Fire (Fuoco indiretto), HE (2D6)
Obice leggero	(0/24")-48"	1	HE	Team, Fixed (Fisso), Howitzer (Obice), HE (D6)
Obice medio	(0/24")-60"	1	HE	Team, Fixed (Fisso), Howitzer (Obice), HE (2D6)
Obice pesante	(0/24")-72"	1	HE	Team, Fixed (Fisso), Howitzer (Obice), HE (3D6)



COLPI AD ALTO ESPLOSIVO (HE)

I colpi ad alto esplosivo (HE) hanno un fattore di penetrazione che dipende dal valore HE ed in alcuni casi causano al bersaglio un numero di 'pin' maggiore, come indicato nella tabella seguente.

HE	PIN	PEN
D2	1	+1
D3	1	+1
D6	D2	+2
2D6	D3	+3
3D6	D6	+4



SPARARE AI VEICOLI

MODIFICATORE ADDIZIONALE ALLA PENETRAZIONE PER ARMI PESANTI CONTRO I VEICOLI CORAZZATI	
Corazza laterale o superiore del veicolo	+1
Corazza posteriore del veicolo	+2
Distanza lunga	-1

RISULTATO DEI DANNI AI VEICOLI CORAZZATI

VALORE DEL DADO	EFFETTO
1 o meno	Equipaggio stordito. L'equipaggio è stordito o momentaneamente sopraffatto dal fumo o dallo shock. Aggiungi un ulteriore pin marker al veicolo. Metti un dado-ordine <i>down (giù)</i> o cambia il dado-ordine corrente in <i>down (giù)</i> per indicare che il veicolo è fermo e non può compiere ulteriori azioni nel turno corrente.
2	Immobilizzato. Parte dei cingoli o delle ruote sono danneggiati. Aggiungi un ulteriore pin marker al veicolo. Il veicolo non può più muovere per il resto del gioco. Metti un segnalino opportuno sul veicolo per indicarlo. Se il veicolo ha già effettuato un'azione nel turno, cambia il dado-ordine in <i>down (giù)</i> per indicare che il veicolo è stato fermato. Se il veicolo subisce un ulteriore danno di tipo immobilizzato, l'equipaggio lo abbandona ed è considerato distrutto (vedi oltre).
3	In fiamme. Il colpo incendia le munizioni o il carburante del veicolo. L'equipaggio entra in uno stato di panico, terrorizzato di rimanere intrappolato in un rottame incendiato. Aggiungi un ulteriore pin marker al veicolo e poi effettua un test di morale. Se il test viene superato il fuoco è stato spento. Metti un dado-ordine <i>down (giù)</i> o cambia il dado-ordine corrente in <i>down (giù)</i> per indicare che il veicolo è fermo e non può compiere ulteriori azioni nel turno corrente. Se il test è fallito, l'equipaggio abbandona il veicolo e questo è considerato distrutto (vedi oltre).
4, 5 o 6	Distrutto. Il veicolo è distrutto e diventa un rottame. Contrassegna il veicolo in modo opportuno per segnalare che è un rottame. — una palla di cotone annerita e una torretta rovesciata funzionano piuttosto bene per questo. Alcuni giocatori preferiscono invece usare modelli di veicoli distrutti. In entrambi i casi i veicoli distrutti contano come terreno impassabile. Se i giocatori preferiscono evitare l'uso dei rottami, i veicoli distrutti possono essere del tutto rimossi, probabilmente disintegrati da una esplosione interna che lascia sul terreno solo piccoli detriti

Danno superficiale – Lancia D6-3

Danno massiccio – Lancia due risultati (vedi pag. 87)

Danno Pieno – Lancia D6

Veicoli scoperti colpiti da tiro indiretto – Aggiungi +1

CORPO A CORPO

PROCEDURA PER IL CORPO A CORPO – FANTERIA VS FANTERIA

1. Dichiarare il bersaglio
2. Il bersaglio reagisce
3. Misurare la distanza e muovi i modelli che assaltano
4. Combatti il primo round di corpo a corpo
 - a. l'attaccante lancia i dadi per i danni
 - b. il difensore subisce le perdite
 - c. il difensore lancia i dadi per i danni
 - d. l'attaccante subisce le perdite
 - e. il perdente si arrende ed è distrutto
5. Risolvi i pareggi – ulteriori round di corpo a corpo
6. Il vincitore consolida la posizione

FANTERIA CHE ASSALTA VEICOLI

La fanteria non può assaltare un Veicolo che sta effettuando una azione *run (corri)* a meno che non sia stato successivamente immobilizzato o comunque arrestato.

Un'unità di Fanteria che **non** è equipaggiata con armi anticarro deve superare un test degli ordini con un modificatore di -3 quando tenta di assaltare qualunque tipo di veicolo corazzato completamente chiuso.

I veicoli possono sparare con le proprie armi alla fanteria che inizia il proprio assalto da più di 6" e che sia compresa nell'arco di tiro dell'arma. I veicoli Recce possono reagire facendo una mossa di *fuga* come descritto a pag. 95.

LANCIO PER COLPIRE

Veicolo che avanza	6
Altrimenti	4, 5 o 6
Veicolo che corre	N/A

TIRO PER DANNEGGIARE

Lancio per danneggiare = numero degli hit + D6

Se il veicolo non è un corazzato oppure è scoperto, risulta distrutto ogni volta che subisce danno. Se il veicolo è un corazzato chiuso, lancia un dado e consulta la tabella dei danni ai veicoli. La fanteria non equipaggiata con armi anticarro può infliggere solo danni superficiali.

Se il veicolo sopravvive, l'assalto è concluso e la fanteria assaltante consolida la posizione.

