

LA CADUTA

La Conquista del Terzo Reich



Regolamento

NOTA: Ignorate le regole indicate in arancione se giocate lo scenario Overlord.

I CONTENUTI

INTRODUZIONE	3	6. ROUND DI AZIONE	22
Componenti del Gioco	3	7. ORDINI	25
Svolgimento del Gioco	3	7.1 Ops Rischieramento	25
Scala del Gioco	3	7.2 Ops Attacco	27
GLOSSARIO DEI TERMINI COMUNI DI GIOCO	3	7.3 Ops Rischieramento/Attacco	27
Simboli Comuni	4	7.4 Ops Attacco / Rischieramento	28
1. LA MAPPA DEL GIOCO	5	7.5 Quartieri Generali	28
A. Esagoni di Terra	5	7.6 Reclutamento	28
B. Aree Terrestri Occidentali	8	7.7 Meccanizzazione	29
C. Aree di Mare	8	7.8 Guerra Partigiana	30
D. Legenda della Mappa	8	7.9 Guerra Strategica (SW)	30
E. Display della Guerra Strategica (SW)	8	7.10 Penuria di Materiali	31
F. Tracciato Obiettivi	9	7.11 Fallimento del Comando	32
G. Tracciato Vittoria	9	7.12 Ripristinare	32
H. Tracciato dei Turni	9	8. PROCEDURA DEL COMBATTIMENTO DI TERRA	32
I. Tracciato dell'Iniziativa	9	8.1 Superiorità Aerea	34
J. Tracciato delle Azioni	10	9. INTERCETTAZIONE NAVALE ED ATTACCHI MARITTIMI	34
K. Display degli Ordini	10	9.1 Controllo di Intercettazione	34
L. Riserva delle Forze	10	9.2 Procedura di Attacco Marittimo	35
M. Area in Sospeso	10	10. RISOLUZIONE DEGLI EVENTI	36
N. Area Segnalini	10	10.1 Procedura degli Eventi	36
O. Tracciato del Combattimento Opzionale	10	10.2 Dettagli delle Carte Evento	36
P. Display Carta Evento	10	10.3 Modifica delle Unità Aeree	38
Q. Casella Carta Meteo	10	11. RIFORNIMENTO	39
2. I PEZZI DEL GIOCO	10	11.1 Le Unità di Terra Nemiche Influenzano il Tracciamento del Rifornimento	39
2.1 Unità Combattenti	10	11.2 Le Unità Navali Nemiche Influenzano il Tracciamento del Rifornimento	40
2.1.1 Categorie e Tipi di Unità Combattenti	10	11.3 Isolamento	40
2.1.2 Fazioni e Nazionalità delle Unità	12	12. PROCEDURA DEL NUOVO TURNO	41
2.1.3 Livelli/Pallini delle Unità Combattenti	12	13. VITTORIA	41
2.1.4 Nome delle Unità	13	13.1 Punti Vittoria	42
2.1.5 Stemmi delle Unità	13	14. SUPREMAZIA NAVALE IN OVERLORD	42
2.1.6 Zone di Controllo delle Unità Combattenti	13	Solo Scenario Overlord	42
2.2 Unità Partigiane	14	Esempi di Combattimento di Terra	42
2.3 Unità Aeree	15	Note dell'Ideatore	46
2.4 Unità Navali	16	Indice	48
2.5 Segnalini Ordini	18	Abbreviazioni dei Nomi delle Unità	50
2.6 Altri Segnalini	19	Crediti	50
3. LE CARTE	19	Legenda del Terreno	51
3.1 Carte Evento	19		
3.2 Carte Azione	20		
3.3 Riferimenti	21		
4. PIAZZAMENTO INIZIALE DEL GIOCO	21		
5. INIZIATIVA	21		
5.1 Costi di Iniziativa	22		
5.2 Cause di Evento	22		

In tutto questo regolamento si troveranno numeri tra parentesi – ad esempio [3.2] – che indicheranno al lettore un riferimento importante ad un'altra regola. Questi riferimenti possono essere ignorati quando si leggono le regole per la prima volta, poiché il loro utilizzo principale è quello di aiutare il lettore a trovare una specifica regola correlata durante il gioco.

Quando giocate lo scenario Overlord, ignorate le regole in arancione.

INTRODUZIONE

La Caduta [Downfall] è un gioco di strategia storica per due giocatori sulla conquista del Terzo Reich durante la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco completo inizia nel momento culminante dell'espansione dell'Asse nel novembre 1942 e termina nel maggio 1945, o prima, con la resa della Germania. Un giocatore controlla gli Alleati Occidentali e l'altro l'Unione Sovietica nel loro sforzo congiunto di distruggere l'Asse. Sebbene i due giocatori condividano l'obiettivo di sconfiggere il Reich, ognuno cerca una vittoria che favorisca il loro dominio nell'Europa del dopoguerra.

Per consentire questa competizione tra i giocatori occidentali e sovietici, ogni giocatore controlla una fazione Alleata e una dell'Asse e cerca di sconfiggere l'Asse su un fronte mentre evita il collasso dell'Asse sull'altro fronte. Il giocatore occidentale comanda la fazione occidentale, che comprende gli Stati Uniti, il Regno Unito e le nazioni del Commonwealth; e comanda anche la fazione OKH, cioè gli eserciti tedeschi e dell'Asse minore che fronteggiano l'Unione Sovietica nell'Europa orientale e in Russia (Oberkommando des Heeres).

Il giocatore dell'Unione Sovietica comanda la fazione sovietica e la fazione OKW, ovvero gli eserciti tedesco e italiano che affrontano gli alleati occidentali nell'Europa occidentale e nel Mediterraneo (Oberkommando der Wehrmacht).

Le regole si riferiscono ai giocatori per fazione. Quindi, "La fazione OKW sceglie un segnalino ordine" si riferisce al giocatore sovietico/OKW che agisce per la fazione OKW.

Ogni fazione appartiene a una delle tre ideologie dominanti. L'ideologia occidentale include la fazione occidentale, l'ideologia sovietica include la fazione sovietica e l'ideologia dell'Asse include le fazioni OKW e OKH. Pertanto, l'esagono obiettivo di Berlino è controllato dall'ideologia dell'Asse, non da una particolare fazione dell'Asse. L'ideologia dell'Asse (entrambe le fazioni) è nemica delle ideologie sovietica e occidentale. Tuttavia, la fazione OKH e la fazione sovietica combattono solo tra loro, mentre la fazione OKW e la fazione occidentale combattono solo tra loro. Le ideologie sovietica e occidentale non sono nemiche l'una dell'altra. Ogni ideologia è amica solo di se stessa.

COMPONENTI DEL GIOCO

- Due fogli di mappa da 22"x34" che si uniscono per formare una mappa di gioco
- 351 pedine in cartone su tre fogli fustellati
- 110 carte da gioco
- Un libro delle regole
- Dieci aiuti per i giocatori da 8,5"x11".
- Quattro dadi a sei facce

LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Downfall è giocato da quattro fazioni, con ogni giocatore che controlla due fazioni. Una fazione alla volta ha l'iniziativa, cosa che le consente di condurre un round di azione. La fazione che inizia il gioco con l'iniziativa conduce il primo round di azione. In un round di azione, la fazione attiva sceglie un ordine, paga il suo costo di iniziativa e poi esegue l'ordine. Un ordine può comportare, ma non è limitato a, spostare unità terrestri e navali, condurre combattimenti, ottenere rinforzi, piazzare partigiani o condurre azioni di guerra strategica. Durante il round di azione, tutte le fazioni possono avere l'opportunità di giocare carte azione dalla propria mano per ottenere vantaggi nelle situazioni specificate su ciascuna carta.

L'iniziativa è indicata dalle posizioni relative dei segnalini di iniziativa delle fazioni sul tracciato dell'iniziativa. Le fazioni segnalano la spesa e la perdita della loro iniziativa facendo avanzare il loro segnalino lungo il tracciato. Alla fine di ogni round di azione, la fazione il cui segnalino si trova nella posizione meno avanzata sul tracciato ha l'iniziativa e condurrà il round di azione successivo.

L'avanzamento di un segnalino di iniziativa sul tracciato dell'iniziativa può innescare un evento in sospeso. Alla fine di ogni round di azioni, ogni evento in sospeso viene risolto...

- risolvendo un evento storico, e
- adeguando le unità aeree di tutte le fazioni e
- pescando carte azione per una o più fazioni.

I round di azione continuano, ciascuno condotto dalla fazione che detiene l'iniziativa in quel momento. Quando il segnalino di iniziativa di una fazione raggiunge la fine del tracciato dell'iniziativa, ritorna all'inizio del tracciato e continua ad avanzare da lì. Un segnalino meteo che indica il periodo meteorologico corrente si muove lungo il tracciato dell'iniziativa con i segnalini iniziativa, avanzando con un tiro di dado casuale. Il progresso del segnalino meteo lungo il percorso innesca cambiamenti nelle condizioni meteorologiche. Quando il segnalino meteo raggiunge la fine del tracciato, ritorna all'inizio e inizia un nuovo Turno. I turni continuano finché il giocatore sovietico o occidentale non soddisfa una condizione per vincere la partita.

SCALA DEL GIOCO

Ogni esagono di terra rappresenta un'area di circa 110 km di lunghezza. Ogni turno di gioco rappresenta quattro mesi di tempo storico. Le unità combattenti rappresentano formazioni militari di varia dimensione: un'unità con una forza massima di 3 o 4 pallini rappresenta un'armata, 2 pallini un corpo e 1 pallino una divisione; sebbene questi confronti varino con la nazionalità. Ogni turno richiede circa due ore per essere completato. Il tempo di gioco totale varia dalle 6 alle 18 ore, a seconda dello scenario.

GLOSSARIO DEI TERMINI COMUNI DI GIOCO

Adiacente. Due esagoni che condividono un lato di esagono sono adiacenti l'uno all'altro. Le unità negli esagoni adiacenti sono adiacenti tra loro.

Amico. Tutte le unità di una data ideologia sono amiche tra loro. Un esagono (e qualsiasi linea ferroviaria in esso) è amico di una data ideologia se controllato da quell'ideologia o da nessuna ideologia.

Attivo. Una fazione è attiva quando ha l'iniziativa. Le unità terrestri e navali pronte di una fazione sono attive durante un ordine di rischieramento in cui i loro tipi di unità sono raffigurati sul segnalino ordine. Tutte le unità combattenti di una fazione sono attive durante un ordine di attacco. Le unità aeree sono sempre attive.

Colpo. Un combattimento terrestre o un attacco navale può far sì che le unità coinvolte subiscano colpi. I colpi nel combattimento terrestre vengono applicati secondo 8, Passo 6; negli attacchi marittimi [secondo 9.2].

Contesa. Un'area di mare è contesa se occupata da unità navali di fazioni nemiche.

Esagoni Difficoltosi. Gli esagoni di montagna sono considerati terreno difficoltoso in caso di neve. Gli esagoni di palude sono considerati terreno difficoltoso in condizioni di fango. Movimento, combattimento e rifornimento sono limitati negli esagoni difficoltosi [secondo A.3].

Fazione. Vedi Introduzione.

Gruppo. Termine per tutte le unità terrestri e aeree in un dato esagono terrestre.

Ideologia. Le unità appartengono a una delle tre ideologie. L'ideologia occidentale include la fazione occidentale; l'ideologia sovietica include la fazione sovietica; l'ideologia dell'Asse include le fazioni OKW e OKH. L'ideologia dell'Asse è nemica sia dell'ideologia sovietica che di quella occidentale.

Intercettazione. Un'attività eseguita da una fazione in un'area di mare contesa attiva un controllo di intercettazione che può comportare una spesa per l'iniziativa da parte della fazione agente e, in alcuni casi, un attacco marittimo opzionale da parte della fazione nemica.

Interdetto. Un'unità navale viene girata dal lato pronto al lato interdetto per assorbire un colpo in combattimento navale. Una flotta interdetta non può essere attiva.

Isolato. Un'unità combattente viene isolata se non è in grado di tracciare il rifornimento durante l'evento Rifornimento, subendo gli effetti di 11.3.

Livello (di forza) o Pallino. Una misura della forza e delle dimensioni di un'unità. Ogni unità di combattimento terrestre possiede da 1 a 4 livelli di forza - pallini.

Nemico. Tutte le unità dell'ideologia occidentale e sovietica sono nemiche di tutte le unità delle due fazioni dell'ideologia dell'Asse. Tuttavia, le unità della fazione OKH dell'Asse combattono solo le unità della fazione sovietica, mentre le unità della fazione OKW dell'Asse combattono solo le unità della fazione Occidentale.

Obiettivo. Un esagono delineato in rosso è un obiettivo, sempre controllato da una delle tre ideologie. Il controllo di un obiettivo da parte dell'Occidente o dei sovietici vale un punto vittoria per quell'ideologia. Il controllo di un obiettivo di guerra strategica (sul tracciato guerra strategica) vale un punto vittoria per l'Occidente.

Ordine. Le attività base del gioco, raffigurate sui segnalini ordine selezionati ed eseguite dalla fazione con l'iniziativa.

Ordine di attacco gratuito. Un ordine che appare su una carta azione che può essere giocato ed eseguito all'inizio del round di azione di una fazione, prima di scegliere un segnalino ordine.

Ordine operativo. Un tipo di ordine che prevede il movimento e/o gli attacchi da parte delle unità terrestri e navali di una fazione.

Percorso a piedi. Due esagoni adiacenti si dicono adiacenti per via a piedi se un'unità combattente di terra può legalmente muovere attraverso il lato di esagono che li separa.

Pronto. Un'unità navale sul fronte è pronta. Può partecipare al tracciamento dei rifornimenti, all'intercettazione e agli attacchi via mare, ed è attivo durante un ordine di Rischieramento se raffigurato sul segnalino ordine.

Punti Movimento (MP). Durante un ordine di rischieramento, tutte le unità attive ricevono il numero di MP specificato sul segnalino ordine. Ogni unità spende i suoi punti movimento per muoversi: unità di terra attraverso esagoni di terra e unità navali attraverso aree di mare.

Punto Vittoria (VP). Ottenuto dalla fazione sovietica o occidentale per aver controllato obiettivi e soddisfatto determinate condizioni dell'evento.

Unità. Qualsiasi pedina che rappresenta una formazione di combattimento, un partigiano o una forza navale.

Unità terrestri. Termine collettivo per unità combattenti e unità partigiane.

SIMBOLI COMUNI



Iniziativa



Tirare 2 dadi



Tirare 1 dado



3 Rischieramenti: il numero indica i punti movimento per ciascuna unità



Attacco: il numero (se indicato) è il numero di attacchi consentiti



Condizioni Meteo: Bello, Neve, Fango



Punti Forza dei Quartieri Generali



Modificatore al Tiro di Dadi (DRM): Sommate il valore ai dadi quando attaccate; sottraete quel valore quando difendete



Tirate 2 dadi e dividete per 5 (arrotondando per difetto) per ottenere il risultato

1. LA MAPPA DEL GIOCO



La mappa del gioco ritrae il teatro europeo della Seconda Guerra Mondiale dal 1942 al 1945. Una griglia di esagoni numerati (esagoni) sopra le caratteristiche geografiche regola il posizionamento e il movimento dei pezzi da gioco. Numerosi tracciati, riquadri, display e ausili grafici circondano l'area della mappa.

A. ESAGONI DI TERRA

Gli esagoni di terra e i loro lati di esagono intermedi includono terreno ed elementi geopolitici come fiumi, montagne, linee ferroviarie e città, e sono definiti nella legenda della mappa [D]. Gli esagoni delineati in rosso sono obiettivi, importanti da possedere per vincere la partita. Gli esagoni con bandiere nazionali sono fonti di rifornimento per le unità di quella nazionalità.

A.1 OCCUPAZIONE E RAGGRUPPAMENTO NEGLI ESAGONI DI TERRA

Le unità combattenti, le unità partigiane e le unità aeree occupano esagoni di terra. Il numero e il tipo di unità che possono raggrupparsi insieme nello stesso esagono è limitato. Un esagono può contenere:

- Fino a due unità combattenti della stessa ideologia, per un totale di non più di sei punti, e
- Un partigiano, indipendentemente dall'ideologia, e
- Una unità aerea da sola o con unità della stessa ideologia, ma solo in un esagono con una città o linea ferroviaria.

I limiti di raggruppamento non possono essere superati. I limiti al raggruppamento si applicano nei seguenti casi:

- quando si piazza o si sposta un'unità a causa di un evento o del gioco di carte azione;
- quando si posiziona un'unità di rinforzo o si aggiunge una fase di rinforzo;
- alla conclusione della porzione di movimento di un ordine;
- al termine di un ritiro;
- al termine di un'avanzata dopo il combattimento.

Un'unità combattente non può entrare in un esagono contenente un'unità combattente di ideologia diversa in nessuna circostanza. Le unità dell'Asse di fazioni diverse possono raggrupparsi insieme.

A. 2 CONTROLLO DEGLI ESAGONI DI TERRA

Ogni esagono di terra è controllato da un'ideologia o da nessuna ideologia. Il controllo di un esagono può cambiare durante il gioco. Le zone di controllo (ZOC) delle unità non influenzano il controllo ideologico degli esagoni.

Gli esagoni di città (comprese le città portuali) sono sempre controllati da un'ideologia. All'inizio di ogni scenario, tutte le città sono controllate dall'Asse, eccetto le seguenti:

- Tutti gli esagoni di città nelle nazioni e gli esagoni stampati come appartenenti al Regno Unito sono controllati dall'Occidente. Ciò include tutte le città dell'Egitto, Malta e Gibilterra.
- Tutte le città dell'Unione Sovietica e dell'Ucraina a est/sud della linea di partenza dello scenario sono controllate dai sovietici.
- Tutte le città del Nord Africa francese e della Libia non occupate da unità dell'Asse sono controllate dall'Occidente.
- Nello scenario *Overlord*, tutti gli esagoni di città in Sicilia e Sardegna sono controllati dall'Occidente, così come tutte le città dell'Italia continentale a sud della linea Overlord.

Il controllo di un esagono di città cambia quando contiene unità combattenti di un'ideologia diversa. La città viene quindi controllata da quell'ideologia e rimane tale anche quando è vuota. Sono disponibili segnalini di controllo per contrassegnare gli esagoni di città dove il controllo potrebbe essere poco chiaro.

Proprietà dell'esagono obiettivo. Un'ideologia che controlla un esagono di città contrassegnato come obiettivo possiede quell'obiettivo, con un'eccezione: un obiettivo in un esagono occupato esclusivamente da un partigiano è posseduto dall'ideologia del partigiano finché il partigiano rimane l'unico occupante, anche se l'unità partigiana non controlla l'esagono di città.

Gli esagoni non-città sono controllati dall'ideologia che ha un'unità combattente nell'esagono. Se un esagono non-città è vuoto, l'ideologia con l'unità combattente o la città amica più vicina (misurata attraverso esagoni di terra con il percorso a piedi) controlla l'esagono. Se un esagono vuoto è equidistante da unità o città avversarie, nessuna ideologia controlla l'esagono. Il controllo degli esagoni non urbani è importante quando si traccia il rifornimento: una fazione non può tracciare il rifornimento via terra o per ferrovia attraverso esagoni di terra controllati da un'ideologia diversa.



Controllo degli esagoni di terra – I cinque esagoni di città e tutti gli esagoni non-città raffigurati in questo esempio hanno iniziato come controllati dall'Asse. L'ideologia occidentale ha ottenuto il controllo di Bordeaux quando l'unità britannica [entrata in quell'esagono di città. La presenza dell'unità Occidentale dà all'Ovest anche il controllo degli esagoni non-città 2610 e 2811, perché l'unità Occidentale è l'unità combattente o città più vicina a questi due esagoni.

Gli esagoni 2611, 2711 e 2812 non sono controllati da alcuna ideologia perché sono equidistanti dall'unità occidentale e dall'esagono di città di Tolosa controllata dall'Asse. Tutti gli altri esagoni non città rappresentati rimangono controllati dall'Asse. Marsiglia è un esagono di città portuale controllato dall'Asse ed un esagono obiettivo. L'unità partigiana occidentale piazzata lì dà all'ideologia occidentale il controllo dell'obiettivo (solo), mentre la città portuale rimane controllata dall'ideologia

dell'Asse, e quindi non idonea per un movimento da porto a porto occidentale.

A. 3 ESAGONI E LATI DI ESAGONO LIMITATI

Un esagono intransitabile non accessibile ad un'unità di terra. Questi includono esagoni:

- etichettati come intransitabili,
- contenenti solo mare,
- contenenti solo terra che è fuori gioco (come l'esagono direttamente ad est dell'esagono 3719 (Copenaghen)).

Un lato di esagono è intransitabile se indicato come tale (secondo la legenda del terreno) o se il mare si estende attraverso l'intero lato di esagono e quel lato di esagono non è attraversato da una linea ferroviaria o da uno stretto.

Un lato di esagono intransitabile blocca il movimento delle unità di terra ed il tracciamento del rifornimento in entrambe le direzioni. Le Zone di Controllo (ZOC) non si estendono attraverso lati di esagono intransitabili e le unità non possono attaccare attraverso lati di esagono intransitabili.



Esagoni e lati di esagono intransitabili – Il lato di esagono 2619/2620 è impraticabile. Il lato esagono 2620/2520 è percorribile. Il lato esagono 2420/2520 è intransitabile.

ESAGONI CONDIZIONAMENTE DIFFICOLTOSI. Gli esagoni di montagna sono difficoltosi in caso di neve. Gli esagoni di palude sono difficoltosi in condizioni di fango.

- Un'unità di terra che muove dentro o fuori da un esagono difficoltoso attraverso un lato di esagono non ferroviario può muovere solo un esagono totale in un dato ordine.
- Un'unità di categoria corazzata non può attaccare dentro o fuori da un esagono difficoltoso attraverso un lato di esagono non ferroviario.
- Il rifornimento non può essere tracciato dentro o fuori un esagono difficoltoso attraverso un lato di esagono non ferroviario.
- Le condizioni difficoltose non influenzano le ZOC.



Terreno difficoltoso – Durante il tempo nevoso, il terreno nell'esagono montuoso di Cassino è difficoltoso. L'unità di fanteria OKW a Cassino può attaccare l'unità corazzata Alleata a Napoli (e viceversa) perché il lato di esagono tra Cassino e Napoli è un lato di esagono ferroviario. L'unità di fanteria OKW può anche attaccare l'esagono 2221. Tuttavia, l'unità Alleata nel 2221 non può attaccare Cassino perché un'unità corazzata non può attaccare dentro o fuori un esagono difficoltoso a meno che non attraversi un lato di esagono ferroviario. L'unità OKW a Cassino può muovere in 2319 ma deve fermarsi lì perché un movimento fuori o dentro un esagono di terreno difficoltoso attraverso un lato di esagono non ferroviario è limitato ad un esagono. Se l'unità OKW dovesse muovere attraverso il lato d'esagono ferroviario verso Roma, potrebbe continuare a muovere.

A.4 CONFINI NAZIONALI

Ogni esagono di terra fa parte di un paese; tutti gli esagoni nello stesso paese sono contenuti nelle linee di confine.

CHI PUÒ ATTRAVERSARE I CONFINI NAZIONALI? I confini limitano il movimento e la ritirata, ma non l'avanzata dopo il combattimento.

- Le unità dell'Asse possono attraversare qualsiasi confine nazionale.
- Le unità sovietiche e occidentali possono attraversare un confine nazionale in un paese che contiene un'unità amica (incluso un partigiano), o contiene un'unità dell'Asse, o è privo di unità.
- Le unità sovietiche non possono attraversare un confine in un paese che contiene solo unità occidentali, a meno che tali unità occidentali non siano solo partigiani.
- Le unità occidentali non possono attraversare un confine in un paese che contiene solo unità dell'ideologia sovietica, a meno che non lo facciano quelle unità sovietiche solo partigiani.
- Le unità partigiane non possono mai attraversare un confine nazionale.



Effetti dei confini nazionali – Questo scenario (in basso a sinistra) dimostra come i confini nazionali limitino il movimento e la ritirata delle unità occidentali e sovietiche. Le unità dell'Asse non sono influenzate dai confini nazionali.

- In Germania possono sempre entrare unità sovietiche e occidentali.
- In Slovacchia non possono entrare unità occidentali perché la nazione è occupata esclusivamente da unità sovietiche.
- In Ungheria possono entrare unità occidentali o sovietiche perché nessuna delle due ideologie ha unità nel paese. Il controllo sovietico su Budapest è irrilevante.
- In Italia non possono entrare unità sovietiche perché la nazione è occupata esclusivamente da unità occidentali.
- In Croazia possono entrare unità sovietiche ed occidentali perché entrambe hanno già unità nella nazione.
- In Romania possono entrare unità occidentali e sovietiche perché c'è

un'unità dell'Asse nella nazione.

- In Serbia possono entrare unità occidentali e sovietiche. Il partigiano occidentale consente l'ingresso dell'Occidente.
- Nel Montenegro possono entrare unità occidentali e sovietiche. I partigiani sovietici non impediscono l'ingresso dell'Occidente.

A.5 LINEE DI INIZIO DELLO SCENARIO

Tre linee di inizio in Unione Sovietica segnano il fronte OKH/sovietico all'inizio di ogni scenario. Una linea di inizio in Italia segna il fronte OKW/occidentale all'inizio dello scenario Overlord. Le linee di inizio segnano il controllo della città come da A.2.

B. AREE TERRESTRI OCCIDENTALI

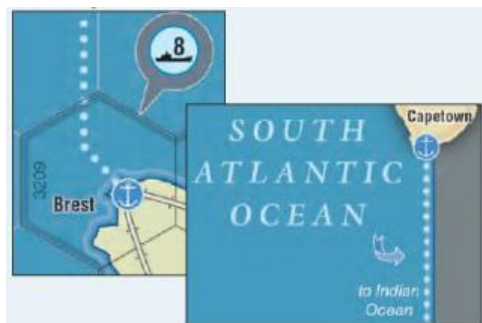
La mappa comprende quattro aree terrestri: Stati Uniti, Regno Unito, Colonie Africane e Medio Oriente. Tutte le aree terrestri e le città portuali al loro interno sono sempre controllate dall'ideologia occidentale. Un qualsiasi numero di unità combattenti occidentali e unità aeree può occupare un'area terrestre. Le unità delle fazioni non occidentali non sono ammesse nelle aree terrestri. Ai fini del movimento da porto a porto, le unità in un'area terrestre sono considerate in qualsiasi porto di quell'area. Ai fini del movimento di terra, l'area di terra del Medio Oriente è considerata un esagono adiacente ai due esagoni di terra con cui confina.

C. AREE DI MARE

La mappa comprende undici aree di mare denominate. Le aree di mare sono delimitate da linee di confine terrestri e marittime. Le aree di mare che condividono una linea di confine marittimo sono collegate tra loro.

Un qualsiasi numero di unità navali di qualsiasi fazione può occupare un'area di mare. Viene contesa un'area di mare occupata da unità navali pronte di fazioni avversarie.

Le città portuali si trovano in esagoni di terra o aree di terra e sono accessibili dall'area di mare che circonda il simbolo del porto. I porti a cavallo del confine di due aree di mare sono accessibili da entrambe le aree di mare.



Porti e aree di mare – Il porto di Brest nell'esagono 3209 è accessibile dall'Oceano Atlantico settentrionale e dal Mare del Nord. L'esagono di spiaggia collegato a Brest si trova esclusivamente nel Mare del Nord. Il porto di Capetown (situato nell'area terrestre delle colonie africane) è accessibile dall'Oceano Atlantico meridionale e dall'Oceano Indiano.

Durante un ordine Operativo in cui la marina è attiva, fino a 6 livelli di unità combattenti attive possono essere spostati da porti a porti amici attraverso un qualsiasi numero di aree di mare comunicanti idonee **purché ciascuna di quelle aree contenga una flotta amica pronta. Se durante lo spostamento si entra in un'area di mare contesa, può verificarsi un'intercettazione [9].**

Il rifornimento può essere tracciato attraverso aree di mare **idonee contenenti flotte amiche pronte. Se si traccia il rifornimento attraverso un'area di mare contesa, può verificarsi un'intercettazione [11.2].**

Il movimento attraverso determinate linee di confine marittime è limitato dove indicato sulla mappa.

Ad esempio, solo le unità occidentali possono spostarsi dal Nord Atlantico al Mediterraneo occidentale. Tenete presente che l'Oceano Atlantico meridionale e l'Oceano Indiano sono collegati.

ESAGONI DI AREA DI MARE. Alcune aree di mare contengono esagoni deboli. Gli esagoni di mare non hanno effetto sul piazzamento e sull'uso delle unità navali. Il loro scopo è quello di:

- consentire il conteggio del raggio in esagoni di un'unità aerea attraverso l'acqua [2.3];
- fornire posizioni per gli esagoni di spiaggia; un esagono di mare con un simbolo di spiaggia che punta ad un esagono di terra adiacente è un esagono di spiaggia, usato esclusivamente dalla fazione Occidentale per posizionare un segnalino di testa di ponte [2.4.2].

D. LEGENDA DELLA MAPPA

This key identifies all terrain features and symbols in land hexes, land areas and sea areas.

E. DISPLAY DELLA GUERRA STRATEGICA (SW).

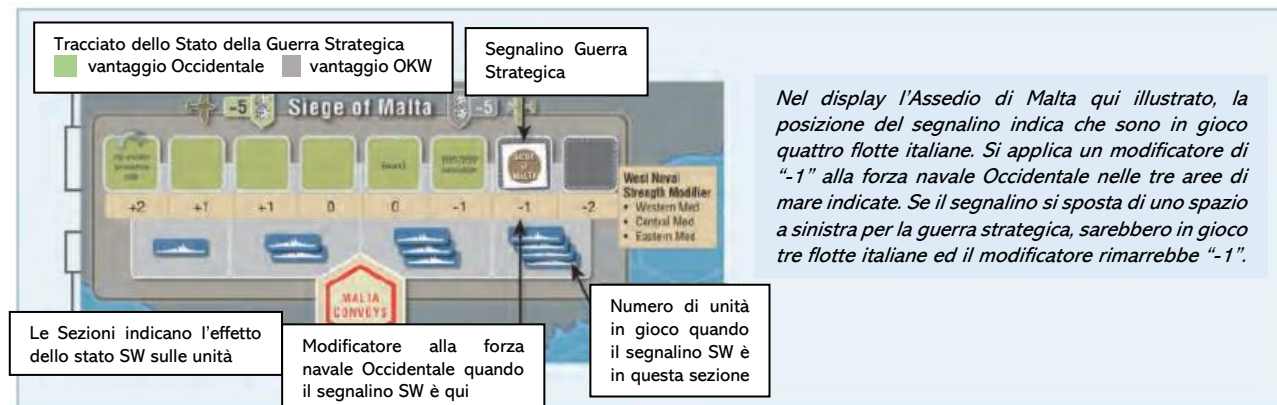
I tre display della guerra strategica sono usati dalle fazioni Occidentale e OKW per condurre la guerra strategica e tenere traccia del suo impatto su varie funzioni del gioco [7.9]. Ogni display di guerra strategica è un obiettivo, controllato dall'ideologia occidentale o dell'Asse. Entrambe le fazioni possono condurre una guerra strategica in:

- L'Assedio di Malta influenzerà la forza navale occidentale ed il numero di unità della flotta italiana in gioco;
- La Battaglia dell'Atlantico che influenzerà la forza navale occidentale e il numero di unità sottomarine OKW in gioco;
- Bombardamento Strategico per influenzare il numero di unità aeree d'élite occidentali in gioco e la pesca delle carte azione occidentali.

Ogni display SW ha un tracciato composto da caselle di stato in cui viene posizionato e spostato un indicatore di stato. Il colore della casella indica il vantaggio per gli Alleati o per l'OKW. La fazione in vantaggio controlla quell'obiettivo di guerra strategica. Un ordine di guerra strategica può spostare il segnalino a sinistra (favore dell'Occidente) o a destra (favore dell'OKW). Se il segnalino entra nella casella più a sinistra, il display diventa inattivo con un vantaggio occidentale permanente. L'area sotto il tracciato di stato di ciascun display è divisa in quattro o cinque sezioni. Ogni sezione descrive il numero di unità di un tipo specifico in gioco per l'attuale stato SW. Un'unità non disponibile a causa del SW viene presa dalla mappa e

posizionata nella sezione corrispondente del display SW, un'unità per sezione. Un'unità che diventa disponibile grazie al SW viene presa dal display e posizionata sulla mappa.

Un modificatore elencato con lo stato SW corrente influenza la forza navale occidentale (non nel Bombardamento Strategico).



F. TRACCIATO DEGLI OBIETTIVI

Il Tracciato degli Obiettivi contiene una casella per ogni esagono obiettivo sulla mappa e sui display SW. I segnalini di controllo occidentali o sovietici vengono posti o rimossi dalle caselle per indicare l'attuale possesso di obiettivi specifici ed il numero di obiettivi posseduti in totale. Una casella vuota indica che l'obiettivo appartiene all'ideologia dell'Asse.

G. TRACCIATO DELLA VITTORIA

Il Tracciato della Vittoria mostra l'attuale vantaggio in Punti Vittoria posseduto dalla fazione Occidentale o Sovietica. Il segnalino Punti Vittoria si muove lungo il tracciato man mano che le fazioni Occidentale e Sovietica guadagnano e perdono punti vittoria per obiettivi ed eventi, muovendosi verso il giocatore sovietico per il guadagno di VP sovietico e verso il giocatore occidentale per il guadagno di VP occidentale. Se il segnalino entra nello spazio da 10 VP ad una delle due estremità del tracciato, il gioco termina con una vittoria sovietica o occidentale. Anche i segnalini per le Riserve Corazzate Occidentali e i Punti Trasporto Occidentali vengono piazzati e spostati lungo la metà occidentale del tracciato per indicare l'attuale numero di quelle risorse occidentali.

H. TRACCIATO DEI TURNI

Il gioco si svolge a turni, ciascuno dei quali rappresenta quattro mesi di tempo, dal novembre 1942 al maggio 1945, come mostrato sul Tracciato dei Turni. Il segnalino del turno viene posizionato sul tracciato durante la preparazione del gioco, da dove avanza per indicare il turno attuale. Ogni spazio di turno include:

- Un numero di turno di gioco;
- L'anno ed i mesi storici rappresentati dal turno;
- Il tempo – bello, neve o fango – in ciascuno dei tre turni successivi periodi meteorologici.

I. TRACCIATO DELL'INIZIATIVA

Il tracciato dell'iniziativa, con spazi numerati da 01 a 91, controlla le azioni del giocatore e il tempo del gioco. Quattro segnalini di iniziativa, uno per fazione, vengono piazzati e avanzano lungo il tracciato man mano che le fazioni pagano l'iniziativa. La fazione il cui segnalino di iniziativa è avanzato di meno ha l'iniziativa, permettendole di condurre il round di azione successivo. Spazi iniziative speciali:

- **EVENTO DI FAZIONE:** L'ingresso in uno di questi spazi tramite il segnalino di iniziativa della fazione indicata innesca un evento in sospenso [5.2].
- **PERIODO METEO:** Il tracciato è diviso in tre periodi meteorologici, corrispondenti ai tre periodi meteorologici elencati per il turno corrente sul tracciato dei turni. Un segnalino meteo si sposta lungo il tracciato per indicare il periodo meteorologico attualmente in vigore [6 Passo 1].
- **SPAZIO 91:** Un segnalino che avanza oltre quest'ultimo spazio del tracciato ritorna all'inizio del tracciato, entrando nello spazio 01 e continuando la sua avanzata da lì. Un segnalino che completa il circuito e ritorna all'inizio del tracciato è considerato ancora "davanti" rispetto ai segnalini che non hanno ancora completato il circuito, anche se in uno spazio con un numero inferiore.
- Quando il segnalino meteorologico avanza oltre lo Spazio 91, inizia un nuovo turno di gioco [12].



Tracciato dell'iniziativa – In questa parte del tracciato dell'iniziativa, potete vedere (A) l'Evento della fazione sovietica, (B) il primo spazio del Periodo meteorologico 2 e (C) Evento della fazione OKH.

J. TRACCIATO DELLE AZIONI

Il tracciato delle azioni è composto da dieci caselle in cui vengono conservati i segnalini ordine disponibili per la selezione durante ogni round di azione. All'inizio del primo round di azione del gioco, i riquadri del tracciato delle azioni vengono riempiti con dieci segnalini ordine estratti dal contenitore di pesca. Successivamente, all'inizio di ogni round di azione, le caselle vuote sul tracciato delle azioni verranno riempite spostando i segnalini ordine lungo il tracciato e quindi posizionando un segnalino ordine appena pescato in ciascuna casella vuota.

Una legenda sul tracciato delle azioni raffigura dei segnalini ordine che hanno due lati diversi, come riferimento per i giocatori.

K. DISPLAY DEGLI ORDINI

I giocatori giocano i segnalini ordine delle loro fazioni nel loro display degli ordini. Ogni fazione ha il proprio display con una fila di caselle degli ordini e una casella di pianificazione. Quando la fazione attiva sceglie un ordine da giocare, posiziona il suo segnalino nella casella ordine vuota corrispondente nel suo display e paga il costo di iniziativa lì stampato. (La casella per l'ordine del Quartier Generale di ciascuna fazione ha un costo di iniziativa variabile [7.5].) Un segnalino ordine piazzato in una casella ordine non è disponibile per il resto del turno di gioco.

In alternativa, la fazione attiva può posizionare l'ordine scelto nella casella di pianificazione vuota, pagando un costo di iniziativa pari a 1. Un segnalino ordine nella casella di pianificazione è disponibile per essere scelto (e pagato e giocato nella schermata dell'ordine) in un'azione successiva. girare. Sebbene ogni fazione abbia 12 segnalini di ordine, alcuni display degli ordini hanno più di 12 caselle per ospitare segnalini con diverse scelte di ordine su ciascun lato.

L. RISERVA DELLE FORZE

La riserva di forze di ogni giocatore contiene unità combattenti, unità aeree, partigiani e teste di ponte disponibili per le loro fazioni per il posizionamento sulla mappa quando consentito da un ordine, una carta azione o un evento.

M. AREA IN SOSPESO

Le pedine di tutte le fazioni vengono poste nell'area in sospeso all'inizio del turno in cui entrano in gioco, rimanendo lì finché l'evento dell'Alto Comando non le rende disponibili alle rispettive fazioni.

N. AREA DEI SEGNALINI

Contiene vari segnalini di gioco per l'uso quando è necessario.

O. TRACCIATO DI COMBATTIMENTO OPZIONALE

Contiene segnalini opzionali per indicare la Colonna di Combattimento e il Modificatore di Dadi come promemoria durante la procedura di Combattimento Terrestre.

P. DISPLAY CARTA EVENTO

Il Display Carte Evento consiste in una sequenza di tre riquadri che contengono carte Evento. Le carte evento visibili in ciascuna delle tre caselle in un dato momento sono le tre carte evento attive.

- 1) Il riquadro del mazzo di pesca degli eventi tiene la carta Evento in Sospeso scoperta in cima al mazzo di pesca delle carte evento a faccia in giù;
- 2) La casella dell'evento corrente contiene la carta Evento Corrente scoperta;
- 3) Il riquadro del mazzo degli scarti contiene la carta Evento Speso scoperta sopra le carte Evento scartate. Un'unità aerea occidentale raffigurata nella casella è considerata in gioco quando la casella degli scarti è vuota all'inizio di un nuovo turno. I giocatori possono controllare il mazzo degli scarti, ma non il mazzo di pesca.

Q. CASELLA CARTA METEO

La casella delle carte meteo contiene un mazzo di tre carte meteo – bello, neve e fango – con la carta meteo del periodo meteorologico corrente a faccia in su.

2. I PEZZI DEL GIOCO

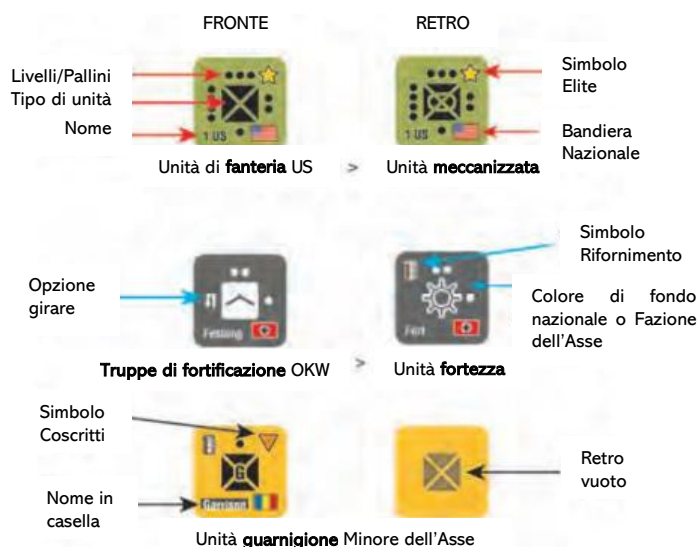
I pezzi del gioco includono:

- forze militari: unità combattenti e partigiani (collettivamente *unità terrestri*), unità aeree e unità navali;
- indicatori d'ordine; E
- vari altri indicatori di stato del gioco.

2.1 UNITÀ COMBATTENTI

Le unità combattenti sono le forze di terra convenzionali di tutte le nazioni combattenti, che occupano esagoni di terra e aree di terra.

ELEMENTI DELLE UNITA' COMBATTENTI



2.1.1 Categorie e Tipi Di Unità Combattenti

Le unità combattenti si dividono in tre categorie: fanteria, corazzate e fortezza. Ciascuna categoria comprende uno o più tipi di unità.



La categoria e il tipo di un'unità combattente determinano, tra le altre cose:

- Idoneità all'attivazione in un ordine di Rischieramento;
- Idoneità a essere *l'attaccante principale* in un ordine di Attacco;
- Idoneità ai bonus di forza o ai modificatori al tiro di dado durante il combattimento terrestre;
- Idoneità per ottenere livelli di rinforzi di fanteria o corazzati.
- Idoneità a spostarsi da un porto all'altro.

Una regola o un simbolo per "unità di fanteria" o "unità corazzate" si applica a tutti i tipi di unità di quella categoria. Una regola o un simbolo per un tipo di unità specifico come "truppe da assalto" o "truppe da fortificazione" si applica solo alle unità di quel tipo specifico.

UNITÀ DI COMBATTIMENTO A DUE LATI. Le unità combattenti con un nome senza riquadro hanno due lati stampati, ciascuno con un tipo di unità e una categoria di unità diversa. Queste unità possono essere girate da un tipo all'altro in circostanze specifiche. Le unità con il nome in riquadro hanno un lato stampato e non possono essere girate. Le unità a due lati includono questi tipi:

- fanteria/meccanizzata 
- motorizzato/carri 
- truppe da fortificazione/fortezza 

Quando le unità vengono girate:

- La fanteria si trasforma in meccanizzata e la motorizzata in carro quando ottiene un livello di forza corazzato [7.7].
 - Il carro si trasforma in motorizzato e meccanizzato si gira in fanteria per assorbire un colpo subito in combattimento [8, passo 6].
 - Le Truppe di Fortificazione possono girarsi in fortezza invece di muoversi durante un ordine di Rischieramento o invece di avanzare durante un ordine di Attacco, se indicato sul segnalino ordine [7.1.4].
 - Una fortezza può trasformarsi in truppe da fortificazione solo quando si risolve la carta evento Alto Comando.
- TIPI DI UNITÀ SPECIALI.** I tipi di unità da assalto, paracadutisti e truppe da fortificazione hanno abilità speciali durante un ordine operativo in cui il loro tipo specifico di unità è raffigurato sul segnalino dell'ordine. Questi tipi di unità sono attivi quando viene raffigurata la categoria di fanteria o il tipo di unità specifico, ma la loro abilità speciale è attiva solo in quest'ultimo caso. Quando un'abilità speciale è attiva:
- Un'unità paracadutisti può partecipare ad un attacco come attaccante che aggira sul fianco quando si trova a due esagoni di distanza dall'esagono bersaglio e viene poi riportata nella riserva delle forze [8, Passo 1]. 
 - Un'unità di truppa da fortificazione può girarsi sul lato fortezza invece di muovere o avanzare [7.1.4, 7.2-7.4]. 
 - Ogni unità da assalto in un attacco sovietico fornisce un modificatore di forza +1 [8, passo 3]. 

2.1.2 Fazioni e Nazionalità delle Unità

Tutte le fazioni includono unità di più nazionalità. La nazionalità è indicata dal colore di fondo e dalle bandiere nazionali sulle unità combattenti e navali, e dal colore di fondo sulle unità aeree e partigiane. Tutte le unità delle fazioni Occidentale e OKH (controllate dal giocatore Occidentale) sono contraddistinte da simboli e stampe nere. Tutte le unità delle fazioni sovietica e OKW (controllate dal giocatore sovietico) sono contraddistinte da simboli e stampe bianche.

MINORI DELL'ASSE: Tutte le nazioni OKH e OKW diverse dalla Germania sono nazioni Minori dell'Asse. Italia e Bulgaria hanno unità in entrambe le fazioni dell'Asse.

FAZIONE OCCIDENTALE



FAZIONE OKH



FAZIONE SOVIETICA



FAZIONE OKW



2.1.3 Livelli/Pallini delle Unità Combattenti

La forza di un'unità combattente è rappresentata da 1 a 4 pallini sul bordo dell'unità attualmente orientati verso l'alto. L'unità viene ruotata per mostrare il guadagno o la perdita di pallini. I pallini attuali di un'unità indicano:

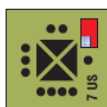
- quanti colpi può subire in combattimento;
- la forza dell'unità in combattimento durante la difesa; E
- la forza dell'unità quando viene dichiarata attaccante principale in combattimento.

Modifica dei pallini delle unità:

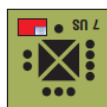
- Quando un'unità perde un livello, solitamente a causa del combattimento, ruotatela in senso antiorario per mostrare un pallino in meno sul bordo superiore. Quando un'unità perde il suo ultimo pallino, viene eliminata e rimossa dal gioco.
- Quando un'unità guadagna un livello, solitamente quando gli viene assegnato un livello di rinforzo, ruotatela in senso orario per mostrare un pallino in più sul bordo superiore.
- Quando un'unità a due facce viene girata da un lato all'altro, orientare l'unità in modo che mantenga il numero attuale di pallini.



3 pallini



2 pallini



1 pallino

Un'unità non può ottenere più pallini del suo numero massimo.

PALLINI ED ORIENTAMENTO DELL'UNITÀ. Per tenere traccia dei livelli di forza attuali delle unità, l'orientamento di tutte le unità dovrebbe essere mantenuto coerente. Ad esempio, se i giocatori sono seduti a nord e a sud della mappa, orientate tutte le unità occidentali/OKH in modo che il loro bordo superiore attuale sia rivolto a nord sulla mappa, e orientate tutte le unità sovietiche/OKW in modo che siano rivolte a sud sulla mappa.

Orientamento delle unità nel regolamento: per comodità del lettore, le illustrazioni mostrano tutte le unità rivolte nella stessa direzione, con la forza corrente nella parte superiore dell'unità.

2.1.4 Nome dell'Unità

Ogni unità ha un nome, che può essere una designazione storica (di solito un esercito, una nazionalità o una località) o un nome che denota lo scopo dell'unità, come una guarnigione o un distaccamento. I nomi specifici non hanno effetto sul gioco, tuttavia il trattamento grafico dei nomi indica quanto segue:

- Un nome in una casella indica che l'unità non può essere capovolta.
- Un nome non in una casella indica che l'unità ha due lati e può essere capovolta.
- Le unità di rinforzo sovietiche con Gd (Guardia) nel loro nome entrano in gioco sostituendo le unità sovietiche sulla mappa secondo l'evento Alto Comando.

2.1.5 Simboli delle Unità



SIMBOLO ELITE: Indica un'unità di qualità superiore a quella tipica della sua nazionalità. Il simbolo contribuisce a un vantaggio d'élite quando si attacca o si difende nel combattimento terrestre. Un ordine di Rischieramento sovietico attiva solo le sue unità d'élite.



SIMBOLO COSCRITTI: indica un'unità di qualità inferiore a quella tipica della sua nazionalità. Il distintivo contribuisce ad uno svantaggio coscritti in combattimento.



SIMBOLO RIFORNIMENTO: L'unità è sempre in rifornimento. Ciò non si estende ad altre unità nello stesso esagono.

2.1.6 Zone di Controllo delle Unità Combattenti

Ogni unità combattente esercita una zona di controllo (ZOC) nel proprio esagono e in ogni esagono di terra adiacente (tramite percorso terrestre) al suo esagono, così come in ogni vertice di esagono di terra che si irradia dal suo esagono, purché entrambi gli esagoni confinanti con quel vertice di esagono siano nella ZOC dell'unità. Le zone di controllo non si estendono attraverso lati di esagono intransitabili. La ZOC di un'unità in un esagono non viene annullata dalla presenza di unità di un'altra fazione in quell'esagono. La ZOC di un'unità limita il movimento, la ritirata e il rifornimento solo delle unità nemiche. Cioè, le ZOC delle unità sovietiche e occidentali influenzano tutte le unità dell'ideologia dell'Asse e viceversa. Le ZOC delle unità sovietiche e occidentali non si influenzano a vicenda. Le ZOC delle unità OKH e OKW non si influenzano a vicenda.

MOVIMENTO: Un'unità non può muoversi attraverso un esagono in una Zona di Controllo Nemica (EZOC), e deve smettere di muoversi quando entra in un esagono in EZOC.

RITIRATA: un'unità in ritirata non può attraversare un tratto di esagono in EZOC o entrare in un esagono in EZOC.

RIFORNIMENTO: Un percorso di rifornimento non può entrare in un esagono in EZOC a meno che quell'esagono non sia occupato da un'unità amica.



Zone di Controllo

Esempio 1: Le unità raffigurate proiettano una zona di controllo nei sei esagoni adiacenti e nell'estensione dei sei vertici di esagono. L'unità sovietica non può muovere nell'esagono ad est perché non può attraversare un vertice di esagono nella ZOC nemica. Può, tuttavia, muovere nell'esagono a nord-est perché, sebbene si stia muovendo da una ZOC all'altra, non sta attraversando un vertice di esagono in una ZOC nemica.



Esempio 2: L'unità OKH proietta una ZOC nell'esagono 2735 attraverso il lato di esagono di stretto. Non proietta una ZOC nell'esagono 2835, a causa del mare in mezzo, e non proietta una ZOC nel vertice di esagono 2735/2835. L'unità sovietica può muovere direttamente attraverso quel vertice d'esagono.

2.2 UNITA' PARTIGIANE

Le fazioni occidentale e sovietica (solo) hanno partigiani: unità di terra che rappresentano forze irregolari che operano in paesi specifici. I partigiani vengono piazzati e muovono attraverso esagoni di terra, ma solo all'interno del paese loro assegnato. Una volta piazzati, i partigiani rimangono nella nazione assegnata a meno che non vengano eliminati.



ATTRIBUTI DEI PARTIGIANI: I partigiani vengono piazzati in paesi specifici tramite l'ordine di Guerra Partigiana e la carta azione occidentale Conferenza dei Tre Grandi. Non sono rinforzi.

- I partigiani non hanno ZOC e ignorano le EZOC.
- I partigiani sono sempre in rifornimento [2.1.5].
- I partigiani possono raggrupparsi con unità combattenti e unità aeree di qualsiasi ideologia, anche con unità nemiche.
- Un partigiano non può entrare in un esagono che contiene un partigiano.
- I partigiani non sono influenzati dalla presenza di unità combattenti occidentali e sovietiche e viceversa.
- I partigiani non controllano gli esagoni.
- L'obiettivo in un esagono occupato solo da un partigiano è di proprietà dell'ideologia del partigiano ai fini dei punti vittoria, fintanto che il partigiano rimane l'unico occupante dell'esagono. Se il partigiano lascia l'esagono o entra un'unità combattente di diversa ideologia entra nell'esagono, l'ideologia partigiana perde il possesso dell'obiettivo.

EFFETTI SULLE UNITÀ DI COMBATTIMENTO DELL'ASSE: Ogni volta che un'unità dell'Asse muove, si ritira o traccia rifornimento nell'esagono di un partigiano, quella fazione dell'Asse paga 1 iniziativa.

MOVIMENTO: Un partigiano può muoversi solo durante un ordine di Rischieramento in cui un partigiano è raffigurato sul segnalino ordine. I partigiani ignorano la presenza di tutte le unità combattenti quando muovono. Un partigiano non può spostarsi o ritirarsi oltre il confine del proprio paese.

COMBATTIMENTO: Un partigiano non può attaccare. Se raggruppato con un'unità dell'Asse che viene attaccata, il partigiano annulla i modificatori di forza del terreno vantaggioso per il difensore dell'Asse nell'esagono e sui lati d'esagono confinanti.

- Le unità dell'Asse (solo) possono attaccare un partigiano da sole in un esagono o raggruppate con unità dell'Asse. Il partigiano si difende con una forza di un punto e ha diritto ai modificatori alla forza difensiva e al tiro di dado (eccetto il modificatore per la superiorità aerea difensiva). Le carte HQ e le carte combattimento non possono essere giocate per conto di un partigiano difensore da solo.
- Se un partigiano viene attaccato quando è raggruppato con unità dell'Asse, una di quelle unità dell'Asse deve essere l'attaccante principale.
- Un partigiano raggruppato con unità amiche che difendono in combattimento non contribuisce con la forza alla difesa, ma può essere eliminato per assorbire un colpo in combattimento.
- Quando un partigiano si ritira, qualsiasi esagono adiacente nello stesso paese e che non contenga un partigiano o un'unità dell'Asse è un esagono di ritirata valido, indipendentemente dalle ZOC dell'Asse.
- Un partigiano eliminato viene rimosso dal gioco.

2.3 UNITÀ AEREE

Ogni fazione ha unità aeree che rappresentano la propria potenza aerea in una determinata regione della mappa. Le unità aeree forniscono la superiorità aerea nel combattimento terrestre o impediscono la superiorità aerea nemica.



RAGGIO: Ogni unità aerea ha un raggio stampato di 4 esagoni (5 esagoni se d'élite), indicando che l'unità può supportare tutti i combattimenti di terra entro quel numero di esagoni dal suo esagono o area di terra. Il raggio aereo viene tracciato attraverso esagoni di terra, mare ed intransitabili, ignorando il terreno e le unità nemiche. Ai fini del tracciamento del raggio, le unità aeree nell'area terrestre del Regno Unito (UK) sono considerate adiacenti ai sei esagoni di spiaggia confinanti con l'area del Regno Unito.

SIMBOLO ELITE: Alcune unità aeree hanno un distintivo d'élite, che conta ai fini del modificatore d'élite nel combattimento terrestre e risolve i casi di parità quando si determina la superiorità aerea.

2.3.1 Proprietà delle Unità Aeree

- Le unità aeree non hanno ZOC e non possono controllare esagoni;
- Può raggrupparsi liberamente con unità amiche, ma non può raggrupparsi con altre unità aeree in un esagono;
- Sono sempre attive durante i combattimenti terrestri di tutte le fazioni;
- Non possono essere da sole in un esagono nella ZOC di un'unità combattente nemica;
- Non possono ritirarsi o muoversi, tranne che per ribasarsi (vedere sotto).

2.3.2 Piazzamento delle Unità Aeree

Il numero di unità aeree che ciascuna fazione ha sulla mappa in un dato momento corrisponde al numero di simboli di unità aeree raffigurati nei tre riquadri del display della carta evento. Quando le carte evento si aggiornano, la fazione proprietaria rimuove le unità aeree dalla mappa e le posiziona nella propria riserva di forze, oppure prende unità aeree dalla riserva di forze e le posiziona sulla mappa, in modo che le loro unità aeree sulla mappa corrispondano sempre al numero visibile nella visualizzazione degli eventi [10.3].

Eccezione: L'unità aerea *JETS dell'Asse* viene piazzata e rimossa solo giocando la carta combattimento *Jets dell'Asse* (carta dell'Asse #27).

Un'unità aerea può essere piazzata solo in un esagono con una città o una linea ferroviaria amica dalla quale si può tracciare il rifornimento fino ad una fonte di rifornimento per qualsiasi nazionalità della sua fazione [11]. Inoltre, le unità aeree occidentali possono essere piazzate nel Regno Unito o nelle aree terrestri del Medio Oriente. Un'unità aerea non può essere piazzata in un esagono nella ZOC di un'unità combattente nemica a meno che l'esagono di piazzamento non sia occupato da un'unità combattente amica.



Posizionamento delle unità aeree – All'inizio del gioco Campagna, le tre carte evento insieme mostrano quattro unità aeree: due sovietiche, una occidentale e una dell'Asse. Un segnalino aereo OKH piazzato sulla carta Evento con l'unità aerea dell'Asse durante il piazzamento significa che l'unità aerea dell'Asse appartiene alla fazione OKH. Pertanto, due unità aeree sovietiche, una occidentale ed una OKH vengono poste sulla mappa durante il piazzamento iniziale.

RIBASARE: Se un'unità aerea si trova da sola in un esagono nella ZOC di un'unità combattente nemica, la fazione proprietaria deve immediatamente ribasare l'unità aerea nell'esagono o nell'area di terra più vicina idonea per il piazzamento di quell'unità aerea (a sua scelta se più di un esagono si qualifica). Il ribasare non si applica alle unità aeree nelle aree terrestri. A parte il ribasare quando richiesto, le unità aeree non cambiano posizione sulla mappa una volta piazzate.

2.3.3 Unità Aeree nel Combattimento di Terra

La fazione in un combattimento con più unità aeree nel raggio dell'esagono di combattimento con tempo bello o nevoso ha superiorità aerea, ottenendo così un modificatore al tiro di dado in quel combattimento. Se il numero di unità aeree avversarie è uguale, la parte con più unità aeree d'élite nel raggio d'azione ha la superiorità; altrimenti, nessuna delle due parti ha la superiorità aerea.

Un'unità aerea contribuisce alla superiorità aerea per tutti i combattimenti terrestri nel suo raggio. Le unità aeree non subiscono perdite in combattimento e non possono essere eliminate. Il distintivo d'élite su un'unità aerea conta per determinare il vantaggio d'élite in tutti i combattimenti entro il raggio dell'unità aerea, indipendentemente dalle condizioni atmosferiche.



Ribasamento delle unità aeree – L'unità aerea OKH non è raggruppata con un'unità combattente amica ed è nella ZOC di un'unità sovietica. Pertanto, deve essere immediatamente ribasata. Non può tornare all'esagono 2837 a causa della ZOC sovietica lì. Inoltre non può spostarsi all'esagono 2736 perché quell'esagono non ha una città amica o una linea ferroviaria. Gli esagoni più vicini che sono destinazioni idonee al ribasamento sono Novorossisk, Krasnodar, e 2936. Tutti e tre gli esagoni sono ugualmente distanti dall'unità aerea che ribasa quindi la fazione OKH sceglierà tra loro.



Raggio delle Unità Aeree e Superiorità – La fazione occidentale prevede di attaccare sia Tunisi che Tripoli durante il bel tempo. Essa ha due unità aeree nel raggio di Tunisi (A e B) e una unità aerea d'élite nel raggio di Tripoli (solo B). La fazione OKW ha un'unità aerea stazionata in Sicilia nel raggio di entrambi gli esagoni. La fazione occidentale avrà la superiorità aerea su Tunisi perché le sue due unità aeree superano in numero la sola unità aerea dell'Asse. La fazione occidentale avrà anche la superiorità aerea su Tripoli perché l'unità aerea occidentale è un'unità aerea d'élite e quindi vince i pareggi.

2.4 UNITÀ NAVALI

Le unità navali includono flotte e sottomarini (sub). Sono collocati e operano solo in zone marittime. Tutte le unità navali hanno due lati: *pronte* e *interdette*.



LA BANDIERA NAZIONALE e il **COLORE DI FONDO** corrispondono a quelli delle unità combattenti.

FORZA NAVALE. Valore apportato dall'unità durante la risoluzione delle intercettazioni e degli attacchi marittimi in un'area di mare contesa.

INTERDETTA. Le unità navali possono essere interdette (capovolte) a seguito di attacchi marittimi. Un'unità interdetta viene trattata come se non esistesse, rimanendo immobile nella sua zona di mare. Un'unità interdetta torna pronta quando si verifica l'evento Alto Comando.

FORZA AEREA INTRINSECA. Due unità della flotta occidentale hanno un simbolo aereo sul lato pronto, usato quando si risolvono le intercettazioni e gli attacchi via mare (ma non il combattimento terrestre).

LOCAZIONE FISSA. Un'unità navale con il nome stampato di un'area di mare è permanentemente assegnata a quell'area di mare e non può muoversi da lì.

2.4.1 Proprietà delle Unità Navali

- In un'area di mare può trovarsi un numero qualsiasi di unità navali di qualsiasi fazione.
- Le unità navali non hanno ZOC e non controllano aree di mare.
- Le flotte pronte consentono alla propria fazione di tracciare i rifornimenti attraverso l'area di mare.
- Le unità navali in un'area di mare contesa possono intercettare l'attività nemica lì e, in alcuni casi, possono attaccare unità navali nemiche [9].
- Le unità navali sono attive durante l'ordine Operativo della loro fazione se indicato sul segnalino ordine.
- Le flotte attive consentono alle unità combattenti attive idonee che si muovono da porto a porto di passare attraverso la loro area di mare.
- Le unità navali attive senza locazioni fisse possono muoversi attraverso aree di mare.

2.4.2 Teste di Ponte Occidentali

Due segnalini testa di ponte iniziano gli scenari *Husky* e *Overlord* nella riserva delle forze occidentali. Nello scenario Campagna, i segnalini entrano nel pool di forze per l'Evento dell'Alto Comando nel Turno 2 o successivo.



POSIZIONAMENTO DELLA TESTA DI PONTE. Durante un Ordine di Operazioni Occidentali in cui è attiva la marina, la fazione Occidentale può prendere un segnalino Testa di Ponte vuoto dalla mappa o dalla sua riserva di Forze e piazzarlo in un esagono di spiaggia vuoto idoneo, pagando il costo in *Punti Trasporto* indicato nell'esagono di spiaggia per farlo.

Un esagono di spiaggia è idoneo per il posizionamento di una testa di ponte se consentito dalle condizioni meteorologiche attuali e l'esagono non è contrassegnato come chiuso.

ESAGONO DI TERRA E PORTO LIMITATO. Un esagono di spiaggia con un segnalino di testa di ponte ottiene gli attributi di un esagono di terra e di un porto controllato dall'Occidente, con le seguenti limitazioni:

- Il raggruppamento è limitato a quattro livelli di forza in un esagono di testa di ponte.
- Un'unità che si muove da o verso una testa di ponte tramite movimento da porto a porto non può attraversare una linea di confine dell'area di mare.
- Un porto testa di ponte non fornisce punti forza alle unità che vi difendono in combattimento.
- Durante l'Evento di Rifornimento, non più di quattro livelli occidentali possono tracciare il rifornimento attraverso un porto testa di ponte.
- Un'unità occidentale non può tracciare il rifornimento attraverso un porto testa di ponte allo scopo di ricevere livelli di rinforzo.
- Non è possibile posizionare lì un'unità aerea.

RIMOZIONE DELLA TESTA DI PONTE. Un segnalino di testa di ponte viene rimosso in due casi:

- Quando la fazione Occidentale sceglie di prendere la testa di ponte e piazzarla in un esagono di spiaggia diverso come descritto sopra.

• Se nessuna unità occidentale è nell'esagono di testa di ponte e un'unità dell'Asse è nell'esagono a cui punta quella spiaggia all'inizio di un round di azione OKW; in questo caso il segnalino di testa di ponte viene posto nella riserva delle forze occidentali.

PORTO MULBERRY. Un segnalino testa di ponte può girarsi dalla parte Mulberry quando si risolve la carta azione Dominazione Navale. Un porto *mulberry* è un esagono di terra permanente con un porto/città illimitato ed è una fonte di rifornimento per gli Stati Uniti, il Canada e il Regno Unito. Non può essere rimosso dalla mappa.

ACCESSO A TERRA ALLA TESTA DI PONTE ED AL MULBERRY. Una testa di ponte o un *mulberry* posizionati sono adiacenti tramite percorso di terra solo all'esagono di terra verso cui punta la freccia dell'esagono di spiaggia. Solo le unità occidentali possono muovere, ritirarsi o avanzare attraverso quel lato di esagono di spiaggia. Le unità dell'Asse possono attaccare una

testa di ponte/mulberry occupata dall'Occidente dall'esagono attraverso quel lato di esagono di spiaggia ma non possono avanzare attraverso di essa. Una testa di ponte o un mulberry (vuoto o occupato) non blocca il tracciamento dei rifornimenti nemici o i movimenti da porto a porto in un porto nell'esagono di terra adiacente.

2.5 SEGNALINI ORDINE

Le fazioni giocano i segnalini ordine per condurre operazioni e altre attività. I 48 segnalini ordine sono costituiti da:

- sette ordini operativi (Ops) per ciascuna fazione;
- cinque ordini generali occidentali;
- cinque ordini generali sovietici;
- dieci ordini generali condivisi dalle fazioni dell'Asse.

Durante la preparazione del gioco, i segnalini ordine vengono posti in una tazza opaca (la "tazza di pesca"), ad eccezione dei segnalini specifici che vengono posizionati nelle schermate degli ordini. All'inizio di ogni round di azione, i segnalini ordine vengono estratti dalla tazza per riempire gli spazi vuoti sul tracciato delle azioni. Poi, la fazione attiva sceglie e gioca uno dei suoi segnalini ordine dal tracciato delle azioni o dalla sua casella di pianificazione.

2.5.1 Ordini Ops (Operativi)

Il gioco di un segnalino di ordine Ops consente alla fazione attiva di muovere le sue unità e/o effettuare attacchi [7.1-7.4].

Tipici segnalini di Ordine Ops



RISCHIERAMENTO: In questo ordine, le unità delle categorie e dei tipi raffigurati vengono attivate per muoversi, ciascuna con il numero di Punti Movimento specificato. Oltre alle categorie e ai tipi di unità combattenti, un ordine di rischieramento può avere questi simboli:



Le unità combattenti d'élite sono attive.



Il Navale è attivo, consentendo il movimento delle unità navali, i movimenti da porto a porto e il posizionamento della testa di ponte occidentale.



Le unità partigiane sono attive.

ATTACCO: questo ordine consente alla fazione di effettuare fino al numero di attacchi specificato. Tutte le unità vengono attivate per attaccare. Ogni attacco deve includere un'unità delle categorie o dei tipi raffigurati come attaccante principale.

2.5.2 Ordini Generali

Il gioco di un segnalino di ordine generale consente alla fazione attiva di svolgere varie attività a supporto del proprio sforzo bellico [7.5-7.12].



SEGNALINI CON ORDINI DIVERSI SU CIASCUN LATO:

I segnalini di ordine Operativo Occidentale e OKW hanno un ordine Operativo da un lato ed un ordine di guerra strategica dall'altro. La fazione può giocarla per qualunque di questi ordini, se possibile.

Tutti i segnalini di ordine generale dell'Asse mostrano lo stesso ordine su un lato OKW e su un lato OKH. Ciascuna fazione dell'Asse può scegliere l'ordine di gioco per la propria fazione entro le restrizioni del 6 Passo 3.

Le fazioni Occidentale e Sovietica hanno ciascuna tre segnalini ordine con Reclutamento da un lato e Meccanizzazione dall'altro. La fazione può giocare i propri segnalini per qualunque di questi ordini, se possibile.

2.6 ALTRI SEGNALINI

SEGNALINI DI INIZIATIVA. Ogni fazione ha un segnalino iniziativa, posizionato e spostato lungo il tracciato dell'iniziativa per indicare il pagamento dell'iniziativa. La fazione il cui segnalino di iniziativa è meno avanzato lungo la tabella ha l'iniziativa.



Il segnalino di iniziativa di una fazione viene girato sul lato **EVENTO IN SOSPELO** quando viene spostato dentro o oltre uno spazio evento per la fazione, per ricordare che un evento verrà risolto alla fine del round di azione, dopodiché il segnalino viene girato dall'altra parte.

Il segnalino **METEO ATTUALE** viene posizionato e spostato lungo il tracciato dell'iniziativa. La posizione del segnalino in una delle tre sezioni del periodo meteorologico del tracciato indica il periodo meteorologico corrente del turno di gioco. Quando il segnalino meteorologico completa un giro del tracciato e ritorna all'inizio del tracciato, inizia un nuovo turno di gioco.



SEGNALINI DI GUERRA STRATEGICA; uno ciascuno per i tracciati Assedio di Malta, Battaglia dell'Atlantico e Bombardamento Strategico. Ogni segnalino viene spostato lungo il tracciato in entrambe le direzioni mentre le fazioni Occidentale e OKW conducono una guerra strategica [secondo 7.9]. Ogni segnalino viene girato sul lato Inattivo quando viene spostato nello spazio più a sinistra della sua traccia, indicando che la guerra su quel tracciato è chiusa.

I **SEGNALINI DI CONTROLLO** indicano il controllo dell'ideologia. I segnalini sovietici e occidentali vengono posti negli spazi sulla tabella degli obiettivi per indicare il controllo degli obiettivi corrispondenti sulla mappa. I segnalini di controllo dell'Asse sono posti negli esagoni sulla mappa quanto necessario per ricordare ai giocatori il controllo dell'Asse su città, porti e altri esagoni chiave.



Per esempio, i segnalini di controllo dell'Asse a Chania (1526) e Rodi (1729) indicano che quei porti insulari sono controllati dall'Asse, anche se non vi sono unità dell'Asse.

I **SEGNALINI ISOLATO** vengono posti sulle unità combattenti che risultano essere isolate durante l'Evento di Rifornimento, sul lato Isolato 1 se appena isolate, o sul lato Isolato 3 se rimaste isolate da un precedente Evento di Rifornimento.



I **SEGNALINI AEREI OKH/OKW** vengono posti sulle carte evento per indicare quale fazione dell'Asse riceve l'unità aerea raffigurata sulla carta [10.3].



I segnalini **RISERVE CORAZZATE** e **PUNTI TRASPORTO** sono posti negli spazi occidentali della Tabella della Vittoria e si muovono lungo il lato occidentale della tabella per indicare il numero di livelli corazzati nella riserva corazzata occidentale ed il numero di Punti Trasporto Occidentale disponibili per posizionare i segnalini Testa di Ponte.



I **SEGNALINI DI SPIAGGIA CHIUSA** sono posti in certi esagoni di spiaggia secondo le istruzioni di preparazione dello scenario, e vengono rimossi quando indicato dagli eventi.



I **SEGNALINI LANCIO DI PARACADUTISTI** sono sul rovescio del segnalino delle due unità aviotrasportate occidentali. Il giocatore occidentale può convertire le unità aviotrasportate in segnalini di lancio di paracadute giocando la carta azione Lancio di paracadute.



I segnalini di **VITTORIA** e **TURNO DI GIOCO** vengono posizionati e spostati lungo le rispettive tabelle.



I **SEGNALINI OPZIONALI** includono: i segnalini Colonna e DRM (modificatore del tiro di dado) posti sul tracciato di combattimento opzionale come promemoria durante la Procedura di Combattimento di Terra, e il segnalino VP delle Nazioni Unite posto sul Tracciato della Vittoria per ricordare ai giocatori se una fazione ha un vantaggio netto nel numero di VP guadagnati grazie alla carta evento delle Nazioni Unite.



3. LE CARTE

3.1 CARTE EVENTO

Ci sono 19 carte evento di cui 15 disponibili in ogni turno di gioco. Le carte evento disponibili sono impostate nelle tre caselle sul display delle Carte Evento con la carta in cima a ciascuna casella rivelata come evento in sospeso, evento corrente o evento trascorso (indicati collettivamente come i tre eventi attivi). Durante il gioco, ogni volta che una fazione conduce la procedura dell'evento, fa avanzare le carte evento e risolve l'evento corrente. Ogni carta evento ha tre sezioni [le carte sono state tradotte dopo la fine del regolamento]:



PESCA DI CARTE AZIONE: Quando una carta evento diventa l'evento in sospeso, ogni fazione pesca una carta azione per ciascuno dei simboli della sua carta raffigurati lungo la parte superiore della carta.

Rimosso quando rivelato (non illustrato). Alcune carte evento includono un'istruzione per rimuovere immediatamente la carta quando viene rivelata come evento in sospeso in un turno specifico e sostituirla con un altro evento, prima di pescare carte azione.

EVENTO CORRENTE: quando una carta evento diventa l'evento corrente, viene implementato il testo dell'evento in questa sezione.

VANTAGGI PERSISTENTI: Finché la carta evento è visibile in una qualsiasi delle tre caselle display delle Carte Evento, come evento in sospeso, attuale o trascorso, si applicano i vantaggi in questa sezione della carta. I vantaggi includono unità aeree di fazione in gioco e bonus al lancio di dadi di fazione.

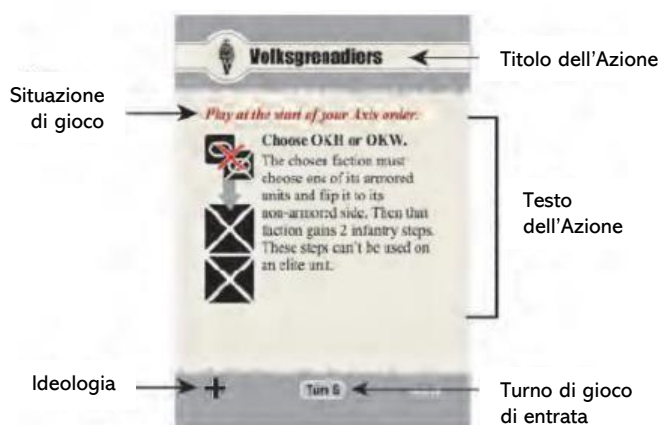
3.2 CARTE AZIONE

Ogni ideologia ha un mazzo di carte azione. Le fazioni pescano carte Azione dal mazzo della loro ideologia a causa di eventi e altre attività e possono giocarle in varie situazioni di gioco.

Quando viene pescata, una carta azione viene posta nella mano della fazione. Per comodità, i giocatori possono tenere carte azione per entrambe le loro fazioni in una sola mano, purché ciascuna carta venga giocata solo per la sua fazione. Le carte azione possono essere tenute indefinitamente; non c'è limite alla dimensione della mano. Esistono tre tipi di carte azione:

- Le carte azione **SITUAZIONALI** possono essere giocate quando si applica la situazione sulla carta.
- Le carte **QUARTIER GENERALE (HQ)** possono essere giocate in un Combattimento di Terra, una per ciascuna fazione coinvolta nel Combattimento. La carta HQ di una fazione include una aggiunta di forza e/o un modificatore al tiro di dado ottenuto dalla fazione nel combattimento.
- Le carte **COMBATTIMENTO** possono essere giocate da ciascuna fazione in un combattimento terrestre, in qualsiasi quantità.

Azione Situazione dell'Asse



Azione di Combattimento Alleata Azione Quartier Generale Sovietica



TURNO DI GIOCO DI ENTRATA. Le carte Azione non disponibili nel Turno 1 hanno indicato con un turno in cui la carta viene aggiunta al mazzo di pesca appropriato.

GIOCARE CARTE AZIONE. Le fazioni possono giocare carte azione dalla loro mano quando si applica la situazione specificata sulla carta. Le istruzioni di una carta azione situazionale vengono risolte quando vengono giocate.

- La situazione “***Giocare quando avete l'iniziativa, prima di scegliere un ordine***” si applica dopo il riempimento di qualsiasi tiro meteo e tracciato delle azioni. Una carta azione giocata in questa situazione vi consente di eseguire un ordine di attacco “gratuito”, risolto prima di scegliere un segnalino ordine per il vostro round di azione.
- Una carta azione con la situazione “***Giocare all'inizio del vostro ordine***” può applicarsi a un ordine su un segnalino ordine che hai appena scelto e pagato, o a un ordine “gratuito” su un'altra carta azione che hai appena giocato.
- Alcune carte azione situazionali garantiscono a una fazione passi di fanteria o passi di armatura. Assegnate i passi di fanteria entro le opzioni e restrizioni di 7.6.1 e 7.6.2. Assegnare passaggi blindati entro le opzioni e le restrizioni di 7.7.1 e 7.7.2.

SCARTARE LE CARTE AZIONE. Dopo aver risolto una carta azione, scarta la carta. Le carte HQ e le carte azione di combattimento vengono scartate al termine del combattimento per il quale vengono giocate. Gli scarti vengono piazzati nel mazzo degli scarti delle carte azione per quell'ideologia.

RIMESCOLARE. Il mazzo di pesca delle carte azione per un'ideologia viene rimescolato quando il mazzo di pesca diventa vuoto. Tutti e tre i mazzi di pesca delle carte azione vengono rimescolati quando una qualsiasi fazione risolve la carta azione Fato, prima di scartare la carta. Per rimescolare un mazzo di pesca, mescola insieme tutte le carte nella pila degli scarti e nel mazzo di pesca, formando un nuovo mazzo di pesca.

CONOSCENZA DELLE CARTE AZIONE. Le carte in mano sono segrete all'altro giocatore; il numero di carte in mano per ciascuna fazione è di pubblico dominio. Le carte nel mazzo vengono tenute a faccia in giù e segrete a entrambi i giocatori. Le carte nella pila degli scarti possono essere esaminate da entrambi i giocatori.

3.3 RIFERIMENTI

LE TABELLE METEO –riassumono gli effetti del bel tempo, della neve e del fango, sono incluse nella casella del tempo con il tempo attuale a faccia in su in cima.

La TABELLA ROUND DI AZIONE/COSTI DI INIZIATIVA e la TABELLA PROCEDURE EVENTO/NUOVO TURNO riassumono questi elementi come riferimento durante il gioco.

SOMMARIO COMBATTIMENTO/REGOLE CHIAVE e SOMMARIO ORDINI.

Le tabelle di aiuto al gioco da 8,5"x11" riassumono questi elementi come riferimento durante il gioco.

DIAGRAMMI DI PIAZZAMENTO INIZIALE. Tutte le informazioni necessarie per allestire i tre scenari del gioco vengono visualizzate su sei display da 8,5"x11". Ciascun lato di un display copre il piazzamento iniziale di una fazione per un dato scenario.

4. PIAZZAMENTO INIZIALE DEL GIOCO

Iniziate scegliendo uno dei tre scenari de *La Caduta* da giocare. Ognuno inizia in un anno diverso della Seconda Guerra Mondiale e arriva alla fine della guerra.

- **GIOCO CAMPAGNA:** inizia il turno 1, novembre 1942.
- **SCENARIO HUSKY:** inizia il turno 3, luglio 1943.
- **SCENARIO OVERLORD:** inizia il turno 5, giugno 1944.

Lo scenario *Overlord* inizia alla fine della guerra, quando ormai l'Occidente aveva stabilito la supremazia navale nell'Atlantico e nel Mediterraneo. Per riflettere questo, l'attività navale viene astratta nello scenario Overlord. Se giocate questo scenario, ignorate tutti i passaggi di questo regolamento contrassegnati in **arancione**. Fare invece riferimento alla Sezione 14 delle Regole *Supremazia Navale in Overlord*. Per tutti gli scenari, predispone entrambi i fogli mappa, allineandoli per creare un'unica mappa di gioco.

Dopo aver deciso chi giocherà con quale fazione, distribuite i quattro diagrammi di piazzamento per lo scenario – i diagrammi Sovietico e OKW al giocatore Sovietico, e i diagrammi Occidentale e OKH al giocatore Occidentale. Fare riferimento ai diagrammi di preparazione per posizionare ogni unità e segnalino sulla mappa e per posizionare le carte da gioco sulla mappa, nei mazzi fuori mappa, in mano o da parte per un uso successivo.

Quando si posizionano le unità combattenti negli esagoni, orientarle in modo che corrispondano al numero di livelli indicato nei diagrammi di piazzamento. Le unità e i segnalini assegnati a un numero di Turno possono essere raggruppati nella casella con lo stesso numero della Tabella dei Turni o possono essere mantenuti nei diagrammi di piazzamento finché non entrano in gioco. I segnalini ordine designati per la “Riserva di Azioni” vanno in un contenitore per la pesca. Usate un contenitore opaco come una tazza da caffè come tazza per l'estrazione. Ogni giocatore prende una tabella di aiuto al gioco per gli Ordini e una tabella di aiuto al gioco per il Combattimento e la tabella di aiuto al gioco Regole Chiave. Tenete a portata di mano le due piccole carte di aiuto al gioco come riferimento. La fazione il cui segnalino di iniziativa si posiziona nello spazio con il numero più basso del tracciato dell'iniziativa ha l'iniziativa all'inizio del gioco. Quella fazione inizia il gioco effettuando il primo round di azione.

- **Campagna:** la fazione sovietica inizia con l'iniziativa.
- **Husky e Overlord:** la fazione occidentale inizia con l'iniziativa.

5. INIZIATIVA

L'iniziativa di ciascuna fazione rispetto alle altre fazioni è indicata dalla posizione dei loro segnalini di Iniziativa sul Tracciato dell'Iniziativa. La fazione il cui segnalino di iniziativa si trova nello spazio con il numero più basso all'inizio di un round di azione ha l'iniziativa e condurrà quel round di azione. Quando due o più segnalini si trovano nello stesso spazio, la fazione il cui segnalino si trova in fondo al gruppo ha l'iniziativa.

Ad esempio, all'inizio del gioco campagna, il segnalino di iniziativa per la fazione sovietica è nello Spazio 19 e gli altri segnalini sono negli spazi 20, 21 e 22. La fazione sovietica ha l'iniziativa ed effettuerà il primo Round di Azione.

Eccezione: una fazione non può prendere l'iniziativa se il suo segnalino di iniziativa ha completato un circuito del tracciato dell'iniziativa ed è tornato all'inizio del tracciato mentre gli altri segnalini di iniziativa devono ancora completare quel circuito. Questa non idoneità dura finché tutti e quattro i segnalini di fazione non ritornano all'inizio del tracciato.

5.1 COSTI DI INIZIATIVA

La fazione attiva paga l'Iniziativa durante il proprio round di azione per giocare un Ordine [6, Passo 3]. Inoltre, le fazioni pagano anche iniziativa, tra le altre cose, per:

- tracciare il rifornimento attraverso un'area marittima contesa;
- muovere, ritirarsi o tracciare il rifornimento nell'esagono di un partigiano nemico;
- esecuzione dell'ordine *Fallimento del Comando* o *Carenza di Materiali* da parte della fazione avversaria dell'Asse;
- gioco della carta azione *Branchi di Lupi*;
- alcuni risultati delle carte Evento.

Per indicare l'iniziativa pagata da una fazione, avanzare il segnalino di iniziativa della fazione di quel numero di spazi lungo il tracciato verso gli spazi con il numero più alto. I segnalini di iniziativa si muovono sempre in avanti, mai indietro. Se il segnalino di iniziativa termina la sua avanzata in uno spazio con un altro segnalino di iniziativa, posizionate il segnalino di avanzamento in cima al gruppo. Un segnalino che avanza oltre lo Spazio 91 (completando così un giro del tracciato) si sposta sullo Spazio 01 all'inizio del tracciato e continua la sua avanzata da lì. Un segnalino che completa un dato circuito viene considerato più avanti lungo il tracciato rispetto a tutti i segnalini di iniziativa che non hanno ancora completato quel circuito, anche se quel segnalino si troverà in uno spazio con numero inferiore rispetto a quei segnalini finché non completeranno il circuito.

5.2 CAUSE DI EVENTO

Alcuni spazi del tracciato dell'iniziativa sono contrassegnati come causa per un evento di fazione. Se il segnalino di iniziativa di una fazione viene spostato dentro o oltre uno spazio contrassegnato come evento per quella fazione, girate il segnalino sul lato "Evento in Sospeso", per ricordare che la fazione risolverà un evento alla fine del round di azione corrente. [10]. Non girate un segnalino fazione quando entra in uno spazio evento per una fazione diversa.

6. ROUND DI AZIONE

La Caduta si gioca in round di azione continui, ciascuno condotto dalla fazione con l'iniziativa. La fazione che conduce un round di azione è la fazione attiva. Quando una fazione completa un round di azione e tutti gli eventi in sospeso vengono risolti, allora la fazione che ha l'iniziativa in quel momento conduce il round di azione successivo, anche se è la fazione che ha appena giocato.

Effettuate un round di azione seguendo i passaggi seguenti. Questi passaggi possono essere interrotti giocando carte azione situazionale, quando si applica la situazione sulla carta.

- 1) Aggiornate le condizioni meteo, se necessario
- 2) Riempite il tracciato delle azioni, se necessario
- 3) Scegliete e posizionate un segnalino ordine
- 4) Pagate il costo di iniziativa dell'ordine
- 5) Eseguite l'ordine
- 6) Risolvete gli eventi, se presenti

Passo 1. AGGIORNAMENTO DELLE CONDIZIONI METEO

Saltate questo passo se il segnalino meteo è davanti al vostro segnalino iniziativa sul tracciato dell'iniziativa. Se il segnalino Meteo si trova in uno spazio dietro il vostro segnalino Iniziativa o nello spazio con il vostro segnalino iniziativa, fate avanzare il segnalino Meteo sullo spazio del vostro segnalino iniziativa (se non è già lì), quindi lanciate due dadi e fate avanzare il segnalino Meteo di un certo numero di spazi pari al risultato del dado, ma non oltre lo spazio occupato dal segnalino di iniziativa più avanti sul tracciato.

Tiro Meteo ed aggiornamento – La fazione Occidentale ha l'iniziativa nel Turno 2 e controlla la posizione del segnalino Meteo. È dietro il segnalino di iniziativa occidentale, il che significa che il segnalino Meteo deve essere spostato verso l'alto. Per prima cosa, il giocatore Occidentale avanza il segnalino Meteo nello spazio con il segnalino di iniziativa Occidentale e poi lancia due dadi con un risultato di 6. Avanza il segnalino Meteo di sei spazi fino allo spazio 36.



Notate che se il tiro fosse stato 7 o più, il segnalino Meteo sarebbe comunque avanzato solo fino allo spazio 36, perché non può avanzare oltre il segnalino Iniziativa più avanzato.

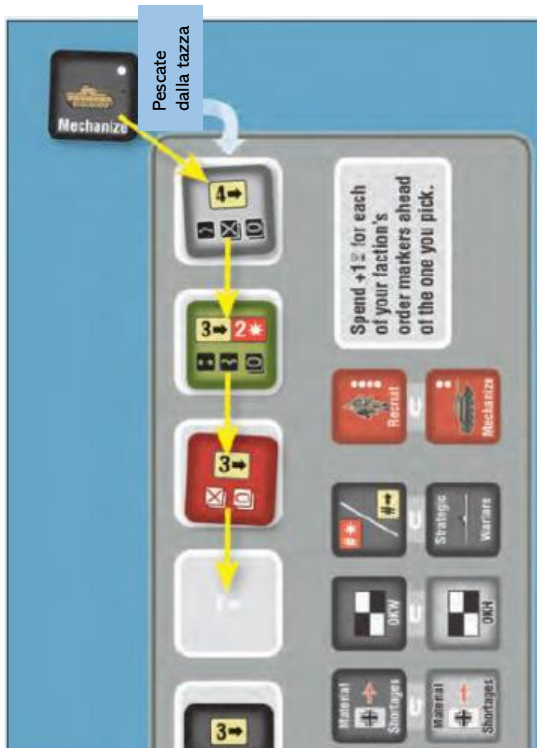
Poiché il segnalino Meteo è entrato nel periodo meteorologico 2 nel Turno 2, si verifica un cambiamento del tempo da bello a fangoso. La fazione Occidentale aggiusta il mazzo delle carte meteo, rivelando la carta fango in cima.

- Quando il segnalino Meteo entra in un nuovo periodo meteorologico sul tracciato (spazio 01, 31 o 61), completa il movimento del segnalino Meteo e modifica le carte Meteo per mostrare il tempo indicato per il nuovo periodo meteorologico del turno corrente sul Tracciato dei Turni. Quel tempo è ora in vigore.
- Se il segnalino meteo si sposta oltre lo spazio 91, viene avviato un nuovo Turno. Completare il movimento del segnalino Meteo e interrompere il Round di Azione per svolgere la Procedura del Nuovo Turno [12].
- Un tiro di dado per il meteo non può mai essere modificato.

Passo 2. RIEMPIRE IL TRACCIATO DELLE AZIONI

Fate scorrere i segnalini dell'ordine lungo il tracciato delle azioni (fino alle caselle con il numero più basso) per riempire eventuali caselle vuote. Quindi, iniziando dalla casella vuota con il numero più basso, pescate e ponete un segnalino ordine in ogni casella vuota. Se i segnalini finiscono, le caselle rimangono vuote.

Riempire il Tracciato delle azioni – Dopo aver controllato l'aggiornamento meteorologico, la fazione occidentale attiva controlla il tracciato delle azioni. La fazione precedente ha scelto un ordine dallo spazio 7 nell'ultimo round di azione, quindi il tracciato deve essere riempito. La fazione occidentale prima fa scorrere verso il basso i segnalini ordine negli spazi 8, 9 e 10 per riempire il vuoto, quindi pesca un nuovo segnalino ordine dalla tazza di pesca per posizionarlo nello spazio 10.



Passo 3. SCEGLIERE E POSIZIONARE UN SEGNALINO ORDINE

Selezionate un segnalino ordine per la vostra fazione dal tracciato delle azioni. Posizionatelo nella casella vuota raffigurante quell'ordine sulla schermata degli ordini della vostra fazione o nella casella di pianificazione vuota della vostra fazione.

O

Selezionate l'indicatore dell'ordine attualmente nella casella di pianificazione della vostra fazione e posizionate lo nella casella vuota raffigurante quell'ordine sul display degli ordini della tua fazione.

O

Se sul tracciato delle azioni non sono presenti segnalini ordine per la vostra fazione e la tazza di pesca non è vuota, scegliete l'ordine Riempire. Non viene prelevato alcun segnalino di ordine [7.12].

- Potete selezionare un segnalino ordine con due lati diversi se uno o entrambi i lati sono disponibili per la vostra fazione. Girate il segnalino sul lato che raffigura l'ordine che la vostra fazione sta selezionando.
- La vostra fazione dell'Asse non può scegliere un ordine dal tracciato delle azioni corrispondente a uno già presente nel vostro display degli ordini o nella casella di pianificazione.
- Nella rara situazione in cui non ci sono segnalini ordine per la fazione attiva sia nel tracciato delle azioni che nella casella di pianificazione E la tazza di pesca è vuota, non viene selezionato alcun ordine. Invece, fate avanzare il segnalino della fazione allo spazio successivo sul tracciato dell'iniziativa contenente il segnalino di un'altra fazione e procedete al Passo 6.

Passo 4. PAGATE IL COSTO DI INIZIATIVA DELL'ORDINE

Pagate il costo di iniziativa mostrato sulla casella in cui avete posizionato il segnalino ordine (mostrato anche sulla tabella di aiuto al gioco Ordini). In aggiunta a questo costo, pagate una iniziativa per ogni segnalino ordine selezionabile dalla vostra fazione attiva che si trova sul tracciato delle azioni davanti (in una casella con un numero inferiore rispetto a) al segnalino che avete scelto dal tracciato delle azioni. Avanzate il segnalino di iniziativa della vostra fazione attiva di un numero di spazi lungo il tracciato dell'iniziativa pari a questo costo totale.

● **Costo di Iniziativa Ordine *Quartier Generale*.** Se avete scelto l'ordine HQ e lo avete posizionato nella casella dell'ordine HQ, ora scegliete qualsiasi ordine Operazioni nella schermata degli ordini della vostra fazione (non importa se la casella ha un segnalino ordine o meno). Il costo di iniziativa mostrato per quell'ordine è quello che pagherete ed eseguirete quell'ordine nel passo successivo. Il segnalino ordine HQ rimane nella casella ordine HQ.

● **Costo dell'iniziativa ordine di *Riempimento*.** Se scegliete questo ordine, pagate tre di iniziativa.

● Posizionare un segnalino ordine nella casella pianificazione della vostra fazione costa 1 iniziativa, indipendentemente dall'ordine. Quando lo fate, la vostra fazione non esegue alcun ordine.

● Quando la vostra fazione dell'Asse paga l'iniziativa aggiuntiva per i segnalini ordine dell'Asse prima del segnalino ordine che scegliete, pagate solo per i segnalini ordine che la vostra fazione può effettivamente giocare.

Ad esempio, se ci sono due ordini di Reclutamento dell'Asse sul tracciato delle azioni prima dell'ordine che scegliete, pagate solo un'iniziativa aggiuntiva, perché solo uno di quegli ordini di Reclutamento può essere giocato dalla vostra fazione.

Passo 5. ESEGUIRE L'ORDINE SCELTO

Saltate questo passo se avete posto il segnalino dell'ordine selezionato nella casella di pianificazione.

Eseguite l'ordine selezionato seguendo le istruzioni nella Sezione 7 delle regole. Se avete scelto l'ordine HQ, eseguite l'ordine Ops che avete scelto e pagato nel Passo 4.

Passo 6. RISOLVERE GLI EVENTI, se ci sono

In ordine di iniziativa, ciascuna fazione con il suo segnalino di iniziativa sul lato Evento In sospeso conduce la Procedura dell'Evento [10]. Non appena ciascuna fazione completa la procedura dell'Evento, girate il suo segnalino Evento in sospeso sul lato Iniziativa. Ripetere fino a quando i segnalini di tutte le fazioni sono dalla parte dell'iniziativa.

Scegliere un ordine e pagarne il costo



Esempio 1: La fazione Occidentale seleziona il segnalino dell'ordine Reclutamento/Meccanizzazione dal tracciato delle azioni. Un altro segnalino di ordine occidentale si trova in una casella con il numero più basso della tabella. La fazione Occidentale poi piazza il segnalino ordine in una delle tre caselle a sua scelta sulla Tabella degli Ordini Occidentali:

● (A) Piazzatelo nella casella Reclutamento e pagate 16 iniziativa (15 per il costo dell'ordine e 1 per il segnalino ordine Occidentale davanti ad esso sul tracciato delle azioni); O

● (B) Giratelo dal lato Meccanizzazione, piazzatelo nella casella Meccanizzazione e pagate 16 iniziativa (15+1); O

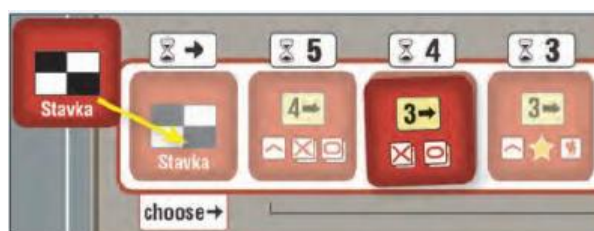
● (C) Ponetelo nella casella pianificazione Occidentale e pagate 2 iniziativa (1 per il costo della casella pianificazione e 1 per l'altro segnalino ordine Occidentale sulla tabella delle azioni). Metterlo nella pianificazione non impegna la fazione occidentale a reclutare o meccanizzare; in un round di azione successivo potrebbe essere utilizzato per entrambi (assumendo che la casella corrispondente nella visualizzazione dell'ordine sia vuota).



La fazione Occidentale pone l'ordine nella propria casella di pianificazione e avanza il proprio segnalino di iniziativa di due spazi, superando uno spazio Evento Occidentale. La fazione Occidentale gira il proprio segnalino di iniziativa come promemoria per risolvere un evento.



Esempio 2: La fazione sovietica sceglie il proprio segnalino di ordine HQ STAVKA dal tracciato delle azioni (non ci sono altri segnalini di ordine sovietici davanti al segnalino HQ) e lo pone nella casella HQ Stavka sulla Tabella degli Ordini sovietici. Ora sceglie di pagare ed eseguire qualsiasi Ordine di Operazioni Sovietico mostrato sulla Tabella degli Ordini Sovietici, anche se la casella di quell'ordine è già occupata da un segnalino. sceglie l'Ordine di Rischieramento che costa 4 iniziativa. I sovietici



avanzano il loro segnalino di Iniziativa di quattro spazi e poi eseguono l'ordine di Rischieramento. Il segnalino di Iniziativa passa uno spazio evento OKW che non innesca un evento.



Esempio 3: La fazione OKW ha l'iniziativa. Sul tracciato azione ci sono un ordine Quartier Generale dell'Asse e un ordine Carenza di Materiali, con la versione OKH di ciascuno sul retro. La fazione OKW non può selezionare nessuno dei due segnalini d'ordine perché i segnalini per quegli ordini sono già sul display degli ordini OKW. Invece, seleziona l'ordine di Attacco OKW e lo piazza sul Display degli Ordini OKW, pagando 7 di iniziativa. Non vi è alcun costo aggiuntivo per i due ordini dell'Asse prima dell'ordine di Attacco sul tracciato delle azioni, poiché nessuno di questi ordini può essere selezionato dalla fazione OKW in questo momento.



7. ORDINI

La fazione che ha l'iniziativa implementa l'ordine sul suo segnalino ordine scelto nel Passo 5 del round di azione.

7.1 OPS RISCHIERAMENTO

Quando viene eseguito questo ordine, le unità delle categorie e dei tipi mostrati sul segnalino ordine (e solo quelle unità) vengono attivate per il movimento. Ciò può includere unità combattenti, **unità navali** e unità partigiane. Un ordine di Rischieramento sovietico attiva tutte le unità sovietiche d'élite per il movimento. La fazione attiva può:



- muovere le unità combattenti attive attraverso esagoni di terra e aree di terra;
 - muovere i partigiani attivi attraverso esagoni di terra nel proprio paese;
 - **spostare le unità navali attive attraverso aree di mare;**
 - muovere fino a 6 livelli di forza di unità combattenti attive da porto a porto attraverso aree di mare idonee quando la marina è attiva;
 - girare le unità delle truppe della fortificazione che non si muovono dal lato della fortezza, se indicato sul segnalino dell'ordine;
 - se Occidentale e navale sono attivi, porre un segnalino di testa di ponte in un esagono di spiaggia idoneo, secondo 2.4.2.
- Tutte queste mosse possono essere eseguite e sequenziate in qualsiasi ordine.

Eccezione: il movimento delle unità navali, compreso il piazzamento dei segnalini di testa di ponte, deve essere completato prima che inizi il movimento da porto a porto delle unità combattenti. In altre parole, una volta effettuato un movimento da porto a porto, il movimento navale non è consentito.

Un'unità attiva può spendere Punti Movimento (MP) nel suo movimento fino al numero di MP indicato sul segnalino ordine (3, 4 o 5). Generalmente, il movimento di un'unità deve essere completato prima che un'altra unità possa iniziare a muoversi. Le unità attive che iniziano il loro movimento nello stesso esagono o area possono scegliere di muovere insieme come un unico movimento verso la stessa destinazione.

7.1.1 Movimento delle Unità di Terra via Terra

Le unità di terra possono muovere da un esagono ad un altro spendendo MP in ogni esagono dove entrano. Il costo per muoversi da un esagono ad un esagono adiacente collegato da una linea ferroviaria è 1 MP, indipendentemente dal terreno nell'esagono o dal lato d'esagono intermedio. Il costo per muovere da un esagono ad un esagono adiacente non collegato da linea ferroviaria varia, come mostrato nella Tabella dei Costi di Movimento, e viene assegnato un MP aggiuntivo se si muove attraverso un lato d'esagono d'acqua. Un'unità può muovere di tanti esagoni quanti sono i suoi MP consentiti, ma non può entrare in un esagono a meno che non abbia almeno tanti MP rimanenti quanto il costo totale per entrare in quell'esagono.

RESTRIZIONI AL MOVIMENTO VIA TERRA:

- Un'unità combattente non può muovere attraverso un vertice di esagono in una ZOC nemica [2.1.6]. Un'unità deve smettere di muoversi quando entra in un esagono in ZOC nemica.
- Un'unità combattente non può entrare in un esagono occupato da un'unità combattente di ideologia diversa. Un'unità combattente dell'Asse può entrare in un esagono occupato da un'unità combattente dell'altra fazione dell'Asse e può terminare il suo movimento in tale esagono entro i limiti di raggruppamento.
- Un'unità combattente dell'Asse che muove in un esagono occupato da un partigiano deve pagare 1 iniziativa.
- Gli esagoni di montagna e palude sono difficili rispettivamente in condizioni di neve e fango. Un'unità di terra che muove dentro o fuori da un esagono difficile può muovere solo di un esagono, a meno che non lo faccia attraverso un lato di esagono ferroviario.
- I partigiani attivi si muovono entro i limiti di 2.2.
- I confini nazionali possono limitare il movimento delle unità sovietiche e occidentali secondo 1.A.4.

7.1.2 Movimento delle Unità Combattenti da Porto a Porto

Durante un ordine di Rischieramento in cui la marina è attiva, le unità combattenti attive diverse dalle fortezze e dalle truppe dei forti che iniziano il loro movimento in un esagono di porto o in un'area di terra con un porto possono muovere attraverso un qualsiasi numero di aree di mare adiacenti idonee verso un porto amico, **fintantoché vi è una flotta amica attiva e pronta in ogni zona di mare attraversata durante lo spostamento**. Un movimento da porto a porto costa tutti gli MP dell'unità, indipendentemente dal numero di aree di mare in cui si entra. Un'unità combattente non può terminare il suo movimento "in mare".



LIMITE DI 6 LIVELLI DI FORZA DA PORTO A PORTO. Una fazione può muovere fino a 6 livelli di forza di unità da porto a porto in un singolo ordine. Le unità riposizionate o mosse tramite il gioco di carte azione non contano per questo limite.

RESTRIZIONE DEL PORTO DI TESTA DI PONTE. Un'unità combattente che si muove da un porto all'altro verso o da una testa di ponte non può attraversare un confine marittimo.

INTERCETTAZIONE NAVALE. Un movimento da porto a porto amico può essere condotto in una o più aree marittime contese. Tuttavia, ogni volta che un movimento entra in un'area di mare contesa, avviene un controllo di intercettazione che può costare l'iniziativa della fazione attiva [9.1], e le unità nemiche hanno la possibilità di effettuare un attacco navale lì [9.2].

7.1.3 Movimento delle Unità Navali per Mare

La flotta attiva pronta e le unità sottomarine possono spostarsi da un'area di mare all'area di mare adiacente, spendendo 1 MP in ogni area in cui entrano. Una flotta o un sottomarino possono muovere quante aree di mare gli permettono i suoi MP. Tuttavia, una flotta denominata con un'area di mare non può muoversi.

La presenza di unità navali nemiche pronte in un'area di mare non impedisce il movimento di un'unità navale nell'area. Tuttavia, quando un'unità navale (o unità che muovono insieme) entra in un'area di mare contesa, avviene un controllo di intercettazione, che può costare l'iniziativa della fazione attiva [9.1], e le unità nemiche hanno l'opzione di effettuare un attacco navale lì [9.2].

7.1.4 Convertire le Truppe da Fortificazione in Fortezze

Durante un ordine di Rischieramento in cui il segnalino ordine raffigura il tipo di unità di truppe da fortificazione, le unità di truppe da fortificazione attive non isolate possono muovere o possono girarsi sul lato fortezza invece di muoversi. Quando il tipo di unità delle truppe da fortificazione non è raffigurato sul segnalino ordine ma lo è il tipo dell'unità di fanteria, le truppe da fortificazione possono muovere ma non possono essere girate.



Ordine Ops Rischieramento

Esempio 1: La fazione Occidentale gioca l'ordine di Rischieramento 3. Ciò consente alla fazione Occidentale di muovere tutte le unità occidentali delle seguenti categorie e tipi, ciascuna fino a 3 punti movimento:

- Tutte le unità della categoria corazzate (inclusi sia i tipi di carri armati che quelle meccanizzate)
- Tutte le unità navali
- Tutte le unità di tipo aereo



La fazione Occidentale muove le seguenti unità nell'area raffigurata. Le unità A e B possono muovere perché sono entrambe unità corazzate. L'unità C può muoversi perché è un'unità aviotrasportata. Muove attraverso un esagono occupato da amici, terminando il suo movimento a Le Havre. L'unità D non può muoversi, perché è un'unità motorizzata che rientra nella categoria fanteria, non raffigurata sul segnalino ordine scelto.



Esempio 2: La fazione OKH seleziona l'ordine 5 Rischieramento. Questo ordine consente alla fazione OKH di spostare qualsiasi unità OKH nella categoria fanteria (inclusi i tipi di unità di fanteria, motorizzate, truppe da fortificazione e guarnigione) e qualsiasi unità OKH nella categoria corazzata (inclusi i tipi di unità corazzate e meccanizzate), ciascuna fino a 5 punti di movimento. Inoltre, qualsiasi unità di truppa da fortificazione dell'OKH può usare la sua abilità speciale per girarsi sul lato della fortezza invece di muoversi.



La fazione OKH utilizza questo ordine di Rischieramento per effettuare mosse per riorganizzare le proprie linee. L'unità A si muove di 2 esagoni verso ovest. Il primo esagono costa 1 punto movimento, il successivo costa 2 punti movimento più 1 punto movimento aggiuntivo per attraversare il fiume. Questa unità ha speso 4 punti movimento su 5, ma non ne ha abbastanza per continuare a muoversi verso ovest, quindi si ferma. L'unità B si muove di un esagono verso ovest. Anche l'unità C si sposta verso ovest. Costa 2 punti movimento per entrare nelle colline verso ovest più 1 punto movimento aggiuntivo per attraversare il fiume, 1 punto movimento per entrare nell'esagono sgombro a ovest, e il suo punto

movimento finale per entrare nell'esagono sgombro a nord-ovest. Notate che tutte queste unità stanno lasciando le zone di controllo sovietiche e devono smettere di muovere solo quando entrano in ZOC. L'unità D è un'unità di truppe da fortificazione e utilizza l'icona speciale della fortezza sul segnalino ordine per passare dal lato fanteria al lato fortezza (mostrato). L'unità E può muovere perché questa unità di fanteria ungherese è controllata dalla fazione OKH.

Esempio 3: Movimento da Porto a Porto – La fazione OKW gioca un ordine di Rischieramento che le consente di muovere tutte le sue unità: categoria di fanteria, categoria corazzate e unità navali. Vogliono evacuare l'unità corazzata da Tunisi a Napoli tramite movimento da porto a porto. L'unità si trova già in un porto, quindi è idonea a muoversi, e la flotta italiana nel Mediterraneo Orientale le consente di muoversi attraverso quell'area di mare. Si sposta nel porto amico di Napoli. Non ci sono unità navali nemiche in quest'area di mare quindi questo movimento non viene intercettato. Una volta che l'unità corazzata arriva a Napoli, il suo movimento è completo; non può continuare a muoversi durante questo round di azione. Inoltre, la fazione OKW ha mosso tre dei sei livelli totali che può muovere in questo ordine usando il movimento da porto a porto.



7.2 OPS ATTACCO

Quando viene eseguito questo ordine, tutte le unità combattenti della fazione attiva vengono attivate per gli attacchi. La fazione attiva può dichiarare un numero di attacchi fino al numero indicato nell'ordine di attacco.



Gli attacchi vengono dichiarati e risolti uno alla volta, in qualsiasi ordine, utilizzando la Procedura di Combattimento Terrestre [8]. Ogni attacco coinvolge unità combattenti attive che attaccano tutte le unità nemiche idonee in un esagono adiacente a quelle unità attive. Almeno una delle unità in un attacco deve appartenere ad una categoria o tipo di unità raffigurato sul segnalino dell'ordine di attacco. Le unità attive in un combattimento sono gli attaccanti e le unità nemiche nell'esagono attaccato sono i difensori.

CHI COMBATTE CHI?

- Le unità **sovietiche** attaccano solo gli esagoni che contengono almeno un'unità OKH. Se l'esagono contiene unità di entrambe le fazioni dell'Asse, entrambe le unità sono attaccate e la fazione OKH prende tutte le decisioni del difensore e il gioco delle carte nel combattimento.
- Le unità **occidentali** attaccano solo gli esagoni che contengono almeno un'unità OKW. Se l'esagono contiene unità di entrambe le fazioni dell'Asse, entrambe le unità vengono attaccate. La fazione OKW prende tutte le decisioni del difensore e il gioco delle carte nel combattimento.
- Le unità **OKH** attaccano solo le unità sovietiche e alleate ai sovietici. Un'unità OKW raggruppata con un'unità OKH attaccante non partecipa al combattimento.
- Le unità **OKW** attaccano solo le unità occidentali. Un'unità OKH raggruppata con un'unità OKW attaccante non partecipa al combattimento.

IDONEITÀ AL COMBATTIMENTO

- Un attacco deve includere un'unità della categoria o del tipo raffigurato nell'ordine di attacco, designata come **unità attaccante principale** dalla fazione attiva. Può partecipare un qualsiasi numero di unità aggiuntive adiacenti all'esagono difendente.
- Una determinata unità combattente può partecipare ad un solo combattimento per ordine.
- Una determinata unità combattente o partigiano può essere attaccata solo una volta per ordine. Un dato esagono può essere attaccato solo una volta per ordine.
- I partigiani e le unità fortezza non possono attaccare ma possono difendere.
- Un'unità aerea può supportare un qualsiasi numero di combattimenti come attaccante o difensore, fintanto che l'esagono difendente è entro il raggio.
- Un'unità non può attaccare attraverso un lato d'esagono intransitabile.
- Un'unità di categoria corazzata non può attaccare dentro o fuori un esagono difficoltoso a meno che non lo faccia attraverso un lato di esagono ferroviario.

7.3 OPS RISCHIERAMENTO/ATTACCO

Quando viene eseguito questo ordine, le unità delle categorie o dei tipi mostrati sul segnalino ordine vengono attivate per il movimento, con ciascuna unità attiva in grado di spendere MP fino al numero di MP mostrato sul segnalino ordine. Il movimento viene condotto secondo le regole dell'ordine Operazioni di Rischieramento [7.1].



Quando tutto il movimento è completo, tutte le unità della fazione attiva vengono attivate per gli attacchi. La fazione attiva effettua fino al numero di attacchi indicato sul segnalino ordine. L'unità principale in ogni attacco deve appartenere alla categoria o al tipo raffigurato sul segnalino dell'ordine. Gli attacchi vengono condotti secondo le regole dell'ordine delle Operazioni di Attacco [7.2] e della Procedura di Combattimento Terrestre [8].

7.4 OPS ATTACCO/RISCHIERAMENTO

Quando viene eseguito questo ordine, tutte le unità della fazione attiva vengono attivate per gli attacchi. La fazione attiva effettua fino al numero di attacchi indicato sul segnalino ordine. L'unità principale in ogni attacco deve appartenere alla categoria o al tipo raffigurato sul segnalino dell'ordine. I combattimenti vengono condotti secondo le regole dell'ordine delle Operazioni di Attacco [7.2] e della Procedura di Combattimento di Terra [8]. Poi, quando tutti gli attacchi consentiti sono stati completati, le unità delle categorie o dei tipi mostrati sul segnalino ordine vengono attivate per il movimento, con ciascuna unità attiva in grado di spendere MP fino al numero di MP mostrato sul segnalino ordine. Il movimento viene condotto secondo le regole dell'ordine Operazioni di Rischieramento [7.1].



7.5 QUARTIERI GENERALI

Questo ordine è un "jolly" che consente l'esecuzione di qualsiasi ordine Operativo. Se viene scelto l'ordine HQ, la fazione attiva, nella Fase 4 del Round di Azione, sceglierà qualsiasi ordine Operativo nella Visualizzazione degli Ordini della fazione e pagherà il costo di iniziativa di quell'ordine Operativo. L'ordine Operativo scelto verrà eseguito al Passo 5, secondo le istruzioni di quell'ordine.



7.6 RECLUTAMENTO

Quando viene eseguito questo ordine, la fazione guadagna fino a quattro livelli di fanteria. I livelli guadagnati possono essere assegnati alle unità di fanteria di qualsiasi nazionalità nella fazione aggiungendo livelli alle unità in gioco o portando in gioco unità di fanteria dalla riserva di forze della fazione.



- L'ordine di reclutamento si applica alle unità della categoria fanteria.
- In un ordine di reclutamento dell'Asse, almeno un livello deve essere assegnato ad un'unità minore dell'Asse, se possibile.
- In un ordine di reclutamento sovietico, non si può assegnare più di un livello alle unità di Assalto (Shock).
- I livelli di fanteria non utilizzati durante l'ordine di reclutamento in cui vengono ottenuti vengono persi.

7.6.1 Aggiungere Livelli di Fanteria

Assegnare uno o più livelli guadagnati ad un'unità di fanteria idonea in un esagono di terra o in un'area di terra ruotando l'unità per mostrare un aumento di un livello per ogni livello assegnato. Un'unità di fanteria è idonea se l'unità:

- non è al a piena forza; E
- può tracciare il rifornimento fino a una fonte di rifornimento per la sua nazionalità.

Tracciare il rifornimento attraverso un'area di mare contesa durante l'ordine di reclutamento innesca un controllo di intercettazione [9.1] da parte di unità navali nemiche e un attacco navale opzionale [9.2].

7.6.2 Far Entrare le Unità dalla Riserva di Forze

Qualsiasi unità di tipo fanteria nella riserva di forze della fazione attiva può essere messa in gioco a qualsiasi livello indicato sull'unità, spendendo livelli di fanteria ottenuti pari al livello di forza desiderato. Facendo ciò, ponete quell'unità di fanteria in un esagono o area fonte di rifornimento valida per la nazionalità dell'unità al livello di forza pagato.

Un'unità che entra da una riserva di forze può essere posta solo in un esagono di fonte di rifornimento amico controllato o in un'area di terra che mostri una bandiera nazionale che corrisponda alla bandiera dell'unità.

Le unità combattenti jugoslave non hanno fonti di rifornimento nazionali. Sono piazzate sulla mappa e ricevono livelli di forza solo giocando la carta azione sovietica Esercito di Liberazione Nazionale.



Ordine di Reclutamento – La fazione occidentale seleziona un ordine di reclutamento, dando loro 4 livelli di rinforzo della fanteria. Usano 1 livello di forza per piazzare un'unità di fanteria americana a livello singolo negli Stati Uniti dalla riserva di forze occidentali.



Usa 2 livelli per aumentare un'unità motorizzata britannica nel Regno Unito da 2 a 4 livelli.



Usa il suo ultimo livello per incrementare l'unità A, un'unità di fanteria britannica da 2 livelli in Nord Africa, ad un'unità da 3 livelli. L'unità britannica deve essere in grado di tracciare il rifornimento per ricevere questo rinforzo; in questo caso, il rifornimento viene tracciato su rotaia fino a Casablanca e da lì attraverso l'Oceano Atlantico settentrionale fino al Regno Unito. La fazione Occidentale non può usare questo ordine per aggiungere livelli di forza all'unità B perché è di tipo corazzato e questo ordine può essere utilizzato solo per aggiungere livelli di tipo fanteria.

7.7 MECCANIZZAZIONE

Quando viene eseguito questo ordine, la fazione ottiene il numero di livelli corazzati indicato sul segnalino dell'ordine di meccanizzazione. I passi corazzati ottenuti possono essere spesi per:

- aggiungere un livello ad un'unità corazzata sulla mappa; O
- girare un'unità idonea sulla mappa sul lato corazzato.

I livelli corazzati non assegnati durante l'ordine di meccanizzazione in cui vengono ottenuti vengono persi.

7.7.1 Aggiungere Livelli di Forza Corazzati

Per assegnare un livello corazzato guadagnato a un'unità idonea nella categoria Corazzata (carro armato o di tipo meccanizzato) in un esagono di terra o in un'area di terra, ruotare l'unità per mostrare un aumento di un livello. Un'unità corazzata è idonea se l'unità:

- non è a piena forza; E
- può tracciare il rifornimento fino a una fonte di rifornimento per la sua nazionalità.

Tracciare il rifornimento attraverso un'area di mare contesa durante l'ordine di meccanizzazione innesca un controllo di intercettazione [9.1] da parte di unità navali nemiche e un attacco navale opzionale [9.2].

7.7.2 Girare la Fanteria a Corazzati

Per girare un'unità di fanteria o motorizzata idonea in un esagono di terra o in un'area di terra, spendete un livello corazzato ottenuto e girate l'unità dal lato fanteria/motorizzato al lato corazzato, mantenendo lo stesso numero di livelli di forza. Un'unità di fanteria o motorizzata è ammissibile se l'unità:

- è corazzata sul lato rovescio; E
- può tracciare il rifornimento fino a una fonte di rifornimento per la sua nazionalità.



Ordine di Meccanizzazione – La fazione sovietica seleziona un ordine di meccanizzazione, che dà 2 livelli di rinforzi corazzati. Gira un'unità di fanteria sul lato meccanizzato e ruota un'unità di carri armati per aggiungerle un livello di forza corazzato. Notate che questo è consentito anche se entrambe le unità sono in zone di controllo dell'Asse fintanto che l'unità può tracciare il rifornimento.

7.7.3 La Riserva Corazzata Occidentale (WAR)

Quando esegue l'ordine di meccanizzazione, la fazione occidentale (solo) ha l'opzione aggiuntiva di utilizzare la propria riserva corazzata. La fazione occidentale può:

- assegnare uno o entrambi i livelli corazzati ottenuti alla WAR. Per ogni livello così assegnato, avanzate il segnalino WAR di uno spazio lontano dallo "0" sul tracciato della Vittoria (a favore della fazione Occidentale), ma non oltre lo spazio "10".



• spendere i livelli corazzati disponibili dalla WAR come se fossero ottenuti nell'ordine Meccanizzazione. Per ogni livello speso dalla riserva, spostate il segnalino WAR di uno spazio verso lo "O" sul Tracciato della Vittoria. Quando il segnalino è su "O", la WAR ha livelli di forza.

7.8 GUERRA PARTIGIANA

Solo fazioni sovietiche e occidentali.

Quando viene eseguito questo ordine, lanciate due dadi.

- 2–4 = fallito; l'ordine termina senza risultato
- 5–9 = tirate una volta sulla Tabella dei Partigiani (sull'aiuto del gioco)
- 10+ = tirate due volte sulla Tabella dei Partigiani

Per ogni tiro sulla Tabella dei Partigiani, posizionate un partigiano amico in un esagono vuoto nel paese indicato per la vostra fazione, ma non in Africa. L'esagono di posizionamento non può essere più vicino, via terra, a un'unità amica che a un'unità nemica. Se il piazzamento è impossibile, il partigiano è perso.



7.9 GUERRA STRATEGICA (SW)

Solo fazioni occidentali e OKW.

Quando viene eseguito questo ordine:

- Per prima cosa, se eseguita dalla fazione Occidentale, guadagnate un Punto Trasporto. Avanzate il segnalino Punti Trasporto di uno spazio lontano dallo "O" sul tracciato della Vittoria, ma non oltre lo spazio "10".
- Poi, la fazione attiva può scegliere un tracciato SW attivo e lanciare due dadi.



RISULTATI DEI DADI GUERRA STRATEGICA:

- 2–4 = fallito; l'ordine termina.
- 5–9 = spostate il segnalino di stato sul tracciato SW scelto di una casella in entrambe le direzioni.
- 10+ = sposta il segnalino di stato sul tracciato SW scelto di due caselle in entrambe le direzioni.

Il movimento del segnalino di stato sulla tabella per la SW scelta può:

- cambiare quale fazione ha il vantaggio in quel SW;
- influenzare le unità associate a quel SW;
- modificare i modificatori alla forza navale occidentale;
- terminare quella SW.

7.9.1 Cambio del Vantaggio SW

Se il segnalino di stato SW si sposta da una casella a vantaggio di una fazione sul tracciato dello stato ad una casella a vantaggio dell'altra fazione, il controllo dell'obiettivo SW corrispondente cambia. Se la fazione Occidentale ora ha il vantaggio, ponete un segnalino di controllo Occidentale nella casella corrispondente sulla tabella degli obiettivi. Se la fazione OKW ora ha il vantaggio rimuovete quel segnalino di controllo Occidentale.



Ordine di Guerra Partigiana – La fazione sovietica sceglie il segnalino di ordine di Guerra Partigiana. Lancia due dadi con un risultato di "8", ad indicare che riceve un'unità partigiana sovietica. Per determinare dove posizionare il partigiano, lancia nuovamente due dadi e cerca il risultato "4" sulla Tabella dei Partigiani. L'unità partigiana deve essere posta in un esagono vuoto nell'Ostland che non sia più vicino ad un'unità combattente sovietica che ad un'unità combattente dell'Asse. Tutti gli esagoni contrassegnati con una "O" nell'illustrazione sono idonei. I sovietici scelgono di piazzare la loro nuova unità partigiana nell'esagono 3526.

7.9.2 Variazioni alle Unità per la SW

Se un ordine SW fa sì che un segnalino di stato SW si sposti in una casella in una sezione diversa della tabella, modificate le unità sulla mappa come segue:

Assedio di Malta: il numero di unità della flotta italiana nelle aree di mare dovrebbe corrispondere al numero indicato nella sezione contenente il segnalino di stato SW.

- Se ci sono troppe flotte italiane nelle aree di mare, la fazione OKW rimuove le flotte pronte o interdette dalle aree di mare come richiesto. Quando ogni flotta viene rimossa, ponetela nella sezione vuota più a destra della tabella dell'Assedio di Malta, con il lato pronto rivolto verso l'alto.

- Se non ci sono abbastanza flotte italiane nelle aree di mare, la fazione OKW prende le flotte dalla tabella dell'Assedio di Malta, iniziando da quella più a sinistra, e piazza ciascuna in qualsiasi area di mare con un porto controllato dall'Italia. Questo piazzamento non innesca il combattimento navale.

Dopo le modifiche, ci dovrebbe essere un'unità di flotta italiana in ciascuna sezione della tabella a destra della sezione occupata dal segnalino di Assedio di Malta.

Battaglia dell'Atlantico: il numero di unità sottomarini OKW nelle aree di mare dovrebbe corrispondere al numero raffigurato nella sezione contenente il segnalino di stato SW.

- Se ci sono troppi sottomarini OKW nelle aree di mare, la fazione OKW rimuove i sottomarini pronti o interdetti dalle aree di mare come richiesto, posizionandoli ciascuno nella sezione vuota più a destra del display della Battaglia dell'Atlantico, con il lato pronto rivolto verso l'alto.

- Se non ci sono abbastanza sottomarini OKW nelle aree di mare, la fazione OKW prende i sottomarini dalla schermata Battaglia dell'Atlantico, iniziando da quello più a sinistra, e li piazza ciascuno nell'area di mare dell'Oceano Atlantico settentrionale. Questo piazzamento non innesca il combattimento navale. Dopo le modifiche, ci dovrebbe essere una sottounità OKW in ciascuna sezione del display a destra della sezione occupata dal segnalino della Battaglia dell'Atlantico.

Bombardamento Strategico: il numero di unità aeree d'élite occidentali disponibili dovrebbe corrispondere al numero raffigurato nella sezione contenente il segnalino di stato SW e in ogni sezione a destra.

- Se non ci sono abbastanza unità aeree d'élite occidentali disponibili, la fazione occidentale scambia un'unità d'élite dalla tabella con un'unità non d'élite sulla mappa o nella riserva di forze.

- Se ci sono troppe unità aeree d'élite occidentali disponibili, la fazione occidentale scambia un'unità non d'élite dalla tabella con un'unità d'élite sulla mappa o nella riserva di forze.

Dopo le modifiche, ci dovrebbe essere un'unità aerea occidentale non di élite in ciascuna sezione della tabella a destra della sezione occupata dal segnalino di Bombardamento Strategico. Il movimento del segnalino SW di Bombardamento Strategico nella sezione più a sinistra della tabella non influenza le unità aeree. Invece, l'Occidente ottiene il vantaggio di pescare una carta azione ogni volta che effettua la Procedura dell'Evento.

7.9.3 Effetti della SW sulla Forza Navale Occidentale

I modificatori alla forza navale occidentale mostrati nei due display SW cambiano in base allo stato SW.

Assedio di Malta. La forza delle unità navali occidentali nelle aree marittime del Mediterraneo Occidentale, Centrale e Orientale viene modificata in ciascuna area del valore indicato per la posizione corrente del segnalino di stato SW.

Battaglia dell'Atlantico. La forza delle unità navali occidentali nelle aree marittime del Mare del Nord, dell'Oceano Atlantico settentrionale e dell'Oceano Atlantico meridionale viene modificata in ciascuna area dal valore indicato per la posizione corrente del segnalino di stato SW.

Guerra Strategica – Nel turno 3, la fazione Occidentale ha l'iniziativa e vuole condurre la guerra strategica. Seleziona qualsiasi segnalino di ordine di Operazioni Occidentali dal tracciato delle azioni o dalla loro casella di pianificazione, gira il segnalino sul lato di guerra strategica e lo piazza in una casella di guerra strategica disponibile sulla loro tabella degli ordini al costo di 8 di iniziativa. Per eseguire l'ordine, prima la fazione Occidentale ottiene un Punto Trasporto, indicato facendo avanzare il segnalino Punti Trasporto Occidentale dallo spazio "2" allo spazio "3" sul Tracciato della Vittoria.

Poi, la fazione Occidentale sceglie una tabella di guerra strategica attiva – per la Battaglia dell'Atlantico – e lancia due dadi. Il risultato è un 11, che gli consente di spostare il segnalino Battaglia dell'Atlantico di due spazi a sinistra. Questo sposta il segnalino in una nuova sezione, riducendo il numero totale di unità sottomarine OKW in gioco da tre a due.



La fazione OKW rimuove una delle unità sottomarine dall'Oceano Atlantico settentrionale, selezionandone una che era stata interdetta in un round di azione precedente. La fazione OKW pone il sottomarino rimosso sulla tabella della Battaglia dell'Atlantico nella casella vuota del sottomarino più a destra.

7.9.4 Fine della Guerra Strategica

Se un segnalino di stato viene spostato nella casella più a sinistra della sua traccia SW, girate il segnalino sul lato inattivo. Fare ciò segna quel tracciato della guerra strategica in vantaggio permanente della fazione occidentale e non può più essere scelto per la Guerra Strategica.

7.10 PENURIA DI MATERIALI

Solo fazione dell'Asse.

Quando viene eseguito questo ordine, la fazione avversaria dell'Asse deve scegliere di a) scartare una carta azione a sua scelta dalla propria mano oppure b) pagare 3 iniziative. La scelta (a) non è disponibile se non ci sono carte in mano.



7.11 FALLIMENTO DEL COMANDO

Solo fazione dell'Asse.

Quando viene eseguito questo ordine, la fazione attiva tira un dado. La fazione dell'Asse avversaria paga iniziativa pari al risultato del dado.



7.12 RIPRISTINARE

Questo ordine può essere eseguito solo se non ci sono segnalini ordine validi per la fazione attiva sul tracciato azione e c'è almeno un segnalino nella tazza di pesca. Questo ordine deve essere eseguito se non vi è alcun segnalino ordine anche nella casella di pianificazione della fazione.

Quando controllate che non ci siano segnalini ordine sul tracciato azione validi per il gioco della fazione, prendete in considerazione entrambi i lati di ciascun segnalino ordine. Controllate anche quali caselle dell'ordine sulla tabella dell'ordine della fazione sono disponibili (vuote).

Quando viene eseguito l'ordine di Ripristinare, rimuovete tutti i segnalini ordine dal tracciato delle azioni e riponeteli nel contenitore per l'estrazione. Quindi pescate i segnalini ordine dal contenitore uno alla volta per riempire tutte le caselle del tracciato delle azioni in sequenza da 1 a 10.

Ordine Ripristinare – La fazione OKH ha l'iniziativa. Dopo aver riempito il tracciato delle azioni, nessuno dei segnalini ordine della propria fazione è sul tracciato. In questa situazione, la fazione OKH può scegliere l'ordine di Ripristinare. Ha un segnalino ordine nella sua casella di pianificazione, ma decide di non giocarlo in questo round di azione. Invece, esegue l'ordine Ripristinare, spendendo 3 iniziativa per farlo. Per prima cosa rimuove tutti i segnalini ordine dal tracciato azione, rimettendoli nel contenitore per l'estrazione. Successivamente, pesca i segnalini ordine dalla tazza, uno alla volta, e li posiziona in sequenza sul tracciato azione.

8. PROCEDURA DEL COMBATTIMENTO DI TERRA

Un combattimento di terra avviene durante un Ordine di Attacco, ogni volta che la fazione attiva dichiara un attacco da parte delle proprie unità combattenti contro unità combattenti o partigiani nemici in un esagono specifico.

Nota: diversi esempi di combattimento terrestre possono essere trovati a partire da pagina 40.

Svolgete il combattimento terrestre nei seguenti passaggi:

Passo 1. DICHIARARE I COMBATTENTI

La fazione attiva:

- dichiara che un esagono occupato dal nemico deve essere attaccato, secondo i requisiti di ammissibilità di 7.2; E
- dichiara un'unità combattente amica adiacente all'esagono difendente come attaccante principale; E
- può dichiarare una o più unità combattenti amiche aggiuntive adiacenti all'esagono difendente come attaccanti ai fianchi. Le unità fortezza e i partigiani non possono attaccare.

L'unità attaccante principale deve corrispondere al tipo di unità raffigurato sul segnalino dell'ordine di attacco. Durante un ordine di attacco avviato dal gioco di una carta azione, l'attaccante principale può essere qualsiasi unità combattente non fortezza, a meno che diversamente specificato sulla carta. Le unità non sono obbligate ad attaccare. Alcune unità in un gruppo possono partecipare mentre altre no.

ATTACCO A DISTANZA AVIOPORTATO OCCIDENTALE. Se il segnalino dell'ordine Operativo corrente mostra il simbolo dell'unità aviotrasportata, le unità paracadutisti possono partecipare ad un attacco come attaccante che aggira sul fianco contro unità in difesa a due esagoni di distanza dall'esagono o dall'area di terra dell'unità indipendentemente dal terreno interposto. L'attacco a distanza non annulla i benefici difensivi dei lati d'esagono d'acqua, inclusi fiumi, spiagge e stretti. Un'unità paracadutisti che usa questa opzione viene posta nella riserva di forze occidentali dopo aver risolto il combattimento, se non viene eliminata. Questa opzione non è disponibile quando l'unità si trova sul suo lato segnalino Lancio – si applicano invece gli effetti della carta azione Lancio.

Passo 2. GIOCARE LE CARTE AZIONE

Le fazioni attive e in difesa possono giocare carte Azione dalle loro mani nella seguente sequenza:

- 1) La fazione attiva può giocare UNA carta azione Quartier Generale.
- 2) La fazione in difesa può giocare UNA carta azione Quartier Generale.
- 3) La fazione attiva può giocare un qualsiasi numero di carte Azione di Combattimento.
- 4) La fazione in difesa può giocare un qualsiasi numero di carte Azione di Combattimento.

Le carte HQ e combattimento vengono risolte simultaneamente dopo che tutte sono state giocate (e verranno scartate nella fase 8).

Quando un partigiano è l'unica unità in difesa, la fazione in difesa non può giocare carte azione Quartier Generale o Combattimento.

Passo 3. CALCOLARE LA FORZA DI COMBATTIMENTO

ATTACCANTE: L'attaccante somma il numero di punti sulla sua unità attaccante principale e sulla carta azione Quartier Generale (se giocata). A questo totale, l'attaccante applica i seguenti modificatori di forza, tutti cumulativi:

- +1 per attaccante che aggira sul fianco.
- +1 per unità d'assalto (Shock) sovietica che attacca quando le unità d'assalto sono raffigurate sul segnalino ordine o sulla carta.
- +1 per unità corazzata che attacca in caso di neve.

- +2 per unità corazzata tedesca che attacca con bel tempo.
 - +1 per unità corazzate non tedesche che attaccano con tempo bello.
 - +1 se gli attaccanti hanno più distintivi Elite dei difensori.
- L'attaccante conta i distintivi sulle proprie unità attaccanti, sulle proprie unità aeree d'élite nel raggio d'azione e, se occidentali, sul proprio segnalino di lancio paracadutisti nell'esagono attaccato.
- -1 se gli attaccanti hanno più simboli Recluta dei difensori. Contate i simboli su tutte le unità combattenti attaccanti.
 - +1 se tra gli attaccanti c'è un'unità occidentale o tedesca.

DIFENSORE: Il difensore somma il numero di punti sulle proprie unità nell'esagono difendente e sulla carta azione Quartier Generale (se giocata). A questo totale il difensore applica i seguenti modificatori di forza, tutti cumulativi:

- +1 se i difensori hanno più distintivi Elite degli attaccanti.
- Il difensore conta i simboli sulle sue unità in difesa e sulle sue unità aeree d'élite nel raggio d'azione.
- -1 se i difensori hanno più simboli Recluta degli attaccanti. Contate i simboli su tutte le unità nell'esagono difendente.
 - +1 se un'unità combattente tedesca o occidentale è nell'esagono difendente.
 - +1 se l'esagono difendente ha una città o un porto (escluso il porto limitato).
 - +2 se l'esagono difendente ha colline o foreste.
 - +3 se l'esagono difendente ha montagne o paludi.
 - +1 se l'esagono difendente è oltre i lati d'esagono di fiume rispetto a tutte le unità combattenti attaccanti.
 - +2 se l'esagono difendente è attraverso un lato d'esagono di spiaggia rispetto a tutte le unità combattenti attaccanti (si applica in entrambe le direzioni).
 - +3 se l'esagono difendente è attraverso un lato di esagono stretto rispetto a tutte le unità attaccanti.
- Quando l'esagono difendente si trova attraverso diversi tipi di lati d'esagono d'acqua rispetto a tutti gli attaccanti, applicare un modificatore per il lato d'esagono d'acqua più vantaggioso per il difensore.
 - Un difensore dell'Asse raggruppato con un partigiano (indipendentemente dall'ideologia) non ottiene modificatori di forza dal terreno interno e lato esagono.
 - Un partigiano occidentale raggruppato con unità sovietiche in difesa, o un partigiano sovietico raggruppato con unità occidentali in difesa, non partecipa al combattimento.

Passo 4. DETERMINARE LA COLONNA DELLA TABELLA DI COMBATTIMENTO

La forza totale modificata del difensore viene sottratta dalla forza totale modificata dell'attaccante. La differenza risultante, che può essere negativa, determina la colonna da utilizzare sulla Tabella di Combattimento – vedere l'aiuto del giocatore sul Combattimento.

Trattate una differenza sopra "+8" come "+8" e una differenza sotto "-4" come "-4".

Passo 5. LANCIARE DUE DADI

L'attaccante lancia due dadi e applica i seguenti modificatori al risultato dei dadi:

- +?/-? Per i modificatori al tiro di dado sulle carte Quartier Generale e Combattimento giocate.
- +1 se una carta evento attiva dà un bonus al tiro di dado alla fazione attaccante.
- -2 se l'esagono difendente ha unità fortezza.
- -2 se il tempo è nevoso.
- -3 se il tempo è fangoso.
- +2/-2 se l'attaccante/difensore ha superiorità aerea in condizioni di bel tempo [8.1].
- +1/-1 se l'attaccante/difensore ha superiorità aerea in caso di neve.
- +2 se c'è un segnalino di lancio paracadutisti nell'esagono difendente.
- +3 se almeno un'unità nell'esagono difendente è Isolata 3
- +1 se almeno un'unità nell'esagono difendente è Isolata 1 e nessuna è Isolata 3.
- -3 se almeno un'unità attaccante è Isolata 3
- -1 se almeno un'unità attaccante è Isolata 1 e nessuna è Isolata 3.

Incrociate il risultato del dado modificato con la colonna appropriata sulla Tabella di Combattimento per ottenere il risultato del combattimento. Il numero a destra della barra è il numero di colpi subiti dal difensore. Il numero a sinistra della barra è il numero di colpi subiti dall'attaccante.

- Il risultato di un colpo da attaccante è sO significa che un attaccante occidentale o dell'Asse non riceve alcun colpo, mentre un attaccante sovietico riceve un colpo.
- Il risultato di un colpo del difensore pari a #G viene ridotto di un colpo se tutte le unità difendenti sono tedesche nei turni da 1 a 6. Applicare il risultato stampato nei turni 7 e 8.

Passo 6. ASSEGNARE I COLPI

Per ogni colpo ricevuto, quella parte in combattimento subisce una perdita di livello tra le sue unità partecipanti. Per assegnare una perdita di livello, girate un'unità corazzata sul lato non corazzato, o riducete un'unità di un livello. Se possibile, il primo colpo ricevuto dall'attaccante deve essere applicato girando un'unità corazzata, e il primo colpo ricevuto dal difensore deve essere applicato riducendo una fortezza di un livello. Un'unità che perde il suo ultimo livello viene eliminata; rimuoverlo permanentemente dal gioco.

OPZIONE DI RITIRATA DEL DIFENSORE: Fino alla metà (arrotondata per eccesso) dei colpi ricevuti dai difensori in un combattimento possono essere convertiti da una perdita in una ritirata di tutte le unità difendenti sopravvissute, se è disponibile un percorso di ritirata legale. Gli attaccanti non possono ritirarsi.

Ad esempio, i difensori che ricevono un colpo potrebbero scegliere di perdere un livello o ritirarsi di un esagono; i difensori che ricevono tre colpi possono scegliere di perdere tre livelli, o perdere due livelli e ritirarsi di un esagono, o perdere un livello e ritirarsi di due esagoni.

Il percorso di ritirata di un'unità è legale se ciascun esagono del percorso è un esagono più lontano dall'esagono attaccato e rispetta le restrizioni sulla ZOC nemica (2.1.6), e il percorso termina in un esagono entro le restrizioni al raggruppamento. Due unità che si ritirano possono terminare la loro ritirata in diversi esagoni di ritirata consentiti. Un'unità può ritirarsi di un esagono aggiuntivo se tutti i percorsi di ritirata legali finirebbero altrimenti in un esagono in violazione delle restrizioni al raggruppamento. Questo ulteriore esagono di ritirata non assorbe un colpo in combattimento.

LE UNITÀ FORTEZZA NON POSSONO RITIRARSI né i difensori raggruppati con esse. Se tutte le fortezze nell'esagono difendente vengono eliminate e restano colpi da assegnare, i restanti difensori possono ritirarsi.

ECCEZIONE RITIRATA PARTIGIANA. Un'unità partigiana attaccata può ritirarsi in un esagono adiacente ad un'unità dell'Asse (inclusa una con cui era raggruppata quando attaccata) ma non in un esagono occupato da un'unità dell'Asse.

Passo 7. AVANZATA DEGLI ATTACANTI

Se l'esagono difendente è stato svuotato da tutte le unità, fino a due unità attaccanti sopravvissute – primarie o aggiranti sul fianco – possono avanzare di un esagono nell'esagono difendente, indipendentemente dalle ZOC nemiche. Si applicano i limiti al raggruppamento. Le truppe da fortificazione che attaccano quando il segnalino dell'ordine corrente raffigura un'icona di truppe di fortificazione possono girarsi sul lato della fortezza invece di avanzare.

Passo 8. SCARTARE

Scartate tutte le carte HQ e le carte combattimento giocate.

8.1 SUPERIORITÀ AEREA

La fazione in un combattimento terrestre con più unità aeree nel raggio dell'esagono del difensore ha superiorità aerea. Se il conteggio delle unità aeree entro il raggio è uguale tra le fazioni in un combattimento, la parte con più unità aeree d'élite entro il raggio ottiene la superiorità aerea [2.3.3].

Le unità aeree sono sempre attive e contano ai fini della superiorità aerea per tutti i combattimenti della loro fazione entro il loro raggio.

EFFETTI DELLA SUPERIORITÀ AEREA: il tiro di dado per il combattimento terrestre viene modificato come segue:

- +2 in caso di bel tempo o +1 in caso di neve quando l'attaccante ha superiorità aerea.
- -2 in caso di bel tempo o -1 in caso di neve quando il difensore ha superiorità aerea. *Eccezione: il modificatore di superiorità aerea del difensore non si applica quando l'unità difendente è un partigiano da solo.*

9. INTERCETTAZIONE NAVALE E ATTACCHI MARITTIMI

Lo svolgimento di una qualsiasi delle seguenti attività da parte di una fazione in un'area di mare contesa attiva un controllo di intercettazione, che può far sì che quella fazione perda l'iniziativa:

- Quando una fazione traccia il rifornimento attraverso l'area di mare durante la risoluzione della carta evento Rifornimento.
- Quando una fazione traccia il rifornimento attraverso l'area di mare per posizionare un'unità aerea [10.3].

Lo svolgimento di una qualsiasi delle seguenti attività da parte di una fazione in un'area di mare contesa attiva un controllo di intercettazione e la fazione nemica presente può, a sua discrezione, dichiarare un attacco marittimo.

- Quando una fazione traccia i rifornimenti attraverso l'area di mare per assegnare fasi di rinforzo ad un'unità combattente.
- Quando la fazione attiva muove una o più unità navali nell'area di mare.
- Quando la fazione attiva muove una o più unità combattenti nell'area di mare durante un movimento da porto a porto.

9.1 CONTROLLO DI INTERCETTAZIONE

Quando viene attivato un controllo di intercettazione, risolvetele come segue:

Passo 1. Confrontate la forza navale della fazione che traccia/muove (il difensore) con quella della fazione nemica (l'intercettore) nell'area di mare. La forza di ciascuna fazione è pari al totale delle forze stampate delle loro unità navali pronte nell'area di mare – quelle in movimento e quelle già presenti. Modificate la forza navale occidentale di:

- il modificatore mostrato per lo stato corrente della relativa tabella della guerra strategica [9.1.1].
- + 1 se una flotta partecipante ha unità aerea intrinseca e il tempo è bello.

Passo 2. Se la forza dell'intercettore è maggiore, la fazione in difesa deve pagare un'iniziativa pari alla differenza.

Ad esempio, OKW sta tracciando l'approvvigionamento attraverso l'area del Mar Mediterraneo occidentale. Le flotte italiane hanno una forza totale di 4 mentre le flotte occidentali hanno una forza totale modificata di 7. L'OKW deve pagare tre iniziative; avanzare il proprio segnalino iniziativa di tre spazi sul tracciato dell'iniziativa.

Se la forza dell'intercettore è pari o inferiore a quella del difensore, non viene pagata alcuna iniziativa.

Intercettazione Navale – *Durante un ordine di Rischieramento OKW in cui sono attive unità navali, la fazione OKW sceglie di spostare la propria unità Afrika, un'unità motorizzata a 3 livelli, dal porto di Tripoli in Africa al porto di Siracusa in Italia (anch'esso controllato dall'Asse), utilizzando il movimento da porto a porto. Questo movimento è reso possibile dalle flotte italiane nell'area del Mar Mediterraneo centrale. Il tempo è bello. Poiché questa è un'area di mare contesa, la mossa innesca*

un controllo di intercettazione, che viene condotto confrontando la forza navale occidentale (l'intercettore) nell'area di mare con la forza navale dell'OKW (il difensore).



La forza navale occidentale è 7:

- 6 per le due unità navali occidentali nel Mediterraneo Centrale
- 1 per l'unità ad aria intrinseca in caso di bel tempo
- 0 per la posizione del segnalino dell'Assedio di Malta

La forza dell'OKW è 4 per le unità navali italiane nel Mediterraneo Centrale.

La differenza tra la forza dell'intercettore e quella del difensore è +3. Pertanto, la fazione OKW deve spendere 3 iniziative aggiuntive per il movimento da porto a porto.



9.1.1 Modificatori per la Guerra Strategica

Quando calcolate la forza navale occidentale nelle aree del Nord Atlantico, Sud Atlantico e Mare del Nord, applicate il modificatore alla Forza Occidentale mostrato per lo stato attuale della tabella SW della Battaglia dell'Atlantico.

Ad esempio, se il segnalino di Battaglia dell'Atlantico è attualmente nella casella "inizio" della sua tabella SW, sottraete 2 dalla forza occidentale in un controllo di intercettazione nell'area del mare Nord Atlantico.

Allo stesso modo, la forza navale occidentale nelle aree del Mediterraneo Occidentale, Centrale e Orientale viene modificata come indicato per lo stato attuale della tabella SW dell'Assedio di Malta.

9.1.2 Intercettazioni Multiple

Viene risolto un controllo di intercettazione separato per ogni istanza di attività che la causa in ciascuna area di mare contestata. Tuttavia:

- tutto il rifornimento tracciato attraverso una data area di mare in un singolo ordine, risoluzione di un evento o risoluzione di una carta azione innesca un singolo controllo di intercettazione in quell'area di mare.
- il movimento di più unità terrestri o navali in un'area di mare contesa attraverso la stessa linea di confine marittimo attiva un singolo controllo di intercettazione.
- il movimento di unità terrestri da o verso più porti nella stessa zona di mare attiva un unico controllo di intercettazione in quella zona di mare.

9.2 PROCEDURA DI ATTACCO MARITTIMO

Dopo aver risolto un controllo di intercettazione innescato da un'attività che è anche idonea per un attacco marittimo, gli intercettori possono, a loro discrezione, condurre un attacco marittimo contro i difensori, indipendentemente dall'esito del controllo di intercettazione.

Passo 1. Usando la forza navale modificata di ciascuna fazione come determinata per il controllo di intercettazione [9.1, Passo 1], sottraete la forza totale del difensore dalla forza totale dell'intercettore. La differenza risultante, che può essere negativa, verrà applicata come modificatore al tiro di dado per l'attacco marittimo dell'intercettore.

Passo 2. La fazione intercettante lancia 2d6 e applica i seguenti modificatori al tiro:

- La differenza positiva o negativa determinata nel passaggio 1;
- +1 se l'attività prevede lo spostamento di più di due livelli di forza di unità combattenti o il piazzamento di più di due livelli di forza di rinforzi;
- +1 se una carta evento attiva dà un bonus al tiro di dado alla fazione attaccante.

Passo 3. Applicare il risultato dell'attacco per il lancio di dado modificato:

4 o meno: Il difensore interdice (gira) una delle unità navali partecipanti dell'intercettore.

5-9: Il difensore riceve un colpo.

10-14: Il difensore riceve due colpi.

15 o più: Il difensore riceve tre colpi.

Per assegnare un colpo al difensore subito in un attacco marittimo, la fazione in difesa deve interdire (capovolgere) una delle sue unità navali partecipanti OPPURE rimuovere un livello tra le unità di terra spostate o tra i livelli di rinforzo assegnati nell'attività (se presenti). Un'unità corazzata che viene spostata può essere girata per assorbire un colpo.

9.2.1 Attività Bloccata

Se un attacco marittimo comporta l'interdizione di tutte le flotte in difesa nell'area di mare, l'attività che la causa viene bloccata.

- Un movimento da porto a porto bloccato di unità di terra viene annullato. Tali unità devono essere riportate al porto di origine e il loro movimento è considerato completato.
- Un movimento navale bloccato termina nell'area di mare dove è avvenuta l'intercettazione.
- Un'assegnazione di livello bloccato può invece essere assegnato ad altre unità purché l'assegnazione non richieda il tracciamento dei rifornimenti in alcuna area di mare. I livelli che non possono essere assegnati vengono persi.

Attacco Marittimo – Continuando l'esempio precedente, quando un movimento da porto a porto attiva un controllo di intercettazione, la fazione intercettante ha la possibilità di far seguire al controllo un attacco marittimo. La fazione Occidentale lo fa con questi modificatori di dado:

- +3 per la differenza di forza determinata per il controllo dell'intercettazione
- +1 perché più di due fasi di combattimento si stanno muovendo da porto a porto.

La fazione Occidentale tira un 7 per un risultato modificato di 11. Con un risultato di 10-14 il difensore riceve 2 colpi.

La fazione OKW sceglie di applicare i colpi rimuovendo un livello di forza dall'unità che muove, ruotandola per mostrare 2 punti, e girando un'unità navale italiana con forza 1 sul lato interdetto.

10. RISOLUZIONE DEGLI EVENTI

Se il segnalino iniziativa di una fazione è sul suo lato evento in sospeso nel Passo 6 di un Round di Azione, quella fazione svolge la Procedura dell'Evento. Svolgetela nell'ordine di iniziativa se vi è più di un segnalino iniziativa in sospeso.

10.1 PROCEDURA DEGLI EVENTI

- 1) Spostate la carta evento dalla casella Evento Corrente alla casella Scarti Evento, posizionandola a faccia in su in cima al mazzo degli scarti. Quella carta ora è l'evento usato.
- 2) Spostate la carta evento rivelata dalla casella del mazzo di pesca alla casella dell'evento corrente. Quella carta ora è l'evento attuale.
- 3) Ogni fazione rimuove le proprie unità aeree dalla mappa se necessario per eguagliare la quantità totale di unità aeree ora mostrate insieme sulle carte evento speso e corrente [10.3].
- 4) Risolvete il testo dell'evento sulla carta evento corrente.
- 5) Rivelate la prima carta nella casella del mazzo, lasciandola a faccia in su in cima al mazzo. Quella carta ora è l'evento in sospeso.
Tuttavia, se la carta rivelata riporta una condizione di rimozione che si applica nel turno corrente, seguite le istruzioni della carta per rimuoverla e sostituirla con un'altra carta evento *in sospeso*.
- 6) Ogni fazione pesca nella propria mano una carta azione per ciascuno dei simboli delle carte azione della propria fazione nella parte superiore della carta evento in sospeso, nell'ordine mostrato sulla carta.
- 7) Ogni fazione posiziona le proprie unità aeree sulla mappa, se necessario, per eguagliare la quantità totale di unità aeree ora mostrate insieme sulle carte evento speso, corrente e in sospeso [10.3].
- 8) Girate il segnalino di iniziativa della fazione sul lato non-evento.

Ripetete questa Procedura dell'Evento per ogni segnalino di iniziativa sul lato dell'evento in sospeso, in ordine di iniziativa, finché tutti i segnalini si trovano sul lato di iniziativa.

Nel raro caso in cui non ci siano carte da rivelare nel passaggio 5 della Procedura dell'evento, recupera l'ultima carta dalla pila degli scarti dell'evento e posizionala a faccia in su nella casella dell'evento in sospeso: quella carta è la nuova carta dell'evento in sospeso.

10.2 DETTAGLI DELLE CARTE EVENTO

Chiarimenti e casi particolari per eventi specifici.

Eventi di Rinforzo. Diversi eventi garantiscono a una fazione livelli di forza di fanteria o livelli di forza corazzati di rinforzo. Assegnate i livelli di fanteria rispettando le opzioni e le restrizioni di 7.6.1 e 7.6.2. Assegnate livelli di forza corazzati entro le opzioni e le restrizioni di 7.7.1 e 7.7.2.

Eventi di Resa. La resa di una nazione minore non influenza di per sé il controllo degli esagoni all'interno di quella nazione. Gli esagoni di città controllati dall'Asse rimangono tali finché non sono fisicamente occupati da un'unità combattente non dell'Asse.



Procedura dell'Evento – Durante un round di azione, il segnalino di iniziativa sovietico avanza oltre uno spazio di attivazione di un evento sovietico sul tracciato dell'iniziativa e quindi viene girato sul lato Evento In sospeso. Alla fine del round di azione, il giocatore sovietico effettua la procedura dell'Evento.



Per prima cosa, la fazione sovietica fa scorrere la carta evento *Rifornimento* dalla casella dell'evento corrente alla casella degli scarti dell'evento, piazzandola sopra la carta *li*, *Alto Comando*. Successivamente, fanno scorrere la carta nel riquadro dell'evento in *sospeso*, *Mare Nostrum*, nel riquadro dell'evento corrente. Ora, tutte le fazioni modificano il numero totale di unità aeree sulla mappa in modo che corrisponda alle icone sia sulla carta spesa che sulla carta corrente. Con la rimozione di *Alto Comando* dalla tabella, sia la fazione sovietica che quella occidentale devono rimuovere una delle loro unità aeree dalla mappa.



Successivamente, la fazione sovietica risolve l'evento attuale, *Mare Nostrum*. Attualmente sono presenti diverse unità dell'Asse in Africa, quindi le condizioni speciali di questo evento non vengono attivate. Invece, la fazione OKW riceve un rinforzo corazzato che assegna immediatamente a una delle sue unità sulla mappa. Successivamente viene rivelata la prima carta del mazzo di pesca, come la nuova carta evento in *sospeso*: *Comando Supremo*.



L'evento in *sospeso* mostra l'icona di una carta azione della fazione occidentale, quindi pesca la prima carta dal proprio mazzo di carte azione. L'evento in *sospeso* mostra anche l'icona di un'unità aerea della fazione occidentale, quindi la fazione occidentale posiziona una delle sue unità aeree sulla mappa. Poiché questa sarà l'unica unità aerea della fazione occidentale sulla mappa, deve essere un'unità aerea non d'élite.

E3 Industria degli Urali. Questa carta evento ha un vantaggio persistente per la fazione sovietica. Finché questa carta è a faccia in su in uno qualsiasi dei tre riquadri delle carte evento, la fazione sovietica aggiunge uno a ciascuno dei suoi tiri (eccetto i tiri meteorologici).

E6 Arsenale della Democrazia. Questa carta evento ha un vantaggio persistente per la fazione Occidentale. Finché questa carta è a faccia in su in uno qualsiasi dei tre riquadri delle carte evento, la fazione Occidentale aggiunge uno a ciascuno dei suoi tiri (eccetto i tiri meteorologici).

E7 Fronte della Patria. Un avvertimento che questo evento potrebbe causare l'eliminazione delle unità bulgare che si allontanano troppo dalla Bulgaria.

E8 Alto Comando.

- **Punto evento 2.** Per “Schiezare le flotte in *sospeso*”, posizionare le flotte Occidentali nell'area del mare Nord Atlantico. Il piazzamento non innesca intercettazioni o attacchi marittimi.

- **Punto evento 3.** “Potenziamento della fazione sovietica nelle unità della Guardia in *sospeso*” significa che le unità della Guardia nell'area In *Sospeso* SOSTITUISCONO le unità non della Guardia sulla mappa. Un'unità può essere rimpiazzata se ha una designazione che è sia senza casella che non Guardia, ed è in un esagono in rifornimento. Rimuovete permanentemente l'unità e sostituirla con un'unità Guardia in *sospeso* dello stesso tipo di unità, posizionandola nello stesso esagono, dallo stesso lato a faccia in su e posizionata sullo stesso livello di forza. *Ad esempio, un'unità corazzata da 3 livelli non guardia sulla mappa verrebbe sostituita con un'unità da 3 livelli guardia sul suo lato corazzato.* Le unità delle Guardie che non possono essere piazzate a causa della mancanza di unità corrispondenti idonee rimangono nella casella in *sospeso*.

- Questa carta evento ha un vantaggio persistente per entrambe le fazioni dell'Asse. Quando a faccia in su in uno qualsiasi dei tre riquadri delle carte evento, entrambe le fazioni dell'Asse aggiungono uno a ciascuno dei loro tiri (eccetto i tiri meteorologici).

E11 Mare Nostrum. L'evento *Africa Liberata* a cui si fa riferimento nel testo dell'evento non ha carte; applicatelo come segue:

- Ogni esagono di terra ed area nel Nord Africa francese, Libia, Egitto e Medio Oriente diventa controllato dall'Occidente, se non già. Aggiornate di conseguenza il tracciato Obiettivo e il tracciato Vittoria.
- Le unità aeree occidentali in Africa possono essere spostate dalla fazione occidentale, ciascuna in qualsiasi esagono di piazzamento valido.

- Se l'**Assedio di Malta** è attivo, spostate il suo segnalino di due spazi a favore dell'Ovest, apportando eventuali modifiche risultanti al controllo e alle flotte italiane.
- La fazione Occidentale guadagna un punto trasporto.

10.3 MODIFICA DELLE UNITA' AEREE

Ogni fazione ha un numero di unità aeree sulla mappa in qualsiasi momento corrispondente al numero totale di unità aeree della propria fazione raffigurato nelle tre caselle delle carte evento. *Ad esempio, all'inizio del turno 1 le carte evento mostrano quattro unità aeree in gioco: due sovietiche, una OKH e una occidentale.* Man mano che le carte evento scorrono attraverso le tre caselle evento durante il gioco, le unità aeree vengono rimosse e piazzate sulla mappa di conseguenza. Nello specifico, la rimozione o il posizionamento dell'unità aerea può avvenire nei seguenti momenti:

Rimuovere le Unità Aeree nella Fase 3 della Procedura dell'evento.

Ogni fazione rimuove le unità aeree in modo che le sue unità aeree sulla mappa corrispondano al numero delle sue unità aeree raffigurate sulle carte evento speso e corrente in quel momento. Per rimuovere un'unità aerea dalla mappa, la fazione proprietaria ne prende una a sua scelta e la pone nella propria riserva di forza.

Potenziamenti della Guardia Sovietica – *Durante la risoluzione dell'evento, la nuova carta evento corrente è Alto Comando. Questa carta include una fase in cui la fazione sovietica potenzia le unità sulla mappa con unità di Guardia dall'area sospesa. Attualmente nell'area in sospeso si trovano la 3° unità Corazzata della Guardia e la 2° unità Guardia.*



La fazione sovietica può potenziare le unità A e B sulla mappa. Non può potenziare l'unità C perché quell'unità non è in grado di tracciare il rifornimento. Le unità devono essere rimpiazzate con unità dello stesso tipo, nello stesso esagono, con lo stesso lato a faccia in su e con lo stesso numero di livelli. La fazione sovietica sostituisce l'unità A con la 2° unità Gd – che mostra 3 livelli e sul suo lato meccanizzato – e sostituisce l'unità B con la 3° unità Gd Tk – che mostra 1 livello e sul suo lato motorizzato.

Porre le Unità Aeree nel Passo 7 della Procedura dell'Evento.

Ogni fazione posiziona le unità aeree in modo che le loro unità aeree sulla mappa corrispondano al numero delle loro unità aeree raffigurate sulle carte evento mostrate in tutte e tre le caselle delle carte evento in quel momento. Per aggiungere un'unità aerea alla mappa, la fazione proprietaria ne prende una dalla propria riserva di forze e la posiziona in qualsiasi città o esagono ferroviario da cui può essere tracciato il rifornimento della fazione. Il piazzamento in ZOC nemica è consentito solo se l'esagono è occupato da un'unità amica. **Il rifornimento tracciato attraverso un'area di mare contesa per il piazzamento di unità aeree innesca un controllo di intercettazione [9.1].**

- Un'unità aerea occidentale può anche essere posta in un'area terrestre.
- Non potete riposizionare un'unità aerea già sulla mappa quando posizionate un'unità aerea.

Rimuovere e Posizionare le Unità Aeree nella Procedura del Nuovo Turno. Ciascuna fazione rimuove e poi piazza unità aeree (come descritto sopra) se richiesto dalle modifiche alle carte Evento durante il Passo 6 della Procedura del Nuovo Turno. Quando si effettuano queste modifiche la Casella Scarti Evento sarà vuota – contate le unità aeree occidentali raffigurate in quella casella. Quando più fazioni hanno bisogno di adattare le unità aeree, i sovietici completano prima le loro, poi l'OKH, poi l'OKW, poi l'Occidentale.

10.3.1 Unità Aeree della Fazione dell'Asse

Quando viene rivelata una carta evento con il simbolo aereo dell'Asse, un'unità aerea viene ottenuta solo dalla fazione dell'Asse controllata dal giocatore che ha rivelato la carta. Per indicarlo, ponete un segnalino aereo OKW/OKH sulla carta evento, con il lato OKH o OKW a faccia in su. Il segnalino rimane sulla carta finché non è più una delle tre carte evento scoperte.

10.3.2 Unità Aeree di Elite

Un'unità aerea piazzata quando non ci sono altre unità aeree di quella fazione sulla mappa deve essere un'unità aerea non d'élite. Se la fazione ha già un'unità aerea sulla mappa, è possibile posizionare un'unità aerea d'élite, se disponibile.

11. RIFORMIMENTO

Il rifornimento viene controllato in momenti specifici durante il gioco:

- Per assegnare un livello di forza di rinforzo ad un'unità, il rifornimento amico deve essere tracciato nell'esagono dell'unità.
- Per piazzare una nuova unità combattente in un esagono o in un'area di terra, quella locazione deve essere una fonte di rifornimento amica.
- Per piazzare un'unità aerea [10.3], il rifornimento amico deve essere tracciato fino all'esagono di piazzamento.
- Quando si risolve la carta evento Rifornimento (E9), viene controllato il rifornimento per tutte le unità combattenti che non hanno un simbolo di rifornimento [2.1.5].

FONTE DI RIFORMIMENTO. Per essere in rifornimento, un'unità deve essere in grado di tracciare un percorso di rifornimento dal suo esagono ad una fonte di rifornimento per quell'unità. Una fonte di rifornimento per una data unità combattente è qualsiasi esagono di terra o area di terra controllata da un amico contenente un simbolo di bandiera che corrisponde alla bandiera sull'unità. Da notare che non tutte le unità combattenti di una fazione utilizzano le stesse fonti di rifornimento. Ad esempio, un'unità combattente occidentale ha una delle cinque bandiere nazionali – Stati Uniti, Francia Libera, Gran Bretagna, Canada o Commonwealth (bandiera della Nuova Zelanda) – e può tracciare il rifornimento solo ad un esagono o area raffigurante quella bandiera.

Un'unità aerea può tracciare il rifornimento ad una fonte di rifornimento con una bandiera per qualsiasi nazionalità della sua fazione.

PERCORSO DI RIFORMIMENTO. Un percorso di Rifornimento è composto da esagoni ed aree di mare collegate che iniziano dall'esagono di un'unità e terminano in una fonte di rifornimento per l'unità.

- Innanzitutto, il percorso può passare dall'esagono dell'unità via terra fino a tre esagoni di terra. Un percorso di rifornimento via terra non può essere tracciato attraverso un lato di esagono inaccessibile. Il percorso può essere tracciato dentro o fuori un esagono difficoltoso [A.3] solo attraverso lati di esagono di ferrovia.
- A partire dal terzo esagono, il percorso può essere tracciato solo attraverso esagoni di ferrovia e aree di mare collegati, e può essere di qualsiasi lunghezza.
- Il rifornimento può essere tracciato solo attraverso esagoni controllati dall'ideologia della fazione che traccia o da nessuna ideologia [A.2].
- Un percorso tracciato in un porto amico (via terra per i primi tre esagoni del percorso, o per ferrovia successivamente) può da lì essere tracciato in un'area di mare confinante idonea **contenente una flotta amica pronta** e poi attraverso un qualsiasi numero di aree di mare idonee collegate **contenenti flotte amiche pronte**. Da un'area di mare, il percorso può essere tracciato in un esagono di porto amico confinante con quell'area di mare, e da quel punto può continuare attraverso esagoni di terra collegati tramite ferrovia.
- Notate che un porto di testa di ponte o un porto *Mulberry* non ha un collegamento ferroviario con nessun esagono.

11.1 LE UNITA' DI TERRA NEMICHE INFLUENZANO IL TRACCIAMENTO DEL RIFORMIMENTO

Un'unità che traccia il rifornimento può trovarsi in un esagono in ZOC nemica. Da lì, il percorso non può entrare in un esagono contenente unità combattenti nemiche e non può entrare in un esagono in ZOC nemica a meno che quell'esagono non sia occupato da un'unità amica.

Un percorso di rifornimento dell'Asse può entrare in un esagono che contiene un partigiano. Tuttavia, nel farlo, la fazione dell'Asse deve pagare un'iniziativa. Quando si risolve l'evento Rifornimento, questo pagamento dell'iniziativa viene valutato solo una volta per partigiano.

Tracciare il Rifornimento



Esempio 1 — Verifica dello Stato del Rifornimento

Durante la risoluzione dell'evento, la nuova carta evento corrente è Rifornimento. Tutte le fazioni devono verificare lo stato di rifornimento delle proprie unità. Cinque delle 7 unità OKH mostrate sono in rifornimento, 2 sono fuori rifornimento:

- Le unità A, B, C, F e G tracciano tutte il rifornimento via terra fino a una linea ferroviaria amica e da lì tracciano verso ovest fino a una fonte di rifornimento tedesca (non mostrato).

- Le unità D ed E non sono rifornite. Due percorsi via terra sono bloccati dalla ZOC sovietica negli esagoni 3429 e 3629. Un terzo via via terra, tracciato tramite le unità F e G, è bloccato perché la sua porzione via terra è più lunga di 3 esagoni.

Tutte le 7 unità sovietiche mostrate sono in rifornimento:

- L'unità U traccia una via di rifornimento via terra fino ad una linea ferroviaria amica a due esagoni di distanza e da lì traccia fino alla fonte di rifornimento sovietica a Kursk. Notate che questa unità non può tracciare l'esagono ferroviario a nord-est; quell'esagono è bloccato dalla ZOC dell'unità A. Invece, deve tracciare il rifornimento attraverso l'esagono occupato da unità amiche ad est.

- Le unità da V a Z possono tutte tracciare via terra il rifornimento sovietico alla fonte a Kursk.

- L'unità T è in rifornimento anche se circondata da ZOC nemiche perché occupa un esagono fonte di rifornimento sovietica.



I segnalini Isolato-1 vengono posti sopra le due unità OKH fuori rifornimento. Poi, la fazione OKH deve spendere l'iniziativa o eliminare le unità isolate. Decide di spendere l'iniziativa richiesta, pari ai punti su ciascuna unità isolata, facendo avanzare il proprio segnalino iniziativa di 4 spazi. I segnalini Isolato-1 rimangono sulle due unità.



Esempio 2 — Rifornimento via ferrovia e via mare

La 5ª unità di fanteria americana occidentale in Nord Africa traccia la prima tratta della sua rotta di rifornimento via terra per un esagono fino alla linea ferroviaria, poi a ovest lungo la ferrovia fino a Casablanca, un porto. Da lì continua il suo percorso attraverso l'Oceano Atlantico settentrionale fino alla sua ultima fonte di rifornimento, gli Stati Uniti.



L'Oceano Atlantico settentrionale è conteso dalle unità navali OKW con una forza totale di 6. Le unità navali occidentali nell'Oceano Atlantico Settentrionale, tuttavia, hanno una forza totale di 13 – maggiore della forza navale totale di intercettazione OKW di 6 – quindi non vi è alcun costo di iniziativa aggiuntivo per tracciare questo rifornimento.

11.2 LE UNITA' NAVALI NEMICHE INFLUENZANO IL TRACCIAMENTO DEL RIFORNIMENTO

Un percorso di rifornimento amico può entrare in un'area di mare contesa. Comunque, in ogni zona di mare contesa dove entra, la fazione nemica effettua un controllo di intercettazione, secondo 9.1. Se il percorso di rifornimento viene tracciato allo scopo di piazzare livelli di rinforzo, allora la fazione nemica può anche effettuare un attacco navale a sua discrezione, secondo 9.2. Il rifornimento tracciato attraverso una data area di mare non innesca più di un controllo di intercettazione e attacco marittimo per ordine, carta azione o evento, indipendentemente dal numero di tracciamenti di rifornimento attraverso quell'area [9.1.2].

11.3 ISOLAMENTO

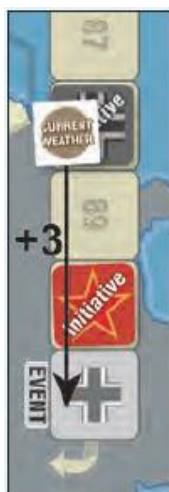
Un'unità combattente ottiene un segnalino **Isolato 1** o **Isolato 3** se il rifornimento non può essere tracciato all'unità quando si risolve l'evento Rifornimento. Un'unità isolata rimane tale fino al successivo verificarsi dell'evento Rifornimento, momento in cui il segnalino viene rimosso se il rifornimento può essere tracciato all'unità. Gli unici effetti dell'isolamento sono:

- Quando l'unità ottiene un segnalino di Isolamento, la fazione proprietaria deve scegliere di pagare l'iniziativa o eliminare l'unità, come specificato sulla carta Evento di Rifornimento.
- Quando un'unità isolata partecipa al combattimento, vengono applicati i modificatori al tiro di dado [8, Passo 5].

12. PROCEDURA DEL NUOVO TURNO

Durante la Fase 1 di un round di azione, se il segnalino meteo si sposta oltre lo Spazio 91 del Tracciato dell'Iniziativa, inizia un nuovo turno di gioco. Interrompere il round di azioni per eseguire i seguenti passaggi:

- 1) Avanzare il segnalino del Turno di Gioco al turno successivo.
- 2) Modificare le carte meteo per mostrare il tempo per il Periodo 1 del nuovo turno di gioco.
- 3) Controllare le carte azione non ancora in gioco. Se qualcuno è contrassegnato per entrare in gioco in questo nuovo turno, ponete ciascuna nel rispettivo mazzo di pesca e mescolate quel mazzo di pesca.
- 4) Posizionate tutte le unità di rinforzo e i segnalini che dovrebbero entrare in gioco nel nuovo turno di gioco nell'Area In sospeso.
- 5) Prendete tutti gli scarti degli eventi e la carta Evento Speso e mescolateli insieme. Quindi posizionate le carte mescolate a faccia in giù nella casella del mazzo di pesca degli eventi, sotto qualsiasi carta già presente. Al termine, non dovrebbero esserci carte nella casella del mazzo degli scarti.
- 6) Rimuovete o posizionate le unità aeree se necessario, in modo che corrispondano ai simboli aerei mostrati sulla carta evento corrente, nella carta evento sospeso e nella casella della pila degli scarti vuota.
- 7) Rimettete tutti i segnalini dell'ordine giocato dalla tabella degli ordini di ciascuna fazione nella tazza per l'estrazione degli ordini. I segnalini ordine nelle caselle di pianificazione e nel tracciato delle azioni rimangono dove sono.
- 8) Riprendete il round di azione corrente.



Nuovo turno – La fazione OKW ha l'iniziativa. Il segnalino meteo è nello spazio 88 del tracciato dell'iniziativa con il segnalino OKW, quindi la fazione OKW deve aggiornare il segnalino meteo. Lancia due dadi; il risultato è 8. Avanza il segnalino meteo di tre spazi fino a 91, e poi continua a contare dallo spazio 1 all'inizio del tracciato. Ciò metterebbe il segnalino nello spazio 5. Il segnalino meteo, tuttavia, non

può essere spostato oltre il segnalino iniziativa più lontano sul tracciato, quindi il suo movimento termina nello spazio 4. Dal momento che il segnalino meteo è tornato all'inizio del tracciato dell'iniziativa, inizia un nuovo turno:

1. Il segnalino del turno di gioco viene spostato nel nuovo spazio del turno. Ora è il turno 4.
2. La carta meteo è impostata per visualizzare il tempo attuale: neve.
3. È previsto l'arrivo di diverse nuove carte azione durante il turno. Le carte dell'Asse 26 e 31, la carta sovietica 28 e le carte Ovest 7 e 21 vengono tutte

mescolate nei rispettivi mazzi di pesca.

4. Tutte le fazioni ricevono unità di rinforzo; questi sono tutte posizionate nella casella dell'area in sospeso sulla mappa.
5. Successivamente, tutte le carte nel mazzo degli scarti, incluso l'evento attualmente speso, vengono mescolate insieme e poste a faccia in giù sotto le carte rimanenti nel mazzo di pesca, lasciando vuota la casella del mazzo degli scarti.
6. Tutte le unità aeree sulla mappa vengono modificate, lasciando due unità aeree occidentali ed una unità aerea OKH. Notate l'icona aerea occidentale stampata nella casella della pila degli scarti: la fazione occidentale inizierà sempre ogni nuovo turno di gioco con almeno un'unità aerea sulla mappa.
7. Entrambi i giocatori rimettono tutti i segnalini dell'ordine giocato dai display dell'ordine delle loro fazioni nella tazza di pesca, facendo attenzione a lasciare qualsiasi segnalino dell'ordine nelle loro caselle di pianificazione o sul tracciato delle azioni così com'è.
8. La fazione OKW riprende il proprio round di azione.



13. VITTORIA

La fazione sovietica o occidentale vince la partita in uno dei seguenti modi:

- Nel momento in cui il segnalino Punti Vittoria entra nello spazio da 10 VP alle due estremità del tracciato della Vittoria, la parte indicata vince.
- Se si applica la condizione di vittoria **Marea Rossa sull'Europa** quando si risolve quell'evento, il giocatore sovietico vince.
- Se si applica la condizione di vittoria delle **Nazioni Unite** quando si risolve quell'evento, il giocatore Occidentale vince.
- Se, in qualsiasi momento, l'ideologia sovietica e quella occidentale controllano tutti gli esagoni obiettivo tra di loro (esclusi Oslo e i tre obiettivi di guerra strategica), la Germania si arrende e vince la parte con il vantaggio in VP. In caso di parità,

vince il giocatore che controlla Berlino. Il controllo di Oslo e gli obiettivi SW sono inclusi nel conteggio dei VP, ma non sono necessari per attivare questa condizione di fine partita.

- Se si applica la condizione di fine partita del **Giorno VE** quando si risolve quell'evento, vince la parte con il vantaggio in VP dopo aver risolto l'evento. In caso di parità, vince la fazione con più partigiani in gioco. In caso di ulteriore parità, vince la parte che controlla Berlino.
- Se il segnalino meteorologico entra nel terzo periodo meteorologico (spazio 61) nel Turno di Gioco 8, la parte con il vantaggio in VP immediatamente vince. In caso di parità, vince il giocatore che controlla Berlino. In caso di ulteriore parità, vince la fazione con il maggior numero di carte azione non dell'Asse in mano. In caso di ulteriore parità, la partita termina in pareggio.

13.1 PUNTI VITTORIA

Il controllo degli obiettivi da parte dei giocatori sovietici e occidentali determina il vantaggio in punti vittoria. Ogni volta che il controllo di un esagono obiettivo cambia, contrassegna il cambiamento e modifica i punti vittoria come segue:

Sul **TRACCIATO OBIETTIVO** posizionate o rimuovete un segnalino di controllo nella casella obiettivo corrispondente. Ponete un segnalino di controllo della fazione occidentale per il controllo occidentale; ponete un segnalino di controllo della fazione sovietica per il controllo sovietico; e rimuovete qualsiasi segnalino di controllo per indicare il controllo dell'Asse.

Sul **TRACCIATO DELLA VITTORIA**, spostate il segnalino dei punti vittoria di uno spazio a favore dei sovietici quando la fazione sovietica ottiene un obiettivo o la fazione occidentale perde un obiettivo; uno spazio a favore dell'Occidente quando la fazione occidentale ottiene un obiettivo o la fazione sovietica perde un obiettivo.

- Se la fazione Occidentale ottiene il controllo di un obiettivo controllato dai Sovietici, o viceversa, spostate il segnalino Punti Vittoria di due spazi a favore della fazione che ottiene il controllo.
- i punti vittoria possono anche essere modificati quando si risolvono gli eventi delle *Nazioni Unite* e del *VE-Day*.

14. SUPREMAZIA NAVALE IN OVERLORD

SOLO SCENARIO OVERLORD

Nello scenario *Overlord* non vi è movimento, intercettazione o combattimento navale delle unità navali. Ignorate tutti i riferimenti alle unità navali, all'intercettazione, agli attacchi marittimi e all'interdizione nelle regole, negli aiuti al gioco, nelle carte evento e nelle carte azione.

L'unico scopo delle aree di mare nello scenario *Overlord* è quello di consentire alle fazioni di effettuare movimenti da porto a porto [7.1.2] e tracciare il rifornimento [11] nelle aree di mare in cui hanno il controllo o la presenza navale.

Piazzamento Iniziale Navale. Durante il piazzamento iniziale, le unità della flotta sovietica e dell'OKH vengono piazzate nelle aree del Baltico e del Mar Nero per indicare la presenza navale di entrambe le fazioni lì. Non vengono piazzate altre unità navali.

Controllo Occidentale. L'Occidente ha presenza e controllo navale in tutte le aree marittime prive di unità navali; cioè in tutte le zone di mare diverse dal Mar Nero e Mar Baltico. Solo la fazione occidentale può tracciare i rifornimenti e condurre movimenti da porto a porto dentro e attraverso queste aree di mare.

Mar Baltico e Mar Nero. Le fazioni Sovietica e OKH possono effettuare movimenti da porto a porto e tracciare il rifornimento ai porti su queste aree di mare, *spendendo un'iniziativa extra per ciascuna di queste istanze.*

Rimozione della flotta OKH. Rimuovete la flotta rumena del Mar Nero dalla mappa nel momento in cui non ci sono unità combattenti rumene sulla mappa o nel pool di forze. Rimuovete la flotta OKH del Baltico dalla mappa nel momento in cui il porto di Königsberg non è controllato dall'Asse.

Controllo Sovietico. Dopo la rimozione di una flotta OKH da un'area di mare, quell'area di mare diventa controllata dai sovietici; L'OKH non ha più una presenza navale lì. Da quel momento in poi, solo il giocatore sovietico può effettuare movimenti da porto a porto e tracciare il rifornimento in quell'area di mare, e non spende iniziativa extra per farlo.

Esempi di Combattimento di Terra

Esempio 1 – La battaglia di Stalingrado

Il tempo è nevoso e la fazione sovietica ha l'iniziativa. Seleziona l'ordine che ha nella sua casella di pianificazione: un ordine di Attacco, consentendogli di effettuare fino a tre attacchi. La fazione sovietica attaccherà prima la 6a armata dell'OKH a Stalingrado.



Passo 1: Dichiarare i Combattenti

La fazione sovietica dichiara l'unità a Stalingrado (esagono 3338) come bersaglio di questo attacco. Secondo i simboli sul segnalino dell'ordine, l'unità attaccante principale in questo attacco deve essere un'unità di fanteria d'assalto o un'unità della categoria corazzata (carri armati o meccanizzati). La fazione sovietica dichiara che l'unità meccanizzata 21/65/24 a nord-ovest di Stalingrado sarà l'attaccante principale. L'unità di fanteria sovietica 66/62/68 a nord-est e l'unità di fanteria 64/57/69 a est aggireranno sul fianco gli attaccanti.

Passo 2: Giocare le Carte Azione

Come fazione attiva, i sovietici possono giocare prima una carta quartier generale. Giocano al Fronte di Stalingrado (Sud). Ciò darà loro una forza di combattimento +1 e un modificatore +1 al tiro di dado nella battaglia imminente. La fazione OKH rifiuta di giocare una carta quartier generale (non ne ha nessuna in mano).



Successivamente, la fazione sovietica può giocare un qualsiasi numero di carte combattimento. Ne giocano una, Guerra Invernale. Ciò consentirà loro di trattare il tempo attuale come se fosse bello (non neve). La fazione OKH ha una carta combattimento in mano ma rifiuta di giocarla.

**Passo 3: Calcolare la Forza di Combattimento**

La forza di combattimento sovietica totale è 6:

- 2 per i pallini dell'unità attaccante primaria
- 1 per un attaccante che aggira sul fianco
- 1 per l'altro attaccante che aggira sul fianco
- 1 per 1 unità corazzata che attacca in caso di neve o bel tempo
- 1 per la carta quartier generale

La forza di combattimento totale dell'OKH è 5:

- 3 per i pallini sull'unità in difesa
- 1 per avere almeno 1 unità combattente tedesca
- 1 per difendere in un esagono con una città

Passo 4: Determinare la Colonna della Tabella di Combattimento

La fazione sovietica sottrae la forza di combattimento del difensore da quella dell'attaccante per determinare la colonna utilizzata nella tabella di combattimento: la colonna +1.

Passo 5: Lanciare Due Dadi

La fazione sovietica lancia i dadi e applica i seguenti modificatori al risultato:

- +1 per la carta Quartier Generale Sovietico
- +1 per la carta evento Industria degli Urali (a faccia in su nella casella delle carte evento In Sospeso all'inizio del gioco)
- +2 per la superiorità aerea sovietica in caso di bel tempo (solo la fazione sovietica ha un'unità aerea nel raggio d'azione e il tempo viene considerato bello grazie alla carta Guerra Invernale)

Notate che un modificatore (-2) per il tempo nevoso si sarebbe applicato se la carta Guerra Invernale non fosse stata giocata. Il risultato del lancio del dado è 5. Si aggiunge +4 per un risultato finale di 9. Incrociando questo tiro con la colonna di combattimento +1 si ottiene un risultato dell'attaccante di "s0" e un risultato del difensore di "1". Poiché l'attaccante è sovietico, il risultato "s0" viene considerato come "1". Sia l'attaccante che il difensore subiscono 1 colpo.

Passo 6: Assegnare i Risultati

Se possibile, la prima perdita di livello di forza dell'attaccante deve essere applicata girando un'unità corazzata, quindi la fazione sovietica gira il suo attaccante primario dal suo lato corazzato meccanizzato al lato fanteria, assorbendo la perdita di livello. La fazione OKH decide di ritirare il suo unico difensore invece di subire una perdita. Le ZOC sovietiche bloccano la ritirata negli esagoni ad ovest e sud-est di Stalingrado. L'unica destinazione legale per il ritiro è a sud-ovest.



Passo 7: Gli Attaccanti Avanzano

La fazione sovietica avanza con un'unità di fianco, l'unità di fanteria a nord-est. Avrebbero potuto avanzare fino a due unità attaccanti, principale o di fianco, ma non lo desiderano. La fazione sovietica ora controlla Stalingrado, un esagono obiettivo sovietico. Pone un segnalino di controllo sovietico nello spazio Stalingrado sulla tabella degli obiettivi e fa scorrere il segnalino dei Punti Vittoria sulla tabella della vittoria di uno spazio a favore del sovietico. Secondo il suo ordine di attacco, la fazione sovietica può effettuare attacchi contro le unità OKH in due esagoni aggiuntivi. Tuttavia le tre unità sovietiche in questo attacco non possono attaccare nuovamente e l'unità OKH attaccata non può essere attaccata nuovamente con questo ordine.



Esempio 2 — Il OKH Attacca Partigiani

Siamo nel Turno 5 e il tempo è bello. Durante l'ordine di attacco della fazione OKH, dichiara un attacco contro l'unità partigiana sovietica nell'esagono 2424. Secondo i simboli delle unità del segnalino ordine, l'unità attaccante principale può essere qualsiasi tipo di unità combattente. La fazione OKH sceglie che l'unità corazzata tedesca sia l'attaccante principale e l'unità di fanteria bulgara sia l'attaccante di fianco. La fazione sovietica difenderà con un'unità partigiana da sola.



La fazione OKH sceglie di non giocare alcuna carta quartier generale o combattimento. La fazione sovietica non può giocare né quartier generale né carte combattimento perché si difende con un'unità partigiana da sola.

La forza di combattimento dell'OKH è 7:

- 3 per i pallini sull'unità attaccante primaria
- 2 per un'unità corazzata tedesca in caso di bel tempo
- 1 per l'attaccante che aggira sul fianco
- 1 per avere più simboli d'élite del difensore
- -1 per avere più simboli coscritti rispetto al difensore
- 1 per avere almeno un'unità combattente tedesca

La forza di combattimento sovietica è 4:

- 1 per i pallini sull'unità in difesa
- 3 per la difesa in terreno montuoso



Il combattimento verrà combattuto sulla colonna +3 della tabella del combattimento terrestre. Non vi sono unità aeree sovietiche o OKH nel raggio dell'esagono di combattimento e non si applicano altri modificatori di dado. La fazione OKH lancia i dadi, il risultato è un 7. Incrociando questo tiro con la colonna di combattimento +3 si ottiene un risultato 1/2. Gli attaccanti subiscono 1 colpo che deve essere assorbito per primo dall'unità corazzata attaccante, girando l'unità sul lato motorizzato. Il difensore subisce 2 colpi. 1 colpo può essere applicato ritirandosi ma l'altro deve essere applicato come perdita di livello, quindi l'unità partigiana viene eliminata e rimossa dal gioco.

La fazione OKH decide di avanzare solo l'unità di fanteria bulgara nell'esagono ora vacante del difensore. Questo combattimento è finito.

Esempio 3 – La Battaglia della Francia Meridionale

È il turno 6 e la fazione Occidentale sta eliminando le unità OKW dalla Francia meridionale. Sceglie l'esagono 2713, contenente un'unità di fanteria OKW a 2 livelli ed un'unità fortezza OKW a 1 livello.



Passo 1: Dichiarare i Combattenti

La fazione Occidentale attaccherà con l'unità corazzata occidentale come attaccante principale, supportata dal distaccamento occidentale come attaccante di fianco. L'unità partigiana occidentale nell'esagono con le unità OKW non può attaccare, ma ciò influenzerà la battaglia. Ci sono due unità aeree nel raggio della battaglia: un'unità aerea OKW e un'unità aerea d'élite occidentale. Le unità aeree d'élite hanno la precedenza, quindi l'Occidente avrà la superiorità aerea nella battaglia.

Passo 2: Giocare le Carte Azione

Nessuna delle due parti gioca carte quartier generale. La fazione Occidentale rifiuta di giocare una carta combattimento. La fazione OKW sceglie di giocare la propria carta combattimento Carri Leggeri. La fazione Occidentale poi gioca la sua carta Spionaggio OSS per annullare l'effetto della carta Carri Leggeri. Notate che la carta OSS non è una carta di combattimento – può essere giocata ogni volta che la fazione OKW gioca una carta qualsiasi.



Passo 3: Calcolo della Forza di Combattimento

La forza di combattimento Occidentale è 8:

- 3 per i pallini sull'unità attaccante principale
- 1 per un attaccante che aggira sul fianco
- 2 per unità corazzate non tedesche con bel tempo
- 1 per avere più simboli d'élite del difensore
- 1 per avere almeno un'unità combattente Occidentale

La forza di combattimento dell'OKW è 4:

- 3 per i pallini combinati sulle unità in difesa
- 1 per avere almeno un'unità combattente tedesca
- I difensori non ottengono alcun beneficio dal terreno collinare nel loro esagono o dal lato d'esagono di fiume a causa del partigiano Occidentale nel loro esagono.

Passo 4: Determinare la Colonna della Tabella di Combattimento

Il combattimento verrà combattuto sulla colonna +4 della tabella del combattimento terrestre.

Passo 5: Lanciare Due Dadi

La fazione Occidentale lancia i dadi e applica i seguenti modificatori al risultato:

- +2 per la superiorità aerea occidentale in condizioni di bel tempo
- -2 per la fortezza nell'esagono del difensore

Il risultato del lancio del dado è 10. Incrociando questo tiro con la colonna di combattimento +4 si ottiene un risultato 0/3.



La fazione OKW deve assegnare il primo colpo come perdita di livello all'unità fortezza, eliminandola. Può assegnare i rimanenti due colpi come perdite o ritirate. Sceglie di ritirare l'unità di fanteria sopravvissuta di due esagoni. L'unità di fanteria OKW si ritira di due esagoni, terminando nell'esagono 2812. L'unità corazzata occidentale effettua un'avanzata nell'esagono difensore ora vacante, lasciando dietro di sé l'unità di distaccamento a presidiare Lione.

NOTE DELL'IDEATORE

Nel corso degli anni ho avuto il piacere di lavorare con Chad e Kai Jensen su diversi progetti di giochi. Durante quel periodo li visitavo per sessioni di gioco semi-regolari. Il loro posto aveva due stanze per i giochi. Un giorno, mentre attraversavamo la prima stanza, *Downfall* venne allestito in tutta la sua gloria creata da Chad. Sebbene fossero ancora in fase di progettazione, i suoi componenti sembravano pronti per la produzione.

- Una mappa di dimensioni doppie raffigurante l'Europa durante la Seconda Guerra Mondiale
- Unità combattenti che ruotano per modificare la forza
- Segnalini di iniziativa per quattro fazioni, che avanzano lungo un tracciato del tempo indicando quale fazione seguirà
- Una serie di segnalini ordine tra cui le fazioni possono scegliere, con costi di iniziativa variabili
- Display della guerra strategica
- Carte Evento e carte Azione
- Tracciati obiettivo e vantaggio vittoria con vittorie improvvise alle due estremità Sono rimasto a bocca aperta davanti alla bellezza di questa creazione e ho chiesto: "Quanti giocatori... tre?"

Chad: No, due.

Io: Alleati contro Asse?

Chad: No, Alleati Occidentali contro Sovietici. L'Occidente controlla anche l'Asse contro i Sovietici e i Sovietici controllano l'Asse contro l'Occidente.

Io: Ohhh... (cerco di elaborare come andrebbe a finire)... possiamo giocarci?

Chad: No, non è ancora del tutto finito, il sistema di combattimento ha bisogno di lavoro.

Chad e Kai mi hanno spiegato qualcosa in più sul sistema di iniziativa e poi mi hanno spiegato il nostro gioco che avevamo pianificato di giocare. Nei due anni successivi le mie ulteriori domande ricevettero variazioni della stessa risposta. Poi... il cancro al pancreas si è preso il Chad nel 2019. Lo shock si è calmato. Il dolore persiste, mescolato ai nostri bei ricordi. Dopo un po' di tempo, Kai e l'editore GMT Gene Billingsley hanno considerato i modi per continuare l'eredità di Chad. Ha lasciato diversi progetti incompiuti, tra cui *Downfall*. Abbiamo parlato del suo stato e abbiamo concordato che avrei potuto completarne il progetto.

Kai mi ha inviato i file di Chad: varie versioni di *Downfall* dalla sua evoluzione decennale: mappe di gioco, segnalini, carte, tabelle di preparazione, tabelle di combattimento, fogli di calcolo di ricerca completamente progettati; e nemmeno una parola di regole. È così che lavorava Chad: le regole rimanevano nella sua testa finché tutti i dettagli del progetto non venivano definiti.

Per capire come i pezzi funzionavano insieme, avevamo due cose da fare:

- L'approccio coerente e preciso di Chad alla progettazione grafica dei suoi giochi ha fatto sì che ogni simbolo, freccia, linea, colore, trama e parola che Chad mettesse sulla carta significasse qualcosa.
- Kai, l'unica persona oltre a Chad a giocare a *Downfall*, ha condiviso la sua conoscenza del gioco. Sebbene le diverse iterazioni del gioco siano fuse nella memoria, ha svelato diversi misteri.

Mentre giocavo e leggevo tra le righe, sono emerse varie versioni di *Downfall* nel corso degli anni: cambiamenti nella scala delle unità; da quattro giocatori, a tre, a due; una versione "wargame" dettagliata e una versione più "Euro". La costante era che *Downfall* copriva la guerra in Europa dalla fine del 1942 al suo termine. L'analisi di questi strati archeologici ha rivelato i sistemi che si sono riuniti brillantemente nell'ultimo progetto di Chad e che abbiamo perfezionato nel gioco pubblicato.

Ecco alcuni retroscena su questi sistemi:

Gioco asimmetrico. Poiché ogni giocatore controlla due fazioni, entrambi i giocatori conducono sempre offensive e difendono disperatamente. In Occidente si gioca a pianificare, aspettare, costruire, indovinare, invadere, contenere ed evadere, il tutto con relativamente poche unità. A est si combatte continuamente su un fronte enorme e vasto. Interazione continua. Pochi giochi di guerra a livello strategico mantengono i giocatori costantemente coinvolti. In *Downfall*, Chad ha combinato ordini di piccole dimensioni, iniziative mutevoli e carte azione per coinvolgere entrambi i giocatori in quasi ogni decisione e processo.

Guerra strategica. In aggiunta all'asimmetria del gioco, solo le fazioni Occidentale e OKW possono eseguire ordini per condurre una guerra strategica l'una contro l'altra in tre aree: il Mediterraneo, la battaglia dell'Atlantico e i cieli sopra la Germania. Le campagne hanno effetti a lungo termine sull'approvvigionamento attraverso i mari, sul trasporto navale e di invasione e sulla superiorità aerea.

Eventi. L'innovativo sistema di carte evento di Chad elimina la necessità di una tipica sequenza di gioco con fasi e passaggi amministrativi in ogni turno di gioco. I giocatori pescano una carta evento ogni volta che un segnalino iniziativa entra in uno spazio evento. L'intero mazzo degli eventi scorre ciclicamente attraverso ogni turno di gioco. In punti casuali in ogni turno di gioco, gli eventi attivano controlli di rifornimento e logoramento, controlli di resa degli alleati minori, arrivo di rinforzi e potenziamenti e controlli di vittoria. Una volta pescata, ciascuna carta evento rimane in gioco per tre cicli di eventi consentendo a condizioni come la superiorità aerea e lo slancio offensivo di persistere per periodi più lunghi.

Parlando di potere aereo: ecco un esempio di come abbiamo dedotto il genio e l'intento di Chad. La maggior parte delle carte evento raffigurano unità aeree, ma il loro significato non è stato menzionato da nessuna parte. Tuttavia, le istruzioni di piazzamento davano posizioni sulla mappa per specifiche unità aeree e specificavano che tre carte Evento iniziassero il gioco rivelate. Si è scoperto che il numero e il tipo di unità aeree posizionate sulla mappa corrispondevano esattamente alle unità aeree raffigurate su quelle tre carte evento. Mistero risolto! Ogni volta che i giocatori aggiornano le carte evento durante il gioco, adatteranno anche le unità aeree sulla mappa in modo che corrispondano.

Partigiani. Gli aspetti politici della guerra sono chiaramente modellati con i partigiani occidentali e sovietici, collocati in paesi specifici dal gioco occidentale e sovietico degli ordini partigiani. Entrambe le fazioni dell'Asse possono tentare di eliminarli. I partigiani forniscono vantaggi in combattimento e rappresentano anche influenza politica. Più avanti nel corso della guerra un evento può innescare una vittoria sovietica o occidentale se quella fazione ha un vantaggio partigiano sufficiente.

Sistema navale. In *Downfall*, le unità della flotta trasportano forze di terra e consentono rifornimenti e rinforzi attraverso le aree di mare, mentre le flotte e i sottomarini nemici possono intercettare e attaccare tale attività. Queste azioni influenzano le operazioni occidentali attraverso l'Atlantico e il Mediterraneo. Tuttavia, la potenza marittima dell'Asse diminuisce e scompare dal gioco da circa un anno, riducendo al minimo il conflitto marittimo. Per questo motivo, alcuni tester hanno suggerito di eliminare o semplificare i sistemi navali. Abbiamo raggiunto un compromesso, mantenendo le unità navali nel gioco completo, ma rimuovendole dallo scenario successivo di Overlord. Abbiamo anche mantenuto la flotta e le unità sottomarine per supportare una potenziale espansione prequel iniziata un anno prima, quando il controllo dei mari era in bilico.

Nel completare *Downfall* ho tenuto presente questo principio guida: cosa farebbe Chad?

È stato un onore.

John Butterfield

Novembre 2022

INDICE

Area di Mare	1.C, 2.4.1
contesa	Glossario, 7.1.2, 7.1.3, 9
esagono di area di mare	1.C
Attaccante che Aggira sul Fianco	8 Passi 1 e 3
Attaccante Principale	7.2, 8 Passo 1
Attacco Marittimo	9.2
Carte Azione	3.2
giocare durante il combattimento	3.2, 8 Passo 2
pesca	3.1, 10.1 Passo 6
tipi	3.2
Combattimento di Terra	7.2, 8, Aiuto al gioco
avanzare	8 Passo 7
partecipazione delle unità aeree	2.3.3
forza di combattimento	8 Passo 3
modificatori dei dadi	8 Passo 5
ammissibilità	7.2
tabella del da combattimento terrestre	tabelle di aiuto al gioco
unità partigiane	2.2
opzione di ritirata	1.A.4, 2.1.6, 8 Fase 6
calcolo della forza	8 Passo 3
Confini Nazionali	1.A.4
Controllo degli Esagoni di Terra	1.A.2
segnalini di controllo	1.A.2, 2.6
Controllo dell'Intercettazione	7.1.2, 7.1.3, 9
Display degli Ordini	1.K, 4, 6 Step 3
casella pianificazione	1.K, 6 Passo 3
Esagoni Difficoltosi	1.A.3
Esagono di Spiaggia	1.C
segnalino di spiaggia chiusa	2.6
Esagono Obiettivo	Glossario
tracciato obiettivo	1.F
possesto	1.A.2
Eventi	5.2, 6 Passo 6, 10
pesca delle carte azione	3.1, 10.1
unità aeree	2.3.2, 10.3
visualizzazione carta evento	1.P, 10.1
carte evento	3.1, 10.1, 10.2
usata, attuale e in sospeso	1.P, 10.1
Fanteria d'Assalto (Shock - sovietica)	2.1.1, 8 Passo 3
Fanteria Paracadutisti (Occidentale)	2.1.1, 8
Fazioni	introduzione, 2.1.2, 7.2
Flotta Italiana	7.9.2
Guerra Strategica	1.E, 2.6, 7.9
Battaglia dell'Atlantico	7.9.2-3
Assedio di Malta	7.9.2-3
Bombardamento Strategico	7.9.2
Ideologie	Introduzione, glossario
Iniziativa	svolgimento del gioco, 5
segnalini di iniziativa di fazione	1.I, 2.6
costi di iniziativa	5.1, Tabella di Aiuto al Gioco C4
tracciato iniziativa	1.I, 5, 6 Passo 4
Isolato	2.6, 8 Passo 5, 11.3
Jet	2.3.2, carta A27
Linea Ferroviaria	Legenda del terreno
come percorso di rifornimento	11
movimento di terra	7.1.1
Meteo	1.H, 1.Q, 2.6
segnalino del tempo corrente	2.6
combattimento terrestre	8 Passi 3 e 5

aggiornare il meteo	6 Passo 1, 12 Passo 2
carte meteo	1.Q, 3.3
Movimento di Terra	7.1, 7.1.1
punti movimento (MP)	7.1.1, Aiuto al Gioco
limitazioni del terreno	1.A.3
Nazionalità	2.1.2
nazioni minori	2.1.2, 7.6, 10.2
Ordini	2.5, 6, 7
Ordini Operativi	
Attacco	7.2, 8
attacco/rischieramento	7.1, 7.2, 7.4, 8
quartieri generali	7.1, 7.2, 7.5, 8
rischieramento	7.1
rischieramento/attacco	7.1, 7.2, 7.3, 8
Ordini Generali	
fallimento del comando	7.11
penuria di materiali	7.10
meccanizzazione	7.7
guerra partigiana	7.8
reclutare	7.6
ripristinare	7.12
guerra strategica	7.9
Partigiani	2.2
effetto sull'iniziativa dell'Asse	2.2, 7.1.1, 11.1
in combattimento	2.2, 8 Passo 3
possesso oggettivo	1.A.2, 2.2
posizionamento	7.8
Percorso di Fanteria	Glossario, A.2, 2.1.6, 7.8
Porti	1.C
come parte del percorso di rifornimento	11
porto limitato (testa di ponte)	2.4.2
movimento da porto a porto	7.1.2
Potenziamento a Guardia (GD)	10.2 E8
Punti Vittoria	Glossario, 13.1
segnalino e tracciato	1.G, 2.6
Punto Trasporto	1.G, 2.4.2, 2.6
ottenerlo	7.9
Raggruppamento	1.A.1, 2.2, 2.3, 7.1.1
In area di terra	1.B
in porto limitato	2.4.2
Rifornimento	2.4.2, 11
e unità aeree	2.3.2
e intercettazione navale	9, 11.2
e ZOC	2.1.6, 11.1
simbolo	2.1.5
carta evento rifornimento	E9
Riserve Corazzate (Occidentali)	2.6, 7.7.3
Round di Azione	6
Segnalini Ordine	1.J, 2.5, 4, 6 Passi 2-3
Segnalino Aereo OKH/OKW	2.6, 10.3.1
Segnalino Lancio di Paracadutisti	2.6, carta W19
Segnalino Testa di Ponte	2.4.2, 7.1, 7.1.2
come porto Mulberry	2.4.2
Superiorità Aerea	2.3.3, 8.1
Tazza di Pesca	2.5, 4, 6 Passo 2, 7.12, 12
Terreno in Esagono di Terra	Tabella alla fine del regolamento
difficoltoso	1.A.3
effetto sul combattimento terrestre	8 Passo 3
inaccessibile	1.A.3
Tracciato Azione	1.J, 6 Passo 2
Truppe di Fortezza	2.1.1, 7.1.4
Turno	Intro, 1.H, 12
Unità Aeree	2.3

élite	2.3, 7.9.2, 10.3.2
nel combattimento terrestre	2.3.3, 8 Passo 5, 8.1
posizionamento e rimozione	2.3, 10.1, 10.3
raggio	2.3
ribasare	2.3.2
Unità Combattenti	2.1
e ordini	7.1-7.4
simboli	2.1.5
categorie e tipi	2.1.1
fazioni e nazionalità	2.1.2
nome (in casella, senza casella)	2.1.4
livelli	2.1.3
due lati	2.1.1
Unità Fortezza	2.1.1, 8 Passi 5 e 6
Unità Navali	2.4, 7.1.3
flotte	2.4
interdetto	Glossario 2.4, 9.2 Passo 3
pronto	Glossario, 2.4.1
sottomarini	2.4
Unità Aerea Intrinseca	2.4, 9.1 Passo 1
Zone di Controllo	2.1.6, 7.1.1, 8 Steps 6 & 7
ed unità aeree	2.3.1, 2.3.2, 10.3
e partigiani	2.2
e rifornimento	11.1

ABBREVIAZIONI DEI NOMI DELLE UNITA'	
Air	Paracadutisti
Br	Britannico
Bu	Bulgaro
Ca	Canadese
CCoS	Capi di Stato Maggiore Combinati
Fr	Francese
Gd	Guardia
Hu	Ungherese
Inf	Fanteria
It	Italiano
Nor	Norvegia
OKH	Oberkommando des Heeres
OKW	Oberkommando der Wehrmacht
Pz	Panzer
Ro	Romeno
Slo	Slovacco
Tk	Carri
US	Stati Uniti
Vla	Vlasov, Andrey

CREDITI

Progettazione: Chad Jensen e John Butterfield

Consulente di Progettazione: Kai Jensen

Sviluppatori: Jason Carr e Bruce Mansfield

Tester principale: Bob Heinzmann

Test del Gioco: Marty Sample, Mike Bertucelli, Jordan Kehrner, Jerome Wesen, Allen Martin, Steve Brooks, Edgar Gallego, George Young, Michael Gore, Jim Lauffenburger, David Wilkinson, Adam Ruzzo, Marco Poutré

Correttori di bozze: Adam Blinkinsop, Matthew Brinson, Joe Dewhurst, Bob Heinzmann, Michael Neubauer, Brent Pollock, David Spangler, David Wilkinson

Disposizione delle regole: Kai Jensen

Mappe e pedine: Chad Jensen e Mark Simonitch

Carte da gioco: Charlie Kibler

Aiuti al gioco: Justin Martinez

Disegno della Scatola: Marco Villarroe

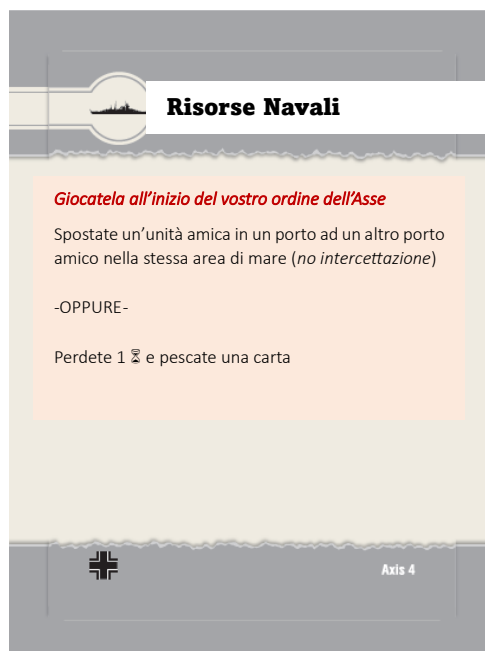
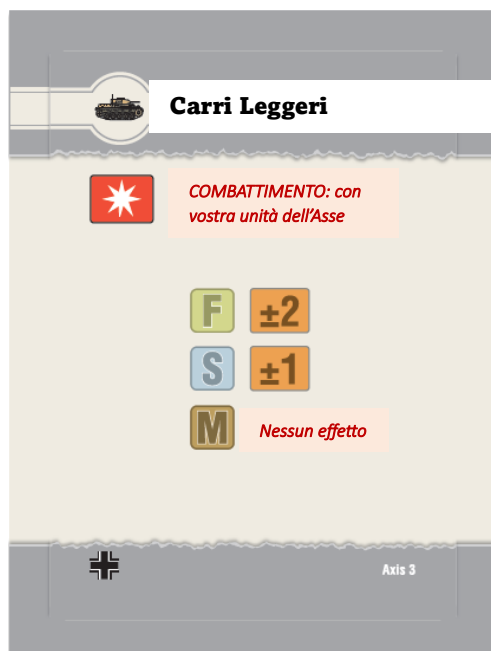
Design della confezione: Mark Simonitch

Coordinamento della produzione: Kai Jensen

Produttori: Gene Billingsley, Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis e Mark Simonitch

LEGENDA DELLA MAPPA

Immagine del Terreno	Tipo di Terreno	Costo ed effetti sul Movimento delle unità di terra	Altri effetti
	Aperto	1 MP per entrare	-
	Foresta	2 MP per entrare	Forza di Difesa +2
	Palude (<i>Difficoltoso con Fango</i>) Montagne (<i>Difficoltoso con Neve</i>)	2 MP per entrare Quando è difficoltoso, il movimento in o fuori dall'esagono è limitato ad 1 esagono in totale, a meno che non avvenga attraverso un lato di esagono di ferrovia.	Forza di Difesa +2 Quando è difficoltoso, non si può tracciare il rifornimento e le unità corazzate non possono attaccare in o fuori da, a meno che non lo facciano attraverso un lato di esagono di ferrovia.
	Città / Città Porto	Nell'entrare, l'esagono diventa controllato dall'ideologia dell'unità. Le unità in porto possono muovere di porto in porto, secondo 7.1.2.	Forza di Difesa +1 Controllata dall'ultima ideologia ad occuparla. Non si può tracciare il rifornimento attraverso una città nemica.
	Percorso di Trasporto (Ferrovia)	1 MP per entrare da ferrovia collegata, indipendentemente dal meteo, lati di esagono di acqua, ed altro terreno.	I percorsi di rifornimento possono essere tracciati attraverso un numero qualsiasi di esagoni di ferrovia collegati.
	Fiume	+1 MP per attraversare il lato di esagono	Forza di Difesa +1 se tutte le unità attaccanti lo attraversano.
	Stretto	+1 MP per attraversare il lato di esagono	Forza di Difesa +3 se tutte le unità attaccanti lo attraversano.
	Obiettivo	Nessun effetto	Mentre una fazione partigiana è l'unica occupante, lo controlla per i VP.
	Lato di esagono intransitabile	Non può essere attraversato	Non si può attaccare o tracciare il rifornimento attraverso di esso
	Area di Mare	Le unità di terra possono entrarvi solo durante il movimento da porto a porto; non possono terminare il movimento lì.	Percorso di rifornimento tracciabile solamente se occupata da flotta amica (scenario Overlord, vedere 14.)
	Confine di Area di Mare	Il movimento da porto a porto a o da un porto testa di ponte non può attraversare un confine di area di mare.	1 MP per essere attraversato da unità navale
	Spiaggia	Trattarla come mare a meno che non sia occupata da un segnalino testa di ponte. Il simbolo punta al lato di esagono di spiaggia.	La fazione Occidentale paga il Costo di Trasporto indicato per porre il segnalino testa di ponte.
	Testa di Ponte Occidentale (solo unità Occidentali)	Esagono di terra e porto limitato. Si collega alla terra solo attraverso il lato di esagono di spiaggia. 1 MP per entrare da terra +1 MP per attraversare il lato di esagono di spiaggia	Forza Difensiva +2 se tutte le unità attaccano attraverso un lato di esagono di spiaggia (qualsiasi direzione). Le unità OKW possono attaccare in ma non vi possono avanzare.
	Fonte di Rifornimento	Nessun effetto	Le unità di terra tracciano il rifornimento solo alla loro bandiera nazionale: le unità aeree a qualsiasi bandiera della loro ideologia.
	Confine Nazionale	Può limitare il movimento delle unità Occidentali e Sovietiche; vedere A.4.	Le unità Partigiane non lo possono attraversare.
	Fuori Gioco / Intransitabile	Nessuna unità di terra vi può entrare	Non si può tracciare il rifornimento attraverso di esso.



Fuga

Giocate all'inizio del vostro ordine dell'Asse

1. Scegliete tutte le unità della vostra fazione dell'Asse in un esagono senza unità fortezza.
2. Scegliete un esagono vuoto adiacente per percorso a piedi alle unità scelte dal quale potrebbe essere tracciato il rifornimento dell'Asse se queste unità fossero in quell'esagono invece che in quello attuale.
3. Spostate le unità scelte nell'esagono scelto (*indipendentemente dalle ZOC*). Queste unità non possono muovere ma possono attaccare durante questo ordine.

 Axis 5

Branco di Lupi (U-Boat)

Giocate all'inizio del vostro ordine dell'Asse

Scegliete una opzione:

- Se l'Asse controlla Brest (Francia): la fazione Occidentale perde .
- Se l'Asse controlla Bergen (Norvegia): la fazione sovietica perde .
- Se l'Asse non controlla nessuna di queste, perdetevi 3  e pescate una carta.



 Axis 6

Artiglieria Leggera

 **COMBATTIMENTO:** con vostra unità minore dell'Asse o fortezza





 Axis 7

Trappole per Carri ed 88

 **COMBATTIMENTO:** con vostra unità dell'Asse che difende in esagono di collina, montagna, foresta o palude.



I modificatori di forza dell'attaccante per le unità corazzate non si applicano in questo combattimento.

 Axis 8



Artiglieria Pesante



COMBATTIMENTO: con vostra unità tedesca attaccante







Axis 9



Movimento Strategico

Giocatela all'inizio del vostro ordine dell'Asse



Spostate una delle unità della vostra fazione di qualsiasi distanza usando solo aree di mare e ferrovie amiche.

L'unità non può entrare in EZOC durante il movimento (ne può uscire). Il movimento può essere soggetto ad intercettazione navale. L'unità non può muovere ancora durante questo ordine.



Axis 10



Carri Pesanti



COMBATTIMENTO: con vostra unità corazzata tedesca



Tirate due dadi:

2-4: nessun effetto

5-9: l'avversario gira immediatamente un'unità corazzata che partecipa al combattimento

10+: l'avversario gira immediatamente due unità corazzate che partecipano al combattimento



Axis 11



Ritirata Combattuta



COMBATTIMENTO: con vostra unità tedesca difendente con un valido percorso di ritirata.



1. Eliminate tutti i forti difendenti (se vi sono) poi ritirate i difensori rimanenti di un esagono.
2. Le unità attaccanti possono avanzare nell'esagono liberato.
3. Terminate il combattimento.



Axis 12


Fuga

Giocatela all'inizio del vostro ordine dell'Asse

1. Scegliete tutte le unità della vostra fazione dell'Asse in un esagono senza unità fortezza.
2. Scegliete un esagono vuoto adiacente per percorso a piedi alle unità scelte dal quale potrebbe essere tracciato il rifornimento dell'Asse se queste unità fossero in quell'esagono invece che in quello attuale.
3. Spostate le unità scelte nell'esagono scelto (*indipendentemente dalle ZOC*). Queste unità non possono muovere ma possono attaccare durante questo ordine.


Axis 13


Reichswerke

Giocatela all'inizio del vostro ordine dell'Asse

Pescate 2 carte e scartatene una.

Il Reichswerke Herman Goring, a controllo statale, era una enorme holding che impiegava più di un milione di persone situate in tutta l'Europa occupata. Tra le altre industrie pesanti, includeva società fondamentali come miniere di ferro, acciaierie, ed i numerosi impianti che producevano aerei, carri armati e munizioni.


Axis 14


Comando Supremo

Giocatela all'inizio del vostro ordine dell'Asse



Ogni fazione dell'Asse riceve 1 livello di fanteria minore o corazzato minore (a scelta)

- E -

La vostra fazione dell'Asse pesca un'altra carta.

L'Alto Comando italiano, conosciuto come Stato Maggiore Generale (STAMAGE). Comandato dal generale Cavallero sino alla sua sostituzione col generale Ambrosio nel febbraio 1943 a seguito della caduta di Tripoli in mani Alleate.


Axis 15


Oberbefehlshaber

Giocatela quando il vostro avversario gioca una carta dell'Asse

Scegliete un'azione:

Ponete quella carta in mano invece che nel mazzo degli scarti

- OPPURE -

Eliminate 1 partigiano non correntemente coinvolto in un combattimento.

Abbreviato "OB", Oberbefehlshaber significa Comandante in Capo. Comunque, l'uso tedesco faceva riferimento principalmente ai quartieri generali invece che al singolo individuo.


Axis 16



Gruppo Armate Africa

 **Unità OKW:**
  **±1**

Altrimenti:
 **±1**

Poi, se non vi sono unità dell'Asse ovunque in Africa, rimuovete questa carta dal gioco.


Axis 17



Gruppo Armate E

Giocatela all'inizio del vostro ordine Ops dell'Asse



Eliminate tutti i partigiani nella ZOC di una delle unità della vostra fazione e subite una perdita da quell'unità. Potete ripetere questo procedimento una volta.

"Weiss" – la battaglia di Neretva, combattuta nel gennaio-aprile 1943 contro partigiani jugoslavi.
"Schwyz" – conosciuta anche come la battaglia di Sutjeska, combattuta da forze tedesche, italiane e bulgare contro partigiani in Croazia e Serbia nel maggio – giugno 1941.
"Rosselsprung" – nome in codice per l'attacco dell'Asse al quartier generale di Tito a Drvar nella primavera 1944.


Axis 18



Gruppo Armate Nord

 **Unità OKW, Turni 1-7:**
  **±1**

Altrimenti:
  **±1**

Partecipò all'Operazione Barbarossa con l'obiettivo principale la cattura di Leningrado. Difese i Baltici e la Prussia, fu isolato nella Penisola di Courland dall'ottobre 1944 alla fine della guerra.


Axis 19



Gruppo Armate Centro

 **Unità OKW, Turni 1-7:**
  **±1**

Altrimenti:
  **±1**

Comandato da Fedor von Bock per le Operazioni Barbarossa e Tifone. Dopo che la corsa a Mosca fu bloccata e successivamente abbandonata, il Gruppo Armate Centro fu quasi completamente distrutto dall'Operazione Bagration nel 1944.


Axis 20


Gruppo Armate Sud

 **Unità OKW, Turni 1-5:**
 **±1**

Altrimenti:
 **±1**

Dopo l'Operazione Barbarossa, partecipò al Caso Blu ed alla Battaglia di Stalingrado. Riformato nel 1943 sotto il comando di Erich von Manstein, combatté a Kharkov e Kursk. Terminò la guerra difendendo l'Ungheria ed Austria.

 **Axis 21**


Gruppo Armate A

 **Unità OKW, Turni 1-5:**
 **±1**

Altrimenti:
 **±1**

Molti Gruppi di Armate furono nominati Gruppo Armate A: il AG che invase la Francia dalle Ardenne, il AG che guidò l'Operazione Edelweiss nel Caucaso, e l'AG formato per difendere la Polonia meridionale e la Slovacchia.

 **Axis 22**


Campagna Blitzkrieg

 **Giocate la quando avete l'iniziativa, prima di scegliere un seanelino ordine dell'Asse.**

Svolgete un ordine di attacco gratuito, effettuando massimo 2 attacchi.
 In ciascun attacco, sommate 2 al tiro di dado di attacco se l'esagono difendente ha tempo bello e partecipa una vostra unità corazzata.

  **+2** 

 **Turno 2** **Axis 23**


Gruppo Armate B

 **Unità OKW:**
 **±1**

Altrimenti:
 **±1**

Formato nel Nord Italia nell'estate 1943. Comandato dal generale Erwin Rommel, poi dal generale Gunther von Kluge ed infine dal generale Walter Model. Terminò la guerra sul Fronte Occidentale.

 **Turno 3** **Axis 24**



Gruppo Armate F

Giocate all'inizio del vostro ordine Ops dell'Asse

Scegliete un'unità dell'Asse con un partigiano nella sua ZOC, poi tirate due dadi:

2-4: l'unità dell'Asse subisce una perdita di forza; eliminate 1 partigiano nella sua ZOC;

5-9: eliminate 1 partigiano nella ZOC dell'unità dell'Asse;

10+: eliminate 2 partigiani nella ZOC dell'unità dell'Asse;



Turno 3

Axis 25



Gruppo Armate C



Unità OKW:






Altrimenti:



Formato il 26 novembre 1943 per comandare il fronte sudoccidentale e la Campagna d'Italia. Comandante dal Maresciallo di Campo Albert Kesserling sino alle ultime settimane della guerra. Si arrese il 2 maggio 1945.



Turno 4

Axis 26



Jet



COMBATTIMENTO: l'esagono difendente è entro il raggio di un'unità aerea nemica



Ponete il segnalino Jet nell'esagono difendente, come unità aerea della vostra fazione. Rimuovetelo al termine del combattimento.



Turno 5

Axis 27



Volksgrenadiers

Giocate all'inizio del vostro ordine dell'Asse



Scegliete OKH o OKW.

La fazione scelta deve prendere una delle sue unità corazzate e girarla sul lato non corazzato. Poi quella fazione ottiene 2 livelli di forza di fanteria. Questi livelli di forza non possono essere usati su unità di élite.






Turno 5

Axis 28


Gruppo Armate G

 **Unità OKW:**
 **±1**

Altrimenti:
 **±1**

Attivo dal 28 aprile 1944 nella Francia meridionale. Comandato a turno dai generali Blaskowitz, Balck, Hausser ed infine Schultz, che si arrese al Gruppo Armate in Baviera il 5 maggio 1945.



Turno 5

Axis 29


Gruppo Armate H

 **Unità OKW:**
 **±1**

Altrimenti:
 **±1**

Attivato l'11 novembre 1944 nei Paesi Bassi. Comandato a turno dai generali Student, Blaskowitz ed infine Busch, che capitò al Maresciallo Montgomery il 4 maggio 1945.



Turno 7

Axis 30


Coscrizione

Giocate alla inizio del vostro ordine dell'Asse

Scegliete una opzione:

- La fazione OKH ottiene due livelli di fanteria non di élite.
- La fazione OKW ottiene un livello di fanteria.
- Eliminate 1 partigiano in un paese con un'unità dell'Asse.



Turno 4

Axis 31

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



AZIONE



© 2023 GMT Games LLC



Re Michael

E1



Se la Romania è un paese dell'Asse e Bucarest o Ploesti è controllata da una fazione non dell'Asse, allora la Romania si arrende; eliminate tutte le unità romene.



Industria degli Urali

E3



Rinforzi Sovietici: 1 corazzato



Fintanto che questa carta è a faccia in su, la fazione sovietica aggiunge 1 a ciascuno dei suoi tiri di dado.



Marea Rossa sull'Europa

E2



Se vi sono sei o più partigiani sovietici ed il sovietico controlla almeno 10 obiettivi, uno dei quali deve essere Varsavia, la partita termina immediatamente con una vittoria sovietica.

Altrimenti, la fazione (Occidentale o Sovietica) che ha meno partigiani in gioco perde  pari alla differenza in partigiani.



Blocco di Leningrado

E4



Se rivelata nel Turno 8, rimuovete immediatamente questa carta dal gioco e pescatene un'altra quale sostituta.

Se il sovietico controlla due o più porti sul Mar Baltico, schierate la flotta del Baltico dal pool delle forze sovietiche nel Mar Baltico (no intercettazione).

Se il sovietico non controlla alcun porto nel Mar Baltico, rimuovete permanentemente la flotta del Baltico dal gioco.



Nazioni Unite

E5



Se vi sono sei o più partigiani occidentali ed l'Occidente controlla almeno 10 obiettivi, uno dei quali deve essere Parigi, la partita termina immediatamente con una vittoria Occidentale.

Altrimenti, zione (Occidentale o Sovietica) che controlla meno obiettivi dell'altra:

Turno 1-4: pesca 1 carta Azione per la sua fazione

Turno 5-8: ottiene 1 VP



Fronte della Madrepatria

E7



Se rivelata nel Turno 8, rimuovete immediatamente questa carta dal gioco e pescatene un'altra quale sostituta.

Se vi è qualsiasi unità bulgara sulla mappa, risolvete la prima di queste situazione che si avvera:

Se qualsiasi esagono in Bulgaria è controllato da una fazione non dell'Asse, la Bulgaria si arrende. Eliminate tutte le unità bulgare,

OPPURE:

Se qualsiasi unità bulgara è a non più di 6 esagoni per percorso a piedi da un esagono in Bulgaria, eliminate quelle unità, **OPPURE:**

La Bulgaria ottiene un livello di fanteria, assegnato dal giocatore che risolve questo evento.



Arsenale della Democrazia

E6



Rinforzi Sovietici: 1 corazzato

Rinforzi Occidentali: 1 corazzato o 1 fanteria

Fintanto che questa carta è a faccia in su, la fazione Occidentale aggiunge 1 a ciascuno dei suoi tiri di dado.



Alto Comando

E8



Girate a Pronti tutti i sottomarini e flotte sotto Interdizione. Schierate le flotte in sospenso.

La fazione sovietica potenzia le unità della Guardia in sospenso (10.2).

Ponete le altre unità in sospenso nel pool forze della propria fazione.

Le fazioni possono girare le loro unità forza in truppe forza.



Fintanto che questa carta è a faccia in su, la fazione dell'Asse aggiunge 1 a ciascuno dei suoi tiri di dado.



**Rifornimento**

E9



Verificate il rifornimento di tutte le unità: (1) rimuovete i segnalini **Isolato** dalle unità rifornite; (2) girate i segnalini **Isolato 1** a **Isolato 3**; (3) ponete segnalini **Isolato 1** sulle unità non rifornite senza un segnalino.

Poi, per ciascuna unità isolata il suo possessore deve scegliere tra:

- Eliminarla, **OPPURE**
- Perdere $\frac{1}{2}$ pari ai suoi livelli di forza moltiplicati il suo livello di isolamento.

Verificate prima le unità OKH, poi OKW, poi sovietiche, poi occidentali.

**Mare Nostrum**

E11



Se non vi sono unità dell'Asse in Africa, implementate prima l'evento AFRICA LIBERATA secondo 10.2 E11, poi sostituite immediatamente questa carta con DOMINAZIONE DEL MEDITERRANEO (carta E16).

(aggiornate le unità aeree ma non implementate l'evento della carta né pescate carte azione).

Altrimenti,
Rinforzi dell'Asse:
1 u. corazzata OKW

**Impatto Strategico**

E10



Le fazioni Alleate ed OKH tirano ciascuna un dado e sommano al risultato il numero di tracciati di guerra strategica dove hanno vantaggio (gli Alleati hanno vantaggio nei tracciati inattivi).

La fazione col totale minore perde $\frac{1}{2}$ pari alla differenza tra di due totali.

**Comando Supremo**

E12



Se almeno due tracciati della guerra strategica sono inattivi:

1. La fazione Occidentale ottiene **1 punto trasporto**;

2. Rimuovete tutti i segnalini di **Spiaggia Chiusa**;

Sostituite immediatamente questa carta con ROTTE LOGISTICHE (carta E17) (aggiornate le unità aeree ma non implementate l'evento della carta né pescate carte azione).

Altrimenti,
Rinforzi dell'Asse: 1 fanteria OKW

**Fortezza Europa**

E13



Se rivelata nel Turno 8, rimuovete immediatamente questa carta dal gioco e pescatene un'altra quale sostituta.

Rinforzi dell'Asse: 3 fanterie OKW e 4 fanteria OKH
Ogni fazione deve usare almeno 1 dei livelli di forza di rinforzo su un'unità minore alleata, se possibile.

**Guerra di Continuazione**

E15



Se rivelata nel Turno 5 o dopo, rimuovetela immediatamente e sostituitela con ARMISTIZIO DI MOSCA (carta E18)

Se la Finlandia è un Paese dell'Asse ed un'unità nemica occupa Helsinki, la Finlandia si arrende e cessa di essere un paese dell'Asse: rimuovete tutte le sue unità dal gioco.

Altrimenti,
Rinforzi dell'Asse: 1
fanteria OKH

**Riserve Sovietiche**

E14



Se rivelata nel Turno 7 o 8, rimuovetela immediatamente e sostituitela con GIORNO DELLA VITTORIA (carta E19)

Rinforzi Sovietici: 4 fanterie
Non più di 1 livello può essere assegnato ad unità di Assalto (Shock).

**Dominazione del Mediterraneo**

E16



Se l'Italia è un Paese dell'Asse e l'Occidente controlla Messina o una città della terraferma / città porto italiana, l'Italia si arrende e poi cambia fazione e diventa un alleato minore Occidentale:

1. Spostate l'8° Armata italiana da dove si trova al pool forze Occidentale.
2. Rimuovete tutti gli altri pezzi italiani dal gioco,
3. Rimuovete i segnalini **Spiaggia Chiusa** da Tolone e Genova.
4. L'Occidente ottiene **1 punto trasporto**.
5. Se è attivo l'Assedio di Malta, giratelo e spostate il suo segnalino nello spazio inattivo.



 **Rotte Logistiche**
E17

Rinforzi Occidentali: 1 fanteria

 **Giorno della Vittoria**
E19

Se Berlino è occupata dai Sovietici o dall'Occidente, quella fazione ottiene 1 VP, la Germania si arrende, e la partita termina immediatamente.



 **Armistizio di Mosca**
E18

Se la Finlandia è un Paese dell'Asse ed un'unità nemica occupa qualsiasi esagono della Finlandia, si arrende e cessa di essere un paese dell'Asse: rimuovete tutte le sue unità dal gioco.





 **Fato**

Giocatela dopo qualsiasi tiro di dado Sovietico o OKH

Deve essere ritirato

 → 

 *Poi mescolate tutti i mazzi degli scarti Azione nei rispettivi mazzi di pesca*

 Soviet 1

 **Divisione di Artiglieria**

 **COMBATTIMENTO:** con un'unità sovietica attaccante



 Soviet 2

 **Operazione Uranus**

Giocatela quando avete l'iniziativa, prima di scegliere un segnalino ordini sovietico.

 Effettuate un ordine di attacco gratuito, effettuando un singolo attacco con un'unità corazzata o di assalto come attaccante principale.

 Aggiungete 2 al tiro di dado di attacco se le condizioni meteo sono belle o neve.





 Soviet 3

 **Movimento Strategico**

Giocatela all'inizio di qualsiasi ordine sovietico



Spostate un'unità sovietica di qualsiasi distanza usando solo aree di mare e ferrovie amiche.

L'unità non può entrare in EZOC durante il movimento (ne può uscire). Il movimento può essere soggetto ad intercettazione navale. L'unità non può muovere ancora durante questo ordine.

 Soviet 4



Attività Partigiana



COMBATTIMENTO: con un'unità sovietica

Se l'esagono difendente è in un paese che contiene uno o più partigiani.

±2



Soviet 5



Attività Partigiana



COMBATTIMENTO: con un'unità sovietica

Se l'esagono difendente è in un paese che contiene uno o più partigiani.

±2



Soviet 6



Corpo Corazzato



COMBATTIMENTO: con un'unità sovietica

F

±2

S

±1

M

Nessun effetto



Soviet 7



Corpo Corazzato



COMBATTIMENTO: con un'unità sovietica

F

±2

S

±1

M

Nessun effetto



Soviet 8


Corpo Corazzato


COMBATTIMENTO: con un'unità sovietica








Nessun effetto


Soviet 9


Forze da Sbarco

Giocata all'inizio di un ordine Ops sovietico
 Spostate un'unità di fanteria (appiedata) sovietica di 1 livello di forza in qualsiasi esagono sino a 2 di distanza e non occupato da un'unità nemica. Quell'unità non può muovere, ma può attaccare, in questo ordine.
 Poi, rimuovere questa carta dal gioco.

Le truppe paracadutiste ed anfibia dei servizi sovietici erano dette desantniki, che significa letteralmente "coloro che sbarcano". A seconda del metodo di trasporto usato, una forza da sbarco sovietica poteva essere anfibia, paracadutista o combinata.


Soviet 10


KMG


COMBATTIMENTO: un'unità sovietica sta attaccando in un esagono di foresta, collina, palude o montagna






Considerate l'esagono difendente come terreno aperto.
 Le città ed i terreni sul lato di esagono non sono influenzati.

"Konno-Mekhanizirovannaya Gruppy" – forze sovietiche di cavalleria-meccanizzate che erano particolarmente utili in terreno sconnesso.


Soviet 11


Guerra Invernale


COMBATTIMENTO: con condizioni meteo neve





Se il sovietico sta attaccando, considerate le condizioni meteo come bello.
 Se il sovietico sta difendendo, considerate le condizioni meteo come fango.
 La possibilità di effettuare il combattimento da parte delle unità non è influenzata


Soviet 12

 **Fronte di Leningrado**

 *Se in difesa:*

 **-1**

Se si attacca qualsiasi esagono su o a nord della fila di esagoni 37:

+1

Comandato dal Maresciallo dell'Unione Sovietica (al giugno 1944) Leonid Govorov.

 Soviet 13

 **Fronte di Volkhov**

  **±1**

Poi, se è il Turno 4 o successivo, rimuovete questa carta dal gioco.

Comandato dal Maresciallo dell'Unione Sovietica K.A. Meretskov. Sciolto il 15 febbraio 1944.

 Soviet 14

 **Fronte Nordoccidentale**

 *Turni 1-3:*

 **±1**

 **2° Fronte Baltico**

 *Turni 4-8:*

 **±1**

 Soviet 15

 **Fronte di Kalinin**

 *Turni 1-3:*

 **±1**

 **1° Fronte Baltico**

 *Turni 4-8:*

 **±1**

 Soviet 16


Fronte Occidentale


 Turni 1-5:
 



3° Fronte Bielorosso


 Turni 6-8:
 



 Soviet 17


Esercito di Liberazione Nazionale

Giocatela all'inizio di qualsiasi ordine sovietico


 Ottenete 1 livello di forza jugoslavo, indipendentemente dal rifornimento.

Se viene creata una nuova unità jugoslava, ponetela in un esagono in Croazia o Serbia entro 2 esagoni da un'unità combattente sovietica. L'esagono deve essere vuoto e non in ZOC dell'Asse, o deve essere amico.


 Turn 5
 Soviet 18


Fronte di Voronezh


 Turni 1-3:
 



1° Fronte Ucraino


 Turni 4-8:
 



 Soviet 19


Fronte Sudoccidentale


 Turni 1-3:
 



3° Fronte Ucraino


 Turni 4-8:
 



 Soviet 20

 **Fronte del Don (Centrale)**

 **Turni 1-3:**

 **1° Fronte Bielorosso**

 **Turni 4-8:**

 Soviet 21

 **Fronte di Stalingrado (Sud)**

 **Turni 1-3:**

 **4° Fronte Ucraino**

 **Turni 4-8:**

 Soviet 22

 **Fronte del Caucaso Nord**

 **Se si attacca qualsiasi esagono su o a sud della fila di esagoni 29:**

Dopo la risoluzione del combattimento nel Turno 3 o successivi, rimuovete questa carta dal gioco ed ottenete 1 livello di fanteria sovietica. Questo livello può essere usato solo per costruire o potenziare un'unità su o a sud della fila 29.

Comandato dal Colonnello-Generale Ivan Maslennikov, poi dal Colonnello-Generale Ivan Yefimovich Petrov. Divenne un'Armata Costiera separata il 20 novembre 1943.

 Soviet 23

 **Conferenza**

Giocatela all'inizio di qualsiasi ordine sovietico

Pescate 2 carte.
La fazione Occidentale scarta una carta a caso poi pesca 2 carte.

 Soviet 24

**Operazione Rumyantsev**

Giocate la quando avete l'iniziativa, prima di scegliere un segnalino ordini sovietico.



Effettuate un ordine di attacco gratuito, effettuando sino a 2 attacchi, ciascuno con un'unità corazzata o di assalto come attaccante principale.
In ogni attacco, aggiungete 2 al tiro di dado di attacco se le condizioni meteo sono bello o neve.



**Turno 3** Soviet 25

**Fronte di Riserva (Steppa)**

*Turni 1-3:*


**2° Fronte Ucraino**

*Turni 4-8:*


**Turno 2** Soviet 26

**Divisione di Artiglieria**

*COMBATTIMENTO: con un'unità sovietica attaccante*



**Turno 3** Soviet 27

**Divisione di Artiglieria**

*COMBATTIMENTO: con un'unità sovietica attaccante*



**Turno 4** Soviet 28



 **Fato**

Giocatela dopo qualsiasi tiro di dado Occidentale o OKW

Deve essere ritirato

 → 

 Poi mescolate tutti i mazzi degli scarti Azione nei rispettivi mazzi di pesca

 West 1

 **Spionaggio OSS**

Giocatela quando il OKW gioca una carta

 Annullate gli effetti di quella carta

"OSS" – L'Ufficio dei Servizi Strategici era una agenzia di spionaggio degli US in tempo di guerra; un predecessore della moderna CIA.

 West 2

 **SIS - Decrittazioni**

Giocatela all'inizio di qualsiasi ordine Occidentale

Il vostro avversario rivela tutte le carte dell'Asse che ha in mano, poi ne scarta una a sua scelta.

– OPPURE –

Giocatela qualsiasi tiro di dadi per la Guerra Strategica

Deve essere ritirato.

 → 

"SIS" – Il Servizio Segreto di Informazioni, conosciuto comunemente come MI6, è il servizio di spionaggio all'estero del UK.

 West 3

 **Fanteria Corazzata**

 **COMBATTIMENTO:** con qualsiasi unità Occidentale

 Nessun effetto

 West 4

 **Comando da Combattimento**

 **COMBATTIMENTO:** con qualsiasi unità americana o francese

 **Nessun effetto**

 West 5

 **Brigata Corazzata**

 **COMBATTIMENTO:** un'unità canadese, del Commonwealth o britannica

 **Nessun effetto**

 West 6

 **Attività Partigiana**

 **COMBATTIMENTO:** con qualsiasi unità Occidentale



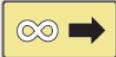
Se l'esagono difendente è in un paese che contiene uno o più partigiani.



 Turn 4 West 7

 **Movimento Strategico**

Giocatela all'inizio di qualsiasi ordine occidentale



Spostate un'unità occidentale di qualsiasi distanza usando solo aree di mare e ferrovie amiche.

L'unità non può entrare in EZOC durante il movimento (ne può uscire). Il movimento può essere soggetto ad intercettazione navale. L'unità non può muovere ancora durante questo ordine.

 West 8



Forze Libere Francesi



COMBATTIMENTO: con qualsiasi unità Occidentale





West 9



Dominazione Navale

Giocatela all'inizio di qualsiasi ordine occidentale



Potete porre una testa di ponte disponibile, pagando il costo in punti trasporto della spiaggia-1.



Poi, potete spostare un'unità occidentale da un porto ad un altro porto amico nella stessa area di mare (no intercettazione).



Poi, potete girare permanentemente una testa di ponte sul suo lato Mulberry.



West 10



Risorse Navali

Giocatela all'inizio di qualsiasi ordine occidentale

Spostate un'unità occidentale in un porto ad un altro porto amico nella stessa area di mare (no intercettazione)

-OPPURE-

Giocatela quando un'unità OKW muove o traccia il rifornimento in un'area di mare nella quale avete un porto amico.

La fazione OKW deve scartare una carta azione a caso.



West 11



HQ Forze Alleate

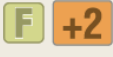
Giocatela quando avete l'iniziativa, prima di scegliere un segnalino ordini Occidentale.



Effettuate un ordine di attacco gratuito, effettuando un singolo attacco con un'unità corazzata come attaccante principale.



Aggiungete 2 al tiro di dado di attacco se le condizioni meteo sono belle.





West 12



Conferenza Alleata

Giocate alla inizio di qualsiasi ordine occidentale

Scegliete tra:

- Porre un qualsiasi numero di vostri segnalini ordini dalla sezione Ops del vostro display ordini al pool di azione.
- Pescare 2 carte e scartarne 1.
- Il vostro avversario rivela tutte le carte sovietiche che ha in mano. Scegliete e scartate una di quelle carte.



West 13



Conferenza dei Tre Grandi

Giocate alla inizio di qualsiasi ordine occidentale

Scegliete tra:

- Voi e la fazione sovietica guadagnate ciascuno 1 livello di forza corazzato.
- Voi e la fazione sovietica guadagnate ciascuno 2 livelli di forza di fanteria.
- Voi e la fazione sovietica tirate ciascuno sulla Tabella dei Partigiani.



West 14



Bombardamento a Tappeto

 **COMBATTIMENTO:** se nessuna parte ha superiorità aerea.

L'Occidente ottiene la superiorità aerea.



West 15



Artiglieria

 **COMBATTIMENTO:** con qualsiasi unità Occidentale

±1



West 16

Patton

COMBATTIMENTO: con qualsiasi unità corazzata americana che sta attaccando

  **±2**

 **±1**

 **Nessun effetto**

West 17

Il 18° AG di Alexander

  **±1**

Dopo aver risolto il combattimento, se non vi sono unità dell'Asse ovunque in Africa, rimuovete questa carta dal gioco e mescolate il 15° AG DI ALEXANDER (carta 24) nel mazzo di pesca Occidentale.

Turno 2

West 18

Lancio di Paracadutisti

Giocate la all'inizio di un ordine Occidentale se avete più unità aeree in gioco che il OKW (più unità aeree di élite vincono in caso di parità)

Girate una/entrambe le unità paracadutisti sul lato lancio di paracadutisti poi spostate ciascuna in un esagono occupato dal nemico entro 2 dall'esagono corrente.

Al termine dell'ordine, per ogni segnalino di lancio di paracadutisti:

- Se assieme ad un'unità nemica tirate un dado.
1-3: eliminatelo; **4+** giratelo e ponetelo nel pool forze Occidentali.
- Se supera il limite di raggruppamento con unità Occidentali, giratelo e ponetelo nel pool forze Occidentali.
- Altrimenti giratelo sul lato unità e lasciatelo nell'esagono.

Turno 3

West 19

Il 21° AG di Montgomery

Unità britannica o canadese:

  **±1**

Altrimenti:

 **±1**

Il più settentrionale dei tre Gruppi di Armate Alleati ad occidente. Combatté nella Sacca di Falaise, liberò i Paesi Bassi ed accettò la resa delle forze tedesche nella Germania nordoccidentale il 4 maggio 1945.

Turno 3

West 20

SHAEF

Giocatela quando avete l'iniziativa, prima di scegliere un segnalino ordini Occidentale.

3* Effettuate un ordine di attacco gratuito, effettuando sino a 3 attacchi, ciascuno con un'unità corazzata o paracadutisti come attaccante principale. In ogni attacco, aggiungete 1 al tiro di dado di attacco se le condizioni meteo sono belle.

F +1

Turno 4 West 21

Il 12° AG di Bradley

Unità corazzata americana:

Altrimenti:

Formato dopo la Normandia dalla Prima Armata US di Bradley e dalla Terza Armata US di Patton. Per la fine della guerra, era la formazione dell'esercito US più grande ad aver agito sul campo.

Turno 5 West 22

Il 6° AG di Devers

Unità americana o francese:

Altrimenti:

Formato per l'Operazione Dragone per aprire un porto sul Mediterraneo in Francia per il rifornimento Alleato, e per liberare la Francia di Vichy. Si unì al 12° Gruppo Armate di Bradley nel settembre 1944.

Turno 6 West 23

Il 15° AG di Alexander

L'esagono difendente è in Italia:

Altrimenti:

Formato per l'Operazione Husky l'invasione della Sicilia. In Italia, fu la Forza Alleate del Mediterraneo Centrale che liberò Roma il 4 giugno 1944.

Turno ? West 24





Round di Azione

Effettuato dalla fazione con l'iniziativa

- 1 Muovere il Segnalino Meteo** se non davanti al vostro segnalino iniziativa. Muovetelo nel vostro spazio iniziativa e poi altri spazi pari al tiro di 2 dadi, ma non oltre il segnalino iniziativa più distante. Può causare nuovo periodo di condizioni meteo o un nuovo turno di gioco.
- 2 Riempire le caselle vuote del tracciato azione.** Spostate i segnalini ordine in giù. Pescate un segnalino per ogni casella vuota.
- 3 Scegliete l'ordine per la vostra fazione** dal tracciato azione o pianificazione. Ponetelo nella casella ordine corrispondente o casella pianificazione. Se la fazione non ha ordini sul tracciato si può scegliere di ripristinare l'ordine.
- 4 Pagate il costo dell'ordine avanzando il segnalino iniziativa;** pagate +1 per ogni ordine di fazione sul tracciato azione davanti alla vostra scelta.
- 5 Svolgete l'ordine.** Saltate se avete posto l'ordine nella casella pianificazione.
- 6 Risolvere l'evento** per ogni segnalino iniziativa sul lato evento da risolvere, per la Procedura Eventi.

Procedura Eventi

Effettuato dalla fazione se il suo segnalino iniziativa si trova sul lato evento da risolvere.

- 1** Muovere la carta evento dalla casella Evento Corrente alla casella Scarti, a faccia in su ed in cima. La carta diventa un **evento risolto**.
- 2** Muovere la carta rivelata nella casella Mazza di Pesca alla Casella Evento Corrente. Diventa **l'evento corrente**.
- 3** Le fazioni rimuovono le loro unità aeree all'unità aerea corrispondente mostrata sulle carte evento **risolta e corrente**.
- 4** Risolvere il nuovo evento corrente.
- 5** Rivelare la carta sopra nel mazzo di pesca. Diventa **l'evento da risolvere**. A partire dal Turno 5, verificate la carta per le istruzioni per sostituirla.
- 6** Tutte le fazioni pescano carte Azione indicate sulla carta **evento da risolvere**.
- 7** Le fazioni aggiungono le unità aeree corrispondenti ai totali unità aeree su tutte e tre le carte evento.
- 8** Girare il segnalino iniziativa a non da risolvere.

Ordini Occidentali

 **Quartier Generale Operazione**
Scegliete un ordine operativo sul tracciato ordini Occidentale. Pagate il costo in iniziativa di quell'ordine ed effettuate la sua operazione.

 **Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le unità di fanteria, corazzate e navali, ciascuna per un movimento di 5.

 **Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le unità di fanteria, corazzate e navali, ciascuna per un movimento di 4.

 **Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le unità di paracadutisti, corazzate e navali, ciascuna per un movimento di 3.

 **Rischieramento & Attacco Operazione**
Attivate tutte le unità motorizzate, di paracadutisti, e corazzate, ciascuna per un movimento di 3. Poi attivate tutte le unità, effettuando sino a 2 attacchi con le unità illustrate come attaccanti principali.

 **Attacco & Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le unità per 2 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali. Poi attivate tutte le unità paracadutisti, corazzate e partigiane per un movimento di 3.

 **Attacco Operazione**
Attivate tutte le unità per sino a 3 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali.

 **Attacco Operazione**
Attivate tutte le unità per sino a 3 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali.

Ordini OKH

 **Quartier Generale Operazione**
Scegliete un ordine operativo sul tracciato ordini OKH. Pagate il costo in iniziativa di quell'ordine ed effettuate la sua operazione.

 **Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le truppe forte, le unità di fanteria e corazzate, ciascuna per un movimento di 5. Le truppe Forte possono girarsi invece a Fortezza.

 **Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le truppe forte, le unità di fanteria e corazzate, ciascuna per un movimento di 4. Le truppe Forte possono girarsi invece a Fortezza.

 **Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le unità di fanteria, corazzate e navali, ciascuna per un movimento di 3.

 **Rischieramento & Attacco Operazione**
Attivate tutte le unità motorizzate e corazzate, ciascuna per un movimento di 3. Poi attivate tutte le unità per 2 attacchi con le unità illustrate come attaccanti principali.

 **Attacco & Rischieramento Operazione**
Attivate tutte le unità per 2 attacchi, con le unità corazzate come attaccanti principali. Poi attivate tutte le unità corazzate, ciascuna per un movimento di 3.

 **Attacco Operazione**
Attivate tutte le unità per sino a 3 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali. Le truppe Forte possono girarsi sul lato fortezza dopo aver attaccato.

 **Attacco Operazione**
Attivate tutte le unità per sino a 3 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali.

 **Reclutare**
Ottenete 4 livelli di fanteria.

 **Meccanizzare**
Ottenete 2 livelli di corazzati. Si possono aggiungere o prendere dalla riserva corazzata Occidentale.

 **Guerra Partigiana**
Ottenete e ponete unità partigiane Occidentali. Fate riferimento alle tabelle per la procedura.

 **Guerra Strategica**
Scegliete un display guerra strategica e tirate 2 dadi. Ottenete 1 Punto Trasporto.

 **Reclutare**
Ottenete 4 livelli di fanteria. 1 deve andare ad un minore dell'Asse se possibile.

 **Meccanizzare**
Ottenete 2 livelli di corazzati.

 **Scarsità di Materiali**
Il OKW sceglie di scartare una carta dalla sua mano altrimenti perde 3 ∞ .

 **Fallimento del Comando**
Il OKW perde ∞ pari al tiro di un dado.

Ordini Sovietici

**Quartier Generale Operazione**

Scegliete un ordine operativo sul tracciato ordini Sovietico. Pagate il costo in iniziativa di quell'ordine ed effettuate la sua operazione.

**Rischieramento Operazione**

Attivate tutte le unità forte, di fanteria e corazzate, ciascuna per un movimento di 4. Le truppe Forte possono girarsi invece sul lato fortezza.

**Rischieramento Operazione**

Attivate tutte le unità di fanteria e corazzate, ciascuna per un movimento di 3.

**Rischieramento Operazione**

Attivate tutte le unità forte, élite e partigiani, per un movimento di 3. Le truppe Forte possono girarsi invece sul lato fortezza.

**Rischieramento & Attacco Operazione**

Attivate tutte le unità motorizzate, assalto e corazzate, per un movimento di 3. Poi attivate tutte le unità per 2 attacchi con le unità illustrate come attaccanti principali. Si applica il bonus attacco delle unità assalto.

**Attacco Operazione**

Attivate tutte le unità per sino a 3 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali. Si applica il bonus attacco delle unità assalto.

**Attacco Operazione**

Attivate tutte le unità per sino a 4 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali. Si applica il bonus attacco delle unità assalto. Le truppe Forte possono girarsi sul lato fortezza dopo aver attaccato.

**Attacco Operazione**

Attivate tutte le unità per sino a 4 attacchi, qualsiasi unità può essere attaccante principale.

Ordini OKW

**Quartier Generale Operazione**

Scegliete un ordine operativo sul tracciato ordini OKW. Pagate il costo in iniziativa di quell'ordine ed effettuate la sua operazione.

**Rischieramento Operazione**

Attivate tutte le unità forte, di fanteria e corazzate, ciascuna per un movimento di 5. Le truppe Forte possono girarsi invece sul lato fortezza.

**Rischieramento Operazione**

Attivate tutte le unità forte, di fanteria e corazzate, ciascuna per un movimento di 4. Le truppe Forte possono girarsi invece sul lato fortezza.

**Rischieramento Operazione**

Attivate tutte le unità di fanteria, corazzate e navali, ciascuna per un movimento di 3.

**Rischieramento & Attacco Operazione**

Attivate tutte le unità motorizzate e corazzate, ciascuna per un movimento di 3. Poi attivate tutte le unità per 2 attacchi con le unità illustrate come attaccanti principali.

**Attacco & Rischieramento Operazione**

Attivate tutte le unità per 2 attacchi, con le unità corazzate come attaccanti principali. Poi attivate tutte le unità corazzate, ciascuna per un movimento di 3.

**Attacco Operazione**

Attivate tutte le unità per sino a 3 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali. Le truppe Forte possono girarsi sul lato fortezza dopo aver attaccato.

**Attacco Operazione**

Attivate tutte le unità per sino a 3 attacchi, con le unità illustrate come attaccanti principali.

**Reclutare**

Ottenete 4 livelli di fanteria. Non più di 1 livello può essere assegnato a truppe di Assalto.

**Meccanizzare**

Ottenete 2 livelli di corazzati.

**Guerra Partigiana**

Ottenete e ponete unità partigiane Sovietiche. Fate riferimento alle tabelle per la procedura.

**Reclutare**

Ottenete 4 livelli di fanteria. 1 deve andare ad un minore dell'Asse se possibile.

**Meccanizzare**

Ottenete 1 livello di corazzati.

**Scarsità di Materiali**

Il OKH sceglie di scartare una carta dalla sua mano altrimenti perde 3 ☹️.

**Fallimento del Comando**

Il OKH perde ☹️ pari al tiro di un dado.

**Guerra Strategica**

Scegliete un display guerra strategica e tirate 2 dadi.

Qualsiasi Fazione senza ordini sul tracciato azione quando rimangono ordini nella tazza.

☹️ Ripristinare

3 Riponete tutti i segnalini ordini sul tracciato azione nella tazza di pesca. Poi pescate e ponete 10 segnalini sul tracciato azione.



©2023 GMT Games, LLC
P.O. Box 1308,
Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione OKH e delle Carte Evento: *Gioco Campagna*

City Cards (30 total):

- 4127, 4128, 3928 Pskov, 3829 Veliikiye Luki, 3730 Smolensk, 3631, 3528 Minsk, 3532 Orel, 3534 Voronezh, 3338 Stalingrad
- 3233 Kharkov, 3239, 3138 Kotelnikovo, 3036 Rostov, 2736, 2839, 2524 Belgrade, 3420 Berlin, 3434, 3336
- 3239, 2633 Sevastopol, 3337, 2529 Constanta, 2425, 2329 Burgas, 2721 Zagreb, 3335, 3230 Kiev, 4327 Vyborg

Fleet Cards (2):

- 4226 Helsinki (Mar Baltico)
- Black Sea (Mar Nero)

OKH Force Pool (4):

- Security, Garrison, 5, 4

Reinforcements (Rinforzi):

- Turn: 2, Turn: 3, Turn: 4, Turn: 4, Turn: 5 (x2), Turn: 6, Turn: 6

Action Pool (Pool Azione):

- OKH, 3*, 3→, 3→ 2*, Recruit, Mechanize, Command Failure

Initiative (Iniziativa):

- 21

Planning (Pianificazione):

- OKH

OKH Orders (Tracciato Ordini OKH):

- 5→, 2* 3→, 3*, Material Shortages

Action Card (Carta Azione in Mano):

- Artiglieria Leggera (#7)

Carte Evento

Mazzo degli Scarti

Ponete **Re Michael** (E1) a faccia in su come evento usato.

Evento Corrente

Ponete **Guerra di Continuazione** (E15) a faccia in su come evento corrente.

Mazzo di Pesca

Mescolate le carte E2, E4, E10 ed E14 e ponetele a faccia in giù sopra le prime quattro carte. Ponete poi **Industria degli Urali** (E3) a faccia in su come evento da risolvere, sopra tutte le carte mescolate.

Mettete da parte le carte E16-19.

Mazzo degli Scarti

Evento

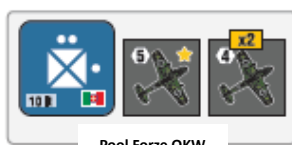
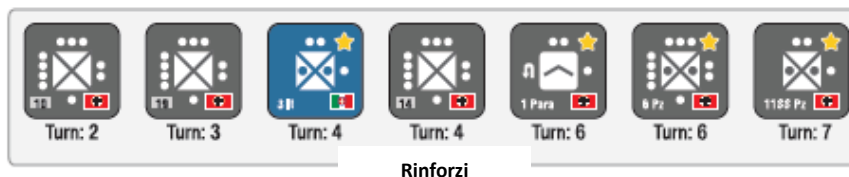
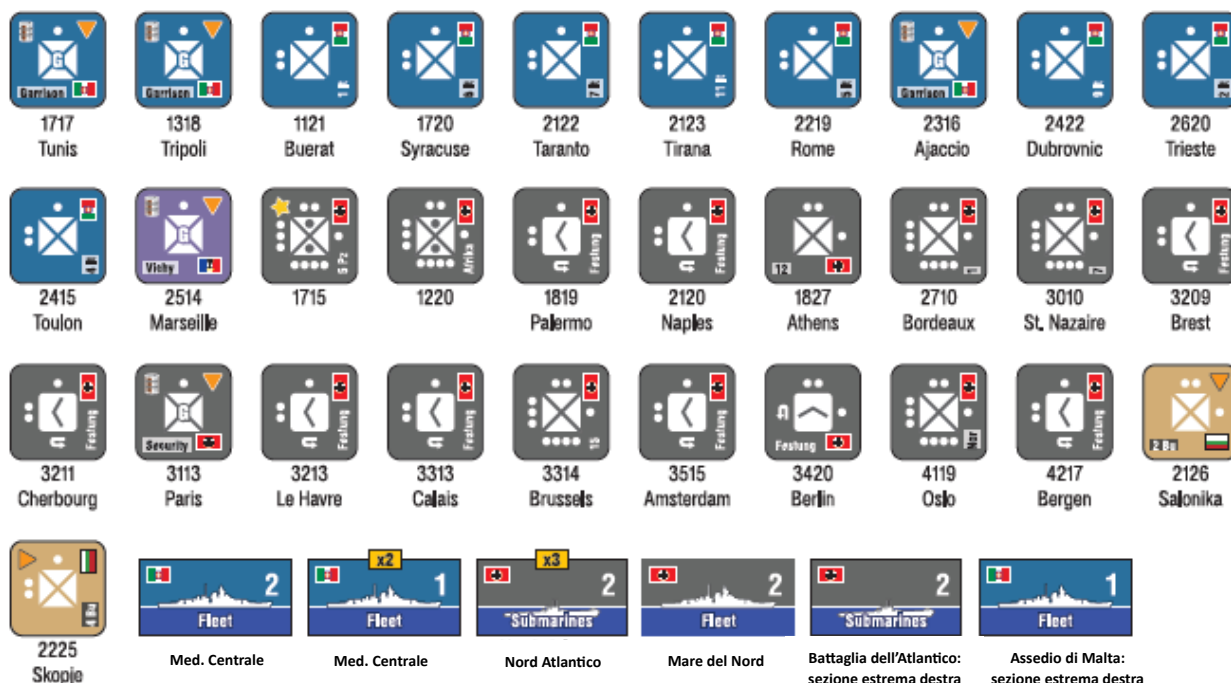
Mazzo di Pesca

DOWNFALL

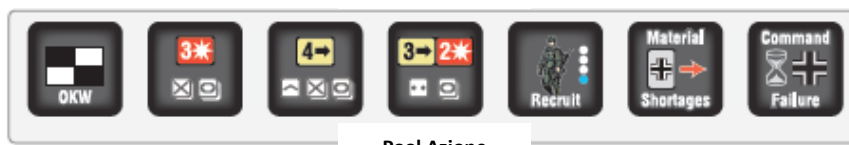
Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione OKW: *Gioco Campagna*



Pool Force OKW



Pool Azione



Tracciato Ordini OKW



Planificazione
OKW

Iniziativa:
22

Carte Condizioni Meteo

Casella Condizioni Meteo

Ponete **Neve** sopra **Fango** e **Bello**, a faccia in su.



Condizioni Meteo

Carte Azione dell'Asse

21

Carte

Mazzo di Pesca

Date la carta #7 alla fazione OKH. Mettete da parte le carte #23-31.

Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione Sovietica: *Gioco Campagna*

Leningrad
4228

Volkhov
4229

Moscow
3833

Grozny
2740

Tiflis
2540

Mar Nero
2424

Tracciato Obiettivi:
Mosca
Grozny

Area in Sospeso (Pending)

Pool Forze Sovietiche

Iniziativa:
19

Rinforzi

Tracciato Ordini Sovietico

Pianificazione Sovietica

Pool Azione

Carte Azione Sovietiche

18 Carte

Mazzo di Pesca Sovietico
Ponete le carte #3, #5, #12, #22, #23 nella mano sovietica. Mettete da parte le carte #18 e #25-31. Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.

Carte Azione In Mano al Sovietico
Operazione Uranus (#3)
Attività Partigiana (#5)
Guerra Invernale (#12)
Fronte Meridionale (Stalingrado) (#22)
Fronte del Caucaso Nord (#23)

© 2023 GMT Games, LLC
Hanford, California, 93232-1308
www.GMTGames.com



DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione Alleati Occidentali e Segnalini Vari: *Gioco Campagna*

Stati Uniti

1224
Benghazi

Nord Atlantico

Sud Atlantico

Medio Oriente

1132
Cairo

1122

1714

Regno Unito

Mare del Nord

Med. Orientale

Med. Centrale

Med. Occidentale

Oceano Indiano

Tracciato Obiettivi:
Algeri, Convogli di Malta e Cairo

Bombardamento Strategico:
Sezioni metà a sinistra / metà / metà a destra
(Niente alla estrema sinistra e estrema destra)

Iniziativa: 20

Vittoria: 1

Vittoria: 2

Pool Forze Occidentali

Pool Azione

Area Segnalini

Rinforzi

Area in Sospeso (Pending)

Tracciato Ordini Occidentale

Planificazione Occidentale

Carte Azione Alleati Occidentali

Mazzo di Pesca Alleati Occidentali

Ponete la carta #6 nella mano Occidentale. Mettete da parte le carte #7 e #18-24. Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.

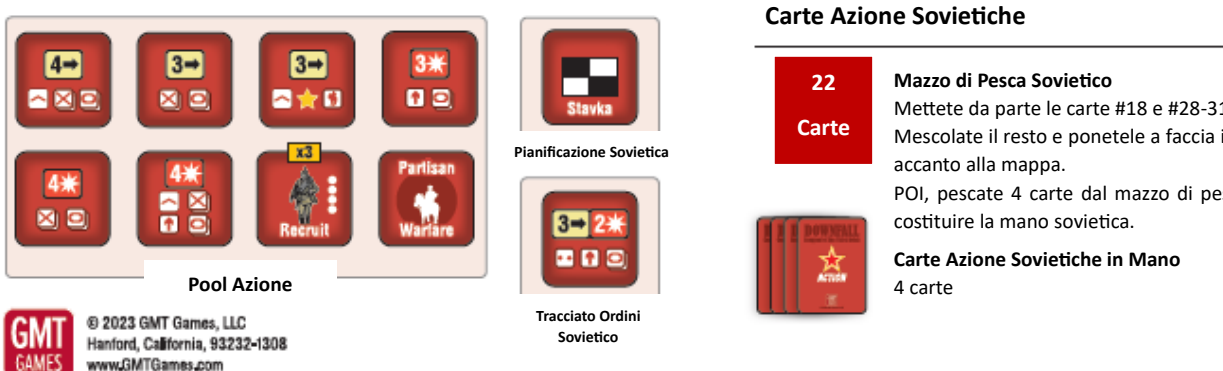
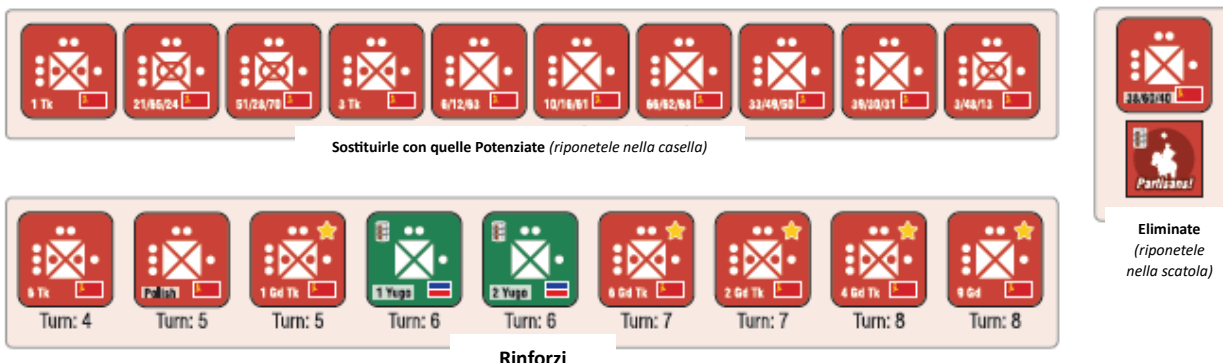
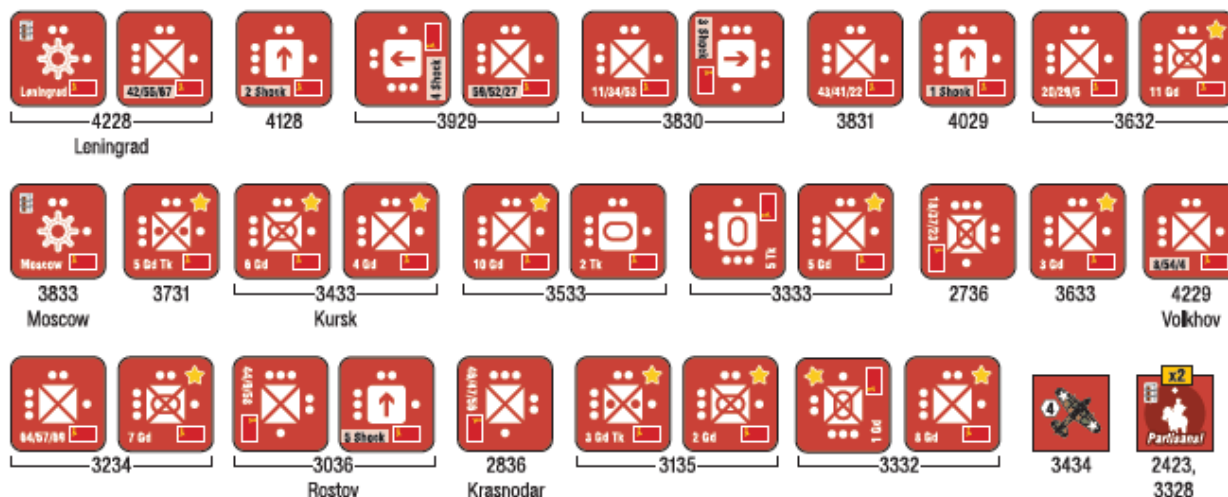
Carte Azioni Occidentali in Mano Brigata Corazzata (#6)

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione Sovietica: *Scenario Husky*

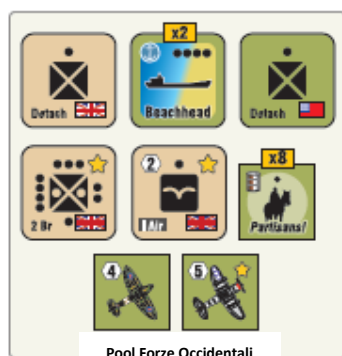
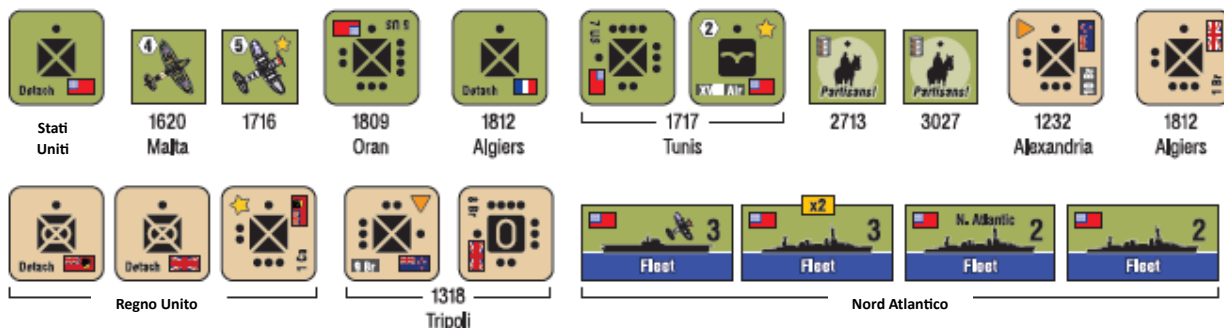


DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



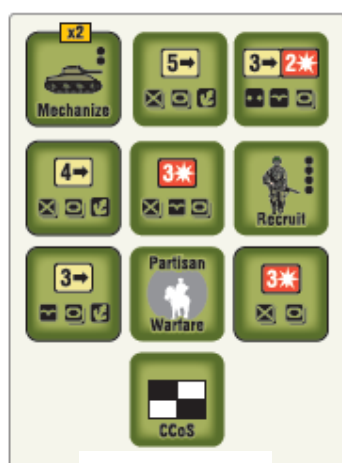
Piazzamento della Fazione Alleati Occidentali e Segnalini Vari: *Scenario Husky*



Pool Force Occidentali



Rinforzi



Pool Azione



Esagono di spiaggia che punta a: St. Nazaire, Bordeaux, Tolone, Genova



Pianificazione Occidentale



Area Segnalini

Carte Azione Alleati Occidentali



Carte Azioni Occidentali in Mano
Dominazione Navale (#10)
Fanteria Corazzata (#4)
18° AG di Alexander (#18)
Conferenza dei Tre Grandi (#14)

Mazzo di Pesca Alleati Occidentali

Mettete da parte le carte #7 e #21-24.
Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.



© 2023 GMT Games, LLC
Hanford, California, 93232-1308
www.GMTGames.com

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione OKH e delle Carte Evento: *Scenario Husky*

4127	3826 Riga	3928 Pskov	3829 Veliikiye Luki	3532 Orel	3730 Smolensk	3528 Minsk	3531 Bryansk	3432	3033
3232	3420 Berlin	3233 Kharkov	3230 Kiev	2735 Novorossisk	3134	3035 Stalino	3232	4327 Vyborg	4226 Helsinki
2633 Sevastopol	2529 Constanta	3035 Stalino	2425	2329 Burgas	2826 Cluj	3431	2823 Budapest	Mar Baltico	
Mar Nero	Pool Forze OKH				Eliminate (riponetele nella scatola)				
					Vuoto				
Turn: 4	Turn: 4	Turn: 5	Turn: 6	Turn: 6	Pianificazione OKH	Tracciato Ordini OKH	Iniziativa: 11		

Rinforzi

Carte Azione dell'Asse

Carte Azione che Iniziano nella Mano OKH

Gruppo Armate Sud (#21)

Campagna Blitz (#23)

Pool Azione

Carte Evento

Mazzo degli Scarti

Ponete **Guerra di Continuazione** (E15) a faccia in su come evento usato.

Evento Corrente

Ponete **Alto Comando** (E18 a faccia in su come evento corrente.

Mazzo di Pesca

Mescolate le carte E1-E4, E6, E7, E9, E10, E12-14 ed E 16 e ponetele a faccia in giù sopra le prime quattro carte. Ponete poi **Nazioni Unite** (E5) a faccia in su come evento da risolvere, sopra tutte le carte mescolate.

Mettete da parte le carte E11, E17-19.

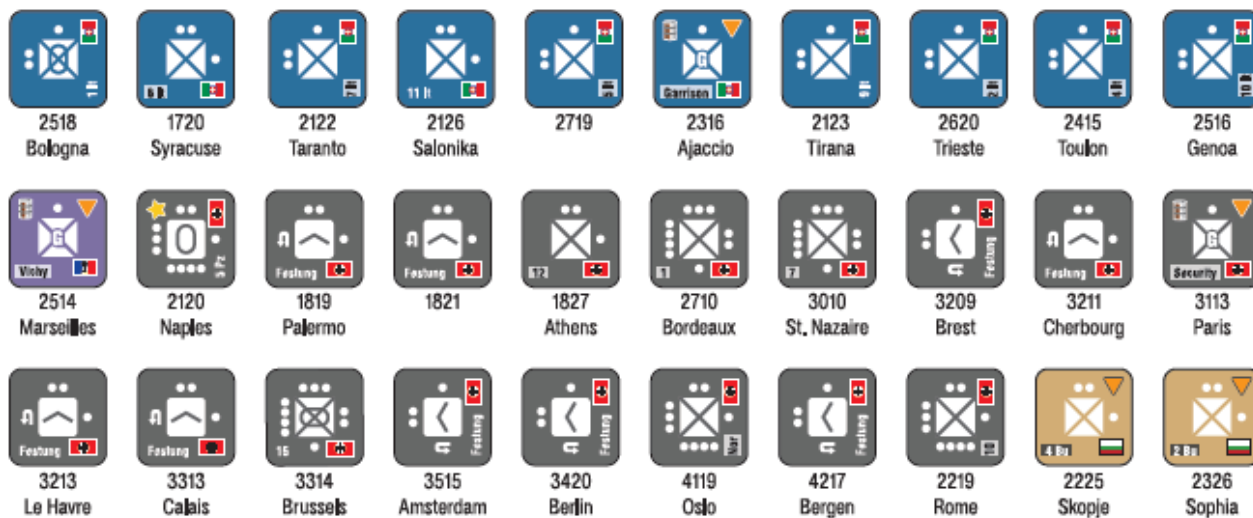
Mazzo degli Scarti	Evento	Mazzo di Pesca

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione OKW: *Scenario Husky*



Carte Azione dell'Asse

20
Carte

Mazzo di Pesca dell'Asse

Date le carte #21 e #23 alla fazione OKH. Mettete da parte le carte #17 e #26-31.

Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.
POI, pescate 2 carte dal mazzo di pesca a formare la mano OKW.



Carte Azione in Mano

Due carte azione in mano OKW

Carte Condizioni Meteo

Casella Condizioni Meteo

Ponete **Bello** sopra **Fango** e **Neve**, a faccia in su.



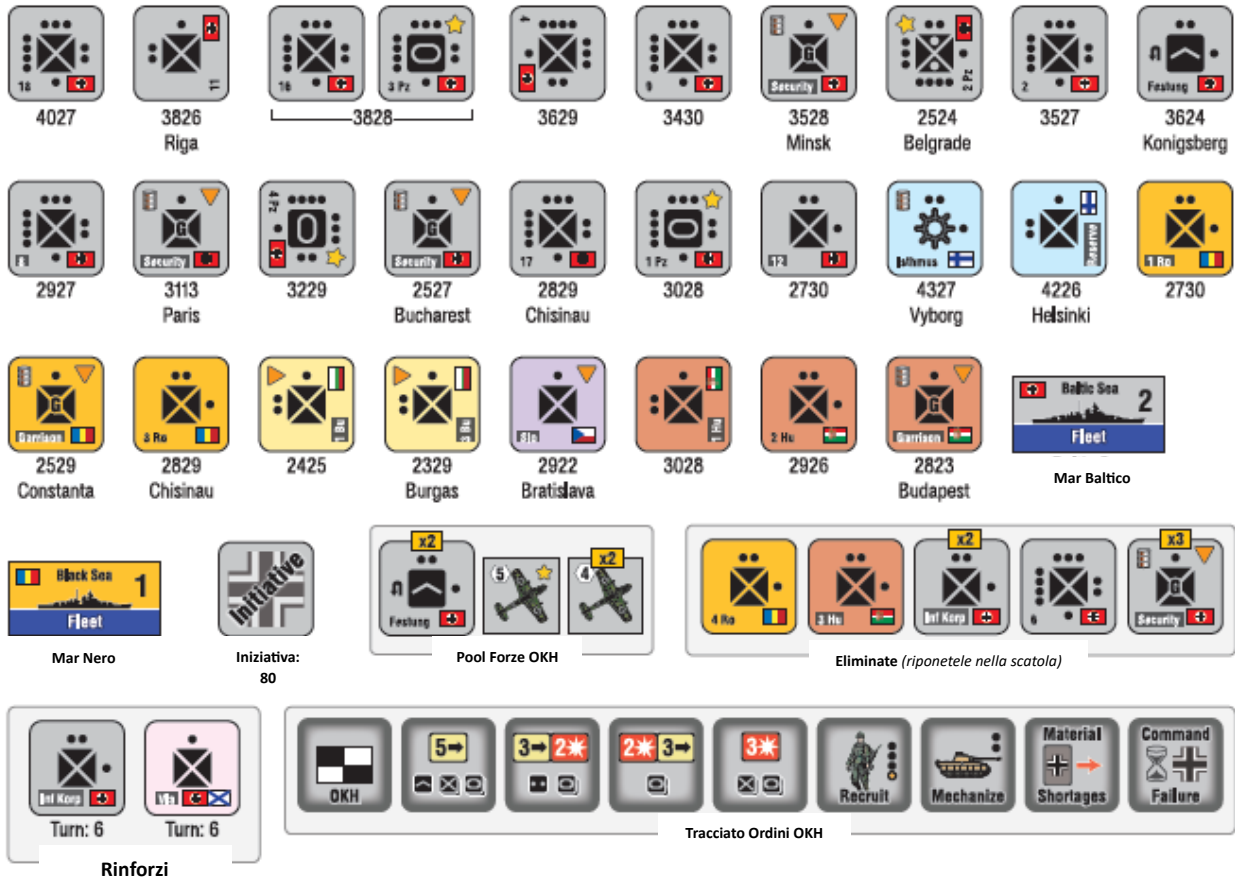
Condizioni Meteo

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione OKH e delle Carte Evento: *Scenario Overlord*



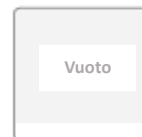
Carte Azione dell'Asse



Carte Azione che Iniziano nella Mano OKH
Dopo che il mazzo carte azione dell'Asse è stato creato, pescate 2 carte a formare la mano OKH.



Pool Azione



Pianificazione
OKH

Carte Evento

Mazzo degli Scarti

Ponete **Nazioni Unite** (E5) a faccia in su sopra nove carte: E1, E2, E7-E10, E13, E14, E18, tutte a faccia in su.

Evento Corrente

Ponete **Arsenale della Democrazia** (E6) a faccia in su come evento corrente.

Mazzo di Pesca

Ponete **Industria degli Urali** (E3) a faccia in su come evento da risolvere, sopra tre carte: E4, E12 ed E16 mescolate, a faccia in giù.

Rimuovete le carte E11, E15, E17 ed E19.



Mazzo degli Scarti

**Evento**

Mazzo di Pesca

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione OKW: *Scenario Overlord*

 2514 Marseille	 2319 Toulon	 2415 Genoa	 2516 Calais	 2710 Bordeaux	 3010 St. Nazaire	 3209 Brest
 3211 Cherbourg	 1827 Athens	 3213 Le Havre	 3212 Brussels	 3314 Amsterdam	 3515 Oslo	 4217 Bergen
 3113 Paris	 2225 Skopje	 2326 Sophia	 Rinforzi Turn: 6, Turn: 6, Turn: 7			 Pool Forze OKW
 Eliminate (riponetele nella scatola)			 1526 Chania, 1729 Rhodes, Esagono Obiettivo Industria del Reich			
 Iniziativa: 71			 Pool Azione			 Vuoto Pianificazione OKW
 Tracciato Ordini OKW						



L'Italia si è arresa agli Alleati Occidentali

Ponete tutti i pezzi italiani nella scatola, ad eccezione dell'unità italiana 8^a Armata illustrata sulla scheda di piazzamento iniziale Occidentale.



Carte Condizioni Meteo

Casella Condizioni Meteo

Ponete **Bello** sopra **Fango** e **Neve**, a faccia in su.



Condizioni Meteo

Carte Azione dell'Asse

25
Carte

Mazzo di Pesca dell'Asse

Mettete da parte le carte #17 e #30.

Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.

POI, pescate 2 carte dal mazzo di pesca a formare la mano OKW.



Carte Azione in Mano

Due carte azione in mano OKW

DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione Sovietica: *Scenario Overlord*

4228 Leningrad

4127

4229 Volkhov

4028

3928

3829

3830

3729

3630

3833

3631

3530

3431

3432

3330

3230

3232

3129

3130

3029

2928

2929

2933

2830

2831

2633

3928

3130

Control

Tracciato Obiettivi:
Mosca, Grozny, Stalingrado, Kursk,
Kharkov, Kiev, Sevastopoli

Mar Nero

Mar Baltico

4125, 3031, 2521, 2424

Pool Forze Sovietiche

Iniziativa:
78

Sostituire con quelle Potenziate (riponetele nella scatola)

Turn: 6

Turn: 6

Turn: 7

Turn: 7

Turn: 8

Turn: 8

Rinforzi

Pool Azione

Pianificazione Sovietica

Tracciato Ordini Sovietico

Carte Azione Sovietiche

23

Carte

Mazzo di Pesca Sovietico

Mettete da parte le carte #10, #14, #18 e #23.

Ponete le carte #5 e #30 nella mano sovietica.

Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.

POI, pescate 2 carte dal mazzo di pesca a costituire la mano sovietica.

Carte Azione Sovietiche in Mano

Attività Partigiana (#5)

Operazione Bagration (#30)

e due carte a caso dal mazzo di pesca.



© 2023 GMT Games, LLC
Hanford, California, 93232-1308
www.GMTGames.com



DOWNFALL

Conquest of the Third Reich



Piazzamento della Fazione Alleati Occidentali e Segnalini Vari: *Scenario Overlord*

Stati Uniti 1819 **Palermo** 1717 **Tunis** 2219 **Rome** Regno Unito 2016 **Cagliari** 2713 3124 **Cracow** 2423 **Sarajevo** 1826

Regno Unito Nord Atlantico 1812 **Algiers**

2220 **Cassino** 1318 **Tripoli** Eliminate (riponetele nella scatola) Pool Forze Occidentali

Turno 6: Rinforzi Bombardamento Strategico: Sezioni metà a sinistra / metà / metà a destra (Niente alla estrema sinistra e estrema destra) Iniziativa: 69 Vittoria: 0 Vittoria: 8 Pool Azione

Planificazione Occidentale Tracciato Ordini Occidentale

Tracciato Obiettivi: Cairo, Algeri, Convogli di Malta, Tripoli, Tunisi, Rotte dei Convogli, Roma

Assedio di Malta: 1° casella da sinistra Batt. Atlantico: 1° Casella da sinistra Bomb. Strategico: 6° Casella da sinistra Vittoria: 0 Iniziativa: 72 Turno: 5

Area Segnalini Esagono di spiaggia che punta a: St. Nazaire, Bordeaux

Carte Azione Alleati Occidentali

Mazzo di Pesca Alleati Occidentali
Mettete da parte le carte #18 e #23.
Ponete le carte #10 e #21 nella mano Occidentale.
Mescolate il resto e ponetele a faccia in giù accanto alla mappa.
Pescate 3 carte dal mazzo di pesca a formare la mano Occidentale.

Carte Azioni Occidentali in Mano
Dominazione Navale (#10)
SHAEF (#21)
e 3 carte a caso dal mazzo di pesca.



© 2023 GMT Games, LLC
Hanford, California, 93232-1308
www.GMTGames.com

COMBATTIMENTO DI TERRA

1. COMBATTENTI

La fazione attiva:

- dichiara che un esagono occupato dal nemico deve essere attaccato;
- dichiara un'unità combattente amica adiacente all'esagono difendente come attaccante principale;
- può dichiarare una o più unità combattenti amiche aggiuntive adiacenti all'esagono difendente come attaccanti ai fianchi.
 - *Le unità Paracadutisti con abilità attiva possono essere gli attaccanti ai fianchi da un esagono non adiacente.*
 - *Le unità Corazzate non possono attaccare in o fuori da un esagono difficoltoso attraverso un lato di esagono non di ferrovia.*

2. CARTE AZIONE

- La fazione attiva, poi quella difendente, possono ciascuna giocare una carta Quartier Generale.
- La fazione attiva, poi quella difendente, possono ciascuna giocare un qualsiasi numero di carte combattimento. Risolvete gli effetti simultaneamente.
 - *Le carte HQ e combattimento non possono essere giocate per i partigiani.*

3. FORZE DI COMBATTIMENTO

- Il giocatore attivo somma il numero di punti sulla sua unità attaccante principale e sulla carta azione Quartier Generale (se giocata). A questo totale, l'attaccante applica i modificatori di forza, tutti cumulativi, sotto indicati.
- Il giocatore difendente somma il numero di punti sulle proprie unità nell'esagono difendente e sulla carta azione Quartier Generale (se giocata). A questo totale il difensore applica i modificatori di forza, tutti cumulativi, sotto indicati.

4. TABELLA DI COMBATTIMENTO

La forza totale modificata del difensore viene sottratta dalla forza totale modificata dell'attaccante. La differenza risultante, che può essere negativa, determina la colonna da utilizzare sulla Tabella di Combattimento.

5. COMBATTERE

L'attaccante lancia due dadi e applica i modificatori al risultato dei dadi sotto indicati. Incrociate il risultato del dado modificato con la colonna appropriata sulla Tabella di Combattimento per ottenere il risultato del combattimento. Il numero a destra della barra è il numero di colpi subiti dal difensore. Il numero a sinistra della barra è il numero di colpi subiti dall'attaccante.

6. ASSEGNARE I COLPI

- Per ogni colpo ricevuto, quella parte in combattimento subisce una perdita di livello tra le sue unità partecipanti. Per assegnare una perdita di livello, girate un'unità corazzata sul lato non corazzato, o riducete un'unità di un livello. Se possibile, il primo colpo ricevuto dall'attaccante deve essere applicato girando un'unità corazzata, e il primo colpo ricevuto dal difensore deve essere applicato riducendo una fortezza di un livello. Un'unità che perde il suo ultimo livello viene eliminata; rimuoverlo permanentemente dal gioco.
- Fino alla metà (arrotondata per eccesso) dei colpi ricevuti dai difensori in un combattimento possono essere convertiti da una perdita in una ritirata di tutte le unità difendenti sopravvissute, se è disponibile un percorso di ritirata legale. Gli attaccanti non possono ritirarsi. Il percorso di ritirata di un'unità è legale se ciascun esagono del percorso è un esagono più lontano dall'esagono attaccato e rispetta le restrizioni sulla ZOC nemica (2.1.6), e il percorso termina in un esagono entro le restrizioni al raggruppamento. Due unità che si ritirano possono terminare la loro ritirata in diversi esagoni di ritirata consentiti. Un'unità può ritirarsi di un esagono aggiuntivo se tutti i percorsi di ritirata legali finirebbero altrimenti in un esagono in violazione delle restrizioni al raggruppamento. Questo ulteriore esagono di ritirata non assorbe un colpo in combattimento.

7. AVANZATA

Se l'esagono difendente è stato svuotato da tutte le unità, fino a due unità attaccanti sopravvissute – primarie o aggiranti sul fianco – possono avanzare di un esagono nell'esagono difendente, indipendentemente dalle ZOC nemiche, ed entro i limiti al raggruppamento.

8. SCARTARE

Scartate tutte le carte HQ e le carte combattimento giocate.

Modificatori alla Forza (tutti cumulativi)

Solo Attaccante

- +1 per attaccante che aggira sul fianco
- +1 per unità d'assalto (Shock) sovietica con abilità attiva
- +1 per unità corazzata che attacca in caso di neve.
- +1 per unità corazzata non tedesche che attacca con tempo bello.
- +2 per unità corazzata tedesca che attacca con bel tempo.

Entrambe le Parti

- +1 se gli attaccanti hanno più distintivi Elite dei difensori.
- 1 se gli attaccanti hanno più simboli Recluta dei difensori.
- +1 almeno 1 unità tedesca
- +1 almeno 1 unità Occidentale

Solo Difensore

(modificatori annullati se un partigiano è raggruppato con difensori dell'Asse)

- +1 in città o un porto
- +2 in collina o foresta
- +3 in montagna o palude
- +1 difendere attraverso fiume
- +2 difendere attraverso un lato di esagono di spiaggia
- +3 difendere attraverso uno stretto

Modificatori al Tiro di Dado

- +?/-? Per carte Quartier Generale e Combattimento
- +1 Per bonus al tiro di dadi della carta evento
- 2 se l'esagono difendente ha unità fortezza
- 2 se il tempo è neve
- 3 se il tempo è fango
- +2/-2 se l'attaccante/difensore ha superiorità aerea con bel tempo
- +1/-1 se l'attaccante/difensore ha superiorità aerea con neve
- +2 se c'è un segnalino di lancio paracadutisti nell'esagono difendente
- +3 se almeno un'unità nell'esagono difendente è Isolata 3
- +1 se almeno un'unità nell'esagono difendente è Isolata 1 e nessuna è Isolata 3
- 3 se almeno un'unità attaccante è Isolata 3
- 1 se almeno un'unità attaccante è Isolata 1 e nessuna è Isolata 3

Risultati della Tabella del Combattimento di Terra

/ # Colpi all'Attaccante / Difensore

S: 1 colpo contro attaccante Sovietico

G: Nei turni 1-6 riducete i colpi del difensore di 1 se sono tutti tedeschi

Tabella del Combattimento di Terra

Tiro di dadi	Differenza (forza modificata dell'Attaccante - forza modificata del difensore)												
	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
≤2	5/0	5/0	4/0	3/0	3/0	2/0	2/0	1/0	1/1	1/1	1/1	1/1	1/2
3	4/0	4/0	3/0	2/0	2/1	1/0	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2 ^G	1/2	0/3
4	3/0	3/0	3/0	2/1	1/0	1/0	1/1	0/1	1/2	0/2 ^G	1/3	0/3	0/3
5	3/0	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	0/1	1/2 ^G	0/2	0/3	0/3	0/3
6	3/0	2/0	2/1	1/0	1/0	1/1	1/1	1/2 ^G	0/2	1/3	0/3	1/4	1/4 ^G
7	3/0	2/0	1/0	1/0	1/1	1/1	0/1	1/2	1/3	0/3	0/3	0/4	0/4
8	2/0	2/0	1/0	1/1	0/1	0/1	1/2 ^G	0/2	0/3	0/3	1/4	0/4 ^G	0/4
9	2/0	1/0	1/0	1/1	0/1	0/1	0/2	1/3	0/3	0/3	0/4 ^G	0/4	0/5
10	1/0	1/1	1/1	0/1	0/1	1/2 ^G	0/2	0/3	0/3	1/4 ^G	0/4	0/4	0/5
11	1/1	0/1	0/1	0/1	1/2	0/2	0/2	0/3	0/3 ^G	0/4	0/4	0/4	0/5
≥12	0/1	0/2	0/2	0/2	0/2	0/3	0/3	0/4 ^G	0/4	0/5	0/5	0/5	0/6 ^G

Intercettazione Navale & Attacchi Marittimi (*non in Overlord*)

Verifica dell'Intercettazione

Innescata in un'area di mare **contesa** quando la fazione:

- Traccia il rifornimento attraverso di essa durante l'evento **Rifornimento**
- Traccia il rifornimento attraverso di essa per porre un'unità aerea
- Traccia il rifornimento attraverso di essa per assegnare i rinforzi (*opzione attacco marittimo*)
- Muove un'unità navale nell'area (*opzione attacco marittimo*)
- Muove un'unità di terra nell'area durante il movimento da porto a porto (*opzione attacco marittimo*)

Confrontate le forze navali delle unità pronte delle fazioni avversarie nell'area contesa. Modificate la forza Occidentale: +/- modificatore per lo stato corrente del tracciato SW (Guerra Strategica) in questione; +1 per flotta con aereo intrinseco con tempo bello. Se la forza dell'intercettore è superiore, il difensore perde iniziativa = alla differenza.

Opzione Attacco Marittimo

Le unità intercettanti possono attaccare le unità difendenti:

1. Sottraete la forza navale modificata del difensore da quella di chi intercetta.
2. Chi intercetta tira 2D6. Applicate i modificatori al tiro di dado:
+/- differenza di forza positiva o negativa dal passo 1.
+1 se si stanno muovendo > 2 livelli di combattimento, o si stanno ponendo > 2 livelli di rinforzi
+1 se la carta evento dà un bonus al tiro di dado a chi intercetta.

Tiro di Dadi Modificato	Risultato
≤ 4	Il difensore interdice (gira) 1 unità navale intercettante
5 – 9	1 colpo al difensore
10 – 14	2 colpi al difensore
≥ 15	3 colpi al difensore

Per assegnare i colpi al difensore, il difensore interdice (gira) 1 unità navale OPPURE rimuove 1 livello dall'unità combattente o rinforzo.

Costi di Movimento (in punti movimento)

Unità di Terra

In esagono attraverso lato di esagono di ferrovia: **1** (tutti i terreni, tutte le condizioni meteo); altrimenti:

- In terreno aperto: **1**
- In collina, foresta, montagna, palude: **2**
- Attraverso lato d'esagono di acqua (fiume/spiaggia/stretto): **+1** per qualsiasi caso
- In o fuori da montagna/palude difficoltosa (A.3): **1** esagono massimo

Da porto amico a porto amico: **Tutto**. Limite di 6 livelli di forza per ordine. Si deve usare una flotta amica attiva in ogni area di mare attraversata. Muovere a o da porto testa di ponte non può attraversare un confine di mare.

Flotta/Sottomarino

Una Flotta con nome di area di mare non può muovere.

Attraverso confine di area di mare: **1**

Zona di Controllo (ZOC)

Viene esercitata da tutte le unità combattenti in ciascun esagono di terra adiacente per percorso a piedi, e nei vertici di esagono che si irradiano tra esagoni nella sua ZOC.

Movimento: non può attraversare un vertice di esagono in ZOC nemica. Deve fermarsi nell'entrare in un esagono di ZOC nemica.

Ritirata: non può attraversare un vertice di esagono in ZOC nemica. Non può entrare in un esagono di ZOC nemica.

Tracciare il Rifornimento: non può entrare in un esagono di ZOC nemica a meno che non sia occupato da unità amica.

Limiti al Raggruppamento

Esagono di Terra: 2 unità combattenti con massimo 6 livelli di forza (4 livelli in esagono testa di ponte); 1 partigiano; 1 aereo.

Area di Terra: unità combattenti ed aeree Occidentali – illimitate.

Area di Mare: flotte e sottomarini – illimitati.

Controllo di Esagono di Terra

Esagono di Città: Controllato sempre dalla ideologia Occidentale, dell'Asse o Sovietica. Deve essere fisicamente occupato da un'unità combattente di una ideologia diversa per cambiare controllo.

Esagono occupato non di Città: Controllato da quella ideologia.

Esagono vuoto non di Città: L'ideologia con l'unità combattente o città amica più vicina (per percorso a piedi) lo controlla. Gli esagoni vuoti equidistanti non sono controllati da alcuna ideologia.

Il testo sottolineato in arancione non si usa nello scenario Overlord.

Unità Aeree

Poste e rimosse durante la procedura dell'Evento e del Nuovo Turno. Si possono porre unità aeree di élite solo se la fazione ha già unità aeree sulla mappa.

Porle in esagono di città o ferrovia in rifornimento, o in area di terra Occidentale. Gli aerei non possono raggrupparsi assieme in un esagono.

No ZOC. Se da sole in un esagono ed in EZOC, devono immediatamente ribasare all'esagono valido più vicino.

Sempre attive durante le Ops di tutte le fazioni. Non subiscono mai perdite in combattimento.

Superiorità Aerea: Posseduta dalla fazione con più unità aeree entro il raggio dall'esagono del combattimento. Più unità aeree di élite vincono i casi di parità.

Il raggio viene tracciato attraverso esagono di terra e di mare indipendentemente dalle EZOC e dal terreno.

Rifornimento

Fonti di Rifornimento:

Unità combattente: esagono o area con la bandiera dell'unità combattente.

Unità aerea: esagono o area con la bandiera per qualsiasi nazione della fazione.

Percorso di rifornimento:

Dall'esagono dell'unità via terra attraverso sino a 3 esagoni di terra (non in o fuori da esagono difficoltoso) ad esagono di ferrovia, poi attraverso esagoni di ferrovia collegati ed aree di mare (devono contenere flotta amica) ad una fonte di rifornimento. Passate da ferrovia a mare o da mare a ferrovia solo in un porto amico.

Il percorso non può entrare in un esagono con unità combattente nemica o sua ZOC a meno che non sia occupato da un'unità combattente amica. Il percorso non può entrare in un esagono di città nemica. Il percorso attraverso un esagono con un partigiano nemico costa 1 iniziativa.

Il percorso in un'area di mare contesa costa iniziativa = forza navale nemica modificata – forza navale amica (9.1).

Categorie e Tipi Di Unità Combattenti



Partigiani

Non hanno ZOC; ignorano la ZOC nemica e tutte le unità combattenti quando muovono.

Sono sempre in rifornimento.

Non possono raggrupparsi con altri partigiani; possono raggrupparsi con qualsiasi unità combattente (anche nemica).

Non possono attaccare; possono essere attaccati. Ignorano le ZOC nemiche (ma non le unità nemiche) quando si ritirano.

Non possono muovere o ritirarsi attraverso il confine del loro paese.

Annullano il terreno nel loro esagono (inclusi i lati di esagono) se un'unità dell'Asse entro di esso viene attaccata.

Non possono controllare gli esagoni ma controllano l'obiettivo nel loro esagono se non raggruppati con un'unità.

Quando un'unità dell'Asse muove o si ritira nell'esagono con un partigiano, quella fazione dell'Asse paga 1 iniziativa.

Ordine Guerra Partigiana

Tiro di Dadi	Risultato
2 – 4	Fallisce, l'ordine termina senza risultato
5 – 9	Tirate 1 volta sulla tabella sottostante
≥ 10	Tirate 2 volte sulla tabella sottostante

Per ogni tiro di dadi sulla tabella, ponete un partigiano amico in un esagono vuoto nel paese indicato per la vostra fazione. L'esagono di piazzamento non può essere più vicino ad un'unità amica di quanto lo sia ad un'unità nemica. Se il piazzamento è impossibile, il partigiano è perso.

Tiro di Dadi	Fazione	
	<i>Sovietica</i>	<i>Occidentale</i>
2	Montenegro	Croazia
3	Grecia	Francia
4	Ostland	Croazia
5	Croazia	Serbia
6	Ostland	Francia
7	Ucraina	Grecia
8	Unione Sovietica	Polonia
9	Serbia	Italia*
10	Francia	Norvegia
11	Albania	Ucraina
≥ 12	Ucraina	Polonia

* Se l'Italia non si è ancora arresa, ritirate.