

REGOLE DI GIOCO

2° Edizione 2024

I CONTENUTI

1. Introduzione	19. Rinforzi ed Aree di Entrata
2. I Contenuti	20. Turni Notturni e Rimpiazzi
3. Esposizione della Sequenza di Gioco	21. Unità Divise ed Unire le Unità
4. Le Condizioni Meteorologiche	22. Lanci di Paracadutisti
5. Demolizione e Riparazione dei Ponti	23. Regole Speciali
6. Il Raggruppamento	24. Segnalini di Traffico
7. ZOC e ZOC Collegate	25. Unità Sconosciute
8. Il Movimento	26. Come Vincere
9. Il Combattimento	27. Regole Opzionali
10. Modificatori al Combattimento	Scenari
11. Risultati del Combattimento	Consigli di Gioco
12. Difesa Determinata	Esempio di Gioco
13. Ritirate	Note dell'Ideatore
14. Disorganizzazione e Recupero	Riassunto delle Regole Importanti
15. Avanzata Dopo il Combattimento	Tabella dei Rinforzi Alleati
16. Combattimento di Sfondamento	Tabella dei Rinforzi Tedeschi
17. Unità di Artiglieria	Indice
18. Rifornimento	Sequenza di Gioco Completa

1. INTRODUZIONE

Olanda '44 è un gioco per due giocatori che riguarda l'attacco combinato da terra e dall'aria nei Paesi Bassi durante la seconda guerra mondiale, che venne detto in codice Operazione Market-Garden (Mercato-Giardino). Un giocatore controlla le forze Alleate e l'altro controlla le forze tedesche. Ciascun giocatore tenta di occupare obiettivi territoriali e di distruggere le forze avversarie.

Acronimi

Si usano i seguenti acronimi nelle regole:

CRT: Tabella dei Risultati del Combattimento **DRM**: Modificatore al Tiro di Dado **EZOC**: Zona di Controllo Nemica
MA: Capacità di Movimento **MP**: Punto Movimento

2. I CONTENUTI

2.1 Inventario

Una copia completa del gioco contiene:
1 mappa grande
1 sezione di mappa
2 fogli di pedine
2 tabelle di aiuto al gioco, identiche
1 scheda per il piazzamento
1 fascicolo con le regole
2 dadi a 6 facce

2.2 La Mappa

(2.2.1) Scala: Ogni esagono sulla mappa rappresenta circa 2 chilometri in ampiezza.
(2.2.2) Terreno: Consultate la TEC per un elenco complete del terreno sulla mappa e su come influenza il movimento e combattimento.
(2.2.3) Fiumi Dentro gli Esagoni: Ignorate i Fiumi Minori che corrono nel centro di un esagono di Città o Palude. L'importanza del fiume come barriera al movimento ed aiuto alla difesa è stato mitigato dal terreno circostante.



vedete questo **pensate questo**

2.3 Le Pedine

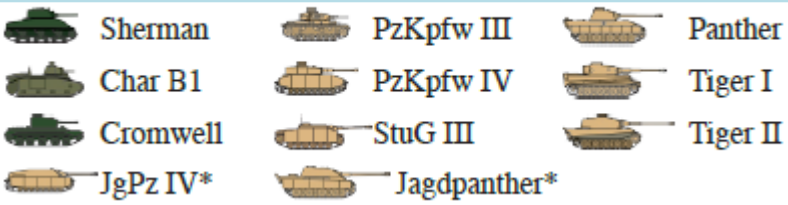
(2.3.1) Unità Combattenti: Vi sono due tipi di pedine nel gioco – le unità combattenti ed i segnalini. Tutti i pezzi con Forza di Difesa sono considerati unità combattenti, tutti gli altri sono segnalini (2.4).
(2.3.2) Forza di Attacco: La forza dell'unità quando attacca.
(2.3.3) Forza di Difesa: La forza dell'unità quando difende.
(2.3.4) Capacità di Movimento (MA): Il numero Massimo di MP che l'unità può spendere per il movimento ed ancora attaccare nella Fase di Combattimento.
(2.3.5) I.D. dell'Unità: Il nome o numero di identificazione dell'unità.
(2.3.6) Valore di Morale: Le unità con la loro Forza di Difesa entro una casella rossa sono di Elite. Quelle con la loro Forza di Difesa entro una casella bianca di Bassa Qualità. Tutte le altre sono normali. Questo valore viene usato per i seguenti fini:

- Lo Spostamento del Morale (10.6)
- Come DRM nella Tabella della Difesa Determinata (12.2)
- Come DRM per il tiro di dado per il recupero in zona di combattimento (14.4.2)

(2.3.7) Dimensione dell'Unità:
I = Compagnia II = Battaglione
III = Reggimento X = Brigata
(2.3.8) Riassunto dei Tipi di Unità: Tutte le unità sono Meccanizzate o non Meccanizzate. Questo è importante per determinare il costo per muovere in ciascun esagono o se l'unità può effettivamente muovere in quell'esagono.

Non Meccanizzate	***Meccanizzate***
Fanteria†	Meccanizzati/Panzergrenadier†
Fanteria Paracadutista†	Fanteria Motorizzata†
Fanteria Alianti†	Genieri†
Sicurezza†	Testa di Rifornimento Avipotrasportati
Rimpiazzi (Ersatz)†	Artiglieria
Mitraglieri†	Unità Pontieri
Fanteria da Fortezza†	Flak 88mm *
	Carri ••
	Daimler Dingo (Ricognizione) ••
	Sdkfz 222 (Ricognizione) ••

Elenco delle Unità Carri



† *Unità di Tipo Fanteria*

* *Unità Anticarro*

= *Unità di Tipo Veicolo*

(2.3.9) Unità Veicolo: Le unità Veicolo sono unità combattenti il cui potere di fuoco o funzione primaria deriva principalmente dai loro veicoli. Queste unità hanno le seguenti caratteristiche particolari:

- Possono entrare ed uscire da esagoni di Polder e Palude su Strada o quando usano un traghetto (8.5.5).
- Possono attraversare i Canali e Fiumi solo attraverso ponti e traghetti.
- Vi sono limiti su quando e come molti livelli di forza di Veicoli possono attraversare un lato di esagono di Traghetto (8.5.6).

NOTA DI GIOCO: *la Fanteria Meccanizzata, Fanteria Motorizzata e le unità Genieri sono unità Meccanizzate ma non unità Veicolo.*

(2.3.10) Unità Carri: Queste sono importanti per avere o annullare lo Spostamento per i Corazzati (10.3).

(2.3.11) Valore Corazzato: Un valore qualitativo dato alle unità Carri ed Anticarro, più alto è meglio è. Si usa per determinare lo Spostamento per i Corazzati (10.3).

(2.3.12) Unità di Tipo Fanteria: Tutte le unità di Tipo Fanteria possono attraversare i Canali e Fiumi senza ponte (vedere la Tabella degli Effetti del Terreno - TEC).

(2.3.13) Informazione di Piazzamento ed Arrivo: Indica il turno nel quale l'unità arriva e l'Area di Entrata dove arriva. Una casella bianca indica una unità piazzata all'inizio.

(2.3.14) Colori delle Unità: Il colore di fondo di un'unità indica la sua nazionalità o branca di servizio.

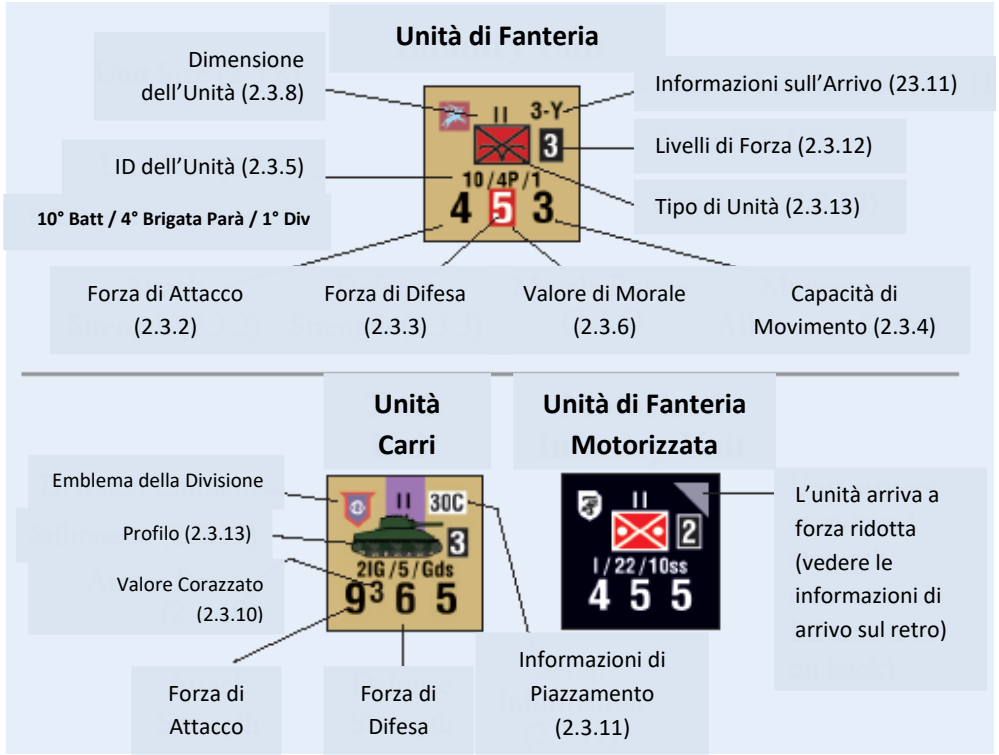
Khaki	Inglese	Grigio	Wehrmacht Tedesca
Verde	U.S.	Nero	SS Tedesche
Marrone Chiaro	Canadese	Blu	Luftwaffe Tedesca
Marrone Rossastro	Polacco	Blu Scuro	Kriegsmarine Tedesca
Arancione	Olandese		

(2.3.12) Livelli di Forza: Le unità hanno 1, 2 o 3 livelli di forza. Una striscia che attraversa la pedina indica che ha perso 1 o 2 livelli di forza; questo è per ricordare visivamente che può recuperare livelli di forza, da Rimpiazzi o unendo le unità. Quando un'unità di 3 livelli di forza subisce una seconda perdita viene rimpiazzata da un Residuo [**REM**] (11.4) del tipo appropriato.



Questi sono i tre livelli di forza del Battaglione 1/501/101

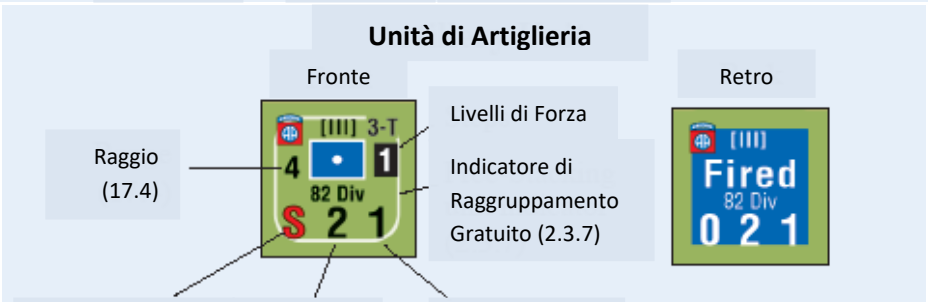
Unità di Fanteria



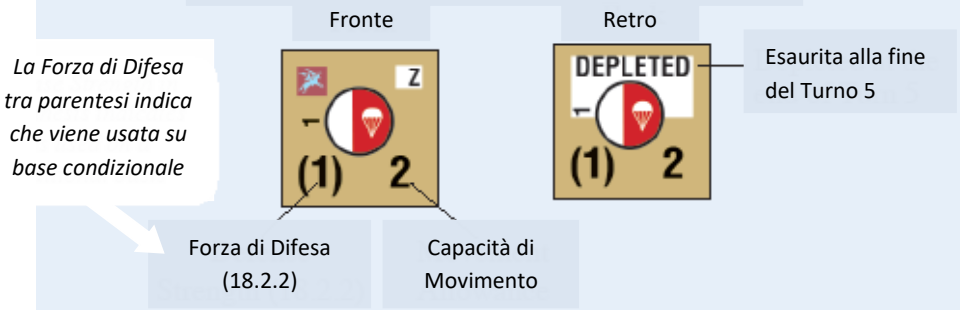
Unità Carri

Unità di Fanteria Motorizzata

Unità di Artiglieria



Testa di Ponte Rifornimenti Avioportati



Esempi di Segnalini



Fuori Rifornimento (18.1) Alleato / Tedesco



DS Automatico (8.7)



Assalto a Fiume (9.5.3)



Disorganizzato (14.1)



In Piena Ritirata (14.3)



Ponte Distrutto (5.2)



Traffico (24.1)



Disperso (22.3.6)



Ingaggiato (11.5)





Artiglieria Mossa (17.3)

3. ESPOSIZIONE DELLA SEQUENZA DI GIOCO

Olanda '44 si gioca in turni di gioco. Un turno di gioco è composto da due turni di giocatore; ciascun turno di giocatore è suddiviso in molte fasi. Il giocatore che sta svolgendo il suo turno di giocatore è detto Giocatore in Fase. Ogni turno di gioco si svolge nell'ordine seguente:

A. FASE DELLE CONDIZIONI METEO (4.1)
Si determinano le condizioni meteo sia per i turni AM (mattino) che PM (pomeriggio) all'inizio del turno AM. Saltate questa fase nei turni PM e notte.
B. TURNO DI GIOCO ALLEATO
C. TURNO DI GIOCO TEDESCO
Un turno di giocatore comprende le fasi seguenti:
1. Fase di Rifornimento dell'Artiglieria (17.8)
2. Fase dei Ponti (5.1)
3. Fase di Aviosbarco (22.1) — *solo turno del giocatore Alleato*
4. Fase di Movimento (8.1)
5. Fase di Combattimento (9.1)
6. Fase di Recupero (14.4)
7. Fase di Rifornimento (18.1)
8. Fase del Traffico (24.3) — *solo turno del giocatore tedesco*

D. FASE DI VERIFICA DELLA VITTORIA
Si verifica ora se si ha la vittoria automatica (26.1).

4. LE CONDIZIONI METEO

4.1 Procedura

All'inizio di ogni turno AM il giocatore Alleato determina le condizioni meteo per il giorno, tirando due dadi e consultando la Tabella delle Condizioni Meteo. Usate il dado bianco per il turno AM e quello colorato per il turno PM.
Indicate le condizioni meteo ponendo i segnalini Meteo AM e PM sulla Tabella delle Condizioni Meteo. Le Condizioni Meteo influenzano il numero di unità aeree ed il numero di Punti Sbarco Aereo che il giocatore Alleato riceve, nonché il numero di unità di Artiglieria Aviotrasportata Alleate che possono essere rifornite.
Le Condizioni Meteo si applicano solo ai turni diurni – non tirate nei turni notturni. Le Condizioni Meteo per il turno 1 sono automaticamente Sereno.

4.2 Modificatori alle Condizioni Meteo

Per tener conto delle previsioni del tempo del 18 e 19 settembre, modificate i tiri di dado per le Condizioni Meteo dei turni 3 e 4 di -1, e dei turni 6 e 7 di +2.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

4.3 La Tabella delle Condizioni Meteo

Tiro di dado	*TURNO AM*	*TURNO PM*
≤ 1	Sereno (9)	Sereno (9)
2	Nuvoloso (4)	Sereno (9)
3	Nuvoloso (4)	Sereno (9)
4	Coperto (0)	Nuvoloso (4)
5	Coperto (0)	Nuvoloso (4)
≥ 6	Coperto (0)	Coperto (0)

(#) = Punti Aviosbarco

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO:

–1 Turni 3 e 4

+2 Turni 6 e 7

Trattate i risultati inferiori ad 1 come 1, quelli superiori a 6 come 6

4.4 Effetti delle Condizioni Meteo

Sereno

- Il giocatore Alleato riceve 9 Punti Aviotrasportati (22.4)
- Il giocatore Alleato riceve 2 unità Aeree (10.7)
- L'Artiglieria Aviotrasportata disponibile può girarsi sul lato Pronto (17.8.2)

Nuvoloso

- Il giocatore Alleato riceve 4 Punti Aviotrasportati
- Il giocatore Alleato riceve 1 unità Aerea (10.7)
- 1 Artiglieria Aviotrasportata disponibile può girarsi sul lato Pronto (17.8.2)

Coperto (e turni notturni)

- Il giocatore Alleato non riceve Punti Aviotrasportati
- Il giocatore Alleato non riceve unità Aeree
- Nessuna Artiglieria Aviotrasportata può girarsi sul lato Pronto

5. DEMOLIZIONE E RIPARAZIONE DEI PONTI

5.1 La Fase dei Ponti

Durante questa fase il Giocatore in Fase può distruggere, riparare e minare i ponti per la demolizione. Un lato di esagono di Traghetto non può essere distrutto.

5.2 Demolizione dei Ponti in Generale



Solo il giocatore tedesco può distruggere i ponti. La demolizione dei ponti si ha nelle Fasi di Movimento e Combattimento del giocatore Alleato (5.4), o durante la Fase dei Ponti (5.5) del giocatore tedesco. Per demolire un ponte, tirate un dado e consultate la Tabella di Demolizione dei Ponti. Se il risultato è "Distrutto" il ponte viene distrutto e si pone il relativo segnalino. I giocatori trattano un ponte demolito come un lato di esagono di Fiume / Canale senza ponte.

Importante: i Ponti non possono mai essere demoliti attraverso Fiumi Minori e pertanto non vi sono simboli di ponte lì stampati.

5.3 Intatto o Minato per la Demolizione



(5.3.1) Segnalini Intatto: Ogni ponte (eccetto quelli di Arnhem, Nijmegen e Westervoort [5.7]) inizia la partita Minato per la Demolizione e può essere demolito. Se il tentativo di demolizione del ponte fallisce, porre un segnalino Intatto accanto ad esso. Quel ponte è ora al sicuro per l'Alleato e non può essere demolito a meno che il ponte non sia ancora Minato per la Demolizione.

(5.3.2) (Ri-) Minare un Ponte: Il segnalino Intatto viene rimosso solo nella Fase dei Ponti tedesca e solo se il giocatore tedesco ha il controllo del ponte; questo viene definito come una unità combattente tedesca in Buon Ordine (inclusa una Sconosciuta) su almeno un lato del ponte e l'altro lato è privo di unità nemiche ed EZOC (le unità amiche annullano le EZOC nell'esagono che occupano per questa regola). La rimozione del segnalino Intatto rende il ponte ancora (Ri-) Minato per la Demolizione.

(5.3.3) Minare o Demolizione: Non potete mai demolire un ponte nella stessa Fase dei Ponti nella quale lo **(Ri-)** minate, né potete minare un ponte nella stessa Fase dei Ponti in cui avete tentato di demolirlo. O l'una o l'altra cosa.

5.4 Demolizione dei Ponti durante il Turno di Giocatore Alleato

Nel momento in cui un'unità Alleata muove o Avanza Dopo il Combattimento adiacente ad un lato di esagono di ponte, o tenta di muovere, attaccare o Avanzare Dopo il Combattimento attraverso un ponte che è Minato per la Demolizione, il giocatore tedesco

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

può tentare di demolire il ponte (non è obbligato a farlo). Se il giocatore fallisce o *rinuncia* a distruggere il ponte quando un'unità Alleata attraversa il ponte, o attacca attraverso il ponte, o muove/avanza adiacente al ponte quanto il lato opposto è già controllato dall'Alleato, viene posto un segnalino di Ponte Intatto.

5.5 Demolizione dei Ponti durante la Fase dei Ponti Tedesca

Il giocatore tedesco può tentare di demolire un ponte durante il suo turno di giocatore se sia un'unità tedesca che Alleata si trovano entro un esagono dal ponte, e l'unità tedesca è in Buon Ordine e o adiacente al ponte o il suo percorso al ponte non è tracciato attraverso unità nemiche, o attraverso ZOC Collegate nemiche (vedere l'esempio più avanti). Il ponte deve essere Minato per la Demolizione. Se il tentativo di demolizione non ha successo, si pone un segnalino Intatto.

5.6 La Tabella di Demolizione dei Ponti

Tiro di dado	*Risultato*
0-2	-
3-6	Demolito

MODIFICATORE AL TIRO DI DADO:

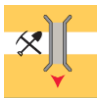
-1 Tutti i tentativi nel turno 1 (trattate i risultati inferiori ad 1 come 1)

5.7 Restrizioni Speciali per la Demolizione

(5.7.1) Non Possono mai Essere Distrutti: I ponti stradali di Arnhem (6122/6022), Nijmegen (5321/5421) e Westervoort (6123/6124) non possono mai essere demoliti. Questi ponti hanno un colore interno in arancione per facilitarne l'individuazione.

(5.7.2) Non nel Turno 1: Il ponte di Grave (4816/4817) non può essere demolito durante il turno di giocatore Alleato del turno 1. Nel Turno 1 il ponte viene catturato e viene posto un segnalino Intatto se un'unità Alleata attraversa il ponte o entrambi i lati del ponte sono occupati da unità Alleate. Questo ponte è indicato con una striscia arancione.

5.8 Riparazione dei Ponti



I giocatori possono riparare i ponti nei loro siti originari. I ponti ferroviari che attraversano Fiumi Maggiori non possono essere ricostruiti. Affinché il giocatore Alleato possa riparare un ponte sono necessarie le due seguenti condizioni:

- Un'unità Pontieri in Buon Ordine (14.1.1) senza segnalino di Fuori Rifornimento (OOS) o Ingaggiato deve essere adiacente al lato di esagono di ponte.
- L'altro lato di esagono di ponte deve essere privo di unità nemiche ed EZOC (7.1). Le unità amiche annullano le EZOC negli esagoni che occupano per questa regola.

Il giocatore tedesco può riparare i ponti solo usando il metodo di Riparazione Automatica (5.9).

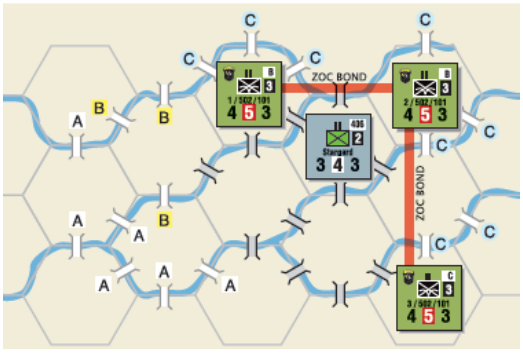
PROCEDURA: La riparazione dei ponti si effettua con un processo diviso in due parti. Nella prima Fase dei Ponti Alleata nella quale le due condizioni sopra sono soddisfatte, il segnalino di Ponte Distrutto viene girato dalla parte In Riparazione. Nella Fase dei Ponti Alleata seguente nella quale le due condizioni sopra sono ancora rispettate, il segnalino di Ponte Distrutto viene sostituito da un segnalino Intatto ed il ponte può essere usato normalmente in quel turno. Se le condizioni non sono rispettate in una Fase dei Ponti, allora il segnalino In Riparazione può rimanere sul porto sino a quando non si rispettano le condizioni. I segnalini In Riparazione sono rimossi se entrambi i lati del ponte divengono controllati dal nemico.

5.9 Riparazione Automatica

Durante una Fase dei Ponti amica qualsiasi ponte distrutto (escluso un ponte Ferroviari attraverso un Fiume Maggiore) che è ad almeno 5 esagoni da tutte le unità nemiche (incluse le unità Sconosciute, ma ignorate le unità nelle Aree di Entrata), e che ha un Percorso di Rifornimento su strada (18.3.2) ad un'Area di Entrata amica, può essere riparato senza un'unità Pontieri. Il procedimento è identico – nel primo turno ponete un segnalino In Riparazione, nel turno successivo (se si rispettano entrambe le condizioni) il ponte viene riparato (Ri-Minato per il tedesco, Intatto per l'Alleato).

Per l'Alleato, questo metodo è possibile solo per i ponti a sud dell'unità pontieri Alleata più a nord. Notate che alcuni ponti non sono collegati ad una strada e possono essere ricostruiti solamente con un'unità di pontieri.

***NOTA DI GIOCO**: Questo è l'unico modo con il quale il tedesco può riparare i ponti demoliti.*



***ESEMPIO**: Siamo nella Fase dei Ponti del turno di giocatore tedesco ed il tedesco desidera demolire il maggior numero di ponti possibile. Non può demolire i ponti indicati con A in quanto non sono entro un esagono da un'unità Alleata. Non può demolire i ponti indicati con B in quanto non sono entro un esagono da un'unità tedesca. Non può demolire i ponti indicati con C in quanto il raggio di un esagono non può entrare né attraversare in una ZOC Collegata nemica o in un esagono che contiene un'unità nemica. Tutti gli altri ponti possono essere demoliti dal tedesco con un tiro di dado di 3-6.*

6. RAGGRUPPAMENTO

6.1 Limite al Raggruppamento

Il raggruppamento fa riferimento a porre più di un'unità combattente in un esagono. I segnalini non contano mai per il raggruppamento. Il limite al raggruppamento è di due qualsiasi unità più un'unità con Raggruppamento Gratuito (6.2). Non si calcola il raggruppamento durante il movimento; i gruppi possono muovere attraverso altri gruppi amici senza penalità (eccezione: 6.4.2).



Le Teste di Rifornimento Aviotrasportate (18.2.2) e le unità Sconosciute sul loro lato non rivelato (25.1) non hanno valore di raggruppamento ma non ne è consentita più una per esagono.

6.2 Unità con Raggruppamento Gratuito

Le unità Corazzate di 1 livello di forza*, le unità di Artiglieria (17.0), le unità Pontieri (23.2), le unità Genieri (23.3) e le unità Flak sono unità a Raggruppamento Gratuito – una di queste può raggrupparsi in un esagono gratuitamente. Tutte queste unità oltre la prima contano normalmente per il limite al raggruppamento.

* Le unità Corazzate di 1 livello di forza sono a Raggruppamento Gratuito fintanto che non vi sono altre unità Corazzate nell'esagono.



Unità con Raggruppamento Gratuito

6.3 Mezzi Battaglioni

Alcuni battaglioni sono rappresentati da due unità. Per il raggruppamento, contano come una sola unità quando sono raggruppati assieme. I mezzi battaglioni sono indicati da una banda colorata dietro la ID dell'unità.



Esempi di mezzi battaglioni

6.4 Sovraffollamento (Superamento dei Limiti al Raggruppamento)

(6.4.1) Definizione: Se un gruppo eccede il limite al raggruppamento di un esagono, allora l'esagono è detto "Sovraffollato" e subisce le penalità descritte in 6.4.2. Un esagono sovraffollato può avere massimo 9 livelli di forza di unità combattenti (non contate le Teste di Rifornimento Aviotrasportate o le unità Sconosciute non rivelate). Alla fine di ciascuna Fase di Movimento e Combattimento amica, qualsiasi livello di forza che eccede il limite di sovraffollamento di 9 deve essere eliminata dal Giocatore in Fase (a sua scelta). Le unità possono scambiare livelli di forza per evitare la completa eliminazione.

(6.4.2) Effetti del Sovraffollamento:

- IN DIFESA: Se attaccate, non più di 2 unità più una con Raggruppamento Gratuito (a scelta del difensore) possono difendere, tutte le unità in eccesso rispetto a queste sono ignorate. Le unità sovraffollate devono ritirarsi se le altre unità nell'esagono si ritirano. Le unità Sovraffollate possono essere usate in una Difesa Determinata.
- IN ATTACCO: Non più di 2 unità più 1 a Raggruppamento Gratuito possono attaccare da un esagono Sovraffollato (determinato nel momento del combattimento). Le unità che eccedono il Limite di Raggruppamento possono avanzare dopo il combattimento ma non possono effettuare il Combattimento di Sfruttamento.
- LIMITE DI 9 LIVELLI DI FORZA: Al completamento di ciascuna Fase di Movimento e Combattimento il *possessore* deve rimuovere livelli di forza dai suoi esagoni Sovraffollati in modo che nessun gruppo abbia più di 9 livelli di forza (non contate le Teste di Rifornimento Aviotrasportate o le unità Sconosciute non rivelate). Le unità possono scambiarsi i livelli di forza per evitare la completa eliminazione.

***NOTA DI GIOCO**: A parte queste restrizioni, le unità in un esagono sovraffollato non subiscono effetti negativi e possono rimanere in tale stato indefinitamente, sempre che non eccedano il limite di 9 livelli di forza.*

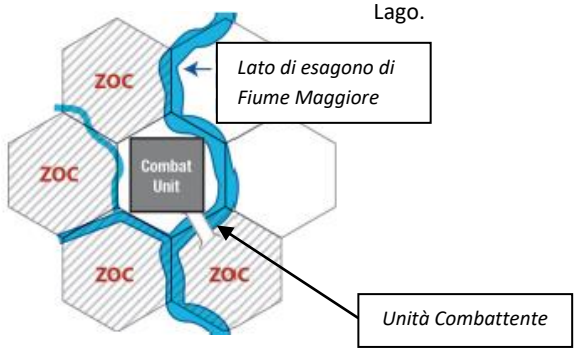
6.5 Cooperazione

Le unità inglesi, polacche, canadesi, olandesi ed americane possono raggrupparsi senza penalità. Similmente tutte le unità tedesche di differenti branche di servizio possono raggrupparsi assieme senza penalità

7. ZOC E ZOC COLLEGATE

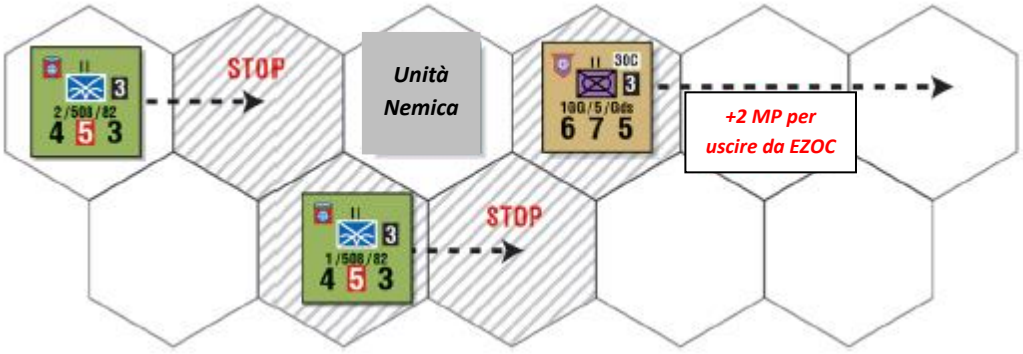
7.1 Regola Generale

I sei esagoni adiacenti ad un esagono occupato da una o più Unità Combattenti costituiscono la Zona di Controllo (ZOC) di quelle unità. Le ZOC si estendono attraverso tutti i tipi di Terreno eccetto attraverso lati di esagono di Fiume Maggiore senza ponte e di Lago.



7.2 ZOC e Movimento

Tutte le unità devono fermarsi nell'entrare in ZOC nemica (EZOC) a meno che non facciano Infiltrazione (8.3.2). Non costa MP aggiuntivi entrare in EZOC; costa +2 MP aggiuntivi uscire da EZOC. Un'unità che inizia il suo movimento in EZOC può muovere direttamente in un'altra EZOC e fermarsi, fintanto che non attraversa o entra in una ZOC Collegata nemica (7.4).

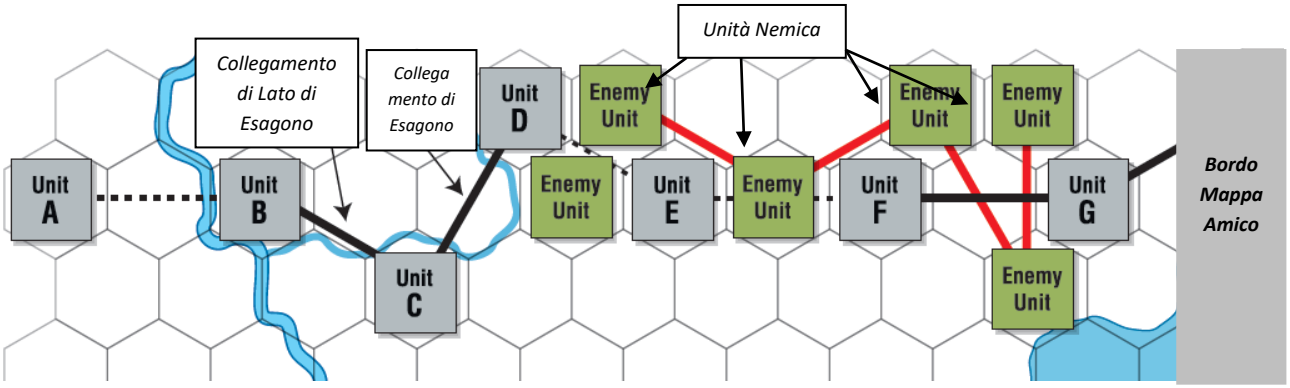


7.3 Altri Effetti delle ZOC

- EZOC e ritirate: 13.1.3.
- EZOC ed avanzata dopo il combattimento: 15.5.
- EZOC e Percorsi di Rifornimento: 18.3

7.4 ZOC Collegate

(7.4.1) In Generale: Un esagono con **almeno 2 livelli di forza** di unità combattenti in Buon Ordine (14.1.1) può formare una ZOC Collegata. Quando due tali unità (o gruppi) sono a due esagoni di distanza (un esagono vuoto tra di loro), creano un collegamento tra di esse nel quale nessuna unità nemica può entrare né può attraversare. Per la conformazione degli esagoni vi sono due tipi di ZOC Collegate – Collegamenti di Esagono e Collegamenti di Lato di Esagono (vedere gli esempi sotto).



***ESEMPI DI ZOC COLLEGATE**: Le linee nere indicano Collegamenti di ZOC amici, quelle rosse indicano i Collegamenti di ZOC nemici, le linee tratteggiate indicano Collegamenti di ZOC nemici annullati. Il Fiume Maggiore impedisce il collegamento tra le unità A e B. Non vi è Collegamento di Lato di Esagono tra le unità D ed E – è stato annullato; similmente il Collegamento di Esagono tra le unità E ed F. Il Collegamento di ZOC tra le unità C e D non è interrotto dai due lati di esagono di fiume minore. Le unità F e G creano ancora una*

ZOC Collegata anche se viene intersecata da Collegamenti di ZOC nemici. L'unità G ha un Collegamento di Lato di Esagono con il bordo mappa amico.

(7.4.2) Effetti delle ZOC Collegate:

- Le unità non possono né entrare in una ZOC Collegata nemica né attraversare un Collegamento di Lato di Esagono durante il movimento.
- Le unità obbligate a ritirarsi in una ZOC Collegata nemica o attraverso un Collegamento di Lato di Esagono nemico sono eliminate.
- Le unità non possono avanzare dopo il combattimento in una ZOC Collegata nemica o attraverso un Collegamento di Lato di Esagono nemico, a meno che non stiano entrano nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.
- Non si può mai tracciare il rifornimento in una ZOC Collegata nemica o attraverso un Collegamento di Lato di Esagono nemico.

(7.4.3) Annullare il Collegamento di Lato di Esagono nemico: Un Collegamento di Lato di Esagono viene annullato quando vi sono unità nemica su entrambi i lati del lato di esagono (come tra le unità D ed E nell'illustrazione). Una ZOC Collegata viene annullata quando l'esagono di intervallo contiene un'unità nemica (come tra le unità E ed F nella stessa illustrazione).

(7.4.4) ZOC Collegate Intersecate: Se entrambi i giocatori hanno ZOC Collegate che si intersecano, allora nessun giocatore può attraversare/entrare nella ZOC Collegata dell'avversario sino a quando essa non viene annullata (come tra le unità F e G nell'illustrazione).

(7.4.5) Collegamento di Lato di Esagono con il Bordo Mappa: Un'unità può formare un Collegamento di Lato di Esagono (ma non una ZOC Collegata) con un'Area di Entrata amica (19.2). Le unità non possono formare ZOC Collegate con Aree di Entrata nemiche.

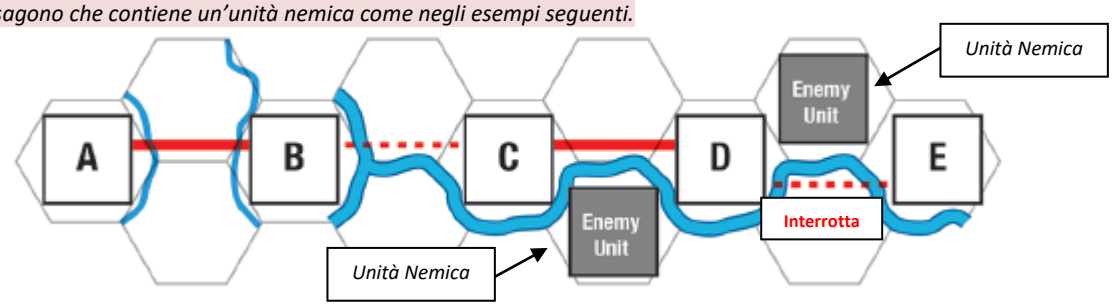
(7.4.6) ZOC Collegate e Terreno: Una ZOC Collegata non si può estendere:

• attraverso un esagono di Città

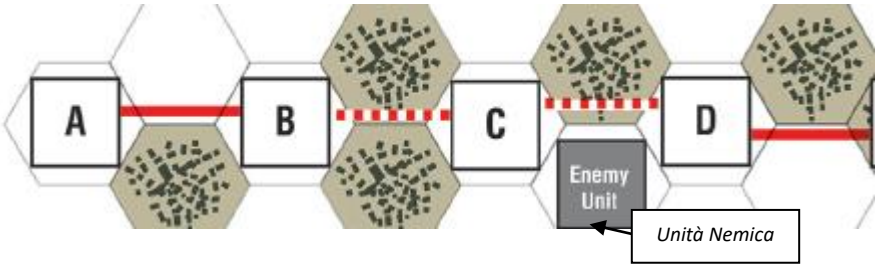
• attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte o di Lago

• Le unità Veicolo non possono formare una ZOC Collegata in un esagono o attraverso un lato di esagono dove è loro proibito entrare o attraversare.

SPOSTAMENTO DEI COLLEGAMENTI DI LATO DI ESAGONO: Quando si determina se un Fiume o Città interrompe una ZOC Collegata amica, spostate la ZOC Collegata sulla parte del lato di esagono a vostra scelta. ***Eccezione***: *non può essere spostata in un esagono di Città o in un esagono che contiene un'unità nemica come negli esempi seguenti.*



ESEMPI: A-B non viene interrotta in quanto questi sono Fiumi Minori, B-C viene interrotta dal Fiume Maggiore, D-E viene interrotta perché la ZOC Collegata deve essere spostata sotto il fiume e quindi attraversa un lato di esagono di Fiume Maggiore.



ESEMPI: B-C viene interrotta per gli esagoni di Città. C-D viene interrotta in quanto il collegamento non può essere spostato in un esagono che contiene un'unità nemica.

8. MOVIMENTO

8.1 La Fase di Movimento

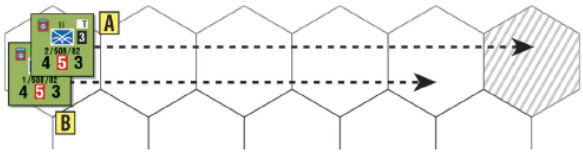
Tutte le unità combattenti appartenenti al Giocatore in Fase possono muovere durante la Fase di Movimento. Ciascuna unità ha una Capacità di Movimento (MA) che è il normale numero di Punti Movimento (MP) che può spendere per il movimento durante la Fase di Movimento. La MA può essere incrementata se l'unità usa il Movimento Esteso [8.2]. Ogni esagono dove entra costa un certo numero di MP per entrarvi come indicato sulla TEC. Il movimento può essere effettuato per singola unità o per gruppo; le unità che muovono in gruppo pagano tutte il costo in MP maggiore tra quello delle unità che lo compongono. Dovete completare il movimento di un'unità o gruppo prima di iniziare a muoverne un altro. Un'unità o gruppo non può entrare in un esagono occupato da un'unità nemica; ***eccezione***: *unità Sconosciute (25.1).*

8.2 Movimento Esteso

(8.2.1) Beneficio: Le unità possono usare il Movimento Esteso per incrementare la loro MA di 2 MP.

(8.2.2) Restrizioni: Le unità che usano il Movimento Esteso non possono:

- Muovere adiacente ad un'unità nemica (incluse le unità Sconosciute [25.0], le unità in Piena Ritirata, e le unità oltre un lato di esagono di Fiume Maggiore o Lago). Un'unità che inizia il suo movimento adiacente ad un'unità nemica può usare il Movimento Esteso.
- Terminare il loro movimento in un esagono che contiene un'altra unità amica a meno che non sia un'unità a raggruppamento gratuito. Questa restrizione non si applica alle unità che usano il normale movimento e che terminano il loro movimento con un'unità che ha usato il Movimento Esteso.



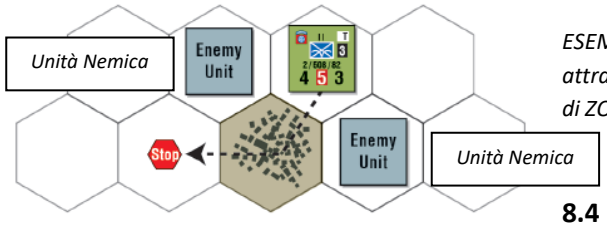
ESEMPIO: L'unità A usa il Movimento Esteso per muovere di 5 esagoni. L'unità B usa il Movimento Esteso per muovere di 4 esagoni – non può muovere nell'esagono ombreggiato in quanto non può terminare il suo movimento con un'altra unità amica.

8.3 Movimento Tattico

(8.3.1) Tutte le unità combattenti possono usare il Movimento Tattico. Il Movimento Tattico non usa MA o MP e consente ad un'unità di muovere di uno o due esagoni. Le unità che usano il Movimento Tattico *possono* attaccare nella Fase di Combattimento. Le unità che usano il Movimento Tattico devono rispettare tutte le altre regole del movimento, nello specifico:

- Devono fermarsi quando entrano in EZOC (*eccezione: 8.3.2*)
- Non possono attraversare o entrare in ZOC Collegate nemiche.
- Devono iniziare adiacenti ad un Canale senza ponte per poterlo attraversare (8.5.3).

(8.3.2) Infiltrazione: Questa può essere usata solamente quando si usa il Movimento Tattico e consente ad un qualsiasi numero di unità di ignorare le EZOC in esagoni di Città.



ESEMPIO: L'unità aviotrasportata US usa il Movimento Tattico per passare attraverso l'esagono di Città. Notate che non sono consentiti i Collegamenti di ZOC attraverso esagoni di Città (7.4.6).

8.4 Movimento su Strada

Un'unità che segue il percorso di una strada può usare il costo ridotto della stessa. Quando una strada attraversa un Fiume, si suppone esista un ponte. Quando una strada entra in un esagono di Cittadina o Città, si suppone che le unità usino il costo di movimento su strada e seguono il percorso della stessa. Il costo della strada può essere usato quando si muove in o fuori da una EZOC (7.2).

8.5 Movimento e Fiumi

(8.5.1) Costo di Movimento: Consultate la TEC per l'indicazione del costo in MP per attraversare i lati di esagono di Fiume senza ponte.

(8.5.2) Unità di Tipo Veicolo e Corsi d'Acqua: Le unità di Tipo Veicolo non possono mai attraversare un lato di esagono di Fiume o Canale senza ponte eccetto quando usano un Traghetto o una unità del Genio (23.3).

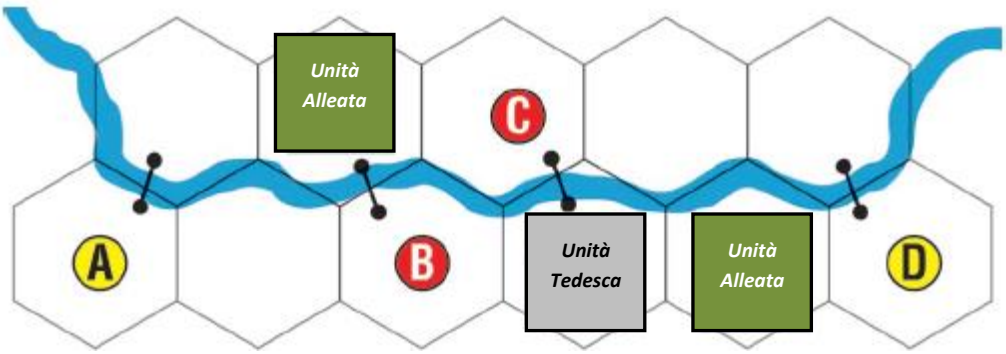
NOTA DI GIOCO: Le Fanteria Meccanizzata è classificata come Tipo Fanteria, pertanto può attraversare i lati di esagono di Fiume Minore e Canali senza ponte.

(8.5.3) Canali: Le unità di Tipo Fanteria devono iniziare adiacenti ad un lato di esagono di Canale senza ponte per attraversarlo e devono usare il Movimento Tattico.

(8.5.4) Fiumi Maggiori: I Fiumi Maggiori senza ponte possono essere attraversati solamente con l'aiuto di un'unità di Genieri (23.3.3) o con un Traghetto utilizzabile (8.5.5). Se uno di questi è presente, allora le unità che usano il Movimento Tattico possono attraversare (vedere 8.5.6 per i limiti).

NOTA DI GIOCO: Durante il movimento, se un'unità cerca di attraversare un ponte ed il ponte viene fatto saltare, l'unità può continuare a muovere in una direzione diversa senza costi aggiuntivi in MP.

(8.5.5) Traghetti: Un Traghetto utilizzabile consente ad un'unità di 1 livello di forza di attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore se usa il Movimento Tattico (non è obbligata ad iniziare adiacente). I Traghetti sono utilizzabili solamente se entrambi gli esagoni collegati dal Traghetto sono privi di unità nemiche ed EZOC (le unità amiche annullano le EZOC nell'esagono che occupano per questo fine). I Traghetti non utilizzabili sono completamente ignorati per tutti gli aspetti.



ESEMPIO: Il giocatore Alleato potrebbe usare i Traghetti in A e D, ma nessuna delle due parti potrebbe usare quelli in B e C.

(8.5.6) Limiti dei Traghetti: Ciascun Traghetto ha la capacità di trasportare 1 livello di forza per turno. Il tipo di livello di forza non ha rilevanza, con le eccezioni seguenti:

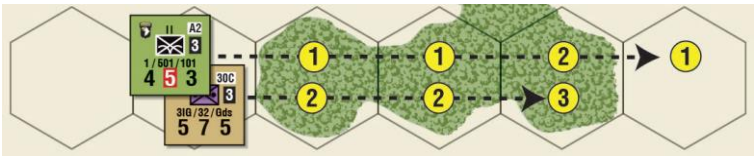
- Il giocatore tedesco non può traghettare livelli di Tipo Veicolo durante i turni AM e PM.
- Il giocatore Alleato non può traghettare livelli di Tipo Veicolo durante i turni AM e PM se un'unità tedesca si trova entro 2 esagoni dal traghetto (qualsiasi parte della riva del fiume).

NOTA: Le unità Genieri alleate (23.3.3) possono traghettare sino a 6 livelli di forza per turno attraverso un Fiume Maggiore, uno dei quali può essere di Tipo Veicolo.

(8.5.7) Unità con più Livelli di Forza e Traghetti: Se un'unità con più livelli di forza desidera attraversare con un Traghetto deve prima usare un'unità Divisa. Vedere 21.1 per i dettagli.

8.6 Movimento in Esagoni di Bosco, Polder e Palude

(8.6.1) Movimento in Bosco: Consultate la TEC per i costi di movimento. I primi due esagoni di Bosco dove si entra durante una Fase di Movimento costano quanto indicato, ma tutti gli esagoni di Bosco dopo quello costano 1 MP aggiuntivo per esagono.



ESEMPIO: Due unità usano il Movimento Esteso attraverso esagoni di Bosco. Viene illustrato il costo in MP per entrare in ogni esagono.

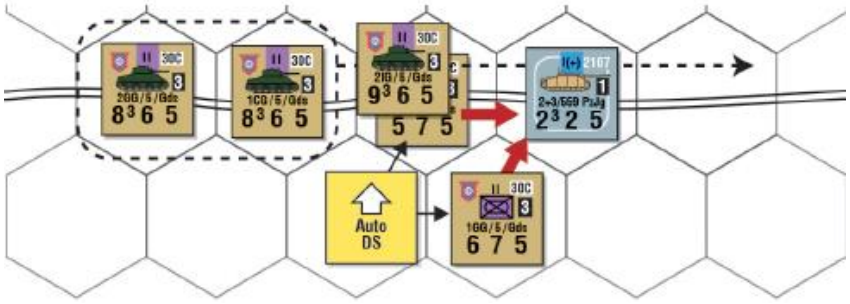
(8.6.2) Le unità di Tipo Veicolo possono entrare ed uscire da esagoni di Polder e Palude solo se seguono il percorso di una strada.

(8.6.3) Polder + Bosco: Un esagono di Polder e Bosco (es.: 6325) è uguale di un esagono di Polder, eccetto che non si può ottenere in esso lo Spostamento dei Corazzati.

8.7 DS Automatico



Le unità che difendono subiscono un risultato DS Automatico durante una Fase di Movimento quando il Giocatore in Fase ha mosso unità adiacenti all'esagono difendente in numero sufficiente per assicurarsi un rapporto di forze di 10-1 contro di esso. Seguite la Procedura di Combattimento (9.3), ma non si può usare il Supporto Aereo o di Artiglieria (che sono assegnati solo nella Fase di Combattimento). A quel punto le unità difendenti subiscono immediatamente un risultato DS ed i sopravvissuti si ritirano di 2 o 3 esagoni a cura del difensore rispettando le linee guida della ritirata (13.1.3). Tutte le unità che hanno reso possibile il 10-1 sono indicate con segnalini DS Automatico – non possono muovere oltre in quella Fase di Movimento né prendere parte al combattimento regolare nella Fase di Combattimento successiva. Il Giocatore in Fase può muovere altre unità in ed attraverso l'esagono dove vi è stato il risultato DS Automatico. Le unità che hanno segnalino DS Automatico possono, in qualsiasi momento nella Fase di Combattimento seguente, fare la loro avanzata dopo il combattimento (alla velocità appropriata Avanzata Bonus [15.2]), incluso il Combattimento di Sfondamento (16.0), a quel punto i segnalini sono rimossi.



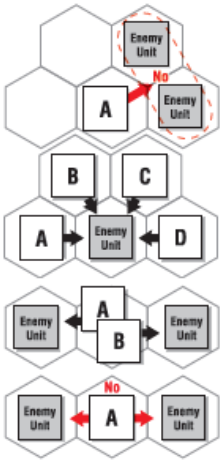
ESEMPIO: Il giocatore Alleato porta fattori sufficienti conto l'unità StuG per ottenere un rapporto di forze di 10-1. L'unità tedesca perde un livello di forza e viene rimossa, le tre unità inglesi ricevono un segnalino Auto DS, ed ora le due unità Carri dietro l'attacco possono muovere lungo la strada.

9. COMBATTIMENTO

9.1 I Concetti Base

Le unità possono attaccare le unità nemiche adiacenti durante la Fase di Combattimento. L'attacco è volontario; nessuna unità o gruppo è obbligato ad attaccare. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento (eccezioni: 13.5 e Combattimento di Sfondamento [16.0]). Alcune unità in un gruppo possono attaccare mentre altre no. Tutte le unità difendenti in un esagono devono essere attaccate come una unica Forze di Difesa combinata (vedere 6.4.2 per le unità Sovraffollate). L'attaccante può effettuare i suoi attacchi in qualsiasi ordine e non è obbligato a predesignarli. Un'unità può attaccare in un esagono o attraverso un lato di esagono dove non può entrare o che non può attraversare nella Fase di Movimento (8.5, 8.6). Le unità con una Forza di Attacco di 0 non possono attaccare.

9.2 Combattimento Multiesagono



L'attaccante può attaccare un solo esagono alla volta; non può attaccare due esagoni in un singolo combattimento.

- Un'unità o gruppo difendente può essere attaccato da massimo sei diversi esagoni adiacenti.
- Le unità nello stesso esagono possono attaccare difensori adiacenti in esagoni diversi fintanto che ciascun attacco viene condotto separatamente.
- Nessuna unità può dividere la sua Forza di Attacco per attaccare un secondo esagono in un attacco diverso.
- A differenza di altri sistemi di gioco, le unità attaccanti non sono obbligate ad attaccare qualsiasi o tutte le unità difendenti adiacenti.

9.3 Procedura di Combattimento

Seguite queste fasi per ogni combattimento:

FASE 1: Un difensore tedesco può tirare per la demolizione dei ponti prima che avvenga l'attacco (5.4). Se il ponte viene demolito l'attaccante può annullare l'attacco.

FASE 2: Confrontate la Forza di Attacco combinata delle unità attaccanti partecipanti con la Forza di Difesa combinata delle unità difendenti coinvolte (dopo aver applicato tutti i modificatori), esprimendo il confronto come un rapporto di forze numerico (attaccante su difensore). Arrotondate il rapporto per difetto per conformarsi ad uno dei rapporti di forze indicati sulla CRT.

ESEMPIO: Un 15 a 4 è un 3-1. 11 a 12 è 1-2.

FASE 3: L'attaccante determina gli spostamenti di colonna sulla CRT per i Corazzati (10.3, 10.5) ed il Morale (10.6). L'attaccante deve poi dichiarare se userà il Supporto Aereo (10.7) e/o il Supporto di Artiglieria (17.6).

FASE 4: Dopo aver considerato gli spostamenti di colonna (9.4.2), si tira un dado a 6 facce, si consulta la CRT, e si implementano i risultati. I giocatori rimuovono immediatamente le perdite di forza (11.2), effettuano la Difesa Determinata (12.0), o effettuano le ritirate (13.0), ed avanzano dopo il combattimento (15.0).

9.4 Rapporti di Forze Minimo e Massimo

(9.4.1) Il combattimento a rapporto inferiore ad 1-3 non è consentito. Il combattimento a rapporto superiore a 7-1 viene risolto sulla colonna 7-1.

(9.4.2) Spostamenti di Colonna: Applicate le restrizioni del minimo e massimo dopo gli spostamenti di colonna. Quando si applicano spostamenti di colonna oltre la colonna 7-1, supponete che esistano le colonne 8-1, 9-1, ecc.

ESEMPIO: Un rapporto di 7-1 con due spostamenti a destra (9-1) ed uno a sinistra (8-1) viene risolto sulla colonna 7-1.

9.5 Fiumi Maggiori e Combattimento

(9.5.1) Proibito: Il combattimento attraverso Fiumi Maggiori è proibito eccetto sui ponti intatti (9.5.2) e/o con l'aiuto di un'unità di Genieri (9.5.3, 23.3). Il combattimento è sempre consentito attraverso i Canali e Fiumi Minori.

(9.5.2) Attaccare Attraverso un Ponte: Tutte le unità che attaccano attraverso un ponte su Fiume Maggiore intatto dimezzano la loro Forza di Attacco. La forza di difesa del difensore può essere raddoppiata (10.8.2).

(9.5.3) Assalti ai Fiumi Maggiori: Solo l'Alleato può attaccare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore privo di ponte o Lago. Per poterlo fare si devono rispettare le seguenti due condizioni:

- Tutte le unità partecipanti devono essere raggruppate con un'unità di Genieri.
- Tutte le unità partecipanti devono essere in Buon Ordine (14.1.1) e non Ingaggiate (11.5).

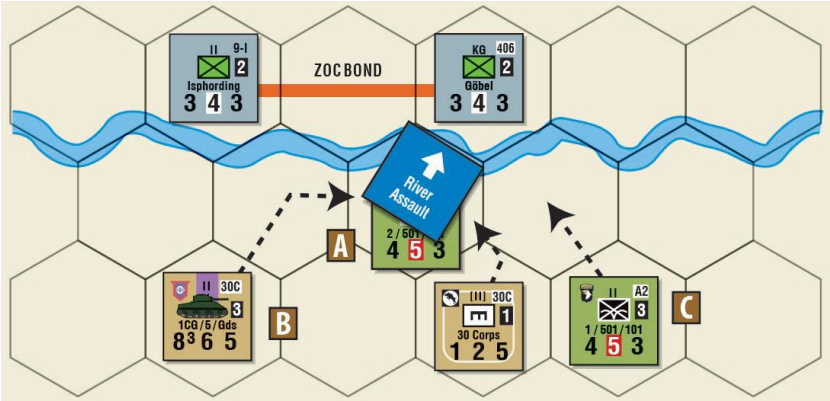
- Almeno una unità di Tipo Fanteria partecipa all'attacco e quell'unità ha iniziato il turno di giocatore Alleato adiacente al lato di esagono di Fiume Maggiore o Lago ***e non ha mosso.***

***NOTA DI GIOCO**: L'unità Genieri più un'unità con raggruppamento gratuito possono muovere nell'esagono e partecipare all'attacco – non sono obbligate ad aver iniziato adiacenti. Le unità non possono usare il Movimento Esteso per raggiungere l'esagono per la regola 8.2.2.*

***NOTA DELL'IDEATORE**: Questa eccezione alla regola che "deve iniziare adiacente al alto di esagono di Fiume" è per far mantenere incerto il giocatore tedesco su dove avverrà l'Assalto attraverso il Fiume.*

Se si rispettano le tre condizioni, ponete un segnalino di Assalto attraverso Fiume per indicare che le unità nel gruppo possono attaccare attraverso il lato d'esagono di Fiume Maggiore. L'attacco può essere risolto in qualsiasi momento durante la successiva Fase di Combattimento usando le normali regole. Non si è obbligati ad usare la Forza di Attacco dei Genieri – l'attaccante potrebbe farlo in modo che questi non possano essere scelti per una perdita da parte del difensore. Se l'attacco ha successo tutte le unità di Tipo Fanteria raggruppate con l'unità di Genieri (ed anche l'unità di Genieri) possono avanzare dopo il combattimento attraverso il Fiume Maggiore. Mentre non sono obbligate a farlo, se lo fanno allora il primo esagono deve essere quello lasciato libero dal difensore.

RESTRIZIONI: E' proibito muovere attraverso un Fiume Maggiore o attraverso o in una ZOC Collegata nemica. Il giocatore tedesco non può effettuare un Assalto attraverso Fiume (*i suoi Genieri sono normali unità di fanteria e non hanno l'equipaggiamento specifico*).



ESEMPIO: L'unità Paracadutisti A inizia adiacente al Fiume Maggiore, cosa necessaria per l'Assalto attraverso un Fiume Maggiore. L'unità Carri B muove al Fiume ed attacca con l'unità A, ma non essendo di Tipo Fanteria non sarà in grado di avanzare dopo il combattimento. L'unità Genieri muove nell'esagono per rendere possibile l'attacco. L'unità C muove adiacente, ma non sarà in grado di contribuire all'attacco in quanto non è raggruppata con un'unità di Genieri.

10. MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

10.1 Dimezzare & Raddoppiare

Ciascuna unità non può mai essere dimezzata o raddoppiata più di una volta. Quando si dimezza, dimezzate sempre per singola unità (non per gruppo) ed arrotondate qualsiasi frazione per eccesso al numero intero più vicino. ***Eccezione: sommate tutte le unità con forza 1 in un attacco e poi dimezzate il loro totale (arrotondando per eccesso).***

ESEMPI: Due unità con Forza di Attacco 5 hanno una forza combinata di 6 dopo aver dimezzato (3+3 = 6). Tre unità con una Forza di Difesa di 1 hanno forza combinata di 2 dopo aver dimezzato (3 x 1/2 = 1.5 = 2). Un difensore in un esagono di Città che difende dietro un Fiume è soltanto raddoppiato – non triplicato o quadruplicato.

SEQUENZA: Se un'unità è sia dimezzata che raddoppiata, prima dimezzatela (arrotondando per eccesso), poi raddoppiatela. Questo può far sì che sia più forte della sua forza stampata sulla pedina.

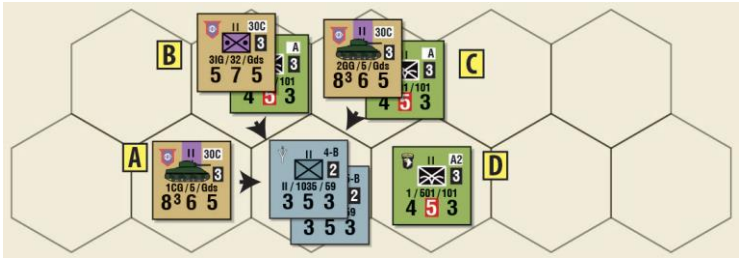
10.2 Comando e Controllo e le Formazioni

(10.2.1) Formazione di Testa: In ciascun attacco, non più di una Formazione può partecipare a piena Forza di Attacco, tutte le altre attaccano a mezza forza. La Formazione che attacca a piena forza è detta la Formazione di Testa. La Formazione di Testa può ricevere una assegnazione (10.2.3) che può contribuire con la sua piena Forza di Attacco.

(10.2.2) Formazioni: Le Formazioni sono indicate dal colore entro la loro casella del Tipo di Unità o dietro l'indicatore di Dimensione dell'Unità. Ogni divisione o brigata indipendente Alleata è una Formazione diversa, mentre le Formazioni tedesche sono di livello corpo ed armata. La Formazioni tedesche sono:

- Divisione von Tettau. giallo
- 15° Armata. grigio
- 1° Armata Paracadutisti blu
- Corpo Feldt verde
- 2° Corpo Corazzato SS rosso

(10.2.3) Assegnazioni: Una qualsiasi unità di una Formazione diversa può essere assegnata alla Formazione di Testa e partecipare all'attacco a piena forza. Per essere assegnata l'unità deve essere RAGGRUPPATA con un'unità della Formazione di Testa (*eccezione: 10.2.4*).



ESEMPIO: La Divisione Corazzata Guardie è la Formazione di Testa con un battaglione della 101° (esagono B) come una assegnazione consentita. Le altre due unità della 101° attaccano a mezza forza. Il rapporto di forze è 29 a 10 con spostamento per o corazzati = 3-1.

(10.2.4) Unità Indipendenti: Le unità con colore di Formazione bianco sono unità Indipendenti. Queste sono considerate una singola Formazione, ma con speciale abilità di assegnazione – non necessitano di essere raggruppate con la Formazione di Testa per essere considerate assegnate.

10.3 Lo Spostamento per i Corazzati



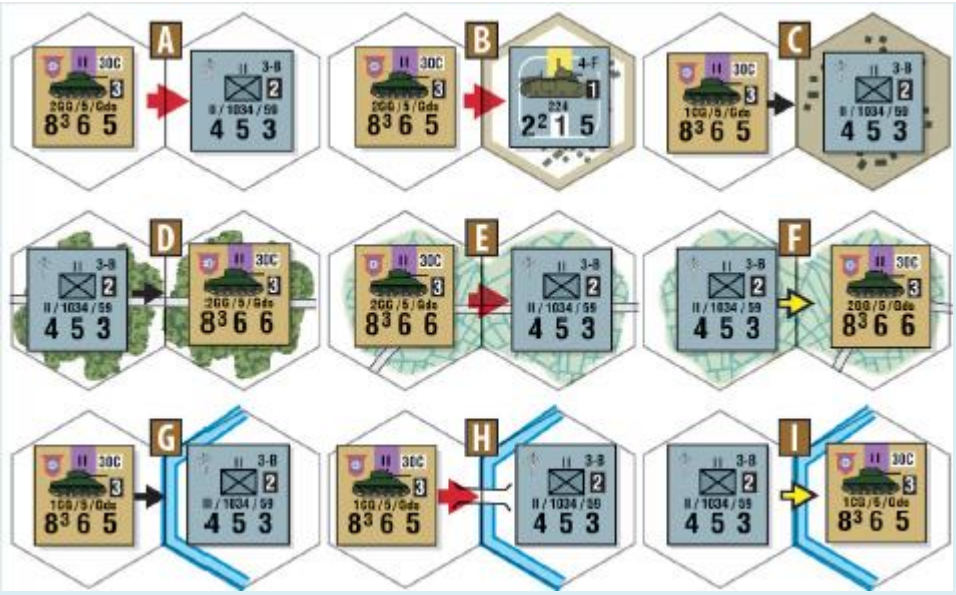
(10.3.1) Spostamento dell'Attaccante: Terreno permettendo (10.3.4), l'attaccante ottiene uno spostamento a destra sulla CRT se ha un'unità Carri nella Formazione di Testa (10.2), ed il difensore non ha unità con Valore Corazzato nell'esagono, o ha tali unità ma hanno tutte un Valore Corazzato inferiore del maggior Valore Corazzato tra le unità attaccanti. Usate solo la migliore unità Carri/Anticarro delle due parti per il confronto; non sommate i Valori Corazzati. Per determinare lo spostamento usate sempre il terreno dove si trova il difensore.

(10.3.2) Spostamento per il Difensore: L'attaccante subisce uno spostamento di colonna a sinistra se non ha unità con Valore Corazzato nella sua Formazione di Testa ed il difensore ha Unità carri. Notate che avere un Valore Corazzato superiore all'attaccante, di per sé, non dà al difensore alcun spostamento, ma influenza la forza Carri dell'attaccante – vedere 10.4.



(10.3.3) Unità Anticarro: Le unità con Valore Corazzato entro una casella rossa o gialla sono classificate come unità Anticarro. Le unità JgPz IV e Jagdpanther sono classificate sia come unità Carri che come Anticarro – possono ottenere lo Spostamento per Corazzati ma devono ridurre il loro Valore Corazzato di 1 quando attaccano. Le unità Flak con casella rossa, d'altra parte, non possono ottenere lo Spostamento per Corazzati. Possono negare uno spostamento, comunque, anche quando attaccano un'unità Carri.

(10.3.4) Spostamento per Terreno e Spostamento per Corazzati: Lo Spostamento per Corazzati non è mai consentito se il difensore è in un esagono di Bosco, Palude o Città; né può essere ottenuto da un'unità Carri che sta attaccando attraverso un lato di esagono attraverso il quale non può muovere (cioè un lato di esagono di Canale/Fiume senza ponte o lato di esagono di Polder senza strada). Se a causa del terreno l'attaccante non può ottenere lo Spostamento per Corazzati, può comunque annullarlo per il difensore (come per il caso I nell'esempio sotto).



ESEMPI DI SPOSTAMENTI PER CORAZZATI

Le frecce rosse indicano dove si ottiene lo Spostamento per Corazzati, le frecce nere dove non si ottiene, e le frecce gialle indicano dove il difensore ottiene lo Spostamento per Corazzati.

(A) Carro contro Fanteria = uno spostamento. (B) Carro con Valore Corazzato superiore = uno spostamento. Notate che lo Spostamento per Corazzati è consentito contro esagoni di Cittadina. (C, D) Non è consentito lo Spostamento per Corazzati se il difensore si trova in un esagono di Città o Bosco. (E) E' consentito lo Spostamento per Corazzati in Polder se lungo una strada. (F) I

carri che difendono in esagoni di Polder ottengono ancora lo Spostamento per Corazzati. (G, H) Non sono consentiti gli Spostamenti per Corazzati quando si attacca attraverso un fiume o canale senza ponte, sono consentiti se l'unità carri sta attaccando attraverso un lato di esagono con ponte. (I) Il difensore può ottenere lo Spostamento per Corazzati anche se l'attaccante sta attaccando attraverso un lato di esagono di fiume/canale senza ponte.

10.4 Il Modificatore Anticarro

Se il difensore ha un Valore Corazzato superiore rispetto a tutte le unità nella Formazione di Testa, allora tutte le unità Corazzate in quell'attacco dimezzano la loro Forza di Attacco. Ricordate di ridurre il Valore Corazzato delle unità Anticarro attaccanti di 1 (10.3.3). Il terreno non ha effetto su questo modificatore – difensore ottiene questo bonus in Città, Bosco, Polder, Palude, ecc..

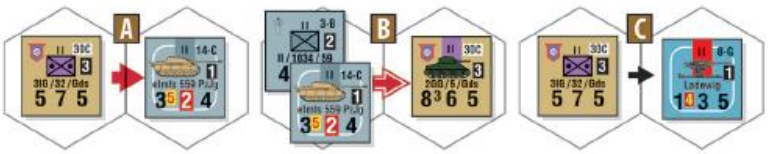
ESEMPI: Un'unità 88 mm Flak tedesca con un Valore Corazzato di 4 in un esagono di Città dimezza tutte le unità Corazzate Alleate che attaccano l'esagono di Città. Se un gruppo di unità Carri Sherman attacca un'unità Carri Panther, allora tutte le unità Carri Sherman sono dimezzate. Se un'unità Ricognizione britannica Daimler Dingo attacca qualsiasi Unità Carri nemica sarà dimezzata più subirà uno spostamento a sinistra della colonna sulla CRT (la Dingo è un'unità corazzata ma non Carri).

10.5 Unità Veicolo ed Unità Carri senza Supporto

(10.5.1) Le unità **Veicolo** (2.3.9) non raddoppiano quando difendono in esagoni di Cittadina o Città.

(10.5.2) Le unità di **Tipo Carro** (2.3.10) che non sono raggruppate con almeno un livello di forza di Tipo Fanteria sono considerate senza supporto. Le unità Carri senza supporto che sono attaccate da almeno un'unità di Tipo Fanteria nella Formazione di Testa subiscono uno spostamento di colonna a destra sulla CRT.

***NOTA**: Questo spostamento non funziona al contrario – il difensore non ottiene uno spostamento a sinistra se viene attaccato da sole unità Carri.*



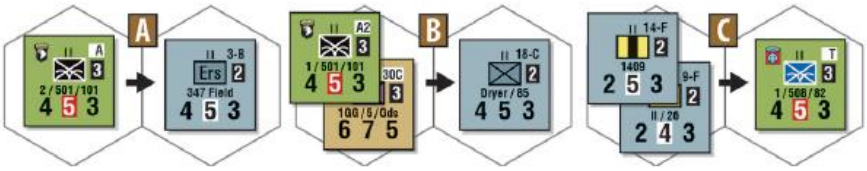
ESEMPI: In A l'attaccante ottiene uno spostamento a destra in quanto il difensore ha solo unità Carri nell'esagono e l'attaccante ha fanteria. Comunque, il difensore ottiene lo Spostamento per Corazzati quindi i due spostamenti si annullano – il rapporto finale è 5 a 2 = 2-1. In B, l'attaccante ottiene sia lo Spostamento per Corazzati che lo spostamento per unità Carri senza supporto, il che rende il rapporto di forze finale 3-1 (7 a 6, con due spostamenti a destra). Non si ottiene alcun spostamento contro l'unità Flak senza supporto in quanto non è unità Carri; il rapporto è 5 a 3 = 1-1.

10.6 Lo Spostamento per il Morale

ELITE: Se la maggioranza dei livelli di forza nella *Formazione di Testa* (includete le assegnazioni nel totale) sono Elite, allora l'attaccante ottiene uno spostamento favorevole di una colonna a destra sulla CRT. Non importa se il difensore è anch'esso Elite.

QUALITA' SCADENTE: Se *tutte* le unità difendenti sono di Qualità Scadente, allora l'attaccante riceve uno spostamento favorevole di una colonna a destra sulla CRT. Questi due spostamenti sono cumulativi – se una forza di Elite attacca un gruppo di unità di Qualità Scadente, allora l'attaccante ottiene due spostamenti.

NOTA: Non vi è uno spostamento negativo per le unità attaccanti contro unità con Morale superiore.



ESEMPI: L'attaccante ottiene due Spostamenti per il Morale nel combattimento A (Elite contro Qualità Scadente). In B dipende se l'unità Guardie è assegnata – se lo è, allora la Formazione di Testa non ha la maggioranza di livelli di forza di Elite e non ottiene lo spostamento. Se l'unità Guardie sta solo dando supporto a mezza forza allora si ottiene lo spostamento. Non si ottiene alcuno Spostamento per il Morale da nessuna delle parti in C.

10.7 Supporto Aereo



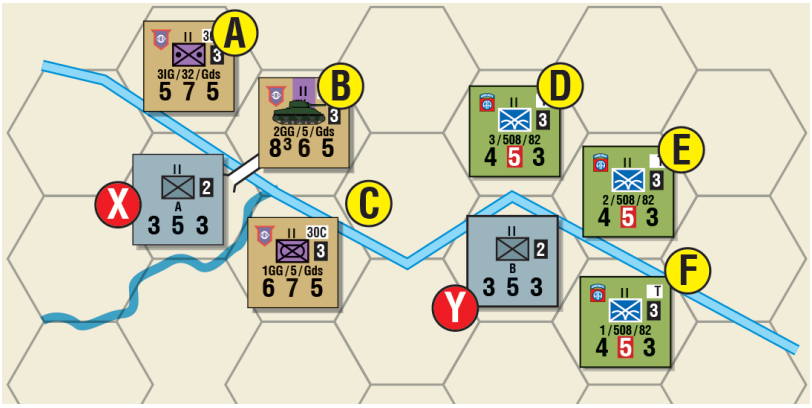
Nei turni di tempo Sereno e Nuvoloso il giocatore Alleato riceve due o una unità Aeree rispettivamente, che possono essere usate per dare uno spostamento favorevole di colonna a destra sulla CRT. Si può usare una cola unità Aerea per combattimento. Il Supporto Aereo può aiutare un attacco solo contro un esagono che si trova entro 4 esagoni da un'unità britannica non Aviotrasportata. Il segnalino viene rimosso dopo la risoluzione del combattimento. Le unità Aeree non possono essere accumulate e se non sono usate sono perse. Non vi è Supporto Aereo difensivo.

***NOTA**: Sino a che le unità inglesi del bordo meridionale non raggiungono le unità Aviotrasportate, queste non possono usare il Supporto Aereo.*

10.8 Modificatori del Terreno

(10.8.1) La TEC: Consultate la TEC (Tabella degli Effetti del Terreno) per un elenco completo degli effetti del terreno sul combattimento.

(10.8.2) Fiumi e Canali: Le unità Veicolo sono dimezzate se attaccano attraverso *qualsiasi* tipo di Fiume o Canale (con o senza ponte). Tutte le altre unità dimezzano se attaccano attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore o Canale (con o senza ponte). Il difensore raddoppia se tutte le unità attaccanti attaccano fuori da un esagono di Palude, attraverso un lato di esagono di Fiume (di qualsiasi tipo) o Canale, o una combinazione di questi. Se una sola unità attaccante non attraversa uno di questi lati di esagono o lo fa fuori da una Palude, il difensore non raddoppia.



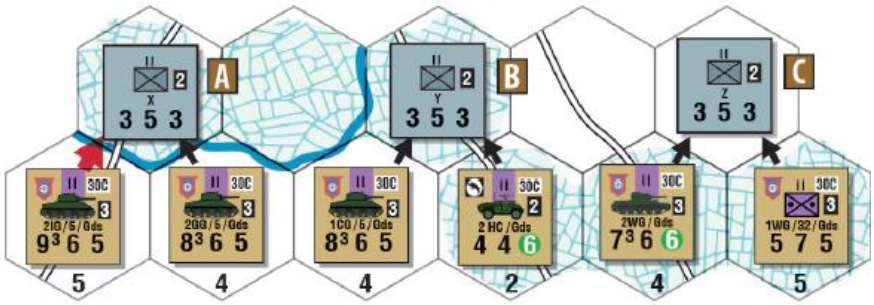
ESEMPI: Le unità A, B e C attaccano l'unità X. Le unità A e B sono dimezzate per attaccare attraverso il lato di esagono di canale, mentre l'unità C attacca a piena forza. L'unità tedesca X viene raddoppiata in quanto tutte le unità stanno attaccando attraverso lati di esagono di Canale/Fiume. Il rapporto di forze è 13 a 10 (1-1) con uno spostamento per l'unità carri (lo Spostamento per Corazzati è possibile attraverso un lato di esagono di ponte intatto). Poi, le unità D, E ed F attaccano l'unità Y. Le unità D ed E sono dimezzate per attaccare attraverso il lato di esagono di canale. L'unità tedesca Y NON viene raddoppiata in quanto F non sta attaccando attraverso un lato di esagono di fiume/canale. Il rapporto di forze è 8 a 5 con uno spostamento per il Morale (2-1).

(10.8.3) Palude: Le unità Veicolo dimezzano la loro Forza di Attacco quando attaccano in o fuori da un esagono di Palude. Le unità Carri non possono avere lo Spostamento per Corazzati se il difensore è in un esagono di Palude (10.3.4). Gli esagoni di Palude funzionano esattamente come i Fiumi per la regola 10.8.2.



ESEMPI: In ciascuno di questi tre casi sopra l'unità Carri dimezza la sua Forza di Attacco in quanto attacca in o fuori da un esagoni di Palude. Nei casi B e C il difensore raddoppia per la regola 10.8.2. Nel caso B (solamente) l'attaccante ottiene lo Spostamento per Corazzati.

(10.8.4) Polder: Il Polder non ha effetti sul combattimento per le unità di Tipo Fanteria. Le unità Veicolo dimezzano la loro Forza di Attacco quando attaccano in o fuori da un esagono di Polder. Le unità Carri possono ottenere lo Spostamento per Corazzati attaccando in e fuori da un esagono di Polder fintanto che seguono il percorso di una strada. È possibile ottenere lo Spostamento per Corazzati quando si difende in Polder.



ESEMPI: Le unità britanniche attaccano le tre unità con indicazione A, B e C. La Forza di Attacco di ciascuna è indicata sotto ogni pedina dopo aver dimezzato per il terreno Polder. Il Combattimento A è 9 a 10 + Spostamento per Corazzati = 1-1. Il Combattimento B è 6 a 5 = 1-1. Il Combattimento C è 9 a 5 = 1-1.

10.9 Altri Modificatori al Combattimento

• Difensore Disorganizzato (14.2)

• Supporto di Artiglieria (17.6)
• Attaccate Ingaggiato (11.5) o Disperso (22.3.6)
• Attaccante Fuori Rifornimento (18.4)

11. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

11.1 Spiegazione dei Risultati del Combattimento

Le parole "attaccante" e "difensore" fanno riferimento solamente alle unità che partecipano al combattimento in questione – non alla situazione strategica.

DS = DIFENSORE SBARAGLIATO: Il difensore perde 1 livello di forza – l'unità scelta è determinata *dall'attaccante*. I difensori sopravvissuti devono ritirarsi di 2 o 3 esagoni (a scelta del difensore) e ricevono indicazione di Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata (12.0). L'attaccante riceve una Avanzata Bonus (15.2) e può effettuare il Combattimento di Sfondamento (16.0).

DMR = RITIRATA OBBLIGATORIA DEL DIFENSORE: Il difensore deve ritirarsi di 2 o 3 esagoni (a scelta del difensore) e riceve indicazione di Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata (12.0). L'attaccante riceve una Avanzata Bonus (15.2) e può effettuare il Combattimento di Sfondamento (16.0).

D1 = Il difensore perde 1 livello di forza. I difensori sopravvissuti devono ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzati o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata (15.2).

A1/D1 = Entrambe le parti perdono 1 livello di forza. I difensori sopravvissuti devono ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzati o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata (15.2).

DR2 = Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzato o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata.

A1/DR2 = Come per DR2 eccetto che l'attaccante perde 1 livello di forza.

DRX = Entrambe le parti perdono 1 livello di forza —l'unità scelta viene determinata dall'avversario. Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzato o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata.

EX = SCAMBIO: **Entrambe le parti perdono 1 livello di forza** —l'unità scelta viene determinata dall'avversario. Nessuna ritirata per il difensore. Se il difensore ha 1 solo livello di forza coinvolto, allora l'attaccante può entrare nell'esagono vuoto e fermarsi (una Avanzata Limitata [15.2]).

ENG = INGAGGIATO: Nessuna avanzata, ritirata, né perdite. Viene posto un segnalino *Ingaggiato* sulle unità difendenti (11.5).

A1/ENG = Come Eng eccetto che una unità attaccante perde 1 livello di forza. Il difensore viene indicato come Ingaggiato anche se sono stati eliminati tutti i livelli di forza attaccanti nel combattimento.

A1 = L'attaccante perde 1 livello di forza. Nessuna ritirata né avanzata.

11.2 Scelta delle Perdite

Il possessore sceglie l'unità che subisce le perdite a meno che non si ottenga un risultato **EX, DRX** o **DS**. Con questi tre risultati è l'avversario a scegliere chi subisce le perdite. Quando si scelgono le perdite (vostre o dell'avversario), la vostra scelta è limitata dalle restrizioni che seguono:

- Qualsiasi perdita contro l'attaccante deve prima provenire dalla Formazione di Testa o sua assegnazione (10.2). Inoltre, la perdita deve provenire da un'unità che potrebbe effettivamente avanzare nell'esagono del difensore (se vi è una tale unità).
- Se l'attaccante ha ottenuto lo Spostamento per il Morale ed ha subito una perdita con un risultato A1, A1/Eng, A1/DR2, o A1/D1, allora deve scegliere una delle sue unità che hanno reso possibile lo spostamento.
- In un EX o DRX l'attaccante non può scegliere unità in Sovraffollamento che hanno contribuito zero alla Forza di Difesa.
- Le unità di artiglieria che hanno dato Supporto Offensivo di Artiglieria (17.6.2) al combattimento non possono essere scelte.
- Le Teste di Rifornimento Aviotrasportate possono essere scelte solo se erano l'unica unità difendente.

11.3 Indicazione delle Perdite

Girare un'unità indica che questa ha subito una perdita. Se ha un solo livello di forza, o se è una unità da due livelli già girata, viene eliminata. Qualsiasi unità con tre livelli di forza sul lato ridotto forma un Residuo (11.4) quando subisce la seconda perdita.

11.4 Residui e Display dei Residui



(11.4.1) In Generale: Quando un'unità di tre livelli di forza subisce una seconda perdita viene rimpiazzata da un Residuo (**REM**) del tipo appropriato. Ponete il reggimento o brigata nel Display dei Residui stampato sulla mappa [*Remnant Display*] e ponete il Residuo sulla mappa dove vi era l'unità.

(11.4.2) I Residui non sono Obbligatori: I giocatori possono scegliere di non usare un Residuo e porre l'unità di 3 livelli di forza direttamente nella Casella Eliminate. In questo caso si considera che l'unità abbia perso due livelli di forza. Questa opzione è obbligatoria se non vi è alcun Residuo disponibile nel display.

(11.4.3) Eliminazione del Residuo: Se un Residuo viene eliminato, allora l'unità che rappresenta viene posta nella Casella Eliminate e il Residuo viene riposto nel display e può essere riutilizzato per un'altra unità.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

11.5 Segnalino di Ingaggiato



(11.5.1) Un risultato Ingaggiato influenza solamente il difensore (l'attaccante non deve ricombattere una battaglia Ingaggiata nel turno successivo). Le unità che sono Ingaggiate subiscono i seguenti effetti:

- MOVIMENTO: Le unità Ingaggiate possono usare solo il Movimento Tattico per muovere di un esagono e rimanere Ingaggiate, oppure di due esagoni e divenire Disorganizzate.
- COMBATTIMENTO: Dimezzano la loro Forza di Attacco e non possono attaccare attraverso un lato di esagono di Canale senza ponte o partecipare ad un Assalto a Fiume Maggiore (9.5.3). Possono avanzare dopo il combattimento normalmente.
- ARTIGLIERIA: Non possono dare il Supporto di Artiglieria (17.6).
- UNITA' PONTIERI: Non possono riparare i ponti (5.8).
- UNITA' GENIERI: Non possono aiutare un Assalto a Fiume né creare un Traghetto (23.3).
- Le Teste di Rifornimento Aviotrasportate non possono fornire Dispersi (22.7).
- Non possono ricevere Rimpiazzi (20.2) o Dispersi (22.7).

(11.5.2) Ingaggio e Disorganizzazione: Se un'unità Ingaggiata muove di 2 esagoni o è obbligata a ritirarsi, rimpiazzate il segnalino Ingaggiato con un segnalino Disorganizzato. Se un'unità Disorganizzata viene Ingaggiata, non ponete un segnalino Ingaggiato – un tale risultato non ha effetti aggiuntivi su un'unità Disorganizzata.

(11.5.3) Rimozione: I segnalini Ingaggiato sono rimossi durante la Fase di Recupero del possessore dell'unità.

12. DIFESA DETERMINATA

12.1 In Generale

(12.1.1) Il difensore può tentare di annullare la parte di Ritirata di un risultato della CRT usando la Tabella della Difesa Determinata, sempre che sopravviva almeno un livello di forza al combattimento e l'esagono contenga una Unità di Testa adatta (12.2.2). Un risultato di successo sulla Tabella della Difesa Determinata annulla la Ritirata, la Disorganizzazione e l'associata Avanzata Dopo il Combattimento. Non annulla le perdite di forza.

12.2 La Tabella della Difesa Determinata

(12.2.1) Procedura: Le perdite indicate dalla CRT sono implementate prima di risolvere la Difesa Determinata. Se vi sono due o più unità sopravvissute nel gruppo difendente, il difensore ne sceglie una come Unità di Testa (12.2.2). Se vi è una sola unità adatta, allora questa deve essere l'Unità di Testa. Il terreno nell'esagono del difensore determina la colonna da usare sulla tabella – Aperto/Polder, Altro, Cittadina e Città. Usate la colonna Altro che tutti gli altri esagoni inclusi Bosco, Palude e Aperto/Polder che contengono un Paese. Le Strade non hanno effetto. Tirate due dadi.

(12.2.3) Unità di Testa: L'Unità di Testa determina qualsiasi DRM possibile e sarà l'unità che subisce la perdita se si realizza. Qualsiasi Unità Combattente in Buon Ordine può essere l'Unità di Testa eccetto le unità di Artiglieria e le Teste di Rifornimento Aviotrasportate.

La Tabella della Difesa Determinata (12.2)

Tiro di dado	*Aperto/Polder*	*Altro*	*Cittadina*	*Città*
2 – 4	**0/1**	**0/1**	**0/1**	**0/1**
5	-	-	-	-
6	-	-	-	• **0/1**
7	-	-	• **0/1**	• **0/1**
8	-	• **0/1**	• **0/1**	• **1/1**
9	• **0/1**	• **0/1**	• **1/1**	• **0/0**
10	• **0/1**	• **1/1**	• **0/0**	• **0/0**
11	• **1/1**	• **0/0**	• **0/0**	• **0/0**
≥12	• **1/0**	• **1/0**	• **1/0**	• **1/0**

Modificatori al tiro di dadi:
+1 L'Unità di Testa è Elite
-1 L'Unità di Testa è di Qualità Scadente
+1 Supporto Difensivo di Artiglieria (17.6.3)
-1 Il risultato sulla CRT è arancione

Spiegazione dei Risultati:
• = Tiene (Ingaggiata)
#/# = perdita di forza attaccante/difensore
1/1 = Entrambe le parti perdono 1 livello di forza
(il difensore sceglie la perdita dell'attaccante)

(12.2.3) Codici dei Colori sulla CRT: Il colore di fondo del risultato sulla CRT significa quanto segue:

= la Difesa Determinata non è consentita

= la Difesa Determinata subisce un 1 DRM -1.

(12.2.4) Modificatori al Tiro di Dadi (cumulativi):

+1 Supporto Difensivo di Artiglieria (17.6.3)

+1 1 L'Unità di Testa è Elite (2.3.6)

–1 L'Unità di Testa è di Qualità Scadente (2.3.6)
–1 Il risultato sulla CRT è arancione .
Tutti i modificatori sono cumulativi

12.3 Spiegazione dei Risultati

• = La Difesa Determinata ha successo e la ritirata viene annullata. Le unità difendenti sopravvissute sono indicate con segnalino Ingaggiata *(I risultati senza un "•" significano tentativo fallito*).
#/# = perdita di forza dell'Attaccante / del Difensore. L'attaccante può scegliere la sua perdita con i risultati 1/0.
1/1 = entrambe le parti subiscono una perdita. In questo caso la perdita dell'attaccante viene scelta dal difensore.
NOTA: Se è richiesta una perdita al difensore, deve provenire dalla sua Unità di Testa. Una perdita dall'attaccante deve sempre provenire dalla Formazione di Testa.
DIFENSORI CON UN SOLO LIVELLO DI FORZA: Se il difensore aveva solo un livello di forza e quel livello è stato perso nella Difesa Determinata che ha avuto *successo*, l'esagono è ora vuoto di tutte le unità combattenti e non combattenti nemiche, l'attaccante può avanzare nell'esagono difendente ora vuoto (15.2).

12.4 Difesa Determinata Fallita

Se la Difesa Determinata fallisce allora il difensore deve ritirarsi, a meno che non abbia alcun percorso di ritirata. Se tutte le unità nel gruppo del difensore saranno eliminate se si ritira, e il risultato non è DMR o DS, allora il difensore riduce la sua Unità di Testa di un livello di forza (tranne nessuna perdita aggiuntiva se il risultato era "0/1") e tira di nuovo sulla Tabella della Difesa Determinata. Il difensore può continuare a tirare sulla Tabella della Difesa Determinata (subendo una perdita di livello sulla sua Unità di Testa per ogni tentativo Fallito) finché tutte le unità in difesa non vengono eliminate o riescono a resistere. Se il difensore aveva un DRM di Supporto Difensivo +1, lo usa per ogni tiro di dado.
***ESEMPIO**: Un gruppo di 5 livelli di forza sta difendendo in un esagono di Città ed il risultato sulla CRT è A1/D1. Entrambe le parti rimuovono un livello di forza e poi il difensore tira un 5 sulla Tabella della Difesa Determinata ottenendo "-" e quindi fallisce. Lo trattata come fallimento 0/1, rimuove un livello di forza, e ritira. Questa volta ottiene 4 che è un 0/1 stampato sulla tabella e fallisce. Rimuove un altro livello di forza (non 2 livelli) e tira ancora, ottiene 8 e quindi un risultato •1/1. Entrambe le parti rimuovono un livello di forza e la ritirata viene annullata. Il difensore ha perso in totale 4 livelli di forza e l'attaccante 2.*

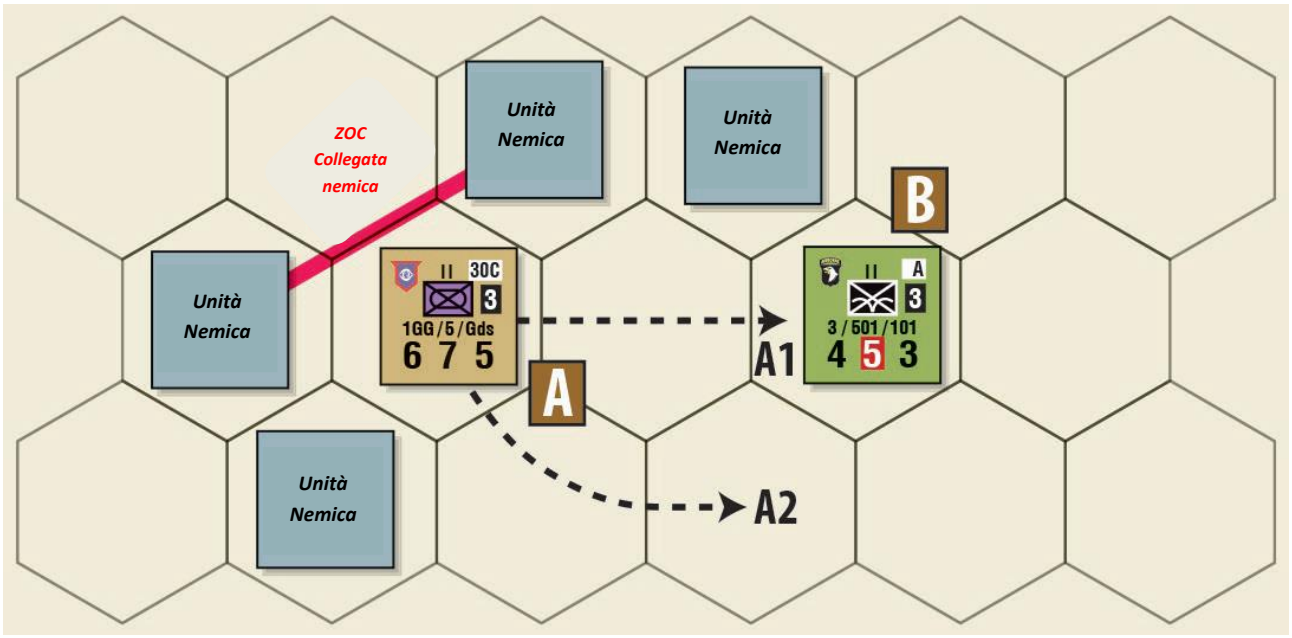
13. RITIRATE

13.1 Procedura di Ritirata

(13.1.1) I Concetti Base: Quando devono ritirarsi come indicato sulla CRT, le unità difendenti devono ritirarsi del numero appropriato di esagoni a cura del possessore: 2 o 3 esagoni (a sua scelta) con risultato DS o DMR; 2 esagoni con un risultato D1, DR2, A1/D1, A1/DR2, e DRX. L'attaccante non si ritira mai. Una ritirata può terminare prima in alcune situazioni (13.3).
(13.1.2) Gruppi: Il possessore ha l'opzione di dividere un gruppo di unità e ritirarsi in esagoni diversi. Le unità possono ritirarsi attraverso unità amiche senza disturbare le unità che non si stanno ritirando.
(13.1.3) Linee Guida per la Direzione di Ritirata: Tutte le ritirate devono seguire le linee guida sottostanti. Queste sono esposte nell'ordine di priorità (cercate prima di rispettare la #1, poi la #2 e così via).

1. Se possibile, ritirarsi in un esagono che non causa l'eliminazione (13.2).
2. Un'unità non può mai entrare nello stesso esagono due volte nella sua ritirata, né può essere mossa a zig-zag per accorciare la sua ritirata a meno che non esista alcun altro percorso di ritirata.
3. Se possibile, evitate di entrare in un esagono vuoto in EZOC. Se non è possibile, potete ignorare una EZOC fintanto che non attraversate una ZOC Collegata nemica.
4. Se è disponibile più di un percorso, la priorità va al percorso che porrà il difensore in Rifornimento al termine della sua ritirata.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita



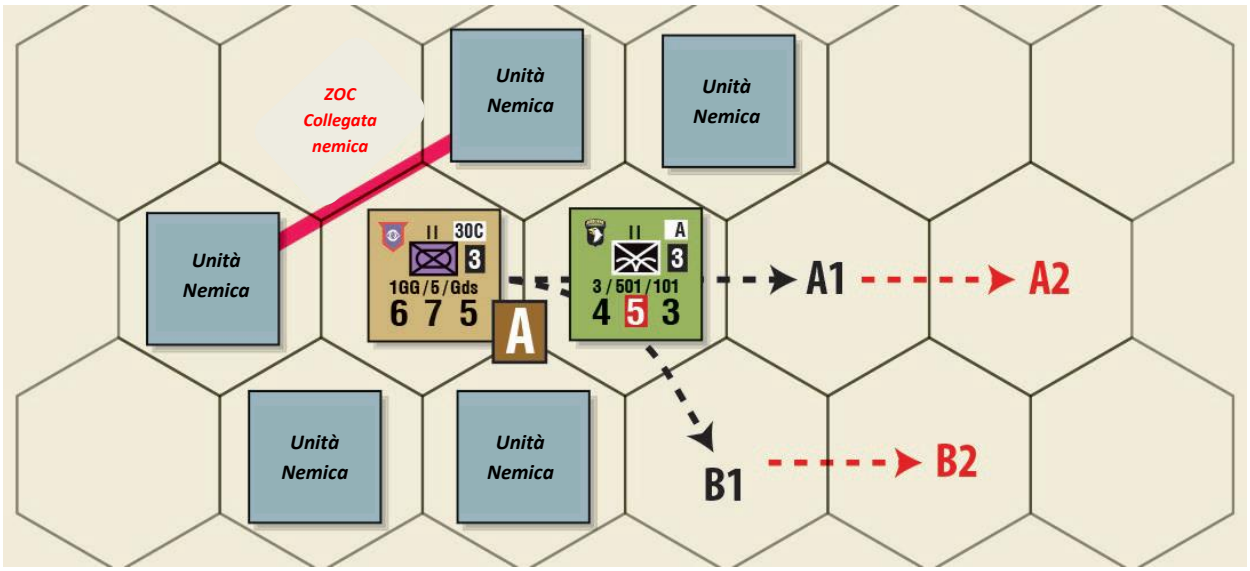
ESEMPIO: L'unità Alleata (A) deve ritirarsi ed ha due percorsi di ritirata sicuri (A1 o A2).

(13.1.4) Sovraffollamento: Le unità possono terminare la loro ritirata violando il limite di raggruppamento. Comunque, questa violazione deve essere rettificata prima del termine della successiva Fase di Movimento del possessore, quando tutti i livelli di forza eccedenti il limite di 9 devono essere eliminati (6.4).

13.2 Eliminazione Dovuta a Ritirata

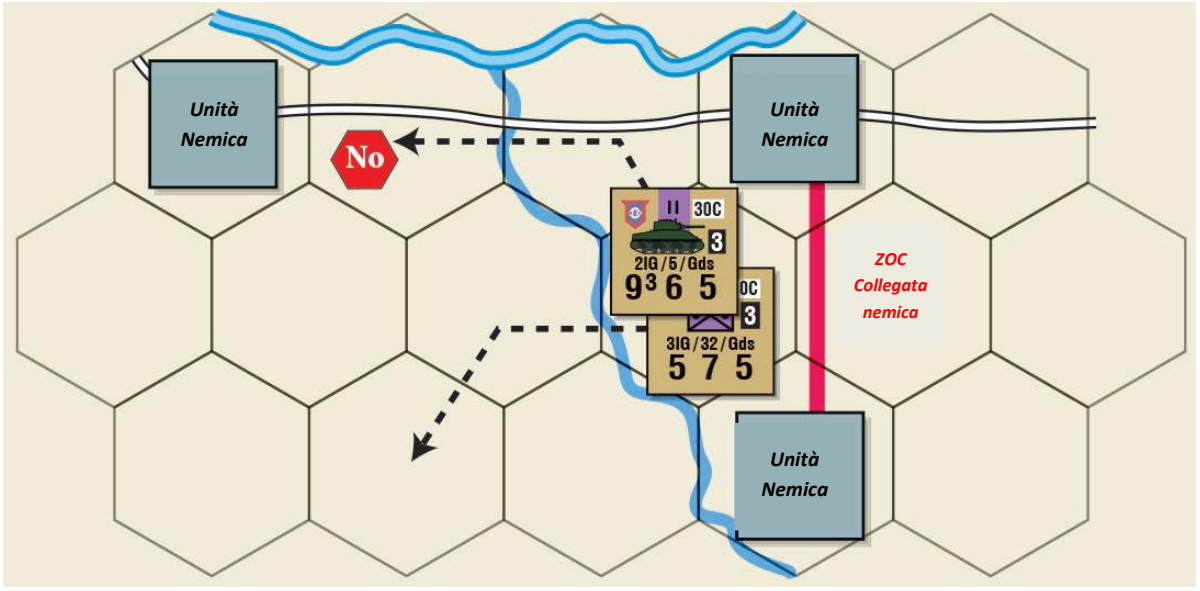
Le unità sono eliminate se si ritirano:

- in un esagono o Area di Entrata, o attraverso un lato di esagono, cui è loro proibito entrare/attraversare durante la Fase di Movimento.
- attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore/Canale senza ponte o Lago. Questo vale anche se l'unità ha iniziato la sua ritirata adiacente al lato d'esagono. I lati di esagono di Traghetto sono considerati lati di esagono senza ponte per questa regola. Tutte le unità si possono ritirare attraverso lati di esagono di Fiume Maggiore *con ponte*, e Canali *con ponte*, senza restrizioni, e le unità non Veicolo possono ritirarsi attraverso Fiumi Minori.
- le unità con MA di 0 sono eliminate se obbligate a ritirarsi.
- in un esagono occupato da un'unità nemica (incluse le Unità Sconosciute).
- attraverso o in una ZOC Collegata nemica.
- in due esagoni consecutivi vuoti in EZOC.
- terminano la loro ritirata in EZOC a meno che quell'esagono contenga un'unità amica che non si è ritirata in quella Fase di Combattimento. Un'unità si può ritirare di un esagono aggiuntivo se questo le impedirà di essere eliminata, ma questo non consente ad un'unità che si è ritirata attraverso due EZOC consecutive di sopravvivere.



ESEMPIO: L'Unità (A) deve ritirarsi di due esagono ma terminerà in EZOC se lo fa. In questo caso si può ritirare di un esagono aggiuntivo.

***Importante**: Le unità che rischiano l'eliminazione se si ritirano possono fare la Difesa Disperata (12.4).*



ESEMPIO: Le due unità britanniche devono ritirarsi di due esagoni. L'unità di Fanteria Meccanizzata si può ritirare attraverso il lato di esagono di Fiume Minore. L'unità Carri deve usare il ponte ma viene eliminata nel secondo esagono della sua ritirata in quanto è entrata in due esagoni consecutivi in EZOC.

13.3 Terminare la Ritirata

Al costo di una perdita di forza aggiuntiva (a scelta del difensore), una ritirata può terminare dopo un esagono se si rispettano tutte le seguenti condizioni:

- Il risultato *non era* DS o DMR.
- Le unità si ritirano in un esagono di Città, Cittadina, Bosco, Paese o in un esagono che contiene unità amiche (incluse le unità Sconosciute non rivelate) che non si sono ritirate. Non potete terminare la ritirata in un esagono di terreno Aperto, Polder o Palude a meno che non contenga un Paese o un'unità amica in Buon Ordine.
- Le unità non terminano la loro ritirata in EZOC a meno che non vi sia già nell'esagono un'unità amica in Buon Ordine.

Importante: Un'unità che si ritira di un solo esagono viene ancora Disorganizzata (*questo è diverso rispetto alla 1° Edizione*).

13.4 La Lunghezza dell'Avanzata non Varia

L'attaccante riceve ancora la sua piena avanzata dopo il combattimento anche se il difensore viene eliminato nella sua ritirata o ha cessato la ritirata (13.3).

13.5 Combattimento Contro Unità Ritirate in Precedenza

Se un'unità o gruppo si ritira in un esagono occupato da unità amiche e tale esagono subisce un attacco (non Combattimento di Sfondamento) nella stessa Fase di Combattimento, le unità che si sono ritirate non aggiungono la loro Forza di Difesa al combattimento, non possono essere scelte per soddisfare una perdita di livello di forza data dalla CRT, non possono essere usate come Unità di Testa in una Difesa Determinata, e se devono ritirarsi ancora sono eliminate.

***NOTA DI GIOCO:** Usate un segnalino Esaurite [Spent] per indicare tali unità. Rimuovete il segnalino dopo il combattimento.*



14. DISORGANIZZAZIONE E RECUPERO

14.1 Disorganizzazione, Piena Ritirata e Buon Ordine

(14.1.1) In Generale: Vi sono due tipi di Disorganizzazione – Disorganizzazione e Piena Ritirata. Quando un'unità o gruppo è in questo stato ponete il segnalino appropriato su di esso. Le unità che non sono Disorganizzate né in Piena Ritirata sono considerate in Buon Ordine anche se Ingaggiate, Disperse (22.3.5), Fuori Rifornimento (18.4) o sotto un segnalino di Rimpiazzi (20.2.5).

(14.1.2) Come le Unità Divengono Disorganizzate

- Qualsiasi unità che si ritira per un risultato che non sia DS o DMR (14.1.3) diviene Disorganizzata. Se già Disorganizzata va in Piena Ritirata.
- Se un'unità Ingaggiata muove di 2 esagoni (11.5).
- Qualsiasi Unità di Artiglieria che usa il Movimento Tattico (17.3).

(14.1.3) Come le Unità Vanno in Piena Ritirata:

- Qualsiasi unità subisce un risultato DS o DMR.
- Qualsiasi unità Disorganizzata che subisce un altro risultato di Disorganizzazione.
- Durante una Fase di Movimento amica, un giocatore può sostituire un qualsiasi numero di segnalini Disorganizzato sulle sue unità con segnalini Piena Ritirata per muovere quelle unità della loro piena MA.

14.2 Effetti della Disorganizzazione



Un'unità Disorganizzata subisce i seguenti effetti:

- PONTI: Non può tentare di distruggere o ri-minare un ponte.
- ZOC COLLEGATE: Ha una ZOC ma non può essere usata per formare una ZOC Collegata.
- MOVIMENTO: Può usare solo il Movimento Tattico (8.3), e non può uscire da un'Area di Entrata.
- AREE DI ENTRATA: Non può lasciare un'Area di Entrata.
- UNITA' DI QUALITA' SCADENTE: Un'unità Disorganizzata di Qualità Scadente che inizia il suo movimento in EZOC deve lasciarla se possibile – **a meno che** non sia raggruppata con unità in Buon Ordine. Le unità di Qualità Scadente Disorganizzate non possono entrare in EZOC durante la Fase di Movimento **a meno che l'esagono contenga unità in Buon Ordine.** Se il movimento in un esagono senza EZOC non è possibile, deve rimanere nell'esagono.
- COMBATTIMENTO: Non può attaccare o Avanzare Dopo il Combattimento. Le unità Disorganizzate dimezzano la loro Forza di Difesa.
- DIFESA DETERMINATA: Non può essere l'Unità di Testa in una Difesa Determinata (12.0).
- ARTIGLIERIA: Non può usare un segnalino Mosso (17.3), dare il Supporto di Artiglieria (17.6) né girarsi dalla sua parte Pronta (17.8).
- UNITA' GENIERI: Non possono aiutare in un Assalto da Fiume né creare un Traghetto (23.3).
- UNITA' PONTIERI: Non possono riparare i ponti (5.8).
- TESTE DI RIFORNIMENTO AVIOTRASPORTATE: Non possono rifornire l'Artiglieria Aviotrasportata (17.8.2) né fornire Dispersi.
- Non può ricevere Rimpiazzi (20.2) né Dispersi (22.7).

ABILITA': Le unità Disorganizzate mantengono le loro abilità di ZOC, Morale e Spostamento per Corazzati. Le altre unità possono entrare o passare attraverso un esagono con unità amiche Disorganizzate senza divenire Disorganizzate.

14.3 Effetti della Piena Ritirata



(14.3.1) Le unità in Piena Ritirata subiscono tutte le penalità della Disorganizzazione con le seguenti eccezioni:

- Possono ignorare la restrizione del Movimento Tattico e muovere della loro piena MA (non è consentito il Movimento Esteso).
- Hanno Forza di Difesa di 0. Se sono raggruppate con altre unità non contribuiscono con nulla alla difesa (Valore Corazzato, Morale, ecc.). Se un'Unità Combattente nemica muove o avanza adiacente ad un'unità in Piena Ritirata, e quell'unità in Piena Ritirata non è raggruppata con un'Unità Combattente Disorganizzata o in Buon Ordine (non contate le unità Sconosciute), allora le unità in Piena Ritirata devono *immediatamente* Ritirarsi di 2 esagoni. Seguite tutte le linee guida della ritirata in 13.1.3. Le unità in Piena Ritirata possono rimanere adiacenti o muovere adiacenti ad unità nemiche fintanto che vi sono altre Unità Combattenti amiche (non contate le unità Sconosciute) nell'esagono che non sono in Piena Ritirata. Le unità separate da un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte o Lago non sono considerate adiacenti.
- Le unità in Piena Ritirata *non* hanno ZOC.
- Impiegano di più a recuperare (14.4.1).

14.4 La Fase di Recupero

(14.4.1) Recupero: Durante la Fase di Recupero, tutte le unità amiche Disorganizzate ed in Piena Ritirata che non sono in EZOC recuperano automaticamente un livello – si rimuovono i segnalini di Disorganizzazione e quelli di Piena Ritirata sono girati dalla parte Disorganizzata. Se un'unità Disorganizzata o in Piena Ritirata si trova in EZOC, allora il recupero viene determinato da un tiro di dado consultando la Tabella del Recupero. I giocatori possono scegliere di non recuperare un'unità in Piena Ritirata per mantenere la sua capacità di Ritirata Automatica (14.3.1).

(14.4.2) La Tabella del Recupero: Se un'unità Disorganizzata o in Piena Ritirata è adiacente ad un'unità nemica, allora l'unità deve effettuare un Tiro di Dado per il Recupero

(14.4.3) Recupero da Altro Stato: Le unità amiche recuperano da altri stati in questo momento. Rimuovete tutti i segnalini di Disperso (22.3.6), Ingaggiato (11.5) e Stanco (25.3.3), indipendentemente dallo stato dell'unità o sua posizione sulla mappa.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

TABELLA DEL RECUPERO	
Tiro di Dado	***Risultato***
1 – 4	L'unità rimane nel suo stato attuale
5 – 6	L'unità recupera un livello
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO (cumulativi):	
+1	*L'unità si trova in un esagono di Cittadina o Città*
+1	*L'unità è di Elite*
-1	*L'unità è di Qualità Scadente*
Trattate i risultati inferiori ad 1 come 1, e quelli superiori a 6 come 6	

15. AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

15.1 I Concetti Base

Se il difensore viene eliminato o si ritira, allora tutte le unità in Buon Ordine che hanno partecipato all'attacco o che sono raggruppate con le unità attaccanti (incluse le unità in Sovraffollamento) possono avanzare dopo il combattimento. Le unità di Artiglieria e le Teste di Rifornimento Aviotrasportate non avanzano mai dopo il combattimento. Avanzare dopo il combattimento non spende MP, non contate solo gli esagoni. Il limite di raggruppamento deve essere rispettato al termine di ciascuna avanzata. Le unità che sono raggruppate con unità attaccante che hanno partecipato ad un attacco diverso non possono avanzare con le unità attaccanti correnti.

15.2 Ratei di Avanzata

Vi sono tre tipi di avanzata: Limitata, Normale e Bonus.

- **Avanzata Limitata**: Questa si ha solamente quando il difensore viene eliminato con un risultato EX o quando l'ultimo livello di forza di una Difesa Determinata ha successo ma viene eliminato nel farlo – l'attaccante può occupare solo l'esagono lasciato libero dal difensore e si ferma.
- **Avanzata Normale**: Le unità possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.
- **Avanzata Bonus**: Le unità possono avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione.

BONUS SU STRADA: Se un'unità Meccanizzata segue il percorso di una strada (qualsiasi dei tre tipi) per tutta la sua avanzata, e rispetta la regola del Raggruppamento per il Bonus su Strada (15.4), può incrementare il suo rateo di avanzata di un esagono. In questo modo un'unità Meccanizzata potrebbe avanzare di due esagoni in una Avanzata Normale e di tre con una Avanzata Bonus. Le unità Fuori Rifornimento non possono usare il Bonus su Strada.

Tabella dell'Avanzata Dopo il Combattimento

Risultato della CRT	Numero di Esagoni	Con Bonus su Strada *
Avanzata Limitata (EX o DD)	1 esagono**	Proibito
Avanzata Normale	1 esagono	2 esagoni
Avanzata Bonus (DMR, DS)	2 esagoni	3 esagoni

** Solo unità Meccanizzate*
*** Nell'esagono lasciato vuoto dal difensore (11.1, 12.3)*

15.3 Avanzata in Qualsiasi Direzione

Le unità possono avanzare in qualsiasi direzione e non sono obbligate ad entrare nell'esagono lasciato libero dal difensore, eccetto in un Assalto a Fiume Maggiore (9.5.3).

15.4 Raggruppamento per il Bonus su Strada

Le unità meccanizzate che usano il Bonus su Strada non possono terminare la loro avanzata raggruppate con un'altra unità a meno che una di esse non sia un'unità con Raggruppamento Gratuito.

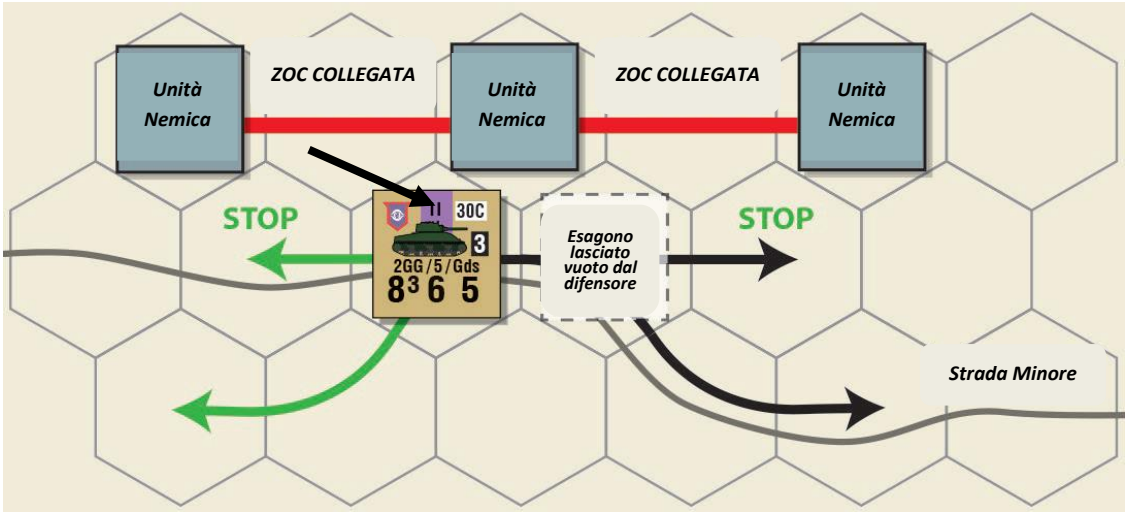
***NOTA DI GIOCO**: Questa restrizione non si applica al contrario – le unità che Avanzano Dopo il Combattimento della normale distanza possono terminare la loro avanzata con un'unità che ha usato il Bonus su Strada.*

15.5 Avanzata e ZOC Nemiche (EZOC)

(15.5.1) EZOC: Le unità devono fermarsi quando entrano in EZOC (anche se l'esagono contiene un'unità amica) con una eccezione: le unità possono ignorare le EZOC nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.

(15.5.1) ZOC Collegate Nemiche: Non si può mai entrare in né attraversare una ZOC Collegata nemica durante una Avanzata Dopo il Combattimento, eccetto quando *si entra* nell'esagono lasciato libero dal difensore.

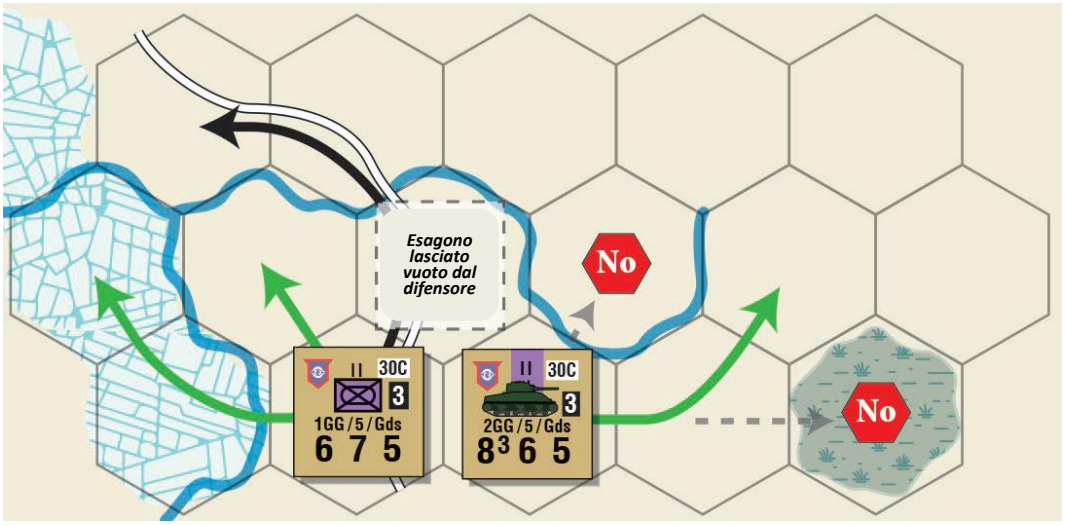
Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita



***ESEMPIO**: Le unità Carri britanniche hanno ottenuto una avanzata di due esagoni. Possono ignorare le EZOC nell'esagono lasciato vuoto dal difensore ed avanzare di un terzo esagono se seguono la strada. Le frecce nere piene indicano percorsi consentiti di avanzata dopo il combattimento. Le linee verdi dimostrano che le unità possono avanzare in qualsiasi direzione.*

15.6 Terreno ed Avanzata Dopo il Combattimento

- Nessuna unità può avanzare in un esagono o attraverso un lato di esagono che le è proibito durante il normale movimento.
- FIUMI MINORI: Le unità di Tipo Fanteria possono attraversare un lato di esagono di Fiume Minore senza ponte solo nel primo esagono della loro avanzata.
- CANALI: Le unità di Tipo Fanteria possono attraversare un lato di esagono di Canale senza ponte solo se stavano attaccando attraverso di esso ed è il primo esagono della loro avanzata.
- FIUMI MAGGIORI: Le unità di Tipo Fanteria possono attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte solo se stavano attaccando attraverso di esso ed è il primo esagono della loro avanzata. A differenza dei lati di esagono di Canale, il primo esagono deve essere quello lasciato libero dal difensore.
- PALUDE: Le unità di Tipo Fanteria devono fermarsi e cessare la loro avanzata se entrano in un esagono di Palude a meno che non vi entrino su strada.



***ESEMPIO**: L'attacco britannico ha ottenuto una Avanzata Bonus. Le unità Meccanizzate possono avanzare di 2 esagoni o di 3 se usano il Bonus su Strada. L'unità Carri britannica non può avanzare negli esagoni con indicazione "No" in quanto le unità Veicolo non possono attraversare Fiumi Minori senza ponte o esagoni di Palude a meno che non lo facciano su strada. La Fanteria Meccanizzata può attraversare i Fiumi Minori senza ponte sempre che sia il primo esagono della loro avanzata.*

16. COMBATTIMENTO DI SFONDAMENTO

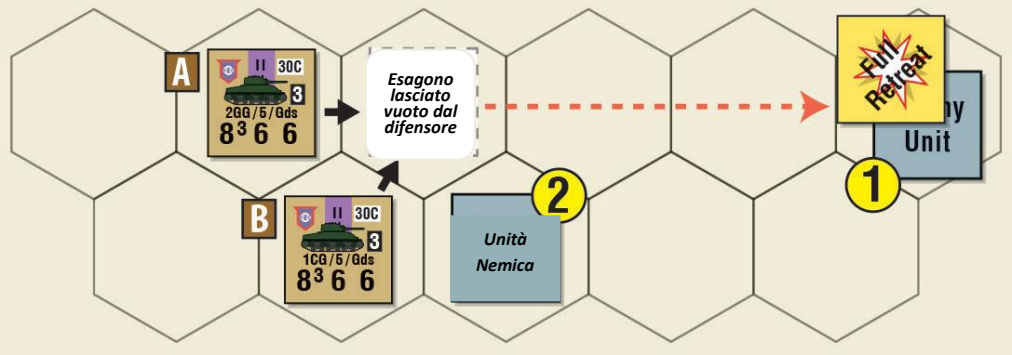
16.1 In Generale

Il Combattimento di Sfondamento consente alle unità che stanno avanzando dopo il combattimento di attaccare ancora. Solo le unità che hanno ottenuto un risultato DS (incluso un DS Automatico) o DMR in combattimento possono fare il Combattimento di Sfondamento. Questo usa la stessa procedura e CRT del normale attacco, eccetto per le caratteristiche e restrizioni aggiuntive

elencate in 16.3. Il Combattimento di Sfondamento può attaccare qualsiasi unità nemica, incluse quelle che si sono appena ritirate nel normale combattimento o quelle che sono state attaccate da altre unità amiche.

16.2 Il Gruppo di Sfondamento

Un solo gruppo (d'ora in poi detto il Gruppo di Sfondamento) in ciascun attacco può effettuare il Combattimento di Sfondamento. Le altre unità che hanno partecipato possono Avanzare Dopo il Combattimento dopo che il Gruppo di Sfondamento ha terminato di avanzare ed ha effettuato il Combattimento di Sfondamento. Se l'attaccante aveva più di un gruppo coinvolto nel combattimento, ha l'opzione di formare il Gruppo di Sfondamento nell'esagono lasciato vuoto dal difensore se lo desidera, pagando 1 esagono di quelli di avanzata per farlo.



ESEMPIO: Le unità A e B hanno appena ottenuto un risultato DMR contro l'Unità Nemica #1 e quindi possono fare il Combattimento di Sfondamento. Le due unità A e B formano il Gruppo di Sfondamento avanzando nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Con il loro secondo esagono possono usarlo per effettuare il Combattimento di Sfondamento contro l'unità #2. Se ha successo possono avanzare in quell'esagono.

16.3 Costo e Procedura

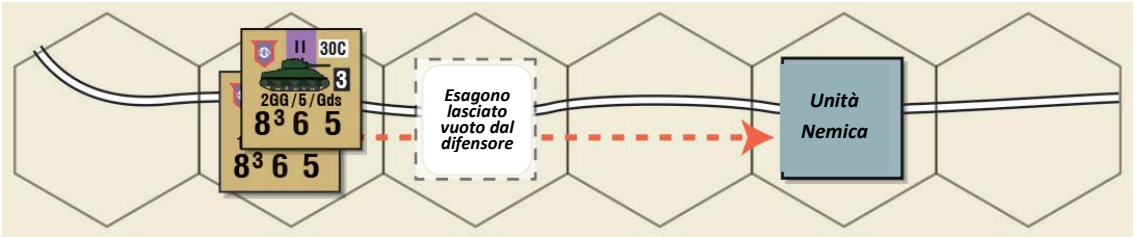
(16.3.1) Costo: Fare il Combattimento di Sfondamento costa al Gruppo di Sfondamento un esagono della sua avanzata. Se il Combattimento di Sfondamento ha successo nell'obbligare alla ritirata il difensore, il Gruppo di Sfondamento può avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore senza costo aggiuntivo o fermarsi nell'esagono da cui ha attaccato.

***NOTA DI GIOCO**: Le unità non-meccanizzate possono muovere di 1 esagono ed effettuare il Combattimento di Sfondamento, mentre le unità meccanizzate con Bonus su Strada possono muovere di 2 esagoni ed effettuare il Combattimento di Sfondamento. Il Combattimento di Sfondamento può aversi all'inizio, durante o alla fine dell'avanzata.*

(16.3.2) Massimo un Combattimento di Sfondamento: Se il combattimento ottiene un risultato DS o DMR, il Gruppo di Sfondamento può completare la sua avanzata ma non può effettuare alcun ulteriore Combattimento di Sfondamento.

(16.3.3) No Avanzata Aggiuntiva: L'attaccante non ottiene mai altri esagoni di avanzata da un Combattimento di Sfondamento iniziale che ha avuto successo – usate sempre l'avanzata del combattimento iniziale.

(16.3.4) Combattimento di Sfondamento e Bonus su Strada: Se si usa il Bonus su Strada (15.2), il Gruppo di Sfondamento può essere composto da una sola unità più una a Raggruppamento Gratuito.



ESEMPIO: Le due unità Carri inglesi hanno ottenuto un risultato DS eliminando l'unità e consentendo il Combattimento di Sfondamento. Usando il Bonus su Strada, un'unità potrebbe avanzare di due esagoni lungo la strada ed effettuare il Combattimento di Sfondamento contro l'unità distante tre esagoni.

16.3.5 Restrizioni

- Non è consentito il Combattimento di Sfondamento contro un esagono nel quale non si può normalmente entrare.
- Il Gruppo di Sfondamento non si può dividere ed attaccare da esagoni diversi – non è consentito il Combattimento di Sfondamento multiesagono.
- CONGESTIONE STRADALE: Il Gruppo di Sfondamento non può effettuare un Combattimento di Sfondamento (o Aiutare Altri Attacchi [16.5]) da un esagono che contiene unità amiche che non hanno preso parte al combattimento originario.
- I Combattimenti di Sfondamento sono proibiti attraverso Fiumi Maggiori o Canali *senza ponte.*
- Non è consentito il Supporto di Artiglieria né Aereo in un Combattimento di Sfondamento; si applicano tutti gli altri modificatori al combattimento (incluso del Terreno, Spostamento del Morale e Spostamento dei Corazzati).

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

16.4 Combattimento di Sfondamento contro Unità che si sono Ritirate

A differenza delle ritirate dal combattimento (13.5), le unità difendenti che si sono già ritirate precedentemente nella fase di combattimento non sono eliminate se obbligate a ritirarsi ancora da un Combattimento di Sfondamento. Ricordate, le unità in Piena Ritirata si ritirano automaticamente se un'unità nemica muove adiacente (14.3.1).

16.5 Gruppo di Sfondamento che Assiste Altri Attacchi

Se il Gruppo di Sfondamento avanza adiacente ad un esagono difendente che sta per essere attaccato da altre unità amiche, il Gruppo di Sfondamento può usare la sua opzione di Combattimento di Sfondamento (pagando 1 esagono della sua avanzata) per aggiungere **la metà** della sua Forza di Attacco al combattimento (non può fare parte della Formazione di Testa anche se appartiene alla stessa divisione) e prendere parte all'attacco. Se accade questo, questo attacco deve essere risolto subito dopo. Un Gruppo di Sfondamento che assiste un altro combattimento non beneficia in alcun modo del nuovo risultato di Avanzata Dopo il Combattimento dell'attacco – il gruppo che assiste può avanzare solo nell'esagono lasciato vuoto dal difensore e fermarsi o rimanere nel suo esagono corrente.

17. UNITA' DI ARTIGLIERIA

17.1 Artiglieria in Generale



Le unità di artiglieria danno spostamenti di colonna favorevoli sulla CRT ed un DRM +1 sulla Tabella della Difesa Determinata. Quando si usa o lo spostamento o il DRM per la Difesa Determinata, l'unità di Artiglieria viene girata sul lato Usata.

17.2 Proprietà

Le unità di Artiglieria hanno le seguenti proprietà:

- Sono unità con Raggruppamento Gratuito (6.2).
- Hanno un solo livello di forza.
- Non possono essere Unità di Testa (12.2.2).
- Non possono Avanzare Dopo il Combattimento (15.1).
- Non possono essere usate nel Combattimento di Sfondamento (16.0).

17.3 Movimento delle unità di Artiglieria

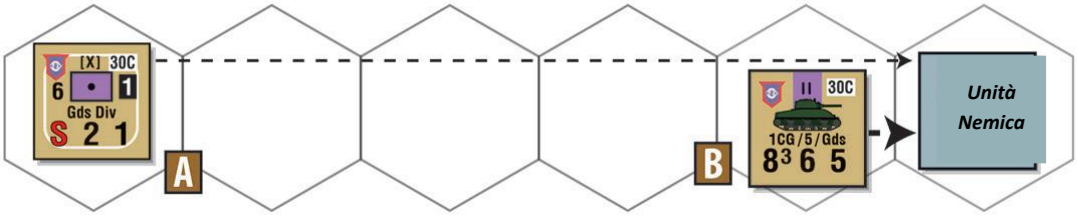
Le unità di Artiglieria sono unità di Tipo Veicolo. Possono usare il Movimento Tattico per muovere di un esagono e dare il Supporto di Artiglieria nello stesso turno; oppure di due esagoni ma divengono Disorganizzate.

SEGNALINI MOSSO [*moved*]: Le unità di Artiglieria possono essere mosse sino a 5 MP se ricevono un segnalino di Mosso. Solo mentre ha questo segnalino l'unità di artiglieria può usare il costo di movimento su strada ed il Movimento Esteso. Il segnalino deve rimanere sull'unità sino alla Fase di Movimento amica seguente, quando il possessore lo può rimuovere, riposizionare, o tenere sull'unità. Il giocatore tedesco ha due soli segnalini di Movimento, l'Alleato ne ha tre; questo è un limite fisso. Le unità di Artiglieria possono girarsi dalla parte Pronta mentre hanno segnalino di Movimento. Mentre hanno un segnalino di Movimento, le unità di Artiglieria:

- Hanno Forza di Difesa di 1.
- Non possono dare Supporto di Artiglieria.
- Perdono immediatamente il loro segnalino Mosso se obbligate a ritirarsi.

17.4 Raggio

Ogni unità di Artiglieria ha un raggio. Questo è la distanza massima (misurata in esagoni) alla quale può trovarsi l'unità di Artiglieria dall'esagono bersaglio per poter dare il Supporto di Artiglieria (17.6). Il terreno e le unità combattenti che si frappongono non hanno effetto. Sia l'attaccante che il difensore tracciano il raggio all'esagono sotto attacco. Contate l'esagono bersaglio ma non l'esagono dell'unità di Artiglieria.



ESEMPIO: L'Unità di Artiglieria A è a 5 esagoni di distanza dall'unità nemica, quindi può dare supporto all'attacco dell'Unità B.

17.5 Lato Pronto e Sparato



Le unità di Artiglieria hanno un solo livello di forza; il retro viene usato per indicare che l'unità di Artiglieria ha sparato. Una volta che un'unità di Artiglieria spara, viene girata sul retro. Le unità di Artiglieria sul lato Sparato non possono più dare uno spostamento in combattimento o il DRM +1 sulla Tabella della Difesa Determinata. Le unità di Artiglieria possono girarsi sul lato Pronto solo durante la Fase di Rifornimento dell'Artiglieria.

17.6 Supporto di Artiglieria

(17.6.1) In Generale: Ciascuna unità di Artiglieria può dare il Supporto di Artiglieria solamente ad un combattimento per Fase di Combattimento. Possono essere usate solo le unità di Artiglieria che sono entro il raggio e sul lato Pronto. Si applicano le seguenti restrizioni al Supporto di Artiglieria:

- Le unità di Artiglieria che sono Disperse, Ingaggiate, Disorganizzate, in Piena Ritirata o con un segnalino di Movimento non possono dare il Supporto di Artiglieria.
- Le unità di Artiglieria non possono dare il Supporto di Artiglieria al loro esagono.
- Le unità di Artiglieria possono dare supporto ad un attacco solo il combattimento coinvolge un'unità della loro Formazione (la Formazione può non essere la Formazione di Testa). ***Eccezione**: L'Artiglieria Alleata a livello di Corpo può dare supporto a qualsiasi combattimento, incluso quelli con solo unità americane.* ***L'Artiglieria può dare il Supporto Difensivo di Artiglieria a qualsiasi Formazione amica.***
- L'unità di Artiglieria tedesca Arko 191 può dare il Supporto di Artiglieria sia alla Formazione von Tettau che 2° SS ed ha un codice di colore per indicarlo.

(17.6.2) Supporto Offensivo di Artiglieria: Ciascuna unità di Artiglieria che dà Supporto Offensivo conferisce all'attaccante uno spostamento favorevole di una colonna a destra sulla CRT. Il giocatore Alleato (solamente) può ottenere due spostamenti in un singolo combattimento usando sia l'unità di Artiglieria 5 AGRA che un'altra unità di Artiglieria amica.

(17.6.3) Supporto Difensivo di Artiglieria: Una unità di Artiglieria può essere usata girata per dare un DRM +1 al tiro di dado per la Difesa Determinata. Non si può usare più di un'unità di artiglieria per combattimento. Se il difensore tira più volte per non essere in grado di ritirarsi, ciascun tiro di dado riceve il DRM +1 senza costi aggiuntivi.

17.7 Artiglieria nel Combattimento di Terra

Le unità di Artiglieria non hanno Forza di Attacco, possono dare solo il Supporto di Artiglieria (17.6) in un attacco. Se attaccate usano la Forza di Difesa – non possono dare il Supporto Difensivo di Artiglieria al loro esagono. Un'unità di Artiglieria può usare la sua Forza Difensiva nella stessa Fase di Combattimento nella quale ha dato il Supporto Difensivo di Artiglieria ad un esagono differente. Inoltre, un'unità di Artiglieria può dare il Supporto Difensivo di Artiglieria dopo essere stata attaccata sempre che non sia Dispersa, Ingaggiata, Disorganizzata, in Piena Ritirata o con un segnalino Mosso.

17.8 Rifornimento dell'Artiglieria

(17.8.1) Rifornimento dell'Artiglieria Alleata non Aviotrasportata: In ogni Fase di Rifornimento dell'Artiglieria amica, il giocatore Alleato può girare sul lato Pronto due qualsiasi unità di Artiglieria *non Aviotrasportate* che possono tracciare un Percorso di Rifornimento all'Area di Entrata N.

***NOTA DI GIOCO**: L'Artiglieria Aviotrasportata sbarca sul lato Pronto. Una volta usata, L'Artiglieria aviotrasportata può girarsi sul lato Pronto solamente se viene rifornita con un lancio paracadutato (vedere sotto). Non può usare l'Area di Entrata N per girarsi.*

(17.8.2) Rifornimento dell'Artiglieria Aviotrasportata Alleata: Se le condizioni meteo sono Sereno, l'Alleato può girare tutte e tre le sue unità di Artiglieria Aviotrasportate; se le condizioni meteo sono Nuvoloso, può girare una delle tre. Nessuna può essere girata nei turni di Coperto e notturni. L'unità di Artiglieria girata deve avere un Percorso di Rifornimento via terra di 4 esagoni alla Testa di Rifornimento Aviotrasportata della sua divisione e tale Testa di Rifornimento deve a sua volta avere un Percorso di Rifornimento via terra di 4 esagoni ad uno degli Esagoni di Lancio della divisione che sia:

- non in EZOC (le unità amiche nell'esagono annullano le EZOC per questo fine)
- in terreno Aperto o Polder (i Paesi non hanno effetto)

Dopo il turno 5 l'esagono occupato da una Testa di Rifornimento Aviotrasportata più i sei esagoni adiacenti possono essere considerati un Esagono di Lancio per il rifornimento dell'artiglieria se si rispettano le due condizioni sopra esposte.

***NOTA DI GIOCO**: L'Artiglieria Aviotrasportata può ancora girarsi anche se la sua Testa di Rifornimento Aviotrasportata è esaurita.*

(17.8.3) Rifornimento dell'Artiglieria Tedesca: Durante la Fase di Rifornimento dell'Artiglieria tedesca dei turni AM e PM (mattino e pomeriggio) il giocatore tedesco può girare due qualsiasi unità di Artiglieria che possono tracciare un Percorso di Rifornimento ad un'Area di Entrata amica. Durante i turni notturni tutte le unità di Artiglieria tedesche che possono tracciare un Percorso di Rifornimento ad un'Area di Entrata amica possono girarsi sul lato Pronto.

(17.8.4) Restrizioni: Il rifornimento dell'Artiglieria non può essere accumulato – non si conservano le girate delle unità. Le unità di Artiglieria che sono Disorganizzate o in Piena Ritirata non possono essere girate sul lato Pronto. I segnalini Ingaggiato e Mosso non hanno effetto sul rifornimento.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

18. RIFORNIMENTO

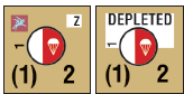
18.1 La Fase di Rifornimento



Durante la Fase di Rifornimento il Giocatore in Fase verifica il rifornimento per tutte le sue unità. I giocatori verificano il rifornimento tracciando un Percorso di Rifornimento dall'unità ad una Fonte di Rifornimento. Se non si può tracciare un Percorso di Rifornimento, l'unità riceve un segnalino Fuori Rifornimento. Se l'unità era già Fuori Rifornimento non vi sono effetti aggiuntivi. Se qualsiasi unità con segnalino Fuori Rifornimento da un turno precedente può ora tracciare un Percorso di Rifornimento, il segnalino viene rimosso.

***NOTA DI GIOCO**: Sono incluse due serie di segnalini Fuori Rifornimento di colore diverso, nel caso in cui sia unità tedesche che Alleate siano in questo stato e vicine le une alle altre. I due segnalini fuori rifornimento della 1° ed 82° possono essere usati per indicare tutte le unità della divisione che sono fuori rifornimento invece che porre un segnalino fuori rifornimento su ciascuna unità della divisione.*

18.2 Fonti di Rifornimento



(18.2.1) Il rifornimento è disponibile a tutte le Aree di Entrata amiche (19.2) e Teste di Rifornimento Aviotrasportate.

(18.2.2) Le **Teste di Rifornimento Aviotrasportate** sono Fonti di Rifornimento temporanee per le unità che appartengono a quella divisione aviotrasportata. Le unità amiche che non fanno parte di quella divisione non possono usare quella Testa di Rifornimento come Fonte di Rifornimento. Alla conclusione della Fase del Rifornimento Alleata del turno 5 (dopo che hanno dato il rifornimento alle unità della loro divisione), le Teste di Rifornimento Aviotrasportate sono girate sul lato esaurito [*Depleted*]. Da quel momento possono solo aiutare nel rifornimento delle unità di artiglieria della loro divisione (17.8.2), consentono ai Dispersi di riunirsi alla loro divisione (22.7) e servono come Esagono di Lancio per la loro divisione (22.2.1). Una volta Esaurite non tornano mai sul lato non Esaurito e le unità Aviotrasportate devono tracciare il rifornimento ad una Area di Entrata amica per poter essere in Rifornimento.

PROPRIETA':

- Sono considerate unità combattenti di Tipo Veicolo, ma la loro Forza di Difesa viene usata solo se sono l'unica unità nell'esagono. Se raggruppate con altre unità amiche non possono essere usate per assorbire una perdita.
- Hanno un solo livello di forza, il loro retro indica lo stato di Esaurimento.
- Si raggruppano gratuitamente.
- Hanno una ZOC, ma non possono formare una ZOC Collegata.
- Possono muovere solo usando il Movimento Tattico.
- Non possono essere l'Unità di Testa in una Difesa Determinata (12.2.2).
- Non possono Avanzare Dopo il Combattimento (15.1).

(18.2.3) Teste di Rifornimento Eliminate: Se una Testa di Rifornimento Aviotrasportata viene eliminata, torna in gioco nella Fase di Rifornimento Alleata seguente a queste condizioni:

- Deve essere posta in un esagono che contiene almeno una unità della sua divisione. Se posta in Polder, deve esserci una strada nell'esagono. Se non vi è un tale esagono, allora non può tornare.
- Ritorna in gioco sul lato Esaurito.
- Ritorna in gioco Disorganizzata, ma può recuperare nella Fase di Recupero del turno successivo seguendo le normali regole sul Recupero.

18.3 Percorso di Rifornimento

Un Percorso di Rifornimento è un percorso di esagoni contigui da un'unità ad una Fonte di Rifornimento. Una Fonte di Rifornimento è composta da due parti: una Parte via Terra ed una Parte via Strada.

(18.3.1) La **Parte via Terra** del Percorso di Rifornimento può essere lunga sino a 4 esagoni, e deve terminare in un esagono di strada o una Fonte di Rifornimento. Può attraversare tutti i tipi di terreni ma il percorso non può:

- Attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte eccetto ad un Traghetto utilizzabile (anche uno fornito da un'unità di Genieri).
- Entrare in un esagono occupato dal nemico.
- Attraversare o entrare in una ZOC Collegata nemica.
- Entrare in due esagoni consecutivi in EZOC. Le unità amiche annullano le EZOC nell'esagono che occupano.

***NOTA DELL'IDEATORE**: L'ultima restrizione consente ad un percorso di rifornimento di raggiungere le unità parzialmente circondate da unità nemiche.*

(18.3.2) La **Parte via Strada** del Percorso di Rifornimento può essere di qualsiasi lunghezza e deve seguire un percorso di esagoni di strada contigui (di qualsiasi tipo). In nessun punto la Parte via Strada del Percorso di Rifornimento può:

- Entrare in un esagono occupato dal nemico.

- **Entrare in EZOC** – anche se quell'esagono contiene un'unità amica. *Questi esagoni sono considerati occupati da truppe di retrovia o sicurezza non rappresentate da pedine.*
- Attraversare un lato di esagono di ponte demolito o un Traghetto (utilizzabile o no). *Si può usare un Traghetto nella parte via Terra di un Percorso di Rifornimento.*
- Attraversare un ponte Intatto, quando si traccia un Percorso di Rifornimento tedesco.
- Attraversare un ponte Minato per la Demolizione, quando si traccia un Percorso di Rifornimento Alleato.



L'esempio sopra mostra due Percorsi di Rifornimento via Terra consentiti per l'unità A. Notate come il percorso può attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte usando un'unità Genieri amica e come l'unità B annulla la EZOC nell'esagono che occupa.

18.4 Penalità per essere Fuori Rifornimento

Un'unità che ha segnalino Fuori Rifornimento subisce le seguenti penalità:

- MOVIMENTO: Deve usare il Movimento Tattico (8.3).
- COMBATTIMENTO: La sua Forza di Attacco viene dimezzata (le frazioni sono arrotondate per eccesso quindi 1 dimezzato dà ancora 1 [10.1]).
- AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO: Non è consentito il Bonus della Strada (15.2).
- ARTIGLIERIA: Le unità di Artiglieria non Aviotrasportate non possono girarsi dalla parte Pronta. Possono dare ancora il Supporto di Artiglieria fintanto che sono sul lato Pronto.

CAPACITA': Le unità Fuori Rifornimento mantengono la loro piena Forza di Difesa, nonché la loro ZOC e ZOC Collegata, Valore di Morale e Valore Corazzato.

18.5 Rifornimento Aviotrasportato

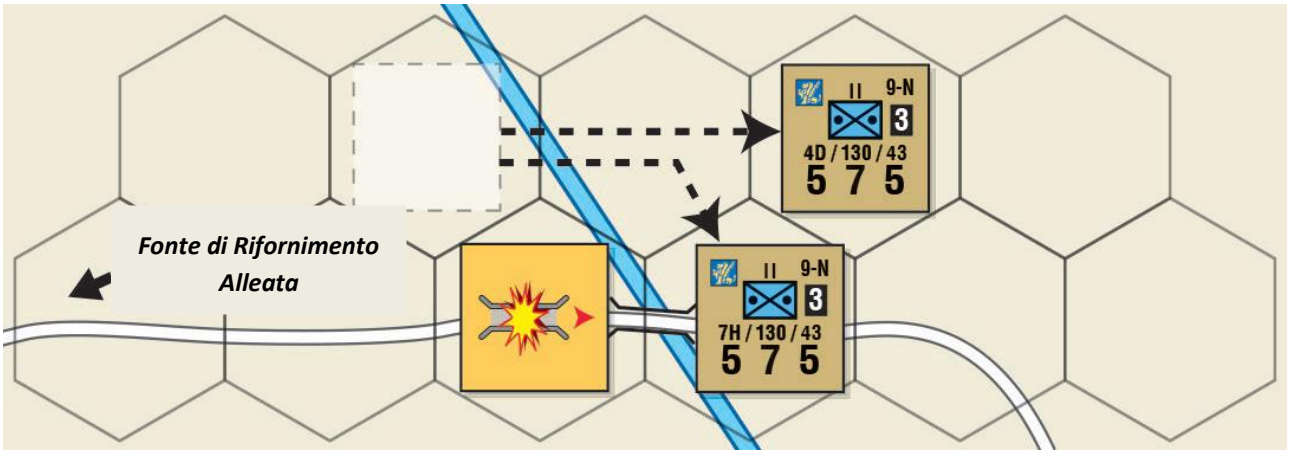
Le unità Aviotrasportate Alleate sono automaticamente in Rifornimento nel primo turno in cui scendono e non verificano il rifornimento nella prima Fase di Rifornimento del turno in cui scendono. A partire dalla Fase di Rifornimento del turo seguente devono poter tracciare il rifornimento ad una Testa di Rifornimento Aviotrasportata o Area di Entrata amica per rimanere in rifornimento.

***NOTA DI GIOCO**: Questo garantisce che le unità Aviotrasportate Alleate saranno sempre in rifornimento per i primi due turni dopo essere scese a terra.*

18.6 Fanteria Smontata



Se durante la Fase di Rifornimento Alleata un'unità Alleata Meccanizzata o di Fanteria Motorizzata è in Rifornimento ma il suo Percorso di Rifornimento via Terra attraversa un Canale senza ponte, allora è considerata smontata dai suoi veicli e viene posto un segnalino *Smontata* sull'unità (se il Percorso di Rifornimento via Terra attraversa un Traghetto utilizzabile su un Fiume Maggiore il segnalino non viene posto). Questa unità è considerata in Rifornimento ma deve muovere come unità non Meccanizzata con MA di 3. Il segnalino viene rimosso immediatamente se all'inizio del suo movimento il suo Percorso di Rifornimento via Terra non attraversa più un Canale senza ponte. Notate che le unità fuori rifornimento non necessitano di questo segnalino.



***ESEMPIO**: Le due unità britanniche di Fanteria Meccanizzata usano il Movimento Tattico per attraversare il lato di esagono di Canale. Nella loro successiva Fase di Movimento devono muovere come unità non Meccanizzate con MA di 3 in quanto il loro Percorso di Rifornimento via Terra attraversa un lato di esagono di Canale senza ponte.*

19. RINFORZI ED AREE DI ENTRATA

19.1 Rinforzi non Aviotrasportati

I rinforzi non Aviotrasportati sono posti nelle loro Aree di Entrata (indicate sulle pedine) all'inizio della Fase di Movimento del possessore. Possono entrare sulla mappa con MA piena attraverso l'Area di Entrata pagando il costo del terreno per il primo esagono dove entrano. I rinforzi possono entrare sulla mappa muovendo in EZOC ma devono fermarsi e non muovere oltre. Invece di entrare sulla mappa, un'unità può rimanere nell'Area di Entrata o essere mossa in un'Area di Entrata amica adiacente (19.6).

19.2 Aree di Entrata Amiche

(19.2.1) Aree di Entrata Alleate: Le Aree di Entrata M, N, ed O sono sempre amiche all'Alleato; le Aree di Entrata A ed L divengono amiche nel Turno 7.

(19.2.2) Aree di Entrata Tedesche: Le Aree di Entrata dalla B alla K sono sempre amiche per il tedesco. Le Aree di Entrata A ed L sono amiche sono dai turni 1 al 6. Nel turno 7 divengono controllate dall'Alleato e qualsiasi unità tedesca ancora in quelle Aree di Entrata all'inizio del turno 7 viene posta nell'Area di Entrata tedesca adiacente. Questo causa la Disorganizzazione se in Buon Ordine e la Piena Ritirata se già Disorganizzata.

19.3 Aree di Entrata in Generale

(19.3.1) Si può entrare nelle Aree di Entrata amiche durante il movimento, ritirata, o avanzata dopo il combattimento. Durante la Fase di Movimento, il costo per entrare in un'Area di Entrata è di 1 MP. Nell'entrare nell'Area di Entrata l'unità si deve fermare e non può uscirne sino ad una Fase di Movimento successiva. Per lasciare un'Area di Entrata vedere la regola 19.1. Solo le unità in Buon Ordine possono lasciare un'Area di Entrata (***eccezione**: lo spostamento automatico dalle Aree A ed L, 19.2.2*). Le Aree di Entrata non sono considerate adiacenti agli esagoni per il Recupero (14.4.2), per il Movimento Esteso (8.2) e per la Ritirata.

(19.3.2) Fiumi Maggiori: L'entrata ed uscita da un'Area di Entrata attraverso un Fiume Maggiore è proibita (***eccezione**: Traghetto di Pannerden, Area H*).

19.4 Proprietà delle Aree di Entrata

- Nessun limite al raggruppamento eccetto quando si attacca sulla mappa (19.7).
- Le ZOC non si estendono in o fuori dalle Aree di Entrata.
- Le unità non possono essere attaccate mentre sono in un'Area di Entrata.
- Le unità Alleate non possono entrare nelle Aree di Entrata tedesche e le unità tedesche non possono entrare nelle Aree di Entrata Alleate.

19.5 Ritirata Fuori Mappa

Un'unità che si ritira fuori mappa in un'Area di Entrata *nemica* viene eliminata. Un'unità che si ritira fuori mappa in un'Area di Entrata amica viene posta in quell'Area di Entrata e diviene Disorganizzata o in Piena Ritirata (come appropriato). Un'unità Disorganizzata/in Piena Ritirata non può rientrare sulla mappa sino a quando non torna in Buon Ordine.

19.6 Movimento tra Aree di Entrata

Un'unità che inizia il suo movimento in un'Area di Entrata può muovere in un'Area di Entrata adiacente al costo di tutta la sua MA. Le due Aree di Entrata devono effettivamente toccarsi – se vi è un vuoto tra le due Aree di Entrata (come tra H ed I) allora non è

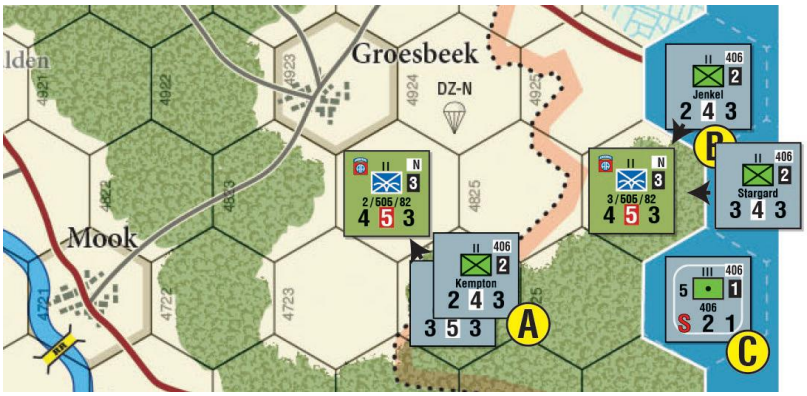
consentito alcun movimento tra di esse. Le unità che muovono in un'Area di Entrata adiacente non possono attaccare sulla mappa nella Fase di Combattimento di quel turno (19.7). (*Usate un segnalino Esaurito [Spent] se necessario*). Non vi è limite al numero di unità che possono muovere tra aree adiacenti.

19.7 Attaccare sulla Mappa

Le unità in un'Area di Entrata possono attaccare sulla mappa durante la Fase di Combattimento amica se vi sono unità nemiche adiacenti all'Area di Entrata. Le unità che attaccheranno sulla mappa sono raggruppate sul bordo dell'Area di Entrata rispettando i limiti al raggruppamento (supponete che gli esagoni si estendano nelle Aree di Entrata per questo fine). Possono attaccare da lì e se hanno successo nell'eliminare o far ritirare le unità nemiche, possono avanzare sulla mappa attraverso il lato d'esagono da cui hanno attaccato, ma non sono obbligate a farlo. Se l'attacco non riesce ad eliminare o a far ritirare i difensori, le unità rimangono nell'Area di Entrata.

19.8 Artiglieria ed Aree di Entrata

Tutti i rinforzi di Artiglieria arrivano sul lato Pronto. Possono entrare sulla mappa normalmente o rimanere nell'Area di Entrata e dare il Supporto di Artiglieria. Se danno supporto da un'Area di Entrata, contate il raggio normalmente, usando il primo esagono sulla mappa come primo esagono. Un'unità di Artiglieria non è obbligata ad essere in alcun esagono fuori mappa certo – si suppone essere nella posizione più vantaggiosa per il possessore.



***ESEMPIO**: L'unità di Artiglieria tedesca (C) può dare supporto all'attacco A o B*

20. TURNI NOTTURNI E RIMPIAZZI

20.1 Turni Notturni

Un turno notturno è identico ai turni AM e PM eccetto:

- Non si tira mai il dado per le condizioni meteo.
- Il giocatore Alleato non riceve unità Aeree o Punti Aviotrasportati.
- Il giocatore tedesco può traghettare le unità di Tipo Veicolo (8.5.6).
- Il giocatore tedesco può girare tutte le unità di Artiglieria (17.8.3).
- Si ricevono i Rimpiazzi (20.2) a partire dal turno 8. *NOTA: I Dispersi Aviotrasportati sono Rimpiazzi speciali che arrivano a partire dal Turno 2.*
- REGOLA OPZIONALE: Si ha l'Attrito per Isolamento (27.2).

***NOTA**: I turni notturni rappresentano 12 ore – il periodo tra le 18.00 e le 06.00. I turni AM e PM rappresentano 6 ore ciascuno.*

20.2 Rimpiazzi

(20.2.1) Solo Turni Notturni: Si ricevono i rimpiazzi solo nei turni notturni **a partire dal Turno 8**, e sono assegnati durante la Fase di Movimento del possessore. Ciascun Rimpiazzo può ripristinare un'unità ridotta di un livello di forza o riportare in gioco un'unità eliminata al suo livello più basso. I rimpiazzi non possono essere conservati, e quelli non usati sono persi.

(20.2.2) Numero di Rimpiazzi

- TEDESCO: Due Rimpiazzi di Tipo fanteria per turno notturno – uno dal bordo occidentale della mappa (Aree di Entrata B o C) ed uno dai bordi nord ed est della mappa (Aree di Entrata F, G, H, o I).
- BRITANNICO: 1 Rimpiazzo di qualsiasi tipo (eccetto aviotrasportati) per turno notturno che arrivano dall'Area di Entrata N.

(20.2.3) Restrizioni: Si applicano le seguenti restrizioni quando si assegna un Rimpiazzo:

- L'unità che lo riceve deve avere un Percorso di Rifornimento all'Area di Entrata appropriate nel momento in cui viene usato il Rimpiazzo.
- L'unità che lo riceve deve essere in Buon Ordine. Non importa se è adiacente ad un'unità nemica.
- Una volta che un'unità Alleata viene eliminata, non può ricevere un rimpiazzo a meno che non sia un'unità Genieri o Pontieri.

- Le unità tedesche di Elite, le unità aviotrasportate Alleate, le unità di Artiglieria e le unità di Tipo Veicolo tedesche non possono mai ricevere Rimpiazzi (le unità aviotrasportate Alleate ricevono i Dispersi [22.7]).

(20.2.4) Ripristino delle Unità Eliminate: Un'unità eliminata che riceve un Rimpiazzo viene posta al suo livello di forza più basso nell'Area di Entrata da cui ha originato il Rimpiazzo. In alternativa, può essere posta in qualsiasi esagono amico di Città con un Percorso di Rifornimento all'Area di Entrata che ha dato il Rimpiazzo. L'esagono non può essere in EZOC. Per riportare in gioco un'unità di tre livelli di forza eliminata, spostatela nella Tabella dei Residui (11.4) e poi ponete il Residuo sulla mappa.



(20.2.5) Segnalini di Rimpiazzo: Indicate ciascuna unità che riceve un Rimpiazzo (incluse quelle che escono dalla casella Unità Eliminate) con un segnalino di Rimpiazzo. Quell'unità può muovere massimo di un esagono nella Fase di Movimento e non può attaccare nella Fase di Combattimento. Le unità Genieri non possono usare le loro speciali abilità nel turno in cui sono rimpiazzate. Se l'unità è in un'Area di Entrata può ancora muovere di un esagono sulla mappa o muovere in un'Area di Entrata adiacente. Il segnalino di Rimpiazzo viene rimosso nella Fase di Recupero. Un'unità con segnalino di Rimpiazzo impedisce TUTTI gli attacchi fuori dall'esagono – non solo dell'unità che riceve il Rimpiazzo. Quando viene rimosso il segnalino nella Fase di Recupero, la restrizione cessa. Le unità di Artiglieria in un gruppo con un segnalino di Rimpiazzo possono ancora dare il supporto al combattimento.

***NOTA**: Questa regola consente alle unità di rimanere in prima linea e ricevere Rimpiazzi in un settore tranquillo.*

21. UNITA' RESIDUE E RIUNIONE DELLE UNITA'

21.1 In Generale

Entrambi i giocatori possono creare un'unità Residua riducendo un'unità più grande. Le unità Residue sono normali unità di 1 livello di forza in tutti gli aspetti. Quando sono eliminate tornano nel Display Unità Residue e possono essere riutilizzate. L'unità Residua creata deve essere dello stesso tipo dell'unità di provenienza e della stessa divisione (se aviotrasportata). Usate i Residui di Tipo Carro per i battaglioni carri britannici (incluse le unità da Ricognizione Cromwell), usate i Residui di Tipo Fanteria per tutti gli altri tipi di unità britanniche non aviotrasportate (incluse le unità da Ricognizione Daimler Dingo). Se l'unità di provenienza è non-Meccanizzata, usate il lato non-Meccanizzato.

21.2 Procedura

Un'unità può ridursi prima, durante o dopo che ha mosso e prima (o dopo) una avanzata dopo il combattimento. L'unità Residua viene posta nell'esagono con l'unità che ha rimosso il livello di forza ed entrambe le unità possono poi muovere o avanzare dopo il combattimento normalmente. L'unità Residua creata è considerata aver speso lo stesso numero di MP (o esagoni del rateo di avanzata) dell'unità di provenienza nel momento in cui si divide.



Un battaglione viene ridotto di un livello di forza e crea un'unità Residua.

21.3 Restrizioni

SI hanno le seguenti restrizioni:

- Si può creare un Residuo solo durante un turno amico – mai durante un turno del giocatore nemico.
- Le unità Disperse, Disorganizzate ed in Piena Ritirata non possono creare il Residuo.
- Un'unità aviotrasportata Residua creata deve essere della stessa divisione dell'unità originaria.
- Il numero di unità Residue che possono essere create è strettamente limitato alle pedine fornite nel gioco.
- Le unità Residue sono considerate far parte della formazione che le ha create. Questo può richiedere una registrazione dei dati scritta.

***NOTA**: Il Rifornimento, le EZOC, il Movimento Esteso ed i segnalini Ingaggiato non hanno effetto sulla capacità di creare un Residuo.*

21.4 Ricostruzione con le Unità Residue

La Ricostruzione si ha durante la Fase di Movimento nel momento in cui le due unità hanno completato il loro movimento. Lo stato di rifornimento e le EZOC non hanno effetto sulla ricostruzione. Se l'unità Residua è Ingaggiata, Disorganizzata o in Piena Ritirata, allora l'unità che riceve il livello di forza riceve anch'essa tale stato. L'unità Residua torna nel suo display e l'unità di appartenenza incrementa di un livello di forza. Un'unità che assorbe un'unità Residua può ancora attaccare nella Fase di Combattimento se è in Buon Ordine.

RESTRIZIONI: Le unità Residue aviotrasportate possono ricostruirsi solo con un'unità della stessa divisione (non importa se dello stesso reggimento o battaglione). Tutte le altre unità Residue possono ricostruirsi solo con l'unità di appartenenza o possono dare un livello di forza per l'Unione delle unità (21.5).

***NOTA DI GIOCO**: Quando un'unità Residua si unisce ad un battaglione, il battaglione incrementa di un livello di forza e l'unità Residua è immediatamente disponibile per l'uso.*

21.5 Riunione delle Unità

Solo il giocatore tedesco può riunire le unità. Un'unità di Tipo Fanteria può essere ridotta di un livello di forza per ripristinare un'unità diversa di Tipo Fanteria di un livello di forza. Le unità Veicolo non possono riunirsi, ma la Fanteria Motorizzata/Panzergreandier possono. Questa azione può avvenire in qualsiasi momento durante una Fase di Movimento amica se si rispettano le condizioni seguenti:

- Entrambe le unità sono della stessa Formazione (10.2.2).
- Entrambe le unità hanno completato il loro movimento e sono raggruppate assieme.
- L'unità che viene ridotta ha Valore del Morale uguale o migliore dell'unità che va a ripristinare.

***NOTA DI GIOCO**: Un livello di forza di Fanteria Non-Motorizzata può riunirsi con un'unità ridotta di Fanteria Motorizzata/Panzergreandier.*

Se si rispettano queste condizioni, un'unità viene rimossa o ridotta e l'altra incrementa di un livello di forza. Il rifornimento e la presenza di unità nemiche non ha alcun effetto.

Se l'unità che sta trasferendo il livello di forza è Ingaggiata, Disorganizzata, o in Piena Ritirata, allora l'unità che riceve il livello di forza riceve anch'essa tale stato. Fintanto che l'unità ricevente non è, o non diviene, Disorganizzata o in Piena Ritirata, può ancora attaccare nella seguente Fase di Combattimento.



Esempio di Riunione

22. AVIOSBARCHI

22.1 La Fase di Aviosbarco

(22.1.1) Questa fase si ha solamente durante il turno di giocatore Alleato ed è quando le unità Aviotrasportate (paracadutisti e fanteria su alianti) arrivano in gioco. Le unità sono poste in o adiacente ad un Esagono di Lancio (22.2) ed il possessore tira consultando la Tabella dell'Aviosbarco (22.3) per determinare gli effetti dell'atterraggio.

(22.1.2) Una volta al Giorno: Gli Aviosbarchi possono essere effettuati una sola volta per giorno, durante il turno AM o PM se le condizioni meteo sono Sereno o Nuvoloso (mai di notte). Quindi se l'Alleato atterra unità nel turno AM non ne può far atterrare altre anche nel turno PM.

(22.1.3) Il reggimento britannico Piloti di Alianti: I due battaglioni britannici del reggimento Piloti di Alianti arrivano automaticamente nella Fase di Aviosbarco del turno 2 nella Testa di Rifornimento della 1° Divisione Paracadutisti senza tiro di dado. Possono muovere normalmente in quel turno.

***NOTA**: I piloti in effetti atterrano il turno 1 ma impiegano un turno per riformarsi.*

22.2 L'Esagono di Lancio

(22.2.1) Libertà di Azione: Dove viene posta un'unità Aviotrasportata è determinato dal codice dell'Esagono di Lancio stampato sulla sua pedina. Questi codici corrispondono ai codici Esagono di Lancio stampati sulla mappa. Il grado di libertà di azione per questo Esagono di Lancio viene determinato dal turno:

- **Turno 1:** le unità devono essere lanciate nel loro Esagono di Lancio. Se due esagoni hanno lo stesso codice le unità possono essere poste in uno di essi.
- **Turni 3 e 4**: le unità sono lanciate in o adiacente al loro Esagono di Lancio.
- **Turni 6 e 7:** le unità sono lanciate in o adiacente a qualsiasi Esagono di Lancio appartenente alla loro divisione, o in o adiacente alla Testa di Rifornimento Aviotrasportata della loro divisione. ***Eccezione**: solo le unità polacche possono usare i tre Esagoni di Lancio polacchi (22.5.2).*
- **Turni 9+:** le unità possono atterrare in o adiacente a qualsiasi Esagono di Lancio o Testa di Rifornimento Aviotrasportata di qualsiasi divisione Aviotrasportata (***eccezione**: 22.5.2*).

(22.2.2) Lanci Ritardati: L'Alleato non è mai obbligato a lanciare rinforzi Aviotrasportati - li può ritardare per quanto desidera. Le unità che ritardano usano la libertà di azione della loro nuova data.

(22.2.3) Restrizioni per l'Esagono di Lancio

- TERRENO: Le unità di paracadutisti devono atterrare in esagono di terreno Aperto, Bosco, Cittadina o Polder (non di Città o Palude). Le unità Alianti ed Artiglieria devono atterrare in un esagono di terreno Aperto. I Paesi non hanno effetto.

- RAGGRUPPAMENTO: Non più di **9 livelli di forza** possono atterrare in un esagono per turno. Se vi sono già altre unità nell'esagono, è allora consentito eccedere il limite di raggruppamento (per 6.4) ma questo deve essere corretto per la fine della Fase di Movimento Alleata.
- FIUMI: Se un Esagono di Lancio/Testa di Rifornimento Aviotrasportata è adiacente ad un Fiume o Canale, l'unità non può essere posta attraverso il Fiume o Canale.

(22.2.4) Esagoni di Lancio A1 ed A2: Il Battaglione 1/501/101° atterra nell'esagono 4008 (A2). Il suo Esagono di Lancio pianificato (A1) viene indicato principalmente per interesse storico ma può essere usato in o dopo il turno 6 (22.2.1).

22.3 La Tabella dell'Aviosbarco

(22.3.1) Procedura: Nel turno 1 tirate un solo dado per esagono – se si ha un risultato che non sia "nessun effetto", implementatelo ad una unità Aviotrasportata di Tipo Fanteria nell'esagono (a scelta dell'Alleato). Dopo il turno 1 tirate un dado per ogni unità.

***NOTA**: Nel turno 1 si tira un solo dado per esagono per riflettere la mancanza di opposizione sperimentata nei lanci iniziali.*

Tiro di dado	*Unità Aviotrasportata*
1-4	**-**
5	**S**
6-7	**S1**
8+	**S2**

Spiegazione dei Risultati:	
-	Nessun effetto
S	L'unità Aviotrasportata è Dispersa (22.3.5)
S1	L'unità Aviotrasportata è Dispersa e perde un livello di forza. Registrare un Rimpiazzo Aviotrasportato per la divisione appropriata sulla Tabella dei Rimpiazzi Aviotrasportati.* Vedere anche 22.3.3 e 22.3.4.
S2	L'unità Aviotrasportata è Dispersa e perde due livelli di forza. Registrare un Rimpiazzo Aviotrasportato per la divisione appropriata sulla Tabella dei Rimpiazzi Aviotrasportati.* L'altro è perso permanentemente. Vedere anche 22.3.3 e 22.3.4.
** Questi possono essere usati per ripristinare le unità ridotte (22.7).*	

(22.3.2) Modificatori alla Tabella dell'Aviosbarco: Applicate i DRM sotto elencati al tiro di dado; sono tutti cumulativi. Ignorate i modificatori nel turno 1.

+1 se si atterra in un esagono di Polder

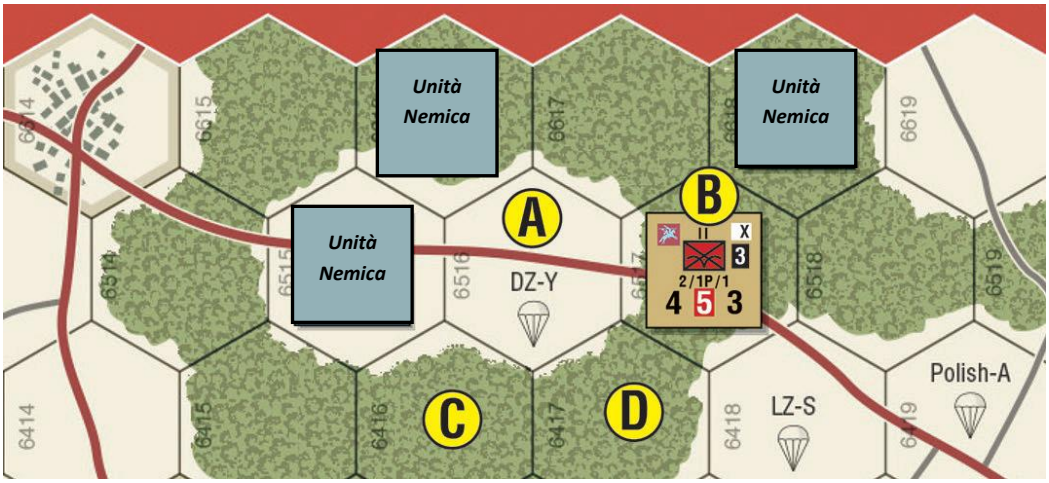
+2 se si atterra in un esagono Conteso (vedere sotto)

+3 se si atterra in un esagono Controllato dal Nemico (vedere sotto)

+4 se si atterra in un esagono di Cittadina o Bosco

CONTESO: Un esagono è Conteso se è adiacente ad un'unità nemica (inclusa una Sconosciuta), ma vi è anche un'unità amica in o adiacente allo stesso esagono.

CONTROLLATO DAL NEMICO: Un esagono è Controllato dal Nemico se è adiacente ad un'unità nemica (inclusa una Sconosciuta), e non vi sono unità amiche in o adiacenti a quell'esagono.



ESEMPIO: La 4° Brigata Paracadutisti britannica viene lanciata nei turni 3 o 4 (giorno 2) in o adiacente all'esagono 6516 (A). Si applicano i seguenti DRM per l'Aviolancio a ciascun esagono. A: +2 = esagono Conteso; B: +6 = esagono di Bosco Conteso; C: +7 = esagono di Bosco Controllato dal Nemico (+3 e +4); D: +4 = esagono di Bosco.

***NOTA DI GIOCO**: Lo stato di Conteso e Controllato dal Nemico viene determinato all'inizio della Fase Aviotrasportata e non cambia durante quella fase con il lancio delle unità Aviotrasportate.*

(22.3.4) Lancio dell'Artiglieria Aviotrasportata: Le unità di Artiglieria che subiscono un risultato S1 sono girate sul lato Sparato ed indicate come Disperse invece che perdere un livello di forza. Quelle che subiscono un risultato S2 sono eliminate. In entrambi i casi, non si registra alcun Rimpiazzo Aviotrasportato.

(22.3.5) Lancio di Unità Aviotrasportata di un Livello di Forza: Se l'unità Residua A/82 che viene lanciata nel turno 1 subisce un risultato S1, viene eliminata e si riceve il Rimpiazzo.



(22.3.6) Segnalini Disperso: Le unità divengono Disperse con un risultato avverso sulla Tabella dell'Aviosbarco. Le unità che sono Disperse subiscono i seguenti effetti:

- Possono usare solo il Movimento Tattico.
- La loro Forza di Attacco viene dimezzata.
- Le unità di Artiglieria non possono dare il Supporto di Artiglieria

I segnalini Disperso sono rimossi nella Fase di Recupero Alleata anche se l'unità è in EZOC.

22.4 Punti Aviotrasportati

A partire dal turno 3 il giocatore Alleato fa entrare i rinforzi Aviotrasportati mediante i suoi Punti Aviotrasportati (4.4) disponibili nel corso della sua Fase Aviotrasportata. Ciascun punto consente ad una unità di rinforzi Alleati Aviotrasportata (di qualsiasi dimensione) di essere lanciata. Se l'Alleato ha meno Punti Aviotrasportati che unità disponibili, può scegliere quali unità lanciare. Se un'unità aviotrasportata non arriva nel suo turno di arrivo previsto, può essere lanciata un giorno seguente. I Punti Aviotrasportati non possono essere accumulati; devono essere usati in quel turno o sono persi.

22.5 La Brigata Paracadutisti Polacca

(22.5.1) Restrizioni: Le unità Aviotrasportate polacche possono essere lanciate solo nei turni di tempo Sereno, e non possono essere lanciate sino a quando tutte le unità del turno 3 non sono state lanciate (possono essere lanciate nello stesso turno di lancio di quelle unità).

(22.5.2) Esagoni di Lancio delle Unità Polacche: Questi tre Esagoni di Lancio possono essere usati solamente da unità Aviotrasportate polacche. Notate che i polacchi appartengono alla 1° Divisione Paracadutisti quindi possono essere lanciate anche negli Esagoni di Lancio di questa – vedere 22.2.1.

22.6 Atterrare su Unità Nemiche

Se qualsiasi unità Aviotrasportata atterra su unità nemiche, risolvete il combattimento durante la Fase Aviotrasportata dopo aver posto tutti i rinforzi Aviotrasportati. Risolvete il combattimento sulla CRT al solito modo eccetto che l'attaccante (le unità aviotrasportate) dimezza ed il difensore raddoppia la sua forza. Le unità Aviotrasportate non ricevono spostamenti dall'Artiglieria o Supporto Aereo ma ricevono spostamenti per il Morale. Se l'attaccante non elimina o obbliga il difensore a ritirarsi, allora tutte le unità Aviotrasportate che scendono in quell'esagono sono eliminate. Se l'attacco ha successo, le unità Aviotrasportate devono ancora tirare sulla Tabella dell'Aviolancio secondo le normali regole. Le unità Aviotrasportate devono rispettare i Limiti del Raggruppamento quando atterrano su unità nemiche (contate solo le unità amiche).

22.7 Dispersi



Questi sono creati dai risultati S1 ed S2 sulla Tabella dell'Aviosbarco. Questi livelli di forza tornano in gioco nella forma di Rimpiazzi (20.2). Questi sono i *soli* Rimpiazzi che le unità Aviotrasportate riceveranno. Un Rimpiazzo Aviotrasportato non può essere usato nel turno in cui viene creato – ma può essere usato in qualsiasi turno successivo. Un'unità Aviotrasportata può ricevere un Rimpiazzo con le restrizioni seguenti:

- Ogni divisione può ricevere non più di un livello per turno di gioco. Questi livelli possono essere usati nei turni AM, PM o notturni.
- L'unità Aviotrasportata deve essere in Buon Ordine (14.1.1), non Ingaggiata (11.5) ed avere un Percorso di Rifornimento alla sua Testa di Rifornimento.
- La Testa di Rifornimento Aviotrasportata deve essere in Buon Ordine e non Ingaggiata.

Seguite 20.2.5 quando si assegnano i Rimpiazzi Aviotrasportati.

23. REGOLE SPECIALI

23.1 Regole Speciali del Turno 1

(23.1.1) Turno Alleato: Il gioco inizia con la Fase di Aviolancio Alleata con tempo Sereno. Saltate le Fasi di Rifornimento dell'Artiglieria e dei Ponti.

(23.1.2) Effetto Sorpresa: Per tener conto della completa sorpresa ottenuta dagli aviosbarchi, sono in effetto le regole seguenti nel Turno 1:

- Tirate una volta per ogni *gruppo* Aviotrasportato invece di una volta per unità Aviotrasportata quando usate la Tabella dell'Aviosbarco (22.3.1).
- Ignorate tutti i DRM sulla Tabella dell'Aviosbarco (22.3.2).

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

- Applicate un DRM -1 a tutti i tentativi di distruggere i Ponti (5.6).
- Le unità tedesche (inclusi i rinforzi del Turno 1) possono usare solo il Movimento Tattico (anche le unità in Piena Ritirata).
- È proibito il movimento tedesco in un'Area di Entrata eccetto nelle Aree di Entrata A ed L.

(23.1.3) Doppi Spostamenti per l'Artiglieria: Per tener conto dello sbarramento di artiglieria pianificato, le unità di Artiglieria 5 AGRA e Gds Div danno ciascuna due spostamenti, invece di uno (non possono essere combinati per avere 4 spostamenti).

23.2 Unità Pontieri



Le uniche unità che possono riparare i ponti sono le due unità Pontieri Alleate che iniziano con il 8° e 30° Corpo. Consultate le regole sulla riparazione dei ponti (5.8) per i dettagli. Le unità Pontieri sono unità con Raggruppamento Gratuito (6.2).

23.3 Unità Genieri Alleate



(23.3.1) Scopo: Queste unità sono le uniche che consentono di effettuare un attacco attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte. Creano anche un Traghetto quando si trovano adiacenti ad un lato di esagono di Fiume Maggiore.

(23.3.2) Assalti a Fiumi Maggiori: Consultate la regola 9.5.3 per i dettagli. L'unità Genieri può muovere (ma non usare il Movimento Esteso) nello stesso turno nel quale consente l'Assalto a Fiume Maggiore. Può consentire un Assalto a Fiume Maggiore per turno. Il giocatore Alleato può escludere la Forza di Attacco dell'unità Geniere per tenerla al sicuro da un risultato EX o DRX.

(23.3.3) Creazione di un Traghetto: Le unità Genieri possono anche funzionare come Traghetto attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore adiacente. Questo tipo di Traghetto ha una capacità di 6 livelli di forza per turno, uno dei quali può essere un livello di forza di Tipo Veicolo. L'unità Genieri può muovere sul lato di esagono di Fiume Maggiore e creare il Traghetto nella stessa Fase di Movimento. Può usare il Traghetto che crea solamente quando usa il Movimento Tattico. Si applicano le seguenti restrizioni alla creazione di un Traghetto:

- Una volta che un'unità amica usa l'unità Genieri come Traghetto, l'unità Genieri non può più muovere in quella Fase di Movimento.
- Un'unità Genieri non può essere usata sia come Traghetto come per un Assalto ma Fiume Maggiore nello stesso turno – o l'una o l'altra cosa.

Come per altri siti di Traghetto, le unità devono usare il Movimento Tattico (ma non sono obbligate ad iniziare adiacenti al fiume). A differenza dei siti di Traghetto stampati – usando un Geniere come Traghetto si può attraversare entrando in EZOC (ma non attraversare o entrare in una **ZOC Collegata** nemica).

***NOTA DI GIOCO**: Non si può creare un Traghetto attraverso lati di esagono di Canale, Fiume Minore e Lago. I giocatori possono usare il retro di un'unità Genieri per indicare in quale lato di esagono di trova il Traghetto.*

(23.3.4) Rifornimento: Un'unità Genieri che è adiacente ad un lato di esagono di Fiume Maggiore è considerata un sito di traghetto utilizzabile per tracciare il Percorso di Rifornimento via Terra allo stesso modo di un traghetto stampato sulla mappa (18.3.1).

23.4 Confini di Corpo Inglesi

Vi sono due linee di confine di corpo stampate sulla mappa, che separano i Corpi 8°, 12° e 30°. Le unità britanniche con indicazione 8C, 12C, 30C, o con un Codice Area di Entrata (N, M, ed O) associato al loro corpo sono limitate nel muovere più di un esagono attraverso la loro linea di confine. Possono attaccare le unità tedesche mentre operano in quella zona di sovrapposizione di un esagono (incluse le unità tedesche che sono a due esagoni di distanza dalla linea di confine). Se le unità muovono, avanzano o si Ritirano di più di due esagoni attraverso il loro confine, sono immediatamente indicate con, e subiscono gli effetti de, lo stato di Piena Ritirata e non possono recuperare sino a quando non tornano dalla loro parte della Linea di Confine di Corpo. Tutti i rinforzi inglesi e le unità 8C/12C/30C che muovono a nord della linea di confine (la riga di esagoni 2000) possono muovere come desiderano fintanto che sono a nord di questa riga. Non possono però superare e rientrare nella linea di confine. I confini non hanno effetto sulle unità tedesche. Queste restrizioni di confine sono in essere solo nei Turni 1-6.

23.5 La 406° Divisione Tedesca

Il comando della 82° Paracadutisti era molto preoccupato su come le truppe tedesche li avrebbero attaccati, con che tempistica, dal confine tedesco. La regola che segue riproduce questa incertezza.

Le sei unità con indicazione "406" entrano dall'Area di Entrata I, ma determinano il loro turno di arrivo con un tiro di dado. All'inizio di ciascuna Fase di Movimento tedesca (a partire dal turno 1), tirate un dado per ogni unità – se il tiro di dado è 1 o 2 quell'unità arriva in quel turno. Se il risultato è 3-6 l'unità rimane nella casella. Continuate a tirare ogni turno sono al turno 4 o sino a quando non sono arrivate tutte le unità. Nel turno 4 tutte le unità che sono nella casella sono rilasciate senza tirare il dado.

23.6 Le Guarnigioni di Tiel ed 's Hertogenbosch



Le unità tedesche che iniziano a Tiel (5606) ed 's Hertogenbosch (4301) non possono muovere sino a che un'unità Alleata non muove entro 2 esagoni dalla loro locazione. La loro MA è racchiusa in una casella nera per indicarlo. Una volta rilasciate possono muovere normalmente. ***NOTA**: Nessuna unità SS è guarnigione*.

23.7 Unità da Ricognizione



Le unità da ricognizione da sole in un esagono ed attaccate ignorano il requisito della perdita di forza (ma non la parte della ritirata) con un risultato D1 o DS. I risultati EX, DRX, ed A1/D1 si applicano normalmente. Le unità con questa speciale abilità sono indicate con la loro MA entro un cerchio verde.

24. SEGNALINI DI TRAFFICO

24.1 Segnalini di Traffico in Generale



Il giocatore tedesco può porre i segnalini di Traffico disponibili nel tentativo di rallentare il movimento delle unità Alleate. I segnalini di Traffico non hanno effetti sulle unità Alleate Non-Meccanizzate e sulle unità tedesche.

***NOTA**: Questo rappresenta gli ingorghi al traffico che si ebbero in importanti ponti e punti di passaggio lungo le strade principali.*

24.2 Effetti dei Segnalini di Traffico

I segnalini di Traffico hanno i seguenti effetti:

- Incrementano il costo di entrata (su strada e fuori strada) dell'esagono di 2 MP per tutte le unità Meccanizzate Alleate.
- Obbligano tutte le unità Meccanizzate Alleate che avanzano dopo il combattimento nell'esagono a fermarsi e terminare la loro avanzata (non è consentito il Combattimento di Sfondamento).

Le unità Meccanizzate che usano il Movimento Tattico (8.3) ignorano i segnalini di Traffico. I segnalini di Traffico non hanno effetto sul combattimento, ritirata, e sui Percorsi di Rifornimento.

24.3 La Fase dei Segnalini di Traffico

In questa fase il giocatore tedesco può porre sulla mappa qualsiasi segnalino disponibile nella Casella dei Segnalini di Traffico [*Traffic Marker Holding Box*] o che si rendono disponibili secondo la Tabella dei Turni.

RIMOZIONE: Dopo il piazzamento tirate due dadi e rimuovete i segnalini di Traffico con la ID di quei risultati (ad esempio, se si ottiene un 2 ed un 4, rimuovete i segnalini di Traffico #2 e #4). Se si ottengono dadi uguali, allora si rimuove un solo segnalino. Se si ottiene il numero di un segnalino non ancora in gioco, non vi sono effetti. Ponete i segnalini di Traffico rimossi nella Casella dei Segnalini di Traffico per il turno seguente. I segnalini di Traffico non sono mai rimossi volontariamente una volta posti sulla mappa – sono rimossi solo mediante il risultato dei tiri di dado per la loro rimozione.

24.4 Restrizioni al Piazzamento dei Segnalini di Traffico

I segnalini di Traffico non possono essere posti:

- In o adiacenti l'uno all'altro.
- In un esagono a nord di tutte le unità *Meccanizzate* britanniche (*non potete causare traffico negli esagoni che il 30° Corpo non ha ancora raggiunto*).

A parte queste due restrizioni possono essere posti in qualsiasi esagono, in o fuori da EZOC, in esagoni occupati da unità nemiche, dietro o davanti alle linee nemiche. Si possono porre solo i segnalini di Traffico che si trovano nella Casella dei segnalini di Traffico; quelli già sulla mappa non possono essere riposizionati o rimossi.

24.5 Situazione Iniziale

Nella Fase dei segnalini di Traffico del turno 1 il tedesco può porre tre segnalini di Traffico (#1, #2 e #3). Ottiene un altro segnalino ogni turno sino a che non sono tutti in gioco per il turno 4.

25. UNITA' SCONOSCIUTE

***NOTA ALLA SECONDA EDIZIONE:** Un'unità Sconosciuta viene ora immediatamente rivelata quando un'unità Alleata muove adiacente ad essa.*

25.1 In Generale



Le unità Sconosciute rappresentano la possibile presenza di unità tedesche di 1 livello di forza. Iniziano sul lato non rivelato "?" e si girano (rivelano) quando un'unità Alleata muove adiacente. Se il retro è un'unità Guarnigione 0-0-0, non ha effetto e viene immediatamente rimossa. Se il retro è un'unità con forza di difesa, rimane nell'esagono.

25.2 Proprietà

(25.2.1) Mentre sono sul loro lato non rivelato, le unità Sconosciute sono considerate **Unità Combattenti** ed hanno le seguenti proprietà:

- Non possono muovere (eccezione: 25.5).

- Non hanno valore di raggruppamento ma non ne è consentita più di una per esagono (6.1).
- Hanno una ZOC ma non possono essere usate per formare una ZOC Collegata.
- Contano come unità tedesca per la demolizione dei ponti o per (ri)-minare i ponti.
- Le unità Alleate non possono usare il Movimento Esteso per muovere adiacenti ad esse.

(25.2.2) Le unità Sconosciute rivelate che sono unità combattenti sono trattate come normali unità combattenti in tutti gli aspetti. Alcune di queste unità hanno una MA di zero, non possono muovere, e sono eliminate se obbligate a ritirarsi (13.2).

25.3 Rivelare le Unità Sconosciute da Sole

Quando un'unità Alleata si muove o avanza adiacente a un'unità Sconosciuta che non è separata da un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte, l'unità Sconosciuta viene rivelata. Se è una Guarnigione 0-0-0, viene rimossa dal gioco e il gruppo Alleato può continuare a muoversi/avanzare senza ritardi se non viene fermata da altre unità rivelate nell'esagono o negli esagoni adiacenti. Rivelare un'unità Sconosciuta 0-0-0 *impedisce* il Movimento Esteso per l'unità Alleata in movimento. Se l'unità Sconosciuta è un'unità Combattente, il gruppo Alleato deve interrompere il suo movimento.

25.4 Locazione Iniziale

Porre le 21 unità Sconosciute nel loro esagono iniziale prima che inizi la partita, sul lato non rivelato. Né il tedesco né l'Alleato possono esaminare il retro sino a quando non sono rivelate. Per facilitare il piazzamento gli esagoni che contengono le unità Sconosciute contengono un pallino giallo (es. 6314).

25.5 Muovere le Unità Sconosciute

A partire dal turno 3 il giocatore tedesco può riposizionare un'unità Sconosciuta *non rivelata* per turno, durante la sua Fase di Movimento. Il giocatore tedesco la prende (senza guardare il retro) e la può porre in qualsiasi esagono di Cittadina o Città con le restrizioni seguenti:

- l'esagono di Cittadina o Città non contiene né è adiacente ad un'unità Alleata;
- l'esagono di Cittadina o Città ha un Percorso di Rifornimento su strada ad un'Area di Entrata controllata dal tedesco

26. COME VINCERE

26.1 La Fase di Verifica della Vittoria

Si verifica e si dichiara la vittoria nella Fase di Verifica della Vittoria di ciascun turno. La partita termina immediatamente se uno dei giocatori ottiene un Vittoria Automatica.

26.2 Vittoria Automatica Tedesca

Il tedesco vince la partita se in qualsiasi Fase di Verifica della Vittoria il giocatore Alleato non ha ancora raggiunto le sue Condizioni di Vittoria e raggiunge uno degli obiettivi seguenti:

- Eliminare o obbligare la rimozione di *tutte* le unità Alleate dalla sponda nord del Basso Reno.
- Accumulare 12 VP.

26.3 Vittoria Automatica Alleata

Il giocatore Alleato vince la partita se durante qualsiasi Fase di Verifica della Vittoria ha 10 VP o più **ed almeno una delle unità non Aviotrasportate a nord del Basso Reno**. Qualsiasi VP tedesco accumulato in quel momento viene ignorato.

26.4 Vittoria a Fine Partita

Se nessun giocatore ha ottenuto una Vittoria Automatica per la fine della partita, allora i giocatori registrano i loro VP, ed il giocatore che ha più VP vince. I casi di parità vanno al tedesco.

26.5 Punti Vittoria

(26.5.1) VP Alleati: Si assegnano VP al giocatore Alleato per il controllo di alcuni esagoni sulla mappa e per portare unità non Aviotrasportate oltre il Basso Reno (sulla sponda nord). Se il tedesco riprende un esagono VP allora l'Alleato perde il VP sino a quando non riprende il controllo dell'esagono. Si assegnano VP all'Alleato per quanto segue:

- 1 VP per ciascun esagono di Città che controlla. Ve ne sono 11: Eindhoven (esagoni 2608, 2707, and 2708); Helmond (esagono 2914); s'Hertogenbosch (esagono 4301); Nijmegen (esagoni 5320 e 5321); Tiel (esagono 5606); ed Arnhem (esagoni 6122, 6222 and 6223).
- 1 VP per la Cittadina di Overloon (esagono 3524)
- 1 VP per la Cittadina di Venray (esagono 3225)
- 1 VP per ogni unità Alleata *non Aviotrasportata* e non Residua che sia a nord del Basso Reno e sia in grado di tracciare un Percorso di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

ESEMPIO: Il giocatore Alleato avrebbe 10 VP se controllasse Eindhoven (3 VP), Nijmegen (2 VP) ed avesse cinque unità non Aviotrasportate al di là del Basso Reno ed in grado di tracciare un Percorso di Rifornimento (5 VP).

(26.5.2) VP Tedeschi: Il tedesco riceve 1 VP per ogni unità Alleata di 3 livelli di forza eliminate – effettivamente eliminata, non quando viene ridotta o trasformata in Residuo. Tutte le altre unità Alleate contano ½ VP. ***Eccezione**: il tedesco non riceve VP per le unità Residue o per le Teste di Ponte Aviotrasportate.*

***NOTA**: Se il giocatore tedesco elimina un'unità di Genieri o di Pontieri Alleata, otterrà 1/2 VP. Se il giocatore Alleato ripristina l'unità, il giocatore tedesco perderà 1/2 VP.*

27. REGOLE OPZIONALI

27.1 Disimpegno

(27.1.1) Scopo: Un modo per il Giocatore in Fase per ritirarsi durante la Fase di Combattimento

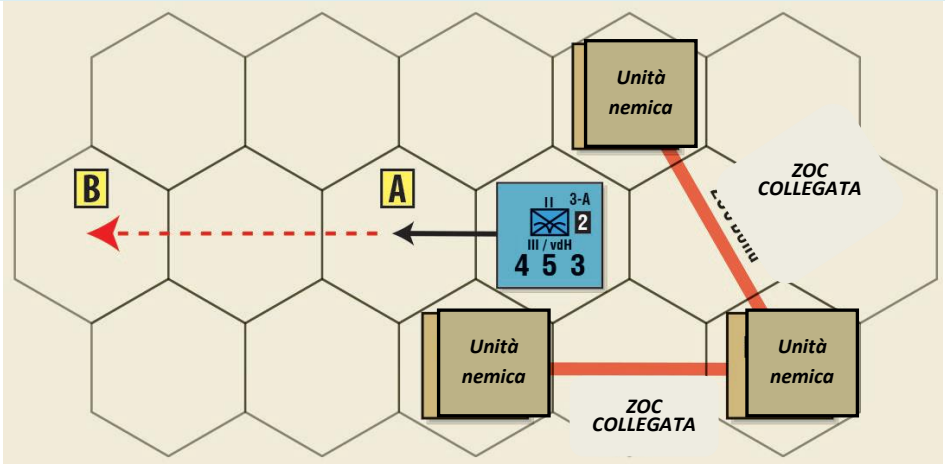
(27.1.2) Tabella del Disimpegno

Tabella del Disimpegno (27.1)	
Tiro di dado	*Risultato*
1 – 3	No
4	Sì -1
5 – 6	Sì
I risultati superiori a 6 sono 6, quelli inferiori ad 1 sono 1	
Modificatori al Tiro di Dado (cumulativi) +1 se l'unità/gruppo è Meccanizzato* +1 se la TQ dell'unità/gruppo è di Elite* –1 se la TQ dell'unità (o di almeno una unità del gruppo) è di Qualità Scadente * Se si disimpegna come gruppo, questi modificatori positivi si applicano solo se tutte le unità si qualificano per averlo.	
Spiegazione dei Risultati No = Nessuna Ritirata Si = L'unità si ritira di 1 o 2 esagoni -1 = L'unità perde 1 livello di forza	

(27.1.3) Procedura: Qualsiasi unità o gruppo (incluse le unità Disorganizzate) che non attacca durante la Fase di Combattimento ed è adiacente ad un'unità combattente nemica può tentare il Disimpegno. Un'unità o attacca o tira per il Disimpegno – non può fare entrambe le cose. Il Disimpegno può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento amica – prima, durante o dopo tutti i combattimenti. L'unità deve essere adiacente ad unità nemiche. Per risolvere il tentativo, consultate la Tabella del Disimpegno e tirate un dado. Il possessore tira una volta per ciascuna unità nel gruppo o una volta per l'intero gruppo (a sua scelta). Il Giocatore in Fase può vedere il risultato di ciascun tentativo prima di decidere il tentativo di Disimpegno successivo.

(27.1.4) Risultati: Con un risultato modificato di 1-3, l'unità non si ritira. Un "4" causa una perdita dall'unità o gruppo. Un risultato "Sì" consente all'unità di ritirarsi di 1-2 esagoni in qualsiasi direzione seguendo le procedure per le ritirate (13.1). Se l'unità si ritira diventa Disorganizzata, ma recupera normalmente nella Fase di Recupero successiva.

***NOTA**: Questa regola aiuta le unità nel tentativo di fuga da una sacca che si sta formando – possono tentare di ritirarsi in avanti o fuori dalla sacca.*



***ESEMPIO**: L'unità tedesca viene mossa nell'esagono A durante la Fase di Movimento tedesca e poi si tenta un Disimpegno durante la Fase di Combattimento. Il tentativo ha successo (si ottiene 5): il giocatore tedesco ritira la sua unità nell'esagono B e la indica Disorganizzata.*

27.2 Attrito per Isolamento

(27.2.1) Solo Turni Notturni: Durante ciascun turno notturno, tutte le unità amiche (eccetto le Teste di Ponte Aviotrasportate) che sono segnalate Fuori Rifornimento da un turno precedente e sono ora Isolate, subiscono l'Attrito per Isolamento. Questo si ha durante la Fase di Rifornimento amica.

DEFINIZIONE DI ISOLATO: Un'unità è Isolata se non può tracciare un Percorso di Rifornimento via Terra *di qualsiasi lunghezza* ad una Fonte di Rifornimento amica.

TESTE DI PONTE AVIOTRASPORTATE: Qualsiasi unità che può tracciare un Percorso di Rifornimento ad una Testa di Ponte Aviotrasportata Esaurita è esentata dall'Attrito per Isolamento.

(27.2.2) Procedura: Tirate un dado per ciascuna unità Isolata e consultate la Tabella dell'Isolamento. Se un gruppo è Isolato, tirate per ciascuna unità nel gruppo.

Tabella dell'Isolamento	
Tiro di dado	*Risultato*
1 – 4	-1 Livello
5 – 6	Nessun effetto
I risultati superiori a 6 sono 6, quelli inferiori ad 1 sono 1	
Modificatori al Tiro di Dado +1 l'unità è di Elite o Alleata (non cumulativo) –1 l'unità è di Qualità Scadente +2 l'unità può tracciare un Percorso di Rifornimento via Terra di qualsiasi lunghezza ad uno o più esagoni di Città	
RISULTATI: -1 Livello di forza = L'unità viene ridotta di 1 livello di forza. Un'unità può perdere il suo ultimo livello di forza per l'Attrito per Isolamento Nessun Effetto = Non accade nulla all'unità	

27.3 Bilanciamento del Gioco

(27.3.1) Segler e Richter: Le due unità SS che iniziano negli esagoni 1406 (Segler) e 1408 (Richter) possono usare solo il Movimento Tattico nei Turni 1 e 2. A partire dal Turno 3 questa restrizione decade.

I giocatori esperti hanno scoperto che se si muovono le due unità meccanizzate SS in prima linea (Segler e Richter) tornando a Eindhoven si possono creare molti problemi al 30° Corpo. Non lo avevamo previsto quando abbiamo testato il gioco e non è storico permetterlo: le unità tedesche in prima linea non avrebbero reagito così rapidamente il primo giorno.

GLI SCENARI

S1 Partita Breve

S1.1 Piazzamento e Dati dello Scenario

- **Durata della Partita**: 11 turni. Inizia il Turno 1 e termina alla fine nella Fase di Verifica della Vittoria del turno 11.
- **Primo Giocatore**: Inizio con la Fase di Aviosbarco Alleata del Turno 1. Non vi è la Fase delle Condizioni Meteo, Fase di Rifornimento dell'Artiglieria o Fase dei Ponti nel Turno 1.
- **Piazzamento**: Usate la Tabella di Piazzamento.

S1.2 Segnalini

- **Segnalini di Traffico**: I segnalini #1-3 iniziano nella Casella dei Segnalini di Traffico, porre gli altri tre sulla Tabella dei Turni – uno ciascuno nei turni 2, 3 e 4.
- **Segnalini Mosso**: Porli tutti e 5 (3 inglesi, 2 tedeschi) nelle loro caselle sulla mappa.
- **Segnalini Unità Aerea**: Porli entrambi nella loro casella. Si possono usare entrambi nel turno 1.
- **Segnalini Rimpiazzi Aviotrasportati**: Tutti e quattro iniziano a zero.
- **Segnalini Ponti**: Quattro ponti lungo il Canale Bocholt-Herentals iniziano la partita demoliti: 1402/1502, 1306/1407, 1307/1408, e 1109/1210. Il ponte in 1303/1404 (Ponte di Joe) è Intatto.
- **Altri Segnalini**: Porre il segnalino di Turno nel Turno 1 della Tabella dei Turni, ponete i due segnalini di Meteo su Sereno nella Tabella delle Condizioni Meteo, porre da parte tutti gli altri segnalini.

S1.3 Condizioni di Vittoria dello Scenario

Il giocatore Alleato vince se ha almeno quattro livelli di forza di unità non aviotrasportate sul lato nord del fiume Waal durante la Fase di Verifica della Vittoria del turno 11, e sono in grado di tracciare un Percorso di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento del bordo mappa sud. Altrimenti è una vittoria tedesca.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

S2 Il Gioco Campagna

S2.1 Dati di Piazzamento e dello Scenario

- **Durata della Partita**: 20 turni. Inizia il Turno 1 e termina alla fine nella Fase di Verifica della Vittoria del turno 20.
- **Primo Giocatore**: Inizio con la Fase di Aviosbarco Alleata del Turno 1. Non vi è la Fase delle Condizioni Meteo, Fase di Rifornimento dell'Artiglieria o Fase dei Ponti nel Turno 1.
- **Piazzamento**: Usate la Tabella di Piazzamento.

S2.2 Segnalini

- Come per la partita Breve.

S2.3 Condizioni di Vittoria dello Scenario

Vedere la regola 26.

CONSIGLI PER I GIOCATORI

Giocatore Tedesco

1. Non scordatevi di inviare alcune delle vostre unità von Tettau nell'Isola (Betuwe) per aiutare nella difesa della linea del fiume Waal. Il ponte ferroviario a Rhenen (6010) è un buon punto di difesa.
2. Anche se perdete inizialmente Nijmegen, siete ancora in gioco se tenete in forze l'altro lato del ponte.
3. Fintanto che la linea del fronte è vicino al bordo mappa, potete tenere le vostre unità di artiglieria nelle Aree di Entrata per dare supporto da lì.
4. Tenete alcune unità nell'Area di Entrata B per obbligare l'Alleato a presidiare quella zona per tutta la partita.
5. Vi è una contropartita tra la difesa di Betuwe e l'eliminazione della 1° Divisione Paracadutisti. Più unità inviate sull'isola, più impiegherete a distruggere la 1° Divisione Paracadutisti. E se non inviate unità sufficienti sull'isola i vostri sforzi nella riduzione della sacca della 1° Divisione Paracadutisti saranno vani.
6. Tenete assieme la 107° Brigata Panzer, non sparpagliatela. Usate la regola di raggruppamento dei mezzi battaglioni che consente a tutte e cinque le unità di combattere nello stesso esagono a piena forza.
7. Usate il Traghetto di Pannerden (5626) per muovere 1 livello di forza ogni turno sull'isola. Nijmegen deve essere rinforzata il più rapidamente possibile.

Giocatore Alleato

1. Anche se non portate un battaglione paracadutisti sul ponte di Arnhem, un battaglione o due vicini al ponte rallenteranno lo spostamento di unità tedesche a Nijmegen.
2. E' fondamentale che la 1° Divisione Paracadutisti ponga in sicurezza la DZ Y per il lancio della 4° Brigata Paracadutisti il giorno 2. Se la zona di lancio è occupata potete ritardare il lancio sino al giorno seguente.
3. Inviate la 43° Divisione dritta lungo la strada dietro la Divisione Corazzata Guardie – ne avrete bisogno nei combattimenti tra Nijmegen ed Arnhem.
4. Spostate le vostre unità Pontieri il più rapidamente possibile. Se i ponti a Best e Son sono distrutti, assicuratevi che la vostra unità Pontieri possa arrivare al ponte per il turno 4 per iniziare a ripararlo nel turno 5.
5. Le vostre unità aviotrasportate sono valide nel dare lo Spostamento per il Morale in combattimento, ma se subite troppe perdite renderete facile la vittoria al tedesco.
6. Il turno 2 inviate alcune unità della 101° ad Eindhoven per aiutare l'avanzata delle Guardie.
7. Tenete fuori dai combattimenti le vostre unità Genieri – sono troppo preziose. Se una viene liminata dovrebbe avere priorità per il Rimpiazzo che ottenete ogni tre turni.
8. Il Tedesco può tenere Nijmegen a lungo, quindi spesso dovrete superare il Waal con un Assalto a Fiume Maggiore. Preparatevi a questo. Con una Formazione di Testa di Elite e Supporto di Artiglieria potrete quasi sempre attraversarlo. È del contrattacco che dovrete preoccuparvi.
9. Un'unità di Artiglieria a sud del Waal ha il raggio sufficiente per dare Supporto di Artiglieria Difensivo alla 1° Paracadutisti ad Oosterbeek. Questa località è una posizione perfetta per l'unità di Artiglieria della 43° Divisione quando arriva.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

INDICE

406° Divisione 23.5
Adiacente 8.2.2, 13.1.3 e 14.3.1
Assalti a Fiume Maggiore 23.3.2
Assegnazioni 10.2.3
Attrito per Isolamento (opzionale) 27.2
Avanzata Bonus 15.2
Avanzata Dopo il Combattimento 15.0
Aviosbarchi 22.0
Bonus di Avanzata su Strada 15.2
Brigata Paracadutisti Polacca 22.5
Buon Ordine 14.1.1
Canali 8.5.3
Capacità di Movimento 2.3.4
Cessare la Ritirata 13.3
Colori delle Unità 2.3.14
Combattimento 9.0
Combattimento di Sfondamento 16.0
Combattimento, Modificatori 10.0
Combattimento, Multiesagono 9.2
Combattimento, Risultati 11.0
Come Vincere 26.0
Condizioni Meteo 4.0
Confini di Corpo Inglesi 23.4
Demolizione dei Ponti 5.2, 5.4, 5.5
Difesa Determinata 12.0
Dimensione delle Unità 2.3.7
Dimezzare e Raddoppiare 10.1
Disimpegno (opzionale) 27.1
Disorganizzazione 14.0
Dispersi 22.7
DS Automatica 8.7
Esagono di Lancio 22.2
Fanteria Smontata 18.6
Fase dei Ponti 5.1
Fase di Aviosbarco 22.1
Fase di Movimento 8.1
Fiumi dentro gli Esagoni 2.2.3
Fiumi e Canali (combattimento) 10.8.2
Fiumi Maggiori 8.5.4, 9.5
Formazioni 10.2.2
Formazione di Testa 10.2.1
Forza di Attacco 2.3.2
Forza di Difesa 2.3.3
Gruppo di Sfondamento 16.2
Guarnigioni di Tiel ed 's Hertogenbosch 23.6
Informazioni di Piazzamento ed Arrivo 2.3.13
Limite di Raggruppamento 6.1
Livelli di Forza 2.3.15
Mezzi Battaglioni 6.3
(Ri)Minare un Ponte 5.3.2
Minato per la Demolizione 5.3.1
Modificatore Anticarro 10.4
Modificatori del Terreno (combattimento) 10.8
Movimento di Infiltrazione 8.3.2
Movimento e Fiumi 8.5
Movimento Esteso 8.2
Movimento in Bosco, Polder e Palude 8.6
Movimento su Strada 8.4
Movimento Tattico 8.3
Palude 10.8.3
Piena Ritirata 14.3
Polder 10.8.4
Polder 10.8.4
Ponte di Arnhem 5.7
Ponte di Grave 5.7
Ponte di Nijmegen 5.7
Ponte di Westervoort 5.7
Ponte Intatto 5.3.1
Punti Aviotrasportati 4.4, 22.4
Punti Vittoria 26.5
Raggio (artiglieria) 17.4
Rapporti di Forza Minimi e Massimi 9.4
Ratei di Avanzata 15.2
Recupero 14.4
Recupero in Zona di Combattimento 14.4.2
Regole Speciali del Turno 1 23.1
Reggimento Piloti di Alianti 22.1.3
Residui 11.4
Rifornimento 18.0
Rifornimento Aviotrasportato 18.5
Rifornimento dell'Artiglieria 17.8
Rifornimento, Fase di 18.1
Rifornimento, Fonti 18.2
Rifornimento, Percorsi 18.3
Rimpiazzi 20.2
Rinforzi 19.0
Riparazione Automatica dei Ponti 5.9
Riparazione dei Ponti 5.8
Ritirate 13.0
Riunione delle Unità 21.5
Scelta delle Perdite di Forza 11.2
Segnalini di Gioco 2.3
Segnalini Disperso 22.3.5
Segnalini Esaurito 13.5
Segnalini di Traffico 24.0
Segnalini Ingaggiato 11.5
Segnalini Mosso 17.3
Sovraffollamento 6.4, 13.1.4
Spostamento dei Corazzati 10.3
Spostamento per il Morale 10.6
Supporto Aereo 10.7
Supporto di Artiglieria 17.6
Teste di Ponte Aviotrasportate 18.2.2
Tipi di Unità 2.3.8
Traghetti 5.1, 8.5.5
Traghetti, Limiti 8.5.6
Turni Notturni 20.1
Unità Alleate a Livello di Corpo 10.2.4
Unità Anticarro 10.3.3
Unità Carri 2.3.10
Unità Carri Senza Supporto 10.5.2
Unità Combattenti 2.3.1
Unità Corazzate 2.3.8
Unità con Raggruppamento Gratuito 6.2
Unità da Ricognizione 23.7
Unità di Artiglieria 17.0
Unità di Testa 12.2.2
Unità di Tipo Fanteria 2.3.12
Unità Divise 21.1
Unità Genieri Alleate 23.3
Unità Pontieri 23.2
Unità Sconosciute 25.0
Unità Veicolo 2.3.9, 10.5.1
Valore Corazzato 2.3.11
Valore del Morale 2.3.6
Vittoria Automatica 26.2, 26.3
ZOC Collegate 7.4
Zone di Controllo 7.0

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

SEQUENZA DI GIOCO DETTAGLIATA

A. FASE DELLE CONDIZIONI METEO (4.1)
Si determinano le condizioni meteo sia per i turni AM (mattino) che PM (pomeriggio) all'inizio del turno AM. Saltate questa fase nei turni PM e notte.

B. TURNO DI GIOCO ALLEATO

C. TURNO DI GIOCO TEDESCO

D. FASE DI VERIFICA DELLA VITTORIA

- Si verifica ora se si ha la vittoria automatica (26.1).
- Se nessun giocatore ottiene una Vittoria Automatica, il segnalino di turno viene avanzato di uno spazio e si inizia un altro turno.

Un turno di giocatore comprende le fasi seguenti:

1. Fase di Rifornimento dell'Artiglieria (17.8)

SOLO TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO:

- Girate 2 qualsiasi unità di Artiglieria non Aviotrasportate che possono correntemente tracciare un Percorso di Rifornimento all'Area di Entrata N.
- Girate tutte (se le condizioni meteo sono Belle) o 1 (se le condizioni meteo son Nuvolose) unità di Artiglieria che possono tracciare un Percorso di Rifornimento via Terra alla loro Testa di Rifornimento Aviotrasportata divisionale, a sua volta con un Percorso di Rifornimento via Terra ad un Esagono di Lancio Sicuro della sua divisione (17.8.2).

SOLO TURNO DEL GIOCATORE TEDESCO:

- Girate 2 qualsiasi unità di Artiglieria che possono correntemente tracciare un Percorso di Rifornimento ad un'Area di Entrata amica. In un turno Notturno girate tutte le unità di Artiglieria che possono tracciare un Percorso di Rifornimento ad un'Area di Entrata amica.

2. Fase dei Ponti (5.1)

- Iniziate la riparazione dei ponti dove è presente un'unità Pontieri Alleata in Buon Ordine (5.8) o dove è possibile la Riparazione Automatica (5.9).

SOLO TURNO DEL GIOCATORE TEDESCO:

- Tentate la demolizione dei ponti (5.2) che sono Minati per la Demolizione (5.3) ed entro un esagono da un'unità Alleata.
- Minate un ponte per la demolizione (5.3.2). Un ponte non può essere mai minato e demolito nella stessa fase – sempre una o l'altra cosa.

3. Fase di Aviosbarco (22.1) — SOLO TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO

- Ponete le unità Aviotrasportate che arrivano in un Esagono di Lancio disponibile (22.2.3) e tirate sulla Tabella dell'Aviosbarco (22.3) per ciascuna.
- Se ci si lancia su un'unità nemica, combattete ora.

4. Fase di Movimento (8.1)

- Ponete i rinforzi nelle loro Aree di Entrata.

Effettuate qualsiasi delle attività sotto indicate in qualsiasi ordine.

- Muovere alcune, nessuna o tutte le unità.
- Unire le unità (21.5) o creare le unità Residue (21.1).
- Si possono sostituire i segnalini Disorganizzato con Piena Ritirata (14.1.3).
- Rivelate le unità Sconosciute che sono adiacenti ad unità Alleate (eccetto attraverso un Fiume Maggiore senza ponte). (25.3).
- Effettuare il combattimento contro unità Sconosciute che non sono raggruppate con altre unità (25.3.1).
- Effettuare il combattimento DS-Automatico contro qualsiasi esagono difendente dove si ottiene un rapporto di almeno 10-1. Indicate le unità che partecipano a quell'attacco con segnalini *Auto DS* (8.7).
- Le unità Aviotrasportate, a partire dal Turno 2, possono ricevere Dispersi (22.7). Indicatele quello che lo fanno con un segnalino Rimpiazzi.
- Nei **Turni Notturni**, a partire dal Turno 8, ricevete un Rimpiazzo (se Alleato) o due Rimpiazzi (se tedesco). Tutte le unità che ricevono Rimpiazzi ricevono un segnalino Rimpiazzi.
- SOLO TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO: Il giocatore tedesco può tentare la demolizione dei ponti (5.4) che sono Minati per la Demolizione (5.3).

5. Fase di Combattimento (9.1)

- Alcune, nessuna o tutte le unità amiche possono effettuare il combattimento contro unità nemiche adiacenti. Consultate la procedura di Combattimento (9.3).
- Si può avere il Combattimento di Sfondamento se il risultato sulla CRT è DMR o DS.
- SOLO TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO: Il giocatore tedesco può tentare la demolizione dei ponti (5.4) che sono Minati per la Demolizione (5.3).

6. Fase di Recupero (14.4)

- Tutte le unità amiche Disorganizzate ed in Piena Ritirata che non sono adiacenti ad un'unità nemica recuperano di un livello. Tirate sulla Tabella del Recupero per quelle unità amiche che sono adiacenti ad un'unità nemica. *Nota: le unità possono essere tenute in Piena Ritirata (14.4.1).*
- Rimuovete tutti i segnalini Esaurito, Ingaggiato, Rimpiazzo e Disperso dalle unità amiche.

7. Fase di Rifornimento (18.1)

- Indicate tutte le unità che sono Fuori Rifornimento con un segnalino OOS.
- Rimuovete i segnalini OOS da quelle unità amiche che possono ora tracciare un Percorso di Rifornimento.
- REGOLA OPZIONALE: In un turno notturno, tirate per l'Attrito per Isolamento di tutte le unità che hanno segnalino OOS all'inizio di quella fase e che sono correntemente Isolate (27.2).
- SOLO TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO: Sostituite le Teste di Rifornimento Aviotrasportate che sono state eliminate (18.2.3).

8. Fase del Traffico (24.3) — SOLO TURNO DEL GIOCATORE TEDESCO:

- Ponete qualsiasi segnalino di Traffico dalla Casella dei Segnalini di Traffico o che arrivano dalla Tabella dei Turni, sulla mappa (24.5).
- Tirate due dadi e rimuovete i segnalini di Traffico con quei numeri ID (24.3).

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

ESEMPIO DI GIOCO



Settore della 1° Divisione Paracadutisti

TURNO 1

Turno del Giocatore Alleato

La Fase di Aviosbarco

La partita inizia con la Fase di Aviosbarco Alleata. L'illustrazione mostra le posizioni iniziali delle unità Alleate dopo essere state poste nei loro Esagoni di Lancio. Il giocatore Alleato tira ora un dado per ogni esagono e consulta la Tabella dell'Aviosbarco. Per riprodurre la sorpresa ottenuta il primo giorno, si tira un solo dado *per esagono* nel Turno 1, ma in tutti i turni successivi il giocatore Alleato tirerà un dado per unità. Non vi sono modificatori a questa tabella nel Turno 1.

Settore 1° Paracadutisti

I tiri di dado sono: A › 2 = Nessun Effetto , B › 5 = Dispersa, e C › 4 = Nessun Effetto. Una sola delle unità, nell'esagono B, è Dispersa ed il giocatore Alleato sceglie uno dei suoi mezzi battaglioni alianti (7KOSB/1A).

Settore 82° Paracadutisti

In questo settore i tiri di dado sono:

D: 1 = Nessun Effetto

E: 6 = Dispersa –1 (2/505)

F: 5 = Dispersa (3/505)

G: 5 = Dispersa (1/504)

H: 2 = Nessun Effetto

I: 6 = Dispersa –1

La 82° effettua quindi un brutto lancio con quattro risultati di Dispersione e due livelli di forza di perdita. Entrambi questi livelli sono recuperabili, e sono registrati come due Rimpiazzi della 82° sulla Tabella dei Rimpiazzi Aviotrasportati. Torneranno in gioco nel turno seguente come Dispersi. Un risultato particolarmente negativo è che l'unità di 1 livello di forza destinata ad assaltare il ponte di Grave sul lato sud ha subito un risultato Dispersa -1, quindi è stata eliminata. Se fosse sopravvissuta, anche in stato Disperso, avrebbe annullato il raddoppio di forza per la difesa del fiume da ponte. Questo potrebbe essere un grosso problema per l'Alleato.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita





Settore della 101° Paracadutisti

In questo settore i tiri di dado sono:

J: 5 = Dispersa

K: 6 = Dispersa –1 (3/501)

L: 1 = Nessun Effetto

M: 3 = Nessun Effetto

N: 6 = Dispersa –1 (2/506)
Un'altra serie di tiri di dado negativi crea un lancio disorganizzato per la 101°. Questo potrebbe rendere difficile raggiungere tutti i suoi obiettivi del turno 1. Il giocatore Alleato riduce un'unità nell'esagono K (3/501/101) ed N (2/506/101) e registra due Rimpiazzi Aviotrasportati per la 101°. Le unità ridotte sono anche Disperse, assieme all'unità nell'esagono J. Questo pone fine alla Fase di Aviosbarco Alleata.

La Fase di Movimento

In questa Fase il giocatore Alleato può muovere tutte le sue unità. Le unità Disperse possono usare solo il Movimento Tattico.

Settore 1° Paracadutisti

L'illustrazione mostra il settore della 1° Paracadutisti inglese dopo tutto il movimento. Il giocatore ha usato il Movimento Esteso per muovere il battaglione 2/1P/1 di 5 esagoni verso il ponte (5 MP). È possibile fare il Movimento Esteso se non entrate in EZOC. Gli altri due battaglioni della 1° Brigata Paracadutisti con aiuto dalla Brigata Aviotrasportata attaccano il battaglione Krafft. Il resto della 1° Brigata Paracadutisti si divide per proteggere la DZ Y per i successivi lanci nei turni 3 o 4. Un'unità Sconosciuta viene rivelata quando l'unità Alleata muove adiacente. L'artiglieria viene mossa di un esagono, mentre la Testa di Rifornimento Aviotrasportata non viene mossa.

Demolizione del Ponte: Quando il 2/1P/1 ha mosso adiacente al ponte ferroviario, il giocatore tedesco ha tirato per la sua demolizione ed ha avuto successo (tiro di dado = 5). Nel Turno 1 vi è un DRM -1 a tutti i tentativi di demolizione.



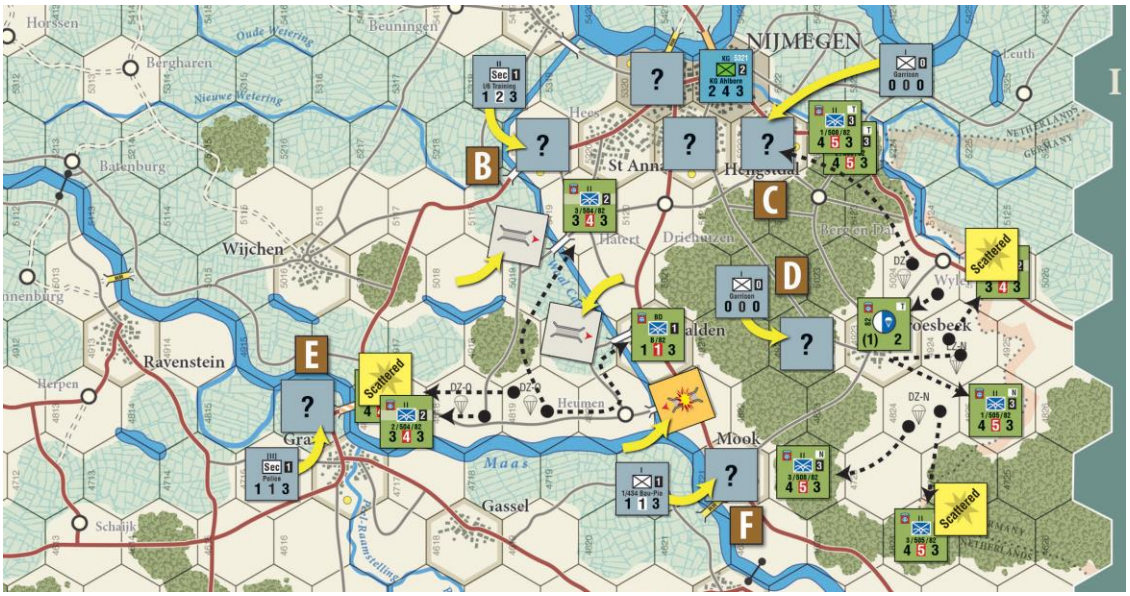
Settore 82° Paracadutisti

Nel settore della 82° il giocatore Alleato decide di correre per prendere il ponte di Nijmegen. L'unità Sconosciuta in C viene rivelata ed è una guarnigione 0-0-0 che viene rimossa e le unità terminano il movimento adiacenti a Nijmegen.
In D un battaglione aviotrasportato viene usato per rivelare l'unità Sconosciuta (che è un'unità 0-0-0) e non trovando nulla muove per creare un perimetro a protezione di Groesbeek.
A Mook (F) l'unità Sconosciuta viene rivelata ed è un 1-1-3, che l'Alleato pianifica di attaccare nella Fase di Combattimento.
Attraverso il Canale Maas-Waal i tre battaglioni del 504° hanno molto da fare. Per prima cosa, il battaglione 3/504/82 crea un'unità Residua (1-1-3) e la invia ai ponti di Heumen e Malden. Il giocatore tedesco tira un 5 per il ponte di Heumen distruggendolo, a Malden tira un 2 e resta intatto. L'unità Residua termina il suo movimento a Malden per difendere il ponte. Il resto del battaglione marcia a nord e cattura il ponte vicino ad Hatert dopo un altro tentativo di demolizione fallito. L'unità termina adiacente ad un'unità Sconosciuta (B) che viene rivelata ed è un'unità di fanteria 1-2-3.
A Grave, il giocatore Alleato decide di inviare due battaglioni per prendere il ponte in quanto è fallito il colpo di mano sulla riva occidentale. L'attacco sarà risolto nella Fase di Combattimento. ***Nota**: Il ponte di Grave non può essere demolito nel Turno 1 (5.7.2).*
L'attacco verrà risolto nella Fase di Combattimento



Settore della 101° Paracadutisti — Veghel

G. In questo settore, con due unità Disperse, l'Alleato decide di inviare tutti e tre i battaglioni del 501° contro Veghel. Mentre supera il ponte ferroviario il tedesco tira per la sua demolizione fallisce (tira 1). Aspetta a tirare per la demolizione del ponte stradale nella speranza di farlo saltare il turno 2 senza il DRM -1. L'unità Sconosciuta viene rivelata essere una 1-2-3 di qualità scadente la cui Forza di Difesa viene raddoppiata nella Cittadina.



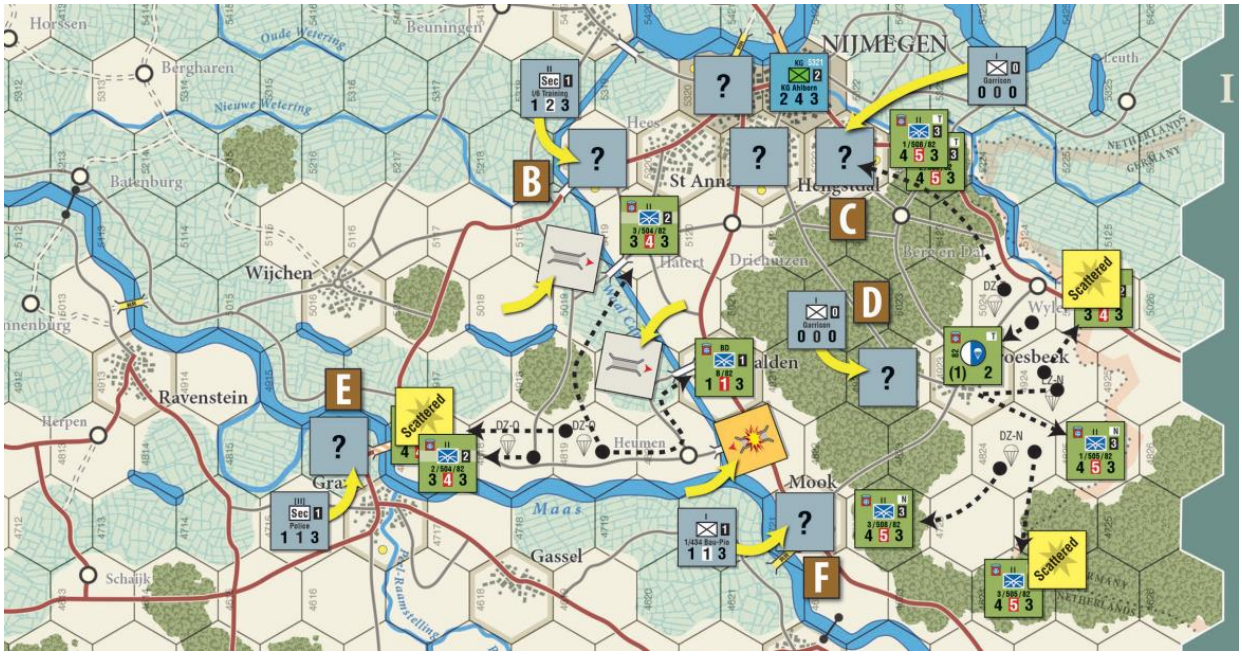
Settore della 101° Paracadutisti – Sud

L'Alleato desidera catturare St. Oedenrode ed almeno un ponte sul Canale Wilhelmina. Invia due battaglioni a St. Oedenrode trova lì un'unità Flak 88mm che non viene raddoppiata nell'esagono di Cittadina. La attaccherà nella sua Fase di Combattimento.

Per il ponte a Son il giocatore Alleato invia due battaglioni, uno dei quali è Disperso e ridotto. Scopre un'altra unità FlaK 88 mm che attaccherà nella Fase di Combattimento.

Nella cittadina di Best la guarnigione tedesca è forte quindi non viene previsto alcun attacco. Ma il ponte sarebbe importante, quindi viene inviato lì un battaglione. Viene demolito quando si avvicina. Il rimanente battaglione, il 1/506/101, prende una posizione difensiva ad ovest.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita



Settore dell'Operazione Giardino

Sono possibili movimenti molto limitati in quest'area, quindi verranno indicati nella sezione della Fase di Combattimento. Notate che è consentito muovere di un esagono attraverso la linea di confine di corpo e vedrete la 50° Divisione avvantaggiarsi di questa regola.



La Fase di Combattimento

Useremo le abbreviazioni DD per Difesa Determinata, KG per Kampfgruppe, e RR per Ferrovia

Settore della 1° Paracadutisti

A. Durante la Fase di Combattimento due unità della 1° Divisione Paracadutisti attaccano il battaglione Krafft sulla strada per Arnhem. Non viene usata l'Artiglieria inglese, ma viene conservata per un possibile uso il turno successivo. Il rapporto di forze è 8 a 5 + Spostamento per il Morale = 2-1. Un tiro di dado di 6 dà un risultato D1. Il tedesco decide di non rischiare l'ultimo livello di forza del suo battaglione con un DD e quindi si ritira di due esagoni indicandolo come Disorganizzato. Notate che la ritirata attraverso un esagono in EZOC non dà penalità.



Settore della 82° Paracadutisti

B. L'unità Sconosciuta in B1 viene rivelata quando la 82° ha mosso adiacente a Nijmegen. In B2 i due battaglioni del 508° sferrano un attacco audace contro KG Ahlborn a Nijmegen. Le probabilità sono 8 a 8 + Spostamento per il Morale = 2-1. Il tiro del dado è un risultato 2 = ENG. Nessuna perdita di step o ritirata, ma il difensore è contrassegnato con un segnalino Ingaggiato.

C. Un singolo battaglione attacca l'unità a Mook. Il rapporto di forze è 4 a 2 + Spostamento per il Morale (x2) = 4-1. Un tiro di dado di 3 = DR2. Condurre una DD con un'unità di bassa qualità è troppo rischioso, quindi il giocatore tedesco ritira la sua unità attraverso il ponte ferroviario. L'unità aviotrasportata avanza a Mook e viene usata la Tabella di Demolizione dei Ponti per il ponte lì presente. Il tiro di dado è 6 = Distrutto.

E. Ed ora l'importante attacco contro il ponte di Grave. Un'unità è Dispersa ma questo non importa nell'attacco – un'unità può essere dimezzata una sola volta. Il giocatore Alleato ha una Forza di Attacco modificata di 4 contro un'unità tedesca che sarà raddoppiata dietro il fiume. L'unità Sconosciuta viene rivelata ed è un 1-1-3. Il rapporto è 4 a 2 + Spostamento per il Morale = 3-1. Un tiro di dado di 4 = DR. Il tedesco tenta una DD in terreno Polder, tira un 3 = fallita, quindi si ritira di due esagoni. I due battaglioni possono avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. Uno di essi avanza attraverso il ponte per indicarlo Intatto (5.7).



Settore della 101° Paracadutisti

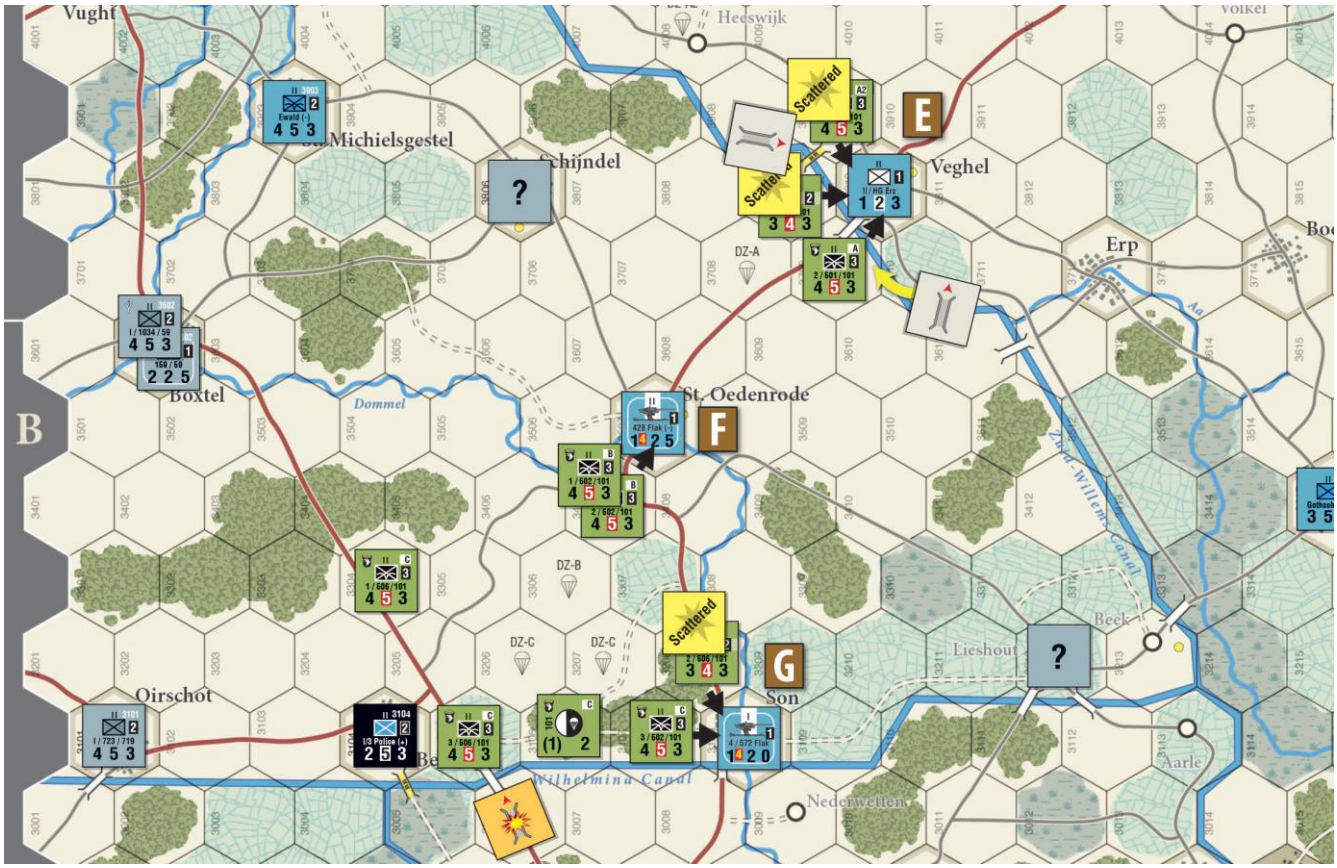
E. Tre battaglioni aviotrasportati attaccano l'unità a Veghel. Il ponte viene verificato in questo momento e non riesce a essere distrutto: viene posizionato un segnalino Intatto. Le unità sparse e le due unità che attaccano attraverso il canale vengono dimezzate in Forza d'attacco. Il rapporto di forza è 6 a 4 + Spostamento per il Morale (x2) = 3-1. Il tiro di dado è 1 = Eng. Una battuta d'arresto importante, la città non viene presa. L'unità tedesca viene contrassegnata come Impegnata.

F. Le due unità aviotrasportate in F attaccano l'unità Flak 1-2-5 a St. Oedenrode. Poiché è un'unità Veicolo, non viene raddoppiata nell'esagono di Cittadina. Il rapporto di forze finale è 8 a 2 + Spostamento per il Morale = 5-1. Tira un 2 che è un DRX (ler perdite sono scelti dai giocatori avversari ma non contano in questo caso). Il 101° prende la Cittadina ma perde un livello di forza (1/502/101).

G. Due battaglioni del 101° attaccano l'unità Flak a Son. Poiché è un'unità veicolo, non viene raddoppiata nell'esagono di Cittadina. Il rapporto di forza è 6 a 2 + Spostamento per il Morale = 4-1. Il tiro del dado è 4 = A1/D1. Entrambe le parti perdono un livello di forza, che elimina l'unità Flak. Il giocatore Alleato decide di prendere la sua perdita di livello dall'unità ridotta, cosa che la rende un Residuo. Il 3-4-3 viene posizionato sul Display Residui e il Residuo prende il suo posto sulla mappa. Entrambe le unità avanzano a Son e il ponte viene controllato per la demolizione: il tiro del dado è 2 = Intatto! Finalmente delle buone notizie per il 101° in difficoltà.

Settore Operazione Giardino

Il 30° Corpo lancia il suo assalto lungo la strada principale con due attacchi. Il turno 1 le due unità di artiglieria in questa area danno doppio spostamento (due spostamenti ciascuna) per riprodurre lo sbarramento pianificato. Uno dei 5-7-5 che ha iniziato in 1405 usa il Movimento Tattico per entrare nell'esagono 1504 – supera il limite al raggruppamento lì, quindi non può contribuire all'attacco ma può Avanzare Dopo il Combattimento.



H. Due battaglioni carri attaccano il battaglione Kerutt in H con Supporto di Artiglieria ed Aereo. Il rapporto di forze è 17 a 5 con quattro spostamenti (Corazzati, Supporto di Artiglieria (x2) e Supporto Aereo). Il rapporto di forze finale è 7-1. Il tiro di dado di 3 = DMR. L'unità tedesca si ritira di 3 esagoni ed è ora in Piena Ritirata. Un risultato DMR consente una Avanzata Bonus e Combattimento di Sfondamento. Usando il Bonus su Strada il giocatore Alleato avanza il 2° battaglione Guardie Irlandesi di Vandeleur (2IG/5/Gds) di due esagoni lungo la strada, e nel terzo esagono attacca l'unità tedesca 1-2-3 (14/Hoffmann).

Dal momento che l'Alleato ha usato il Bonus su Strada non può raggrupparsi con l'altro battaglione carri. Il rapporto di forze è 9 a 2 = 4.-1, nessun Spostamento dei Corazzati perché il difensore è in Bosco. Il tiro di dado è 4 = A1/D1. La compagnia tedesca viene rimossa ma il carro subisce una perdita e termina la sua avanzata dopo il combattimento nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Dal momento che Jerutt è in Piena Ritirata, si ritira a Valkenswaard e si raggruppa con l'unità Panzer Jaeger lì presente.

L'altro battaglione carri avanza lungo la strada in 1705, mentre il 5-7-5 avanza in 1606 per impedire al 4-5-5 SS KG (Segler) di interdire l'esagono di strada.

I. L'altro attacco è contro il 6° battaglione Penale. Il terreno Polder non ha alcun effetto sulla fanteria ma tiene lontano le unità Veicolo. Il rapporto di forze è 11 a 4 con 4 spostamenti (x2 Artiglieria, Morale e Supporto Aereo). Il rapporto finale è 6-1, il tiro di dado 4 = DMR. Il battaglione Penale si ritira di tre esagoni ed i due battaglioni inglesi possono avanzare di due esagoni. Notate che i due battaglioni Guardie non possono avanzare più di un esagono attraverso la linea di confine di corpo.

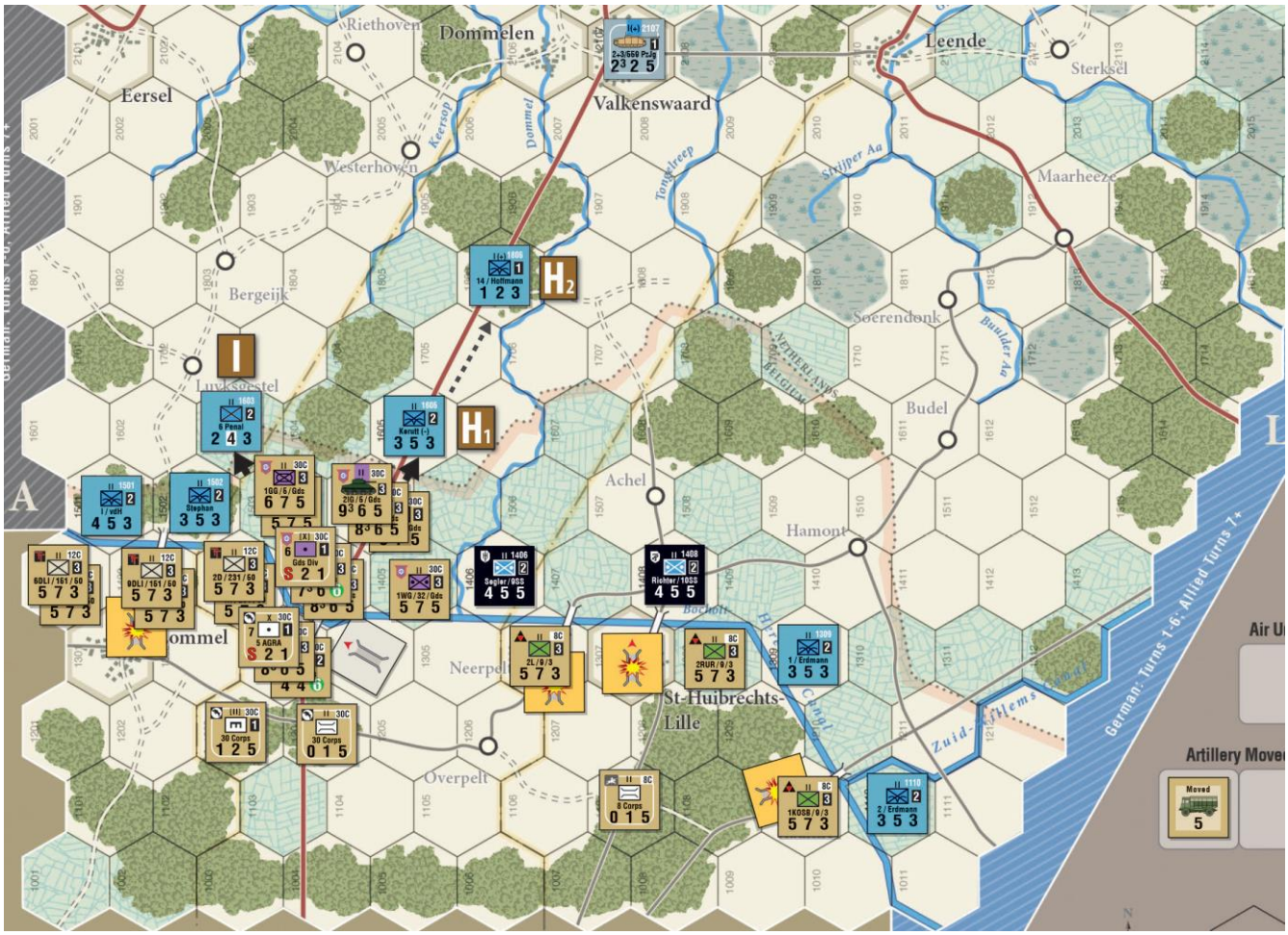
Questo pone fine alla Fase di Combattimento.

La Fase di Recupero

Tutti i segnalini Disperso delle unità Alleate sono rimossi. Se l'Alleato avesse unità Disperse, cosa che non ha, recupererebbe queste di un livello. Se un'unità è adiacente ad un'unità nemica deve tirare per il Recupero (14.4.2).

La Fase di Rifornimento

Tutte le unità Alleate sono in rifornimento. Le unità Aviotrasportate sono sempre in rifornimento nel turno in cui sono lanciate.



Turno del Giocatore Tedesco

La Fase di Rifornimento dell'Artiglieria

Il giocatore tedesco non ha ancora in gioco unità di Artiglieria, quindi questa fase viene saltata.

La Fase dei Ponti

La demolizione dei ponti in questa fase è consentita solamente se il ponte è Minato per la Demolizione e vi è un'unità Alleata in Buon Ordine entro un esagono dal ponte stesso. L'unico ponte che rispetta queste condizioni è il ponte ferroviario a Best. Il tedesco tira un 4 = distrutto.

La Fase di Movimento

Nel primo turno di gioco le unità tedesche possono usare solo il Movimento Tattico. Muovendo da nord a sud il giocatore tedesco muove le sue unità come riportato nelle illustrazioni che seguono.

Il Settore di Arnhem

I rinforzi del primo turno entrano dal bordo nord – uno dall'Area di Entrata F ed uno da G. Un movimento fondamentale è portare il KG Spindler nell'esagono 6321 per tagliare fuori le altre unità della 1° Paracadutisti da Arnhem. Krafft arretra di un esagono per garantire il recupero al termine del suo turno (le unità adiacenti ad un'unità nemica devono tirare sulla Tabella del Recupero). Le due unità che formano il 9° Battaglione Ricognizione SS si dividono; Gräbner si dirige a nord e l'altra a sud a Nijmegen.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita



La 406° Divisione

Il Tedesco prima tira per la sua 406° Divisione per vedere se arriva qualcuna delle sei unità. Un tiro di dado di 1 o 2 la fa entrare immediatamente, mentre un 3-6 non ha alcun effetto. Tira 2, 5, 5, 1, 1, 2. Tiri eccezionali per il tedesco – quattro unità su sei arrivano, una delle quali è di artiglieria. Tiene l'artiglieria nell'Area di Entrata e muove le altre tre sulla mappa.

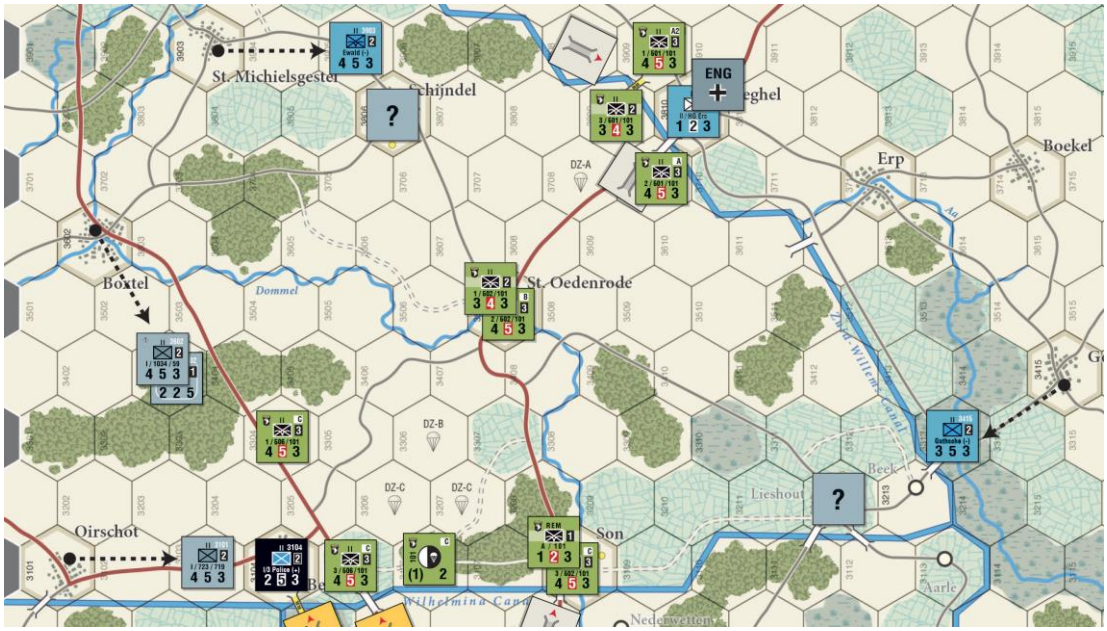


Il Settore della 101° (#13)

Non vi sono rinforzi tedeschi in quest'area sino al turno 2. Comunque, il giocatore tedesco ha forza sufficiente per porre della pressione sulla 101° Divisione. Il battaglione Ewald muove verso Schijndel, e le altre unità convergono su Best.

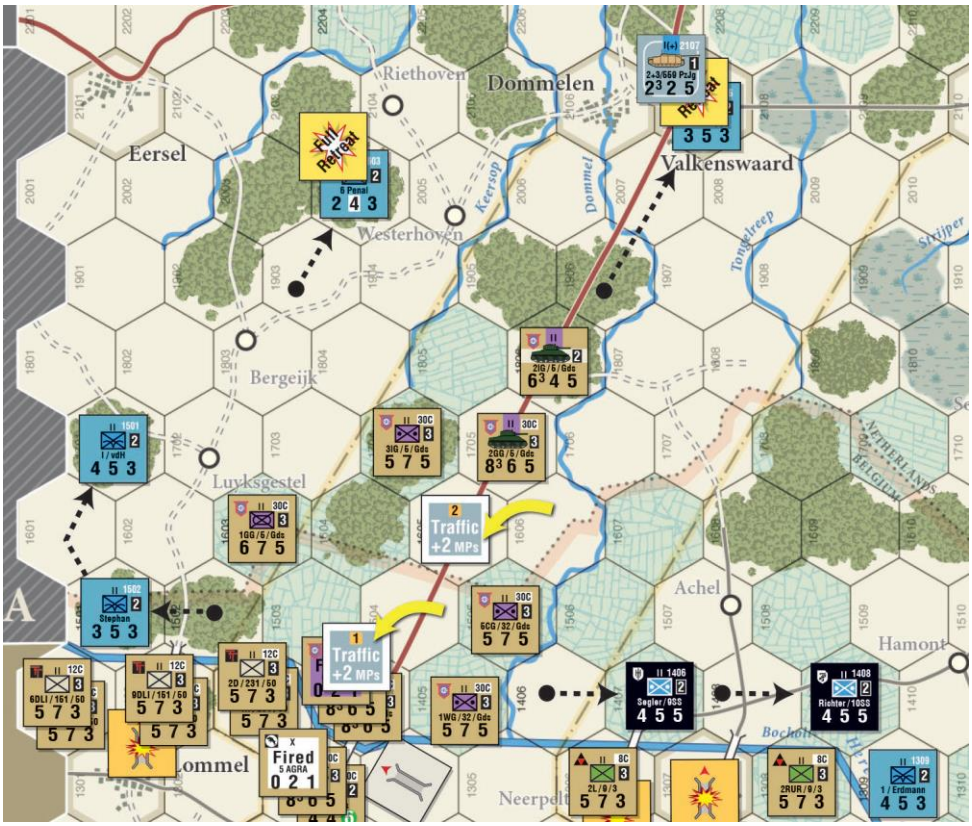
Il Settore del 30° Corpo (#14)

Nell'area del 30° Corpo i tedeschi tentano di andarsene. II KG SS Segler e Richter corrono ad est per evitare di essere accerchiati. Notate che l'unità vdH avrebbe potuto muovere nell'Area di Entrata A durante il suo movimento, ma rimane sulla mappa per ostacolare il 12° Corpo per pochi altri turni. Questo completa la Fase di Movimento tedesca.



La Fase di Combattimento

Nel settore della 406° Divisione, il Combattimento A è 6 a 4 con uno spostamento per l'Artiglieria = 2-1. Un tiro di dado di 5 = DR. Il giocatore Alleato decide di non fare DD e si ritira di due esagoni divenendo Disorganizzato. Le unità tedesche avanzano di un esagono in qualsiasi direzione.



La Fase di Recupero

I segnalini di Disorganizzazione sono rimossi e quelli di Piena Ritirata si girano sul lato Disorganizzazione. Questo è automatico in quanto tutte le unità tedesche in questo esempio non sono adiacenti ad un'unità Alleata. Inoltre in questa fase tutti i segnalini Ingaggiato sulle unità tedesche sono rimossi.

La Fase di Rifornimento
Tutte le unità tedesche hanno un percorso di rifornimento di 4 esagoni ad una strada che porta ad un'Area di Entrata amica. Tutte le unità tedesche sono in Rifornimento.

La Fase dei Segnalini di Traffico
Nel turno 1 il giocatore Tedesco può porre tre Segnalini di Traffico (#1, #2 e #3) – gli altri tre arrivano in turni successivi. Pone tutti e tre i segnalini lungo la strada per Valkenswaard nella speranza di rallentare il 30° Corpo. Tira poi due dadi per determinare quale viene rimosso e se viene rimosso. Tira un 3 e 6 = il segnalino #3 viene rimosso e posto nella Casella dei Segnalini di Traffico.

TURNO 2

La Fase delle Condizioni Meteo
Non vi è questa fase nel turno notturno. Si tirerà per le condizioni meteo nel turno 3 sia peri turni AM che PM.

Turno del Giocatore Alleato

La Fase di Rifornimento dell'Artiglieria
Il giocatore Alleato può girare due delle sue unità di Artiglieria durante questa fase. Non può girare l'Artiglieria Aviotrasportata - questo accade solo nei turni con tempo Sereno o Nuvoloso. Nel turno 2 ha solo due unità di Artiglieria interessate – la Div Guardie e 5 AGRA, quindi gira queste due sul lato Pronto.

La Fase dei Ponti
Le due unità Pontieri inglesi non sono ancora adiacenti ad alcun ponte demolito, quindi questa fase viene saltata.

Le Fase di Movimento e Combattimento
Per brevità, descriveremo assieme le Fasi di Movimento e Combattimento di ciascun settore. Sebbene non sia menzionato, le unità di Artiglieria saranno girati sul lato Sparato dopo che hanno dato uno spostamento sulla CRT.

Settore 1° Paracadutisti
Questo è un turno critico perla 1° Divisione Paracadutisti – il giocatore Alleato deve catturare il ponte di Arnhem questo turno altrimenti potrebbe non catturarlo più. L'illustrazione sottostante mostra il movimento della divisione. I Piloti di Alianti muovono in direzioni separate per rafforzare la prima linea. L'unità di Artiglieria muove di un solo esagono quindi può dare il Supporto di Artiglieria questo turno per il combattimento B. Notate che ha non raggio sufficiente per raggiungere l'esagono del ponte di Arnhem.



A: Il battaglione Frost (2/1P/1) muove di due esagoni ad Arnhem e rivela l'unità Sconosciuta durante la Fase di Movimento. Questa si rivela essere il battaglione di Addestramento Sicurezza I/6° che viene raddoppiato nell'esagono di Città. Duante la Fase di Combattimento Frost lo attacca - il rapporto di forze è 4 a 2 + Spostamento per il Morale (x2) = 4-1. Un tiro di dado di 2 = DR. Il

tedesco tenta una DD usando la colonna Città con DRM -1 per l'unità di Qualità Scadente. Tira un 5, modificato a 4, eliminando l'unità in una DD fallita. Il battaglione paracadutisti prende il ponte. I ponti di Arnhem e Nijmegen non possono mai essere distrutti, quindi non si usa la Tabella di Demolizione dei Ponti.

B: Due unità paracadutisti più l'unità artiglieria attaccano Allwörden/9ss. Il rapporto di forze è 7 a 3 + Spostamento per il Morale + Supporto di Artiglieria = 4-1. Un tiro di dado di 4 = A1/D1. Le due parti perdono un livello di forza. L'Alleato riduce il 2SS/1A ed Allwörden viene eliminato. Le due unità paracadutisti possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.

VALUTAZIONE: Questa è una situazione migliore della media per la 1° Paracadutisti alla fine del Turno del Giocatore Alleato 2. Ha preso il ponte di Arnhem, la DZ Y è sicura (per ora) ed il suo perimetro è in buone condizioni. Grazie a buoni tiri di dado nel lancio, nell'attacco contro Krafft e contro il ponte di Arnhem, non vi sono ancora punti problematici. Quale giocatore Alleato avete la scelta di convogliare maggiore sforzo nella corsa ad Arnhem o nella protezione della DZ Y – in questo esempio l'Alleato ha optato di proteggere la DZ Y.

Settore 82° Paracadutisti

Storicamente il generale Gavin, comandante della 82" Divisione, inviò un solo battaglione a Nijmegen nel pomeriggio del primo giorno. Possiamo vedere per cosa poi successe storicamente, che la sua cautela aveva fondamento. L'Alleato deve ora contrattaccare per cacciare i tedeschi dai suoi Esagoni di Lancio e non ha molte forze da usare. L'illustrazione mostra il movimento Alleato in quest'area ed alcune ZOC Collegate tedesche (in rosso). Notate che le unità formano Collegamenti su Lati di Esagono con un'Area di Entrata amica, ma non ZOC Collegate, e questo consente al 1/505 di muovere da EZOC ad EZOC per circondare parzialmente l'unità tedesca.

C: L'unità Residua paracadutisti muove di due esagoni e si combina con il battaglione ridotto per creare un'unità a piena forza nella Fase di Movimento. Non costa MP ricombinarsi, quindi con l'ultimo MP il battaglione attacca l'unità Sconosciuta. Viene rivelata ed è un'unità 1-2-3 di Qualità Scadente ed il rapporto è 4 a 2 + Spostamento per il Morale (x2) = 4-1. Un tiro di dado di 3 = DR. L'Alleato prende l'esagono e l'unità tedesca si ritira di due esagoni divenendo Disorganizzata.

D: Le unità Disorganizzate non possono attaccare, quindi solo due unità paracadutisti attaccano Goebel. Il rapporto è 8 a 4 + Spostamento per il Morale (x2) = 4-1. Il tiro di dado di 1 = EX. Entrambe le parti perdono un livello di forza ed il livello perso viene scelto dall'avversario. Il tedesco sceglie il 1/505 e l'Alleato non ha altra scelta che Goebel.

VALUTAZIONE: A causa di alcuni tiri di dado sfavorevoli ed alcuni tiri di dado fantastici per l'arrivo della 406°, la 82° Divisione è un po' in difficoltà. La sua artiglieria arriverà nei prossimi turni ma il suo Esagono di Lancio è in prima linea. Non controlla ancora il ponte di Nijmegen. La buona notizia è che il ponte di Grave è sicuro ed ha tre ponti sul Canale Maas-Waal Canal, incluso quello della strada principale.



Il Settore della 101°

In quest'area la 101° si concentra nella presa di Veghel e nel bloccare la marcia di Ewald a Schijndel. I movimenti delle unità sono riportati nell'illustrazione sottostante. Le tre unità paracadutisti muovono per circondare Veghel e bloccare qualsiasi ritirata. Le loro

ZOC Collegate sono mostrate in rosso. Il 1/502 rimane indietro a Oedenrode per ricevere un livello di forza di Dispersi. Incrementa di un livello di forza ed il segnalino Rimpiazzi della 101° scende di uno.

E: Nella Fase di Combattimento i tre battaglioni attaccano Veghel. Il rapporto di forze è 10 a 4 + Spostamento per il Morale (x2) = 4-1. Il tiro di dado è 5 = DE. La 101° prende Veghel.

F: Il 2/502/101 muove per attaccare l'unità Sconosciuta a Schijndel e lo fa durante la Fase di Movimento. Si rivela essere un'unità Flak 1-2-0, un'unità Veicolo che non raddoppia nell'esagono di Cittadina. Il rapporto è 4 a 2 + Spostamento per il Morale = 3-1. Il tiro di dado 6 = D1. L'unità Flak viene eliminata ed il battaglione americano entra a Schijndel.

G: Il 1/506 muove nel bosco preparandosi per l'arrivo della 59° Divisione tedesca lungo la strada.

H: Il Residuo Aviotrasportato a Son potrebbe usare un livello di forza di Dispersi ma è possibile usare un solo livello per turno, per divisione.

I: Più a sud la 101° invia un battaglione verso Eindhoven per aiutare il 30° Corpo. Muove adiacente a due unità Sconosciute che sono entrambe rivelate essere Guarnigioni 0-0-0 e sono rimosse. Dal momento che l'unità aviotrasportata ha già mosso di 3 esagoni termina il su movimento nell'esagono 2807. Le unità 0-0- impediscono all'unità aviotrasportata di usare il Movimento Esteso.

VALUTAZIONE: La situazione nell'area della 101° è molto buona. Il ponte di Son è intatto come entrambi i ponti di Veghel. Il 30° Corpo può passare di qui se si riesce a tenere i tedeschi lontano dalla strada principale.



Operazione Giardino

Vi è stato molto movimento lungo la strada principale questo turno, quindi viene illustrato con le frecce solo il movimento fuori strada. Le cose importanti da notare sono che non è consentito il raggruppamento alle unità che hanno usato il Movimento Esteso, e che le unità non possono muovere per più di un esagono attraverso le linee di confine di corpo. È anche illustrato l'arrivo dell'artiglieria delle Divisioni 3° e 50°.

J: Per il grosso attacco contro Valkenswaard, il rapporto di forze è 39 a 8 + Spostamento per l'Artiglieria = 5-1. Non vi è Spostamento per i Corazzati in quanto il gruppo tedesco contiene uno StuG con un Valore Corazzato di 3. L'unità tedesca Disorganizzata dimezza (arrotondando per eccesso) a 3, poi raddoppiata a 6. Il 559 StuG non raddoppia nell'esagono di Cittadina. Un tiro di dado di 3 = A1/D1. Il tedesco gira il battaglione Kerutt sul lato ridotto, non effettua una DD, e si ritira di due esagoni. L'unità Disorganizzata va in stato Piena Ritirata ed il 559 StuG viene Disorganizzato. Il giocatore Alleato assegna le sue perdite alla Divisione Corazzata Guardie ed avanza tutte le unità di un esagono (2 esagoni se usa il Bonus su Strada e finisce non raggruppato). Valkenswaard viene catturata e la Divisione Corazzata Guardie si prepara per la notte.

K: Il 1GG/5/Gds attacca il 6° battaglione Penale Disorganizzato. Il rapporto di forze è 6 a 2 + Spostamento per il Morale = 4-1. Un tiro di dado di 3 = DR. Il battaglione Penale si ritira di due esagoni ed il segnalino Disorganizzazione passa a Piena Ritirata. Il 1GG può avanzare di un esagono o usare il Bonus su Strada ed avanzare di due esagoni.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

L : La 50° Divisione attacca il battaglione Stephan. Le unità che attaccano attraverso il Canale dimezzano. Il rapporto è 19 a 5 + Spostamento per l'Artiglieria = 4-1. Un tiro di dado di 3 = DR. Il tedesco ritira il suo battaglione nell'Area di Entrata e lo indica come Disorganizzato. Le unità attaccanti possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.
M: Sono coinvolte tre diverse formazioni in questo attacco, quindi l'Alleato deve sceglierne una come Formazione di Testa. Queste unità attaccano a piena forza e le altre a metà forza (si suppone che diano solo fuoco di supporto o pressione sui fianchi). In questo esempio la 3° Divisione sarà l'Unità di Testa anche se una sola unità di quella divisione è coinvolta. La Forza di Attacco combinata è 18 (5 + 3 + 3 + 3 + 4). Il terreno Polder dove si trova l'unità tedesca non dà benefici contro la fanteria. Un tiro di dado di 3 = DR2. Il giocatore tedesco ritira Segler di due esagoni e lo indica come Disorganizzato. Per la presenza dell'unità da ricognizione 2HC in 1707, deve ritirarsi in 1508. Tutte le unità che hanno partecipato all'attacco possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.
0 e P. Le due unità di artiglieria arrivano come rinforzi del Turno 2.

Conclusione

A questo punto terminiamo questo esempio. Sebbene il giocatore Alleato abbia avuto qualche risultato sfavorevole è in una buona situazione. I ponti a Son e Veghel sono intatti. Il ponte a Grave è al sicuro e l'Alleato ha due ponti sul Canale Maas-Waal. Il giocatore tedesco dovrà essere molto aggressivo per tentare di chiudere la strada principale o bloccare gli Alleati al Fiume Waal. Può accadere molto nei turni successivi.

NOTE DELL'IDEATORE ALLA 1° EDIZIONE

La finalità nella creazione o Olanda '44 era di creare un gioco di complessità media sull'Operazione Mercato Giardino usando molti dei sistemi di Ardenne '44. In origine, l'idea era di concentrarsi sugli sbarchi dall'aria e fermarsi come bordo mappa meridionale ad Eindhoven, ma questa idea è stata subito scartata quando decisi che era fondamentale includere lo sfondamento del 30° Corpo. È questo il motivo per l'estensione della mappa.

Ordine di Battaglia

Questa è stata la campagna più difficile per la quale assemblare un valido ordine di battaglia. A parte il fatto che vi sono semplicemente poche informazioni sulle unità tedesche delle Divisioni von Tettau e 406°, vi sono poche pubblicazioni che hanno informazioni sulle unità che non siano parte del, o si siano scontrate con, il 30° Corpo. Abbiamo dovuto fare delle deduzioni per l'arrivo della 180° Divisione tedesca e sulla locazione ed arrivo dei battaglioni Erdmann davanti all'8° Corpo.

Coreografia

Abbiamo dovuto alterare un paio di posizioni iniziali per creare la situazione storica. L'unità da ricognizione Gräbner in realtà iniziò a nord del Basso Reno nel momento dei lanci ma attraversò il fiume prima che il battaglione Frost raggiungesse il ponte di Arnhem. L'ho posta inizialmente ad Elst in quanto è questa la locazione dove si trovava quando i tedeschi iniziarono ad avere un'idea più precisa della situazione. L'altra licenza è stata di porre il 3° battaglione Polizia SS a Best all'inizio, quando non arrivò se non sul finire del giorno. A meno che non facessi così, non vi era possibilità per il tedesco di tenere la cittadina così a lungo come fece storicamente.

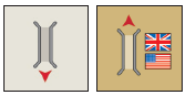
L'Esercito Tedesco in Ritirata

Gran parte delle unità tedesche hanno solo 2 livelli di forza per riflettere che molte erano sotto organico, scarsamente armate, o scarsamente addestrate. La maggioranza venne inviata in battaglia prima di essere pronta al combattimento. Pochi battaglioni hanno tre livelli di forza, cioè quando ho ritenuto che erano unità fresche (la 108° Divisione) o vi sono informazioni che fossero a piena forza.

Ponti

Così tanto dipende dal tiro di dado per la demolizione che questo può determinare chi vince la partita. Ad un certo momento ho inserito una regola per ritirare i dadi al fine di lasciare ai giocatori almeno un ponte intatto o almeno un ponte importante demolito, ma non l'ho mai usata. Fa parte del divertimento. Ritengo che dopo che avrete giocato qualche partita riterrete che l'Operazione Mercato-Giardino era folle. Vi sono semplicemente troppe cose che dovevano funzionare perfettamente per avere successo.

Segnalini Intatto



i giocatori possono usare una delle versioni dei segnalini Intatto (fronte o retro). Inoltre, circa a metà partita, potete usare il fronte di queste pedine per indicare i pochi ponti che sono ancora Minati per la Demolizione e rimuovere tutti gli altri.

Raggruppamento

Mi scuso perché le regole sul sovraffollamento sono un po' astruse, ma era importante per le unità della 1° Divisione Paracadutisti sopravvivere in un perimetro sempre più angusto.

Segnalini di Traffico

Questa regola è stata inclusa per aiutare a ricreare la reale velocità di movimento delle truppe. Gli inglesi ebbero molti ritardi nel muovere le truppe sulla singola strada principale – specialmente sui ponti. Questi segnalini sono sfruttati meglio nei punti di passaggio obbligato (dove solitamente si hanno gli ingorghi).

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Polder
Questa è terra strappata dal mare o dal fiume. Non è un terreno molto difendibile ma qualsiasi veicolo che lo attraversa deve rimanere sulle strade. Talvolta queste strade erano elevate, ma non sempre. Ho deciso di trattare il Polder come Terreno Aperto per le unità di Tipo fanteria e similmente alla Palude per le unità Veicolo. La principale differenza è che le unità Carri possono avere lo Spostamento dei Corazzati nel Polder, ma non possono averlo in Palude.

Lo Spostamento (di colonna) dei Corazzati
Lo spostamento di colonna sulla CRT rappresenta "paura" più che altro. Se il difensore teme l'arrivo dei carri armati (o perché superiori ai propri o perché non ha carri con cui contrastarli), allora quella paura diviene un elemento importante della battaglia. Ecco perché è consentito avere lo spostamento quando si attacca attraverso un ponte o in Polder – la paura è reale se il difensore vede che i carri possono raggiungerlo.

Residui
Non sono stati inclusi Residui sufficienti per far sì che ogni unità abbia un terzo livello di forza, questo è intenzionale. Per le divisioni paracadutisti riflette perdite catastrofiche e disgregazione; per le unità inglesi non di paracadutisti mostra la preoccupazione sulle perdite e l'abitudine di ritirare un'unità una volta che ha subito perdite significative.

Problemi di Rifornimento per l'Inglese
Gli inglesi erano al punto più lontano della loro linea di rifornimento che risaliva in Normandia ed ebbero problemi di rifornimento di munizioni nel corso della campagna. Limitare l'Alleato a tre segnalini Movimento e due rifornimenti di artiglieria per turno aiuta a simulare questo fatto.

Il Ponte di Grave
Il ponte vicino a Grave può essere demolito se il tedesco lo riprende o se l'Alleato non riesce a catturarlo nel turno 1. Ma è anche l'unico ponte su un Fiume Maggiore che può essere riparato. Dal momento che il 30° Corpo non aveva la capacità di riparare un ponte così grande nel lasso di tempo del gioco, si suppone che la demolizione del ponte sia incompleta e solo una parte di esso necessiti di riparazioni.

Artiglieria
Gran parte dell'artiglieria Alleata è stata ricompresa nella forza di combattimento dei battaglioni di fanteria e corazzati. Le unità di artiglieria divisionale rappresentano uno sbarramento pesante, uno sbarramento a lungo raggio, o una concentrazione di unità divisionali, tutti necessitano la spesa del limitato rifornimento.

Difesa Determinata
Per la scala di tre turni per giorno, ho modificato la Tabella della Difesa Determinata in modo che le battaglie durino di più. Notate che vale quasi sempre la pena di fare la Difesa Determinata con le unità di Elite, specialmente quando sono in esagono di Bosco, Cittadina e Città. Al contrario, non vale quasi mai la pena di fare la Difesa Determinata con le unità di Qualità Scadente.

Il Settore della 406° Divisione
Ho reso variabile l'arrivo delle forze iniziali di questa divisione in modo che l'Alleato non sappia cosa deve affrontare il primo giorno. Altrimenti, potrebbe inviare troppi battaglioni verso Nijmegen nel turno 1. Anche avere il bordo mappa così vicino alla zona di lancio ha funzionato bene, impedendo agli Alleati di avventurarsi troppo in là dentro la Germania – cosa che non avrebbero fatto.

Il 12° Corpo e la 50° Divisione
Nessuna unità del 12° Corpo viene rappresentata nel gioco. Le due brigate iniziali della 50° Divisione rappresentano le azioni iniziali della 53° Divisione (Wessex) che attaccò in quell'area e poi deviò fuori mappa ad occidente. La 50° Divisione prese posizione di protezione ai fianchi ad occidente di Eindhoven quando il 12° Corpo si bloccò nell'area del confine dell'Area di Entrata A/B. questa sostituzione della 53° Divisione da parte della 50° per alcuni turni hanno risparmiato spazio nei fogli di pedine e si adatta senza sforzo alla situazione.

La 11° Divisione Corazzata
Con il rifornimento dell'artiglieria solitamente a favore delle due unità di Artiglieria del 30° Corpo, la 11° Divisione Corazzata potrebbe non andare molto lontano. Storicamente non superarono il Canale Zuid-Willems sino al turno 16 e non cacciò I tedeschi da Helmond sino al 25 settembre (un paio di giorni dopo la fine di questo gioco).

Olanda o Paesi Bassi
L'Olanda in realtà non è sulla mappa – l'Olanda del Nord e l'Olanda del Sud sono province dei Paesi Bassi, che si trovano a nordovest dell'area della mappa. Ho usato Olanda nel titolo in quanto (a) molte delle mappe del periodo indicavano i Paesi Bassi chiamandoli Olanda, (b) gran parte degli americani supponevano di essere in Olanda in questa battaglia, e (c) risulta più facile da pronunciare

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

rispetto a Paesi Bassi (in inglese, N.d.T.). Quindi il marketing ha prevalso sull'accuratezza della mappa in questo prodotto, ma spero che tutti i giocatori se ne vadano conoscendo un po' di più sui Paesi Bassi e di dove si trovi in realtà l'Olanda.

Ringraziamenti Speciali

Vorrei fare tanto di cappello a John Butterfield ed al suo gioco *Hell's Highway* (*Autostrada Infernale, Victory Games*). Quando incontravo una difficoltà nella creazione del gioco spesso ho esaminato come l'ha risolto Mr. Butterfield, e il più delle volte mi è piaciuta la sua soluzione tanto da elaborarla o copiarne elementi. Il suo gioco, creato più di 30 anni fa, è stata una pietra miliare del nostro hobby ed è ancora giocato oggi.

—Mark Simonitch

NOTE ALLA 2° EDIZIONE

Variazioni nella 2° Edizione

Dal momento che i riscontri su questo sono stati generalmente buoni ed il bilanciamento del gioco non è stato un grosso problema, mi sono astenuto dall'apportare grandi cambiamenti al gioco. I cambiamenti minori sono quelli che passo qui a descrivere.

MAPPA: Nessuna variazione dalla versione della mappa montata del 2018.

TABELLE DI AIUTO AL GIOCO:

- Alcuni cambiamenti molto contenuti alle colonne 5-1 e 7-1 della CRT.
- La Tabella della Difesa Determinata ora usa due dadi.
- Sono state aggiunte due schede dell'Ordine di Apparizione.

CAMBIAMENTI ALLE REGOLE:

(4.3) Punti Aviotrasportati: Il giocatore Alleato riceve ora 9 punti invece di 8. Questo per tener conto del movimento di un'unità 2° South Staffordshire dal Turno 1 al Turno 3.

(6.4.2) Esagoni Sovraffollati: La restrizione per cui le unità Meccanizzate possono entrare in un esagono sovraffollato solo usando il Movimento Tattico è stata ritenuta non necessaria ed eliminata.

(8.3.2) Movimento di Infiltrazione: Questa regola è stata semplificata solo per gli esagoni di Città

(8.5.6) Unità Veicoli che Attraversano con un Traghetto: Il giocatore Alleato non può traghettare *Unità Veicoli* nei turni AM e PM se un'unità tedesca si trova entro 2 esagoni. Si presume che il fuoco di artiglieria tedesco renderebbe ciò impossibile.

(8.6.2) Il ponte ferroviario a Mook (4721): A un certo punto ho permesso alle unità di veicoli di usare questo ponte che si trova in un esagono Polder, ma quell'eccezione è stata ora eliminata poiché il ripido terrapieno ferroviario renderebbe ciò impossibile. Può ancora essere usato dalle unità di fanteria.

(11.4.3) Display dei Residui: Regola modificata con il metodo utilizzato in altri giochi 19xx: l'unità va nella casella Eliminate e il Residuo viene riportato nel Display e può essere utilizzato di nuovo per un'altra unità.

(12.2) Tabella della Difesa Determinata: La tabella è stata modificata in un sistema a due dadi ed è stata aggiunta la colonna Cittadina.

(12.2.4) Modificatore della Difesa Determinata: E' stato aggiunto il DRM -1 per un risultato CRT di colore arancione.

(12.3) Difensori a un Livello di Forza: Regola modificata con il metodo utilizzato in altri giochi 19xx: l'Avanzata Limitata è consentita solo se l'esagono è completamente vuoto di tutte le unità nemiche combattenti e non combattenti.

(13.2) Ritirate ed EZOC: Questa regola è stata aggiunta al 5° punto della regola 13.2: "Un'unità può ritirarsi di un esagono aggiuntivo se ciò la salverà dall'eliminazione". Questa regola è utilizzata in altri giochi 19xx.

(13.3) Le unità che interrompono la ritirata dopo un esagono vengono Disorganizzate.

(14.4.2) La Tabella del Recupero: Questa tabella è stata modificata per conformarsi ad altri giochi 19xx. L'effetto sul gioco è minimo poiché sono stati aggiunti DRM per il recupero in un esagono di Cittadina o Città.

(15.5) Avanzata dopo il Combattimento: Leggermente modificata per conformarsi ad altri giochi 19xx: le unità devono ora fermarsi in una EZOC tranne quando entrano nell'esagono lasciato libero dal difensore.

(16.2) Combattimento di Sfondamento: Regola modificata nel metodo utilizzato in altri giochi 19xx: se un gruppo di sfondamento è formato da pile diverse, deve essere formato nell'esagono lasciato libero dal difensore.

(18.3.2) La parte stradale di una LOS: Le unità amiche ora annullano le EZOC per la parte stradale di una linea di rifornimento (come avviene in altri giochi 19xx). Nella prima edizione pensavo che il fuoco di interdizione avrebbe chiuso la strada anche se fossero state presenti unità amiche, ma avrebbe solo rallentato i rifornimenti, non li avrebbe fermati del tutto, soprattutto di notte.

(25.0) Unità Sconosciute: Le unità Sconosciute ora vengono rivelate immediatamente quando le unità alleate si muovono adiacenti. I vantaggi del vecchio metodo di rivelazione solo quando attaccate non valevano la complessità e i problemi di regole che causava. Inoltre, consentiva alle unità di muoversi troppo lontano quando venivano spinte in avanti con un'Avanzata Bonus dopo aver attaccato un'unità 0-0-0.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Le Regole Aggiornate della prima edizione consentivano al giocatore tedesco di spostare una delle sue unità sconosciute dietro Krafft prima dell'inizio del gioco per aiutarlo a sopravvivere a una ritirata al Turno 1. Poiché la regola 13.2 è stata modificata, l'unità Sconosciuta non è più necessaria.

(27.3.2) Bilanciamento del gioco: Aggiunta la regola Segler e Richter (27.3.2).

—Mark Simonitch, giugno 2024

CREDITI

IDEATORE DEL GIOCO: Mark Simonitch

FONDAMENTALE ASSISTENZA ALLA PROGETTAZIONE: Christian Diedler, Jim Lauffenburger, Henrik Reschreiter, Ivano Rosa e Maciej Sarnacki

SVILUPPATORE: Mark Simonitch con l'assistenza di Christian Diedler e Vincent Lefavrais

REGOLE ONLINE DELLA PRIMA EDIZIONE: Mark Simonitch e Ivano Rosa con un ringraziamento speciale a Loris Luchetti.

ORDINE DI BATTAGLIA: Richard e Mark Simonitch. Ulteriore aiuto da Vincent Lefavrais e Tom Peters.

ORDINE DI BATTAGLIA DELLA SECONDA EDIZIONE: Fred Thomas con un ringraziamento speciale a Carl Fung.

ILLUSTRAZIONE COPERTINA SCATOLA: Antonis Karidis

GRAFICA MAPPA E PEDINE: Mark Simonitch

CONSULENTE MAPPA: Niek van Diepen

TEST DI GIOCO: John Charbonneau, Christian Diedler, Marc Guénette, Dave Knoyle, Jim Lauffenburger, John Leggat, John Rainey, Henrik Reschreiter, Maciej Sarnacki e Dan Thorpe

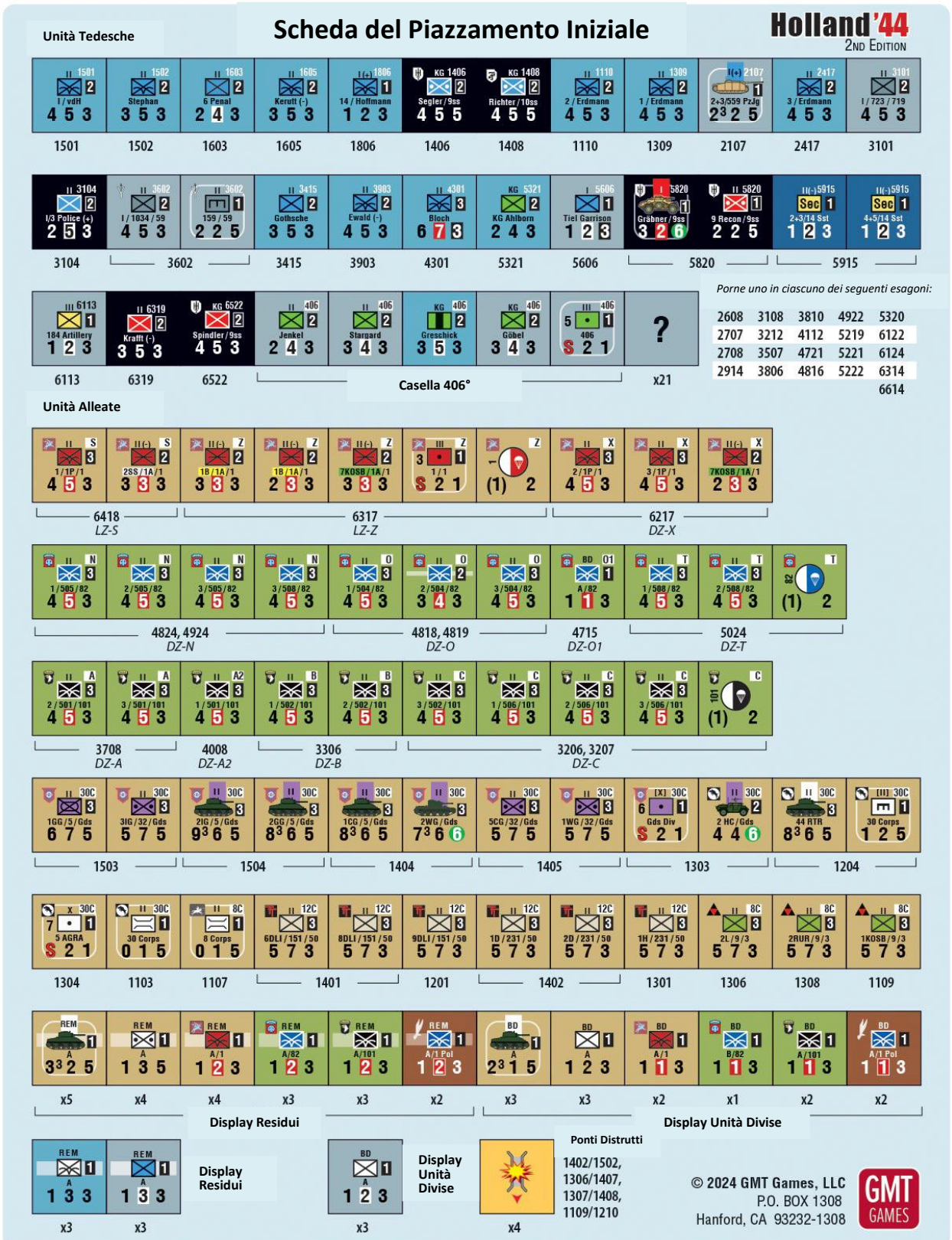
CORREZIONE BOZZE PRIMA EDIZIONE: Christian Diedler, John Holden e Vincent Lefavrais

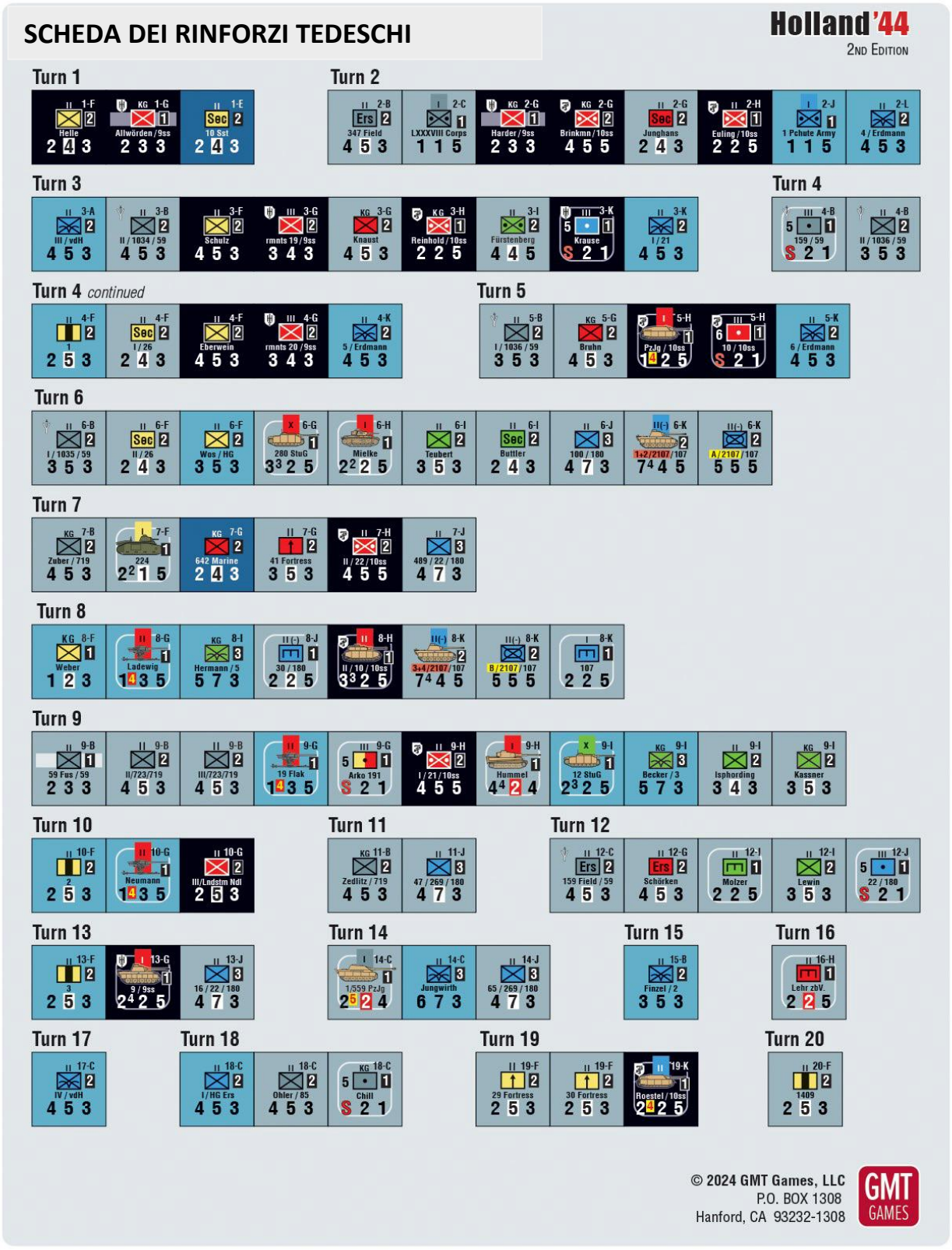
CORREZIONE BOZZE SECONDA EDIZIONE: Janek Stolarek, Fred Thomas e David Wilkinson

COORDINAMENTO PRODUZIONE: Kai Jensen

PRODUTTORI: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita


Scheda del Piazzamento Iniziale
Holland'44
2nd Edition
Unità Tedesche
1501
1502
1603
1605
1806
1406
1408
1110
1309
2107
2417
3101
3104
3602
3415
3903
4301
5321
5606
5820
5915
6113
6319
6522
Casella 406°
x21
Porne uno in ciascuno dei seguenti esagoni:
2608 3108 3810 4922 5320
2707 3212 4112 5219 6122
2708 3507 4721 5221 6124
2914 3806 4816 5222 6314
6614
Unità Alleate
6418
LZ-S
6317
LZ-Z
6217
DZ-X
4824, 4924
DZ-N
4818, 4819
DZ-O
4715
DZ-O1
5024
DZ-T
3708
DZ-A
4008
DZ-A2
3306
DZ-B
3206, 3207
DZ-C
1503
1504
1404
1405
1303
1204
1304
1103
1107
1401
1201
1402
1301
1306
1308
1109
x5
x4
x4
x3
x3
x2
x3
x3
x2
x1
x2
x2
Display Residui
Display Unità Divise
Display Residui
Display Unità Divise
Ponti Distrutti
1402/1502, 1306/1407, 1307/1408, 1109/1210
x3
x3
x3
x4
© 2024 GMT Games, LLC
P.O. BOX 1308
Hanford, CA 93232-1308
GMT GAMES


SCHEDA DEI RINFORZI TEDESCHI
Holland'44
2ND EDITION
Turn 1
Turn 2
Turn 3
Turn 4
Turn 4 continued
Turn 5
Turn 6
Turn 7
Turn 8
Turn 9
Turn 10
Turn 11
Turn 12
Turn 13
Turn 14
Turn 15
Turn 16
Turn 17
Turn 18
Turn 19
Turn 20
© 2024 GMT Games, LLC
P.O. BOX 1308
Hanford, CA 93232-1308
GMT GAMES

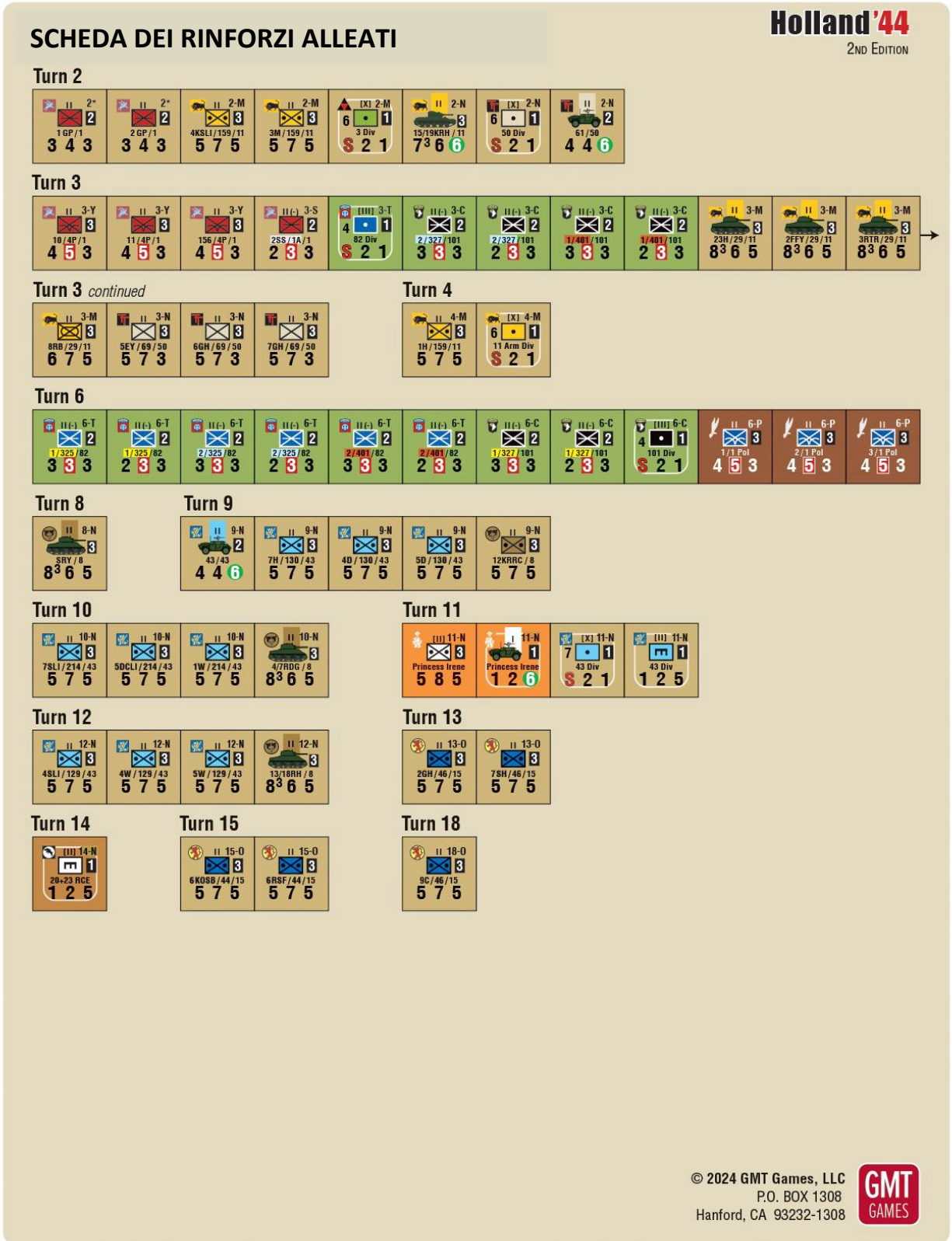

SCHEDA DEI RINFORZI ALLEATI
Holland'44
2ND EDITION
Turn 2
Turn 3
Turn 3 continued
Turn 4
Turn 6
Turn 8
Turn 9
Turn 10
Turn 11
Turn 12
Turn 13
Turn 14
Turn 15
Turn 18
© 2024 GMT Games, LLC
P.O. BOX 1308
Hanford, CA 93232-1308
GMT GAMES

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO (CRT)

Tiro di dado	Rapporto di Forze									Tiro di dado
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1+	
1	A1 -	A1 -	A1 -	A1/ENG -	ENG -	**EX** -	DR2 *Av1*	**DRX** *Av1*	A1/D1 *Av1*	1
2	A1 -	A1 -	A1/ENG -	ENG -	**EX** -	DR2 *Av1*	**DRX** *Av1*	A1/D1 *Av1*	DMR *Av2*	2
3	A1 -	A1/ENG -	ENG -	**EX** -	A1/DR2 *Av1*	DR2 *Av1*	A1/D1 *Av1*	DMR *Av2*	DMR *Av2*	3
4	A1/ENG -	ENG -	**EX** -	A1/DR2 *Av1*	A1/DR2 *Av1*	A1/D1 *Av1*	D1 *Av1*	DMR *Av2*	**DS** *Av2*	4
5	ENG -	**EX** -	A1/DR2 *Av1*	DR2 *Av1*	A1/D1 *Av1*	D1 *Av1*	DMR *Av2*	**DS** *Av2*	**DS** *Av2*	5
6	**EX** -	A1/DR2 *Av1*	D1 *Av1*	D1 *Av1*	D1 *Av1*	D1 *Av1*	**DS** *Av2*	**DS** *Av2*	**DS** *Av2*	6

= DRM -1 sulla Tabella Difesa Determinata | ***= Piena Ritirata + Avanzata Bonus***

EX, DRX, DS = L'avversario sceglie la perdita di forza

DS = DIFENSORE SBARAGLIATO: Il difensore perde 1 livello di forza – l'unità scelta è determinata *dall'attaccante*. I difensori sopravvissuti devono ritirarsi di 2 o 3 esagoni (a scelta del difensore) e ricevono indicazione di Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata (12.0). L'attaccante riceve una Avanzata Bonus (15.2) e può effettuare il Combattimento di Sfondamento (16.0).

DMR = RITIRATA OBBLIGATORIA DEL DIFENSORE: Il difensore deve ritirarsi di 2 o 3 esagoni (a scelta del difensore) e riceve indicazione di Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata (12.0). L'attaccante riceve una Avanzata Bonus (15.2) e può effettuare il Combattimento di Sfondamento (16.0).

D1 = Il difensore perde 1 livello di forza. I difensori sopravvissuti devono ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzati o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata (15.2).

A1/D1 = Entrambe le parti perdono 1 livello di forza. I difensori sopravvissuti devono ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzati o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata (15.2).

DR2 = Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzato o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata.

A1/DR2 = Come per DR2 eccetto che l'attaccante perde 1 livello di forza.

DRX = Entrambe le parti perdono 1 livello di forza —l'unità scelta viene determinata dall'avversario. Il difensore deve ritirarsi di 2 esagoni e divenire Disorganizzato o fare una Difesa Determinata. Se il difensore si ritira, l'attaccante riceve una Normale Avanzata.

EX = SCAMBIO: **Entrambe le parti perdono 1 livello di forza** —l'unità scelta viene determinata dall'avversario. Nessuna ritirata per il difensore. Se il difensore ha 1 solo livello di forza coinvolto, allora l'attaccante può entrare nell'esagono vuoto e fermarsi (una Avanzata Limitata [15.2]).

ENG = INGAGGIATO: Nessuna avanzata, ritirata, né perdite. Viene posto un segnalino *Ingaggiato* sulle unità difendenti (11.5).

A1/ENG = Come Eng eccetto che una unità attaccante perde 1 livello di forza. Il difensore viene indicato come Ingaggiato anche se sono stati eliminati tutti i livelli di forza attaccanti nel combattimento.

A1 = L'attaccante perde 1 livello di forza. Nessuna ritirata né avanzata.

MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

Spostamenti favorevoli all'attaccante:

1D Spostamento per Corazzati dell'Attaccante

1D Il Difensore ha unità Carri senza Supporto (10.5.2)

1-2D Spostamenti per il Morale (10.6)

1D Supporto Aereo

1-2D Supporto di Artiglieria (17.6)

Spostamenti favorevoli al difensore:

1S Spostamento per Corazzati del Difensore (10.3.2)

(11.3.3) Unità Anticarro: Le unità con Valore Corazzato in una casella rossa o gialla riducono il loro Valore Corazzato di 1 quando attaccano. Le unità 88 mm Flak non ottengono mai lo Spostamento per Corazzati – lo negano solamente.



Le unità Attaccanti sono dimezzate se:

- L'unità attaccante non fa parte della Formazione di Testa (10.2)
- Il Difensore ha un Valore Corazzato superiore a quello di tutte le unità attaccanti nella Formazione di Testa (1.4). Dimezzate le unità Corazzate dell'attaccante.
- Se l'unità sta attaccando attraverso un lato di esagono di Canale o Fiume Maggiore (10.8.2).
- Unità veicolo che attaccano in/fuori da un esagono di Polder o Palude (10.8.4), o attraverso un Fiume Minore.
- Fuori Rifornimento (18.4).
- Ingaggiate (11.5) o Disperse (22.3.5).

Le unità Difendenti sono dimezzate se:

- Disorganizzate (14.2)

Vedere la TEC per ulteriori effetti

Tabella dell'Avanzata Dopo il Combattimento

Risultato della CRT	Numero di Esagoni	Con Bonus su Strada *
Avanzata Limitata (EX o DD)	1 esagono**	Proibito
Avanzata Normale	1 esagono	2 esagoni
Avanzata Bonus (DMR, DS)	2 esagoni	3 esagoni

** Solo unità Meccanizzate*
*** Nell'esagono lasciato vuoto dal difensore (11.1, 12.3)*

Tabella della Difesa Determinata (12.2)

Tiro di dado	*Aperto/Polder*	*Altro*	*Cittadina*	*Città*
2 – 4	**0/1**	**0/1**	**0/1**	**0/1**
5	-	-	-	-
6	-	-	-	• **0/1**
7	-	-	• **0/1**	• **0/1**
8	-	• **0/1**	• **0/1**	• **1/1**
9	• **0/1**	• **0/1**	• **1/1**	• **0/0**
10	• **0/1**	• **1/1**	• **0/0**	• **0/0**
11	• **1/1**	• **0/0**	• **0/0**	• **0/0**
≥12	• **1/0**	• **1/0**	• **1/0**	• **1/0**

Modificatori al tiro di dadi:
+1 L'Unità di Testa è Elite
-1 L'Unità di Testa è di Qualità Scadente
+1 Supporto Difensivo di Artiglieria (17.6.3)
-1 Il risultato sulla CRT è arancione

Spiegazione dei Risultati:
• = Tiene (Ingaggiata)
#/# = perdita di forza attaccante/difensore
1/1 = Entrambe le parti perdono 1 livello di forza
(il difensore sceglie la perdita dell'attaccante)

Tabella di Demolizione dei Ponti (5.6)

Tiro di dado	*Risultato*
0-2	-
3-6	Demolito
MODIFICATORE AL TIRO DI DADO:	
-1	*Tutti i tentativi nel turno 1 (trattate i risultati inferiori ad 1 come 1)*

Tabella dell'Attrito per Isolamento (27.2)

Tiro di dado	*Risultato*
1 – 4	-1 Livello
5 – 6	Nessun effetto

I risultati superiori a 6 sono 6, quelli inferiori ad 1 sono 1

Modificatori al Tiro di Dado
+1 l'unità è di Elite o Alleata (non cumulativo)
–1 l'unità è di Qualità Scadente
+2 l'unità può tracciare un Percorso di Rifornimento via Terra di qualsiasi lunghezza ad uno o più esagoni di Città

RISULTATI:
-1 Livello di forza = L'unità viene ridotta di 1 livello di forza. Un'unità può perdere il suo ultimo livello di forza per l'Attrito per Isolamento
Nessun Effetto = Non accade nulla all'unità

Tabella del Recupero (14.4.2)

Tiro di Dado	***Risultato***
1 – 4	L'unità rimane nel suo stato attuale
5 – 6	L'unità recupera un livello
MODIFICATORI AL TIRO DI DADO (cumulativi):	
+1	*L'unità si trova in un esagono di Cittadina o Città*
+1	*L'unità è di Elite*
-1	*L'unità è di Qualità Scadente*
Trattate i risultati inferiori ad 1 come 1, e quelli superiori a 6 come 6	

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Tabella del Disimpegno (27.1)	
Tiro di dado	*Risultato*
1 – 3	No
4	Sì -1
5 – 6	Sì
I risultati superiori a 6 sono 6, quelli inferiori ad 1 sono 1	
Modificatori al Tiro di Dado (cumulativi) +1 se l'unità/gruppo è Meccanizzato* +1 se la TQ dell'unità/gruppo è di Elite* –1 se la TQ dell'unità (o di almeno una unità del gruppo) è di Qualità Scadente * Se si disimpegna come gruppo, questi modificatori positivi si applicano solo se tutte le unità si qualificano per averlo.	
Spiegazione dei Risultati No = Nessuna Ritirata Si = L'unità si ritira di 1 o 2 esagoni -1 = L'unità perde 1 livello di forza	

Tabella delle Condizioni Meteo (4.3)

Tiro di dado	*TURNO AM*	*TURNO PM*
≤ 1	Sereno (9)	Sereno (9)
2	Nuvoloso (4)	Sereno (9)
3	Nuvoloso (4)	Sereno (9)
4	Coperto (0)	Nuvoloso (4)
5	Coperto (0)	Nuvoloso (4)
≥ 6	Coperto (0)	Coperto (0)

(#) = Punti Aviosbarco

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO:	
–1	Turni 3 e 4
+2	Turni 6 e 7
Trattate i risultati inferiori ad 1 come 1, quelli superiori a 6 come 6	

Effetti delle Condizioni Meteo (4.4)

Sereno

- Il giocatore Alleato riceve 9 Punti Aviotrasportati (22.4)
- Il giocatore Alleato riceve 2 unità Aeree (10.7)
- L'Artiglieria Aviotrasportata disponibile può girarsi sul lato Pronto (17.8.2)

Nuvoloso

- Il giocatore Alleato riceve 4 Punti Aviotrasportati
- Il giocatore Alleato riceve 1 unità Aerea (10.7)
- 1 Artiglieria Aviotrasportata disponibile può girarsi sul lato Pronto (17.8.2)

Coperto (e turni notturni)

- Il giocatore Alleato non riceve Punti Aviotrasportati
- Il giocatore Alleato non riceve unità Aeree
- Nessuna Artiglieria Aviotrasportata può girarsi sul lato Pronto

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Tabella dell'Aviosbarco (22.3)	
Turno 1: Tirate un solo dado per esagono – se si ha un risultato che non sia "nessun effetto", implementatelo ad una unità Aviotrasportata di Tipo Fanteria nell'esagono (a scelta dell'Alleato). **Turno 2+:** Dopo il turno 1 tirate un dado per ogni unità.	
Tiro di dado	***Unità Aviotrasportata***
1-4	**-**
5	**S**
6-7	**S1**
8+	**S2**
Spiegazione dei Risultati:	
-	Nessun effetto
S	L'unità Aviotrasportata è Dispersa (22.3.5)
S1	L'unità Aviotrasportata è Dispersa e perde un livello di forza. Registrare un Rimpiazzo Aviotrasportato per la divisione appropriata sulla Tabella dei Rimpiazzi Aviotrasportati.* Vedere anche 22.3.3 e 22.3.4.
S2	L'unità Aviotrasportata è Dispersa e perde due livelli di forza. Registrare un Rimpiazzo Aviotrasportato per la divisione appropriata sulla Tabella dei Rimpiazzi Aviotrasportati.* L'altro è perso permanentemente. Vedere anche 22.3.3 e 22.3.4.
** Questi possono essere usati per ripristinare le unità ridotte (22.7).*	

Modificatori alla Tabella dell'Aviosbarco (cumulativi):

Ignorate i modificatori nel turno 1.

+1 se si atterra in un esagono di Polder

+2 se si atterra in un esagono Conteso (vedere sotto)

+3 se si atterra in un esagono Controllato dal Nemico (vedere sotto)

+4 se si atterra in un esagono di Cittadina o Bosco

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO (TEC)

Tipo di Terreno	Costo di Mov. Non Meccaniz.	Costo di Mov. Meccanizzato	Spostamento Corazzati?	Effetti sul Combattimento	Note
 **Aperto**	1	1	Si	-	-
 **Bosco**	1[1]	2[1]	**No**	-	Infiltrazione (8.3.3)
 **Polder**	2	3 **P veicoli**	Si	Unità Veicolo dimezzate se attaccano in o fuori da.	Trattate un esagono con Polder e Bosco come Polder dove lo Spostamento per i Corazzati non è possibile
 **Palude**	2	4 **P veicoli**	**No**	Unità Veicolo dimezzate se attaccano in o fuori da. Difensore raddoppiato se tutti gli attaccanti attaccano fuori da.[3]	Blocca le avanzate dopo il combattimento (15.6)
 **Villaggio**	AT	AT	AT	-	-
 **Cittadina**	AT	AT	Si	Difensore raddoppiato (eccetto unità Veicolo 10.5.1)	Infiltrazione (8.3.3)
 **Città**	1	1	**No**	Difensore raddoppiato (eccetto unità Veicolo 10.5.1)	Infiltrazione (8.3.3)
 **Strada:** **Minore** **Secondaria** **Principale**	1 1 1	1 1/2 1/3	AT	-	-
 **Fiume Minore**	+1	+2 **P veicoli**	**No**	Unità Veicolo dimezzate se attaccano attraverso. Difensore raddoppiato se tutti gli attaccanti attaccano attraverso[3]	-
 **Canale**	MT	MT **P veicoli**	**No**	Attaccante dimezzato se attacca attraverso. Difensore raddoppiato se tutti gli attaccanti attaccano attraverso[3]	-
 **Fiume Maggiore o Lago**	MT[4]	MT[4] **MT[4] veicoli**	**No**		-
 **Ponte:** **Stradale** **Ferroviario**	+0 +1	+0 +2	Si[2] Terreno permettendo	Attaccante dimezzato se attacca attraverso. Difensore raddoppiato se tutti gli attaccanti attaccano attraverso[3]	I ponti di Arnhem, Nijmegen e Westervoort non possono essere demoliti. Vedere 5.7 per il ponte di Grave.
 **Traghetto** 1 livello di forza per turno (8.5.6)	MT	MT	**No**	Come per attaccare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore	Non utilizzabile se in EZOC

ABBREVIAZIONI DELLA TEC:

MT = Si deve usare il Movimento Tattico e si deve iniziare adiacenti per attraversare a meno che non si usi in Traghetto.

P = Proibito a meno che non si entri ed esca lungo una strada.

AT = Usate l'altro Terreno nell'esagono per determinare il costo di movimento e gli effetti sul combattimento.

NOTE ALLA TEC:

[1] Ogni esagono di Bosco non di strada dopo i primi due costa 1 MP aggiuntivo (8.6.1).

[2] Lo Spostamenti per Corazzati è possibile attraverso un Fiume Maggiore, Fiume Maggiore o Canale *con ponte* se il difensore non è in Città, Palude o Bosco (10.3.4).

[3] Il difensore è raddoppiato in qualsiasi combinazione di Fiumi, Canali o Palude.

[4] Possibile solo con l'aiuto di un'unità Genieri.