

REGOLE STANDARD

BARBAROSSA

GRUPPO ARMATE NORD, 1941



Tabella dei Contenuti

1.0 Introduzione	13.0 Artiglieria
2.0 Componenti del Gioco	14.0 Il Potere Aereo
3.0 Concetti Base	15.0 La Fase di Combattimento
4.0 Iniziare a Giocare	16.0 Risultati del Combattimento
5.0 Fase delle Condizioni Meteo	17.0 Mappa di Dettaglio
6.0 Rifornimento	18.0 Fortificazioni
7.0 Rimpiazzi	19.0 Conversione delle Linee Ferroviarie
8.0 Rinforzi	20.0 Resa Sovietica
9.0 Operatività delle Unità Aeree	21.0 Unità Speciali Sovietiche
10.0 Movimento delle Unità di Terra	22.0 Altre Unità Speciali
11.0 Movimento Specializzato	23.0 Pedine Sostitutive di Reggimento dell'Asse
12.0 Azioni Pre-Combattimento	24.0 Come Vincere

1.0 Introduzione

La parte relativa all'operazione Barbarossa nella *Serie il Fronte Orientale* (EFS) della GMT è composta da un serie di giochi che riguardano le operazioni dei tre Gruppi Armate dell'Asse svolte in Unione Sovietica dal giugno al dicembre 1941. Ciascun gioco riguarda le operazioni di un solo Gruppo di Armate.

La serie è attualmente composta da sei giochi: *Crimea, Da Kiev a Rostov, Gruppo Armate Nord, Gruppo Armate Centro, Gruppo Armate Sud, e Tifone*. Ne sono stati pianificati altri. Mentre questi giochi possono essere uniti in modo che i giocatori possano giocare tutta la campagna del 1941 dal mar Baltico al Mar Nero, sono stati ideati per il gioco individuale. I dettagli e le regole aggiuntive per ciascun gioco della serie sono contenuti nel Manuale del Giocatore inserito in ciascun titolo.

Ogni gioco necessita di due giocatori, ma anche il gioco di squadra funziona bene per gli scenari più grandi. Una squadra controlla le forze dell'Asse (Germania, Finlandia, Ungheria, Italia, Romania ed altri), e l'altra squadra controlla le forze sovietiche (Russia, Bielorussia, Ucraina, ed altri). I pezzi del gioco rappresentano le unità militari che parteciparono alla campagna e le mappe rappresentano il terreno sul quale esse combatterono. I giocatori manovrano le loro unità sulla mappa ed effettuano il combattimento come descritto nelle regole del gioco. Gli obiettivi, le perdite in battaglia, ed alcune azioni danno tutte un totale in Punti Vittoria che si usa per determinare il vincitore.

Non tutte le regole che trovate qui saranno usate in ciascun gioco o scenario della serie. Verificate il Manuale del Giocatore di ciascun titolo per le eccezioni e per le informazioni aggiuntive.

Più avanti sono fatti riferimenti occasionali alle unità navali ed alle loro funzioni. Le unità navali sono presenti solamente in alcuni giochi della serie. Verrà in tale occasione incluso un manuale aggiuntivo di regole per il Modulo Navale.

2.0 Componenti del Gioco

Ogni gioco include almeno quanto segue. Consultate il Manuale del Giocatore del singolo gioco per un elenco completo.

- Mappe di gioco
- Pedine fustellate
- Un fascicolo con le Regole Standard Barbarossa (BSR)
- Un Manuale del Giocatore
- Tabelle di Piazzamento per l'Asse ed il Sovietico
- Tabelle di Aiuto al Gioco
- Un dado a dieci facce

2.1 La Mappa del Gioco

Le mappe hanno una griglia di esagoni per facilitare il movimento e posizionamento dei pezzi del gioco. Un pezzo del gioco occupa un solo esagono alla volta. Ciascuna mappa ha una lettera identificativa (o due lettere per una mappa speciale) e ciascun esagono della mappa ha un numero di identificazione di 4 caratteri che si usa per la sua identificazione. Ciascun esagono sulla mappa rappresenta circa 5 miglia (8 km) di terreno reale da lato a lato. Il Manuale del Giocatore fornisce altri dati per le designazioni e configurazioni delle mappe.

2.2 I Pezzi del Gioco

2.2.1 Vi sono cinque tipi di pezzi nel gioco:

Le unità Combattenti rappresentano le unità militari che combatterono nella campagna storica. Hanno stampate una capacità di movimento e dei valori di forza di combattimento. Le unità Non Testate [8.4] sono anch'esse unità combattenti.

Le unità non Combattenti sono le Unità Mobili di Rifornamento ed i Depositi di Rifornamento.

Le Unità Aeree hanno profilo di aereo.

Le Unità Navali hanno profilo di nave [vedere il Modulo Navale].

I segnalini di Aiuto al Gioco si usano sulla mappa e sulle tabelle fuori mappa per indicare lo stato di un'unità o condizione di un esagono. Vi dovrebbero essere segnalini sufficienti forniti nel gioco. Se ne necessitate di altri, createne ad hoc. Il numero di segnalini non è un limite (**eccezione**: il numero di segnalini di Ponte e Traghetto è invece limitato a quelli forniti nel gioco).

2.2.2 Come Leggere le Unità

a. Colori di Fondo per Nazionalità

Il colore di fondo di ciascuna unità combattente distingue la sua nazionalità. Questo influenza anche il gioco.

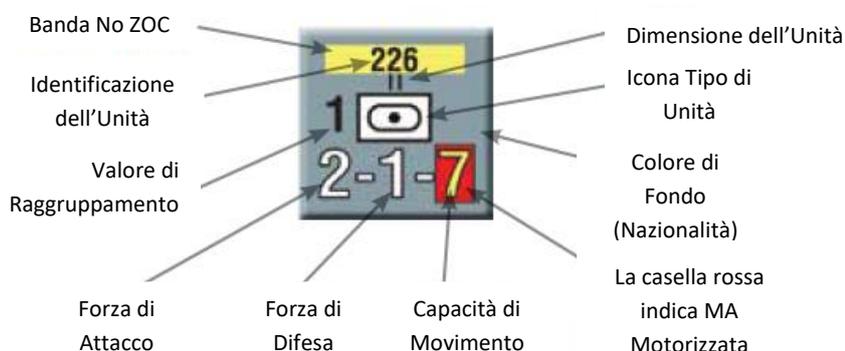
Colori per Nazionalità

-  Unità di Terra Sovietiche: marrone bronzo
-  Unità Aeree Sovietiche: marrone rame con retro rosso
-  Unità di Terra Tedesche: grigio
-  Unità di Terra Tedesche SS: nero

-  Unità di Terra LW Tedesche: azzurro cielo
-  Unità Aeree Tedesche: azzurro cielo con retro azzurro chiaro
-  Unità di Terra Estoni: grigio con striscia blu
-  Unità di Terra ed Aeree Finlandesi: bianco con striscia blu
-  Unità di Terra ed Aeree Ungheresi: blu scuro
-  Unità di Terra ed Aeree Italiane: porpora chiaro
-  Unità di Terra ed Aeree Romene: verde medio
-  Unità di Terra ed Aeree Slovacche: verde
-  Unità di Terra Ucraine: marrone chiaro

b. Spiegazione dei Valori delle Unità di Terra

Spiegazione di una Unità Combattente:



La **Forza di Attacco** è la forza di un'unità combattente quando attacca.



Codice di Colore della Forza di Attacco:

Rosso: l'unità è corazzata [vedere 15.57, 15.58. e 16.33a].

La **Forza di Difesa** è la forza di un'unità combattente quando difende.

La **Capacità di Movimento** è il numero Massimo di esagoni di terreno aperto dove un'unità può entrare in una fase di movimento, usando le normali procedure di movimento.

Codici di Colore per la Capacità di Movimento:



Giallo: capacità di Infiltrazione [11.4]



Arancione: non motorizzata ma paga i costi del terreno per unità motorizzate [10.28]



Verde: artiglieria Super Pesante [10.28]



Grigio: Treno Corazzato e movimento Artiglieria su Rotaia [11.12 nota]



Blu: solo movimento di Flottiglia [22.51]

La **Casella Motorizzato** indica che l'unità paga i costi del terreno considerando la colonna Motorizzato sulla Tabella degli Effetti del Terreno. Mostra anche che l'unità può muovere nelle fasi Motorizzata e di Reazione.

Il **Valore di Raggruppamento** è l'ammontare di spazio che un'unità combattente occupa in un gruppo di unità.

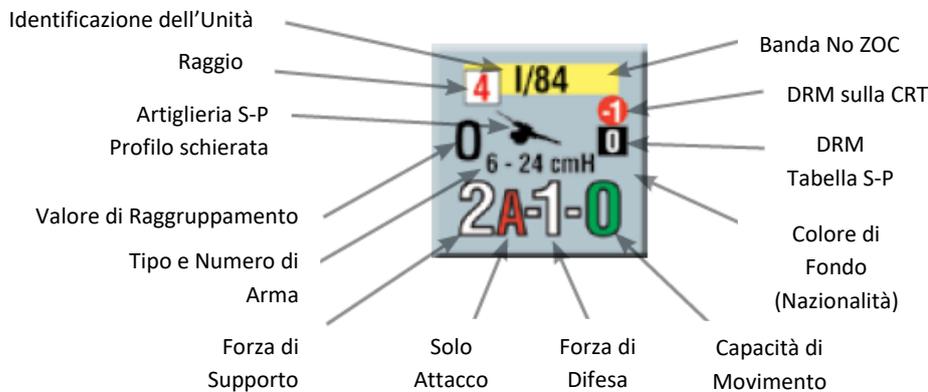
La **Banda No ZOC** (quando è presente) indica che l'unità non esercita una Zona di Controllo [3.25] in alcun esagono adiacente.

L'**Identificazione dell'Unità** è il nome storico (o numero) dell'unità. Ognuno è unico. Per una spiegazione dell'uso delle abbreviazioni per le unità, consultate il Manuale del Giocatore del gioco di riferimento.



Nota: Codici di Piazzamento. Quando i giochi esistenti verranno ristampati o pubblicati, le locazioni di esagono di partenza ed i simboli dello scenario sulle pedine non saranno generalmente inclusi.

Spiegazione di un'Unità di Artiglieria:



L'Artiglieria è qualsiasi unità combattente che ha un valore indicante il raggio.

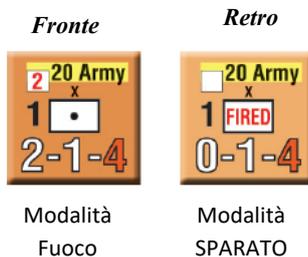
Forza di Supporto è il valore di un'unità di artiglieria quando si calcola la forza [15.3] per un Attacco Dichiarato.

Il **Raggio** è il numero massimo di esagoni di distanza ai quali l'unità di artiglieria può essere da un esagono Difendente e dare ancora il Supporto di Fuoco. Quando contate il raggio, non contate l'esagono dell'unità di artiglieria ma contate l'esagono Difendente (nemico o amico).

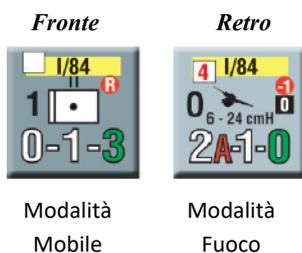
Il **DRM CRT** è un valore di modificatore al tiro di dado che si può applicare da parte delle unità di artiglieria Super-Pesante e di artiglieria su ferrovia sovietiche [15.54].

La **Tabella dell'Artiglieria Super-Pesante (S-P)** è un valore di modificatore al tiro di dado che si può applicare da parte delle unità di artiglieria Super-Pesante quando bombardano le fortificazioni.

Esempio di una Unità di Artiglieria:



Esempio di una Unità di Artiglieria Super-Pesante (S-H):



Esempio di un'Unità HQ:



Il **valore di Comando** è il numero Massimo di unità combattenti sovietiche adatte che un HQ può attivare e muovere nella fase di Movimento Motorizzato e muovere nella fase di Movimento di Reazione, ed il numero massimo di Ordini di Ritirata che un HQ può emanare durante la Fase di Reazione [21.12c].

Il **valore di Recupero** è il numero massimo possibile del tiro di dado consentito per far tornare un HQ Non-Op a stato Operazionale [21.28].

Simboli Dimensionali delle Unità di Terra:

- I compagnia (o batteria di artiglieria)
- II battaglione
- III reggimento
- X brigata
- XX divisione

Simboli del Tipo di Unità di Terra:

Unità Corazzate (motorizzate)

- Corazzata
- Corazzata Anticarro
- Genieri Corazzati
- Cannoni da Assalto

Unità Motorizzate

- Ricognizione
- Fanteria Motociclisti
- Fanteria Motorizzata
- Genieri Motorizzati
- Antiaerea Motorizzata
- Anticarro Motorizzata

Unità Non Motorizzate

- Fanteria
- Fanteria da Montagna
- Fanteria Avioportata
- Fanteria Paracadutista
- Fanteria Sicurezza

-  Guardia di Confine
-  Fanteria Sciatori
-  Genieri
-  Cavalleria
-  Unità Base
-  Quartier Generale
-  Antiaerea
-  Anticarro

Unità Speciali

-  Treno Corazzato
-  Flottiglia

Unità di Artiglieria

-  Artiglieria Campale
-  Artiglieria Difesa Costiera
-  Artiglieria Razzi
-  Artiglieria su Ferrovia
-  Artiglieria Super Pesante (modalità mobile)
(il valore del raggio è assente)
-  Artiglieria Super Pesante (modalità fuoco) (il profilo varia) (include un DRM di attacco ed il raggio)

Codici Speciali

Un simbolo di unità con doppia casella () indica due unità storiche di dimensioni simili combinate in una unità nel gioco.
 ® Indica che l'unità non può essere ricostruita.

Codice di Colore della Casella dell'Unità

-  Rosso – Guardia Sovietica
-  Giallo – Milizia Sovietica
-  Blu – Kriegsmarine/Navale Sovietica
-  Verde – NKVD Sovietica
-  Azzurro – Avioportata Sovietica
-  Azzurro - Luftwaffe/Paracadutisti

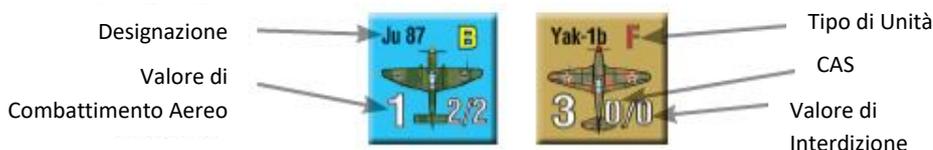


Azzurro - Luftwaffe/Paracadutisti

Formazioni Tedesche Panzer e Motorizzate: Tutte le unità componenti di ciascuna formazione maggiore (solitamente, ma non sempre, una divisione) hanno un colore unico nella loro casella del tipo di unità.

c. Valori delle Unità Aeree

Esempi di Unità Aeree:



Valore di Combattimento Aereo è la forza di un'unità aerea nel combattimento aereo. Le unità sparanti usano questo valore per attaccare nel combattimento aereo; le unità aeree in missione difendono solamente con questo valore.

Valore di Supporto Aereo Ravvicinato (CAS) sono i punti usati come modificatori al tiro di dado nel combattimento [15.55].

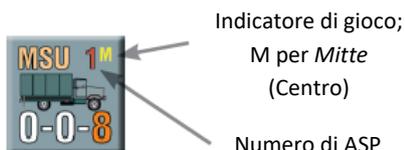
Valore di Interdizione è il valore delle unità sopravvissute alla missione di interdizione, che si applica per creare una Zona di Interdizione [14.64].

Tipi di Unità Aeree

Codice	Tipo
B	Bombardiere
F	Caccia
T	Trasporto

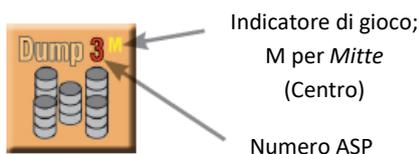
d. Unità non combattenti di terra

Esempio di unità non combattente - MSU (autocarri):



- Numero di Punti Rifornimento Attacco (ASP)
- Questa unità ha valori di attacco e difesa zero. Il suo valore di punti movimento funziona allo stesso modo delle unità combattenti di terra.
- La lettera in alto a destra indica il Gruppo Armate del gioco (*Mitte* in questo caso) per usarlo nei giochi combinati.

Esempio di unità non combattente – Deposito di Rifornimenti:



- Numero di Punti Rifornimento Attacco (ASP)
- Questa non ha unità ha valori di attacco, difesa o movimento.
- La lettera in alto a destra indica il Gruppo Armate del gioco (*Mitte* in questo caso) per usarlo nei giochi combinati.

e. Segnalini di Aiuto al Gioco

Vi sono vari segnalini di aiuto al gioco, spiegati ed illustrati nel corso delle regole.

2.3 Tabelle di Aiuto al Gioco

Vi sono varie tabelle di aiuto al gioco, tradotte alla fine delle regole, il cui uso è spiegato nel capitolo delle regole cui fa riferimento.

2.4 Il Dado

Il gioco usa un dado a 10 facce. Leggete il numero "0" come dieci (10) e non zero. Per svolgere molte funzioni del gioco, tirerete un dado per ottenere un risultato. Occasionalmente, modificherete il risultato del dado per valori (+) o (-). Questi sono detti Modificatori al Tiro di Dado (DRM).

2.5 Abbreviazioni Usate di Frequente

AA	Antiaereo 14.4
AS	Forza di Attacco 2.22b
ASP	Punti Rifornimento Attacco 6.41
CAB	Bonus Armi Combinate 15.57
CAS	Supporto Aereo Ravvicinato 14.5
CRT	Tabella dei Risultati del Combattimento 16.1
DRM	Modificatore al Tiro di Dado 2.4
DS	Forza di Difesa 2.22b
GT	Turno (di Gioco) 4.2
HQ	Quartier Generale 21.1
LOC	Linea di Comunicazioni 6.14
MA	Capacità di Movimento 10.21
MG	Mitragliatrice 21.6

MP Punto Movimento 10.21
 MSU Unità Mobile di Rifornamento 6.41
 RCP Punto Conversione Ferrovia 19.21
 RP Punti Rimpiazzi 7.0
 RSC Pedina Sostitutiva di Reggimento 23.11
 S-HA Artiglieria Super-Pesante 13.4
 TEC Tabella degli Effetti del Terreno 10.21
 TRT Tabella di Registrazione dei Turni 4.22
 VP Punto Vittoria 24.11
 ZOC Zona di Controllo 3.2
 ZOI Zona di Interdizione 14.64

3.0 Concetti Base

3.1 Terminologia

3.1.1 Amico e Nemico

- **Unità.** Se siete il giocatore dell'Asse, tutte le unità dell'Asse sono amiche e tutte quelle sovietiche sono nemiche. La situazione è invertita per il giocatore sovietico.
- **Segmenti e Fasi del Turno.** Un turno è diviso in Segmenti a loro volta divisi in Fasi. Durante alcune fasi entrambi i giocatori svolgono attività; durante altre un solo giocatore, detto il giocatore attivo (o amico), può svolgere attività. Se il suo avversario effettua attività in quella fase, allora l'avversario è il giocatore non-attivo (o nemico). Le fasi del giocatore dell'Asse sono amiche per il giocatore dell'Asse e nemiche per il giocatore sovietico. Le fasi del giocatore sovietico sono amiche per il giocatore sovietico e nemiche per il giocatore dell'Asse.
- **Esagoni e Fonti di Rifornamento.** Quelli occupati per ultimo o controllati da unità combattenti dell'Asse sono amiche al giocatore dell'Asse; quelli occupati per ultimo o controllati da unità combattenti sovietiche sono amiche al giocatore sovietico.

3.1.2 Esagoni Controllati. Un esagono è controllato da un giocatore se:

- Una o più delle sue unità combattenti occupa l'esagono, oppure
- Una delle sue unità combattenti proietta in questo momento una Zona di Controllo [3.2] non contesa nell'esagono.

3.1.3 Esagoni Contesi. Se sia unità combattenti amiche che nemiche proiettano una Zona di Controllo in un esagono vuoto, entrambe le zone coesistono e l'esagono è conteso. Nessun giocatore controlla un esagono conteso.

3.1.4 Esagoni Contigui. Questa è una serie ininterrotta di esagoni adiacenti collegati usati per il movimento, raggio e Vie di Rifornamento.

3.1.5 Fasi di Movimento. I termini con iniziale in maiuscolo ("Fase di Movimento" e "Fase di Movimento Motorizzato") fanno riferimento ad una fase specifica della Sequenza di Gioco [4.21], mentre quando si usa il termine senza maiuscole ("fase di movimento"), fa riferimento ad entrambe le fasi.

3.1.6 Unità Corazzate. Queste sono considerate unità Motorizzate per tutti gli aspetti ed il termine unità Motorizzata nelle regole include tutte le unità Corazzate in tutti i casi (eccetto dove specificamente indicato diversamente ad esempio in 7.31c, 7.61c e 10.45c).

3.2 Zona di Controllo

Tutte le unità combattenti hanno una Zona di Controllo (ZOC). Una ZOC nemica influenza il tracciamento di una Via di Rifornamento amica [6.1], inibisce il movimento di unità amiche [10.3], e restringe la ritirata di un'unità [16.4].



Esempio di ZOC

3.21 L'esagono occupato da un'unità combattente ed i sei esagoni adiacenti ad esso costituiscono la ZOC di quell'unità [**Eccezioni:** 3.22, 3.24, 3.25, e 3.26]. Un'unità combattente controlla sempre l'esagono che occupa, anche quando un'unità combattente nemica adiacente esercita una ZOC in esso.

3.22 Un'unità esercita la sua ZOC in, e fuori da, tutti i tipi di terreni ed attraverso tutti i lati di esagono, eccetto quelli proibiti al suo movimento [vedere la Tabella degli Effetti del Terreno], indipendentemente dal costo in punti movimento per entrare nel terreno adiacente, o dalla presenza di un'unità nemica in quell'esagono.

Eccezione: La Tabella degli Effetti del Terreno (TEC) elenca alcune eccezioni; ad esempio, le ZOC non sono esercitate attraverso un lato di esagono di fiume maggiore [a meno che non sia ghiacciato; 5.23].

3.23 Non vi sono effetti aggiuntivi per la ZOC quando più di un'unità esercita una ZOC in un esagono. La ZOC di un'unità amica non influenza il movimento di altre unità amiche.

3.24 Le Condizioni Meteo possono influenzare la ZOC

a. In esagoni influenzati dalle condizioni meteo Fango [5.0], le unità con MA entro una casella rossa e quelle con MA entro una casella arancione esercitano le loro ZOC (se avrebbero altrimenti una ZOC) solo se:

- L'esagono contiene una cittadina o città.
- Il lato d'esagono viene attraversato da una autostrada, strada principale, minore o ferrovia.

b. Durante le condizioni meteo Gelate una ZOC si estende attraverso un lato di esagono di fiume maggiore, lago ed acqua bassa dove in precedenza non si estendeva.

3.25 ZOC Limitata. Un'unità con una banda No ZOC non esercita una ZOC in alcuno dei sei esagoni adiacenti. Controlla solo l'esagono che occupa. Se almeno una unità combattente in un esagono esercita una ZOC (non ha la banda No ZOC), allora tutte le unità combattenti in quell'esagono esercitano una ZOC nell'esagono adiacente.

Nota: Alcune unità hanno una banda No ZOC solo sul loro lato a forza ridotta.

3.26 Un'unità con segnalino Sbaragliata [11.38] su di essa non può esercitare la sua ZOC nei sei esagoni circostanti.

3.27 Le unità non combattenti ed i segnalini di aiuto al gioco non hanno mai ZOC.

3.3 Raggruppamento

Il raggruppamento è il porre più di un'unità nello stesso esagono e nello stesso momento. La posizione di un'unità combattente entro un gruppo non ha effetti nel gioco.

3.31 Gran parte delle unità combattenti hanno stampato un valore in punti raggruppamento. Gli HQ e le unità non combattenti non hanno valore di raggruppamento stampato; il loro valore di raggruppamento è zero. Le unità con valore di raggruppamento zero e tutti i segnalini di aiuto al gioco possono essere aggiunti ai gruppi senza limitazioni.

Eccezione: *Treni Corazzati* [21.31].

3.32 Massimo dieci (10) punti raggruppamento possono occupare un esagono al termine di qualsiasi fase di gioco. Le unità che correntemente stanno muovendo o ritirandosi possono passare attraverso gruppi di unità amiche senza tener conto del limite di raggruppamento.

3.33 se un gruppo eccede il limite di raggruppamento al termine di qualsiasi fase, il possessore pone immediatamente l'eccedenza nella Casella Quadri della Tabella di Ricostruzione delle Unità. Le seguenti unità possono eccedere il limite del raggruppamento al termine di una fase di movimento in circostanze speciali:

- Artiglieria Razzi [13.32b/c]
- Genieri, genieri corazzati, e genieri motorizzati [15.53c]

3.34 Ispezione. I giocatori possono liberamente ispezionare i gruppi nemici. I giocatori non possono ispezionare le unità Non Testate sino a quando non divengono testate. I segnalini di gioco dovrebbero essere posti sopra se influenzano le unità combattenti, o sotto se influenzano l'esagono [**Esempi:** i segnalini di *Guarnigione e Stato di Rifornimento appartengono alle unità;* i segnalini *Capolinea Ferroviario e Ferrovia Interrotta appartengono all'esagono*]. Ponete i segnalini caposaldo sopra le unità.

3.4 Dimezzamento ed Arrotondamento

3.41 La forza di attacco, la forza di supporto o la capacità di movimento possono essere dimezzate. La forza di difesa non può mai essere dimezzata.

ESEMPI DI DIMEZZAMENTO: *Gli effetti sul combattimento di alcuni terreni* [15.41]; *alcuni effetti meteorologici* [15.42]. *le unità che muovono durante il loro Movimento di Reazione* [12.4] dimezzano la loro MA.

3.42 Alcune unità possono essere soggette al dimezzamento ed altre no. Sommate la forza delle unità coinvolte, dimezzate quel totale, e togliete le frazioni. Sommate ora la loro forza rimanente alle unità che non sono dimezzate.

3.43 Il dimezzamento della forza è cumulativo. Può accadere più di una volta per la stessa unità o gruppo di unità in un singolo combattimento.

3.44 Dal momento che le frazioni sono ignorate, la forza di attacco di un'unità potrebbe essere ridotta a zero. Se accade questo, non può attaccare, anche se si trova con unità cui è consentito attaccare.

3.5 Livelli di Forza delle Unità

I livelli di forza rappresentano la resilienza delle unità combattenti. Le unità perdono livelli di forza quale risultato del combattimento [16.2], per essere Sbaragliate [11.37i], e per la Resa Sovietica [20.21].

3.51 Un'unità combattente ha sino a quattro livelli di forza.

- Un'unità con valori solamente sul fronte ha un solo livello di forza.
- Un'unità con valori su entrambi i lati della pedina ha più di un livello di forza. Molte di queste sono di soli due livelli di forza.
- Alcune unità sono di un livello di forza anche se hanno valori su entrambi i lati:
HQ, unità Testate e Non Testate (unità milizia ed MG), unità Base dell'Asse, unità di artiglieria.

3.52 Le unità con tre o quattro livelli di forza sono tutte indicate sulla Tabella Organizzativa per la Riduzione di Forza. Usano una pedina sostitutiva a forza ridotta che ha la stessa identificazione di unità della pedina originaria a piena forza.

- Quando la pedina originaria, a piena forza, viene ridotta al suo terzo livello di forza (o immediatamente al suo quarto), prendete l'originale e sostituitelo con la pedina sostitutiva di forza ridotta, al suo nuovo livello.
- L'originale rimane sulla Tabella Organizzativa per la Riduzione di Forza sino a quando non riceve rimpiazzi [7.0] sufficienti per ripristinarla. Sostituite poi la pedina sostitutiva a forza ridotta con il livello appropriato di forza ripristinata della pedina originaria.

Nota: Una striscia attraverso il lato a forza ridotta di una pedina indica che ha più di due livelli di forza. Inoltre, si usa un colore di nazionalità più tenue sul lato a forza ridotta di un'unità, in modo che il suo stato sia riconoscibile a prima vista.

4.0 Iniziare a Giocare

4.1 Preparazione del Gioco

Consultate il Manuale del Giocatore per le istruzioni generali di piazzamento, poi fate riferimento a ciascun scenario per possibili istruzioni aggiuntive.



4.2 Descrizione del Turno

Il gioco si svolge in Turni di Gioco successive (GT) ciascuno composto da segmenti e fasi qui sotto esposte. Esaminate la Sequenza di Gioco Completa per un elenco maggiormente dettagliato degli eventi di ciascuna Fase.

4.21 Sequenza di Gioco

A. Segmento Strategico

1. Fase delle Condizioni Meteo
2. Fase dei Rimpiazzi
3. Fase dei Rinforzi
4. Fase Aerea
5. Fase di Operatività Navale [Modulo Navale]
6. Fase di Stato del Rifornimento

B. Segmento del Giocatore dell'Asse

1. Fase di Movimento
2. Fase di Dichiarazione dell'Attacco
3. Fase di Reazione Sovietica
4. Fase di Combattimento
5. Fase di Movimento Motorizzato
6. Fase dei Genieri

C. Segmento del Giocatore Sovietico

1. Fase di Movimento Motorizzato
2. Fase di Dichiarazione degli Attacchi
3. Fase di Reazione dell'Asse
4. Fase di Combattimento
5. Fase di Movimento
6. Fase dei Genieri

D. Segmento Amministrativo

1. Fase di Resa Sovietica
2. Fase di Recupero
3. Fase di Determinazione della Vittoria

4.22 Indicate il turno corrente sulla Tabella dei Turni (TRT) avanzando il segnalino Turno ad indicare il turno che sta iniziando.

4.23 Seguite la Sequenza di Gioco sopra esposta ogni turno, sino al turno finale dello scenario. In quel momento, valutate la prestazione del giocatore secondo le condizioni di vittoria dello scenario, al fine di determinare il vincitore.

Nota: Alcuni scenari hanno condizioni di vittoria che possono causare la fine dello scenario prima dell'ultimo turno.

5.0 Fase delle Condizioni Meteo



Le condizioni meteo influenzarono le operazioni di entrambe le parti per gran parte della campagna in Unione Sovietica. Le regole del gioco sono scritte supponendo condizioni meteo Asciutto.

5.1 Determinazione delle Condizioni Meteo

5.11 Le condizioni meteo influenzano le seguenti funzioni di gioco:

- ZOC [3.24]
- lunghezza della Linea di Rifornimento [6.13, 6.14c e 6.15b]
- Operatività delle Unità Aeree [Tabella Stato Unità Aeree, 9.1]
- costo del terreno in Punti Movimento [TEC, 10.37]
- Sbaragliare [11.35]
- movimento di Infiltrazione [11.45 ed 11.46]
- Combattimento [15.41b, 15.41c, 15.42, 15.57d e 15.57e]
- conversione delle Ferrovie [19.22]
- movimento delle Flottiglie [22.54]

5.12 Il giocatore dell'Asse determina le condizioni meteo del turno durante ogni Fase delle Condizioni Meteo, usando la Tabella delle Condizioni Meteo.

5.13 Usate la colonna della Tabella delle Condizioni Meteo che corrisponde alle Condizioni Climatiche applicabili per quel turno. Fate riferimento alla Tabella dei Turni (TRT) dello scenario. Ogni Casella Turno di Gioco sulla TRT indica le Condizioni Climatiche di quel turno.

5.14 Le Condizioni Climatiche indicano la colonna da usare sulla Tabella delle Condizioni Meteo dello scenario. Usate questa colonna quando tirate il dado. Quando vi è un DRM (+1) o (+2) nella Casella Turno di Gioco, applicate quel DRM al tiro di dado per quel turno.

5.15 La Tabella delle Condizioni Meteo

- a. La Tabella delle Condizioni Meteo può avere sino a quattro colonne di condizioni climatiche (Asciutto, Fango, Gelo e Neve). Queste rappresentano genericamente le condizioni meteo stagionali basate sulle reali condizioni. Ciascuna Condizione Climatica si applica ad un particolare insieme di turni [vedere la TRT].
- b. Ogni colonna Condizione Climatica può contenere sino a quattro tipi di condizione meteo (Asciutto, Fango, Gelo e Neve) in varie proporzioni. Ogni riga in una colonna contiene un tipo di condizioni meteo.
Esempio: il Clima Fango è una serie di turni dove usate la colonna Fango sulla Tabella delle Condizioni Meteo. Le condizioni Fango potrebbero diventare le condizioni meteo del turno corrente, se si ottiene quel risultato quando si usa la Tabella delle Condizioni Meteo.

Nota: La Tabella delle Condizioni Meteo che si usa varia per ciascun gioco della serie. Quando si combinano i giochi per uno scenario, le condizioni meteo potrebbero differire per ogni area di gioco in quanto usate Tabelle delle Condizioni Meteo diverse relative a ciascuna area di gioco [5.34].

5.16 Procedura. Tirate il dado, implementate il DRM alle Condizioni Meteo indicato sulla TRT, ed incrociate il risultato numerico con la linea corrispondente della colonna delle Condizioni Climatiche correnti. Il risultato sono le condizioni meteo per tutto il turno. Queste condizioni meteo si applicano all'intera area dello scenario. Si possono avere condizioni meteo diverse nel turno successivo.

5.2 Condizioni Meteo Durature

Gli effetti delle condizioni meteo Fango o Neve possono estendersi oltre il turno in cui si hanno. Consultate la Tabella Effetti sul Movimento per l'elenco di tutti gli effetti delle condizioni meteo sul movimento. Vedere anche 6.15b.

5.21 Fango Duraturo



a. Con Clima Fango o Gelo: Se un turno di condizioni meteo Asciutto segue immediatamente un turno di condizioni meteo Fango, gli effetti del Fango proseguono ad essere implementati, ma solo in quegli esagoni che contengono boschi. Se le condizioni meteo Asciutto o Gelo proseguono per un secondo turno consecutivo, allora il Fango Duraturo negli esagoni di bosco non si applica più.

b. Con Clima Asciutto o Neve: Non si può avere il Fango Duraturo.

5.22 Neve Duratura. Se un turno di condizioni meteo Gelo segue immediatamente un turno di condizioni meteo Neve, le condizioni meteo Neve continuano ad implementarsi ovunque. Se il Fango segue la Neve, le condizioni meteo Fango si implementano ovunque.

ESEMPIO UNO, GT 79: Le condizioni Climatiche sono Gelo. Il tiro di dado per le condizioni meteo del turno indica un risultato S (Neve), pertanto implementate Neve per il turno corrente.

ESEMPIO DUE, GT 80: Il risultato delle condizioni climatiche è ST (Neve con Tempeste). Le condizioni meteo per il turno rimangono Neve, ma ora si aggiungono le Tempeste.

ESEMPIO TRE, GT 81: Il risultato delle condizioni climatiche è F (Gelo). Comunque, il Gelo non cambia le condizioni meteo Neve. Le condizioni meteo rimangono Neve per questo turno. Se le condizioni meteo nel GT 82 saranno ancora Gelo, le condizioni meteo proseguiranno ad essere Neve. Continuano come Neve sino a quando non si ha Fango, a quel punto implementate il Fango. Se il Gelo segue il Fango, allora implementate il Gelo.

5.23 Gelo

Le condizioni Gelo influenzano la Capacità di Movimento delle unità motorizzate, principalmente rendono alcune barriere accessibili al movimento (per l'accumulazione del ghiaccio).

- Gli effetti del Gelo si applicano a partire dall'inizio del secondo turno consecutive di condizioni meteo Neve durante un Clima Neve.
- Gli effetti del Gelo cessano immediatamente durante i turni di Fango (o Asciutto), indipendentemente dal Clima. Gli effetti del Gelo tornano se le condizioni in 5.23a accadono ancora.
- Quanto segue diventa ghiacciato e rimane ghiacciato durante tutti i turni di condizioni meteo Gelo e Neve che seguono [soggetti a 5.23a]: paludi, canali, fiumi, fiumi maggiori, laghi e acque poco profonde.

5.24 Effetti del Gelo sulla Capacità di Movimento

- Le unità motorizzate dell'Asse perdono 1 MP dalla loro MA stampata sulla pedina prima di qualsiasi dimezzamento della MA [vedere anche 10.37].
- Le unità Sciatori spendono un solo MP per entrare in: terreno aperto, collina, palude o acquitrino.

5.3 Effetti Speciali delle Condizioni Meteo



5.31 Tempeste. Alcuni risultati sulla Tabella delle Condizioni Meteo includono Tempeste oltre alle condizioni meteo. Le Tempeste durano per tutto il turno, ma non sono una condizione climatica o meteo. Le Tempeste sono in aggiunta alle condizioni meteo correnti ed influenzano la Operatività delle Unità Aeree [9.0], il movimento delle flottiglie [22.54], ed alcune procedure navali [vedere Modulo Navale].

5.32 Fango Limitato. Durante Clima Asciutto non sono consentiti più di due turni di fila di Fango. Se si ha il terzo turno di Fango, ignorate quel risultato ed usate Asciutto (no Tempeste).

5.33 Condizioni Meteo Asciutto Limitate. Durante Clima Asciutto non sono consentiti più di cinque turni di fila di Asciutto. Se si ha il sesto turno di Asciutto, ignorate quel risultato ed usate Fango (no Tempeste).

5.34 Combinare i Giochi. Ciascun gioco ha la sua Tabella delle Condizioni Meteo che si applica all'area coperta dalle mappe di quel gioco. usate la Tabella delle Condizioni Meteo di ciascun gioco per determinare le condizioni meteo per l'area di quel gioco. Per quegli esagoni che si sovrappongono col gioco successivo, usate le condizioni meteo applicabili alla mappa in alto.

6.0 Rifornimento

Vi sono due tipi di rifornimento: Generale e di Attacco. Un'unità necessita del Rifornimento Generale per muovere senza penalità. Un'unità necessita del Rifornimento di Attacco [15.2] per attaccare senza penalità. Il Rifornimento di Attacco viene dato dai Punti Rifornimento di Attacco [ASP]. Gli ASP sono rappresentati sulla mappa da unità rifornimento. Un'unità rifornimento è una Unità Rifornimento Mobile (MSU) o un Deposito di Rifornimenti.

6.1 Vie di Rifornimento

6.11 Durante la Fase dello Stato di Rifornimento, entrambi i giocatori determinano lo stato Generale di Rifornimento [6.3] delle loro unità di terra tracciando Vie di Rifornimento [della lunghezza indicata in 6.12]. Una Via di Rifornimento è un percorso designato di esagoni contigui che portano ad una Fonte di Rifornimento amica [6.2].

6.12 Un'unità è in Rifornimento Generale se può tracciare una Via di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento amica. Una Via di Rifornimento include uno o più dei componenti seguenti, nell'ordine esposto:

Componente	Lunghezza massima
Linea di Comunicazioni (LOC) [6.14]	7
esagono di Rete Stradale [6.15]	21
esagono di Rete Ferroviaria [6.16]	Illimitata

6.13 Nessun componente di una Via di Rifornimento può essere tracciato:

- Attraverso un esagono in ZOC nemica a meno che quell'esagono non sia occupato da un'unità combattente amica.
- Attraverso un lato di esagono di lago o fiume maggiore (a meno che non sia ghiacciato) a meno che non sia attraverso un ponte non distrutto o un segnalino Ponte o Traghetto amico.
- In o attraverso un qualsiasi numero di esagoni di palude con condizioni meteo Asciutto o Fango, a meno che non sia attraverso una strada o ferrovia. Se la strada o ferrovia non può essere usata per tracciare la LOC, l'esagono non può fare parte della LOC (la strada, o ferrovia, deve entrare nell'esagono di palude da un esagono nella LOC ed uscire in un esagono nella LOC).

- In o attraverso un esagono con una cittadella non distrutta, una cintura fortificata, caposaldo o caposaldo in costruzione, tutti nemici.
- Attraverso un lato di esagono di linea fortificata nemica non distrutta.

6.14 Linea di Comunicazione (LOC)

- Un'unità traccia la sua LOC su esagoni di qualsiasi tipo ad una Fonte di Rifornamento, o ad un esagono in una rete stradale [6.15] o rete ferroviaria [6.16] che porta ad una Fonte di Rifornamento.
- Lunghezza della LOC.** Una LOC viene tracciata attraverso non più di 7 esagoni contigui ad una Fonte di Rifornamento, esagono di rete stradale, o esagono di rete ferroviaria. Non contate l'esagono occupato dall'unità, ma contate l'esagono occupato dalla Fonte di Rifornamento, esagono di rete stradale, o esagono di rete ferroviaria. Calcolate gli esagoni della LOC su una Mappa di Dettaglio [17.0] contando i mega esagoni [17.13]; ignorate il numero di esagoni di Dettaglio entro ciascun mega esagono.
- Riducete la lunghezza della LOC a 5 esagoni contigui quando:
 - Tracciate la LOC lungo una strada minore o ferrovia in o attraverso qualsiasi esagono di palude durante condizioni meteo Asciutto o Fango.
 - Tracciate la LOC in o attraverso anche un solo esagono di palude non lungo una strada o ferrovia durante condizioni meteo Asciutto.
 - Tracciate la LOC con condizioni meteo Fango o Neve.
 - Tracciate la LOC in o attraverso anche un solo esagono dove si applicano le condizioni di Fango o Neve Duraturi [5.2].

6.15 Rete Stradale



- Una rete stradale viene tracciata attraverso una serie continua di esagoni contigui [3.14] collegati da una strada principale e autostrada, non più lunga di 21 esagoni, che porta ad una Fonte di Rifornamento amica o ad un esagono di ferrovia che fa parte di una rete ferroviaria amica [6.16]. Contate l'esagono della Fonte di Rifornamento o di ferrovia quale inizio dei 21 esagoni.

Nota: Gli esagoni di cittadina, città o città maggiore non interrompono una rete stradale. Supponete che le strade passino attraverso di queste.



- Riducete la lunghezza della rete stradale a 15 esagoni quando le condizioni meteo sono Neve o Fango o quando si traccia la rete stradale attraverso qualsiasi esagono ancora influenzato da condizioni di Fango o Neve [5.2].

Nota: Durante condizioni meteo Durature i giocatori dovrebbero ricordare che la rete stradale potrebbe includere un esagono influenzato.

6.16 Rete Ferroviaria. Una rete ferroviaria viene tracciata attraverso una serie illimitata di esagoni contigui collegati da una ferrovia amica, disponibile per essere usata, che porta ad una Fonte di Rifornamento amica. Una rete ferroviaria può includere esagoni convertiti [19.2] all'uso amico nel corso dello scenario e può includere segnalini di Traghetto [22.3]. Una rete ferroviaria amica non può includere:

- Segnalini di Rete Ferroviaria Interrotta [19.4];
- Fortificazioni nemiche non distrutte [18.0], oppure
- Qualsiasi esagono disponibile per il movimento ferroviario nemico.

Nota: la grafica della mappa non mostra sempre le linee ferroviarie attraverso le città o città maggiori. Ogni esagono di città o città maggiore sulla mappa principale conta come esagono di ferrovia per il movimento ferroviario e per la conversione delle ferrovie. Su una Mappa di Dettaglio [17.0], contano come un esagono di ferrovia solamente se la linea è effettivamente stampata nell'esagono.

6.2 Fonti di Rifornamento

6.21 Una Fonte di Rifornamento amica ad un giocatore non sarà sempre amica all'altro giocatore, anche se catturata. Se catturata, una Fonte di Rifornamento cesserà di dare rifornimento. Se ripresa dal giocatore amico, darà rifornimento a partire dalla fase di Stato di Rifornamento amica successiva, se ancora amica.

Nota: gran parte degli esagoni di bordo mappa non sono Fonti di Rifornamento.

6.22 Le unità disponibili per il gioco ma correntemente tenute fuori mappa hanno Rifornamento Generale mentre sono fuori mappa. Qualsiasi unità che entra sulla mappa è in Rifornamento Generale nel turno in cui entra sulla mappa.

6.23 Le Fonti di Rifornamento sovietico sono:

- Un porto amico [può essere limitato; vedere Modulo Navale, 26.26]
- Un esagono di città maggiore
- Molti degli esagoni di ferrovia, strada principale, o autostrada in un esagono di bordo mappa di uno scenario, come elencato nelle istruzioni dello scenario.
- Qualsiasi locazione designate dalle istruzioni dello scenario.

6.24 Una città maggiore sovietica (singola o multiesagono) non funziona come Fonte di Rifornamento sovietica se non è in grado di tracciare una Via di Rifornamento per terra [secondo 6.1] ad un'altra Fonte di Rifornamento sovietica. Un esagono di città maggiore sovietica può altrimenti funzionare come una Fonte di Rifornamento. Possono anche essere in vigore istruzioni dello scenario.

6.25 Fonti di Rifornamento dell'Asse. Queste sono qualsiasi esagono giocabile di bordo mappa di ferrovia, strada principale, o autostrada designata come Fonte di Rifornamento dalle istruzioni dello scenario. I porti possono essere usati quando consentito dalle istruzioni dello scenario.

6.26 Fonti di Rifornamento Temporanee

- Un giocatore può designare un'Unità Mobile di Rifornamento (MSU) [6.41], o un Deposito di Rifornimenti, o un Deposito di Rifornimenti Grande [6.48] quale Fonte di Rifornamento temporanea, per una volta, per le unità o gruppi di unità (e l'esagono)

in sino a 5 esagoni designati (o 5 esagoni della mappa di dettaglio, o una combinazione di esagoni sulla mappa principale ed Aggiuntiva) per ciascun ASP speso per dare questo rifornimento. L'esagono non deve necessariamente essere occupato.

- b. Ciascun esagono designato traccia una LOC di massimo 7 esagoni [6.14b] o di 5 esagoni [6.14b e c], all'esagono che contiene il MSU o Deposito di Rifornimenti da usare.
- c. Durante la Fase di Stato del Rifornimento, rimuovete le MSU designate, o girate il Deposito Rifornimenti normale sul suo lato MSU, oppure riducete il Deposito Rifornimenti Grande designato a Deposito di Rifornimenti del suo valore inferiore: un Deposito Rifornimenti Grande di 4-ASP diventa di 3-ASP, o un Deposito Rifornimenti Grande di 3-ASP diventa un Deposito Rifornimenti di 2-ASP. Per ogni ASP rimosso il giocatore rimuove i segnalini Fuori Rifornimento [6.34] o Rifornimento di Emergenza [6.33] sugli esagoni che il possessore designa [6.26a]. Tutte le unità combattenti [e capisaldi, vedere 6.36] che erano sotto questi segnalini sono ora in Rifornimento Generale.
- d. I segnalini Ponte possono essere posti su qualsiasi di questi esagoni e la costruzione di capisaldi può iniziare in essi. Anche se gli esagoni, in seguito, tornano a Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento, i segnalini di Ponte, Traghetto o caposaldo in costruzione possono rimanere.

6.3 Stato di Rifornimento

6.31 Dopo aver tracciato le Vie di Rifornimento, le unità saranno:

- In Rifornimento Generale [6.32], oppure
- Fuori Rifornimento, ma usano il Rifornimento di Emergenza [6.33], oppure
- Fuori Rifornimento [6.34].

6.32 Un'unità è in Rifornimento se può tracciare una Via di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento amica durante la Fase di Stato del Rifornimento. Rimuovete i segnalini Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento da queste unità.



6.33 Se un'unità era in Rifornimento nel turno precedente ma non può ora tracciare una Via di Rifornimento, cambia a Rifornimento di Emergenza. Ponete un segnalino Rifornimento di Emergenza sull'unità. Un'unità con segnalino Rifornimento di Emergenza non subisce effetti avversi. È trattata come se fosse in Rifornimento.



6.34 Un'unità è Fuori Rifornimento se non può tracciare una Via di Rifornimento ed ha già un segnalino Rifornimento di Emergenza o un segnalino Fuori Rifornimento. Se così è, girate il segnalino Rifornimento di Emergenza sul suo lato Fuori Rifornimento. Un'unità che viene determinata essere Fuori Rifornimento durante la Fase di Stato di Rifornimento rimane

Fuori Rifornimento per il resto del turno, anche se muove in una locazione dove potrebbe essere in Rifornimento Generale. Un giocatore può scegliere di lasciare le unità Fuori Rifornimento. un'unità non può essere eliminata solamente per la mancanza di rifornimento.

6.35 Effetti su un'Unità Combattente per essere Fuori Rifornimento

- Riducete la sua Capacità di Movimento stampata di 2 MP in tutte le fasi di movimento (prima di dimezzare o implementare gli effetti delle condizioni meteo) [**Eccezione**: Non riducete la MA delle unità di cavalleria, flottiglia o treno corazzato].
- Le unità motorizzate dell'Asse Fuori Rifornimento sono soggette alla Carezza di Carburante [6.5].
- Non possono effettuare il movimento Ferroviario [11.1].
- Non possono effettuare il Movimento Strategico [11.2].
- Un'unità di artiglieria Fuori Rifornimento non può usare la sua forza di supporto quando attacca o difende a meno che non sia posta in Rifornimento da Attacco.
- Le divisioni Panzer e Motorizzate tedesche Fuori Rifornimento non si qualificano per il Bonus Integrità Divisione Panzer [15.22 e 15.58d], a meno che non siano poste in Rifornimento da Attacco [15.2].
- Se la forza difendente include un'unità con segnalino Fuori Rifornimento, l'attaccante ottiene un DRM (-1).
- Non possono effettuare la Conversione delle Unità [8.6].
- Non possono ricevere rimpiazzi [7.74]. Comunque, le unità sovietiche possono essere rafforzate con l'uso di unità Zap [7.43] indipendentemente dal loro stato di rifornimento.

6.36 Deterioramento dei Capisaldi. Verificate tutti i capisaldi e rimuovete quelli [18.13b] che non sono occupati e non adiacenti ad un'unità combattente amica e che sono Fuori Rifornimento alla fine della Fase di Stato del Rifornimento. Non ricevono il segnalino Rifornimento di Emergenza ma possono essere riforniti da una fonte di rifornimento temporanea [6.26]. Le altre fortificazioni non sono soggette a deterioramento.

6.37 I treni corazzati e le flottiglie non necessitano di Rifornimento Generale.

6.4 Unità Rifornimento

Un'unità rifornimento rappresenta cibo, carburanti e munizioni, non uomini ed equipaggiamento. Ciascun scenario limita il numero di unità rifornimento disponibili ad entrambe le parti.

6.41 Ciascuna unità rifornimento ha lati che corrispondono al numero di Punti Rifornimento Attacco (ASP) che rappresenta. Il lato frontale di un'unità rifornimento è una Unità Mobile di Rifornimento (MSU) che contiene 1 ASP. Il retro della pedina è un Deposito di Rifornimenti che contiene 2 ASP.

6.42 Un'unità rifornimento è un'unità non combattente e non ha valore in punti raggruppamento. Rimuovetela dalla mappa se è da sola in un esagono quando un'unità nemica entra nel suo esagono. Una MSU non può entrare in una ZOC nemica a meno che non stia muovendo con un'unità combattente o si stia unendo ad un'unità combattente già nell'esagono. Le unità rifornimento non possono essere catturate. Le MSU possono ritirarsi se raggruppate con un'unità combattente che si sta ritirando. I Depositi di Rifornimenti non possono ritirarsi.

Nota: Dal momento che un'unità rifornimento non è un'unità combattente, non si può dichiarare un attacco [12.1] contro di essa.

6.43 Quando sono rimosse dalla mappa perché combinate [6.48b], spese per rifornimento di combattimento, rifornimento temporaneo, azione nemica, o volontariamente [entro 6.48d], le unità rifornimento sono disponibili ancora per il gioco. tenetele fuori mappa.

6.44 Un'unità rifornimento non traccia una Linea di Rifornimento. È sempre in Rifornimento Generale, indipendentemente da dove si trova.

6.45 Numero a Disposizione. Durante la Fase dei Rinforzi entrambi i giocatori consultano le istruzioni dello scenario e le Tabella di Rifornimento da Attacco disponibili, per determinare il numero di ASP che ricevono. Gli ASP entrano sulla mappa nella forma di Unità Mobili di Rifornimento (MSU) [6.46] o Depositi di Rifornimento [6.48]. Se sono disponibili unità rifornimento insufficienti, allora gli ASP eccedenti sono persi. Gli ASP non possono essere accumulati fuori mappa. I giocatori non possono avere più unità rifornimento in gioco in qualsiasi momento di quelle consentite dallo scenario.



6.46 MSU. Le MSUs hanno MA in arancione. Muovono allo stesso modo delle unità motorizzate ma muovono solamente nella Fase di Movimento amica [a meno che non siano attivate; vedere 10.13]. Possono effettuare:

- Movimento Ferroviario [11.1]
- Movimento Strategico [11.2]
- Movimento di un esagono [11.5]
- Uscita dalla mappa [11.6]

6.47 Entrata delle MSU

a. Entrata sulla Mappa

- Le MSU entrano dal bordo mappa dello scenario durante la Fase di Movimento amica, da esagoni di bordo mappa di strada o autostrada designati come Fonti di Rifornimento dalle istruzioni dello scenario, o per movimento ferroviario attraverso un esagono di ferrovia amico di bordo mappa designato come Fonte di Rifornimento dalle istruzioni dello scenario.
- Le MSU dell'Asse possono essere poste sulle unità Base [6.6] durante la Fase dei Rinforzi, sino al limite ASP Base per ciascuna unità Base ciascun turno [vedere le istruzioni dello scenario]. Possono poi muovere da lì ed usare il movimento ferroviario se la capacità dello stesso lo consente.
- Una MSU può entrare sulla mappa mediante il trasporto aereo [14.7], o per trasporto navale; vedere Modulo Navale 28.0.
- Il giocatore sovietico può in alternativa porre una delle sue nuove MSU che riceve ogni turno in qualsiasi esagono di città o città maggiore (mappa principale o mappa di dettaglio) che può tracciare una Via di Rifornimento [6.12] ad una Fonte di Rifornimento. Se quell'esagono non può tracciare una Via di Rifornimento ad un'altra Fonte di Rifornimento (fuori dalla città), allora non può essere usato per piazzare la MSU.



6.48 Depositi di Rifornimenti. Vi sono due tipi di Depositi di Rifornimenti: regolare e Grande. Nessun tipo di deposito di rifornimenti può muovere da solo. Può muovere solamente per movimento ferroviario [o per trasporto navale, vedere Modulo Navale 28.0].

a. Entrata sulla Mappa

- I Depositi di Rifornimenti possono entrare sulla mappa durante la Fase di Movimento amica attraverso qualsiasi esagono di ferrovia amica di bordo mappa designato come Fonte di Rifornimento dalle istruzioni dello scenario.
- I Depositi di Rifornimenti possono essere posti su unità Base dell'Asse [6.6] allo stesso modo in cui sono poste la MSU, sino al limite ASP Base.

b. Creazione di un Deposito di Rifornimenti sulla mappa. Un giocatore può, al termine di qualsiasi fase, combinare due MSU nello stesso esagono per creare un Deposito di Rifornimenti regolare di due ASP. In questo caso, girate una MSU sul lato Deposito di Rifornimenti e rimuovete l'altra dalla mappa.

Nota: I giocatori dovrebbero usare questa procedura per accumulare ASP in più in un posto e per liberare MSU da usare in un turno successivo.

c. Creazione di un Deposito di Rifornimenti Grande da ASP sulla Mappa

Un giocatore può incrementare il valore di un Deposito di Rifornimenti sulla mappa per creare un Deposito di Rifornimenti Grande.

Esempio Uno: Durante la sua Fase di Movimento un giocatore muove una MSU da 1-ASP su un Deposito di Rifornimenti regolare già esistente da 2-ASP. Rimuove poi la MSU e sostituisce il Deposito di Rifornimenti regolare da 2-ASP con un Deposito di Rifornimenti Grande da 3-ASP. Potrebbe anche muovere due MSU da 1-ASP su un Deposito di Rifornimenti regolare da 2-ASP per creare un Deposito di Rifornimenti Grande da 4-ASP.

Esempio Due: Durante la sua Fase di Movimento un giocatore muove (con movimento Ferroviario) due Depositi di Rifornimenti da 2-ASP nella stessa locazione e li sostituisce con un Deposito di Rifornimenti Grande da 4-ASP.

ESEMPIO TRE: Durante la Fase dei Rinforzi un giocatore può convertire 3 ASP che arrivano in un Deposito di Rifornimenti Grande da 3-ASP o 4 ASP che arrivano in un Deposito di Rifornimenti Grande da 4-ASP. Può poi muovere il Deposito di Rifornimenti Grande sulla mappa usando il movimento ferroviario. Potrebbe anche combinare 3 o 4 MSU nello stesso esagono per creare un Deposito di Rifornimenti Grande.

d. Riduzione dei Depositi di Rifornimenti

Un giocatore può ridurre il valore di un Deposito di Rifornimenti sulla mappa.

Esempio Uno: Riducete un Deposito di Rifornimenti regolare da 2-ASP girandolo sul lato MSU 1-ASP (quindi l'altro ASP nel Deposito di Rifornimenti è perso).

Esempio Due: Riducete un Deposito di Rifornimenti Grande da 3-ASP sostituendolo con una MSU da 1-ASP MSU e con un Deposito di Rifornimenti regolare da 2-ASP. Se non vi sono unità rifornimento della dimensione adatta disponibili, allora questa procedura non può essere effettuata. Se vi è una sola unità rifornimento disponibile, allora l'altro ASP è perso.

Esempio Tre: Riducete un Deposito di Rifornimenti Grande da 4-ASP prima girandolo sul lato 3-ASP e poi ponendo una MSU da 1-ASP nel suo esagono.

Nota: Un giocatore non necessita di avere una pedina rifornimento inutilizzata disponibile per effettuare la riduzione quale risultato dell'uso in combattimento, fintanto che quella Fase di Combattimento prosegue e si userà un altro ASP da quello stesso Deposito.

Nota: Alcuni degli esempi sopra possono essere un modo molto inefficiente di portare il rifornimento dove si abbisogna, e non dovrebbero essere usati spesso. Si suggerisce una pianificazione più accurata.

e. Per gli ASP in combattimento [15.2 e 15.45] rimuovete la MSU o riducete un Deposito di Rifornimenti regolare o Grande al termine della Fase di Combattimento.

6.5 Carenza di Carburante dell'Asse

Alcuni raggruppamenti di unità dell'Asse (solitamente divisioni) sono soggetti a ulteriori restrizioni di movimento, dette Carenza di Carburante.

6.51 Quasi tutti i raggruppamenti sono divisioni panzer e motorizzate tedesche. Qualsiasi altro raggruppamento tedesco o Alleato dell'Asse che subisce queste restrizioni viene indicato nel Manuale del Giocatore. Sono soggetti alla Carenza di Carburante indipendentemente dalla loro dislocazione sulla mappa o su quale mappa si trovino.

Nota: Tutte le unità della stessa divisione (o gruppo) hanno lo stesso codice di colore nella casella del tipo di unità.

6.52 Svolgete la procedura della Carenza di Carburante al termine della Fase dello Stato di Rifornimento.

6.53 Procedura. Il giocatore dell'Asse tira un dado per ciascun gruppo che ha ancora almeno una delle sue unità in stato Fuori Rifornimento (ignorando lo stato di rifornimento delle restanti unità della divisione).

Tirate ogni turno per ogni turno che si qualifica per caratteristica. Implementate i DRM elencati accanto alla Tabella della Carenza di Rifornimento. Confrontate il risultato così modificato sulla Tabella della Carenza di Rifornimento. I risultati sono:

Fallisce – Tutte le unità di quel gruppo hanno Carenza di Carburante questo turno.

Passa – Gli effetti della Carenza di Carburante non si applicano questo turno a tutte le unità. Tutti gli altri effetti, incluso quello della Mancanza di Rifornimento, si applicano ancora.

6.54 Effetti della Carenza di Carburante

a. Nessuna unità del gruppo che la subisce può muovere durante le sue fasi di Movimento, Movimento Motorizzato, o Reazione.

b. Possono attaccare e difendere e possono ritirarsi o avanzare quale risultato del combattimento. E' consentito il Bonus Armi Combinate [15.57]. Non è consentito il bonus Integrità della Divisione Panzer [15.58] a meno che quel gruppo divisionale riceva il Rifornimento da Attacco.



c. Ponete un segnalino Carenza di Carburante su tutte le unità del gruppo (indipendentemente dal loro stato effettivo di rifornimento).

d. Rimuovete tutti i segnalini Carenza di Carburante durante la Fase di Recupero.

e. Le unità del gruppo che sono nella Casella Attiva [8.3] non sono influenzate dalla Carenza di Carburante durante il loro turno di entrata.

f. Le unità di un gruppo che passa il suo tiro di dado per la Carenza di Carburante e che sono raggruppate con unità di un gruppo che fallisce tale tiro di dado, non sono influenzate dal gruppo che lo fallisce.

6.55 Altre Unità Influenzate. Le unità corazzate e motorizzate divisionali sono influenzate dai risultati della Carenza di Carburante solo se sono raggruppate con unità di un gruppo con un risultato "Fallito" sulla Tabella della Carenza di Carburante, anche quando vi sono unità di altri gruppi nell'esagono che passano il loro tiro di dado per la Carenza di Carburante.

Nota: Il giocatore dell'Asse ha l'opzione, durante la Fase di Stato di Rifornimento, di usare un ASP come Fonte Temporanea di Rifornimento [6.26] per porre tutte le unità di un gruppo in Rifornimento Generale e quindi evitare gli effetti della Carenza di Carburante [e gli effetti della Mancanza di Rifornimento, 6.35].

6.6 Unità Base dell'Asse

Alcuni giochi della serie includono un tipo special di unità combattente dell'Asse, detto Unità Base. In generale, questa semplifica la procedura di movimento degli ASP su lunghe distanze. Alcuni scenari possono designarle come Fonte di Rifornimento. Le regole per queste unità si trovano nel Manuale del Giocatore del gioco appropriato.

7.0 Rimpiazzi

Entrambi i giocatori ricevono Punti Rimpiazzi (RP) quando consentito dalle istruzioni dello scenario. Tutti gli RP si ricevono durante la Fase dei Rimpiazzi ma gran parte devono essere spesi durante la Fase dei Genieri amica. Un RP rappresenta gli uomini ed equipaggiamenti necessari per sostituire le perdite di combattimento delle unità combattenti, o per ricostruire le formazioni distrutte in combattimento.

7.1 La Tabella di Ricostruzione delle Unità

I giocatori usano le loro rispettive Tabelle di Ricostruzione delle Unità per ricostruire le unità che sono state rimosse dalla mappa. Le quattro caselle di stato vanno da Non Ricostruibile (più bassa) a Attiva (più alta). Le unità si spostano dalle caselle più in basso verso quelle in alto, una casella per turno, nel ricevere i rimpiazzi durante la Fase dei Genieri.

Nota: In pratica i giocatori dovrebbero iniziare a ricostruire le unità nella Casella Attiva, poi muovere le unità nella Casella Quadri alla Casella Attiva. Terminate spostando le unità dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri. La sequenza rispetta il limite di "una casella per turno".

7.11 La Casella Attiva. Le unità che arrivano qui per essere state ricostruite possono entrare sulla mappa di gioco il turno successivo come rinforzi (secondo 8.3), o rimanere nella Casella Attiva tanto a lungo quanto lo desiderano. Le unità che rimangono nella Casella Attiva possono riprendere un livello di forza per turno spendendo un (o due, quando necessario) RP. Gli HQ sovietici Non-Op nella Casella Attiva possono tirare per recuperare il loro Stato Operazionale [21.28]. Il loro stato Non-Op non influenza alcuna altra unità ovunque sulla Tabella di Ricostruzione delle Unità.

7.12 La Casella Quadri. Le unità in questa casella mancano di truppe ed equipaggiamenti, ma possono essere ricostruite velocemente. Un (o due, quando necessario) RP del tipo necessario sposteranno una unità di quel tipo alla Casella Attiva Active Box [7.11] al suo livello di forza uno.

7.13 La Casella Eliminati. Le unità in questa casella hanno perso gran parte delle loro truppe ed equipaggiamenti. Un RP (di qualsiasi tipo) sposterà una qualsiasi unità adatta nella Casella Quadri.

7.14 La Casella Non Ricostruibili. Le unità che non possono mai essere ricostruite sono indicate con una "R" entro un cerchio e vanno nella Casella Non Ricostruibili. Le unità non possono lasciare questa casella.

7.2 La Tabella dei Rimpiazzi Sovietica

Il giocatore sovietico riceve gran parte dei suoi RP usando la Tabella dei Rimpiazzi Sovietica. Le istruzioni dello scenario specificano quale tabella usare, e in quali turni si usa.

7.21 Durante la Fase dei Rimpiazzi il giocatore sovietico usa la Tabella dei Rimpiazzi appropriata per determinare il numero dei vari tipi di rimpiazzi che riceve in quel turno. La tabella appropriata può variare a seconda dello scenario e del turno corrente. Ciascuna Tabella dei Rimpiazzi è divisa in colonne separate per ciascun tipo di rimpiazzo.

7.22 Procedura: Il giocatore sovietico tira il dado. Aggiunge un DRM (+1) se le condizioni meteo sono Fango o Neve, ed un DRM (+1) per ciascun Attacco Obbligatorio [12.3] rimanente accumulato. Il DRM finale non può eccedere +3. Trova il numero finale del risultato sulla colonna del tiro di dado e lo incrocia con le quattro caselle categorie di rimpiazzi su quella riga. Qualsiasi casella contenente un numero o lettera dà un tipo di rimpiazzo o un evento.

Le categorie sono:

- Rimpiazzi Tipo I
- Capisaldi [7.41]
- Altri Rimpiazzi (A e V)
- Eventi Speciali [7.5]

7.3 Tipi di Rimpiazzi Sovietici

I Rimpiazzi sono registrati immediatamente quando sono ricevuti. I numeri sulla Tabella dei Rimpiazzi mostrano il numero di Punti Rimpiazzi (RP) ricevuti di ciascun tipo.

7.31 Rimpiazzi Tipo I (Fanteria). Registrate i punti ricevuti usando il segnalino Rimpiazzi di Fanteria sovietico sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzi Sovietica. Questi punti possono essere conservati di turno in turno. Se il segnalino raggiunge la fine della tabella, l'eccedenza viene persa. Spendete gli RP nella Fase dei Genieri sovietica per avanzare le unità sulla Tabella della Ricostruzione delle Unità, o per rafforzare le unità sulla mappa, come segue:

a. Dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri:

Un RP Tipo I sposta una unità di qualsiasi tipo

b. Dalla Casella Quadri alla Casella Attiva, o per rafforzare le unità sulla mappa

Un RP Tipo I sposta una unità dei tipi seguenti:

Qualsiasi dei 13 tipi di unità non motorizzate (inclusa la NKVD non motorizzata), escludendo HQ, unità anticarro non motorizzate ed antiaeree.

c. Dalla Casella Quadri alla Casella Attiva, o per rafforzare le unità sulla mappa:

Due RP Tipo I spostano una unità dei tipi seguenti:

Antiaerea, anticarro, HQ o qualsiasi dei 6 tipi indicati di unità motorizzate [2.22b], inclusa la NKDV motorizzata

7.32 RP Tipo A (Armamenti). Registrate i punti ricevuti usando il segnalino Rimpiazzi Armamenti sovietico sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzi Sovietica. Questi punti possono essere conservati di turno in turno. Se il segnalino raggiunge la fine della tabella, l'eccedenza viene persa. Spendete gli RP nella Fase dei Genieri sovietica per avanzare le unità sulla Tabella della Ricostruzione delle Unità, o per rafforzare le unità sulla mappa, come segue:

a. Dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri:

Un RP Tipo A sposta una unità di qualsiasi tipo

b. Dalla Casella Quadri alla Casella Attiva, o per rafforzare le unità sulla mappa:

Un RP Tipo A sposta una unità nella Casella Attiva, o ripristina un livello dei tipi seguenti:

Corazzati, artiglieria campale, artiglieria razzi

7.33 RP Tipo V (Aerei). Ciascun punto ricevuto dal giocatore sovietico sposta una Unità Aerea sovietica dalla Casella Distrutta, Danneggiata o Volato durante la Fase dei Rimpiazzi, alla casella Pronte sulla Tabella dello Stato delle Unità Aeree Sovietica, indipendentemente dalle condizioni meteo. Se il punto non viene usato, è perso. Gli RP Tipo V non possono essere accumulati. Le unità aeree che hanno un simbolo "non ricostruibile" ("R" entro un cerchio rosso) non possono essere ricostruite.

7.4 Tipi Speciali di Rimpiazzi Sovietici



7.41 Capisaldi

a. Il numero indica il numero di segnalini di capisaldi regolari in costruzione che il sovietico può porre durante la sua Fase dei Genieri.

b. Possono essere ricevuti anche Capisaldi aggiuntivi.

- Un risultato E dà al giocatore sovietico un caposaldo in costruzione aggiuntivo (o due con 2E, o tre con 3E).
- Poneteli su o entro 5 esagoni da un esagono amico di città maggiore.
- Uno può essere posto su una località amica che può contare per i VP (solitamente una cittadina, città o città maggiore).
- Il caposaldo(i) può essere costruito entro 5 esagoni da una città (non solo città maggiore) se un'unità NKVD si trova in quella città durante il periodo di costruzione.

Nota: Sulla Mappa di Dettaglio [17.0] contate un mega esagono come un esagono per il raggio di costruzione.

c. I capisaldi in costruzione non possono essere accumulate per essere posti in turni successivi.

d. Gli HQ Non-Op impediscono al sovietico il piazzamento di capisaldi regolari, ma non hanno effetto sul piazzamento di capisaldi E [18.43c e 21.26a].

7.42 Treni Corazzati

- Ricevete RP treno corazzato solo come indicato nelle schede di piazzamento. Spendetelo nella Fase dei Genieri sovietica. Non può essere accumulato.
- Spendete un punto per un'unità treno corazzato NKVD o Esercito. I treni corazzati appena ricostruiti NKVD non sono soggetti al ritardo di sette turni [7.45b] che vale per le altre unità NKVD.
- Indipendentemente da come viene persa un'unità treno corazzato, ponetela sempre nella Casella Quadri. Quando la spostate dalla Casella Attiva, ponetela in qualsiasi esagono amico di città o città maggiore che ha una ferrovia.

Nota: Quando un'unità treno corazzato viene ricostruita, è necessario un personale molto esiguo; il componente principale è il nuovo treno.

7.43 Unità Sovietiche "Zap"



Le unità Zap erano unità da addestramento e durante il 1941 servirono anche come unità di raccolta per molti dei singoli soldati e piccoli gruppi che fuggivano ad est dalle forze dell'Asse. Erano dotate di un gran numero di soldati male organizzati, ma con molte poche armi. Nelle situazioni critiche potevano essere impiegati in prima linea. Per il gioco funzionano come unità con doppia funzione, cioè possono essere usate in combattimento come unità deboli e di un solo livello di forza, o possono essere usate come RP di I sulla mappa. Sono anche un modo per ottenere RP per le unità che sono assediato in un porto o che sono circondate.

- Un singolo RP Tipo I costruisce un'unità Zap durante la Fase dei Genieri. Ponete le unità Zap ricostruite nella Casella Attiva.
 - Il giocatore sovietico può spostare le unità Zap che iniziano il turno nella Casella Attiva in qualsiasi località disponibile sulla mappa durante la Fase di Movimento amica, uno per locazione per turno. Le locazioni disponibili sono:
 - Qualsiasi cittadina, città o città maggiore amica (indipendentemente dallo stato di rifornimento); un'unità amica deve trovarsi nell'esagono se viene esercitata una ZOC nemica nell'esagono stesso.
 - Attraverso una Fonte di Rifornimento amica di bordo mappa.
 - Un'unità Zap funziona come un livello di forza per un'unità ridotta che necessita di un solo RP Tipo I per rafforzarsi al livello successivo. Ciascuna unità Zap è un RP Tipo I che ricostruisce un livello di forza.
 - Rafforzare sulla mappa.** Spostate l'unità Zap sull'unità che deve rafforzare. L'unità che la riceve può muovere, trovarsi in qualsiasi locazione, e può essere in ZOC nemica. Durante la Fase dei Genieri sovietica rimuovete l'unità Zap ed incrementate l'unità ridotta di un livello di forza. Un'unità non può essere rafforzata sia assorbendo un'unità Zap che ricevendo un RP nello stesso turno.
 - Scambio sulla mappa.** Un'unità Zap rifornita già sulla mappa all'inizio della Fase dei Genieri Sovietica e che si trova in un qualsiasi città o città maggiore che è in Rifornimento Generale, può essere scambiata per ricreare un'unità che si trova correntemente nella Casella dei Quadri e necessita di un RP Tipo I. Rimuovete l'unità Zap dalla mappa; poi prendete l'unità da ricostruire dalla Casella Quadri e ponetela nella locazione precedente dell'unità Zap. Il piazzamento non può eccedere il limite di raggruppamento, e non può essere in ZOC nemica. Ponete un segnalino Non Muovere 2 GT su di essa.
- Nota:** Il segnalino Non Muovere 2 GT diventa un Non Muovere 1 GT durante la Fase di Recupero di questo turno.
- Riponete sempre un'unità Zap nella Casella Quadri dopo l'uso, indipendentemente se venga usata come livello di rimpiazzo, eliminata in combattimento, o si sia arresa.

7.44 Conversione della Milizia

- Durante la sua Fase dei Genieri il giocatore sovietico può rimuovere dalla mappa qualsiasi unità della Milizia sulla mappa [21.7] (Testata e Non Testata) che rispetta le seguenti condizioni:
 - Non è in ZOC dell'Asse (anche se raggruppata con un'altra unità amica)
 - Non è ancora indicata come Guarnigione [21.8]
 - Può tracciare una Via di Rifornimento (di qualsiasi lunghezza) ad una Fonte di Rifornimento amica sul bordo mappa [6.12 e 6.13].
- Per ogni unità Milizia rimossa, spostate immediatamente una unità Zap dalla Casella Quadri alla Casella Attiva (sino alla disponibilità di unità Zap).
- Le unità della Milizia rimosse vanno nella Casella Non Ricostruibili.

7.45 Ricostruzione delle Unità NKVD

Qualsiasi unità NKVD può essere ricostruita. Tutte usano solo RP Tipo I [**Eccezione:** Treni Corazzati 7.42b].

- Qualsiasi unità NKVD nella Casella Eliminati che riceve un RP si sposta immediatamente nella Casella Quadri.
- La procedura per qualsiasi unità NKVD nella Casella Quadri che riceve uno (o due) RP:

- Se è un'unità di un livello di forza, ponetela sette turni avanti sul turno corrente della Tabella dei Turni: entra come rinforzo regolare a partire da quel turno.
 - Se è un'unità di più livelli di forza, ponetela sette turni avanti sul turno corrente della Tabella dei Turni al suo livello di forza ridotto; durante questi sette turni può ricevere il RP successivo senza ripristinare il periodo di sette turni.
 - Spostate un'unità NKVD ricostruita dalla Tabella dei Turni alla Casella Attiva una volta che il segnalino Turno avanza nella Casella Turno che contiene l'unità NKVD.
- c. Un'unità NKVD ridotta di due livelli di forza sulla mappa recupera piena forza con lo stesso metodo delle altre unità del suo tipo e senza il ritardo di sette turni per il livello a piena forza.

7.5 Eventi Speciali Sovietici

I codici Evento Speciale **M**, **R**, ed **S** indicate sulla Tabella dei Rimpiazzi sovietica indica un singolo accadimento di quell'evento. Questo accade nel turno in cui viene ricevuto. Più accadimenti dello stesso evento per lo stesso turno sono indicati da un numero, come 2 o 3, assieme ad una lettera come codice.



7.51 Attacco Obbligatorio (M). Ricevete un Attacco Obbligatorio [12.3] ogni volta che accade un codice **M** (a meno che non sia proibito dalle istruzioni dello scenario). Per ogni Attacco Obbligatorio ricevuto, spostate il segnalino Attacchi Obbligatori Non Ancora Effettuati di uno spazio lungo la Tabella delle Perdite/Rimpiazzi sovietica.

7.52 Gruppo Rinforzi o Rilascio di Guarnigione (R)

- a. Con ciascun risultato **R** il giocatore sovietico può:
- Scegliere un Gruppo Rinforzi Speciali sovietico [se disponibile per il Rilascio, 8.2], oppure:
 - Rilasciare tutte le unità su due qualsiasi esagoni designati come Guarnigione (più unità di Guarnigione in un singolo esagono sono un singolo rilascio), oppure:
 - Ignorare il risultato.
- b. Usate un risultato **R** nel turno in cui si riceve oppure viene perso.
- c. Se accadono più risultati **R** (**2R** o **3R**), il giocatore sovietico può scegliere di ricevere una combinazione di Gruppi Rinforzi Speciali e rilascio di due esagoni di Guarnigione sino al numero di risultati **R** indicati.

7.53 Rifornimento Aggiuntivo (S)

- a. Con ogni risultato **S** il giocatore sovietico può:
- Rimuovere un segnalino Rifornimento di Emergenza da un qualsiasi esagono, oppure:
 - Rimuovere un segnalino Fuori Rifornimento da un qualsiasi esagono, oppure:
 - Ricevere un ASP aggiuntivo (come rinforzo), oppure:
 - Ignorare il risultato.
- b. Scegliete il risultato durante la Fase di Stato del Rifornimento. Usate un risultato **S** nel turno in cui si riceve, altrimenti è perso.
- c. Se si hanno più risultati **S**, il giocatore sovietico può scegliere di ricevere una combinazione di quanto sopra, includendo più occorrenze dello stesso risultato, sino al numero di risultati **S** indicati.
- d. Il segnalino Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento viene rimosso al termine della Fase di Stato del Rifornimento. L'unità, o gruppo, è ora in Rifornimento Generale per il resto di questo turno.

7.6 Rimpiazzi dell'Asse

Il giocatore dell'Asse riceve RP dei Tipi **I**, **A**, e **V** come indicato nelle schede di piazzamento dello scenario. Tutti i rimpiazzi sono di nazionalità tedesca a meno che non sia indicato diversamente. Non vi è una Tabella dei Rimpiazzi dell'Asse.

7.61 RP Tipo I (Fanteria). Registrate i punti ricevuti usando il segnalino Rimpiazzi di Fanteria dell'Asse sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzi dell'Asse. Questi punti possono essere conservati di turno in turno. Se il segnalino raggiunge la fine della tabella, l'eccedenza viene persa. Spendete gli RP nella Fase dei Genieri dell'Asse per avanzare le unità sulla Tabella della Ricostruzione delle Unità come segue:

a. Dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri:

Un RP Tipo I sposta una unità di qualsiasi tipo

b. Dalla Casella Quadri alla Casella Attiva, o per rafforzare le unità sulla mappa

Un RP Tipo I sposta un'unità nella Casella Attiva, o ripristina un livello dei tipi seguenti:

Qualsiasi dei 13 tipi di unità non motorizzate, escludendo le unità anticarro non motorizzate ed antiaeree.

c. Dalla Casella Quadri alla Casella Attiva, o per rafforzare le unità sulla mappa:

Due RP Tipo I recuperano un livello dei tipi seguenti:

Antiaerea, anticarro, HQ o qualsiasi dei 6 tipi indicati di unità motorizzate (non corazzate)

d. Le Pedine Sostitutive di Reggimento tedesche 1-2-5 (non 2-2-5) (RSC) [23.0] possono essere create durante la Fase dei Rimpiazzi. Ciascuna costa un RP Tipo I. Ponetele nella Casella Attiva e diminuite la Tabella delle Perdite/Rimpiazzi di un livello per ciascuna che viene creata.

7.62 RP Tipo A (Armamenti). Registrate i punti ricevuti usando il segnalino Rimpiazzi Armamenti dell'Asse sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzi dell'Asse. Questi punti possono essere conservati di turno in turno. Se il segnalino raggiunge la fine della tabella, l'eccedenza viene persa. Spendete gli RP nella Fase dei Genieri dell'Asse per avanzare le unità sulla Tabella della Ricostruzione delle Unità come segue:

a. Dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri:

Un RP Tipo A sposta una unità di qualsiasi tipo

b. Dalla Casella Quadri alla Casella Attiva, o per rafforzare le unità sulla mappa:

Un RP Tipo **A** sposta una unità nella Casella Attiva, o ripristina un livello dei tipi seguenti:

artiglieria campale, artiglieria difesa costiera, artiglieria razzi o qualsiasi dei sei tipi di unità motorizzata o quattro di unità corazzata.

7.63 RP Tipo V (Aerei). Il giocatore dell'Asse riceve RP Tipo **V** solo come indicato nella tabella di piazzamento. Questi possono essere di qualsiasi nazionalità che il giocatore dell'Asse desidera. Durante la Fase dei Rimpiazzati, un punto ricevuto sposta una Unità Aerea dalla Casella Distrutta, Danneggiata o Volato alla casella Pronte sulla Tabella dello Stato delle Unità Aeree dell'Asse, indipendentemente dalle condizioni meteo. Gli RP Tipo **V** non possono essere accumulati.

7.7 Come Spendere i Punti Rimpiazzati Tipo A ed I



7.71 Le unità possono ricevere rimpiazzati mentre sono sulla mappa. Porre un segnalino Riceve Rimpiazzati su tutte le unità sulla mappa che devono ricevere un rimpiazzo. Entrambi i giocatori pongono tutti i segnalini Riceve Rimpiazzati durante la Fase dei Rimpiazzati.

7.72 Le unità che ricevono rimpiazzati non possono muovere o attaccare fintanto che hanno un segnalino Riceve Rimpiazzati su di esse. Rimuovete il segnalino se l'unità difende in combattimento.

7.73 Durante la propria Fase dei Genieri un giocatore aggiunge un livello di forza a ciascuna delle sue unità che hanno segnalino Riceve Rimpiazzati e riduce gli RP disponibili di uno per ogni livello di forza aggiunto. Poi rimuove il segnalino Riceve Rimpiazzati da ciascuna unità che riceve rimpiazzati.

7.74 Un'unità non può ricevere un RP se non è in grado di tracciare una Via di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento.

Nota: Un'unità Zap può rimpiazzare le perdite di livello di forza [7.43d] indipendentemente dal suo stato di rifornimento [6.35].

7.75 Le unità sovietiche che ricevono rimpiazzati o che assorbono unità Zap possono ripristinare un solo livello di forza per turno.

7.76 Le unità dell'Asse possono ripristinare più livelli di forza in un singolo turno, sino alla loro piena forza [7.61b], ricevendo rimpiazzati ed assorbendo un qualsiasi numero di RSC [23.3].

7.8 Riservisti Sovietici

7.81 Qualsiasi unità sovietica di dimensione divisione che inizia il turno nella Casella Attive sul suo lato da un livello di forza, può essere posta una per esagono in qualsiasi cittadina, città o città maggiore amica in Russia, Bielorussia, o Ucraina che possa tracciare una Via di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento amica.

7.82 Ponete i Riservisti sovietici durante la Fase dei Rinforzi. L'unità diventa poi una Guarnigione [21.8]. Ponete un segnalino Guarnigione sull'unità.

7.83 Non vi è limite al numero di queste divisioni che possono essere piazzate durante un turno (soggette alla disponibilità nella Casella Attive), o in una qualsiasi locazione durante il corso della partita, ma una sola può essere posta in una singola locazione per turno (soggetta al limite di raggruppamento).

Nota: Il giocatore sovietico può in alternativa far entrare unità di un livello di forza direttamente in una città o città maggiore durante la Fase dei Rinforzi dalla Casella Attive o Tabella di Ricostruzione delle Unità. Queste non sono guarnigioni. I Riservisti sovietici offrono al giocatore sovietico la maggiore flessibilità di porre divisioni di fanteria in una maggiore varietà di locazioni, ma diventano guarnigioni che necessitano di essere rilasciate.

8.0 Rinforzi

Entrambi i giocatori ricevono rinforzi. Questi sono nuove unità che arrivano da fuori dell'area di gioco. Tutte sono ricevute durante la Fase dei Rinforzi.

8.1 Entrata dei Rinforzi

Ponete le unità di rinforzo sulla tabella di piazzamento dello scenario prima dell'inizio del gioco.

8.11 Piazzamento

- Ciascuna unità ha un turno di entrata designato. Questo è il primo turno nel quale può entrare sulla mappa. Comunque, l'entrata può essere posticipata a discrezione del possessore sino a qualsiasi turno successivo.
- Ponete le unità che arrivano sulla locazione della mappa indicata dalla tabella di piazzamento: sul bordo mappa o sulla mappa, durante la Fase dei Rinforzi. Non vi è costo in MP per il piazzamento.

8.12 Entrata da Bordo Mappa

- Le unità Motorizzate e di cavalleria possono entrare o nella loro Fase di Movimento o nella loro Fase di Movimento Motorizzata. Tutte le altre entrano durante la loro Fase di Movimento.
- Le unità entrano attraverso un esagono di bordo mappa dello scenario una alla volta o raggruppate. Quando entrano, pagano il costo in MP del terreno per quel primo esagono. Possono entrare usando la velocità di movimento su strada, il movimento ferroviario, o il movimento strategico.
- I rinforzi non possono usare il movimento per Sbaragliare [11.3] o il movimento di infiltrazione [11.4] direttamente da fuori mappa e sul primo esagono sulla mappa. L'esagono di entrata può essere in ZOC nemica ma non può essere occupato da un'unità nemica.
- Le unità che entrano attraverso un bordo mappa sono in Rifornimento Generale per il turno di entrata.

8.13 Piazzamento sulla Mappa

- Alcune unità sono poste direttamente sulla mappa, in un esagono specifico. L'esagono di piazzamento deve essere amico. Un'unità combattente amica nell'esagono annulla la ZOC nemica per il piazzamento dei rinforzi. Non vi è costo in MP per il piazzamento direttamente sulla mappa.
- Se l'esagono di entrata è bloccato, un'unità non può entrare lì sino a quando quell'esagono di entrata non è più bloccato.
- Un'unità può muovere dal suo esagono di entrata durante qualsiasi fase di movimento amica di quel turno. Non vi è costo in punti movimento per porre un'unità di rinforzo sulla mappa.
- Il piazzamento non può eccedere il limite di raggruppamento. Se il piazzamento di un'unità o gruppo di unità fa eccedere il limite di raggruppamento in un singolo esagono al termine di una fase, allora quelle unità eccedenti non possono entrare sino a quando non si crea lo spazio per loro [in quanto l'esagono è bloccato dalle unità amiche].

8.14 Le unità possono entrare usando il trasporto aereo [o trasporto navale, vedere Modulo Navale] solo quando designato specificamente sulla tabella di piazzamento o nelle regole dello scenario.

8.15 Porre i rinforzi delle unità aeree nella Casella Pronte (a meno che non sia specificato diversamente) della Tabella dello Stato delle Unità Aeree. Se vi è Tempesta questo turno, ponetele nella Casella Volato; controllano poi per la Operatività [9.2].

8.16 Le unità HQ ed artiglieria non possono effettuare alcuna funzione sino a quando non entrano sulla mappa.

8.2 Gruppi Rinforzi Speciali

8.21 L'entrata di goni Gruppo Rinforzi Speciale è opzionale. Un giocatore non è obbligato a scegliere alcun Gruppo.

8.22 Un Gruppo non può essere scelto per entrare in gioco sino al primo turno nel quale un'unità dello stesso gruppo diventa disponibile [vedere le tabelle di piazzamento]. Può essere scelto solo in uno dei turni indicati nell'intervallo di turni indicati per quel Gruppo. Nel turno in cui il Gruppo viene scelto, le sue unità entrano in gioco come rinforzi.

8.23 Quando un Gruppo viene scelto per l'entrata, modificate la Tabella VP in quel turno se qualsiasi VP, in più o meno, viene indicato per quel Gruppo.

8.24 Alcuni Gruppi hanno unità che diventano disponibili nei turni successivi. Un Gruppo può essere scelto se qualsiasi delle sue unità è disponibile per entrare nel turno corrente. Le rimanenti unità che entrano successivamente sono trattate come rinforzi previsti. Un risultato aggiuntivo **R** non è necessario per queste unità rimanenti e non vi sono ulteriori modifiche ai VP per quel Gruppo.

8.25 Numero di Gruppi

- Il giocatore sovietico può scegliere un Gruppo solo nei turni in cui ottiene un risultato R sulla Tabella dei Rimpiazzi Sovietica. Una singola **R** significa che può scegliere un solo Gruppo tra quelli disponibili. Una **2R** significa che può scegliere sino a due Gruppi; una **3R** significa che può scegliere sino a tre Gruppi.
- Il giocatore dell'Asse può scegliere un numero qualsiasi di Gruppi disponibili per l'entrata durante qualsiasi turno. Entrano automaticamente. Non è necessario tirare il dado.

8.3 Unità nella Casella Attiva

Usate la Casella Attiva sulla Tabella di Ricostruzione delle Unità per porre le unità ricostruite dalla Casella Quadri.

8.31 Le unità che iniziano il turno nella Casella Attiva sono poste durante la Fase dei Rinforzi in qualsiasi città o città maggiore amica, una unità per città, che possa tracciare una Via di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento amica (ma non spendendo un ASP). Non possono essere poste in ZOC nemica, anche se un'altra unità amica occupa l'esagono.

8.32 Possono, invece, entrare sulla mappa durante qualsiasi fase di movimento nella quale è consentito loro muovere se entrano da un esagono di bordo mappa designato come Fonte di Rifornimento amica.

8.4 Unità Non Testate

Le unità sovietiche Mitraglieri (MG) [21.6] e Milizia [21.7] hanno modalità Testata e Non Testata.

8.41 Modalità Unità Non Testata

- Il retro dell'unità è la sua modalità Non Testata ed indica valori sconosciuti. Questo ha simbolo "?".
- Il fronte dell'unità è il suo lato Testato e mostra valori di forza dell'unità.

8.42 Piazzamento

A meno che non sia indicato diversamente nelle istruzioni dello scenario, pescate le unità MG e Milizia a caso da un contenitore opaco, come segue:

- Pescatele una alla volta, usando contenitori opachi diversi per ciascun tipo e ponetele Non Testate nelle sezioni Iniziale o Rinforzi delle schede di piazzamento dello scenario. Qualsiasi unità non pescata viene messa da parte sul lato Non Testato. Non si usano e non possono essere esaminate da nessuno.

Nota: L'esagono indicato sul lato Testato di un'unità Non Testata è presente solo per riferimento storico.

- Ponete un'unità Non Testata nella sua modalità Non testata (? Visibile) con la forza effettiva sconosciuta a entrambi i giocatori.

Nota: Un modo alternativo è di girare tutte le unità Non Testate sul lato Non Testato, mescolarle sul tavolo mantenendole sul lato Non Testato, poi porle sulle loro schede di piazzamento. Il termine "contenitore opaco" è un modo abbreviato per indicare il procedimento.

8.43 Unità Sovietiche della Milizia

Il lato Non Testato di ciascuna unità Milizia di dimensione brigata contiene il nome di una città, città maggiore o regione sovietica dove era stata reclutata.

- Ponete ciascuna unità della Milizia su o entro 5 esagoni dal suo esagono di città designato per il piazzamento (non contate l'esagono della città, ma contate l'esagono di piazzamento). L'esagono di piazzamento può essere Fuori Rifornimento, ma l'esagono è valido se può tracciare una LOC [6.14] alla città designata.
- Un'unità Milizia non può essere posta in ZOC dell'Asse a meno che un'unità amica non occupi l'esagono di piazzamento.
- Se la città di piazzamento di un'unità Non Testata di Milizia è interamente controllata dall'Asse quando l'unità viene pescata, mettetela da parte. Pescate un'altra unità di Milizia al suo posto. Se la città viene ricatturata, la brigata della Milizia torna nel contenitore opaco.

8.44 Unità Mitraglieri (MG) Sovietiche

- Ponete ciascuna unità Iniziale nell'esagono specificato nella scheda di piazzamento.
- Ponete le unità MG di rinforzo durante la Fase dei Rinforzi nel loro esagono specificato nella scheda di piazzamento. Se non viene specificato, ponetele in qualsiasi esagono di fortificazione sovietica non distrutta ed in Rifornimento Generale.
- Un'unità MG non può essere posta in alcun esagono che già contiene un'unità MG. Non può essere posta in ZOC dell'Asse a meno che un'unità amica non occupi l'esagono di piazzamento.

8.5 Ritirare le Unità

Un'unità può dover essere Ritirata, come indicato nella scheda di piazzamento.

8.51 Durante la Fase dei Rinforzi prendete un'unità da Ritirare in quel turno. Non "muove" fuori mappa; semplicemente prendetela. Si Ritira alla forza mostrata nella scheda di piazzamento.

- Se l'unità ha meno forza di quella indicate (incluso se nella Casella Quadri o Eliminate), il possessore sottrae i livelli di forza necessari dai livelli di rimpiazzi accumulati dello stesso tipo, o se questo non è possibile riduce a sua scelta unità dello stesso tipo correntemente sulla mappa, livello per livello.
- Se l'unità è in questo momento circondata, Ritirate un'unità sulla mappa diversa e non circondata dello stesso tipo e con forze di attacco e difesa almeno pari.
- Se la scheda di piazzamento indica di Ritirare l'unità "a qualsiasi livello di forza", l'unità non deve essere ripristinata a piena forza o a qualsiasi altro livello di forza (può essere nella Casella Quadri o Eliminate, ma se circondata dovete Ritirare un'unità diversa).
- Alcune unità Ritirate possono tornare. Tornano alla stessa forza di quando sono state ritirate. La forza non può essere incrementata mentre sono fuori gioco.
- Se un'unità da Ritirare ha forza superiore a quella indicata nella scheda di piazzamento, i livelli in più si Ritirano con l'unità.

Nota: Un giocatore dell'Asse accorto distaccherà RSC [23.0] dalle unità prima di Ritirarle per poter "tenere" quei livelli di forza.

8.52 E' valida qualsiasi unità aerea del tipo di aereo designato per la Ritirata. L'unità aerea può provenire da qualsiasi casella di Stato Aereo [14.13].

Nota: Anche se il tipo di aere è stato distrutto, il personale di terra è disponibile per lo spostamento.

8.53 Un giocatore può annullare la Ritirata di qualsiasi unità [**Eccezione:** 8.54]. Paga un VP per ogni unità non Ritirata.

8.54 Ritirare: Non si Annulla

- Non tutte le Ritirate possono essere annullate. Alcune Ritirate hanno indicazione "Non Annullabile" nella loro scheda di piazzamento. Questo per particolari circostanze storiche. Un giocatore non può pagare VP per annullare la Ritirata delle unità "Non Annullabili".
- Se un'unità che ha indicazione "Non Annullabile" è circondata quando deve essere Ritirata, Ritirate invece un'unità non circondata (o combinazione di unità) dello stesso tipo con almeno lo stesso numero di livelli di forza.

8.6 Conversione delle Unità

La parte Rinforzi di alcune schede di piazzamento dello scenario include unità indicate come "Rimuovere – Ricevere". Questa è una conversione di unità. Questa procedura è obbligatoria nel turno indicato.

8.61 Durante la Fase dei Rinforzi il possessore rimuove il numero esatto di unità indicate "Rimuovere" da qualsiasi località rifornita o da una casella della Tabella di Ricostruzione delle Unità. Rimuove le unità esatte. Non può annullare la rimozione.

8.62 Se qualsiasi delle unità da "rimuovere" non è in Rifornimento Generale, la rimozione viene ritardata sino a quando le unità non tornano in Rifornimento. Dopo aver rimosso l'unità indicata, ponete immediatamente l'unità "Ricevere" nella stessa locazione dell'unità rimossa o nella Casella Attiva. Le unità rimosse sono rimosse dal gioco in modo permanente.

8.63 La nuova unità entra in gioco al livello di forza non superiore rispetto all'unità rimossa. Se l'unità rimossa è ridotta, la nuova unità entra ridotta. Se a piena forza, entra a piena forza. Se sono rimossi più livelli di forza di quelli ricevuti, l'eccedenza è persa.

8.64 Se viene rimossa più di un'unità in una singola conversione, ponete le nuove unità in uno qualsiasi degli esagoni (o casella Eliminate o Quadri) occupato dalle unità da rimuovere. Dove vi sono conversioni di unità esistenti di più livelli di forza con unità di rimpiazzo di più livelli di forza, rimuovete qualsiasi livello di forza dalle unità appena piazzate sulla mappa dalle unità esistenti sulla mappa (o nella Casella Quadri o Eliminate) che perdono i livelli di forza, a meno che le istruzioni dello scenario non indichino diversamente.

8.7 Segnalini No Movimento



I segnalini No Movimento sono solitamente usati sulle unità per indicare la disorganizzazione o la lenta riorganizzazione.

8.71 Le tabelle di piazzamento per ciascun gioco della serie usano un codice per designare quali unità non possono muovere per un turno o due turni. Consultate il Manuale del Giocatore per ciascun gioco.

8.72 Le unità con segnalino No Movimento non possono muovere anche quando sono adiacenti ad unità nemiche. Possono attaccare e ritirarsi. Non possono avanzare dopo il combattimento. Ingaggiare in combattimento non rimuove il segnalino No Movimento.

8.73 Durante la Fase di Recupero, rimuovete i segnalini No Movimento 1 GT da tutte le unità. Poi girate qualsiasi segnalino No Movimento 2 GT sul lato 1 GT.

9.0 Operatività delle Unità Aeree

9.1 Operatività delle Unità Aeree

Determinate l'Operatività delle Unità Aeree durante la Fase di Operatività delle Unità Aeree. Le unità che iniziano questa fase nella Casella Pronte sulla loro Tabella di Stato delle Unità Aeree rimangono automaticamente in quella casella e rimangono in stato Pronto. In qualsiasi turno di Tempesta, spostate tutte le unità aeree di entrambe le parti che iniziano nella casella Pronte (incluse le unità aeree di rinforzo e rimpiazzo) nella casella Volato prima di determinare l'Operatività delle Unità Aeree.

9.2 Sequenza di Risoluzione dell'Operatività

9.21 Tirate un dado per ciascuna unità aerea nella Casella Volato e modificate il risultato a seconda dei DRM applicabili (cumulativi). Se il risultato rientra nell'intervallo indicato nella Casella Volato, l'unità aerea passa la verifica e si sposta nella Casella Pronte. Le unità che non passano la verifica rimangono nella Casella Volato. Le unità aeree False si spostano sempre automaticamente nella Casella Pronte.

9.22 Tirate poi per tutte le unità aeree nella Casella Danneggiate e modificate il tiro di dado per i DRM applicabili (cumulativi). Le unità aeree che passano la verifica si spostano nella Casella Volato; quelle che falliscono rimangono nella Casella Danneggiata.

9.23 Le unità aeree nella Casella Distrutte non verificano la Operatività delle Unità Aeree. Lasciano tale casella solo mediante l'uso di Punti Rimpiazzi Aerei [7.33 e 7.63] o per Ritirata [8.52].

10.0 Movimento delle Unità di Terra

Un giocatore può muovere un qualsiasi numero di sue unità di terra durante le sue fasi di Movimento, Movimento Motorizzato o di Reazione, ogni turno. L'Arretramento [16.4] e l'avanzata [16.5] non sono movimento e non richiedono punti movimento.

NOTA IMPORTANTE: Per indicare le differenze fondamentali tra gli eserciti sovietico e dell'Asse, i rispettivi Segmenti di Giocatore non sono identici. Inoltre, le unità sovietiche e dell'Asse spesso muovono a velocità diverse durante alcune di queste fasi di movimento. Ad esempio, le unità motorizzate dell'Asse hanno piena MA durante la Fase di Movimento dell'Asse, ma le unità motorizzate sovietiche muovono solo alla metà della loro MA durante la Fase di Movimento Sovietica. Fate riferimento alla Tabella delle Fasi di Movimento.

10.1 Quando le Unità Possono Muovere

10.11 Fase di Movimento Amica

- a. Fate riferimento alla Tabella delle Fasi di Movimento per quali tipi di unità sovietiche e dell'Asse possono muovere nelle rispettive Fasi di Movimento amiche.
- b. Oltre al normale movimento, sono consentite le seguenti forme speciali di movimento durante la Fase di Movimento:
 - Entrata dei Rinforzi [8.1]
 - Movimento Ferroviario [11.1]
 - Movimento Strategico [11.2]
 - Sbaragliare [11.3]
 - Movimento di Infiltrazione (solo Asse) [11.4]
 - Movimento di Un Esagono (solo Asse) [11.5]
 - Uscita dalla Mappa [11.6]
 - Trasporto Aereo [14.7]
 - Movimento di Treno Corazzato [21.32] (inclusa l'artiglieria ferroviaria; 13.33a)
 - Movimento di Flottiglia [22.51]

10.12 Fase di Movimento Motorizzato

- a. Fate riferimento alla Tabella delle Fasi di Movimento per quali tipi di unità sovietiche e dell'Asse possono muovere nelle rispettive Fasi di Movimento Motorizzate.

- b. Oltre al normale movimento, sono consentite le seguenti forme speciali di movimento durante la Fase di Movimento Motorizzata:
- Entrata dei Rinforzi [8.1]
 - Sbaragliare [11.3]
 - Movimento di Infiltrazione (solo sovietico) [11.4]
 - Movimento di Un Esagono (solo sovietico) [11.5]
 - Uscita dalla Mappa [11.6]
 - Movimento di Treno Corazzato [21.32] (inclusa l'artiglieria ferroviaria; 13.33a)
 - Movimento di Flottiglia [22.51]

Note:

- 1) Solo i rinforzi motorizzati, o alcuni con MA in giallo [solitamente cavalleria], sovietici o dell'Asse possono entrare e muovere durante le loro rispettive fasi di Movimento Motorizzato. Inoltre le unità attivate possono anch'esse muovere.
- 2) Considerate di porre segnalini Attivato sui treni corazzati che muovono nella Fase di Movimento Motorizzato.

10.13 Attivazione delle Unità Sovietiche Non Motorizzate

- a. A meno che non sia proibito per unità Quartieri Generali (HQ) sovietici Non-Op [21.22 e 21.25], ciascun HQ sovietico che non viene interdetto può attivare una unità non motorizzata entro il raggio, o MSU, per punto comando durante la Fase di Movimento Motorizzato.
- b. Ciascun HQ Operazionale può anche attivare una unità Guardie entro il raggio [21.41] senza costo in punti comando (anche se il valore di comando dell'HQ è stato ridotto a zero per Interdizione Aerea).
- c. Gli HQ non possono attivare unità motorizzate, cavalleria, treni corazzati, artiglieria Super-Pesante, flottiglia o altri HQ.
- d. Le unità attivate muovono sino alla loro MA stampata modificata dalle condizioni meteo [10.3], terreno [10.41] e rifornimento [6.35].
- e. Ponete un segnalino Attivato su ciascuna unità attivata ad indicare che non è consentito alcun movimento per essa nella Fase di Movimento. Rimuovete tutti i segnalini Attivazione durante la Fase di Recupero.

10.2 Restrizioni al Movimento

10.21 Muovete le unità (o gruppi di unità) una alla volta, di esagono in esagono adiacente. Un'unità non può saltare un esagono. Ogni unità spende un certo numero di punti movimento (MP) dalla propria Capacità di Movimento (MA) per entrare in ogni esagono o per attraversare alcuni tipi di lati d'esagono. Vedere la Tabella degli Effetti del Terreno (TEC) per la descrizione dei vari tipi di terreni. Non vi è limite al numero di unità che possono muovere attraverso un singolo esagono.

10.22 Le unità possono muovere assieme in Gruppo. Quando un gruppo inizia il movimento, la MA del Gruppo è quella dell'unità con MA minore che contiene. I gruppi non possono raccogliere o aggiungere unità mentre muovono. Una volta che un gruppo ha cessato il movimento, le altre unità possono muovere nel suo esagono (sino al limite di raggruppamento). Le unità lasciate da un gruppo hanno completato il loro movimento per quella fase. Le unità in un gruppo che non ha mosso possono allontanarsi da quel gruppo singolarmente, o in gruppi più piccoli.

10.23 Un'unità può muovere una sola volta durante una Fase di Movimento, Reazione o Movimento Motorizzato. Non può spendere più punti movimento della sua MA totale [eccetto il movimento di Un Esagono; 11.5]. Gli MP inutilizzati non possono essere accumulati per l'uso nei turni successivi o per trasferimento ad altre unità. Un'unità non è mai obbligata a muovere.

10.24 Un'unità non può entrare in un esagono che contiene un'unità combattente nemica. Può entrare o muovere attraverso un esagono che contiene un'unità non combattente nemica (rimuovete immediatamente l'unità non combattente nemica). Può entrare o muovere attraverso esagoni occupati o controllati da unità amiche senza costo extra in MP.

10.25 Un'unità non combattente non può muovere in ZOC nemica a meno che non muova con un'unità combattente o si unisca ad un'unità combattente in quell'esagono. Può, comunque, muovere adiacente ad un'unità nemica che non esercita una ZOC in quell'esagono.

10.26 Il movimento può essere ridotto o eliminato interamente per mancanza di rifornimento, condizioni meteo, Interdizione o ZOC nemica. Il movimento può essere incrementato usando il movimento strategico o il movimento ferroviario. Le unità con segnalino Riceve Rimpiazzi, Scarsità di Carburante, Guarnigione o No Movimento non possono muovere.

10.27 Mappe

- a. Soggetto alle restrizioni del terreno o dello scenario, il movimento tra mappe adiacenti è consentito senza un costo in MP aggiuntivo.
- b. A meno che non sia consentito esplicitamente dalle istruzioni dello scenario, il movimento fuori da un bordo mappa (non tra mappe) è proibito.
- c. Gli esagoni parziali senza numerazione su qualsiasi bordo mappa non sono disponibili per il gioco.
- d. Le unità obbligate a ritirarsi fuori da un bordo mappa (o fuori dall'area dello scenario) non possono tornare in gioco. non contatele per il calcolo dei Punti Vittoria [24.4].

Nota: Le unità Zap, MSU, Depositi di Rifornimento, e Pedine Sostitutive di Reggimento [23.0] possono essere riutilizzate.

10.28 Le seguenti unità pagano i costi di movimento motorizzato, ma non muovono nella Fase di Movimento Motorizzato o di Reazione [12.4]:

- Artiglieria Super-Pesante dell'Asse e sovietica (MA verde) [vedere 13.41 per altre restrizioni al movimento].
- Tutte le altre unità dell'Asse di artiglieria ed anticarro con MA in arancione.
- Tutte le altre unità sovietiche di artiglieria, anticarro ed AA con MA in arancione.
- MSU dell'Asse e sovietici (MA in arancione),.

- Alcune altre unità con MA arancione [vedere Manuale del Giocatore].

Nota: Un'unità HQ sovietica può usare l'Attivazione [21.12a] per muovere le unità di artiglieria, anticarro ed AA con MA arancione e le MSU nella Fase di Movimento Motorizzato.

10.29 Le unità AA senza Capacità di Movimento sono limitate al movimento ferroviario [11.1] o al Trasporto Navale [Modulo Navale, 28.0]. Non possono altrimenti muovere e non possono ritirarsi o avanzare quale risultato del combattimento. Sono limitate durante il movimento al posizionamento finale (alla fine del movimento ferroviario o trasporto navale) in una cittadina, città o città maggiore.

10.3 Effetti delle Zone di Controllo e delle Condizioni Meteo sul Movimento

10.31 Le ZOC amiche non influenzano il movimento amico.

10.32 Le unità che entrano in ZOC nemica cessano il movimento immediatamente. **Eccezione:** Sbaragliare [11.3].

10.33 Le unità amiche possono entrare in ZOC nemica usando tutti i tipi di movimento eccetto:

- Movimento Strategico [11.2]
- Le unità che usano il movimento di Reazione [12.4] possono entrare in ZOC nemica solamente se l'esagono già contiene una o più unità combattenti amiche.
- Movimento Ferroviario [11.1].

Nota: I treni corazzati e l'artiglieria ferroviaria muovono solamente lungo ferrovia. Questo non è Movimento Ferroviario, quindi possono entrare in ZOC nemica.

Eccezioni:

(1) Le unità che Reagiscono [12.4] non pagano questo MP aggiuntivo.

(2) Attraversare un lato di esagono di fiume maggiore senza ponte [10.45c], il movimento di Infiltrazione [11.4], ed il movimento di Un Esagono [11.5] non sono influenzati perché un'unità consuma tutta la sua MA per coprire tutti i costi in MP associati al movimento di un esagono.

10.35 Le unità non possono muovere direttamente da un esagono in ZOC nemica ad un esagono adiacente anch'esso in ZOC nemica.

Eccezione: Movimento di Infiltrazione [11.4].

10.36 Le unità possono iniziare il loro movimento uscendo da un esagono in ZOC nemica, muovere attraverso uno o più esagoni non in ZOC nemica, e poi rientrare in un esagono in ZOC nemica se rimangono MP sufficienti per farlo.

10.37 Effetti delle Condizioni Meteo sul Movimento

- Le condizioni meteo per il turno determinano la colonna MP da usare sulla TEC. Consultate la TEC per i diversi costi in MP. La variazione delle condizioni meteo può influenzare anche le ZOC [vedere 3.24].
- Tutte le unità motorizzate dell'Asse perdono un MP durante condizioni meteo di Gelo [5.24] e Neve.

10.4 Effetti del Terreno sul Movimento

La Tabella degli Effetti del Terreno (TEC) identifica tutti i tipi di terreni sulla mappa ed elenca gli MP da spendere per entrare in ciascun tipo di terreno. Alcuni altri tipi di terreni si trovano su lati di esagono. Un'unità spende MP per attraversare questi lati di esagono che sono in aggiunta al costo per entrare nel terreno dell'esagono stesso.

Nota: Il costo per entrare in un esagono si basa sul costo meno favorevole usato per uscire dal precedente esagono.

10.41 Ciascun esagono contiene uno o più tipi di terreno [**Esempio:** aperto e collina]. Le unità non su strada pagano il costo in MP maggiore per occupare l'esagono [**Esempio:** In condizioni meteo Asciutto un'unità che non muove su strada paga 2 MP per occupare un esagono che contiene sia terreno aperto che collina]. In generale, le unità che usano il movimento su strada pagano costi in MP ridotti per entrare o occupare esagoni sulla mappa. Il terreno nell'esagono o sul lato di esagono che ha segno (+) aggiunge il numero indicato di MP al maggiore costo del terreno quando le unità non su strada attraversano un lato di esagono o occupano un esagono con terreno (+).



Esempio: le condizioni meteo sono Asciutto. Un'unità motorizzata dell'Asse con MA 7 non ha speso MP, ma ora attraversa il lato di esagono A (fiume) ed occupa l'esagono B. Questo movimento di un singolo esagono costa all'unità motorizzata 5 MP (2 MP per il terreno collina, +2 MP per i boschi, e +1 MP per attraversare il fiume).

10.42 Effetti del Terreno e Ferrovie. Le unità che muovono di esagono in esagono lungo una ferrovia [ma che non usano il movimento ferroviario; 11.1] sono influenzate come segue.

- Quando un'unità entra in un esagono con terreno bosco lungo una ferrovia, riducete il costo totale dei boschi di 1 MP (in qualsiasi condizione meteo). Non riducete il costo in MP se l'unità esce dall'esagono attraverso un lato di esagono non attraversato da una strada o ferrovia.

- b. Quando si attraversa un lato di esagono di canale, fiume, o fiume maggiore su una ferrovia, il costo in MP per questi tipi di terreno sul lato di esagono viene annullato. Le unità che attraversano pagano i costi del terreno per entrare nell'esagono sull'altro lato del fiume (o canale o fiume maggiore) attraversato.
- c. Le unità motorizzate (tutte quelle con MA arancione o verde) possono entrare in un esagono di palude quando entrano lungo una ferrovia che attraversa il lato di esagono e spendendo 3 MP per esagono. Possono anche entrare per una strada che attraversa il lato di esagono e muovere al costo di movimento di quella strada.

10.43 Movimento su Strada durante Condizioni Meteo Asciutto

Vi sono tre tipi di strada: autostrada, strada principale, e strada minore.

- a. Le unità che muovono direttamente da un esagono ad un altro attraverso una strada (il simbolo di strada attraversa ciascun lato di esagono) spendono MP al costo di movimento su strada, invece di pagare i costi del terreno nell'esagono e sul lato di esagono. Un'unità che entra in un esagono su strada, e poi ne esce andando su una strada di classe inferiore (nella stessa fase di movimento), paga il costo in MP della classe inferiore di strada sia per l'entrata in che per l'uscita dall'esagono; vedere l'esempio 3 sotto. Similmente, un'unità che entra in un esagono su strada e poi esce da quell'esagono non su strada (nella stessa fase di movimento), ignora il costo di movimento su strada sia per l'entrata in che per l'uscita dall'esagono ed usa il costo di movimento del terreno sottostante; vedere l'esempio 4 sotto.



Esempio: Le condizioni meteo sono Asciutto in tutti i casi. L'esagono dell'esempio confina con i lati d'esagono A-F: I lati di esagono A e B sono di fiume. Il terreno nell'esagono è di collina con bosco. Strade principali attraversano i lati d'esagono C ed F. Una strada minore attraversa il lato d'esagono D.

Esempio 1: Un'unità entra nell'esagono usando il movimento su strada e termina il movimento nell'esagono. Il costo in MP per effettuare questo movimento attraverso i lati d'esagono E o F lungo la strada principale è $\frac{1}{2}$ MP. Il costo per usare una strada minore attraverso il lato d'esagono D è 1 MP.

Esempio 2: Un'unità entra e passa attraverso l'esagono mentre rimane sullo stesso tipo di strada.

L'unità entra nell'esagono lungo la strada principale attraverso il lato d'esagono C, rimane sulla strada principale nell'attraversare l'esagono, ed entra nell'esagono adiacente attraverso la strada principale che attraversa il lato d'esagono F. il costo in MP è $\frac{1}{2}$ MP per attraversare il lato d'esagono C ed un altro $\frac{1}{2}$ MP per attraversare il lato d'esagono F.

Esempio 3: Movimento attraverso l'esagono che usa tipi diversi di strada. Un'unità che entra attraverso il lato d'esagono di strada minore paga 1 MP perché l'esagono è di terreno non aperto. Se l'unità prosegue il movimento su strada cambia tipo di strada ed attraversa i lati d'esagono C o F lungo una strada principale dove il costo è di $\frac{1}{2}$ MP. Costo totale: 1 MP e $\frac{1}{2}$.

Esempio 4: Entrata da un lato d'esagono di strada, uscita da un lato d'esagono non di strada. Si ignora il costo di movimento su strada, si considera il costo in MP non su strada dell'esagono. Un'unità motorizzata sovietica che entra attraverso C e poi esce ad E spende 3 MP (o 4 MP se motorizzata dell'Asse) più 1 MP per il terreno aperto. Un'unità motorizzata sovietica che entra attraverso D e poi esce ad E, spende 3 MP più 1 MP per il terreno aperto per un totale di 4 MP (o 5 MP se motorizzata dell'Asse). Notate che le unità sovietiche spendono 1 MP in meno per i boschi.

Esempio 5: Un'unità motorizzata dell'Asse entra nell'esagono attraverso il lato di esagono di strada C, ma esce attraverso un lato di esagono non di strada A. L'unità paga ancora 2 MP per le colline e 2 MP per il bosco, più 1 MP per entrare nell'esagono di terreno aperto A, più 1 MP per attraversare un lato di esagono di fiume senza ponte, per un costo totale di 6 MP.

- b. **Regola Opzionale:** Movimento su Strada Alternativo.

Questa regola rappresenta un'alternativa agli esempi 3 e 4 sopra quale modo diverso di uscire da una strada attraverso un lato di esagono non di strada. Fate riferimento all'illustrazione. L'entrata attraverso un lato di esagono di strada e poi l'uscita attraverso un lato di esagono non di strada avviene al costo dell'esagono dove si entra, non da quello da dove si esce.

Esempio: Nel precedente Esempio 4, un'unità che entra attraverso C (o F) spende $\frac{1}{2}$ MP, poi uscendo da E spende 0,5 MP per la strada e poi 1 MP per il terreno aperto per un totale di 1,5 MP. Un'unità che entra attraverso D e poi esce attraverso E spende 2 MP. Un'unità che entra attraverso C e poi esce attraverso D spende 1,5 MP.

Nota: Questo è uno dei pochi sistemi di gioco dove è come un'unità esce da un esagono che determina gli MP spesi per come entra nell'esagono. Tuttavia i resoconti di come il gioco è stato giocato nel corso degli anni hanno rivelato che un distinto gruppo di giocatori preferisce la più tradizionale tecnica indicata nella regola opzionale. Mentre le regole opzionali appartengono al Manuale del Giocatore per ciascun gioco, le regole del movimento sono fondamentali per il gioco. Rappresenta molto le preferenze di gioco. l'uso di questa regola dovrebbe essere chiaramente concordata dai giocatori sin dall'inizio.

10.44 Movimento su Strada durante Condizioni Meteo non Asciutte

- a. Autostrada

- Nessuna condizione meteo modifica il costo in MP di un'autostrada. Costa sempre $\frac{1}{2}$ MP per esagono muovere lungo di essa.
- Tutte le unità sovietiche possono usare il costo di movimento dell'autostrada.
- Solo le seguenti unità dell'Asse possono usare i costi di movimento dell'autostrada:
 - tutte le unità motorizzate (incluse le corazzate)
 - tutte le unità con MA arancione (MSU ed artiglieria)
 - tutte le unità con MA verde (artiglieria Super-Pesante)

- Tutte le altre unità dell'Asse usano il costo del terreno relativo all'altro terreno nell'esagono, e possono usare gli altri tipi di strada nell'esagono. Non possono usare l'autostrada in alcun modo, incluso il movimento strategico o l'uso di un ponte autostradale.

Nota: Questa era una politica tedesca. Vi era una sola autostrada ed era riservata ai veicoli a motore. Dal momento che la fanteria poteva intasare la strada, veniva dirottata su strade minori vicine. L'autostrada aveva un fondo costituito solo da pietre frantumate e non era completata in alcuni tratti. Per il tardo autunno 1941 le unità motorizzate avevano quasi distrutto l'autostrada per l'intenso utilizzo.

b. Strade Principali. Nei turni di Fango o Neve, il costo in MP per entrare in qualsiasi esagono lungo una strada principale incrementa ad 1 MP per esagono.

c. Strade minori

- Con condizioni meteo Gelo un'unità spende 1 MP per entrare in qualsiasi esagono lungo una strada minore.
- Quando vi sono condizioni meteo Neve, un'unità spende 2 MP per entrare in qualsiasi esagono lungo una strada minore.
- Quando vi sono condizioni meteo Fango (o in esagoni dove si applicano condizioni di Fango Duraturo), un'unità spende 2 MP per entrare in un esagono di terreno aperto su una strada minore. Tutti gli esagoni non di terreno aperto costano MP indicati sulla Colonna Fango (vedere la TEC) per quell'altro tipo di terreno eccetto boschi (ignorare i Boschi). Il Fango non annulla gli effetti di una strada minore che attraversa un fiume o canale.

Esempio: Tornando all'esempio in 10.43. Se il lato di esagono D viene attraversato in qualsiasi direzione, costerà 3 MP. Entrambi contengono terreno collina che costa 3 MP durante i turni di fango. Entrambi gli esagoni contengono anche boschi; ma dal momento che il movimento avviene su strada minore, ignorate i boschi. Se entrambi gli esagoni che condividono il lato di esagono D fossero di terreno aperto, il costo in MP per entrare in uno di essi su strada minore sarebbe di 2 MP per le unità dell'Asse o sovietiche non motorizzate che non hanno MA di colore arancione o verde e per le unità corazzate sovietiche. Il costo in MP sarebbe di 3 MP per tutte le altre unità eccetto le unità con MA verde che non possono muovere affatto sulle strade minori con Fango.

10.45 Fiumi

Vi sono due tipi di fiumi: fiumi e fiumi maggiori.

a. Lati di esagono di fiume maggiore con ponte

- Qualsiasi unità può attraversare un ponte stradale. Quando si usa il movimento su strada, si paga il costo di movimento su strada per entrare nell'esagono sull'altro lato.
- Qualsiasi unità può attraversare usando un segnalino Ponte [22.2]. Paga il costo del terreno nell'esagono dove entra sull'altro lato del ponte.
- Un ponte ferroviario può essere usato sia per il movimento di terra che ferroviario durante la stessa fase. Usare un ponte per il movimento ferroviario non influenza l'uso del ponte per il movimento di terra.

Note:

- 1) Il simbolo di fiume deve coprire l'intero lato di esagono per quel lato di esagono per essere trattato come fiume.
- 2) Tutti i ponti su fiumi maggiori sono indicati sulla mappa; nessuno è implicito. Gli altri fiumi (e canali) hanno un ponte implicito.
- 3) Dove sia una strada che una ferrovia attraversano lo stesso lato di esagono, trattateli come due ponti separati. Questi sono soggetti separatamente al danno e riparazione [22.43 e 22.44].
- 4) Un ponte ferroviario di per sé non costituisce una strada; è solo un ponte.

b. Lati di esagono di fiume senza ponte

- Le unità spendono 1 MP con condizioni meteo Asciutto [vedere TEC] per attraversare il lato di esagono oltre al costo per entrare nell'esagono sull'altro lato. Quando gela, il fiume non ha effetti sugli MP.
- In alcuni punti un lato di esagono verrà coperto due volte con un fiume, ad indicare una profonda ansa di fiume. Qui, un'unità attraversa effettivamente lo stesso fiume due volte per arrivare nell'esagono sull'altro lato. In queste situazioni raddoppiate il costo per attraversare il lato di esagono.

c. Lati di esagono di fiume maggiore senza ponte

- I seguenti tipi di unità non possono attraversare:
tutti i tipi di unità corazzate
tutti i tipi di unità di artiglieria
- Un'unità dell'Asse che non è proibita (inclusa una MSU) può attraversare se inizia la sua Fase di Movimento (non di Reazione o di Movimento Motorizzato) adiacente al lato di esagono da attraversare. Spende poi tutta la sua MA (similmente al movimento di Un Esagono) e muove in un esagono adiacente sull'altro lato, fermandosi per quella fase. Può anche attraversare durante una avanzata dopo il combattimento [16.5], anche se aveva mosso accanto al fiume maggiore durante quello stesso turno.
- Un'unità sovietica cui è consentito farlo, attraversa usando lo stesso metodo di un'unità dell'Asse ma solo durante la fase in cui ha piena MA (spende poi tutta la sua MA per attraversare).
- Quando i lati di esagono di fiume maggiore senza ponte sono ghiacciati [5.23], tutti i tipi di unità possono attraversarlo. Spendono 1 MP in più (come i fiumi non ghiacciati) per attraversare il lato di esagono.

Nota: L'attraversamento di un fiume dipende dai ponti che possono sostenere dati pesi. Le unità che non possono farlo hanno un peso eccedente quello delle capacità divisionali di gettare ponti e necessitano di unità pontieri speciali [come quelle nella regola 22.2].

d. Canali. Qualsiasi tratto di fiume indicato con una grafica speciale come "canale" è trattato come un fiume per tutti gli aspetti [Eccezione: 22.51d].

10.46 Boschi. La TEC indica i costi per le unità dell'Asse. Le unità sovietiche spendono (1) MP in meno delle unità dell'Asse.

10.47 Lati di Esagono di Lago e Acqua Bassa

Alcuni esagoni di mare e costieri hanno indicazione speciale sulla mappa quale acqua bassa. I laghi sono indicati (graficamente) con un profilo più scuro ed acqua più chiara-

- a. Le unità navali non possono entrare in questi esagoni o attraversare questi lati di esagono; a meno che non siano ghiacciati, le flottiglie possono invece farlo sempre. Questi sono proibiti al movimento di terra a meno che non siano ghiacciati.
- b. **Attraversamento da parte delle Unità di Terra**
 - Non più di 3 punti raggruppamento di unità di terra in ciascuna fase possono muovere attraverso un lago e acqua bassa se l'esagono successivo contiene terra. Le unità di terra muovono attraverso di essi allo stesso modo in cui attraverserebbero un lato di esagono di fiume maggiore [10.45c].
 - Per effettuare questo movimento, un'unità di genieri deve occupare l'esagono di terra di partenza all'inizio di quella fase nel momento dell'attraversamento e completa il suo movimento per quella stessa fase di movimento.
 - Un'unità di genieri che non ha mosso può muovere attraverso questo lato di esagono da sola, ma poi cessa il suo movimento. Un'unità di genieri può aiutare gli attraversamenti da più lati di esagono adatti adiacenti durante la stessa fase.

Nota: I tedeschi usano i battelli da assalto per effettuare questi attraversamenti. I battelli da assalto erano controllati dalle unità del genio. I sovietici usavano metodi simili ma solitamente più primitivi.

- c. Non si può usare un segnalino di Ponte o Traghetto per attraversare un lato di esagono di lago o acqua bassa.
- d. **Acqua Bassa.** Le unità di terra possono attraversare i lati di esagono di lago o acqua bassa senza costo in MP. Possono entrare in esagoni di acqua bassa spendendo 2 MP per ciascun esagono.

10.48 Paludi. Le unità motorizzate, con MA verde e con MA arancione possono entrare o uscire da esagoni di palude solo attraverso lati di esagono attraversati da strade o ferrovie. Seguono il percorso delle strade o ferrovie mentre sono negli esagoni di palude. In condizioni di gelo questi tipi di unità possono entrare o uscire da esagoni di palude attraverso qualsiasi lato di esagono e non necessitano di una strada o ferrovia per farlo. Se vi sono condizioni di disgelo (non più di gelo) queste unità sono bloccate in un esagono di palude. Non possono muovere, avanzare, o ritirarsi da quell'esagono sino a quando non gela ancora o vi è una strada o ferrovia che porta fuori. In questo caso di unità bloccata un giocatore ha l'opzione di prenderla e porla nella Casella Quadri.

10.49 Esagoni di Città Maggiore. Dal momento che le ZOC non si estendono in esagoni di città maggiore [anche da un esagono adiacente di città maggiore], le unità amiche possono:

- Uscire da un esagono di città maggiore e muovere direttamente in un esagono adiacente in ZOC nemica (dove il movimento deve cessare).
- Entrare in un esagono di città maggiore vuoto adiacente, pagando i normali costi in MP, ed uscire dall'esagono di città maggiore se ha MP sufficienti per farlo.

10.5 Movimento delle Unità Non Testate

10.51 Un'unità Non Testata con MA sconosciuta non può muovere sino a quando non diventa Testata ed ha MA superiore a zero.

10.52 Le unità Non Testate che hanno MA sul loro lato Non Testato possono muovere (usando quella MA) e rimanere Non Testate. Nessuna di queste unità è motorizzata.

11.0 Movimento Specializzato

Un'unità può effettuare un solo tipo di movimento specializzato in una Fase di Movimento. Anche il trasporto aereo [14.7] è un tipo di movimento specializzato.

Esempio: Un'unità non può usare il movimento strategico [11.2] per uscire dalla mappa [11.6].

11.1 Movimento Ferroviario

11.11 Qualsiasi unità combattente o unità di rifornimento in Rifornimento Generale può effettuare il movimento ferroviario se inizia la sua Fase di Movimento in un esagono di ferrovia. Gli esagoni di ferrovia devono tutti fare parte di una rete ferroviaria amica [6.16].

11.12 Un'unità effettua il movimento ferroviario solamente durante la Fase di Movimento amica e solo una volta per turno. Un'unità che effettua il movimento ferroviario non può muovere altrimenti durante quella fase.

Nota: I treni corazzati [21.3] e l'artiglieria ferroviaria [13.33] effettuano il movimento di treno corazzato, non il movimento ferroviario. I treni corazzati e l'artiglieria ferroviaria (entrambe con MA in grigio) muovono secondo la MA stampata. Come un treno corazzato, un'unità di artiglieria ferroviaria può muovere in una sola delle due fasi di movimento di ciascun turno.

11.13 Procedura

- a. Per poter effettuare il movimento ferroviario, un'unità inizia in un esagono di ferrovia non più vicino di tre esagoni (due esagoni di intervallo) da un'unità combattente nemica e rimane ad almeno tre esagoni (due esagoni di intervallo) da un'unità combattente nemica in ogni esagono che occupa o dove entra. Il terreno negli esagoni di intervallo non viene preso in considerazione.

- b. Le unità muovono sino a 60 punti di movimento ferroviario lungo esagoni di ferrovia amici collegati, cambiando ferrovia solo negli esagoni dove due o più linee ferroviarie si uniscono.
- c. Ciascun esagono dove si entra costa un punto di movimento ferroviario, indipendentemente dal terreno. Ciascun esagono di ferrovia in Zona di Interdizione costa 12 MP ferroviari per entrarvi [14.65]. Un lato di esagono di fiume maggiore costa 30 MP ferroviari quando si usa un segnalino di Traghetto [22.33].
- d. Un'unità non può effettuare il movimento ferroviario in o attraverso qualsiasi fortificazione nemica attiva.

11.14 Capacità Ferroviaria

- a. Entrambe le parti possono muovere unità pari solo ad un numero limitato di punti raggruppamento ogni turno. Questa è la capacità ferroviaria.
- b. Ciascun punto di capacità ferroviaria equivale ad un punto raggruppamento (o equivalente) di unità di terra.
- c. Le istruzioni dello scenario nel Manuale del Giocatore elencano la capacità ferroviaria totale per ciascuna parte. La capacità ferroviaria indica nelle regole di ciascun scenario è il totale usato per tutta l'area dello scenario [**Eccezione:** 11.18].

Nota: Questa non è "per mappa" come per la prima pubblicazione delle regole di questa serie.

11.15 Altri Valori di Capacità

- Un HQ, o un'unità con valore di raggruppamento zero, usa un punto raggruppamento di capacità ferroviaria.
- Una MSU (un ASP) usa un punto raggruppamento di capacità.
- Un Deposito di Rifornimenti usa un numero di punti raggruppamento di capacità pari al numero di ASP che contiene.

Nota: I treni corazzati e l'artiglieria ferroviaria non contano per la capacità ferroviaria.

11.16 La capacità ferroviaria dell'Asse viene ridotta della metà nei turni di condizioni meteo neve.

11.17 I rinforzi di entrambe le parti possono entrare in gioco usando il movimento ferroviario. Alcuni gruppi di rinforzi non contano per la capacità ferroviaria durante il turno in cui entrano, se indicato in questo modo nella Scheda di Piazzamento [usano treni speciali].

11.18 Quando si combinano i giochi e si muove da un'area di gioco ad un'area di gioco adiacente, le unità che iniziano nella prima area usano la capacità ferroviaria solo di quell'area, non la capacità dell'area successiva, e prosegue a farlo sino a quando non cessa il movimento ferroviario per quel turno. Il turno successivo userà la capacità della nuova area di gioco.

11.2 Movimento Strategico

11.21 Durante la propria Fase di Movimento, le unità adatte possono usare il movimento strategico. Incrementate la loro Capacità di Movimento della metà (moltiplicate per 1,5, dopo qualsiasi riduzione della MA stampata sulla pedina per gli effetti delle condizioni meteo). Per l'ammontare totale dell'incremento fate riferimento alla Tabella di Conversione della MA.

Esempio 1: Un'unità motorizzata sovietica con MA di 8 che usa il movimento strategico nella Fase di Movimento amica ha una MA modificata a 6 (metà della MA 8 = 4, in quanto le unità motorizzate sovietiche muovono della metà della loro MA durante la loro Fase di Movimento; poi 1,5 volte 4 = 6).

Esempio 2: Un'unità dell'Asse non motorizzata con MA di 5 avrebbe una MA modificata di 7,5 (1,5 volte 5 = 7,5).

11.22 Qualsiasi unità che effettua il movimento strategico muove esclusivamente lungo esagoni di autostrada, strada principale o strada minore. Un'unità può effettuare il movimento strategico una sola volta per turno.

Nota: Non tutte le unità dell'Asse possono usare l'autostrada [10.44a] per il movimento su strada o strategico.

11.23 Per poter fare movimento strategico, un'unità deve:

- iniziare la sua fase di movimento su strada minore, strada principale o autostrada.
- Essere in Rifornamento Generale in ogni esagono occupato o dove entra.
- Rimanere ad almeno 3 esagoni da qualsiasi unità combattente nemica in ogni esagono occupato o dove entra. Il terreno negli esagoni dell'intervallo non viene preso in considerazione.
- Non inizia il movimento in Zona di Interdizione o muove in una Zona di Interdizione.

11.24 Unità che non possono fare movimento strategico:

- Artiglieria ferroviaria [13.33]
- Treno Corazzato [21.32d]
- Flottiglia [22.51f]

11.25 Le condizioni meteo non annullano alcun tipo di strada [10.43] per il movimento strategico.

Nota: Con condizioni meteo Fango si applicano gli altri costi del terreno negli esagoni di strada minore, ma le unità possono comunque effettuare il movimento strategico in questi esagoni.

11.3 Sbaragliare



Sebbene sia simile al combattimento [15.0 e 16.0], Sbaragliare è una funzione del movimento; non è combattimento. È, invece, un tentativo di spostare un'unità nemica durante il movimento. Un'unità non entra effettivamente nell'esagono mentre l'unità nemica è ancora lì; l'intera procedura per Sbaragliare viene effettuata da un esagono adiacente. Le unità possono proseguire nel movimento dopo aver sbaragliato con successo. Le unità di entrambi i giocatori possono Sbaragliare.

11.31 È consentito Sbaragliare durante la Fase di Movimento o la Fase di Movimento Motorizzato. L'esagono soggetto viene detto esagono sbaragliato. Un solo esagono può essere sbaragliato in un dato momento. Le unità adatte possono Sbaragliare più volte durante il loro movimento se hanno MP sufficienti disponibili, ed effettuare ancora un attacco durante la Fase di Combattimento.

Nota: Sbaragliare non è un Attacco Dichiarato [12.1]; pertanto, le unità non attive non possono effettuare il movimento di Reazione [12.4], ricevere il supporto di artiglieria [13.1], o ricevere CAS [14.5]. Né le unità che sbaragliano né l'unità difendente possono ricevere Ordini [12.5].

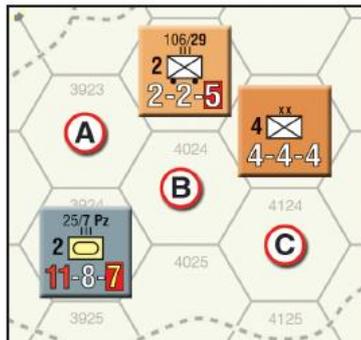
11.32 Qualsiasi unità combattente può essere sbaragliata. Qualsiasi unità motorizzata o di cavalleria sovietica (ma non dell'Asse) può Sbaragliare, eccetto per [11.33]. Si sbaraglia mentre l'unità (o gruppo) sta muovendo. Le unità che sbaragliano iniziano il movimento raggruppate assieme e lasciano indietro qualsiasi unità non motorizzata o altre non adatte.

Nota: Un'unità (o gruppo) difendente potrebbe essere sbaragliata da due o più unità nemiche (o gruppi) in successione. Dopo essersi ritirata perché sbaragliata, quella stessa forza difendente potrebbe essere sbaragliata ancora dallo stesso gruppo che ha sbaragliato con successo (o da altri gruppi).

11.33 Le unità che non possono Sbaragliare o fare parte di un gruppo che sbaraglia:

- Artiglieria [qualsiasi tipo non motorizzato]
- NKVD
- Qualsiasi unità Alleata dell'Asse

11.34 Più ZOC Nemiche. Un'unità non può Sbaragliare da un esagono che non si trova nella ZOC di unità nemiche non sbaragliate.



Esempio 1: È consentito Sbaragliare se il reggimento corazzato muove nell'esagono A. L'unità ZOC nemica esercitata nell'esagono A è quella del reggimento motorizzato sovietico, che sta per essere sbaragliato.

Esempio 2: Il reggimento corazzato non può Sbaragliare il reggimento motorizzato sovietico se muove nell'esagono B, in quanto sia la brigata che la divisione di fanteria sovietiche esercitano ZOC nell'esagono.

Nota: Questa regola vale anche nelle situazioni in cui unità nemiche nell'esagono sbaragliato non esercitano ZOC, ma le unità nemiche in uno o più esagoni adiacenti esercitano la ZOC nell'esagono da Sbaragliare.

11.35 Restrizioni per Condizioni Meteo e per il Terreno

- Non è consentito Sbaragliare:
 - Dove valgono le condizioni di Fango
 - Dove valgono le condizioni di Neve (solo per l'Asse)
 - Attraverso un lato di esagono di lago o fiume maggiore (con o senza ponte)
 - In esagoni di cinta fortificata, cittadella, lago, alpini, montagna, città, città maggiore, o acqua bassa.
- Le unità possono Sbaragliare in un esagono di palude o acquitrino solo quando l'esagono è ghiacciato o quando muovono lungo il percorso di un'autostrada, strada o ferrovia. Applicate un DRM (+2) al risultato del tiro di dado sulla Tabella per Sbaragliare.
- Le unità possono Sbaragliare attraverso un lato di esagono di linea fortificata o caposaldo solo quando includono un genere motorizzato ed il rapporto base di forze è di almeno 12-1.

11.36 Restrizioni Aggiuntive

- Le unità non possono Sbaragliare quando effettuano il movimento di infiltrazione [11.4] o il movimento di un esagono [11.5].
- Quando sono nello stesso esagono con unità amiche che non partecipano, l'unità (o gruppo) che sbaraglia può eccedere il limite di raggruppamento amico nel suo esagono nel momento in cui sbaraglia.

Nota: Sbaragliare avviene durante una fase di movimento, non alla fine. Il raggruppamento viene verificato solo alla fine delle fasi di gioco. Un'unità amica di qualsiasi tipo che non fa inizialmente parete del gruppo che sta Sbaragliando e che già occupa l'esagono da dove vengono le unità che sbaragliano, non può partecipare a questa azione in quanto non sta muovendo in questo momento.

- Minimo Necessario.** Le unità che sbaragliano devono avere un rapporto di forze di almeno 5-1.

Nota: Una forza di meno di 5 punti forza di attacco non può raggiungere il rapporto minimo necessario di 5-1 e quindi non può Sbaragliare.

- Difensori Non Testati**

- Se l'esagono sbaragliato contiene una o più unità Non Testate, giratele dalla parte Testata dopo la dichiarazione dell'azione.
- Un'unità Non Testata non può essere sbaragliata a meno che la forza attiva non abbia almeno 5 punti forza di attacco.
- Se la forza difensiva dell'esagono sbaragliato è ora sufficientemente grande da ridurre il rapporto di forze a meno di 5-1, il tentativo fallisce automaticamente [11.37j].
- Se viene rivelata un'unità con designazione "Rimuovere", rimuovetela immediatamente dalla mappa. Se questo lascia vuoto l'esagono da Sbaragliare, questo ha automaticamente successo [11.37i] senza alcuna perdita amica (ma le unità che sbaragliano pagano comunque il costo in MP per Sbaragliare).

- e. Non si usano i Punti Rifornimento Attacco quando si sbaraglia.
- f. Non sono consentite le missioni di Supporto Aereo Ravvicinato.
- g. Non si applicano il Bonus Armi Combinate [15.57] e il Bonus Integrità Divisione Panzer [15.58].
- h. L'artiglieria non può dare supporto (né in attacco né in difesa)

11.37 Procedura

- a. Spostate le unità che sbaragliano adiacenti all'esagono da Sbaragliare, pagando i normali costi del terreno e ZOC. Dichiarate che sbaragliate. Se le unità che sbaragliano iniziano il loro movimento adiacenti all'esagono da Sbaragliare, dichiarate semplicemente che sbaragliate.
- b. Ciascuna unità che sbaraglia paga 1 MP per Sbaragliare più il costo del terreno dell'esagono dove si sbaraglia. Pagate solamente il costo della strada come costo del terreno quando i due esagoni sono collegati da una strada se le unità che sbaragliano rimangono sulla strada. Non vi sono costi aggiuntivi per entrare in una ZOC che si estende nell'esagono sbaragliato da un altro esagono.
Esempio: Se l'esagono sbaragliato è di terreno collina, il costo totale in MP è 1 MP per Sbaragliare più 2 MP per la collina (totale 3 MP), più il costo per attraversare il lato di esagono (se vi è).
- c. Lasciate il gruppo che sbaraglia nell'esagono adiacente all'esagono da Sbaragliare.
- d. Sommate la forza di attacco dell'unità o gruppo che sbaraglia.
- e. Sommate le forze difensive di tutte le unità nemiche nell'esagono Sbaragliato. Le unità di artiglieria usano solo la loro forza difensiva.
- f. Confrontate le forze di attacco delle unità che sbaragliano con la forza difensiva delle unità nell'esagono sbaragliato per determinare se si applicano DRM per il rapporto di forze [vedere la Tabella per Sbaragliare].
- g. Combinate i DRM di svantaggio del Difensore con i DRM del Rapporto di Forze dell'Attacco per definire un DRM totale dell'attaccante. Compensate il DRM del Rapporto di Forze dell'Attaccante con i DRM per il Terreno del difensore (questi sono cumulativi). Il DRM netto dopo la compensazione non può eccedere +3 / -3.
- h. Tirate ora un dado ed applicate il DRM netto al numero ottenuto. Fate riferimento alla Tabella per Sbaragliare per trovare il risultato. Qualsiasi unità persa per assorbire una perdita di forza viene posta nella Casella Quadri. Le unità che non possono essere ricostruite vanno nella Casella No Ricostruzione. Un'unità che non è in grado di ritirarsi può essere considerata come la perdita richiesta dal risultato.
- i. Un risultato che ha **Successo** significa:
 - Rimuovete qualsiasi perdita di forza indicata.
 - Il giocatore attivo ritira qualsiasi unità difendente rimanente di due esagoni [secondo 16.4].
 - Rimuovete le unità che non sono in grado di ritirarsi ponendole nella Casella Quadri (le unità che non possono essere ricostruite vanno nella Casella No Ricostruzione).
 - I Depositi di Rifornimenti, i segnalini Ponte e Traghetto non possono ritirarsi. Rimuoveteli e metteteli da parte per riutilizzarli. Una MSU segue il destino delle unità combattenti con le quali è raggruppata (ritirata o rimozione) [vedere anche 6.42].
 - Le unità che sbaragliano muovono nell'esagono ora vuoto. Se quell'esagono è nella ZOC di un'unità nemica, il loro movimento cessa per quella fase a meno che non possano ancora Sbaragliare l'unità che esercita questa ZOC.
 - Se l'esagono ora vuoto non è in ZOC nemica, le unità che sbaragliano possono proseguire il movimento sino al limite della MA rimanente e possono Sbaragliare ancora se hanno MP sufficienti disponibili.
- j. Un risultato che **Fallisce** significa:
 - Le unità che Sbaragliano rimangono nel loro esagono adiacente e non possono muovere per il resto di quella fase. Rimuovete le unità che sbaragliano e che eccedono il limite di raggruppamento al termine della fase di movimento corrente (Movimento o Movimento Motorizzato). Le rimanenti unità hanno l'opzione di effettuare il combattimento durante la seguente Fase di Combattimento amica.
 - Se cavalleria sovietica partecipa al fallimento, rimuovete un livello di forza da quell'unità di cavalleria (o gruppo di cavalleria) oltre a qualsiasi altra perdita indicata.

11.38 Segnalini Sbaragliato

Ponete un segnalino Sbaragliato sulle unità difendenti che si ritirano dall'esagono Sbaragliato.

- a. Un'unità con segnalino Sbaragliato:
 - Perde la sua ZOC in tutti gli esagoni adiacenti
 - Viene girata sul lato Sparato, se è un'unità di artiglieria.
 - Non può fare il movimento di Reazione [12.4].
- b. Sbaragliare o effettuare un Combattimento Dichiarato contro un'unità (o gruppo) che ha già un segnalino Sbaragliato riceve un DRM (-1).
- c. Gli HQ che ricevono un segnalino Sbaragliato sono girati sul lato Non-Op [21.23 e 21.24] che rimangono in gioco o che siano posti nella casella Quadri o Eliminati.
- d. Rimuovete i segnalini Sbaragliato dalle unità amiche durante la Fase dei Genieri amica.



11.4 Movimento di Infiltrazione

11.41 Un'unità che può effettuare il Movimento di Infiltrazione può muovere direttamente da una ZOC nemica ad un esagono adiacente anch'esso in ZOC nemica quando inizia il suo movimento adiacente all'unità nemica. Questa può essere la ZOC o della stessa unità nemica o di un'unità nemica diversa.

11.42 Unità che Possono Infiltrarsi

- Le unità Motorizzate, se hanno una MA gialla stampata sulla pedina di 7 o più.
- Le unità di Cavalleria (con MA gialla).
- Le unità Sciatori (con MA gialla) [11.46].
- Le unità da Montagna [11.48].

11.43 un'unità che si può infiltrare può effettuare il Movimento di Infiltrazione solamente in quelle fasi di movimento dove la Tabella delle Fasi di Movimento indica che l'unità ha disponibile la piena MA (anche se l'unità è Fuori Rifornimento).

Esempio: Un'unità corazzata dell'Asse (6-4-7) muove con 7 MP nella Fase di Movimento ma solo 3,5 MP nella sua Fase di Movimento Motorizzato. Può effettuare il Movimento di Infiltrazione solo durante la sua Fase di Movimento.

11.44 Il Movimento di Infiltrazione costa all'unità tutta la sua MA. L'unità deve avere MA sufficienti per entrare nell'esagono di destinazione se avrebbe potuto entrare nell'esagono in condizioni di movimento regolare. Ignorare il costo in MP per entrare in ZOC nemica [10.34].

11.45 Il Movimento di Infiltrazione non è consentito in un esagono dove si applicano le condizioni meteo Fango. È consentito durante tutte le altre condizioni climatiche.

11.46 Le unità Sciatori possono infiltrare solo in esagoni che hanno condizioni meteo di Neve.

11.47 Il Movimento di Infiltrazione non è consentito attraverso lati di esagono di fortificazione o in esagoni che contengono fortificazioni nemiche attive.

11.48 Situazioni Speciali del Movimento di Infiltrazione

- Le unità da Montagna possono effettuare il Movimento di Infiltrazione in o fuori da un esagono di collina, montagna, o alpino.
- Se un'unità combattente amica inizia la fase in un esagono di destinazione, qualsiasi unità (eccetto le unità con MA verde ed arancione) può effettuare il movimento di infiltrazione per entrare in quell'esagono. L'unità amica iniziale nell'esagono di destinazione è libera di muovere altrove in quella stessa fase di movimento dopo che il Movimento di Infiltrazione è stato completato.

11.5 Movimento di Un Esagono

Un'unità che ha MA sufficiente per muovere in alcuni esagoni, ma non in altri, potrebbe essere in grado di usare il movimento di un esagono per muovere in un esagono dove avrebbe MA insufficiente per entrare.

11.51 Tutte le unità combattenti possono effettuare il movimento di un esagono. Effettuano il movimento di un esagono solo durante quelle fasi di movimento dove la Tabella delle Fasi di Movimento indica che l'unità ha la piena MA disponibile.

11.52 Il movimento di un esagono è consentito solo in un esagono adiacente. L'unità che muove non può aver speso MP in quella fase di prima di effettuare il movimento di un esagono. Spende poi tutti i suoi MP e muove di un solo esagono. Non è limitata dalle condizioni meteo o dallo stato di rifornimento. Non può Sbaragliare.

11.53 Il movimento di un esagono non è consentito:

- Attraverso un lato di esagono o in un esagono proibito all'unità che muove [vedere la TEC].
- Da un esagono in ZOC nemica ad un esagono adiacente anch'esso in ZOC nemica [qui, l'unità potrebbe invece qualificarsi per il Movimento di Infiltrazione].
- Da parte di unità con zero (0) MA o nessuna MA.

11.6 Uscita dalla Mappa

Le unità possono dover muovere fuori mappa per poter ottemperare alle condizioni di vittoria di uno scenario.

11.61 Un'unità può uscire durante qualsiasi fase di movimento nella quale le è consentito muovere. Spende 1 MP per uscire dalla mappa da un esagono pieno al bordo mappa [un esagono parziale al bordo dell'area di uno scenario non è giocabile; 10.27c].

11.62 Le unità che escono non sono eliminate e non necessitano del rifornimento generale. Non possono tornare sulla mappa e non contano per i VP come unità eliminate [24.4].

11.63 Dopo che le unità amiche sono uscite attraverso qualsiasi esagono in un'area di uscita specifica [vedere le istruzioni dello scenario], le unità nemiche non possono in seguito entrare attraverso (o tracciare il rifornimento attraverso) qualsiasi esagono di quell'area di uscita.

12.0 Azioni Pre-Combattimento**12.1 Dichiarazione dell'Attacco**

Il combattimento avviene tra unità combattenti nemiche adiacenti a discrezione del giocatore attivo [**Eccezione:** 12.16 e 12.3] durante la Fase di Combattimento. il combattimento non può aver luogo a meno che non sia stato dichiarato.

12.11 Un giocatore dichiara i suoi attacchi nella Fase di Dichiarazione degli Attacchi. Ponete un segnalino Attacco Dichiarato [12.32] su ciascun esagono Difendente bersaglio di un attacco [vedere anche 12.35]. Una volta che viene dichiarato un attacco, diventa obbligatorio.

12.12 Quali Unità Possono Attaccare

- Il giocatore attivo deve avere unità amiche in grado di attaccare che siano adiacenti ad unità combattenti nemiche negli esagoni Difendenti dove sono consentiti gli attacchi [12.14].

- b. Tutte le unità combattenti sono in grado di attaccare eccetto:
 - Unità con forza di attacco zero [vedere anche 3.44]
 - Flottiglie durante Tempeste [22.54c]
 - Unità che sono ancora Non Testate, a meno che non attacchino con un'unità con forza di attacco conosciuta superiore a zero.

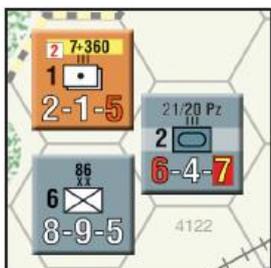
12.13 Attaccare è Volontario. Più unità combattenti amiche possono essere adiacenti ad un esagono Difendente adatto, ma l'attaccante non è obbligato ad includerle tutte nell'Attacco Dichiarato contro quell'esagono. Non sono obbligate ad attaccare.



Esempio: Le unità amiche A, B, C e D sono adiacenti ad un esagono Difendente adatto. Viene dichiarato un attacco usando le unità B e D. Le unità A e C, anch'esse adiacenti, non sono obbligate a partecipare.

12.14 Esagoni Adatti per Essere Attaccati

- a. L'esagono occupato dal nemico contiene terreno che consente alle unità combattenti amiche adiacenti di entrare nell'esagono e di attraversare il lato di esagono.



Esempio: L'unità difendente può essere attaccata dalle unità di fanteria e corazzata in quanto esse sono in grado di muovere nell'esagono Difendente.

- b. Un'unità attaccante può scegliere di ignorare le unità nemiche (difendenti) negli esagoni adiacenti la cui ZOC non si estende nell'esagono dell'attaccante.



Esempio: Gli esagoni A e B sono esagoni Difendenti potenziali. Dal momento che la ZOC delle unità sovietiche non si estende attraverso il lato di esagono di fiume maggiore, l'unità dell'Asse nell'esagono C può attaccare una qualsiasi delle unità sovietiche senza essere obbligata ad attaccare entrambe. L'unità dell'Asse può attraversare il lato di esagono.

12.15 Esagoni Non Adatti per Essere Attaccati

- a. Un'unità non può attaccare un esagono non occupato.
- b. Un'unità attaccante non può partecipare ad un Attacco Dichiarato contro un esagono nel quale non può entrare, o attraversare un lato di esagono proibito al suo movimento dalla TEC.

Eccezione: Un'unità corazzata può attaccare attraverso un lato di esagono di fiume maggiore quando attacca con unità che possono attraversare quel lato di esagono. Qualsiasi tipo di unità motorizzata può attaccare un esagono di palude se l'unità difendente esercita una ZOC (secondo 3.2) nell'esagono con le unità attaccanti. Qualsiasi unità che non può entrare in un esagono di palude dimezza prima del combattimento.

Nota: Quasi tutte le unità corazzate in questo gioco sono unità miste con varie unità minori assegnate. Sono solo in modo predominante corazzate, non puramente corazzate, quindi mantengono molte delle caratteristiche delle altre unità con le quali sono mescolate.



Esempio 1: Condizioni meteo Asciutto significano che il movimento attraverso un lato di esagono di mare (o lago) è proibito. Nessuna unità amica può entrare nell'esagono nemico attraverso il lato di esagono A, pertanto, un attacco attraverso questo lato di esagono è proibito. Non si può dichiarare alcun attacco.



Esempio 2: L'esagono occupato dal nemico contiene palude, e le condizioni meteo sono Asciutto. Anche se l'unità corazzata amica non può attraversare il lato di esagono A non contenendo una strada o ferrovia, può attaccare quell'esagono [secondo l'eccezione della regola 12.15, sopra].

12.16 Attacchi Obbligatori. Quando un'unità attacca, tutte le unità combattenti nemiche che esercitano una ZOC nell'esagono dell'unità attaccante devono essere attaccate o da quell'unità attaccante, o da almeno un'altra unità attaccante adatta. Se un gruppo di unità è adiacente ad unità nemiche in più esagoni che esercitano ZOC nell'esagono del gruppo amico, almeno una unità deve attaccare ciascuno degli esagoni nemici adiacenti [soggetta a 12.14].



Esempio: Le condizioni meteo sono Fango e tutti gli esagoni sono di terreno aperto. Le unità sovietiche occupano gli esagoni A, C e D. Le unità dell'Asse occupano gli esagoni B ed F. L'unità corazzata sovietica non esercita una ZOC nell'esagono B (nei turni di Fango, solo le unità motorizzate esercitano ZOC in esagoni adiacenti attraverso lati di esagono attraversati da autostrada, strade o ferrovia, o in esagoni di cittadina o città). Il giocatore dell'Asse desidera attaccare l'unità corazzata sovietica con le sue unità negli esagoni B ed F.

Considerata la posizione corrente delle unità, l'unità di fanteria nell'esagono B non potrebbe attaccare l'unità corazzata nell'esagono A a meno che non ingaggi anche l'unità sovietica nell'esagono D.

Dal momento che l'unità di fanteria dell'Asse nell'esagono B è nella ZOC dell'unità di fanteria sovietica nell'esagono D, deve attaccare quell'esagono (quando attacca, unità deve attaccare ogni esagono occupato dal nemico che esercita una ZOC nel suo esagono). Se un'altra unità combattente dell'Asse con forza sufficiente occupasse l'esagono E, potrebbe attaccare l'unità sovietica nell'esagono D, liberando quindi l'unità B ad unirsi nell'attacco contro l'unità corazzata sovietica.

L'unità sovietica in C non ha effetti in quanto non esercita una ZOC nell'esagono B. Può essere ignorata, ma se attaccata, l'unità sovietica in D deve anch'essa essere attaccata (in quanto esercita la ZOC nell'esagono B). Notate anche che l'unità di artiglieria sovietica, essendo nella ZOC dell'unità dell'Asse nell'esagono B, non può dare supporto di artiglieria all'esagono A [13.11d].

L'unità sovietica in C non ha effetti in quanto non esercita una ZOC nell'esagono B. Può essere ignorata, ma se attaccata, l'unità sovietica in D deve anch'essa essere attaccata (in quanto esercita la ZOC nell'esagono B). Notate anche che l'unità di artiglieria sovietica, essendo nella ZOC dell'unità dell'Asse nell'esagono B, non può dare supporto di artiglieria all'esagono A [13.11d].

12.17 Attacchi da Più Esagoni. Due o più esagoni Difendenti possono essere bersaglio di un singolo attacco se:

- Si rispettano le regole 12.14, 12.15, e 12.16, e;
- Tutte le unità attaccanti sono adiacenti a tutte le unità difendenti, e;
- Tutte le unità di artiglieria attaccanti sono entro il raggio di una o più degli esagoni difendenti.



Esempio: Nella figura, l'unità dell'Asse nell'esagono B potrebbe essere designata per attaccare le unità sovietiche in A, C e D essendo adiacente a tutte e tre le unità (e rispettando gli altri prerequisiti per l'attacco). L'unità dell'Asse nell'esagono F non potrebbe partecipare in questo attacco essendo adiacente ad una sola delle tre unità nemiche (l'unità corazzata nell'esagono A).

12.2 Combattimento a Rapporti di Forze Minimi



12.21 Non si può dichiarare il combattimento se il rapporto iniziale di forze è inferiore ad 1-4. Il rapporto di forze viene verificato nel momento in cui si pone il segnalino di Attacco Dichiarato nell'esagono Difendente. Quando il difensore ha unità Non Testate [15.43], supponete che ciascuna abbia forza di difesa di (1) per la determinazione del rapporto di forze minimo iniziale consentito.

12.22 Calcolo del Rapporto di Forze nel Combattimento

- Sommate la forza di attacco totale di tutte le unità combattenti adiacenti non di artiglieria designate per l'attacco [15.1].
- Modificate la forza di combattimento per gli effetti del terreno [15.41] e condizioni meteo [15.42].
- Sommate la forza difensiva di tutte le unità combattenti non di artiglieria nell'esagono(i) difendente(i) [15.11].
- Dividete la forza di attacco totale per la forza di difesa totale per ottenere un rapporto di forze di combattimento, arrotondato per difetto, sempre a favore del difensore.

Esempi: 10 punti di forza di attacco contro 2 punti di forza difensiva dà un rapporto di 5-1, 10 a 3 è 3-1, 10 a 4 è 2-1, 10 a 5 è 2-1 e 10 a 6 è 3-2.

12.23 Se il rapporto di forze finale è 1-4 o superiore, ponete un segnalino Attacco Dichiarato nell'esagono Difendente.

Nota: Il rapporto finale di forze può essere diverso [15.47] e può essere peggiore di 1-4 [15.47c].

12.3 Attacchi Obbligatori Sovietici

Ogni tanto Stalin ordina attacchi speciali. Questi sono gli Attacchi Obbligatori. Si hanno solitamente quale risultato sulla Tabella dei Rimpiazzi Sovietica [7.51] ma possono essere assegnati ad alcuni scenari. Gli attacchi obbligatori seguono i requisiti di 12.1 ma con le ulteriori restrizioni sotto illustrate.

12.31 Un Attacco Obbligatorio può essere effettuato in qualsiasi turno, e non deve necessariamente essere effettuato nello stesso turno in cui diventa obbligatorio. Gli Attacchi Obbligatori possono accumularsi, quindi il giocatore sovietico potrebbe dichiarare più di un attacco in un singolo turno. Non può dichiarare un Attacco Obbligatorio prima che sia imposto dal risultato della Tabella dei Rimpiazzi.

12.32 Durante la sua Fase di Dichiarazione dell'Attacco, il giocatore sovietico dichiara gli Attacchi Obbligatori. Pone poi immediatamente un segnalino Attacco Obbligatorio in ciascun esagono difendente; pone anche un segnalino su ciascuna unità attaccante che effettua l'Attacco Obbligatorio. Questi fanno parte di questo attacco e non possono essere cambiati. Un Attacco Obbligatorio è anche un Attacco Dichiarato.

Nota: Alcune unità possono essere state spostate per l'attivazione di HQ [12.35] per effettuare gli Attacchi Obbligatori.

12.33 Un Attacco Obbligatorio richiede un attacco con almeno 6 livelli di forza di unità combattenti (artiglieria esclusa), e ad un rapporto iniziale di forze di almeno 3-2. Se la Reazione dell'Asse riduce il rapporto di forze finale ma entro il rapporto di forze minimo, l'attacco è comunque un Attacco Obbligatorio.

12.34 Sbaragliare [11.3] non soddisfa i requisiti di un Attacco Obbligatorio [non è un Attacco Dichiarato].

12.35 Effetti del Raddoppio degli HQ. Per ogni Attacco Obbligatorio, un HQ Operazionale raddoppia il suo valore di comando rimanente non interdetto durante l'attivazione [21.12a]. Per ottenere il raddoppio dell'HQ, almeno una delle unità ora attivate da quell'HQ devono partecipare all'Attacco Obbligatorio durante la Fase di Combattimento seguente. Lo stesso HQ (o qualsiasi altro) può raddoppiare ogni turno dove vi sono Attacchi Obbligatori da rispettare.

12.36 Il giocatore sovietico è penalizzato per non effettuare gli Attacchi Obbligatori per tempo.

- a. In qualsiasi turno in cui il giocatore dell'Asse cattura per la prima volta (non riprende) una o più località Punti Vittoria dello scenario (anche se quella località non dà correntemente al giocatore dell'Asse alcun VP) e la tiene ancora durante il Segmento Amministrativo, tutti gli Attacchi Obbligatori non ancora effettuati sono convertiti in Punti Vittoria per il giocatore dell'Asse. Si modifica la Tabella dei VP, e il segnalino "Attacchi Obbligatori Non Ancora Effettuati" torna nella casella zero della Tabella delle Perdite/Rimpiazzi sovietica.
- b. Se il numero di Attacchi Obbligatori accumulati dal sovietico sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzi sovietica raggiunge (9), ogni Attacco Obbligatorio aggiuntivo si converte immediatamente in Punto Vittoria dell'Asse.
- c. Durante la Fase dei Rimpiazzi, ciascun Attacco Obbligatorio accumulato diventa un DRM (+1) al tiro di dado per i Rimpiazzi.

12.4 Movimento di Reazione

Dopo la Dichiarazione dell'Attacco il giocatore in difesa (non attivo) può effettuare il movimento di reazione durante la sua Fase di Reazione. Il movimento di reazione consente al difensore una reazione locale al combattimento. pertanto, se il giocatore che sta muovendo non effettua alcun Attacco Dichiarato, non è possibile alcun movimento di reazione.

12.41 Durante la sua Fase di Reazione il difensore può muovere una qualsiasi unità adatta sino alla metà della sua MA [vedere la Tabella di Conversione della Capacità di Movimento]. Il movimento Specializzato [11.0] non è consentito durante questa fase.

a. Un'unità è adatta se:

- Ha MA entro casella rossa
- Si trova entro 3 esagoni da un esagono Difendente
- Non ha un segnalino di Carenza di Carburante o Sbaragliato
- Non inizia il suo movimento in ZOC nemica o in un esagono Difendente
- Non muove in o fuori da un esagono in Zona di Interdizione nemica [14.65]

b. Inoltre, affinché un'unità sovietica sia adatta, deve:

- Essere entro il raggio di comando [21.11] di un HQ con un punto comando non interdetto [21.12c]
- Non può essere entro il raggio di comando di un HQ Non-Op
- Non può essere un'unità NKVD

12.42 Con un combattimento multi esagono, più unità che reagiscono potrebbero muovere nello stesso combattimento, ma una sola unità che reagisce può muovere in un esagono Difendente. La reazione non deve necessariamente essere nell'esagono Difendente del combattimento che l'ha causata, o anche verso un qualsiasi combattimento.

12.43 Un'unità che reagisce può entrare in un esagono adiacente ad un'unità nemica attaccante solo se entra in un esagono già occupato da un'unità combattente amica [incluso un esagono Difendente]. Non può obbligare alla creazione di un altro combattimento. Quando l'unità che reagisce entra in ZOC nemica, non paga il costo in MP per entrare in ZOC nemica. Invece si ferma per il resto di quella fase.

12.5 Segnalino Ordini



12.51 Entrambi i giocatori hanno l'opzione di porre un segnalino Ordini riguardante gli arretramenti per ogni Attacco Dichiarato:

un segnalino **No Ritirata** oppure una **Ritirata Aggiuntiva**

Un singolo segnalino Ordini posto in qualsiasi esagono di un combattimento multi esagono vale per tutte le unità amiche in quel combattimento. Tutte le unità amiche in quel combattimento avranno lo stesso Ordine. Un esagono diverso nello stesso combattimento non può avere un Ordine diverso [12.53f]. Fate riferimento a [15.52] e [16.45] per l'impatto dei segnalini Ordini.

12.52 Il difensore emana Ordini durante la sua Fase di Reazione dopo aver aggiunto il supporto difensivo di artiglieria. L'attaccante emana Ordini durante la Fase di Combattimento, prima di risolvere qualsiasi combattimento [vedere anche 15.33].

12.53 Posizionamento degli Ordini (entrambi i giocatori)

- Ponete tutti i segnalini Ordini a faccia in giù. Rivelateli quando viene risolto ciascun combattimento.
- Il difensore può porre un segnalino Ordini (di qualsiasi tipo) solo dove l'esagono Difendente include terreno adatto. Il terreno adatto è bosco, alpino, montagna, città, città maggiore, o qualsiasi tipo di fortificazione amica attiva [**Eccezione: Cittadella, 18.51d**]. Include le cittadine dove le condizioni meteo fanno sì che la cittadina dia un DRM per la difesa. Dove vi è più di un esagono Difendente in un singolo combattimento, l'Ordine può essere posto se almeno uno degli esagoni Difendenti include terreno adatto.
- L'attaccante può porre un segnalino Ordini (di qualsiasi tipo) solo in un combattimento dove il difensore ha già posto Ordini. Può porre Ordini senza terreno adatto negli esagoni che occupano le sue unità quando il difensore ha posto Ordini.
- Un segnalino Ordini Ritirata Aggiuntiva non può essere posto in esagoni dove si applicano condizioni di Fango.
- I segnalini Ordini non valgono per le unità con MA zero.
- Se un segnalino Ordini viene posto in un esagono in un combattimento contro più unità, implementatelo in tutti gli esagoni di quella parte in quel combattimento ed a tutte le unità nel gruppo. Non sono posti Ordini separati su unità diverse nello stesso combattimento. Se una situazione di combattimento multiplo, ciascuno con Ordini separati e diversi, diventa un solo combattimento (ora multi esagono), il difensore rimuove gli Ordini in conflitto a sua scelta in modo che rimanga un solo segnalino Ordini,
- I segnalini Ordini non possono essere posti in Zona di Interdizione aerea nemica [14.65], ma si applicano ancora gli effetti della cittadella [18.51d] e NKVD [12.54b] [questi sono "effetti," non "ordini" emanati da un HQ].

12.54 Posizionamento degli Ordini Ritirata del Sovietico

- I segnalini Ordini sovietici necessitano di punti comando di un HQ sovietico [21.1]. Almeno uno degli esagoni sovietici in quel combattimento deve essere entro il raggio di comando di un HQ Operazionale che ha un punto comando disponibile, non interdetto, per emanare l'Ordine. Non può essere entro il raggio di comando di un HQ Non-Op. Gli HQ Non-Op non possono emanare Ordini. L'effetto del HQ Non-Op ha priorità sugli OH Operativi [21.22 e 21.25].
- Un'unità NKVD che occupa terreno adatto [12.53b] dà automaticamente Ordini di No Ritirata a quell'esagono senza necessitare di un punto comando di HQ [21.12d; vedere anche 21.51d]. Porre i segnalini Ordini No Ritirata rivelati in questi esagoni. Questi non possono essere rimossi da un HQ Non-Op [21.25]. Possono essere però rimossi da un HQ Operazionale [21.12e e 21.51c].

13.0 Artiglieria

Le unità di artiglieria possono partecipare al combattimento da esagoni adiacenti o non adiacenti con la loro forza di supporto che viene aggiunta al totale della forza amica. L'artiglieria deve trovarsi entro il raggio dall'esagono difendente quando effettua il supporto.

13.1 Supporto di Artiglieria

13.11 Solo le unità di artiglieria adatte possono effettuare il supporto di artiglieria (in attacco e difesa). Le unità di artiglieria non sono obbligate a contribuire con la forza di supporto. Requisiti per essere adatte:

- L'unità di artiglieria effettua il supporto solo assieme ad unità combattenti amiche in un Attacco Dichiarato.
- L'unità di artiglieria (di qualsiasi parte) può essere entro il raggio di uno qualsiasi degli esagoni difendenti in quel singolo combattimento. se il numero di esagoni dall'unità di artiglieria all'esagono Difendente non eccede il raggio stampato sulla pedina dell'unità, questa può dare supporto.
- Indipendentemente dal suo stato di Rifornimento Generale, ciascuna unità di artiglieria attaccante deve tracciare una LOC ad un ASP che dà Rifornimento di Attacco a quel combattimento.
- L'artiglieria difendente in ZOC nemica non può dare supporto alle unità amiche in un altro esagono.

13.12 Forza di Supporto dell'Artiglieria

Una volta che un giocatore impiega un'unità di artiglieria per supporto, quell'unità non può trasferire la sua forza di supporto ad alcun altro combattimento. Sommate la forza di supporto di quell'unità di artiglieria alla forza delle unità amiche in quel combattimento e ricalcolate il rapporto di forze. Girate l'unità di artiglieria sul lato "Sparato" alla fine di quel combattimento [vedere anche la nota in 13.42b]. Rigidate l'unità di artiglieria sul lato attiva durante qualsiasi (di qualsiasi giocatore) Fase dei Genieri.

13.13 Limite alla Forza di Supporto

- Una singola unità di artiglieria può dare supporto ad un solo combattimento entro il suo raggio per fase di combattimento. Non può dividere la sua forza, dare punti inutilizzati ad un'altra unità di artiglieria, o accumulare i punti inutilizzati per usarli in un turno successivo.

- b. In qualsiasi combattimento, la forza di supporto dell'attaccante non può eccedere la forza di attacco (non modificata) e la forza di supporto del difensore non può eccedere la forza di difesa (non modificata). I punti di forza di supporto eccedenti della stessa unità non sono disponibili per questa fase.

Nota: Se vi sono combattimenti separati, ciascuno con il suo supporto di artiglieria, che diventano un solo combattimento (ora multi esagono), qualsiasi forza di supporto in eccesso è persa [vedere anche 13.14 e 13.15].

13.14 Limite alla Combinazione delle Unità dell'Asse

- a. Sino a 4 unità di artiglieria (di qualsiasi tipo) possono combinare la loro forza di supporto per dare supporto (in attacco o difesa).
- b. Le unità di artiglieria Super Pesante dell'Asse non contano per il limite di quattro unità [13.42d].

13.15 Limite alla Combinazione delle Unità Sovietiche

- a. Una sola unità di artiglieria di difesa costiera o campale può dare supporto (in attacco o difesa). Il limite incrementa ad un massimo di due unità se entrambe sono:
 - Nello stesso esagono Difendente, oppure:
 - Entro il raggio di comando dello stesso HQ non interdetto [21.14] e non entro il raggio di comando di un HQ Non-Op, oppure:
 - Una può essere nell'esagono Difendente e l'altra entro il raggio dall'esagono Difendente ed entro il raggio di comando.

Nota: Un HQ Non-Op non consente la combinazione in quanto ha solo un valore di recupero, non un valore di comando.

- b. Sino a due unità di artiglieria razzi possono essere aggiunte a quella (o quelle due) del limite di unità di artiglieria. I razzi non necessitano di essere entro il raggio di comando.
- c. Tante unità di artiglieria ferroviaria sovietica [ed artiglieria navale; vedere modulo Navale] quante se ne desiderano possono essere aggiunte oltre ad altra artiglieria se sono tutte entro il raggio di comando di un HQ Operazionale. Queste non devono necessariamente essere raggruppate con altri tipi di artiglieria per essere incluse.

13.16 Effetti del Terreno

- a. L'artiglieria non viene dimezzata quando dà supporto attraverso un lato di esagono di fiume maggiore o da palude. Le unità di artiglieria che danno supporto in una palude (non gelata) dimezzano.
- b. L'artiglieria può dare supporto attraverso lati di esagono di lago o mare.

13.2 Artiglieria in un esagono Difendente o ZOC Nemica

13.21 Quando una o più unità di artiglieria sono l'unico tipo di unità che difende assieme, usate solo il totale della loro forza difensiva. Non possono dare supporto a se stesse o a qualsiasi altro esagono Difendente.

13.22 Quando una unità di artiglieria occupa un esagono Difendente con qualsiasi unità combattente non di artiglieria, dà supporto solamente per la difesa del suo esagono e non usa la sua forza di difesa. Le unità di artiglieria nell'esagono Difendente che non sono adatte [vedere 13.13] a contribuire con la loro forza di supporto, contribuiscono invece con la loro forza di difesa. Un'unità di artiglieria in un esagono Difendente (o dell'attaccante) è soggetta a tutti i risultati del combattimento.

13.23 Quando attacca ed è in ZOC nemica, un'unità di artiglieria può dare supporto solo ad un attacco contro le unità nemiche che esercitano la ZOC nel loro esagono (a scelta del possessore in caso di più di un attacco contro queste).

13.3 Situazioni Speciali

13.31 Artiglieria Alleata dell'Asse

- a. A meno che non si trovino nell'esagono Difendente o in uno attaccante, le unità di artiglieria Alleate dell'Asse danno supporto difensivo a metà forza (ignorare le frazioni) a qualsiasi nazionalità, inclusa la propria (l'artiglieria tedesca non viene ridotta).
- b. Non più di due unità di artiglieria Alleate dell'Asse possono combinarsi per dare supporto alla difesa in un singolo Attacco Dichiarato.
- c. Sino a due unità di artiglieria tedesche possono combinarsi (in attacco o difesa) con artiglieria Alleata dell'Asse oltre al limite delle due unità Alleate dell'Asse.

13.32 Artiglieria Razzi

- a. Le unità di artiglieria razzi hanno una "A" dopo la loro forza di supporto. Questo significa che possono usare la loro forza di supporto solamente quando danno supporto ad un attacco; non possono dare supporto alla difesa.
- b. Sino a due unità di artiglieria razzi attaccanti possono raggrupparsi oltre il limite di raggruppamento. Indipendentemente dal risultato del combattimento o se l'attaccante abbia ordine No Ritirata, o arretrano [16.4], o sono eliminate (Casella Eliminate) dopo il combattimento. Non possono avanzare dopo il combattimento [16.5].
- c. Tutte le unità di artiglieria razzi sovietiche attaccanti, indipendentemente se raggruppate oltre il limite di raggruppamento, ed anche se non devono arretrare per l'effettivo risultato del combattimento, devono arretrare dopo il combattimento, altrimenti sono eliminate dopo il combattimento. Le unità di artiglieria razzi dell'Asse possono anche arretrare, quale opzione.

13.33 Artiglieria Ferroviaria

- a. Un'unità di artiglieria ferroviaria può muovere solamente quando è sul suo lato Mobile. Muove esattamente come un treno corazzato (MA grigia) o nella Fase di Movimento o nella Fase di Movimento Motorizzato, ma non in entrambe [11.12 nota e 21.32]. Non usa capacità ferroviaria.

- b. Un'unità di artiglieria ferroviaria funziona in combattimento esattamente come l'artiglieria Super Pesante [13.4]. Ha sia modalità Mobile che Fuoco e cambia modalità con la stessa procedura.

13.4 Artiglieria Super-Pesante (S-HA)

Le unità di Artiglieria Super-Pesante (S-HA) sono equipaggiate con i pezzi di artiglieria più pesanti, incluse le armi mostruose progettate per ridurre in briciole le fortificazioni.

13.41 Movimento dell'Artiglieria Super-Pesante

- a. L'Artiglieria Super-Pesante può entrare in un esagono solo attraverso un lato di esagono attraversato da una strada principale, strada minore, autostrada o ferrovia.
- b. È consentito il movimento lungo esagoni di strada minore collegati solamente durante i turni con condizioni meteo Asciutto o Gelo.
- c. È consentito il movimento strategico.
- d. Un'unità di Artiglieria Super-Pesante può muovere, incluso l'uso di movimento ferroviario, solo quando è sul lato mobile.

13.42 Modalità dell'Artiglieria Super-Pesante

- a. Tutte le unità S-HA dell'Asse hanno un solo livello di forza; i due lati delle pedine mostrano invece modalità diverse. Il lato frontale è il lato Mobile, con casella raggio in bianco e zero forza di supporto. Le unità sul lato Mobile possono muovere, ma non possono dare supporto agli Attacchi Dichiarati. Il retro della pedina rappresenta l'unità in modalità Fuoco, con raggio, forza di supporto e DRM all'attacco. Le unità in modalità Fuoco non possono sparare.
- b. Le unità S-HA cambiano modalità durante la Fase dei Genieri amica. Se l'unità S-HA non ha mosso durante la Fase di Movimento amica precedente, può cambiare da modalità Mobile a Fuoco. Può anche dare supporto il turno successivo. Se l'unità S-HA è in modalità Fuoco durante la Fase dei Genieri, può cambiare a modalità Mobile durante la Fase dei Genieri e muovere durante la Fase di Movimento amica successiva.

Nota: La S-HA dell'Asse non ha lato "Sparato" in quanto i lati sono usati per indicare le modalità Mobile e Fuoco. Usate un segnalino Artiglieria-Sparato [Fired Artillery] per indicare che ha sparato.

- c. Le unità S-HA (e di artiglieria ferroviaria) hanno una "A" dopo la loro forza di supporto. Questo significa che non possono dare forza di supporto o DRM quando difendono. Contribuiscono solo con la loro forza di difesa quando occupano esagoni Difendenti.
- d. La S-HA dell'Asse non conta per il limite di combinazione dell'artiglieria [13.14]. Un qualsiasi numero di unità S-HA possono essere incluse.
- e. Ciascuna unità S-HA contribuisce con la sua forza di supporto e DRM solo agli attacchi dove l'esagono Difendente contiene un qualsiasi tipo di fortificazione [18.0]. I DRM dati da S-HA attaccante e unità genieri combinati non possono eccedere i DRM di difesa per il terreno adatto [15.54] nell'esagono Difendente.
- f. Le unità S-HA in modalità Fuoco non possono ritirarsi.

13.43 Bombardamento dell'Artiglieria Super-Pesante. Quando almeno un'unità S-HA dell'Asse è inclusa in un Attacco Dichiarato rifornito contro una fortificazione attiva, il giocatore dell'Asse ha l'opzione di effettuare il Bombardamento. Effettua il Bombardamento prima, dopo che ha speso il suo Rifornimento da Attacco ma prima che si calcolino le forze di entrambe le parte per il normale combattimento. Le unità S-HA non possono attaccare da sole. Le unità S-HA sovietiche non possono effettuare il Bombardamento.

- a. Usate la Tabella degli Effetti dell'Artiglieria Super-Pesante per determinare gli effetti del Bombardamento prima di risolvere il combattimento (ma dopo aver impiegato aerei, artiglieria e reazione). Usate la Tabella solo quando attaccate una fortificazione nemica.
- b. Quando più di una unità S-HA effettua il Bombardamento contro un bersaglio, combinatele tutte con una sola risoluzione sulla Tabella. Implementate solo il singolo miglior DRM elencato sotto la Tabella [questi sono ripetuti nel lato modalità Fuoco dell'unità]. Le unità S-HA non elencate usano ancora la Tabella ma non hanno un DRM sulla Tabella stessa.
- c. Solo quelle unità S-HA con un asterisco per la forza possono distruggere le cittadelle o linee fortificate. Non possono distruggere gli esagoni di caposaldo o cintura fortificata. Quelle con solo un asterisco quale forza di supporto applicano solo un DRM al combattimento, non danno forza di supporto.
- d. Implementate tutti gli effetti del Bombardamento prima della risoluzione del combattimento regolare [il bombardamento S-HA avviene prima].

13.44 Risultati del Bombardamento

a. No Risultato significa:

- Le unità S-HA non hanno avuto effetto; non si annulla il DRM per la fortificazione. Le fortificazioni non sono distrutte né soppresse.

b. Soppresso significa:

- La Cittadella non viene distrutta.
- Ogni unità S-HA sparante annulla un DRM (+1) fortificazione nell'esagono.

c. Distrutto significa:

- La Cittadella o linea fortificata viene distrutta permanentemente se stava sparando un'unità S-HA con asterisco; altrimenti, la cittadella o linea fortificata viene Soppressa.
- Il caposaldo o cintura fortificata viene Soppresso.

- d. I risultati di 3 o meno consentono alle unità dell'Asse Attaccanti di ignorare i risultati Asterisco (*) sulla CRT nel successivo tiro di dado per l'Attacco Dichiarato.
- e. Con risultati sulla Tabella di **1 o meno**, implementate i risultati della riga **3 o 2** ed implementate una perdita di forza al difensore oltre a qualsiasi perdita di forza per la Cittadella Distrutta. Il difensore sceglie questa perdita di forza. Una cittadella può essere distrutta una sola volta. I risultati del bombardamento hanno effetto immediatamente, prima che si risolva il combattimento regolare.
- f. Indipendentemente dal risultato del Bombardamento:
- Le unità sparanti non subiscono alcuna perdita (anche se adiacenti).
 - Qualsiasi forza di supporto S-HA si usa ancora nel calcolo del rapporto di forze del combattimento regolare.



13.45 Quando la cittadella viene Distrutta, ciascuna unità di artiglieria S-HA o di difesa Costiera nell'esagono Difendente viene ridotta di un livello di forza. Ponete un segnalino Cittadella/Linea Fortificata Distrutta nell'esagono ad indicare che la cittadella o linea fortificata è stata distrutta.

13.46 Uno scenario può indicare il numero di volte in cui alcune unità S-HA possono dare supporto. Questo viene registrato usando i segnalini Livelli di Munizioni sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzati. A meno che non sia indicato diversamente, il segnalino Livello di Munizioni di ciascuna unità inizia sulla Casella 4. Arretratelo di una casella ogni volta che l'unità dà supporto o effettua il Bombardamento. Una volta che il segnalino Munizioni raggiunge zero, non può sparare ancora sino a quando non riceve Munizioni nuove [vedere le regole dello scenario].

13.5 Rifornimento Limitato per l'Artiglieria

L'artiglieria di entrambe le parti può necessitare l'uso di ASP in più per dare il supporto difensivo per l'esagono Difendente.

13.51 Le condizioni di Rifornimento Limitato per l'Artiglieria iniziano con il secondo turno di Gelo durante il Clima Gelo. Una volta che iniziano, i requisiti rimangono in essere per il resto dello scenario [o sino a quando non inizia il successivo Clima Asciutto].

13.52 Quando esistono le condizioni di Rifornimento Limitato per l'Artiglieria, un'unità di artiglieria non può dare supporto difensivo a meno che non possa tracciare una LOC ad un ASP amico.

13.53 Durante la risoluzione di ciascun combattimento dove un ASP consente il supporto difensivo [13.52], il possessore tira un dado e verifica la Tabella del Rifornimento Limitato dell'Artiglieria. Se il risultato è di spendere un ASP, allora rimuovete la MSU designata, o se si è usato un Deposito, riducetelo di un ASP. Tante unità di artiglieria quante possono tracciare il rifornimento al ASP possono ricevere dallo stesso ASP (notate i DRM sulla Tabella del Rifornimento Limitato dell'Artiglieria), o ciascuna può riceverlo da ASP diversi (e si tira il dado separatamente per ciascun ASP). Si può tirare ancora per un ASP non speso nel combattimento successivo.

Nota: L'artiglieria attaccante richiede già un ASP designato per l'attacco e non richiede separatamente il rifornimento per questa regola.

14.0 Il Potere Aereo



Le unità aeree rappresentano gli aerei tattici usati da entrambe le parti. Ciascuna unità aerea equivale ad un gruppo di caccia o bombardieri da 40 a 70 aerei. Entrambe le parti hanno unità aeree "False" (senza aerei) per ingannare l'avversario sul contenuto di una missione aerea o intercettazione.

14.1 Unità Aeree

14.11 Vi sono tre tipi di unità aeree: Caccia (F), Bombardieri (B), e trasporti (T). Le unità aeree non hanno "livelli di forza" come le unità di terra e quindi non possono assorbire le perdite nel combattimento di terra. Sono invece soggette alle perdite nel combattimento aereo [14.3] o Fuoco AA [14.4].

Nota: Tutte le unità aeree hanno indicato il tipo di aereo sulla pedina. Questo solitamente è per riferimento storico, ma le unità sono differenziate anche per il volo con raggio limitato o illimitato per il tipo di aereo [14.22]. I sovietici solitamente impiegavano più di un tipo di aereo nelle loro formazioni aeree, quindi il tipo indicato è quello prevalente per quell'unità.

14.12 Classificazione delle Unità Aeree

- a. **Unità in Missione.** Le unità aeree Bombardieri (B) e Trasporti (T) sono sempre unità in missione. Le unità in missione non possono iniziare il combattimento aereo.
- b. **Unità Sparanti.** Tutte le unità Caccia (F) non dichiarate come unità in missione sono unità sparanti. Se entrambi i giocatori hanno unità aeree nell'esagono della Missione e sono presenti una o più unità sparanti, si può avere l'Intercettazione. L'Intercettazione è combattimento aereo.
- c. **Unità Multiruolo.** Alcune unità Caccia hanno su entrambi i lati valori CAS e di Interdizione oltre al loro Valore di Combattimento Aereo. In qualsiasi missione CAS dove sono rivelati caccia multiruolo, il possessore dichiara se questi caccia sono unità in missione o sparanti nel momento in cui le unità sono rivelate. La dichiarazione è irreversibile. In qualsiasi missione di Interdizione dove sono presenti caccia nemici, il possessore dichiara prima se ciascun caccia sta servendo come unità in missione o sparante.

14.13 Tenete le unità aeree nella casella appropriata della Tabella di Stato delle Unità Aeree quando non sono utilizzate. La capacità di ciascuna casella è illimitata.

14.14 Un giocatore può effettuare missioni [14.2] o intercettare le missioni aeree nemiche con unità aeree dalla Casella Pronte, come desidera, ciascun turno [sino al limite in 14.21b]. Un'unità aerea non è disponibile per effettuare una missione a meno che non sia nella Casella Pronte.

Nota: Possono essere presenti in una missione unità aeree di più nazionalità, a meno che non sia limitato dalle regole dello scenario.

14.2 Missioni Aeree

14.21 Un'unità aerea può effettuare una delle seguenti missioni aeree ogni turno: Supporto Aereo Ravvicinato (supporto tattico) (CAS) [14.5], Interdizione [14.6], o Trasporto Aereo [14.7]. Un'unità aerea che effettua una di queste missioni è detta un'unità in "missione".

Nota: Nei giochi dove sono in gioco le regole del Modulo Navale, aggiungete le missioni di Interdizione al Movimento Navale e Attacco alle Navi.

- a. Solo quelle unità aeree (vere o False) che sono nella Casella Pronte dopo aver verificato l'Operatività delle Unità Aeree [9.0] possono effettuare una missione aereo.
- b. Il numero massimo di unità aeree (incluse quelle False) che possono essere assegnate ad una singola missione aerea o ad un singolo esagono è:
 - Tre unità aeree del giocatore attivo, oppure
 - Tre unità aeree non attive dell'Asse, oppure
 - Due unità aeree non attive sovietiche.
- c. Le unità aeree assegnate ad effettuare una singola missione aerea possono includere caccia ed unità false che non sono in grado di effettuare la missione.

Esempio: Le unità aeree Caccia possono essere inviate come scorta per le unità aeree in missione.
- d. Quando si effettua una missione aerea, il possessore (attivo o non attivo) pone le sue unità aeree nell'esagono che desidera sia l'esagono di Missione. Non le muove esagono per esagono sulla mappa [**Eccezione:** 14.7]. Un esagono di Missione è la località sulla mappa dove il giocatore sceglie di porre le sue unità aeree per la loro missione aerea.

14.22 Limitazioni di Raggio

- a. Un esagono di Missione per i seguenti tipi di unità aeree non può essere a più di 25 esagoni di distanza (misurati come il raggio dell'artiglieria) da qualsiasi Fonte di Rifornimento, cittadina, città o esagono di città maggiore amica che sia in Rifornimento Generale durante la Fase di Stato di Rifornimento:
 - Unità aeree monomotori dell'Asse [14.22d]
 - Qualsiasi unità aerea dell'Asse che sta effettuando missioni CAS
 - Tutte le unità aeree sovietiche di qualsiasi tipi [eccetto i bombardieri sovietici a lungo raggio: TB-3 e DB-3]
- b. Le unità aeree Trasporti possono effettuare le missioni di trasporto aereo solo sino ad un raggio di 60 esagoni [vedere anche 14.74].
- c. Tutte le altre unità aeree dell'Asse e le unità aeree sovietiche TB-3 e DB-3 possono effettuare missioni in qualsiasi esagono senza calcolare il raggio.
- d. Le unità aeree monomotori dell'Asse sono i seguenti tipi: Bf 109E, Bf 109F, Ju 87, Hs 123, B-534, CR.42, IAR 80, MC.200, PZL P.11

Nota: La dottrina sovietica prevedeva che i caccia si trovassero entro un raggio di 120 km dalla prima linea e le consideravano in grado di operare entro un raggio di 200 km.

14.23 Ponete le unità aeree girate nel loro esagono di Missione. Le loro identità e forza sono sconosciute al giocatore nemico sino a quando non si effettua il combattimento aereo [14.32].

14.24 Allocazione delle Unità Aeree alla Missione

- a. Il giocatore attivo sposta le sue unità aeree dalla sua Casella Pronte e le pone (sino a 3) a faccia in giù in ciascun esagono di Missione (o nella Casella Interdizione al Movimento Navale – Modulo Navale, 31.12). Queste possono essere una combinazione di unità aeree in missione e sparanti.
- b. Un giocatore dell'Asse non attivo può muovere sino a tre unità aeree (o un giocatore sovietico non attivo sino a due) dalla sua Casella Pronte e le pone a faccia in giù su ciascun esagono di Missione del giocatore attivo.

14.25 Risoluzione delle Missioni Aeree. Dopo aver designato tutte le missioni e l'intercettazione delle stesse per entrambe le parti, risolvete ciascuna missione, un esagono di Missione alla volta.

- Per ogni esagono di Missione il giocatore attivo rivela le sue unità e le dichiara essere unità in missione o sparanti [14.12]. Poi il giocatore non attivo agisce allo stesso modo.
- Effettuate il combattimento aereo [14.32].
- Il giocatore non attivo effettua il Fuoco AA contro le unità aeree in missione sopravvissute [14.4]

14.26 Completamento della Missione

- a. Quando le unità aeree completano la loro missione per il turno, ponetele nella loro Casella Volate. Il combattimento aereo [14.3] o i risultati del Fuoco AA [14.4] potrebbero causare loro di essere poste invece nella Casella Danneggiate o Distrutte.
- b. Le unità aeree (quali unità sparanti) che accompagnano le unità in missione e non ingaggiano le unità aeree nemiche nel combattimento aereo vanno anch'esse nella Casella Volato al termine della missione aerea, ma il possessore svolge

immediatamente la procedura di Operatività delle Unità Aeree [9.0] per ciascuna. Un'unità che la fallisce rimane nella Casella Volato. Se la passa, spostatela nella Casella Pronte.

Nota: Questo è un cambio importante dalle precedenti edizioni delle regole standard.

14.3 Combattimento Aereo

Quando le unità aeree sono poste in un esagono che contiene unità aeree nemiche [vedere 14.52, 14.61, e 14.76], si può avere il combattimento aereo tra queste unità e uno o entrambi i giocatori hanno unità aeree sparanti. Se non vi sono unità aeree sparanti, non vi è combattimento aereo.

14.31 Iniziativa Aerea nel Combattimento Aereo

Prima che inizi il combattimento aereo, i giocatori determinano se una parte ha l'Iniziativa Aerea. Questa determina l'ordine nel quale le unità sparanti sono poste nel combattimento aereo.

- Preparazione.** Entrambe le parti girano tutte le loro unità aeree nell'esagono sul loro lato frontale. Rimuovete le unità aeree False. Dichiarate le unità sparanti ed in missione. Per la procedura di Interdizione, il giocatore dell'Asse dichiara per primo. Per le missioni CAS e trasporto aereo, il giocatore attivo dichiara le unità in missione prima di qualsiasi combattimento aereo.
- In tutti i casi il giocatore attivo usa la Tabella dell'Iniziativa Aerea per determinare le altre condizioni del combattimento aereo (come quali unità amiche sparanti effettueranno il combattimento con le unità aeree nemiche).
- Se un giocatore ha solo unità in missione, non può avere l'Iniziativa Aerea o il Vantaggio Tattico Locale [14.32d]; il suo avversario ha invece l'Iniziativa.
- Tirate il dado e consultate la Tabella dell'Iniziativa Aerea. I risultati sono:

No Combattimento Aereo – non si ha alcun combattimento aereo. Le unità sparanti vanno nella Casella Volato (ed implementano immediatamente 14.26b). Le unità in missione effettuano la loro missione dopo il possibile Fuoco Antiaereo [14.4].

Iniziativa Aerea – svolgete la procedura di Combattimento Aereo [14.32] con la parte indicata dalla Tabella che ha l'Iniziativa Aerea. Una parte può anche avere il Vantaggio Tattico Locale [14.32d].

Nota: Se si ha il combattimento aereo, tutte le unità sparanti vanno nella casella Volato, Danneggiate o Distrutte dopo il combattimento aereo, a seconda del risultato del combattimento aereo.

14.32 Procedura del Combattimento Aereo

Il combattimento aereo si ha quando un'unità aerea spara contro un'altra unità aerea, il bersaglio sarà un'unità in missione o un'unità sparante nemica.

- Scelta.** Il giocatore che ha l'Iniziativa Aerea sceglie le unità aeree nemiche contro cui combatteranno le sue unità aeree. Prima assegna una singola unità amica sparante a ciascuna unità nemica sparante che è presente. Poi assegna una singola unità amica sparante a ciascuna unità nemica in missione presente.
- Concentrazione.** Se un giocatore ha più unità sparanti dell'altro presenti, le unità sparanti in eccesso possono essere assegnate a qualsiasi unità aerea nemica. Tutte le unità nemiche devono avere assegnato un attaccante prima di determinare se vi siano unità eccedenti. Le unità attaccate da più di un'unità nemica sparano solo contro il primo attaccante.
- Sparare.** Tutto il fuoco è simultaneo, quindi tutte le unità sparano prima di implementare i risultati. Sottraete il Valore di Combattimento Aereo dell'unità bersaglio da quello dell'unità sparante per determinare la differenza di valore. Il possessore tira poi un dado e confronta il risultato sulla colonna della Tabella del Combattimento Aereo pari alla differenza di valore per trovare il risultato del combattimento aereo. Quando più unità aeree sparanti si concentrano su un singolo difensore, tutte quelle eccedenti sparano prima di implementare qualsiasi risultato.

Esempio: Un Bf 109F (valore 4) che spara contro un MiG3 (valore 2) usa la colonna "+2" della Tabella del Combattimento Aereo. Il MiG3 risponde al fuoco sulla colonna "-2".

- Vantaggio Tattico Locale.** Se il giocatore con Vantaggio Tattico Locale ha unità sparanti non ingaggiate dopo il round iniziale di combattimento, può scegliere un nuovo bersaglio per ciascuna di esse. Un'unità aerea nemica ingaggiata non può essere scelta come nuovo bersaglio. Per essere non ingaggiata, un'unità sparante deve obbligato l'avversario nel round iniziale a tornare nella Tabella di Stato delle Unità Aeree. Indipendentemente dal tipo di unità aerea, i bersagli del fuoco con Vantaggio Tattico Locale non possono rispondere al fuoco. Risolvete ora ciascun nuovo combattimento aereo.
- Le unità in missione sopravvissute continuano la missione. Ponete tutte le unità sparanti sopravvissute nella Casella Volato; non si applica la regola 14.26b.

14.33 Risultati del Combattimento Aereo. Fate riferimento alla Tabella del Combattimento Aereo ed implementate i risultati del combattimento aereo a ciascun combattimento. Le unità aeree influenzate dai risultati del combattimento aereo tornano nelle rispettive tabelle di stato delle unità aeree. I risultati sono:

A Annulla – le unità tornano nella Casella Volato

D Danneggiato – le unità vanno nella Casella Danneggiate

X Eliminato – le unità vanno nella Casella Distrutte

- Nessun risultato – le unità aeree in missione rimangono nell'esagono, e le unità Sparanti vanno nella Casella Volato

14.4 Fuoco Antiaereo

Dopo il completamento di tutto il Combattimento Aereo, le unità in missione sopravvissute subiscono il Fuoco Antiaereo (AA) dalle unità adatte. Il Fuoco AA può danneggiare o respingere le unità aeree nemiche.

14.41 Il Fuoco AA proviene dall'esagono di Missione e da tutti e sei gli esagoni circostanti. Se qualsiasi unità in questi esagoni è adatta, si ha il Fuoco AA. Altrimenti, non vi è alcun Fuoco AA e le unità in missione svolgono la loro missione. Risolvete il Fuoco AA contro le unità in missione [non quelle sparanti] usando la Tabella del Fuoco AA.

14.42 Unità Adatte per Effettuare il Fuoco AA

Unità dell'Asse adatte:

- Gran parte delle unità Combattenti [vedere sotto per quelle che non possono]
- Unità navali

Unità dell'Asse non adatte:

- Unità di cavalleria Alleate dell'Asse (le unità di cavalleria tedesche possono)
- Flottiglie
- Le unità con banda No ZOC [eccetto le unità AA]
- Le unità non combattenti

Unità sovietiche adatte:

- Tutte le unità non di cavalleria di dimensione divisione
- Unità antiaeree
- HQ
- Unità navali

Unità sovietiche non adatte:

- Unità di cavalleria
- Flottiglie
- Unità di dimensioni inferiori a divisione, che non siano AA o HQ
- Unità non combattenti

14.43 Per risolvere il Fuoco AA, ciascun giocatore spara una volta contro ciascuna unità nemica in missione nell'esagono di Missione (indipendentemente dal numero di unità di terra possibili). Implementate i DRM elencati sulla Tabella del Fuoco AA. Le unità in missione che la annullano vanno nella Casella Volato. Le unità in missione Danneggiate vanno nella Casella Danneggiate. Le unità in missione distrutte vanno nella Casella Distrutte.

14.44 I DRM AA positivi o negativi non possono mai essere superiori a +2 o -2 prima di trovare il DRM AA finale da usare per il tiro di dado del Fuoco AA.

Esempio: Un'unità aerea dell'Asse Ju 87 con DRM AA -1 effettua una missione CAS contro un esagono entro il raggio di un HQ sovietico e due unità AA sovietiche. Il giocatore sovietico ha un DRM +3 iniziale, ma viene ridotto a +2 per rispettare il limite. Il DRM -1 del giocatore dell'Asse viene sottratto, lasciando un DRM +1 da usare al tiro di dado per il Fuoco AA sovietico contro l'unità aerea Ju 87.

14.45 Le unità in Missione che sopravvivono al Fuoco AA svolgono la loro missione e poi vanno nella Casella Volato.

14.5 Missione di Supporto Aereo Ravvicinato (CAS)

La missione di Supporto Aereo Ravvicinato (CAS) rappresenta gli aerei che danno supporto diretto alle unità di terra nel combattimento, consentendo quindi loro di avvantaggiarsi in quel combattimento.

14.51 Le unità aeree di entrambi i giocatori che hanno valore CAS possono effettuare le missioni CAS. Prima l'attaccante e poi il difensore assegnano tutte le unità aeree che desiderano dalla Casella Pronte alle missioni CAS.

Eccezione: Le unità aeree sovietiche non possono effettuare le missioni CAS entro il raggio da un HQ Non-Op [21.26b].

14.52 Posizionamento

- È consentita una sola missione per combattimento durante ciascuna Fase di Combattimento. Qualsiasi esagono entro il raggio [14.22] con un segnalino di Attacco Dichiarato può essere un esagono di missione CAS.
- Dove più di un esagono Difendente è coinvolto in una singola Dichiarazione di Attacco, le unità aeree in missione devono solo raggiungere uno qualsiasi degli esagoni Difendenti.
- Il giocatore attaccante assegna le sue missioni CAS per primo, poi il difensore assegna le sue missioni CAS.
- Le missioni CAS del difensore possono essere poste negli esagoni di Missione che non contengono unità in missione CAS dell'attaccante.

14.53 Le unità aeree rimanenti in un esagono di Missione dopo il combattimento aereo ed il fuoco AA influenzano il combattimento (di terra) con i loro valori CAS. Se tutte le rimanenti unità in missione appartengono ad una sola parte (attaccante o difensore) il totale dei valori CAS è il DRM CAS per il tiro di dado del combattimento [15.55]. Se rimangono sia unità in missione dell'attaccante che del difensore nell'esagono Difendente, sottraete il valore CAS avversario. Questo è il DRM CAS netto per il tiro di dado del combattimento.

Nota: Se più di un esagono che ha unità in missione CAS diventa un solo combattimento (ora multi esagono), combinatele e sottraete i DRM.

14.54 Dopo ciascun combattimento ponete tutte le unità aeree in missione assegnate a quell'Attacco Dichiarato nella Casella Volato.

14.6 Missione di Interdizione

Solo quelle unità aeree dell'Asse che hanno un valore di Interdizione possono effettuare l'Interdizione. Le unità sovietiche possono anch'esse avere un valore di interdizione, ma questo è disponibile solo con regole opzionali come descritto nei Manuali dei Giocatori.

14.61 Svolgete le missioni di Interdizione durante la Fase Aerea (del Segmento Strategico). Procedura:

- a. Il giocatore dell'Asse assegna le sue unità aeree alle missioni di Interdizione secondo 14.24 quale giocatore attivo.
- b. Il giocatore sovietico pone unità aeree intercettori contro queste missioni quale giocatore non attivo.
- c. Dopo aver designato tutte le missioni, risolvete il combattimento aereo, poi il Fuoco AA.

14.62 L'esagono di Missione per una missione di Interdizione può essere qualsiasi esagono entro il raggio [14.22].

14.63 Le unità in missione rimanenti dopo il combattimento aereo ed il Fuoco AA pongono un segnalino Interdizione nell'esagono di Missione. Il segnalino indica un Livello 1 o 2 di Interdizione. Determinate il Livello di Interdizione sommando i valori di Interdizione delle rimanenti unità aeree in missione. Se il totale è 1, il Livello di Interdizione è 1. Se il totale è 2 o più, il Livello di Interdizione è 2. Dopo aver posto il segnalino Interdizione, ponete le unità in missione nella Casella Volato.

14.64 L'Interdizione di qualsiasi Livello crea una Zona di Interdizione (ZOI).

- a. Una ZOI è composta dall'esagono di Missione e dai sei esagoni adiacenti.
- b. Le ZOI amiche possono sovrapporsi. Sommatele assieme nell'area di sovrapposizione, ma il Livello di Interdizione massimo in qualsiasi esagono è 2.
- c. Le restrizioni entro una ZOI [14.65 e 14.66] non si applicano negli esagoni che contengono boschi. L'Interdizione non influenza il movimento attraverso un ponte [sebbene il costo di movimento su strada ne possa essere influenzato; vedere 14.65], un segnalino Ponte o Traghetto.

14.65 Effetti della Zona di Interdizione sulle Unità Nemiche

- Un'unità che effettua il movimento ferroviario o il movimento di treno corazzato attraverso una ZOI spende 12 MP ferroviari per esagono interdetto.
- Le Flottiglie pagano 3 MP Flottiglia aggiuntivi per entrare in qualsiasi esagono interdetto.
- Un'unità non può iniziare il movimento strategico in ZOI. Un'unità non può entrare in ZOI usando il movimento strategico. Invece, cessa il suo movimento strategico nell'esagono prima della ZOI.
- Il costo di movimento su strada (di qualsiasi tipo) non è consentito in una ZOI.
***Eccezione:** I costi di movimento della Strada si applicano ancora entro una ZOI dove le strade e autostrada sono in esagoni con boschi, e per i ponti dove uno (o entrambi) gli esagoni adiacenti hanno boschi.*
- Le missioni di Trasporto Aereo [14.7] che iniziano o terminano in un esagono in ZOI sono soggette al Fuoco AA [14.76], calcolato come una unità AA per Livello di Interdizione (vedere la Tabella), più qualsiasi unità AA effettiva entro il raggio [14.41].
- Non vi sono effetti aggiuntivi dove le zone si sovrappongono.
- Una ZOI non influenza le vie di Rifornimento o i segnalini di ponte o Traghetto che sono già stati posti sulla mappa.
- La ZOI influenza il movimento di Reazione [12.41a].
- La ZOI influenza il posizionamento degli Ordini di Ritirata [12.53g].
- Entro una ZOI qualsiasi livello di Interdizione Aerea riduce il numero di unità di artiglieria che possono dare il supporto di artiglieria ad una per combattimento. Un'unità di artiglieria rifornita ed entro il raggio può sempre dare supporto ad un combattimento, anche se l'artiglieria disponibile è interdetta.

14.66 Effetti delle ZOI dell'Asse sugli HQ sovietici

- a. Diminuite il valore di comando di ciascuna unità HQ sovietica entro la Zona di Interdizione di un ammontare pari alla somma di tutti i Livelli di Interdizione che influenzano il loro esagono (massimo due). I valori di comando degli HQ potrebbero essere ridotti a zero per quegli HQ con 1 o 2 punti comando. Ciascuna riduzione del valore di comando riduce o elimina le seguenti capacità degli HQ:
 - Attivazione sovietica [21.12a] delle unità non motorizzate ***Eccezione:** unità Guardie, 21.41*.
 - Rendere le unità motorizzate disponibili per il Movimento di Reazione [12.41b e 21.12c]
 - Dare Ordini di Ritirata [12.54a e 21.12d]
 - Rimuovere un No Ritirata obbligatorio [21.12e]
 - Consentire a due unità di artiglieria entro il raggio di comando da un HQ di contribuire con la loro forza di supporto ad un dato combattimento [13.15a e 21.14]
- b. Il HQ sovietico potrebbe diventare Non-Op. Immediatamente dopo aver posto un segnalino Interdizione, tirate un dado per ogni HQ Operazionale entro quella ZOI. Se il tiro di dado è inferiore o pari al Livello di Interdizione indicato dal segnalino Interdizione (1 o 2), girate l'HQ sul lato Non-Op. Tirate anche una volta per ogni HQ che entra in quella ZOI [vedere 21.28 per il recupero dello stato Operazionale degli HQ].

14.67 Rimuovete tutti i segnalini Interdizione durante la Fase di Recupero.

14.7 Missione di Trasporto Aereo

14.71 Un'unità di trasporto aereo effettua una missione di trasporto aereo durante la Fase di Movimento, sempre che l'unità Trasporto Aereo inizi nella Casella Pronto. Questa missione aerea può essere soggetta al Combattimento Aereo nemico [14.3] nell'esagono di destinazione, quindi i giocatori possono voler assegnare la scorta di caccia per la protezione [14.75c].

14.72 Le unità di terra adatte per il trasporto aereo sono:

Aviportate (o paracadutisti), fanteria, fanteria da montagna, MSU, HQ

***Eccezione:** Le unità HQ Non-Op e le unità con segnalino No Movimento o Sbaragliato non sono adatte.*

14.73 Capacità. Una singola unità trasporto aereo può portare un solo punto raggruppamento per missione. Un HQ, o un'unità con zero valore di raggruppamento, o una MSU (un ASP) consuma un punto raggruppamento di capacità. Non si può trasportare un Deposito di Rifornimenti. Un'unità combattente di due punti raggruppamento può essere trasportata se due unità trasporto aereo voltano e completano la stessa missione assieme. Altrimenti, usate la regola 14.77d.

14.74 Raggio. Gli esagoni di Missione per il trasporto aereo non possono essere a più di 60 esagoni (contati come il raggio dell'artiglieria) da qualsiasi locazione amica di partenza: una Fonte di Rifornimento amica, cittadina, città o esagono di città maggiore (inclusi quelli nella mappa di dettaglio). La locazione di partenza non richiede il Rifornimento Generale.

14.75 Procedura della Missione di Trasporto Aereo

- Un'unità di terra inizia la sua Fase di Movimento in una cittadina, città, o esagono di città maggiore, o dalla Casella Attive della Tabella di Ricostruzione delle Unità. Questa è la locazione da dove l'unità da trasporto conta il suo raggio. L'unità trasportata può iniziare Fuori Rifornimento.
- L'unità di terra e l'unità trasporto aereo muovono poi assieme entro il raggio di 60 esagoni, senza tener conto del terreno, ad un'altra cittadina, città o esagono di città maggiore (ma non alla Casella Attive). Contate il raggio da un bordo mappa (occidentale per l'Asse, orientale per il sovietico) per le unità che iniziano nella Casella Attive.
- L'unità trasporto aereo arriva nell'esagono di Missione, assieme a qualsiasi unità Caccia di scorta che il giocatore desidera assegnare, sino al limite dei gruppi in missione Aerea includendo le unità da Trasporto Aereo [14.21b]. Il giocatore avversario può ora scegliere di contrastare la missione. Se sono assegnate unità Aeree Caccia nemici per contrastare la missione, allora si ha il normale round di Combattimento Aereo [14.3].
- Se l'unità in missione di Trasporto Aereo rimane (per il fallimento vedere [14.77]) allora controllate anche per l'Intercettazione AA [14.76]. Se la missione di Trasporto Aereo ha infine successo, l'unità Trasporto Aereo non rimane con l'unità di terra. Ponetela nella Casella Volato una volta che la missione è stata completata. L'unità di terra rimane nell'esagono di Missione e non può effettuare il movimento (di terra) questo turno. Ponete un segnalino **Non Muovere 1 GT** sull'unità di terra, anche se non arriva.

14.76 Intercettazione AA

Se un'unità viene trasportata a o da un esagono amico adiacente ad un'unità combattente nemica, l'unità trasporto aereo è soggetta al Fuoco AA da quell'unità combattente nemica.

Se gli esagoni di partenza o destinazione del Trasporto Aereo sono in ZOI nemica si usa la Tabella del Fuoco AA (indipendentemente se è presente AA) [14.65].

Inoltre, se il trasporto aereo è passato sopra qualsiasi unità nemica che è adatta al AA mentre muove alla sua destinazione, o è ora adiacente ad un'unità nemica adatta per AA [14.42] nell'esagono di destinazione, usate anche la AA di quell'unità adatta quale altro DRM (+1) per ciascuna tale unità (includete anche qualsiasi DRM specifico di "unità AA" in aggiunta, sino al limite [14.44]).

[Non vi è Fuoco AA aggiuntivo quando riponete l'Unità Aerea nella Tabella di Stato delle Unità Aeree].

Esempio 1: L'esagono di Partenza o Destinazione è in ZOI nemica; secondo 14.76 si usa la tabella AA senza DRM.

Esempio 2: Come nell'esempio precedente, ma il percorso del Trasporto Aereo all'esagono di Destinazione deve anche passare direttamente sopra un'unità combattente nemica che è adatta al AA; implementate un DRM (+1).

14.77 Risultati del Combattimento Aereo e del AA contro le Unità Trasportate

- Se il trasporto aereo viene **Distrutto**, l'unità combattente va nella Casella Eliminate. Le unità di Rifornimento, le Zap e RSC sono persi e tornano in stato Disponibile.
- Se il trasporto aereo **Annulla**, l'unità trasportata non arriva e viene posta nella sua locazione di partenza.
- Se il trasporto aereo è **Danneggiato**, l'unità trasportata arriva nell'esagono di destinazione.
- Quando si trasportano due livelli di forza [14.73] ed una unità aerea viene **Distrutta** o **Annulla**, riponete l'unità trasportata nella sua locazione di partenza. Se entrambi sono **Distrutti**, l'unità trasportata va nella Casella Eliminate (qualsiasi unità Zap persa va nella Casella Quadri. Le unità Rifornimento ed RSC perse tornano in stato Disponibile per il riutilizzo).

14.78 Gli RSC trasportati possono ricombinarsi [23.3] e le unità Zap possono effettuare il rafforzamento sulla mappa [7.43d] durante il turno in cui sono trasportati. L'unità combinata mantiene il segnalino No Movimento.

15.0 La Fase di Combattimento

15.1 Organizzazione del Combattimento

Il giocatore attaccante risolve ogni combattimento durante la sua Fase di Combattimento in qualsiasi ordine desidera. I giocatori seguono vari punti per concludere ciascun combattimento. Nello scegliere il combattimento, l'attaccante determina infine le unità combattenti amiche non di artiglieria che vi partecipano. Per la possibilità di partecipare ed i relativi requisiti, seguite la regola 12.1.

15.11 Il difensore rivela qualsiasi unità Non Testata. Combine la forza di difesa di tutte le unità nell'esagono Difendente in un singolo totale. Il difensore non può escludere un'unità in un esagono sotto attacco.

15.12 La forza di attacco o difesa di un'unità non può essere divisa tra combattimenti diversi o prestata ad altre unità e non può essere accumulate di turno in turno.

15.13 Attacchi da Più Esagoni. Un attacco può coinvolgere un qualsiasi numero di unità attaccanti o difendenti e può essere diretto contro più di un esagono difendente. Per risolvere l'attacco come singolo combattimento, seguite la regola 12.17.

15.14 Con l'eccezione delle unità designate per gli Attacchi Obbligatorii, le unità finali scelte per attaccare in qualsiasi Attacco Dichiarato possono non essere le stesse unità designate durante la Fase di Dichiarazione dell'Attacco.

15.15 Un esagono Difendente nemico può essere attaccato da tante unità combattenti amiche quante ne possono essere poste nei sei esagoni adiacenti.

15.16 Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento.

Nota: Sbaragliare non è un Attacco Dichiarato [nota 11.31].

15.2 Rifornimento da Attacco

15.21 Nel risolvere ciascun attacco, l'attaccante dichiara se l'attacco avrà Rifornimento da Attacco, e designa la MSU o il Deposito di Rifornimenti che contiene il ASP da spendere. Può essere necessario (e speso) più di un ASP per portare tutte le unità attaccanti in Rifornimento da Attacco, ma nessun ASP può dare Rifornimento da Attacco a più di un attacco. In generale, si spende un ASP per porre un attacco in Rifornimento da Attacco. Tutte le unità attaccanti (inclusa l'artiglieria) tracciano una LOC di non più di sette esagoni [6.14 e notate la riduzione a 5 esagoni in 6.14c] ad un ASP designato (o più ASP). Se non si riesce, l'attacco non è rifornito e non si spendono AP.

NOTA IMPORTANTE: Le unità con segnalini Fuori Rifornimento non subiscono alcun effetto della mancanza di rifornimento mentre partecipano ad un attacco che ha Rifornimento da Attacco. Non rimuovete però i loro segnalini Fuori Rifornimento. Il ASP speso consente a queste unità di funzionare normalmente solamente durante l'attacco. Dopo che l'attacco si è concluso, queste unità con segnalini Fuori Rifornimento sono ancora soggette a tutti gli effetti correlati ad essi.

15.22 Se non viene dato il Rifornimento da Attacco ad un Attacco Dichiarato:

- Applicare un DRM (+2) al tiro di dado
- Se qualsiasi Divisione Panzer o Motorizzata ha un segnalino Fuori Rifornimento su qualsiasi delle sue unità attaccanti, non si riceve il Bonus Integrità Divisione Panzer [15.58]
- L'attaccante non può assegnare forza di supporto di artiglieria a quell'attacco [eccezione per la Nota in 15.34]
- Il difensore può non essere in grado di assegnare forza di supporto di artiglieria nelle condizioni di Artiglieria Limitata [13.52]
- La forza attaccante rimuove una perdita di forza aggiuntiva se il risultato finale del combattimento contiene un asterisco (*) [16.3]

Eccezione: Le Flottiglie [22.56] ed i Treni Corazzati [21.34] non sono influenzati dalla mancanza di Rifornimento da Attacco.

15.3 Supporto dell'Artiglieria in Combattimento

15.31 Un'unità di artiglieria dà solo supporto. Non può attaccare da sola.

15.32 Supporto di Artiglieria del Difensore

- a. Il difensore somma alla forza di difesa qualsiasi forza di supporto di artiglieria impiegata durante la Fase di Reazione.
- b. Il difensore verifica ora l'artiglieria difendente in supporto non nell'esagono Difendente. Se qualsiasi di queste unità è ora in ZOC nemica (dopo i precedenti combattimenti), non può più contribuire con la sua forza di supporto (né il difensore può assegnare altre unità di artiglieria "disponibili" per sostituirle).

15.33 Supporto di Artiglieria dell'Attaccante. Dopo che il difensore ha assegnato il suo supporto di artiglieria, l'attaccante assegna il suo a ciascun combattimento quando viene risolto [vedere anche 13.0 per le restrizioni all'uso dell'artiglieria].

15.34 L'artiglieria necessita di un ASP per poter dare supporto in attacco. traccia ad un ASP allocato per quel combattimento o ad un ASP designato specificamente per quell'unità di artiglieria.

Nota: Un'unità di artiglieria potrebbe ancora dare supporto (se usa un ASP) anche se altre unità attaccanti non possono usare alcun ASP (questo attacco non ha poi Rifornimento da Attacco [15.22] e si applica il DRM +2).

15.4 Determinazione del Rapporto di Forze in Combattimento

15.41 Effetti del Terreno sul Combattimento

a. Palude

- Dimezzate la forza di combattimento totale delle unità che attaccano da una palude.
- La forza di supporto dell'artiglieria viene dimezzata quando spara in un esagono di palude, ma non è dimezzata quando spara da una palude.
- Non vi è DRM per un'unità che difende in palude.

b. Fiumi Maggiori. La forza totale di attacco delle unità non di artiglieria che attaccano attraverso un lato di esagono di fiume maggiore non ghiacciato è dimezzata, indipendentemente se altre unità amiche nello stesso combattimento stanno attaccante sul lato del fiume maggiore dove sta il difensore. Il dimezzamento non viene influenzato da un ponte.

Eccezioni:

- 1) Il dimezzamento non si applica ai fiumi maggiori ghiacciati [5.23]. Si applica comunque un DRM (+1) se tutte le unità attaccano attraverso un fiume maggiore ghiacciato (non solo fiume).
- 2) La forza di supporto dell'artiglieria non viene dimezzata quando spara attraverso un lato di esagono di fiume maggiore.

c. Fiumi. Quando è ghiacciato, un fiume (non fiume maggiore), o canale, non dà un DRM durante il combattimento.

d. Città, Città Maggiore, Montagna ed Alpino

- Il totale della forza di attacco delle unità corazzate con forza rossa è dimezzato quando attaccano in questi tipi di terreni.
- Una città o città maggiore nell'esagono Difendente causa un DRM (+1) al tiro di dado.

- Montagna o alpino causano un DRM (+2).

15.42 Effetti delle Condizioni Meteo sul Combattimento

- Fango.** La forza di supporto dell'artiglieria attaccante e difendente viene dimezzata quando attacca esagoni influenzati dalle condizioni meteo Fango [nota 5.21]. Sommate tutte le unità di artiglieria che dimezzano (inclusendo le frazioni), poi ignorate la frazione finale.
- Tempesta.** Le Flottiglie non possono attaccare [22.54c].

15.43 Unità Non Testate

- Tutte le unità difendenti Non Testate sono ora girate sul lato Testato. Rimuovete immediatamente dal gioco quelle unità Non testate che indicano "Rimuovere" sul lato Testato. Non contano per la forza difendente ai fini del calcolo delle perdite di forza.
- Se tutte le unità difendenti in un combattimento dichiarato sono indicate con "rimuovere", rimuovete il segnalino Attacco Dichiarato e le unità "Rimuovere". La loro rimozione conta come combattimento, quindi le unità attaccanti possono avanzare dopo il combattimento [16.5]. Qualsiasi ASP assegnato all'attacco non viene speso. Avanzate le unità attaccanti designate, come desiderate, nell'esagono Difendente ora vuoto, sino al limite del raggruppamento. Queste unità non possono muovere e non possono essere riassegnate ad altri Attacchi Dichiarati.

15.44 Distruzione dei Bunker

Se dichiarato, le unità dell'Asse adatte raddoppiano la loro forza di attacco quando fanno parte di un Attacco Dichiarato (ma non se sbaragliano) contro qualsiasi esagono che contiene un caposaldo, cintura fortificata, linea fortificata non distrutti, città o città maggiore. Non raddoppiano contro cittadelle. Le unità sovietiche non sono adatte.

- Unità adatte:
Antiaeree, antiaeree motorizzate, cannoni da assalto.
- Una sola unità adatta può essere dichiarata come unità distruttrice di bunker, per attacco. Le altre unità adatte che partecipano usano la loro normale forza di attacco.
- Un'unità AA che contribuisce con un DRM al Fuoco AA durante la Fase di Combattimento corrente non può essere designata come distruttrice di bunker. Usa invece la sua normale forza di attacco.

15.45 Spesa dei Punti Rifornimento. Al termine della sua Fase di Combattimento, l'attaccante spende (rimuove) gli ASP designati per dare il Rifornimento da Attacco per i suoi attacchi [vedere anche 6.48e e 15.21].

15.46 Sommare la Forza

- L'attaccante somma le forze di attacco e supporto di tutte le se unità combattenti coinvolte nell'attacco.
- Il difensore somma le forze di difesa di tutte le unità che sono oggetto di uno specifico attacco ed applica la forza di supporto dell'artiglieria.

Nota: La forza di supporto dell'artiglieria non può eccedere il totale della forza amica non di artiglieria [13.13b]. I punti supporto in eccesso sono ignorati.

15.47 Determinazione del Rapporto di Forze Finale. Il rapporto di forze "finale" viene determinato dalla forza totale assegnata quale risultato della organizzazione del combattimento [15.1]. I giocatori usano il rapporto finale di forze per determinare l'esito del combattimento.

- Il rapporto di forze iniziale può cambiare per il seguente movimento di reazione del difensore [12.4], per l'assegnazione di supporto di artiglieria in difesa [13.1], e per rivelare le forze delle unità Non Testate [15.43].
- Il rapporto di forze iniziale in combattimento può anche cambiare perché l'attaccante ha l'opzione in ciascun combattimento, sino al momento della risoluzione di quel combattimento, di dichiarare unità aggiuntive che attaccano, secondo [15.14]. Queste unità non possono essere già state ingaggiate in alcun altro combattimento in questa fase.

Nota: A parte il caso degli Attacchi Obbligatoriosi [12.32] l'attaccante può anche escludere o cambiare alcune unità che effettuano quell'attacco specifico [15.14], sempre che l'attacco sia poi eseguito.

- Se il rapporto di forze finale diventa inferiore a 1-4, l'attaccante risolve quel combattimento durante la Fase di Combattimento usando la colonna 1-4 sulla CRT ed usando un DRM (+2).
- L'attaccante non può ridurre altrimenti il rapporto di forze.
Esempio: non può dichiarare un rapporto di 3-1 quando ha un rapporto di 4-1.
- I rapporti di forze in combattimento superiori a 10-1 sono risolti come 10-1.

15.5 Determinazione del DRM Finale

Usando le categorie in questo paragrafo, l'attaccante sottrae i DRM nemici da quelli amici per arrivare ad un DRM finale che verrà usato per il tiro di dado del combattimento. Ciascun DRM (+1) annulla un DRM (-1). Il totale DRM positivo o negativo rimanente è il DRM finale. Questo non può eccedere +3 o -3.

15.51 Effetti del Terreno. Solo le unità difendenti beneficiano degli effetti del terreno.

- Le unità difendenti beneficiano solo del DRM maggiore del terreno. I DRM sono, in ordine ascendente: terreno collina, montagna, o alpino. Questi effetti non sono cumulativi.
- Se vi è un terreno sul lato di esagono che potrebbe dare un DRM al difensore, il DRM si usa solo quando tutte le unità difendenti sono dietro il terreno sul lato d'esagono, e tutte le unità attaccanti attaccano attraverso di esso o attraverso lati di esagono che danno lo stesso DRM o superiore [vedere anche l'Eccezione in 18.22].

- c. Quando l'esagono Difendente contiene terreno nell'esagono e sul lato di esagono, l'effetto è cumulativo.
Esempio: I DRM per città e città maggiore (e cittadina con Fango o Neve) sono cumulativi con i lati di esagono (come fiume) ed il terreno nell'esagono (come collina).
- d. Quando due o più esagoni difendenti sono attaccanti in un singolo combattimento, usate il maggior DRM del terreno nell'esagono che si trova nell'esagono Difendente a tutto il combattimento. Usare il DRM del terreno sul lato di esagono dipende da 15.51b sopra.
- e. Quando una linea fortificata copre lo stesso lato di esagono di un fiume o canale, gli effetti sono cumulativi.
- f. Se l'esagono contiene un caposaldo completato, usate un DRM (+1) [**Eccezione:** vedere 18.41d]. Fate riferimento a 18.0 per altre informazioni sulle fortificazioni.

15.52 Ordini No Ritirata del Difensore [12.53b]. Quando sono in essere, usate un DRM (+1). L'attaccante non riceve benefici in DRM se pone un ordine No Ritirata sulle sue unità (l'ordine si riferisce solo al requisito "ritirata"). Il DRM No Ritirata vale solo per le unità difendenti.

15.53 Effetti dei Genieri

- a. Applicate un DRM (-1) quando l'attaccante dichiara gli Effetti dei Genieri e le sue unità includono almeno un'unità di tipo genieri (genieri, genieri motorizzati, o genieri corazzati) e l'esagono Difendente ha terreno adatto [15.53b]. Questo DRM si usa una sola volta per combattimento, anche se l'attaccante ha più genieri coinvolti ed il difensore ha più modificatori che possono essere annullati dai genieri.
- b. Terreno adatto per l'effetto dei genieri: città, città maggiore, fiume (non maggiore), canale, o fortificazione non distrutta che dà un beneficio in DRM al difensore, ed attacchi attraverso acqua bassa. Una cittadina diventa adatta con condizioni meteo Neve o Fango nel suo esagono.
- c. **Raggruppamento Speciale dei Genieri.** Per entrambi i giocatori, un'unità genieri attaccante può raggrupparsi oltre al limite di raggruppamento. Se un giocatore lo fa, si applica automaticamente l'Effetto dei Genieri e questo genere combina la sua forza con le altre unità attaccanti. Comunque, l'unità genieri non può rimanere in eccesso del limite al raggruppamento al termine della fase di combattimento. O avanza dopo il combattimento, o arretra di due esagoni secondo le regole dell'arretramento. Viene eliminata se non può avanzare o arretrare.
- d. Un'unità genieri è necessaria per consentire ad un'unità di attaccare attraverso un lato di esagono di acqua bassa non ghiacciato [usano le barche di assalto]. Non più di 2 punti raggruppamento di unità non genieri possono attaccare attraverso un lato di esagono di acqua bassa. Un geniere può partecipare al combattimento attraverso il lato di esagono in aggiunta ai non genieri e può avanzare dopo il combattimento. Le unità di artiglieria possono dare supporto al combattimento. L'Effetto dei Genieri nel combattimento [15.53a] è consentito quando si attacca attraverso acqua bassa. Le unità corazzate non possono attaccare attraverso lati di esagono di acqua bassa.

15.54. Le unità di Artiglieria Super-Pesante dell'Asse e di Artiglieria Ferroviaria Rifornite danno un DRM (-1) che si usa solamente per annullare qualsiasi DRM del terreno che la forza difendente riceve per la cittadina (con Fango o Neve), città, città maggiore o per fortificazione non distrutta. I DRM della S-HA dell'Asse (o DRM S-HA ed Effetto dei Genieri) non possono eccedere i DRM sovietici ricevuti per il sopracitato terreno.

Nota: Alcune unità di artiglieria ferroviaria ed S-HA hanno anche forza di supporto che si somma alla forza di attacco.

15.55 Missione di Supporto Aereo Ravvicinato [14.5]. Ogni punto CAS dell'Attaccante equivale ad un DRM (-1). Ogni punto CAS del Difensore equivale ad un DRM (+1).

15.56 Mancanza di Rifornamento

- a. Se qualsiasi unità difendente ha un segnalino Fuori Rifornamento, applicate un DRM (-1).
- b. Se qualsiasi unità attaccante non di artiglieria non ha Rifornamento da Attacco (non avendo speso un ASP), applicate un DRM (+1) [15.22].

Nota: Il DRM (+2) si applica anche se l'artiglieria attaccante è rifornita.

15.57 Bonus Armi Combinate (CAB)

- a. Applicate un DRM (-1) se valgono entrambi questi casi:
 - La forza attaccante contiene almeno un'unità corazzata con forza di attacco rossa ed almeno un'unità da ricognizione, fanteria motorizzata, motociclisti, o genieri motorizzati.
 - La forza difendente non contiene unità corazzate (con forza di attacco rossa), anticarro, anticarro motorizzato, corazzata anticarro, antiaerea o motorizzata antiaerea.
- b. È consentito un solo CAB per combattimento.
- c. Il CAB si applica anche se le unità necessarie attaccano da esagoni diversi.
- d. Il CAB non si applica quando tutti i tipi richiesti stanno attaccando attraverso lati di esagono di canale, fiume o fiume maggiore, o quando qualsiasi unità difendente si trova in esagoni di palude [eccetto quando ghiacciata], di fortificazione non distrutta, città, città maggiore, montagna, o alpini.
- e. Il CAB non si applica con condizioni meteo Fango o Neve o dove si applicano condizioni meteo Durature.
- f. Le unità sovietiche non possono ricevere il CAB [mancava loro l'addestramento e le tattiche].

15.58 Bonus di Integrità Divisione Panzer

- a. Quando componenti sufficienti di una Divisione Panzer tedesca attaccano un difensore, applicate un DRM (-1) a quel combattimento. Applicate un DRM per ciascuna Divisione Panzer che si qualifica [**Eccezione:** 18.51d].
- b. Quando componenti sufficienti di una Divisione motorizzata tedesca attaccano un difensore, applicate un DRM (-1) a quel combattimento se la divisione si qualifica. Una divisione Motorizzata si qualifica se una divisione Panzer che si qualifica

- [15.58a] partecipa allo stesso attacco. Una singola Divisione Panzer può qualificare una sola Divisione Motorizzata in un dato combattimento.
- c. Il bonus di integrità si applica anche se le unità componenti di uno dei tipi di divisione stanno attaccando da esagoni diversi o se qualsiasi di esse è stata ridotta in forza.
- d. Le seguenti condizioni consentono ad un Divisione di qualsiasi dei tipi di qualificarsi:
- Nessuna delle necessarie unità componenti può avere un segnalino Fuori Rifornamento, a meno che non usino il Rifornamento da Attacco.
 - Una Divisione Panzer necessita che siano presenti tre delle sue unità componenti: il suo reggimento Panzer (o uno dei suoi battaglioni), più uno dei suoi reggimenti di fanteria motorizzata, più o il secondo reggimento di fanteria motorizzata o l'unità da ricognizione.
 - Una Divisione Motorizzata richiede che siano presenti tutte e tre le sue unità componenti (due reggimenti di fanteria motorizzata e l'unità da ricognizione).

15.6 Procedura di Risoluzione del Combattimento

- Trovate la colonna del rapporto di forze sulla CRT da usare per il combattimento.
- Tirate il dado. Trovate il numero ottenuto nella colonna a sinistra della CRT.
- Incrociate il risultato del dado sulla colonna del rapporto di forze. Applicate il DRM finale per arrivare al risultato del dado finale. Se non c'è da applicare un DRM finale. La casella dove si intersecano il tiro di dado e la colonna del rapporto di forze è il Risultato del Combattimento.
- Dopo aver ottenuto il Risultato del Combattimento, rimuovete i segnalini Attacco Dichiarato dall'esagono Difendente prima di implementare il risultato.
- Applicate tutto il risultato del combattimento prima di passare al combattimento successivo.

16.0 Risultati del Combattimento

16.1 Come Leggere la Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT)

16.11 Ciascun casella sulla CRT è divisa in un risultato alto che si applica all'Attaccante ed uno basso che si applica al Difensore.

16.12 I Risultati sono:

- R** **Arretramento.** Tutte le unità influenzate arretrano, a meno che abbiano un segnalino No Ritirata [16.45a]
- e** **Eliminato.** Rimuovete tutte le unità influenzate dal gioco. Ponetele nella Casella Eliminate o No Ricostruzione
- 1, 2, 3, o 4** **Perdite.** Il gruppo di unità influenzato perde da 1 a 4 livelli di forza [16.2], come indicato dal numero
- *** **Asterisco.** Applicate una possibile perdita di forza aggiuntiva [16.32]
- **Nessun Risultato.** Non vi sono perdite né arretramento dopo il combattimento

16.13 Implementate tutti i risultati prima alle unità difendenti, poi alle unità attaccanti.

16.14 Le unità di artiglieria in un esagono Difendente sono soggette a tutti i risultati del combattimento (incluso subire una perdita), come le unità di artiglieria attaccanti adiacenti all'esagono Difendente. Le unità di artiglieria che partecipano, per entrambe le parti, non adiacenti all'esagono Difendente non sono influenzate dai risultati del combattimento.

16.15 Gli ordini No Ritirata e Ritirata Aggiuntiva possono incrementare o ridurre il risultato di perdita di forza dato dalla CRT [16.45].

16.2 Perdite in Combattimento

16.21 Quando è imposta una perdita di forza in combattimento, il possessore rimuove il numero indicato di livelli di forza dal suo gruppo di unità partecipanti, non da ciascuna unità di quel gruppo.

16.22 Rimozione delle Perdite. Un'unità subisce perdite in livelli di forza. Quando un'unità che contiene due o più livelli di forza subisce la sua prima perdita, girate l'unità sul lato a Forza Ridotta per il primo livello di forza. Se quell'unità subisce un'altra perdita, rimuovetela se è un'unità da due livelli di forza. Se è un'unità da tre o quattro livelli di forza, sostituirla con l'unità nella Tabella Organizzativa della Riduzione di Forza [3.52] avente la stessa identificazione (ma a forza ridotta). Una terza perdita per un'unità di quattro livelli di forza è indicata girando la pedina sostitutiva sul lato ridotto. Se subisce una quarta (o più) perdita, rimuovete l'unità dalla mappa. La pedina a piena forza e la pedina sostitutiva di un'unità non possono essere entrambe in gioco nello stesso momento.

Nota: Usate la Tabella Organizzativa della Riduzione di Forza [3.52] per gestire come assegnare le perdite alle unità di tre e quattro livelli di forza.

16.23 Quando rimuovete un'unità per le perdite in combattimento, ponetele o nella Casella Quadri o nella Casella Eliminate, a seconda di come subisce le perdite. Un'unità viene posta nella Casella Eliminate da un risultato di combattimento **e**, o per non essere in grado di arretrare [16.46], o dopo essere stata distrutta durante il Trasporto Aereo [14.77a + d], o per la Resa [20.0]. Tutte le altre unità ridotte oltre il loro ultimo livello di forza vanno nella Casella Quadri.

Eccezioni:

- 1)** Indipendentemente da come sono perse, ponete sempre le unità Zap ed i treni corazzati eliminati nella Casella Quadri.

- 2) Mettete da parte le Pedine Sostitutive di Reggimento per usarle ancora. Non vanno nella Tabella di Ricostruzione delle Unità.
- 3) Qualsiasi unità con simbolo Non Ricostruire [7.14] va direttamente nella Casella No Ricostruzione sulla Tabella delle Ricostruzione delle Unità.

16.24 Un'unità NKVD in alcuni tipi di terreno [12.53b] non può subire una perdita sino a quando tutte le altre unità nell'esagono non sono state eliminate[21.51b].

16.25 Quando un'unità di artiglieria o corazzata perde un livello di forza (a parte i genieri corazzati), avanzate il segnalino Perdita sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzi [24.41] di un numero di caselle pari al numero di livelli di forza persi.

16.26 Quando viene perso un HQ sovietico, ponetelo nel suo lato Non-Op nella casella appropriata [21.24].

16.3 Risultati con Asterisco

16.31 Il risultato asterisco (*) sulla CRT si applica solamente alle unità attaccanti [**Eccezione: 16.32b**] ed è aggiuntivo a qualsiasi altro risultato; pertanto, può causare una perdita di forza in più. Le perdite causate da asterisco non possono essere annullate da Ordini di Ritirata [16.45b].

16.32 Perdita Obbligatoria

- a. L'asterisco impone una perdita di forza aggiuntiva per ciascuna delle condizioni (cumulative) che si avverano:
 - L'attacco è stato effettuato senza Rifornimento da Attacco [15.22] (indipendentemente dallo stato di rifornimento che le unità attaccanti avevano prima di spendere il rifornimento da attacco).
 - L'attacco è un Attacco Obbligatorio [12.3].
 - L'attacco viene effettuato contro un esagono con una o più fortificazioni non distrutte [18.0]. La linea fortificata si applica solo se tutte le unità attaccanti stanno attaccando attraverso la linea fortificata [13.44d].
- b. Se unità dell'Asse attaccanti o difendenti includono un'unità corazzata con forza di attacco rossa con segnalino Carezza di Carburante, allora l'Asse subisce una perdita di forza aggiuntiva quando si ha un asterisco.

Esempio 1: Unità sovietiche, senza Rifornimento da Attacco, hanno effettuato un Attacco Obbligatorio contro un difensore dell'Asse in un caposaldo. Perdono 3 livelli di forza in più delle perdite indicate se si ha un risultato con asterisco [per la mancanza di Rifornimento da Attacco, per l'Attacco Obbligatorio, e per il caposaldo].

Esempio 2: Unità dell'Asse, senza Rifornimento da Attacco, attaccano un caposaldo sovietico dietro una linea fortificata. Perdono due livelli di forza in più delle perdite indicate se si ha un risultato con asterisco. Il primo livello è per la mancanza di Rifornimento da Attacco, il secondo per la fortificazione non distrutta, caposaldo o linea fortificata, ma non per entrambi.

16.33 Perdite per Asterisco in Situazioni Speciali. Quando valgono le condizioni per la Perdita di Corazzati per Attrito [16.33a] o Perdita dei Genieri [16.33b], il risultato asterisco impone la prima perdita in 16.32 o da unità corazzata (con forza di attacco in rosso) o da genere. Quando valgono entrambe le condizioni (corazzata e genieri), l'unità corazzata con forza di attacco in rosso subisce la prima perdita. Qualsiasi perdita rimanente per 16.32 ed altre perdite numeriche possono essere assorbite da qualsiasi altro tipo di unità. La Perdita di Corazzati per Attrito e la Perdita dei Genieri non sono cumulative con le perdite della regola 16.32.

a. Perdita di Corazzati per Attrito

- 1) Le condizioni della Perdita di Corazzati per Attrito hanno effetto in tutte le situazioni di combattimento nelle quali si ha un risultato con asterisco (*), e:
 - La forza attaccante contiene uno o più livelli di forza di unità corazzate con forza di attacco in rosso, e;
 - La forza difendente ha uno o più livelli di forza di unità corazzata, anticarro, anticarro motorizzata, corazzata anticarro, antiaerea, o motorizzata antiaerea, e;
 - Vale almeno una delle condizioni in 16.32, oppure si ha un risultato di perdita numerica per l'Attaccante sulla CRT.
- 2) Dove il risultato con asterisco impone una Perdita di Corazzati per Attrito, un'unità corazzata con forza di attacco in rosso subisce la prima perdita. Altri tipi di unità subiscono le altre perdite, come imposto dalla regola 16.32 e da qualsiasi perdita numerica.
- 3) **Perdita del Difensore.** Quando l'attaccante subisce una perdita di forza obbligatoria per Attrito dei Corazzati ed il risultato del combattimento impone qualsiasi perdita al difensore, questi subisce la prima perdita da un'unità corazzata con forza di attacco in rosso. Se questa non è presente, allora la perdita deve essere subita a sua scelta da un'unità anticarro, motorizzata anticarro, antiaerea, o motorizzata antiaerea,

Esempio: Unità dell'Asse con Rifornimento da Attacco e con unità corazzata con forza di attacco in rosso attaccano unità sovietiche che includono un'unità anticarro di un livello di forza entro un caposaldo. Il risultato del combattimento è 1*/1. Qui la forza dell'Asse subisce due perdite. L'asterisco normalmente impone una perdita aggiuntiva da qualsiasi tipo di unità [per il caposaldo], ma per la presenza delle condizioni di Attrito Corazzato, l'unità corazzata subisce la perdita per l'asterisco. Il "1" causa un'altra perdita, sebbene da qualsiasi tipo di unità. Dal momento che l'attaccante ha subito una perdita per Attrito Corazzati ed è imposta anche una perdita per il difensore, la forza sovietica perde l'unità anticarro da un livello di forza.

b. Perdita dei Genieri

- 1) La Perdita dei Genieri ha effetto in tutte le situazioni di combattimento dove si ha un risultato con asterisco (*) e:
 - La forza attaccante contiene uno o più livelli di forza di unità consentite per l'Effetto dei Genieri [15.53] o Distruzione dei Bunker [15.44], e;
 - Sono consentiti e dichiarati l'Effetto dei Genieri o la Distruzione dei Bunker, e;
 - Si applica almeno una delle condizioni in 16.32.

- 2) Dove il risultato con asterisco impone una perdita, un'unità del tipo dichiarato [vedere 15.44a o 15.53a] subisce la prima perdita imposta dall'asterisco. La perdita non viene raddoppiata se si dichiarano entrambi gli effetti in 15.44 e 15.53 ed una unità (a scelta dell'attaccante) può subire la perdita imposta. Altri tipi di unità subiranno qualsiasi ulteriori perdite, come imposte dalla regola 16.32 e dalla perdita numerica.

Esempio 1: Unità dell'Asse con Rifornimento da Attacco e con generi attaccano unità sovietiche in un caposaldo. Viene dichiarato l'Effetto dei Genieri [15.53]. Quando il risultato del combattimento non ha asterisco, nessun livello di forza dell'Asse in più viene perso, a parte il risultato numerico. Se invece il risultato è (*) o (R*), l'asterisco impone una perdita aggiuntiva per attaccare una fortificazione. Avendo dichiarato l'Effetto dei Genieri, è necessaria una perdita di genere per assorbire la perdita dettata dall'asterisco. La R impone un arretramento [16.4]. Se un'unità corazzata dell'Asse con forza di attacco rossa fosse inclusa, e la forza sovietica avesse uno o più dei tipi indicati, l'unità corazzata subirebbe una perdita per Attrito Corazzato (se si ha l'asterisco) ed il genere non subirebbe alcuna perdita [16.33].

Esempio 2: Unità dell'Asse con Rifornimento da Attacco e con generi attaccano unità sovietiche in un caposaldo. Viene dichiarato l'Effetto dei Genieri. Il risultato del combattimento è (1*). Ora la forza dell'Asse perde due livelli di forza. Dal momento che l'attacco viene effettuato contro un caposaldo, il risultato asterisco indica che è necessaria una perdita aggiuntiva. Dal momento che è stato dichiarato l'Effetto dei Genieri, il genere subisce la prima perdita per l'asterisco. Il "1" causa una perdita da qualsiasi tipo di unità

Esempio 3: Unità dell'Asse con Rifornimento da Attacco e con generi attaccano unità sovietiche in un caposaldo. Viene dichiarato l'Effetto dei Genieri. Il risultato del combattimento è (1) (no asterisco). Viene perso un solo livello di forza dell'Asse (per il "1") che non deve necessariamente essere di generi. Anche se è stato dichiarato l'Effetto dei Genieri, ci vuole l'asterisco per imporre la prima perdita ai generi.

Esempio 4: Unità dell'Asse con Rifornimento da Attacco e con generi attaccano unità sovietiche in un caposaldo. Non viene dichiarato l'Effetto dei Genieri. Il risultato del combattimento è (1*). I generi fanno ancora parte della forza attaccante, ma non hanno dato il loro Effetto [un DRM (-1)] contro la fortificazione. L'asterisco impone ancora una perdita in più per l'Asse avendo attaccato la fortificazione, ma i generi non sono obbligati a subire perdite.

Esempio 5: Unità dell'Asse con Rifornimento da Attacco e con generi attaccano unità sovietiche in una città. Viene dichiarato l'Effetto dei Genieri. Il risultato del combattimento è (1*). La forza dell'Asse perde 1 solo livello di forza anche è stato dichiarato l'Effetto dei Genieri; la regola 16.32 non impone perdite aggiuntive per gli attacchi contro esagoni di città.

16.4 Arretramento

Quando un risultato del combattimento ha un risultato R, il possessore muove immediatamente le unità influenzate individualmente (o in gruppo) di due esagoni distanti dall'esagono Difendente. Un'unità non in grado di ritirarsi con le restrizioni sotto indicate viene posta nella Casella Eliminate [talvolta nella Casella Quadri; vedere 16.42 e 16.43]. L'Arretramento non è movimento e non usa MP.

Nota: Un'unità di artiglieria razzi o un'unità di Genieri oltre il limite del raggruppamento possono dover arretrare dopo il combattimento [13.32]. Le unità nelle Cittadelle ignorano gli arretramenti [18.51d].

16.41 Un'unità non si può ritirare attraverso un lato di esagono di terreno che le è proibito al movimento, o fuori dal bordo dell'area dello scenario, o sopra unità combattenti nemiche o in o attraverso ZOC nemiche [**Eccezione:** 16.48]. Un'unità può sempre ritirarsi in o attraverso un esagono che contiene un'unità combattente amica anche se viene esercitata una qualsiasi ZOC nemica in quell'esagono.

16.42 Arretramento e Raggruppamento. Un'unità si può ritirare attraverso un esagono che contiene unità amiche, anche se eccede (temporaneamente) il limite del raggruppamento mentre passa attraverso. Un'unità non può terminare il suo arretramento violando il limite del raggruppamento. Se non ha altre alternative se non violare il limite del raggruppamento, muovetela di un esagono in più lontana dalla sua posizione di combattimento originaria. Se ancora eccede il limite nel terzo esagono, rimuovetela e ponetela nella Casella Quadri (o Casella Eliminate se non può tracciare una LOC di qualsiasi lunghezza). Un giocatore non può rimuovere le unità in un esagono per far spazio alle unità che arretrano.

16.43 Un'unità non può terminare la sua ritirata in un esagono Difendente ancora sotto Attacco Dichiarato. Se non ha alternative, muovetela di un esagono in più. Se non è in grado di farlo, o eccederebbe il limite al raggruppamento nel terzo esagono, rimuovetela e ponetela nella Casella Quadri (o Casella Eliminate se non può tracciare una LOC di qualsiasi lunghezza).

16.44 Tutte le unità che arretrano in un singolo combattimento lo fanno nello stesso momento [quindi, un'unità non può tenere aperta una via di fuga per un'altra unità e poi ritirarsi]. Se il risultato della CRT impone l'arretramento di un difensore, rimane valido anche quando non rimane alcuna unità attaccante che potrebbe occupare l'esagono del difensore.

Esempio: Un'unità di un livello di forza attacca due livelli di forza di difensori a rapporto 3-4. Il tiro di dado è "3" (senza DRM) il che causa una perdita per l'attaccante e l'arretramento del difensore. Anche se l'unità attaccante verrà rimossa avendo un solo livello di forza, il difensore deve arretrare. Le unità difendenti arretrano per prime e poi l'unità attaccante viene rimossa.

16.45 Unità con Segnalini Ordini



a. No Ritirata. Unità con ordini No Ritirata non arretrano. Quando si ha un risultato di arretramento, assegnate una perdita di forza aggiuntiva oltre al risultato del combattimento, e rimuovete il segnalino No Ritirata.



b. Ritirata Aggiuntiva. Le unità con segnalino Ritirata Aggiuntiva devono arretrare di 3 esagoni invece dei normali due. Applicare la regola seguente, e rimuovete il segnalino Ritirata Aggiuntiva dopo l'arretramento.

- Il percorso di arretramento è sempre determinate dal giocatore che non possiede le unità. Comunque, questo giocatore non può arretrare le unità attraverso esagoni proibiti [causandone l'eliminazione; 16.47], oppure attraverso esagoni dove l'unità può essere soggetta a perdita quando arretra attraverso ZOC nemica [16.48], se sono disponibili percorsi di arretramento

alternativi e sicuri. Se esistono percorsi di arretramento alternativi e sicuri, il giocatore che non le possiede può scegliere qualsiasi di essi.

- Le unità con segnalino Ritirata Aggiuntiva non possono arretrare attraverso una ZOC nemica [eccezione a 16.48] a meno che l'esagono non sia occupato da unità amiche.
- Le unità con segnalino Ritirata Aggiuntiva subiscono meno perdite. Se il risultato del combattimento per la forza contiene sia arretramento che un risultato numerico [es.: 1R, 2R o 3R], il numero di livelli di perdita viene ridotto di uno.
- Le unità attaccanti con segnalino Ritirata Aggiuntiva non possono avanzare dopo il combattimento [16.5], anche se consentito dal risultato del combattimento.

16.46 Unità che non sono in grado di Arretrare

- a. Le unità che sono totalmente circondate e non in grado di arretrare sono eliminate. Ponetele nella Casella Eliminate (o Casella No Ricostruzione, a seconda del tipo). Le Pedine Sostitutive di Reggimento [23.0] sono messe da parte per il riutilizzo. Ponete il treno corazzato e le unità Zap nella Casella Quadri.

Nota: Le unità possono essere in grado di arretrare attraverso una ZOC nemica [16.48]. Il cambio di condizioni meteo può rendere possibile o impossibile l'arretramento.

Esempio 1: Il Gelo [5.23] può rendere possibile arretrare attraverso fiumi maggiori ed altre aree gelate [5.23c].

Esempio 2: Il Fango può annullare le vie di arretramento per l'artiglieria Super-Pesante [16.47a].

- b. Le unità obbligate ad arretrare fuori da un bordo mappa sono rimosse dal gioco e poste nella Casella Quadri (o No Ricostruzione).
- c. Le seguenti unità non possono arretrare in alcun caso e quindi sono eliminate se obbligate ad arretrare:
 - Unità con zero MA
 - Artiglieria Ferroviaria (in modalità Fuoco)
 - Artiglieria Super-Pesante (in modalità Fuoco)
- d. I Depositi di Rifornimenti non possono arretrare e quindi sono rimossi (ma possono essere ancora riutilizzati). Le altre unità raggruppate con qualsiasi di questi possono ancora arretrare. Una MSU può arretrare ma viene rimossa se tutte le altre unità con essa sono state eliminate.

16.47 Le seguenti unità hanno percorsi di arretramento limitati. Un'unità che non può seguire il suo percorso di arretramento limitato viene eliminata.

- a. Le unità di artiglieria Super-Pesante sul lato mobile possono arretrare solo attraverso lati di esagono attraversati da strada minore, strada principale, autostrada, o ferrovie. Dove valgono le condizioni di Fango o Neve, non possono arretrare attraverso strada minore o ferrovia.
- b. I treni corazzati o l'artiglieria ferroviaria (in modalità Mobile) possono arretrare solo lungo una ferrovia collegata e non possono arretrare attraverso un esagono vuoto in ZOC nemica [eccezione a 16.48c]
- c. Una flottiglia può arretrare solo attraverso esagoni dove la TEC consente il movimento, ed attraverso acque basse. Le unità Flottiglia non possono arretrare lungo lati di esagono di fiume ghiacciato o sopra altre aree ghiacciate [5.23c].
- d. Nessuna unità (tranne le Flottiglie) può arretrare attraverso un lato di esagono di lago o mare senza ponte.
- e. Un'unità può arretrare attraverso un lato di esagono di fiume maggiore solo se inizia adiacente e potrebbe attraversare nella fase di movimento successiva nella quale ha tutta la MA (modificata per le condizioni meteo del turno corrente). Una volta che attraversa, cessa di arretrare [come in 14.45c] invece di proseguire di un secondo esagono.

16.48 Arretramento attraverso ZOC Nemica. Un'unità non può terminare il suo arretramento in un esagono vuoto in ZOC nemica. Comunque, può arretrare attraverso (e fermarsi lì) esagoni occupati da una o più unità combattente amica anche se un'unità nemica esercita la sua ZOC in quell'esagono (l'occupazione amica dell'esagono annulla la ZOC per questo fine).

- a. Se un'unità non ha alternative se non di cessare il suo arretramento obbligatorio in un esagono con segnalino di Attacco Dichiarato, deve arretrare di un esagono aggiuntivo. Se anche questo esagono ha segnalino di Attacco Dichiarato, o eccederebbe il limite del raggruppamento nel terzo esagono, ponete l'unità che arretra nella Casella Quadri o nella Casella No Ricostruzione.
- b. Un'unità non può arretrare attraverso due esagoni vuoti consecutivi in ZOC nemica. Qualsiasi unità obbligata a farlo viene posta invece nella Casella Eliminati. Le unità con indicazione "R" sono poste nella Casella No Ricostruzione.
- c. Un'unità (o gruppo) può arretrare attraverso un esagono vuoto in ZOC nemica [Eccezione: 16.45b], ma rischia la rimozione. Quando questo tipo di arretramento termina, l'unità (o gruppo) perde un livello di forza (a scelta del possessore). Questa perdita può essere del tipo cui non è consentito arretrare. Usate la Tabella dell'Arretramento per determinare il destino dei livelli rimanenti. Tirate il dado ed implementate i DRM necessari. I risultati sono:

Si l'arretramento ha successo, e non si hanno altre perdite

No il tentativo di arretramento fallisce; rimuovete tutte le unità che arretrano e ponetele nella Casella Quadri

Nota: Le unità di artiglieria possono essere poste nella Casella Eliminati per incrementare le possibilità che altre unità arretrino (per evitare il DRM +2 sfavorevole).

- d. Un HQ che arretra attraverso un esagono vuoto in ZOC nemica si gira immediatamente sul lato Non-Op [21.23].

16.5 Avanzare

Quando l'esagono Difendente non contiene più unità combattenti quale risultato di un Attacco Dichiarato, l'attaccante ha l'opzione di far avanzare le unità attaccanti [eccezione 12.15b] in quell'esagono sino al limite di raggruppamento. L'avanzata non è movimento e non usa punti movimento.

16.51 L'attaccante decide se avanzare prima di risolvere il combattimento successivo. Non è obbligato a far avanzare un'unità. Le unità che avanzano non possono attaccare ancora in quella fase anche se l'avanzata le pone adiacenti ad esagoni Difendenti dove il combattimento deve ancora essere risolto.

16.52 Solo le unità attaccanti che hanno partecipato a quel combattimento possono avanzare.

- Le unità possono avanzare da qualsiasi degli esagoni dai quali è stato portato l'attacco.
- Le unità con segnalini Ritirata Aggiuntiva o No Movimento non possono avanzare.
- Le unità che non partecipano non possono avanzare, anche se sono nello stesso esagono attaccante o sono servite solamente per bloccare l'arretramento nemico.
- Quando un esagono diventa vuoto perché unità Non Testate si sono rivelate unità da "Rimuovere", le unità già dichiarate per quel combattimento hanno l'opzione di avanzare.

Nota: I Genieri [15.53c] e l'artiglieria razzi [13.32b] hanno requisiti speciali di avanzata ed arretramento.

16.53 Le unità che avanzano possono entrare solo in un esagono Difendente lasciato vuoto. Ignorano le ZOC nemiche per entrare nell'esagono.

16.54 Nel caso di un combattimento multi esagono, le unità vittoriose possono avanzare da qualsiasi esagono dal quale è stato effettuato l'attacco ed in qualsiasi esagono Difendente adiacente, soggette ai limiti imposti dal terreno e dal raggruppamento.

Nota: E' possibile che un'unità possa muovere adiacente ad un fiume maggiore, attaccare attraverso di esso, ed avanzare attraverso di esso dopo il combattimento nello stesso turno. Le unità corazzate non possono avanzare attraverso un lato di esagono di fiume maggiore (non ghiacciato) a meno che non vi sia un ponte non distrutto sul lato di esagono tra di esse e l'esagono Difendente.

17.0 Mappa di Dettaglio

La difesa sovietica di alcune città divenne un evento epico della guerra in Unione Sovietica. Queste sono le città che in seguito avrebbero ottenuto il titolo onorifico di "Città Eroe" dal governo nazionale sovietico. Per riprodurre questi assedi famosi, l'area della città ed alcuni degli esagoni circostanti, sulla mappa, sono stati rappresentati da una mappa di Dettaglio.

17.1 Panoramica della Mappa di Dettaglio

17.11 Una Mappa di Dettaglio non è presente in tutti i titoli della serie. Per ogni gioco che include una Mappa di Dettaglio, l'area specificata (solitamente una città) sulla mappa principale è un'area racchiusa da un contorno nero. L'area racchiusa è quello che la Mappa di Dettaglio rappresenta.

- Le unità di terra entro l'area della Mappa di Dettaglio della mappa principale sono sempre poste nella Mappa di Dettaglio. Non usate gli esagoni della mappa principale entro l'area di Dettaglio [comunque, potrebbero essere usati per alcuni calcoli del raggio].
- Non vi sono variazioni alla Sequenza di Gioco tra le mappe normali e la Mappa di Dettaglio [**Eccezione:** 17.6]. Il movimento delle unità su entrambe le mappe e tra entrambe le mappe viene effettuato in qualsiasi ordine durante la fase di gioco appropriata. Gli attacchi sono dichiarati e risolti in qualsiasi ordine su entrambe le mappe.

17.12 Vi sono due tipi di esagoni sulla mappa di Dettaglio:

- Esagoni di Transizione (tutti gli esagoni adiacenti alla linea di confine con la Mappa di Dettaglio; ciascun esagono contiene un pallino giallo).
- Esagoni di Dettaglio (tutti gli altri esagoni nella Mappa di Dettaglio).

17.13 Mega Esagoni. La Mappa di Dettaglio include gruppi di sette esagoni di Dettaglio, detti "mega" esagoni. Ciascuno ha un numero di riferimento corrispondente ad un esagono sulla mappa principale. I mega esagoni si usano solo per riferimento ed orientamento e per contare alcune distanze come il raggio dell'artiglieria.

17.2 Esagoni della Mappa di Dettaglio

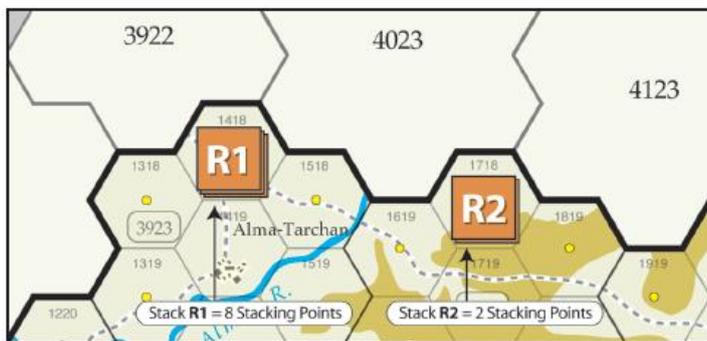
17.21 La scala della Mappa di Dettaglio differisce da quella della mappa principale, quindi il suo terreno di esagono in esagono non sempre corrisponde esattamente con il terreno illustrato negli esagoni della mappa principale.

Nota: I mega esagoni di Dettaglio si conformano in modo generale all'esagono corrispondente sulla mappa principale, ma mentre l'esagono sulla mappa principale appare di un solo tipo di terreno (come colline), l'area corrispondente della Mappa di Dettaglio può contenere colline solo in alcuni degli esagoni di Dettaglio. Talvolta vi sono altri dettagli di terreno come boschi, strade, ecc. nella Mappa di Dettaglio quando l'area corrispondente sulla mappa principale non ne contiene alcuno di essi. A questa scala possiamo avere i benefici di un maggiore dettaglio.

17.22 Gli esagoni di Transizione si trovano solamente nel bordo del Dettaglio. Questi esagoni segnano il confine tra la mappa principale e la mappa di Dettaglio. Un lato di esagono spesso e nero è un altro elemento grafico che indica l'esatto punto in cui si cambia tra gli esagoni di Transizione della Mappa di Dettaglio e gli esagoni della mappa principale adiacenti alla Mappa di Dettaglio. Gli esagoni di Transizione differiscono dagli esagoni interni del Dettaglio per quanto segue:

- Gli esagoni di Transizione del Dettaglio contengono ciascuno un pallino giallo per distinguerli dagli esagoni Interni del Dettaglio.
- La proiezione della ZOC tra gli esagoni di Transizione del Dettaglio e gli esagoni adiacenti della mappa principale differisce dalla normale proiezione della ZOC.
- Il raggruppamento per il combattimento tra gli esagoni di Transizione e gli esagoni adiacenti della mappa principale differisce dal raggruppamento per il combattimento sugli esagoni della mappa principale.

17.23 Il raggruppamento in qualsiasi esagono di Dettaglio è limitato ad otto (8) punti raggruppamento. Inoltre, il raggruppamento su più esagoni di Transizione è limitato ad un massimo di dieci (10) punti raggruppamento che possono essere adiacenti a qualsiasi singolo esagono con numero della mappa principale mostrato nel Dettaglio.



Esempio: Il gruppo R1 nell'esagono di Transizione 1418 contiene 8 punti raggruppamento, che è il massimo consentito per un esagono di Dettaglio. Il gruppo R2 nell'esagono di Transizione 1718 contiene 2 punti raggruppamento. I due gruppi, totale 10 punti raggruppamento, sono entrambi adiacenti all'esagono della mappa principale 4023. Nessuna unità sovietica aggiuntiva avente un valore di raggruppamento di uno o più può raggrupparsi negli esagoni di Transizione 1518, 1619, o 1718 per la presenza dei 10 punti raggruppamento, il massimo consentito adiacente ad un esagono della mappa principale.

Nota: Il test del gioco ha rivelato che il sovietico potrebbe raggruppare sino ad otto punti raggruppamento per esagono di Transizione, presentando al giocatore dell'Asse sino a 24 punti raggruppamento di difensori da attaccare con soli 10 punti raggruppamento (prima di aggiungere l'artiglieria). In effetti, questo potrebbe artificialmente bloccare l'entrata in aree critiche della mappa di Dettaglio.

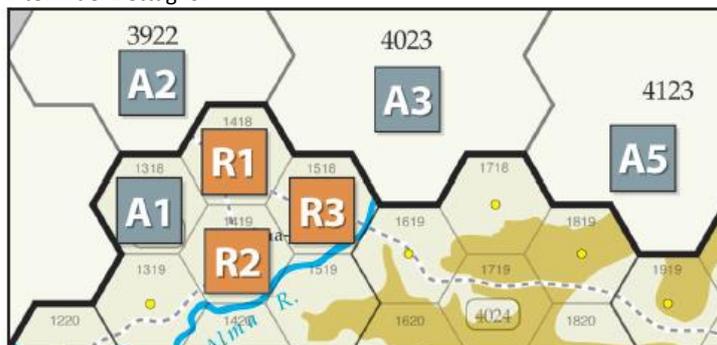
17.24 I Capisaldi non possono essere costruiti sugli esagoni di Transizione [stesso problema di cui sopra con il blocco che diventava un vero problema per l'Asse]. I Capisaldi si costruiscono solamente in esagoni di Dettaglio dove si usa il Dettaglio e non l'esagono della mappa principale.

17.3 Zone di Controllo nella Mappa di Dettaglio

17.31 Mentre si trova in un esagono della Mappa di Dettaglio, qualsiasi unità con una ZOC controlla l'esagono di Dettaglio che occupa ed esercita la sua ZOC nei sei esagoni circostanti della Mappa di Dettaglio.

17.32 Le ZOC si estendono in esagoni adiacenti della mappa principale solo da parte di unità che hanno una ZOC che occupa esagoni di Transizione direttamente adiacenti ad un esagono della mappa principale. Gli effetti di queste ZOC sono identici agli effetti delle ZOC sulla mappa principale.

17.33 Le unità negli esagoni della mappa principale che hanno una ZOC esercitano la loro ZOC in tutti gli esagoni di Transizione adiacenti, ma non in esagoni interni del Dettaglio.



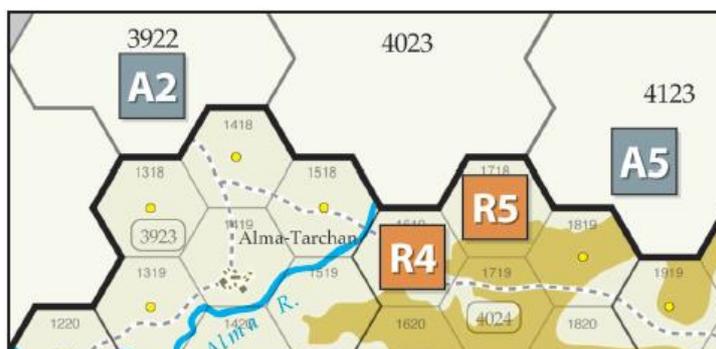
Esempio: L'unità sovietica R1 esercita una ZOC negli esagoni 3922 e 4023 della Mappa Q, e negli esagoni di Dettaglio 1918, 1418 e 1518. L'unità R3 esercita una ZOC nell'esagono 4023 della Mappa Q e negli esagoni adiacenti di Dettaglio ma non in Q3922. L'unità R2 non esercita una ZOC in alcun esagono della Mappa Q ma esercita una ZOC in tutti gli esagoni di Dettaglio adiacenti. L'unità dell'Asse A3 esercita una ZOC negli esagoni di Dettaglio 1418, 1518, 1619 e 1718 e negli esagoni della Mappa Q 3922,4022 (non nell'illustrazione), 4122 (non nell'illustrazione) e 4123.

17.4 Movimento nella Mappa di Dettaglio

La Capacità di Movimento stampata di un'unità rimane invariata nella Mappa di Dettaglio.

17.41 Esagoni Adiacenti sulla Mappa Principale

- a. Si applicano tutti i costi standard del terreno in MP e tutti gli effetti sul movimento. Le unità funzionano negli esagoni della Mappa di Dettaglio allo stesso modo, per tutti gli aspetti, degli esagoni della mappa principale.
- b. Le unità che non sono in grado di entrare negli esagoni di Dettaglio dagli esagoni della mappa principale (in quanto non hanno MP sufficienti rimasti) rimangono in quegli esagoni adiacenti sino alla successiva fase di movimento disponibile.



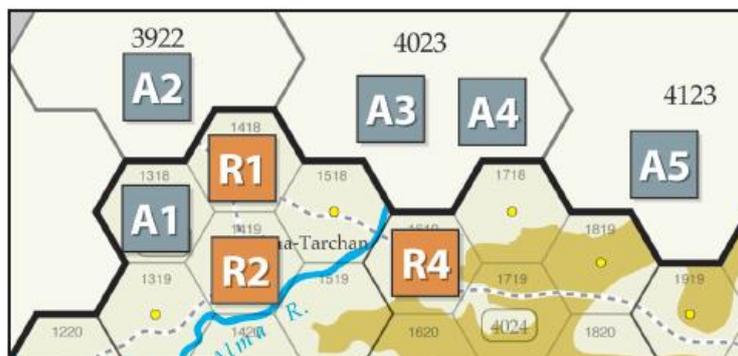
Esempio: L'unità dell'Asse A2 inizia il movimento in Q3922. Muove nell'esagono di Dettaglio 1418 spendendo $\frac{1}{2}$ MP in quanto sta muovendo lungo una strada minore (con condizioni meteo Asciutto), poi spende un altro $\frac{1}{2}$ MP per muovere in 1419, dove si ferma. Nel suo turno il giocatore sovietico muove la sua unità R4 dall'esagono Interno 1619 a Q4023 spendendo 1 MP per attraversare il fiume ed 1 MP per entrare in un esagono di terreno aperto (ed 1 MP per muovere in ZOC nemica). Si deve fermare essendo ora entrata nella ZOC dell'unità dell'Asse A5 (A2 ha mosso in 1419). La R5 sovietica non può muovere direttamente in Q4023 in quanto sarebbe un movimento direttamente da ZOC nemica a ZOC nemica [a meno che non usi il Movimento di Infiltrazione, 11.4]. Potrebbe comunque muovere da 1718 a 1619 e poi a Q4023 (quindi spendendo un totale di 5 MP).

17.42 Movimento Speciale sulla Mappa di Dettaglio

- Per il movimento ferroviario o strategico nella mappa di Dettaglio, ogni esagono ha lo stesso costo di un esagono sulla mappa principale. Ciascun esagono di Dettaglio occupato o dove si entra non può essere più vicino di tre esagoni sulla Mappa di Dettaglio da qualsiasi esagono di Dettaglio o esagono della mappa principale che contiene unità combattenti nemiche.
- Le unità di Flottiglia muovono in o escono dalla Mappa di Dettaglio attraverso esagoni della mappa principale tutti di mare o costieri, allo stesso modo delle unità di terra con gli esagoni di terra.
- Le unità Navali [vedere Modulo Navale] muovono da esagoni di porto della Mappa di Dettaglio entro il normale movimento navale e non contano gli esagoni.

17.5 Combattimento nella Mappa di Dettaglio

17.51 Gli attacchi da esagoni della mappa principale in esagoni di Transizione sono risolti con limiti di raggruppamento diversi: sino a 10 punti raggruppamento nell'esagono sulla mappa principale, e sino ad 8 punti raggruppamento in ogni esagono di Transizione attaccato.



Esempio: Se l'unità dell'Asse A3 attacca l'unità sovietica R1, deve anche attaccare R4 in quanto R4 esercita una ZOC nell'esagono adiacente della Mappa Q 4023 (occupa un esagono della Mappa di Dettaglio adiacente ad un esagono della Mappa Q). La A3 dell'Asse non può attaccare la R2 sovietica in quanto non sono adiacenti. La A5 dell'Asse non può attaccare R5 in quanto non sono adiacenti. A2 può attaccare solo R1.

17.52 Gli attacchi effettuati interamente da esagoni nella Mappa di Dettaglio ad esagoni nel Dettaglio devono rispettare il limite di otto punti raggruppamento per gli esagoni della Mappa di Dettaglio.

Eccezioni: Unità Genieri [15.53c] ed artiglieria razzi [13.32b / c].

Esempio: Nell'esempio in 17.51, se l'unità dell'Asse A1 nell'esagono di Dettaglio 1318 attacca, deve ingaggiare sia R1 che R2 in quanto entrambe queste unità esercitano una ZOC nel suo esagono. Notate che se A2 attacca R1, allora A1 deve ingaggiare solo R2.

17.53 Un'unità obbligata ad arretrare per i risultati del combattimento può arretrare fuori dalla Mappa di Dettaglio ed in qualsiasi esagono della mappa principale dove normalmente potrebbe muovere. Può anche arretrare dalla mappa principale nella Mappa di Dettaglio, o può combinare i due se arretra di due esagoni. Ciascun esagono conta come un esagono di arretramento, che sia sulla mappa regolare o di Dettaglio.

17.54 Combinazione dell'Artiglieria Sovietica nella Mappa di Dettaglio

- Sino a due unità di artiglieria sovietiche (inclusa l'artiglieria da difesa costiera) possono combinare le loro forze di supporto per esagoni Difendenti nella mappa di dettaglio.

- b. Tante unità di artiglieria quante se ne desiderano possono combinare la loro forza di supporto sempre che siano tutte entro il raggio di comando di un HQ adatto [eccezione a 13.15]
- c. Le unità Navali [vedere Modulo Navale] che danno supporto di artiglieria per le unità di terra sono incluse entro i limiti di combinazione [13.15] solo se sono in un esagono di porto ed entro il raggio di comando dell'HQ che consente la combinazione. Le unità Navali possono effettuare il supporto di artiglieria (in attacco o difesa) indipendentemente dal loro stato di Prontezza.

Nota: L'artiglieria per ogni Mappa di Dettaglio era organizzata sotto un singolo comandante. Aveva il controllo centralizzato delle batterie di tutti i tipi di cannoni nell'area. I valori dell'artiglieria da difesa costiera sono stati modificati per le loro funzioni apparentemente contraddittorie di ingaggiare sia bersagli di terra che in mare.

17.6 Combattimento Motorizzato dell'Asse nella Mappa di Dettaglio

17.61 Dopo aver completato il movimento nella Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse, le unità dell'Asse con MA entro una casella rossa possono effettuare il combattimento. Le unità con MA non entro una casella rossa non possono attaccare. Il giocatore dell'Asse dichiara questi attacchi come desidera, usando tutte le normali regole del combattimento [15.0 e 16.0]. Ciascun Attacco Dichiarato richiede il suo Rifornimento da Attacco. il combattimento può ricevere supporto da qualsiasi unità di artiglieria entro il raggio che non ha già sparato e da qualsiasi unità aerea disponibile.

17.62 Il giocatore sovietico non può effettuare questo tipo di combattimento. le unità sovietiche adatte possono effettuare il movimento di Reazione quando causato da questo combattimento. l'artiglieria sovietica entro il raggio e che non ha sparato può fornire supporto e le unità aeree disponibili possono dare CAS. Gli HQ sovietici possono emanare nuovi segnalini di Ordini.

17.63 Il combattimento motorizzato dell'Asse può essere effettuato solo contro esagoni Difendenti in una mappa di Dettaglio. L'artiglieria di supporto può trovarsi fuori dalla Mappa di Dettaglio (se ha il raggio).

17.64 Il combattimento motorizzato dell'Asse non è consentito contro esagoni Difendenti dove si applicano le condizioni meteo Fango.

17.7 Situazioni Speciali nella Mappa di Dettaglio

17.71 Calcoli del Raggio

- a. Per le distanze nella Mappa di Dettaglio, triplicate il raggio per tutta l'artiglieria (di entrambe le parti), per le limitazioni del raggio aereo (entrambe le parti), e per il raggio di comando degli HQ (Op o Non-Op). Il raggio AA raddoppia. Il raggio della LOC [6.14b] per il Rifornimento Generale e da Attacco non cambia.
- b. Il raggio può essere calcolato parzialmente sulla mappa principale e parzialmente sulla Mappa di Dettaglio.
Esempio: Quando si misura il raggio dell'artiglieria dalla Mappa di Dettaglio alla mappa principale, ogni tre esagoni di raggio inutilizzati si conservano sulla mappa principale come un esagono della mappa principale. Ignorate se meno di tre. Quando misurate il raggio dalla mappa principale sulla Mappa di Dettaglio, triplicate tutto il raggio rimasto dopo aver sottratto la parte della mappa principale.
- c. Quando si misura il raggio sulla mappa principale, poi su quella di Dettaglio, e poi si torna sulla mappa principale, contate solo i mega esagoni sulla Mappa di Dettaglio come normali esagoni, o usate gli esagoni della mappa principale che sono dentro il confine della Mappa di Dettaglio. I due metodi dovrebbero dare lo stesso risultato.

Nota: I giocatori hanno spesso riportato di dimenticare che la loro artiglieria sulla mappa principale possa essere usata per sparare nella Mappa di Dettaglio, e viceversa. Lo "scollegamento" tra le due mappe non può essere evitato, quindi fate particolare attenzione quando muovete le unità, assegnate il supporto di artiglieria, ecc.

17.72 Le unità AA nella Mappa di Dettaglio ed in ZOC nemica (dalla mappa di dettaglio o fuori da essa) non possono effettuare il Fuoco AA. Comunque, una può qualificarsi come "distruttore di bunker" [15.44] in ciascun attacco.

Nota: Per il minore spazio nella Mappa di Dettaglio, sono ora ingaggiate in prima linea.

17.73 Operazioni Aeree nella Mappa di Dettaglio. Ogni esagono della Mappa di Dettaglio è l'equivalente di un esagono sulla mappa principale per determinare gli esagoni di Missione. Non vi sono variazioni dalla mappa principale in numero di unità consentite o tipi di missione, ma il raggio viene contato per mega esagono.

18.0 Fortificazioni

Le Fortificazioni danno benefici difensivi alle unità amiche. Vi sono quattro tipi di fortificazioni: capisaldi, linea fortificata, cintura fortificata e cittadella. I Capisaldi sono a disposizione di entrambi i giocatori, ma gli altri tipi danno beneficio solo al sovietico. Solo i capisaldi possono essere costruiti nel corso del gioco.

18.1 Caratteristiche Comuni

18.11 Una fortificazione nemica non distrutta (attiva) blocca il tracciamento di una Via di Rifornimento amica o conversione di ferrovia attraverso l'esagono che occupa, o attraverso il suo lato di esagono (nel caso di linea fortificata) Le fortificazioni distrutte non bloccano le Vie di Rifornimento.

18.12 Spendete un MP in più per entrare in un esagono che contiene un qualsiasi tipo di fortificazione nemica attiva. Se l'esagono contiene una linea fortificata attiva, il movimento attraverso il lato di esagono di linea fortificata costa il MP extra. Negli esagoni che contengono sia linee fortificate amiche che capisaldi, il costo è ancora un MP aggiuntivo indipendentemente dal lato di esagono attraversato. Una strada (di qualsiasi tipo) o ferrovia non annulla questo costo aggiuntivo.

18.13 Distruzione delle Fortificazioni

- Una fortificazione viene distrutta quando qualsiasi tipo di unità combattente nemica rimane nell'esagono della fortificazione durante la sua Fase dei Genieri. Le Cittadelle e gli esagoni di Linea Fortificata possono anche essere distrutti dal Bombardamento [13.43 e 13.44]. Ponete un segnalino disponibile di Fortificazione Distrutta su quelle fortificazioni che sono stampate sulla mappa.
- I segnalini Caposaldo sono rimossi dalla mappa (e possono essere riutilizzati). I Capisaldi possono anche essere rimossi per il Deterioramento dei Capisaldi [6.36] e con la rimozione volontaria da parte del possessore. Un caposaldo in costruzione viene rimosso immediatamente se un'unità combattente nemica entra nel suo esagono.

18.14 Non è consentito Sbaragliare ed ottenere il Bonus Armi Combinate contro un esagono che contiene una cintura fortificata o cittadella attiva nemica [11.35a].

18.15 Le unità non possono Sbaragliare contro un caposaldo o attraverso un lato di esagono di linea fortificata attiva a meno che il rapporto di forze in combattimento sia 12-1 ed un genere motorizzato accompagna le unità che sbaragliano [11.35c].

18.2 Linea Fortificata

Una linea fortificata rappresenta una linea continua di fortini in cemento e bunker. Tutte le linee fortificate sono stampate sulla mappa.

18.21 Una linea fortificata si trova sul lato di esagono, sebbene sia in uno specifico esagono. La linea fortificata è sempre rivolta verso una direzione lungo la parte interna di un lato di esagono. Tutti gli effetti sul movimento o combattimento valgono solo quando si attraversa da fuori l'esagono che contiene la linea fortificata sul lato dove è rivolta e nell'esagono che la contiene, non da dentro l'esagono che contiene la linea fortificata.

18.22 Effetti sul Combattimento. Se tutte le unità dell'Asse stanno attaccando attraverso lati di esagoni verso cui è rivolta una linea fortificata, e le unità sovietiche difendenti sono nell'esagono con il simbolo di terreno linea fortificata, allora il giocatore dell'Asse applica un DRM +1 a quel tiro di dado per il combattimento, cumulativo con altri effetti. Se anche una sola unità combattente dell'Asse attacca attraverso un lato di esagono non fronteggiato da una linea fortificata attiva, il DRM non si applica.

Eccezione: Quando attaccato interamente attraverso tipi di lati di esagono di terreni diversi [come linea fortificata e fiume] che danno benefici al combattimento, il difensore riceve ancora un beneficio (+) DRM.

Esempio: Un difensore viene attaccato da due esagoni con uno che ha un lato di esagono di fiume e l'altro un lato di esagono di linea fortificata. Dal momento che ciascuno dà un DRM (+1) ed entrambi non sono in tutti gli esagoni, il difensore riceve il DRM (+1).

18.23 Non è consentito il Bonus Armi Combinate (CAB) dell'Asse se tutte le unità dell'Asse in quel combattimento e necessarie per il CAB stanno attaccando attraverso lati di esagono di linea fortificata [15.57d].

18.24 Una volta distrutto, un lato di esagono di linea fortificata non può essere ricostruito.

Nota: Una linea fortificata può essere distrutta prima di un attacco da un bombardamento di artiglieria Super-Pesante [13.43 e 13.44].

18.3 Cintura Fortificata

Una cintura fortificata rappresenta un gruppo più complete di postazioni difensive disposte più in profondità di quelle descritte nelle linee fortificate. Tutte le cinture fortificate sono stampate sulla mappa.

18.31 Una cintura fortificata è un tipo di esagono che consente la difesa da tutte le direzioni. Quando si attacca una cintura fortificata non distrutta, il giocatore dell'Asse applica un DRM (+1) per quel combattimento, cumulativo con altri effetti.

18.32 Non è consentito il Bonus Armi Combinate (CAB) dell'Asse se l'esagono Difendente include una cintura fortificata non distrutta [15.57d].

18.33 Una ZOC dell'Asse non si estende in un esagono di cintura fortificata non distrutta.

18.34 Le unità dell'Asse che difendono in un esagono di cintura fortificata (attiva o distrutta) non ricevono i suoi effetti nel combattimento. Un caposaldo sovietico costruito in un esagono di cintura fortificata attiva non dà effetti aggiuntivi al combattimento.

18.35 Una volta distrutto, un esagono di cintura fortificata non può essere ricostruito.

18.4 Capisaldi



I Capisaldi rappresentano fortificazioni campali rafforzate preparate per la difesa da qualsiasi direzione. I Capisaldi non sono stampati sulla mappa; devono essere costruiti. Entrambi i giocatori possono costruire Capisaldi.

18.41 Effetti sul Combattimento

- Se vi è un caposaldo attivo nell'esagono Difendente, implementate un DRM (+1) al tiro di dado del combattimento.
- Un caposaldo attivo sovietico in una cintura fortificata attiva non dà effetti aggiuntivi al combattimento.
- Il DRM (+1) di un caposaldo attivo sovietico in un esagono di linea fortificata non è cumulativo con la linea fortificata ma usa ancora il suo DRM quando l'attacco proviene da una direzione non coperta dalla linea fortificata.
- Quando un caposaldo sovietico si trova in un esagono di linea fortificata attiva che è entro 4 esagoni da una città amica o da un esagono di città maggiore amica sovietica, implementate un DRM (+2) per attaccare attraverso quel lato di esagono di linea fortificata [rappresenta i lavori difensivi costruiti in profondità da lavoratori civili e lavoratori forzati]. Se un'unità dell'Asse attacca attraverso un lato di esagono non coperto da una linea fortificata, applicate solo il DRM (+1) del caposaldo.

18.42 Il giocatore sovietico non può iniziare la costruzione di più capisaldi ogni turno di quelli consentiti dai risultati della Tabella dei Rimpiazzi Sovietici [7.41]. Il numero di capisaldi consentiti sulla mappa per entrambe le parti è illimitato; le pedine disponibili non costituiscono un limite del gioco.

18.43 Restrizioni alla Costruzione per il Sovietico. Un caposaldo può essere costruito in qualsiasi esagono consentito. Nota: [17.24]. L'esagono può essere in ZOC nemica.

- L'esagono non può contenere già un altro caposaldo, ma può contenere un tipo diverso di fortificazione.
- La costruzione può iniziare solamente in esagoni in Rifornimento Generale [vedere anche 6.26d] o in esagoni occupati da un'unità sovietica (indipendentemente dallo stato di rifornimento).
- Gli HQ Non-Op impediscono la costruzioni di capisaldi regolari entro il loro raggio di comando, ma non dei capisaldi di tipo E [21.2].

18.44 Procedura di Costruzione

- Durante la Fase dei Genieri amica, ponete il caposaldo con il lato in costruzione visibile.
- Durante la Fase dei Genieri amica del turno successivo, girate il caposaldo in costruzione sul lato completato se il suo esagono è in Rifornimento Generale. Se non lo è, il caposaldo rimane in costruzione.
- I genieri possono essere usati per completare la costruzione di un caposaldo in un turno [22.11].

18.45 Restrizioni alla Costruzione Aggiuntivi per l'Asse

- Le regole dello Scenario possono limitare quanti capisaldi può costruire per turno il giocatore dell'Asse.
- Ogni caposaldo dell'Asse necessita di un'unità combattente che lo costruisce (di qualsiasi tipo eccetto corazzata) al fine di porlo sulla mappa. Nel turno in cui l'unità costruisce il caposaldo, l'unità non può ingaggiare nel movimento o combattimento [vedere anche 22.11].

Nota: Ponete il caposaldo in costruzione direttamente sopra l'unità combattente che lo costruisce per indicare l'unità influenzata da quel segnalino. Quando è completato, girate il caposaldo sul lato costruito e ponetelo sopra l'unità più in alto, in quanto influenza tutto l'esagono [3.34].

- Durante la costruzione ponete il caposaldo col lato in costruzione visibile nello stesso esagono dell'unità che lo costruisce. Girate il caposaldo sul lato completato durante la Fase dei Genieri seguente, indipendentemente dal suo stato di rifornimento, ma solo se l'unità che lo costruisce è ancora in quell'esagono. Se l'unità che lo costruisce non è presente, rimuovete il caposaldo.

18.46 Un caposaldo in costruzione non blocca il movimento delle unità combattenti [o unità navali] ma blocca:

- Il movimento delle unità non combattenti nemiche (a meno che non siano accompagnate da unità combattenti)
- Tracciare una LOC nemica attraverso quell'esagono
- Movimento ferroviario nemico in o attraverso il suo esagono
- Conversione ferroviaria nemica nel suo esagono
- Movimento di treno corazzato

18.5 Cittadelle (fortificate)

Questi esagoni solitamente contengono più fortificazioni pesanti, alcune moderni con livelli sotterranei, altre originariamente iniziate ben più di un secolo prima. Le truppe sovietiche le difesero tenacemente.

18.51 Effetti del Combattimento sulle Cittadelle. Applicate i seguenti effetti sul combattimento quando le unità sovietiche difendono una cittadella attiva.

- Il giocatore dell'Asse applica un DRM (+1) al suo tiro di dado del combattimento (cumulativo con altri effetti). L'Effetto dei Genieri Attaccanti [15.53] o un'unità di artiglieria Super-Pesante che attacca una cittadella [13.44] possono compensare questo DRM. Altri DRM del difensore possono essere applicati per altro terreno [come una collina].
- Qualsiasi combinazione di unità difendenti raddoppia la forza di difesa sino ad un incremento massimo di 3 punti forza difensivi per l'esagono. Questi possono essere di qualsiasi tipo di unità (a scelta del difensore).
Esempio: Tre unità di 2 punti difesa ciascuna difendono una cittadella. La forza di difesa totale è 2+2+2+ il bonus raddoppio 3 = 9 punti forza difesa. Se il difensore fosse ridotto ad una singola unità con 2 punti difesa, allora il nuovo totale sarebbe 2 + 2 bonus raddoppio = 4 forza difesa totale. Un'unità con 4 punti difesa calcola 4 + 3 bonus raddoppio = 7 forza totale difesa.
- La forza di attacco di tutte le unità corazzate dell'Asse [**Eccezione: unità genieri corazzati**] che attacca una cittadella attiva dimezza.
- Tutte le unità in una cittadella attiva ignorano tutti i risultati del combattimento **R** (Arretramento) e la sua perdita in più. Questo non è equivalente ad un ordine No Ritirata; le unità in una cittadella non possono ricevere Ordini.

Il massimo possibile DRM alla difesa in un singolo esagono per il combattimento contro una cittadella è DRM (+4) più gli effetti delle unità aeree di supporto, calcolato così:

- Cittadella (+1)
- Caposaldo (+1), se è stato costruito lì un caposaldo
- Collina (+1)
- Lato di esagono di Fiume (+1)
- Supporto Aereo (numero variabile)

L'Asse può compensare questi per un numero massimo di (3) DRM assieme agli effetti del DRM delle unità aeree, calcolato così:

- Un genere DRM (-1) [15.53]. E' richiesto un solo genere. Genieri aggiuntivi non hanno effetto [15.53a].

- Ogni unità di artiglieria Super-Pesante può compensare o il DRM (+1) della cittadella o il DRM (+1) di un caposaldo [13.44].
- Il Bonus Integrità della Divisione Panzer DRM (-1) [15.58]. Una solo Bonus è consentito contro una cittadella.
- Unità Aeree (numero variabile)

La cittadella e la linea fortificata possono essere distrutte [13.43] prima di calcolare il DRM netto.

Nota: Gran parte delle cittadelle erano relativamente piccole e non potevano contenere un'intera divisione, di qui il limite sull'effetto del raddoppio. Non si applica l'arretramento in quanto le unità schierate qui avrebbero ordini di resistere ad oltranza. E due batterie Maxim Gorki a Sevastopoli, ad esempio, erano in contatto con l'HQ della fortezza anche dopo che i cannoni erano stati distrutti. Le loro guarnigioni erano piene di ufficiali politici fanatici che davano ordini di morte o gloria. Si noti anche che i sovietici non diedero nome alle cittadelle; solo i tedeschi lo fecero.

18.52 Una ZOC non si estende in o fuori da una cittadella non distrutta (attiva).

18.53 Le unità dell'Asse che difendono in un esagono di cittadella (attiva o no) non ricevono i suoi effetti nel combattimento.

18.54 Le unità sovietiche in un esagono di cittadella attiva sono sempre in Rifornamento Generale [6.3] e non sono soggette alla Resa [20.0].

18.55 Una cittadella distrutta non dà effetti al combattimento o altri effetti. Una cittadella viene distrutta quando:

- È occupata durante la Fase dei Genieri dell'Asse da un'unità combattente dell'Asse, oppure:
- Un attacco contro di essa include artiglieria Super-Pesante dell'Asse con forza con asterisco che ottiene un risultato **Distrutto**. Queste unità effettuano un attacco separato, immediatamente prima del combattimento regolare, usando la Tabella dell'Effetto dell'Artiglieria Super-Pesante dell'Asse [13.43].

19.0 Conversione delle Ferrovie

L'Unione Sovietica aveva una linea ferroviaria con scartamento diverso rispetto a quello delle altre nazioni europee.

19.1 Stato degli Esagoni di Ferrovia

19.11 Solo gli esagoni di ferrovia amici possono essere usati per il movimento ferroviario amico e per tracciare il rifornimento amico. Le istruzioni dello scenario specificano gli esagoni di ferrovia amici per il giocatore sovietico o dell'Asse.

19.12 Entrambi i giocatori possono convertire gli esagoni di ferrovia all'uso amico durante le rispettive Fasi dei Genieri. Tutti gli esagoni convertiti in una singola fase sono aggiunti solamente ad una rete ferroviaria funzionante [6.16]. Aggiungeteli da un esagono convertito al successivo esagono adiacente collegato dalla stessa linea ferroviaria. Un giocatore non può lasciare intervalli. Si possono avere interruzioni in seguito a causa dell'azione nemica [19.4].

19.2 Conversione della Ferrovia da parte delle Unità dell'Asse

19.21 Per convertire un esagono di ferrovia, il giocatore dell'Asse non è obbligato ad avere un'unità che occupa quell'esagono. Invece, usa Punti di Conversione Ferroviaria (RCP), come indicato nelle istruzioni dello scenario. Questi sono disponibili ogni turno. Spende RCP per convertire qualsiasi esagono di ferrovia che è:

- In Rifornamento Generale, e
- Non in ZOC nemica (a meno che un'unità amica non occupi l'esagono), e:
- Adiacente ad un segnalino di Capolinea Ferroviario amico. Nel convertire ogni esagono, il segnalino Capolinea Ferroviario si sposta in quell'esagono, e:
- Privo di qualsiasi fortificazione nemica non distrutta [18.11].

Nota: Gli esagoni di ferrovia convertiti in precedenza ed indicate con segnalino di Interruzione Ferrovia sono sempre disponibili per la riconversione.

19.22 Un esagono di palude, acquitrino, montagna, o alpino costa 2 RCP per convertirlo. Qualsiasi esagono dove sono in essere le condizioni meteo Fango o Neve costa 2 RCP per convertirlo. Tutti gli altri esagoni costano 1 RCP. Quando il giocatore dell'Asse spende RCP, converte gli esagoni influenzati immediatamente spostando il segnalino Capolinea Ferroviario o rimuovendo segnalini di Interruzione Ferrovia [19.25].

19.23 Ogni turno il giocatore dell'Asse può spendere RCP per avanzare i segnalini di Capolinea Ferroviario sulle linee ferroviarie, ma non si possono spendere più di 4 RCP per muovere un qualsiasi segnalino di Capolinea Ferroviario dal suo esagono di partenza (in Russia; possono essere disponibili RCP aggiuntivi da usare altrove secondo lo scenario). Gli RCP inutilizzati non possono essere accumulati di turno in turno.



19.24 Il giocatore dell'Asse usa i segnalini di Capolinea Ferroviario per indicare l'estensione della sua conversione ferroviaria. Le Testate Ferroviarie che arrivano come rinforzi sono poste nell'esagono indicato durante la Fase dei Rinforzi del Segmento Strategico. Di lì gli esagoni di ferrovia possono essere convertiti normalmente in seguito in quello stesso turno.

- Quando il giocatore dell'Asse spende RCP, sposta il segnalino di Capolinea Ferroviario negli esagoni convertiti.
- Quando un segnalino di Capolinea Ferroviario muove in un raccordo ferroviario (dove convergono più linee ferroviarie), il giocatore dell'Asse pone segnalini di Capolinea Ferroviario aggiuntivi orientati verso ciascuna linea ferroviaria che entra nell'esagono. Se il giocatore dell'Asse ha ancora RCP disponibili, la costruzione può proseguire (questo turno) assieme a qualsiasi (o tutte) le linee ferroviarie che escono dal raccordo dove ciascun esagono convertito costa uno (o più) RCP indipendentemente dalla direzione dal raccordo. Il segnalino di Capolinea Ferroviario avanza nello spendere RCP per convertire un esagono lungo ciascuna linea.

19.25 Segnalini Interruzione Ferrovia



- a. I segnalini Interruzione Ferrovia sono posti all'inizio di ciascun scenario a seconda delle istruzioni dello scenario.
- b. Un segnalino Interruzione Ferrovia privo di freccia indica che solo l'esagono che contiene il segnalino non è convertito o ha perso la sua conversione per l'uso da parte delle unità dell'Asse. Quando un segnalino di Capolinea Ferroviario dell'Asse entra in un esagono che contiene un segnalino Interruzione Ferrovia sovietico senza freccia, rimuovete il segnalino Interruzione Ferrovia.
- c. I segnalini Interruzione Ferrovia con una freccia indicano che l'esagono con il segnalino e tutti gli esagoni nella direzione della freccia non sono convertiti per l'uso da parte dell'Asse, e sono disponibili per l'uso sovietico. Quando un segnalino di Capolinea Ferroviario entra in un esagono che contiene un segnalino Interruzione Ferrovia con freccia dove la freccia punta lontano dal segnalino di Capolinea Ferroviario, il segnalino Interruzione Ferrovia viene arretrato di un esagono al prossimo esagono di ferrovia sovietico. Il segnalino viene rimosso solo quando entra in un esagono che contiene un altro segnalino Interruzione Ferrovia.

Nota: Il giocatore dell'Asse dovrebbe ricordare che muovere attraverso un esagono di ferrovia non lo converte. Il sovietico lo potrebbe ancora usare per il movimento ferroviaria, anche ben dietro la prima linea dell'Asse, se lasciato incustodito.

19.3 Conversione della Ferrovia da parte delle Unità Sovietiche

Il giocatore sovietico può convertire un esagono di Capolinea Ferroviario dell'Asse per l'uso sovietico se un'unità genieri sovietica rifornita [22.12] o HQ Operazionale [21.15] occupa l'esagono al termine della Fase dei Genieri sovietica. Il geniere (o HQ) non può aver ingaggiato in combattimento o movimento specializzato [11.0] durante quel turno. Il giocatore sovietico arretra il segnalino Capolinea Ferroviario e pone (o avanza) un segnalino Interruzione Ferrovia con una freccia ad indicare la conversione.

19.4 Tagliare le Linee Ferroviarie



Durante la sua Fase dei Genieri, il giocatore sovietico ha l'opzione di porre un segnalino Interruzione Ferrovia in qualsiasi esagono di ferrovia convertito dall'Asse che è occupato da qualsiasi unità combattente sovietica. Le unità dell'Asse non possono porre segnalini di Interruzione Ferrovia e le unità sovietiche non possono interrompere le loro stesse ferrovie.

Nota: In questo periodo l'Asse contava di catturare le ferrovie sovietiche e di convertirle per il proprio uso. I sovietici, d'altra parte, distruggevano le ferrovie dell'Asse.

20.0 Resa Sovietica

Molte unità sovietiche circondate si arresero facilmente, ma alcune unità combatterono fino alla morte. Solo le unità combattenti sovietiche sono soggette dalla Resa.

20.1 Caratteristiche per la Resa

20.11 Durante la Fase della Resa, il giocatore sovietico deve effettuare una verifica della resa per ciascun esagono che contiene un'unità combattente sovietica che è in ZOC dell'Asse e che non può tracciare una linea di esagoni di qualsiasi lunghezza priva di ZOC dell'Asse a:

- Un porto amico
- Una città maggiore non circondata
- Una Fonte di Rifornimento sul bordo mappa

20.12 Alcune unità non sono soggette alla Resa:

Unità Navali

Flottiglie

Treni corazzati

Tutte le unità in un esagono di cittadella non distrutta

Depositi di Rifornimenti ed MSU

20.13 Un'unità può tracciare la sua linea di esagoni in o attraverso un esagono che contiene un'unità combattente amica anche se unità nemiche esercitano una ZOC in quell'esagono.

20.2 Procedura di Resa

20.21 Consultate la Tabella della Resa. Tirate il dado per ciascun esagono che si qualifica per la resa. Modificate il risultato applicando qualsiasi DRM del caso. I risultati sono:

Resa	Rimuovete tutte le unità sovietiche dall'esagono e ponetele nella Casella Eliminate.
Attrito Pieno	Ciascuna unità nell'esagono perde un livello di forza. Qualsiasi unità rimossa per questa perdita viene posta nella Casella Eliminate.
Attrito Parziale	Una sola unità nell'esagono perde un livello di forza, a scelta del sovietico; le altre non sono influenzate. Qualsiasi unità rimossa per questa perdita viene posta nella Casella Eliminate.
Nessun Effetto	Le unità sovietiche non subiscono perdite.

Nota: Le unità sovietiche MSU e Depositi di Rifornimenti possono dare DRM sulla Tabella della Resa tenendo le unità in Rifornimento Generale o di Emergenza. Qualsiasi MSU o Deposito sovietico che rimane in un esagono dove tutte le unità sovietiche si sono arrese, viene rimossa e posta tra le pedine di rifornimento disponibili per l'uso futuro.

20.22 Il DRM per un HQ si applica indipendentemente dal suo stato di rifornimento.

Nota: Il DRM per i GT 31 - 61 rappresenta il periodo di morale sovietico particolarmente basso che culminò nell'evacuazione parziale di Mosca.

21.0 Unità Speciali Sovietiche



21.1 HQ Operazionali

Le unità sovietiche HQ Operazionale (HQ) hanno importanti funzioni di comando e controllo.

21.11 Ogni HQ sovietico ha un Raggio di Comando di quattro esagoni. Il raggio viene tracciato senza considerare il terreno o le unità nemiche o loro ZOC. Quando si conta il raggio di comando, non contate l'esagono occupato dall'unità HQ. Ciascun HQ ha un valore di raggruppamento zero; comunque, quando muove per ferrovia, aria o trasporto navale, ogni HQ conta come un punto raggruppamento.

21.12 Il valore punti comando di un HQ Operazionale ha varie funzioni, tutte possono essere esercitate sino a questo valore per ciascuna fase di qualsiasi turno. Indica:

- Il numero di unità non motorizzate che l'HQ può attivare per il movimento durante la Fase di Movimento Motorizzato amica [10.13]. Il HQ non può attivare se stesso, unità fuori mappa, o cavalleria [in quanto la cavalleria può già muovere]. Per essere attivate, le unità devono essere entro il raggio di comando dell'HQ che le attiva. Ponete segnalini Attivato su qualsiasi unità attivata.
- Un'unità Guardie sovietica entro il raggio di comando può essere attivata in aggiunta a quelle consentite dal valore punti comando dell'HQ [21.41]. Ponete segnalini Attivato su qualsiasi unità attivata.
- Il numero di unità motorizzate entro il raggio di comando disponibili per il movimento da parte di ciascun HQ Operazionale durante la Fase di Reazione sovietica.
- Il numero totale di segnalini Ordini che l'HQ può porre durante una singola fase entro il raggio di comando [12.54].
- Un punto comando può essere usato per rimuovere un Ordine No Ritirata obbligatorio imposto dalle unità NKVD [12.54b e 21.51c]. Gli ordini NKVD rimossi non possono essere cambiati a Ritirata Aggiuntiva.



Esempio: Se vi sono due combattimenti ma l'unico HQ entro il raggio ha un solo punto comando, si può porre un segnalino Ordini su uno solo di questi combattimenti; oppure, si può annullare un Ordine No Ritirata NKVD.

21.13 Non si possono accumulare i punti comando di turno in turno o darli ad altri HQ. L'Interdizione Aerea può influenzare il valore punti comando di un HQ [14.66].

21.14 Un HQ Operazionale può consentire sino a due unità di artiglieria sovietiche e entro il suo raggio di comando di dare supporto ad un Combattimento Dichiarato [13.15a].

21.15 Funzione Genieri. Un HQ Operazionale può anche convertire esagoni di ferrovia [19.3] all'uso sovietico. Il HQ converte solo l'esagono che occupa (indipendentemente dal suo valore di Comando).

Nota: Si suppone che vi siano unità genieri con le unità HQ.

21.2 HQ Non-Operazionali



21.21 Ciascun HQ sovietico ha stampato sul retro un lato Non-Operazionale (Non-Op). Invece di un valore punti comando, il HQ Non-Op ha un valore di recupero. Ciascun HQ Non-Op è ancora un'unità di un livello di forza con valore di raggruppamento di zero. Ogni HQ Non-Op mantiene un raggio di comando di quattro esagoni.

21.22 Se il raggio di comando di HQ Operazionali e Non-Op si sovrappongono, il raggio di comando del HQ Non-Op e suoi effetti ha priorità dove si ha la sovrapposizione.

21.23 Girate un HQ sul suo lato Non-Op quando:

- Specificato dal Piazzamento dello Scenario
- Riceve un segnalino Sbaragliare
- Si ritira attraverso un esagono vuoto in ZOC dell'Asse
- Subisce alcuni risultati di Interdizione Aerea [14.66b]

21.24 Se un HQ (Op o Non-Op) viene eliminato per il combattimento o per essere stato sbaragliato, ponetelo nella casella appropriata (Quadri o Eliminate) della Tabella di Ricostruzione delle Unità sul lato Non-Op.

21.25 Un HQ Non-Op non può:

- Consentire il raddoppio dell'attivazione per gli Attacchi Obbligatori [12.35]
- Consentire all'artiglieria di combinarsi [13.15a]
- Essere trasportato per aria [14.72]
- Attivare le unità non motorizzate [21.12a]
- Attivare qualsiasi unità Guardie [21.12b]
- Attivare qualsiasi unità motorizzata durante la Fase di Reazione sovietica [21.12c]
- Dare segnalini Ordini [21.12d]
- Rimuovere gli Ordini Obbligatori No Ritirata NKVD [21.12e]

21.26 Restrizioni per gli HQ Non-Op. Quanto segue vale per l'attività sovietica negli esagoni che si trovano entro il suo raggio di comando.

- Restrizioni alla Costruzione**

- Non si possono porre nuovi capisaldi regolari, ma i capisaldi ricevuti da risultati E possono essere posti, e si possono completare i capisaldi e ponti in costruzioni.
 - Non è consentita la Distruzione dei Ponti [22.43c].
 - È consentita la conversione delle ferrovie.
- b. Le unità aeree sovietiche non possono effettuare missioni CAS [14.5] o di Interdizione [14.6], ma le unità caccia sovietiche possono contrastare le missioni di Interdizione e CAS dell'Asse.
- c. Non più di una unità di artiglieria sovietica, incluse quelle nell'esagono Difendente, può contribuire con la sua forza di supporto ad un esagono Difendente entro il raggio di comando.

21.27 Restrizioni al Movimento degli HQ Non-Op

- a. Mentre un HQ sovietico Non-Op può sempre muovere durante la Fase di Movimento sovietica, il numero di unità combattenti sovietiche che possono iniziare il movimento entro il raggio di comando Non-Op all'inizio di una fase di movimento è limitato durante ogni fase di movimento ad uno di meno rispetto al valore di recupero dell'HQ
- Esempio:** Se il valore di recupero dell'HQ è 3, solo due unità combattenti sovietiche che si trovano entro il raggio di comando dell'HQ Non-Op possono muovere durante la Fase di Movimento Motorizzato sovietica (se motorizzate), e le stesse (o diverse) due unità possono muovere durante la Fase di Movimento sovietica.
- b. Dove due o più HQ Non-Op hanno zone che si sovrappongono, trattate la zona combinata come una singola zona ed usate il HQ del valore di recupero inferiore per determinare il movimento delle altre unità.
- c. Qualsiasi unità combattente sovietica che inizia il suo movimento fuori dal raggio di comando può entrare e muovere liberamente entro quel raggio di comando. Una volta che un'unità cessa il movimento entro quattro esagoni da un HQ Non-Op, diventa soggetta alle Restrizioni di Movimento del HQ Non-Op.
- Nota:** Muovere un HQ Non-Op può essere fondamentale, perché il raggio di comando di 4 esagoni si sposta con questo. Spostare il raggio di comando può liberare unità per il movimento (in una fase seguente) che sarebbe altrimenti limitata.
- d. Il piazzamento o riposizionamento di un segnalino Ponte entro il raggio di comando Non-Op conta come movimento di un'unità. La rimozione di un Ponte perché un'unità combattente nemica è entrata nel suo esagono non conta per questo limite di un'unità.
- e. Il trasporto aereo [14.7] che inizia o termina entro il raggio di comando Non-Op conta come il movimento di un'unità.
- f. Il movimento delle flottiglie e delle unità navali non viene limitato.

21.28 Recupero dello Stato Operazionale

- a. Durante il Segmento Amministrativo il giocatore sovietico può tentare il recupero del HQ. Tira il dado per ogni HQ Non-Op. Se il tiro di dado è superiore del doppio del valore di recupero del HQ, il HQ rimane Non-Op. Se il tiro di dado è pari o superiore del doppio del valore di recupero del HQ, girate il HQ sul lato Operazionale. Il giocatore sovietico può anche tirare per gli HQ Non-Op nella Casella Attiva (non nelle caselle Quadri o Eliminate).
- b. Se il HQ ha un segnalino Fuori Rifornimento, non raddoppiate il suo valore di recupero.

21.29 Scioglimento degli HQ. Durante il Segmento Amministrativo il giocatore sovietico può sciogliere un qualsiasi numero di suoi HQ Non-Op. Sciogliere un HQ viene effettuato al posto di effettuare il tiro di dado per il recupero di quell'HQ [non potete fallire il tiro di dado e poi decidere di sciogliere l'HQ]. Ponete gli HQ sciolti nella Casella Quadri (in stato Non-Op). Il giocatore dell'Asse ottiene 1 VP per ogni HQ sovietico Non-Op sciolto.

21.3 Treni Corazzati Sovietici



Queste unità rappresentano gruppi di treni numerate a seconda dei loro reggimento di sicurezza ferroviaria dell'esercito o NKVD. L'Asse schierò un numero molto ridotto di treni corazzati sul fronte orientale e questi erano strettamente riservati alla sicurezza interna.

21.31 Raggruppamento. È consentito un solo treno corazzato in un esagono al termine di qualsiasi fase. Se un treno corazzato è obbligato a raggrupparsi con altri treni corazzati, viene invece eliminato.

21.32 Movimento

- a. Un treno corazzato (MA grigia) muove solo su esagoni di ferrovia, sino alla sua MA stampata ogni turno (soggetta agli effetti dell'Interdizione Aerea; 14.65). Può muovere o nella Fase di Movimento Motorizzato o la Fase di Movimento amica, ma non entrambe nello stesso turno.
- Nota:** Per tener conto del movimento considerate di porre un segnalino Attivato su un treno corazzato sovietico se muove durante la Fase di Movimento Motorizzato.
- b. Un treno corazzato può muovere in ma non attraverso una ZOC nemica. Può muovere solamente in esagoni di ferrovia contigui e collegati non convertiti all'uso per l'Asse. Può ritirarsi attraverso una ZOC nemica solo se un'unità amica occupa quell'esagono [16.47b e 16.48].
- c. Un treno corazzato non conta per la capacità ferroviaria. Non può trasportare unità.
- d. Anche se effettua il movimento regolare su ferrovia, un treno corazzato non può effettuare il Movimento Specializzato [11.0].

21.33 Un treno corazzato blocca una Linea di Rifornimento nemica attraverso l'esagono che occupa.

21.34 I treni corazzati non richiedono il Rifornimento da Attacco o Rifornimento Generale. Non sono soggetti alla Resa.

21.35 I treni corazzati non sono tipi di unità "corazzate" per il movimento, combattimento, o calcolo dei VP [24.41]. I treni corazzati sono ricostruiti solo da RP treni corazzati. Quando viene eliminato, ponete il treno corazzato nella Casella Quadri [7.42c], mai nella Casella Eliminati.

21.4 Unità Guardie

Solo il giocatore sovietico ha unità Guardie. Le unità Guardie sovietiche sono indicate dall'uso di "Gd" nella loro Identificazione di unità e dal colore rosso della casella del tipo di unità.

21.41 Durante la Fase di Movimento Motorizzato sovietica, un HQ Operazionale può attivare una unità Guardie che si trova entro il raggio di comando dell'HQ. Questa attivazione è in aggiunta a qualsiasi altra attivazione consentita dal valore di comando di un HQ, ed è consentita anche se l'Interdizione ha ridotto il valore di comando a zero [14.66]. Questa attivazione non può essere raddoppiata dalla regola 12.35.

21.42 Gli HQ sovietici Non-Op non consentono l'attivazione delle Guardie [21.25] entro il loro raggio di comando.

Nota: Le unità razzi della Guardia possono usare il raggruppamento speciale [13.32b].

21.5 Unità NKVD



Queste truppe per la sicurezza interna non erano sotto il controllo dell'esercito, ma in condizioni di emergenza furono impiegate in prima linea.

21.51 No Ritirata Automatica

- Quando qualsiasi unità NKVD difende in terreno adatto [12.53b], conferisce automaticamente un segnalino Ordini No Ritirata a quell'esagono. Una cittadina nell'esagono consente No Ritirata quando la cittadina dà un DRM in condizioni meteo Fango o Neve.

Nota: Le unità NKVD non conferiscono Ordini quando Sbaragliate in quanto non si possono porre Ordini sino a quando non viene dichiarato il combattimento e Sbaragliare non è combattimento.

- Qualsiasi perdita indicata dal risultato di questo combattimento non può essere assegnata ad una unità NKVD sino a quando tutte le unità nell'esagono non sono state eliminate. Se più di un livello di forza NKVD occupa un esagono Difendente, il giocatore sovietico specifica l'unità che crea la No Ritirata. Quella unità NKVD subisce l'ultima perdita anche se un HQ annulla un ordine No Ritirata.

Nota: Vedere 7.45 per come ricostruire le unità NKVD.

- Il giocatore sovietico può usare un punto comando da un HQ operativo entro il raggio per rimuovere il requisito No Ritirata [21.12e].
- A partire dal GT 31 solo le unità NKVD motorizzate (MA entro casella rossa) danno segnalini di Ordini No Ritirata.

Nota: Dopo circa due mesi dall'inizio della campagna solo le truppe NKVD più fanatiche avevano ancora la determinazione per un tale modo di fare guerra.

21.52 I tiri di dado per la resa ricevono un DRM favorevole per qualsiasi esagono nel quale vi è almeno una unità NKVD di qualsiasi tipo [vedere la Tabella della Resa].

21.53 Le unità NKVD motorizzate non possono effettuare il Movimento di Reazione o Sbaragliare.

Nota: Dal momento che le unità NKVD non erano sotto il controllo dell'esercito, non esisteva una dottrina che consentisse loro di avere flessibilità tattica.

21.6 Unità Sovietiche Mitraglieri (MG)



21.61 Girate le unità MG dal loro lato Non Testato al lato Testato solo se ingaggiate in un combattimento o nel Sbaragliare. Quando sono rivelate, rimuovete dal gioco quelle che mostrano "Rimuovere" sul lato Testato.

21.62 Ogni unità MG Non Testata esercita una ZOC. Sono unità combattenti e sono soggette alle restrizioni del rifornimento ed alla Resa Sovietica.

21.63 Ponete tutte le unità MG rimosse nella Casella No Ricostruzione.

21.7 Unità Sovietiche della Milizia



Tutte le unità sovietiche con casella del tipo di unità in giallo sono unità Milizia. Le unità Milizia funzionano come normali unità combattenti, ma con alcune differenze.



21.71 Milizia Non Testata. A meno che le istruzioni di piazzamento dello scenario non specifichino diversamente, ponete tutte le unità Milizia sovietiche Non Testate presenti nelle pedine fornite nel gioco in una tazza opaca, per essere pescate a caso per il piazzamento nella Scheda di Piazzamento dello Scenario. Ponete le unità Milizia Non Testate sulla mappa sul lato Non Testato. Come le unità MG Non Testate [21.61], rivelatele solamente se ingaggiate in un combattimento (in attacco o difesa) o nel Sbaragliare. Nel rivelarle, rimuovete dal gioco quelle che mostrano "Rimuovere" sul lato Testato.

Nota: La performance della Milizia era erratica. I comandanti sovietici spesso erano gli ultimi a sapere come le loro unità Milizia si sarebbero comportate in battaglia.

21.72 Le unità Milizia possono essere convertite volontariamente in unità Zap durante la Fase dei Genieri amica [7.44].

21.73 Quando si rimuove un'unità Milizia dalla mappa, per qualsiasi motivo, non riponetela nella tazza opaca. Non può tornare in gioco.

21.74 Un'unità brigata della Milizia non può muovere di più di 5 esagoni sulla mappa principale dall'esagono più vicino della sua cittadina, città o città maggiore di piazzamento (contate gli esagoni come il raggio dell'artiglieria). Se obbligata ad arretrare (per combattimento o essere sbaragliata) fuori dal raggio di 5 esagoni, viene immediatamente eliminata.

Nota: Questa regola vale solo per le unità milizia di dimensione brigata. Queste sono organizzazioni molto approssimative che si sarebbero dissolte fuori dal controllo centralizzato.

21.8 Guarnigioni



21.81 Le unità designate come Guarnigione sono indicate come tali nelle schede di piazzamento o sono create mediante piazzamento speciale.

21.82 un'unità guarnigione non può effettuare il movimento. Non può attaccare, ma può difendere in combattimento. un'unità di artiglieria guarnigione può dare supporto di artiglieria. Dopo che è stata rilasciata, un'unità guarnigione può svolgere tutte le funzioni di gioco. Le Guarnigioni sono rilasciate di esagoni in esagono [7.52].

21.83 Rilasciate tutte le unità in un singolo esagono di guarnigione quando:

- L'esagono viene attaccato.
- Un'unità combattente nemica esercita la sua ZOC nell'esagono della guarnigione al termine di qualsiasi fase, oppure:
- Viene rilasciata ad una data di rilascio indicata nelle istruzioni dello scenario.

21.84 Guarnigioni Sovietiche

- Un'unità Riservisti sovietica [7.8] diventa un'unità guarnigione nel piazzamento.
- Un risultato **R** ottenuto sulla Tabella dei Rimpiazzi sovietica [7.52a] può rilasciare una o due (come desiderato) esagoni di guarnigione sovietici. Questo non costa VP [24.3].

22.0 Altre Unità Speciali

22.1 Genieri

22.11 Un'unità genieri dell'Asse o sovietica può costruire un caposaldo completo nello stesso turno in cui si riceve il caposaldo [7.41, 18.44c, e 18.45c]. Ponete un caposaldo disponibile sul suo lato completato (attivo) su qualsiasi geniere in Rifornimento Generale durante la Fase dei Genieri amica. Quel geniere non può ingaggiare nel combattimento, movimento specializzato [11.0] o trasporto aereo o navale durante il turno, o convertire esagoni di ferrovia [19.3] o interrompere gli esagoni di ferrovia dell'Asse [19.4] durante quel Segmento.

22.12 Un'unità genieri sovietica in un esagono di ferrovia dell'Asse al termine della Fase dei Genieri sovietica può convertire quell'esagono all'uso sovietico [19.3].

22.13 Un gruppo può tentare di Sbaragliare un esagono con un caposaldo o attraverso un lato di esagono che contiene una linea fortificata solo se contiene un'unità genieri motorizzati [18.15].

22.14 Un'unità genieri può effettuare una sola delle seguenti funzioni in un dato turno:

- Aiutare il movimento attraverso un lato di esagono di acqua bassa [10.47].
- Aiutare la costruzione di capisaldi [22.11].
- Effettuare la conversione di esagoni di ferrovia dall'uso per l'Asse a sovietico [22.12].
- Consentire di Sbaragliare un esagono di linea fortificata o caposaldo [11.35c, 18.15, e 22.13].
- Consentire la costruzione di un Traghetto [22.32].

22.15 Nella stessa fase un geniere può:

- Consentire l'Effetto dei Genieri in combattimento [15.53], e;
- Eccedere il limite di raggruppamento [15.53c].

22.2 Segnalini di Ponte



Storicamente, entrambe le parti avevano a disposizione unità del genio pontieri e si fece uso frequente dei pontoni. Entrambi i giocatori possono usare i loro segnalini Ponte per attraversare un lato di esagono di canale, fiume e fiume maggiore dove non vi è correntemente alcun ponte, o per attraversare lati di esagono dove un ponte stampato sulla mappa è stato distrutto.

22.21 I segnalini ponte hanno due lati. Il fronte della pedina è il lato completato (attivo). Il retro è il lato in costruzione. Un segnalino Ponte completato diventa un ponte su un lato di esagono adiacente di canale, fiume o fiume maggiore. Orientate la freccia sulla pedina direttamente verso il lato di esagono interessato. Un Ponte attivo annulla solo il costo di attraversamento di quel lato di esagono. Se vi sono strade negli esagoni su ciascun lato del lato di esagono interessato dal ponte, queste strade si collegano solo se erano precedentemente collegate da un ponte ora distrutto [22.4].

22.22 Un segnalino Ponte non muove; viene rimosso o riposizionato per la costruzione. Non vi è limite al numero di volte nelle quali un segnalino Ponte può essere rimosso o posto, ma può farlo una sola volta per turno. Quando non sono usati, tenete i segnalini Ponte nella Casella Attiva. Un giocatore non è mai obbligato a costruire un Ponte.

22.23 Posa dei Ponti

- Un ponte in costruzione può essere posto solo in un esagono in Rifornimento Generale amico. L'esagono di destinazione può non essere in Rifornimento Generale amico. Il lato di esagono di costruzione non può contenere un ponte non distrutto (anche stampato sulla mappa) ma può contenere un ponte distrutto. Quando viene completato attraverso un lato di esagono di ponte distrutto, le unità possono proseguire a muovere al costo di movimento su strada attraverso il segnalino Ponte al lato opposto (dove porta la strada) mentre le procedure di riparazione proseguono sul ponte distrutto. Una Via di Rifornimento su strada può anch'essa proseguire



lungo un lato di esagono con segnalino Ponte. Una volta che il ponte stampato viene riparato, rimuovete il segnalino Ponte.

Nota: Un esagono non rifornito (e quindi non adatto) può diventare adatto per la posa di un ponte usando una Fonte di Rifornimento Temporanea [6.26].

- b. Un segnalino Ponte può rimanere in un esagono indefinitamente, funzionando pienamente come ponte (stradale), anche se l'esagono viene in seguito definito Fuori Rifornimento.
- c. Ponete il segnalino Ponte durante la Fase di Movimento se Asse, o nella Fase di Movimento Motorizzato amica se sovietico, con il lato in costruzione visibile. Ponete il segnalino Ponte adiacente al lato di esagono da attraversare. Le ZOC nemiche possono estendersi nell'esagono di destinazione (l'esagono opposto, o adiacente, sull'altro lato del fiume), ma l'esagono di destinazione non può essere occupato dal nemico. Un ponte in costruzione non ha effetti sul movimento.

Nota: Gli HQ Non-Op possono limitare la posa dei Ponti [21.27d].

22.24 Completamento dei Ponti

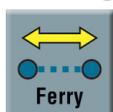
- a. Un segnalino Ponte che attraversa un lato di esagono di fiume (non maggiore) o canale viene girato sul lato attivo non appena viene posato.
- b. Un segnalino Ponte che attraversa un lato di esagono di fiume maggiore completa la sua costruzione durante la Fase dei Genieri amica; pertanto, non può essere usato durante le precedenti fasi di Movimento o Movimento Motorizzato.
- c. Quando viene completato, girate la pedina Ponte sul lato attivo con la freccia rivolta verso il lato d'esagono interessato se sia l'esagono di posa che quello di destinazione sono ancora amici e nessuna ZOC nemica si estende in questi esagoni (a meno che non sia annullata).

Nota: Cambiare il lato d'esagono verso cui punta un Ponte richiede di rifare da zero la procedura di costruzione, anche se l'esagono occupato dal Ponte non cambia.

22.25 I segnalini Ponte sovietici funzionano esattamente come i segnalini Ponte dell'Asse, ma sino al GT98 non possono essere posati per attraversare un fiume maggiore a meno che non sia specificato diversamente nello scenario [i sovietici in genere non avevano equipaggiamento pesante adatto durante il 1941].

22.26 Un'unità non può usare un segnalino Ponte nemico. Rimuovete il Ponte se un'unità combattente nemica entra nell'esagono. I Ponti rimossi possono essere riutilizzati durante qualsiasi turno futuro.

22.3 Segnalini di Traghetto



Le forze dell'Asse erano impreparate per riparare così tanti ponti ferroviari che attraversavano fiumi maggiori e ricorsero a misure temporanee per trasportare i rifornimenti, costruendo traghetti. Solo il giocatore dell'Asse ha segnalini Traghetto.

22.31 Un segnalino Traghetto consente il movimento ferroviario (non quello di terra) attraverso un lato di esagono di fiume maggiore dove il ponte ferroviario (stampato sulla mappa) è stato distrutto.

22.32 I segnalini Traghetto sono usati quasi allo stesso modo dei segnalini Ponte. Usate le regole dalla 22.22 alla 22.26 ma con le variazioni che seguono.

- a. Ponete un Traghetto durante la Fase di Movimento dell'Asse. Un Traghetto può essere posto in qualsiasi esagono che contiene un lato di esagono con un ponte ferroviario su fiume maggiore se l'esagono contiene un segnalino di Ferrovia convertita entro un rete ferroviaria che traccia il rifornimento ad una fonte di rifornimento su bordo mappa.
- b. Ponete il Traghetto col lato in costruzione visibile. Durante la Fase dei Genieri dell'Asse girate il Traghetto sul lato attivo. Un'unità genieri dell'Asse (di qualsiasi nazionalità) è necessaria per entrambe le fasi. Può allontanarsi in qualsiasi turno successivo. Il lato di esagono di fiume maggiore è ora aperto al movimento ferroviario dell'Asse a partire dal turno successivo.

22.33 Fiumi Maggiori e Traghetti. Un'unità trasportata spende 30 MP ferroviari per attraversare un fiume maggiore (più un MP ferroviario aggiuntivo per l'esagono sull'altro lato) su un Traghetto. Le unità con MP ferroviari insufficienti rimanenti non possono attraversare in questo modo. Si fermano adiacenti al lato di esagono di fiume maggiore e qualsiasi MP ferroviario rimanente è perso.

22.34 Rifornimento. A partire dal turno successivo nel quale è stato completato il Traghetto, il giocatore dell'Asse può usarlo per tracciare il Rifornimento Generale ed il Rifornimento da Attacco, e può estendere la sua rete ferroviaria attraverso quel lato di esagono di fiume maggiore.

22.35 La rimozione dei segnalini Traghetto è uguale a quella dei segnalini Ponte, eccetto che una volta posto, un Traghetto non viene rimosso sino a quando il ponte ferroviario non viene riparato, o un'unità combattente nemica muove nel suo esagono.

Nota: Lo scopo principale dell'uso di un Traghetto è di unire le ferrovie mentre si ripara il ponte. Potete quindi porre un Traghetto e continuare la conversione ferroviaria sul lato opposto della riva del fiume, una volta che il Traghetto è stato completato. Ricordate che non potete iniziare le riparazioni dei ponti ferroviari distrutti sino a quando non portate lì la ferrovia.

22.4 Distruzione e Riparazione dei Ponti

22.41 Solo i ponti stradali e ferroviari stampati sulle mappe sui fiumi maggiori o laghi sono soggetti alla Distruzione dei Ponti. Entrambi i giocatori possono effettuare la Distruzione dei Ponti.

Nota: I segnalini Ponte e Traghetto non sono soggetti alla distruzione o alla cattura da parte del nemico. Piuttosto, possono essere solo (temporaneamente) rimossi.

22.42 Qualsiasi unità combattente, in qualsiasi stato di rifornimento, può effettuare la Distruzione dei ponti durante la Fase dei Genieri amica. L'unità può effettuare la Distruzione dei Ponti quando si trova in uno dei due esagoni che includono il lato di

esagono di ponte ed un'unità nemica è a sette esagoni o meno dall'esagono che contiene l'unità che effettua la Distruzione del Ponte (contate gli esagoni allo stesso modo del raggio dell'artiglieria). Tutti i ponti su quel lato di esagono sono distrutti automaticamente [Eccezione: 22.43c] quando viene dichiarata la Distruzione del Ponte per quel lato di esagono. Un ponte distrutto non consente più il movimento di terra o ferroviario attraverso di esso sino a quando non viene riparato. Un ponte può essere distrutti e ricostruito un numero illimitato di volte.

22.43 Procedura di Distruzione dei Ponti

- Dichiarate quale ponte verrà distrutto, come desiderato [notate la regola 10.45a, ultimo punto].
- Ponete un segnalino Ponte Distrutto col lato 2 punti visibile in uno degli esagoni adiacenti a ciascun ponte distrutto. Il segnalino rimane sino a quando il ponte non viene pienamente riparato.
- Un ponte non può essere distrutto da un'unità sovietica che si trova entro il raggio di comando (4 esagoni) da un HQ sovietico Non-Op.



22.44 Riparazione dei Ponti

- Entrambi i giocatori possono effettuare la Riparazione dei Ponti. Effettuatela durante la Fase dei Genieri amica su quanti ponti desiderate. La riparazione di ciascun ponte può essere tentata una sola volta per turno.
- Un ponte è adatto per la riparazione se un'unità genieri amica rifornita si trova in uno dei due esagoni che contiene il lato di esagono di ponte. Un ponte ferroviario richiede anche che vi sia un segnalino di Capolinea Ferroviario amica adiacente al lato di esagono di ponte per poter essere riparato. Un geniere può svolgere le riparazioni su un solo ponte per turno.
- Un ponte non è adatto per la riparazione se vi è un'unità combattente nell'esagono sull'altro lato del ponte; comunque, quell'esagono può essere in ZOC nemica.

Nota: Un ponte ferroviario che attraversa un fiume maggiore è molto difficile da riparare. Deve sostenere un peso molto maggiore di un ponte stradale e la superficie deve essere perfettamente piana. Per farlo, i tedeschi accentrarono gli equipaggiamenti per i ponti in grosse organizzazioni, ciascuna controllata da un reggimento genieri. Curiosamente, questi equipaggiamenti includevano le funzioni di traghetto con cavo. Per il marzo 1942 i tedeschi avevano operativi quattro gruppi di traghetti e pontoni per sostituire i ponti in riparazione ed aiutare quelli riparati.

22.45 Procedura di Riparazione dei Ponti

- Un giocatore indica i ponti che tenterà di riparare.
- Tira un dado, implementa i DRM, e consulta la Tabella di Riparazione dei Ponti per ciascun tentativo. I risultati sono:

Rimuovere 1 punto Danno Girate il segnalino Ponte Distrutto dal lato 2 punti a quello 1 punto, o rimuovetelo se già sul lato 1 punto.

Non riparato Non rimuovete il punto danno.

22.46 La rimozione di un segnalino Ponte Distrutto significa che il ponte è stato del tutto riparato e può essere usato. Un giocatore può tentare ogni turno di riparare il ponte sino a quando non riesce. Si possono anche causare punti danno aggiuntivi nel periodo di riparazione, se un'unità nemica in seguito va adiacente al lato di esagono ed effettua ancora la distruzione del ponte.

22.47 Un ponte può iniziare uno scenario distrutto. Verificate le regole dello scenario per un elenco di questi.

22.5 Flottiglie

Le unità Flottiglia sono unità combattenti di terra che hanno capacità speciali di movimento e correlate restrizioni [Modulo Navale 32.1].

22.51 Movimento delle Flottiglie

- Le Flottiglie possono muovere sino alla loro capacità di movimento stampata in esagoni contigui che sono collegati da alcuni fiumi, fiumi maggiori, canali, costa, acqua bassa, lago, mare interno, o mare aperto specificati dallo scenario. Le Flottiglie possono muovere in una, ma non in entrambe, tra le fase di Movimento e Movimento Motorizzato. Non possono muovere durante la Fase di Reazione [non sono legati al sistema di comunicazioni di un HQ]. Ciascun esagono dove entrano costa un punto movimento flottiglia. Possono arretrare o avanzare dopo il combattimento.
- Le Flottiglie possono muovere in, ma non attraverso, una ZOC nemica [ricordate, una ZOC nemica non si estende attraverso un lato di esagono di fiume maggiore, lago, o di mare aperto]. Non possono entrare in esagoni occupati dal nemico. Il movimento può essere limitato dall'Interdizione Aerea [14.65].
- Le Flottiglie muovono in uno dei due esagoni che sono adiacenti ad un lato di esagono di fiume maggiore e saranno in solo uno di questi due possibili esagoni. Pagano un MP flottiglia per ogni esagono dove entrano, indipendentemente dal costo di terra. Non pagano mai il costo del terreno del lato di esagono di fiume maggiore.

Esempio: Qui, la flottiglia potrebbe muovere negli esagoni A o E spendendo 1 MP flottiglia. Le flottiglie possono anche muovere "sull'altra riva" spendendo 1 MP flottiglia per entrare in quell'esagono, indipendentemente dal terreno nell'esagono. La flottiglia potrebbe cambiare riva di un fiume maggiore,



muovendo negli esagoni B, C o D spendendo 1 MP flottiglia.

- d. Le flottiglie muovono su canali, allo stesso modo dei fiumi maggiori, ma solo in quegli esagoni che includono il lato di esagono che contiene la grafica del lato di esagono di canale.
- e. Le Flottiglie muovono su esagoni costieri o di mare collegati al costo di 1 MP flottiglia per esagono. Il terreno negli esagoni costieri viene ignorato. Le Flottiglie possono entrare in acqua bassa [10.47].

Esempio: La Flottiglia occupa un esagono costiero. Può entrare in qualsiasi degli esagoni adiacenti spendendo 1 MP flottiglia per esagono.

- f. Le Flottiglie non possono effettuare il Movimento Specializzato [11.0].

22.52 Una Flottiglia blocca qualsiasi Linea di Rifornimento nemica attraverso l'esagono che occupa. Le Flottiglie non possono trasportare unità di terra.

22.53 Le Flottiglie in esagoni di fiume, canale o costiero possono essere Sbaragliate.

22.54 Effetti delle Condizioni Meteo

- a. Le Flottiglie non possono muovere, avanzare, o arretrare su esagoni dove sono in effetto le condizioni di Gelo [5.23].
- b. Quando si ha Tempesta, le Flottiglie non possono muovere e possono essere soggette al riposizionamento. Per convenienza, ponete un segnalino "No Movimento 1 GT" su di esse.
- c. Le Flottiglie non possono attaccare durante la Tempesta ma possono difendere ed arretrare.

22.55 Riposizionamento

- a. Le Flottiglie in esagoni di acqua bassa, lago, mare interno, mare aperto o costieri sono soggette al riposizionamento con condizioni meteo Tempesta; quelle in canale, fiume o fiume maggiore non sono riposizionate. Dove l'esagono costiero include anche un fiume o fiume maggiore, lo stato di esagono costiero ha prevalenza.
- b. Nella Fase delle Condizioni Meteo il possessore prende ciascuna Flottiglia soggetta al riposizionamento e la pone nel porto amico più vicino entro la sua capacità di movimento. Se non vi è un tale porto amico, l'unità non viene riposizionata e rimane nella sua locazione corrente. Non può essere riposizionata da un porto ad un altro porto.

22.56 Flottiglie nel Combattimento di Terra

- Non necessitano di Rifornimento da Attacco (o Rifornimento Generale)
- Non sono soggette alla Resa
- Non possono effettuare il Fuoco AA
- Non possono ricevere il supporto di fuoco dell'artiglieria a meno che non siano con altri tipi di unità
- Non ricevono il DRM per fortificazione a meno che non siano con altri tipi di unità
- Sono soggette a tutti i risultati del combattimento e possono essere rimosse per assorbire perdite di forza nel combattimento
- Possono arretrare in un esagono di mare aperto

22.57 Quando una Flottiglia si trova in un esagono Sbaragliato, non contatela per la forza difensiva. Arretra, indipendentemente dal risultato. Viene eliminata se non vi è una via di arretramento valida.

22.58 Le Flottiglie possono ingaggiare il combattimento con altre unità navali e possono essere ricostruite ma solo quando si usa il Modulo Navale.

23.0 Pedine Sostitutive di Reggimento dell'Asse

Solo il giocatore dell'Asse ha Pedine Sostitutive di Reggimento.

23.1 Livelli di Forza e Pedine Sostitutive di Reggimento

23.11 Ogni livello di forza di una Divisione di Fanteria, Montagna o Sicurezza è pari ad una Pedina Sostitutiva di Reggimento (RSC). Qualsiasi unità di dimensione Divisione a forza piena o ridotta con almeno due livelli di forza rimanenti è adatta per effettuare il Distaccamento [23.2] di RSC.

23.12 Creazione Indipendente. Ogni RP Tipo I tedesco può creare una RSC tedesca 1-2-5. La RSC entra in gioco come rinforzo [7.61d ed 8.3] durante la Fase dei Rinforzi.

23.13 Le RSC sono disponibili per il riutilizzo dopo l'uscita dalla mappa, la perdita in combattimento [16.23, 16.42, e 16.43], o per ricombinazione [23.3]. I giocatori tengono le RSC disponibili fuori mappa nella scheda di piazzamento dello scenario.

23.2 Distaccamento

23.21 Qualsiasi unità adatta può effettuare il Distaccamento sempre che vi siano RSC disponibili. Sino a tre RSC possono essere distaccate in qualsiasi turno da un'unità, a seconda del numero di livelli di forza che l'unità ha ancora. Un'unità a forza piena o ridotta può distaccare tutti i suoi livelli di forza tranne l'ultimo come RSC.

23.22 Restrizioni

- Effettuate il Distaccamento all'inizio della Fase di Movimento dell'Asse. Non vi sono costi in MP.
- Ponete le RSC nell'esagono che contiene l'unità distaccante.
- Ponete la RSC in uno stato di rifornimento identico all'unità che l'ha distaccata.
- L'unità che distacca deve essere in un esagono di terra e può essere in ZOC nemica.

23.23 Tipi di RSC

- **RSC Regolari** (valori 1-2-5). Queste sono create da una riduzione di un livello di forza in qualsiasi unità adatta [23.11] o per creazione indipendente [23.12].
- **RSC Forti** (valori 2-2-5). Queste sono create solo quando la riduzione di forza in qualsiasi unità tedesca adatta causa una perdita di due punti forza di attacco.

Esempio: Una Divisione di fanteria tedesca 7-8-5 già ridotta di un livello di forza al suo lato 5-6-6 viene scelta per creare una RSC. Quando si riduce la divisione di un livello di forza per creare la RSC, la divisione viene ridotta alla sua forza 4-4-5 con una riduzione di un solo punto forza di attacco. Pertanto, l'unica RSC consentita è una 1-2-5 regolare.

23.24 Il giocatore dell'Asse può scegliere di prendere una RSC regolare dove è possibile averne una forte.

23.25 Qualsiasi tipo di RSC può ripristinare qualsiasi livello di forza in una unità adatta quando si ricombina [23.3].

23.26 RSC Alleate dell'Asse. Alcuni giochi contengono RSC per le unità Alleate dell'Asse.

- Il giocatore dell'Asse le usa solo per le unità Alleate dell'Asse degli stessi tipi consentiti delle RSC tedesche. Ogni livello di forza equivale ad una RSC Alleata dell'Asse di quella nazionalità.
- Non vi sono RSC forti Alleate dell'Asse.
- Non si possono mescolare le nazionalità.

Esempio: Le RSC romene non possono essere usate per le unità tedesche e le RSC tedesche non possono essere usate per le unità romene.

23.3 Ricombinazione delle RSC

23.31 Le unità adatte [23.11] possono ricombinarsi con qualsiasi RSC (o RSC multiple) della stessa nazionalità. Una RSC non è obbligata a ricombinarsi con la sua unità originaria. Qualsiasi unità ridotta adatta può ricombinarsi con qualsiasi RSC della stessa nazionalità, sino al suo livello di forza piena originario.

23.32 L'unità ed una o più RSC che occupano lo stesso esagono si ricombinano al termine di qualsiasi Fase di Movimento amica (prima di verificare il sovraffollamento). Possono essere in ZOC nemica. Il ricombinare non costa alcun MP. L'unità rafforzata prende il peggiore tra il suo stato di rifornimento e quello delle RSC che si ricombinano con essa. L'unità rafforzata mantiene un segnalino **No Movimento 1 GT** se essa o qualsiasi delle RSC avevano un tale segnalino.

23.33 Le RSC non si possono combinare fuori mappa o sulla mappa per ricreare un'unità correntemente nella Casella Quadri o Eliminate.

24.0 Come Vincere

24.1 Punti Vittoria



24.11 Gran parte degli scenari del gioco si vincono ottenendo Punti Vittoria (VP). Si ottengono VP per il controllo di alcune località sulla mappa, causando perdite di forza al nemico di HQ, corazzati ed artiglieria, e per alcune azioni che i giocatori scelgono di fare. Registrare il livello di VP corrente modificando il segnalino Punti Vittoria avanti o indietro sulla Tabella VP.

24.12 Solo il giocatore dell'Asse ottiene VP. Quelli ottenuti dal giocatore sovietico sono indicati come numeri negativi che sono sottratti dal totale VP dell'Asse. Il numero effettivo di VP ottenuti o persi sono indicati nella Tabella dei Punti Vittoria dello scenario. È possibile che il totale generale VP del giocatore dell'Asse sia un numero negativo.

24.13 Il giocatore dell'Asse vince ottenendo un totale VP sufficiente per raggiungere il Livello di Vittoria desiderato come indicato sotto la Tabella dei Punti Vittoria. Il giocatore sovietico vince impedendo al giocatore dell'Asse di ottenere il suo Livello di Vittoria minimo.

24.2 VP per Località

24.21 Una località di vittoria è qualsiasi esagono elencato nella Tabella dei Punti Vittoria o altrimenti indicato nelle regole dello scenario. Le località possono variare a seconda dello scenario.

24.22 Il giocatore dell'Asse ottiene VP per una località di vittoria quando diventa controllata [3.12] da unità dell'Asse. Aggiungete qui VP al totale VP dell'Asse.

24.23 Il valore di una località di vittoria può cambiare nel prosieguo del gioco. Registrate VP a seconda del suo valore nel turno in cui viene catturata.

24.24 Occupazione di Località di Vittoria

- Ciascuna località Punti Vittoria controllata dall'Asse richiede l'occupazione da parte di un livello di forza di unità combattente dell'Asse. Ogni località Punti Vittoria controllata dall'Asse richiede l'occupazione da parte di un livello di forza di unità combattente dell'Asse di qualsiasi tipo (ma notate anche [24.24d]).
- Per una città o città maggiore di più esagoni, la forza totale di occupazione necessaria può essere in qualsiasi singolo esagono o combinazione di esagoni di quella città.
- Per le mappe Aggiuntive il requisito di occupazione viene calcolato sulla base di un mega esagono. Ciascun mega esagono con una località VP necessita di una guarnigione di un livello di forza, indipendentemente dal numero di tali esagoni in quel mega esagono.

- d. I requisiti di occupazione di una località possono variare da paese o regione. Non è necessaria alcuna occupazione dell'Asse per le località in Germania, Ungheria, Romania, Slovacchia o Polonia (occidentale).

24.25 Livello Necessario di Occupazione

- a. Il giocatore dell'Asse può liberamente cambiare le unità di occupazione in qualsiasi momento del turno.
 b. Se una località di vittoria non ha il suo livello necessario di occupazione [probabilmente perché un'unità nemica l'ha ripresa] durante il Segmento Amministrativo, il valore VP corrente di quella località viene sottratto dal totale VP dell'Asse. Nel turno in cui la località viene ripristinata al livello necessario, il totale VP corrente viene aggiunto al totale VP.

Nota: Sebbene il giocatore dell'Asse perda VP per una località se ha una guarnigione insufficiente, o anche nessuna guarnigione, se la località è amica al giocatore dell'Asse, può ancora tracciare un Percorso di Rifornimento attraverso l'esagono.

24.26 Se il valore VP della località di vittoria diventa zero (determinata all'inizio del turno), anche se ha ancora la necessaria forza di occupazione, ponete un segnalino Guarnigione nell'esagono. L'unità (o le unità) designata per l'occupazione diventa ora una Guarnigione obbligatoria [21.8]. La pedina Guarnigione può essere rimossa secondo la regola 21.83 o se il giocatore dell'Asse spende (1) VP.

Esempio: Nel GT 18 unità dell'Asse catturano una località VP che vale 5 VP. Il giocatore dell'Asse registra poi 5 VP sulla Tabella dei VP durante la fase di gioco corrente. Unità sovietiche attaccano la località durante lo stesso turno e la riprendono. Il giocatore dell'Asse riduce immediatamente il suo totale VP di 5 VP. Nel turno successivo unità dell'Asse la riprendono ancora e valendo ancora 5 VP, ottiene 5 VP. Nel GT 20 unità sovietiche riprendono ancora la località, ma dal momento che a partire da questo turno la località vale solo 3 VP, il giocatore dell'Asse riduce il suo totale VP di 3 punti. Se non fa altro, ha ancora ottenuto 2 VP netti in questo procedimento. Se la riprende ancora, ottiene ancora 3, non 5 VP (a meno che il valore non cambi ancora). In tutti questi turni ha ottenuto 5 VP per questa località.

24.3 VP per Azione di Gioco

24.31 Alcune azioni di gioco che avvengono nel corso del gioco causano l'aggiunta o la sottrazione di VP dal totale. Effettuate queste variazioni immediatamente, quando si svolge l'azione. Queste azioni, le condizioni loro associate, ed i VP correlati sono indicati nelle schede di piazzamento o discusse nelle regole dello scenario.

24.32 Il giocatore dell'Asse ottiene per ogni HQ che il giocatore sovietico scioglie volontariamente [21.29].

24.4 VP per Perdita di Livelli di Forza

24.41 Quando viene perso un livello di forza di tipo corazzato o artiglieria, spostate il segnalino Perdite di una casella a destra nella Tabella delle Perdite/Rimpiazzi. Quando il segnalino di perdite raggiunge il livello "6", riportate il segnalino a zero ed incrementate il totale VP di uno per le perdite sovietiche, o riducete il totale VP di uno per le perdite dell'Asse. Contate i seguenti tipi di unità corazzate, cannoni da assalto, corazzate anticarro, artiglieria (tutti e cinque i tipi)

24.42 I livelli di forza "persi" dalle unità corazzate che iniziano qualsiasi scenario a forza ridotta sono già contati nei totali VP [vedere Manuale del Giocatore]. Solo i livelli di forza persi nel corso del gioco contano come nuovi VP.

MODULO NAVALE



BARBAROSSA

GRUPPO ARMATE NORD, 1941

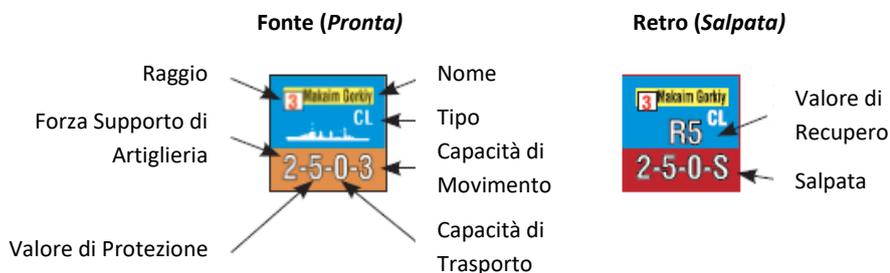
25.0 Unità Navali

Le unità navali sono presenti solo in alcuni giochi di questa serie. Non sono unità da combattimento, ma hanno capacità speciali che influenzano le operazioni sulla terraferma.

25.1 Caratteristiche delle Unità Navali

25.11 Come Leggere le Unità Navali

Esempio di un'Unità Navale



25.12 Spiegazione dei Valori delle Unità Navali

- a. **La Forza di Supporto dell'Artiglieria** è il valore che un'unità navale utilizza quando supporta unità da combattimento come unità di artiglieria (in attacco o in difesa).
- b. Il **Valore di Protezione** è il numero massimo di Punti Danno che un'unità navale può assorbire prima di essere affondata (eliminata).

- c. La **Capacità di Trasporto** è il numero massimo di punti di raggruppamento di unità terrestri che possono essere trasportati dall'unità navale.
- d. La **Capacità di Movimento Navale** è il numero massimo di zone di mare che un'unità navale può muovere in una fase di movimento.
- e. La **Gittata** è il numero massimo di esagoni che un'unità navale può raggiungere da un esagono del Difensore (o Bersaglio) e continuare a fornire supporto di artiglieria. Quando si calcola la gittata, non si conta l'esagono dell'unità navale, ma l'esagono del Difensore.
- f. Tipi di unità navali:
 - BB Corazzata
 - CA Incrociatore Corazzato
 - ACD Difesa Costiera Corazzata
 - CL Incrociatore Leggero
 - DL Cacciatorpediniere Leader
 - DD Cacciatorpediniere
 - GB Cannoniera
 - T Trasporto
- g. Codici sul retro (lato con stato di Navigazione) dell'unità
- R Valore di Recupero
- S Stato Salpato

25.2 Come Usare le Unità Navali

25.21 Le unità navali non sono unità da combattimento, ma possono influenzare le unità da combattimento (terrestri). Non hanno valore di cumulo. Non richiedono Rifornimento Generale o Rifornimento d'Attacco. Non hanno una ZOC.

25.22 Le unità navali si muovono solo in mare e non hanno effetto sul movimento delle unità terrestri. Non possono impedire l'ingresso di unità terrestri nemiche (da combattimento o non da combattimento) in un esagono di porto.

25.23 Le unità navali non hanno punti di forza. Subiscono invece Punti Danno [25.12b]. Un'unità navale nel Riquadro Eliminate non può essere ricostruita [**Eccezione: unità navali di tipo Trasporto**].

25.24 A tutti i tipi di unità navali (eccetto quelle da trasporto) è consentito il fuoco contraereo. Ogni unità navale conta come unità contraereo, indipendentemente dai danni subiti [27.4], ma effettua il fuoco contraereo solo per sé stessa [vedi anche BSR 14.4]. Le unità contraereo terrestri possono unirsi a qualsiasi unità navale in porto per il fuoco contraereo se l'unità navale è il bersaglio [31.25] di un'unità aerea nemica.

25.25 Le unità navali non possono essere ridotte o rimosse per compensare le perdite di unità di combattimento terrestri, ma possono accumulare danni o affondare a causa dei risultati della Tabella delle Perdite di Movimento Navale [27.2] o della Tabella degli Attacchi Navali [27.32 e 31.26].

25.3 Prontezza delle Unità Navali

25.31 Le unità navali hanno due lati: Pronte e Salpate. Il lato Pronte indica che l'unità è idonea al movimento navale [26.0]. Le unità navali Salpate verificano la Prontezza durante la Fase di Prontezza Navale. Tempesta non influisce sulla prontezza navale.

25.32 Procedura di Prontezza: Ogni giocatore determina la Prontezza per tutte le sue unità navali Salpate, a piacere, durante la Fase di Prontezza Navale (disponibile nel Segmento Strategico).

- a. Tira il dado per ogni unità navale che si trova in stato Salpate. Usa i DRM dall'Elenco dei DRM per la Prontezza e la Riparazione delle Unità Navali.
- b. Se il risultato modificato del tiro di dado è uguale o inferiore al valore di recupero dell'unità, porta quell'unità navale in stato Prontezza. Le unità che superano il controllo di Prontezza possono rimanere in stato Pronte a tempo indeterminato.
- c. Le unità che non superano il controllo di Prontezza rimangono in stato Salpate e possono ripetere la procedura di Prontezza in qualsiasi turno futuro.

25.33 Un'unità navale che effettua la Prontezza non può effettuare anche la Riparazione dei Danni Navali [27.5] durante la stessa fase.

25.34 Le unità navali affondate non verificano la Prontezza.

26.0 Movimento Navale

26.1 Movimento in Mare

Le unità navali si muovono solo tramite movimento navale da una posizione all'altra mentre sono in mare. Tutte le unità terrestri che le accompagnano [caricate per il trasporto navale; vedi 28.0] si muovono con quelle unità navali.

26.11 Tutte le aree marittime sono divise in zone di mare. Un'unità navale in una zona di mare è considerata in mare. Porti, fiumi e laghi (a meno che non siano così designati) non fanno parte di alcuna zona di mare. Le zone di mare sono utilizzate per il movimento delle unità navali e per calcolare la distanza che un'unità navale può percorrere.

26.12 Le unità navali si muovono da una zona di mare all'altra, da un porto all'altra o da una zona di mare a un porto. Non si muovono da un esagono all'altro, anche se ogni zona di mare include una griglia esagonale. La griglia è utilizzata per il movimento della flottiglia [BSR 22.51], il puntamento dell'artiglieria costiera [27.13], il supporto dell'artiglieria navale [29.0] o l'Assalto Anfibia [30.0].

26.13 Eseguire il movimento navale nella Fase di Movimento Motorizzato o nella Fase di Movimento, a seconda delle preferenze, ma non in entrambe durante lo stesso turno. Le unità navali si muovono una alla volta. Un giocatore può scegliere di muovere le sue unità navali in gruppi (di qualsiasi dimensione), purché le unità del gruppo inizino insieme nella stessa posizione. Unità navali:

- Possono muoversi con qualsiasi condizione meteorologica
- Possono rimanere in mare in una zona di mare al termine del movimento navale
- Non possono muoversi in acque basse [BSR 10.47a]
- Non possono rimanere in esagoni costieri al termine del movimento

26.14 Il movimento navale non è limitato dallo stato Non-Op delle unità HQ [Le unità navali sono sotto un comando diverso].

26.15 Le unità navali usano la loro Ammontare di Punti Movimento Navale per muoversi. Spendono tutta o parte della loro Ammontare stampata in ogni fase in cui si muovono.

a. Un'unità navale spende un Punto Movimento Navale per entrare in una zona di mare da un porto o da una zona di mare adiacente.

b. Costo in punti movimento navale:

Punti Azione

1	Spostamento da una zona di mare a una zona di mare adiacente
0	Terminare il movimento su un qualsiasi esagono di mare nella stessa zona di mare
1	Spostamento da un porto a una zona di mare adiacente
0	Entrare in un esagono di porto adiacente alla zona di mare

26.16 Un'unità navale può essere costretta a effettuare un movimento navale durante la fase di Movimento o di Reazione nemica o durante l'avanzata o la ritirata nemica dopo il combattimento, quando un'unità di combattimento nemica entra nell'esagono di porto occupato dall'unità navale.

- Muovere immediatamente l'unità navale in una zona di mare adiacente.
- Questo movimento è soggetto alla Tabella delle Perdite per Movimento Navale [vedi 27.1].
- L'unità navale rimane in stato di Pronto/a mentre è in mare. Se inizia in stato di Salpato/a, riportarla immediatamente in stato di Pronto/a e applicare un DRM (+2) alla Tabella delle Perdite per Movimento Navale.
- Trattare un risultato di Interruzione come un D1 in aggiunta a qualsiasi altro Danno indicato dal risultato.

26.17 Ricerca Navale: un'unità navale può entrare e attraversare una zona di mare contenente un'unità navale nemica. Quando un'unità navale entra in una zona di mare contenente un'unità navale nemica, l'unità navale nemica ha la possibilità di effettuare immediatamente una Ricerca Navale [vedi anche 27.3] utilizzando la Tabella delle Perdite per Movimento Navale. In tal caso, l'unità navale attiva cessa il movimento.

- Se l'unità nemica (non attiva) rifiuta la Ricerca Navale, l'unità in movimento (attiva) può, facoltativamente, cessare il movimento ed effettuare una Ricerca Navale.
- Se entrambe rifiutano la Ricerca Navale, l'unità navale attiva può continuare il suo movimento e condurre altre attività navali [ad esempio: Assalto Anfibio; 30.0].
- Un'unità di Flottiglia non può effettuare una Ricerca Navale, ma può essere trovata tramite Ricerca Navale.
- Un'unità navale attiva può effettuare una Ricerca Navale solo una volta durante una fase di gioco. Un'unità navale non attiva può effettuare una Ricerca ogni volta che un'unità navale nemica (o un gruppo) entra nella sua zona di mare.

26.2 Porti

26.21 In Generale

a. Ogni città maggiore, città o cittadina in un esagono costiero è anche un porto, indipendentemente dalla sua posizione precisa in quell'esagono [il simbolo grafico non deve necessariamente toccare il mare]. Un porto è sempre adiacente a una zona di mare, non effettivamente in quella zona, e potrebbe essere adiacente a due zone di mare, a seconda di come vengono tracciati i confini delle zone di mare. Un box di contenimento è un porto se include il simbolo dell'ancora.

Esempio: Tallinn (Mappa B, esagono 2204) è adiacente sia al Golfo di Finlandia che alla zona di mare di Moonsund.

b. Una città o paese su acque poco profonde non è un porto a meno che non abbia il simbolo dell'ancora.

26.22 Categorie di Porti

- Porto Maggiore: un esagono costiero con il simbolo dell'ancora all'interno di un cerchio.
- Porto Minore: un esagono costiero con il simbolo dell'ancora.
- Ancoraggio: qualsiasi città o paese in un esagono costiero senza il simbolo dell'ancora.

26.23 Posizioni dei Porti

a. Ogni porto principale e secondario ha un riquadro porto stampato vicino ad esso sulla mappa di gioco. Le unità navali possono essere immagazzinate lì quando si trovano in porto. Questo equivale a trovarsi in quell'esagono di porto.

Nota: il riquadro è fornito solo per comodità, per ridurre i problemi di raggruppamento.

b. Un ancoraggio normalmente non ha un riquadro porto, tranne in circostanze speciali.

c. Alcuni porti si trovano a breve distanza nell'entroterra lungo i fiumi principali [Esempio: Riga, Mappa B, esagono 1637]. Ognuno è designato da un riquadro porto. Le unità navali usano il movimento di flottiglia [BSR 22.51] per entrare o uscire da questi porti. In questo caso, il costo in MP è incluso nel costo in punti movimento navale per entrare nel porto o per lasciare il porto per la zona di mare adiacente. Non possono altrimenti muoversi lungo quel fiume. Quel porto è adiacente alla zona di mare in cui si trova il riquadro porto.

26.24 Non c'è limite al numero di unità navali dei tipi consentiti che possono occupare un porto. Le unità navali sono limitate dal tipo di porto che possono utilizzare. La Tabella delle Caratteristiche dei Porti elenca i tipi di unità navali consentiti in ciascun tipo di porto.

26.25 La capacità del porto è espressa in punti di raggruppamento di terra. La Tabella delle Caratteristiche del Porto elenca il massimo che può essere caricato e scaricato in un turno per ogni tipo di porto. Il numero sulla Tabella è il totale combinato per il carico e lo scarico. La capacità utilizzata per il carico non può essere utilizzata anche per lo scarico nello stesso turno.

Esempio: se la capacità è 10 e 7 punti sono stati scaricati, allora un massimo di soli 3 ($10 - 7 = 3$) punti possono caricare nello stesso turno. Il turno successivo altri 10 punti possono caricare o scaricare in quel porto.

Nota: Le unità della Base Navale [26.26b e 32.2] aumentano la capacità del porto.

26.26 Rifornimento Generale da Porto

- a. Un porto fornisce Rifornimento Generale per un numero limitato di punti di raggruppamento di unità terrestri che possono tracciare una Linea di Rifornimento fino ad esso. Un porto diventa quindi una Fonte di Rifornimento (sebbene limitata). La Tabella delle Caratteristiche del Porto elenca la capacità di Rifornimento Generale per tipo di porto. La capacità è espressa in punti di accatastamento a terra.
- b. Un'unità Base Navale su un porto (di qualsiasi tipo) raddoppia la capacità di quel porto [vedi la Tabella delle Caratteristiche del Porto].

Nota di Gioco: Normalmente, un numero illimitato di unità può tracciare una Linea di Rifornimento oltre il bordo di una mappa di gioco, ma a volte le unità di terra potrebbero essere isolate e prive di collegamento con il bordo amico della mappa di gioco. Tali unità potrebbero fare affidamento sulla capacità del porto (se disponibile) per il loro Rifornimento Generale. Man mano che il giocatore avversario cattura i porti, la capacità totale disponibile del porto potrebbe diventare insufficiente a sostenere tutte le unità di terra rimanenti. I giocatori dovrebbero monitorare attentamente la capacità dei porti.

26.27 Riduzione della Capacità del Porto

- a. Consultare la Tabella delle Caratteristiche del Porto per ogni situazione:
 - Mentre ci si trova in una Zona di Interdizione aerea nemica, ridurre la capacità di carico, scarico o Rifornimento Generale dell'importo indicato sulla tabella per ogni livello di Interdizione.
 - Mentre ci si trova nel raggio d'azione di una o più unità di artiglieria nemiche in Rifornimento Generale, ridurre la capacità di Rifornimento Generale di un (1) punto per punto di forza di supporto dell'artiglieria, fino a una riduzione massima di sei (6).
 - Ridurre la capacità se almeno un'unità di combattimento non di artiglieria nemica è adiacente al porto.
- b. Gli effetti della riduzione della capacità sono cumulativi, ma non possono essere ridotti al di sotto dello zero. Un'unità di Base Navale raddoppia la capacità netta del porto dopo tutte le riduzioni.

Esempio: un'unità di Base Navale sovietica occupa un esagono di porto principale. La capacità massima del porto è 30, ma le unità di artiglieria dell'Asse con sei punti di supporto sono nel raggio d'azione, riducendo la capacità di 6, e il porto si trova in una ZOI di Livello 2, riducendo ulteriormente la capacità di 12, lasciando la capacità rimanente a 12. L'unità Base ora raddoppia questa capacità a 24. Se si tratta di un porto minore, le stesse condizioni di riduzione ridurrebbero la capacità del porto a uno (1). L'unità Base raddoppierebbe quindi questa capacità a 2.

- c. Per una missione di Interdizione [BSR 14.6] che include un porto nella sua ZOI, le unità navali (esclusi i trasporti) nel porto consentono un tiro di dado per il Fuoco AA se non sono disponibili unità terrestri con capacità AA per condurre il Fuoco AA. Lo stesso vale quando il porto è un esagono Difensore durante il combattimento e CAS è applicabile.

26.28 Un porto catturato non può essere utilizzato per il movimento navale o il Rifornimento Generale fino alla Fase di Stato dei Rifornimenti successiva alla cattura.

26.3 Stato delle Unità Navali

26.31 Un'unità navale in mare rimane in stato di Pronta Operazione finché è in mare.

26.32 Una volta che un'unità navale termina il suo movimento in un porto amico, girala sul lato Navigato. Le unità navali Navigate non possono muoversi finché non passano allo stato Pronto Operazione [Eccezione: 26.16].

26.33 Un'unità navale in stato Salpato (o Pronta) può effettuare supporto di artiglieria navale [29.2] e Fuoco Antiaereo.

26.34 Finché non si trova in un porto amico, un'unità navale:

- Non può imbarcare unità terrestri per il trasporto navale [28.0]
- Non può effettuare riparazioni di danni [27.5]
- Non può ricevere supporto antiaereo da unità terrestri [BSR 14.4]

Mentre si trova in porto, è soggetta a una missione aerea di Attacco Navale durante la Fase di Combattimento nemica [31.2].

Nota di Progettazione: le ragioni per cui è possibile effettuare spostamenti non sono le stesse ragioni per cui è possibile effettuare supporto di fuoco.

27.0 Perdite nel Movimento Navale

27.1 Tabella delle Perdite nel Movimento Navale

27.11 Durante qualsiasi fase in cui un'unità navale (o un gruppo di unità navali) interrompe il suo movimento (entrando in un porto o rimanendo in mare) e ha speso almeno un Punto Movimento Navale, utilizzare la Tabella delle Perdite di Movimento Navale per quell'unità al termine del movimento navale. Tirare separatamente per ogni unità navale.

Nota: l'unità navale potrebbe essere stata soggetta a Ricerca Navale [27.31]. Se uno dei due giocatori desiderasse effettuare una Ricerca Navale, l'unità attiva interrompe il movimento navale e la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale verrebbe utilizzata per determinare eventuali perdite subite dall'unità attiva prima del combattimento Navale.

Esempio: un'unità navale sovietica spende un (1) Punto Movimento Navale per entrare nella Zona del Mare di Leningrado durante la Fase di Movimento Motorizzato Sovietico e si ferma lì. È soggetta ai risultati della Tabella delle Perdite nel Movimento Navale. Utilizzare la Tabella corrispondente al termine della fase e applicare i risultati. Nel turno successivo, quando si sposta dalla zona marittima di Leningrado al porto di Tallinn, è nuovamente soggetta ai risultati della tabella delle perdite di movimento navale all'arrivo nel porto, perché ha speso un punto movimento navale per entrare nella zona marittima del Golfo di Finlandia.

27.12 Procedura

a. Utilizzare la colonna della Tabella delle Perdite di Movimento Navale che mostra le condizioni di movimento applicabili:

- Regolare [27.16],
- Artiglieria costiera [27.13],
- Interdizione aerea [27.14], oppure
- Artiglieria aerea e costiera [27.15].

b. Modificare il tiro di dado con tutti i DRM applicabili per ottenere il risultato finale.

27.13 Utilizzare la colonna Artiglieria Costiera per tutte le unità navali:

- Che iniziano il movimento in un esagono entro il raggio di un'unità di artiglieria costiera nemica, oppure
- Che devono passare entro il raggio di almeno un'unità di artiglieria costiera nemica durante il tragitto verso un esagono di destinazione [ad esempio, attraversando lo Stretto di Kerch; vedi gioco Crimea], oppure
- Quando l'esagono di destinazione è entro il raggio di un'unità di artiglieria costiera nemica [ad esempio, quando ci si ferma in un esagono tutto di mare per fornire supporto di artiglieria a un'unità di combattimento (terrestre)].
- Applicare un DRM (+1) per ogni punto di supporto di artiglieria costiera aggiuntivo (conta punti, non unità) dopo il primo punto.

Nota: Il passare davanti ad un'unità di artiglieria costiera nemica avviene quando l'unica via per raggiungere la destinazione sarebbe attraverso un esagono entro il raggio d'azione dell'unità di artiglieria costiera nemica. Tale via dovrebbe essere indicata sulla mappa. Più punti di artiglieria costiera contano come DRM, quindi utilizza la Tabella delle Perdite di Movimento Navale solo una volta per fase di movimento.

27.14 Utilizzare la colonna Interdizione Aerea quando:

- Il giocatore dell'Asse ha posizionato un segnalino di Interdizione di Livello 1 nella Casella Interdizione Movimento Navale.
- Applicare un DRM (+1) se il segnalino è di Livello 2.

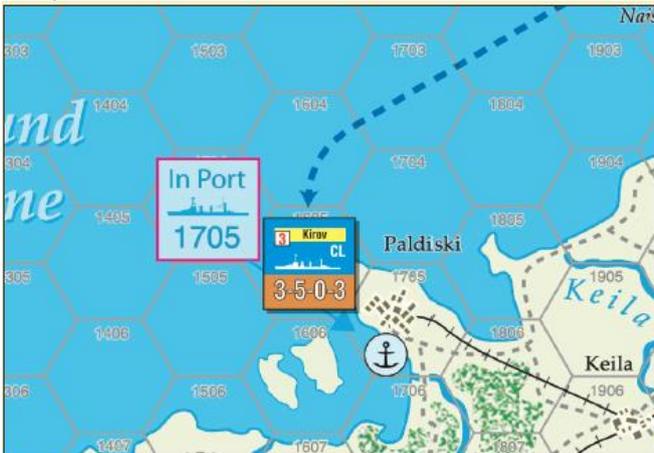
27.15 Utilizzare la colonna "Entrambi" se si applicano sia l'interdizione aerea che l'artiglieria costiera.

27.16 Utilizzare la colonna "Movimento Navale Regolare" se non si applicano né l'interdizione aerea né l'artiglieria costiera.

27.17 Le condizioni meteo Tempesta causano un DRM indipendentemente dalla colonna utilizzata nella Tabella delle Perdite Movimento Navale.

27.18 Le Mine Marine, se presenti [32.3], causano un DRM indipendentemente dalla colonna utilizzata nella Tabella delle Perdite nel Movimento Navale.

Esempio di Movimento Navale e Danno:



L'unità navale sovietica Kirov (con una Capacità di Movimento Navale di 3 Punti) inizia la Fase di Movimento Motorizzato Sovietico nel porto maggiore di Leningrado (esagono 2013 della mappa di Leningrado). Il giocatore sovietico prende il Kirov e lo posiziona a Paldiski, che è un porto principale. Il Kirov ha ora speso i suoi tre punti movimento navale per la fase: uno per entrare nella zona di mare di Leningrado, un secondo per entrare nella zona di mare del Golfo di Finlandia, il terzo per entrare nella zona di mare di Moonsund e niente per entrare nel porto di Holding Box adiacente a Paldiski. Il giocatore sovietico usa quindi la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale per verificare se si sono verificati Danni a causa di questo movimento. In precedenza, il giocatore dell'Asse aveva posizionato con successo un'unità aerea con un Valore di Interdizione di 2 nella Casella di Interdizione del Movimento Navale. Il Kirov è soggetto a perdite nella colonna Interdizione Aerea della Tabella delle Perdite nel Movimento Navale. Il giocatore sovietico tira un 10, con un DRM +1, ottenendo un risultato di 11 e un risultato di AD1. La parte "D1" del risultato indica che è stato inflitto un punto Danno, quindi posiziona un segnalino "1" sull'unità navale per indicare il Danno. Poiché sceglie di ignorare la parte "A" (Annullamento) del risultato, al Kirov viene applicato un ulteriore punto Danno. Poiché il Kirov ha un livello di protezione pari a 5,

non viene affondato. Il Kirov viene ora girato sul lato "Salpato" per indicare che non è disponibile per ulteriori movimenti navali finché non torna in modalità "Pronto".



La nave sul lato "Salpato" con un segnalino "2" in cima viene posizionata nella casella di contenimento del porto di Paldiski.

27.2 Risultati della Tabella delle Perdite nel Movimento Navale

27.21 Per i risultati di Interruzione, il proprietario può scegliere tra:

- Riportare immediatamente l'unità navale (e tutte le unità trasportate) al porto di partenza, oppure
- Applicare un punto Danno in aggiunta agli altri risultati richiesti dalla Tabella e rimanere nella posizione attuale (porto di destinazione o in mare).

Nota: Quando torna in porto a causa di un risultato di Interruzione, un'unità navale potrebbe sembrare aver bisogno di punti movimento navale per tornare in quel porto, ma non vengono spesi punti aggiuntivi; l'unità navale non ha effettivamente occupato la destinazione. È tornata indietro. Quando torna in porto, non vengono spesi punti movimento navale aggiuntivi, quindi l'unità navale non è più soggetta ai risultati della Tabella delle Perdite di Movimento Navale.

27.22 Un'unità navale che inizia il movimento navale mentre si trova in una zona di mare sostituirà un risultato di Annullamento sulla Tabella delle Perdite di Movimento Navale con un ulteriore (1) punto Danno. Quindi arriva a destinazione. Non applicare l'Annullamento [non c'è un porto identificabile a cui l'unità navale dovrebbe tornare]. 2

27.23 Per i risultati in Punti Danno, applicare immediatamente il numero di punti indicato [vedere anche 27.4].

27.3 Combattimento Navale

Dopo che una fazione è stata individuata tramite la Ricerca Navale, le unità navali ingaggiano un combattimento navale contro le unità navali nemiche. Questo avviene immediatamente nella Fase di Movimento Navale e può consistere in una serie di "round" di combattimento [per le unità di flottiglia, vedi 32.13]. Le unità di artiglieria e di artiglieria costiera non partecipano al combattimento navale.

27.31 Ricerca Navale

- Non appena un'unità navale attiva entra in una zona di mare contenente un'unità navale nemica, può essere avviata una Ricerca Navale [26.17].
- Il giocatore non attivo può effettuare la Ricerca Navale. Se il giocatore non attivo rifiuta la Ricerca Navale, il giocatore attivo può effettuare (o rifiutare) la Ricerca Navale.
- Spiegazione dei Risultati

Combattimento con Iniziativa: Il giocatore nominato ha l'iniziativa. Può attaccare per primo o terminare il combattimento navale. Se sceglie il combattimento, i giocatori combattono con il giocatore con l'iniziativa che attacca per primo. I danni vengono registrati prima che il giocatore senza iniziativa attacchi.

Combattimento Pari: Entrambe le fazioni attaccano simultaneamente. Registra i punti Danno dopo aver ottenuto i risultati da entrambe le parti. Tutti i punti Danno vengono determinati prima di essere registrati.

Nessun Combattimento: le unità navali non combattono e le unità navali attive (che non hanno effettuato una Ricerca) non devono interrompere il movimento. Possono condurre altre attività navali [ad esempio: Assalto Anfibio; 30.0].

27.32 Procedura del Combattimento Navale: Il Combattimento Navale inizia subito dopo una Ricerca Navale riuscita e consiste nell'utilizzare la Tabella degli Attacchi Navali per tentare di ottenere punti Danno navali contro un'unità navale avversaria. I giocatori possono condurre più round di combattimento (o "attacco").

- Ogni unità navale attacca separatamente contro una sola unità navale nemica bersaglio. Il giocatore che spara può scegliere qualsiasi nave bersaglio desideri, ma prima sceglie un'unità bersaglio con forza di supporto di artiglieria prima di sceglierne una che non ne ha. Risolvere ogni attacco utilizzando la colonna corrispondente al tipo di nave che spara. Tirare il dado una volta per ogni unità navale.
- Dopo che il giocatore con l'iniziativa ha attaccato, il giocatore senza iniziativa attacca. Dopo che il giocatore senza iniziativa ha attaccato, può iniziare un secondo round. I giocatori conducono nuovamente la Ricerca Navale [27.31]. Condurre un nuovo round di combattimento navale dopo la Ricerca Navale a meno che non si verifichi Nessun Combattimento, nessuno dei giocatori desidera il combattimento navale o tutte le unità coinvolte di una fazione siano state distrutte (affondate).
- Una volta dichiarata la fine del combattimento, le unità navali sopravvissute di entrambe le parti cessano il movimento e non svolgono altre attività navali [ad esempio: nessun assalto anfibio; 30.0].
- Se una delle due parti viene affondata, le unità della parte sopravvissuta possono continuare con altre attività navali, ma non con il movimento.

Nota: tutti i combattimenti navali si svolgono in mare. Le unità navali non possono ingaggiare unità navali nemiche in porto [problemi di dottrina e addestramento].

27.4 Danni alle Unità Navali

27.41 Se un'unità navale riceve un Punto Danno, applicalo a quell'unità navale, non ai suoi passeggeri o a qualsiasi altra unità navale. Una volta che un'unità navale accumula Punti Danno superiori al suo valore di protezione, è affondata; posizionala nel Riquadro Eliminate. Ignora i Punti Danno in eccesso rispetto a quelli necessari per affondare l'unità.

27.42 Le unità terrestri caricate non sono interessate a meno che l'unità navale che le trasporta non affondi. Se l'unità navale affonda, posiziona le unità caricate nel Riquadro Eliminate.

Nota: i segnalini MSU, Dump e RSC possono essere riutilizzati.

Esempi:

(1) L'unità navale sovietica Minsk (valore di protezione 3) affonda dopo aver subito il suo quarto Punto Danno. Posizionala nel Riquadro Eliminate. Non può tornare in gioco.

(2) L'unità navale da trasporto sovietica T-2 (valore di protezione 2) affonda dopo aver subito il suo terzo Punto Danno. Posizionala nella casella Eliminate e tutte le unità terrestri che stava trasportando vanno anch'esse nella casella Eliminate (perché la nave è affondata).

27.43 Usa i segnalini Numero per registrare i Danni. Posizionali sul facsimile di quell'unità navale, come si trova nella casella Danni delle Unità Navali.

Nota: in alternativa, i giocatori possono posizionare i segnalini Numero direttamente sull'unità navale, ma si avverte che questo potrebbe causare pile di segnalini di gioco ingombranti. Altre alternative: i giocatori potrebbero voler creare elenchi di colpi delle unità o posizionare il segnalino Numero sulla carta di preparazione dello scenario.

27.44 Le unità navali con Danni possono passare allo stato Pronto, ma applicano un DRM (+1) al tiro del dado Prontezza.

27.45 Un'unità navale con Danni pari a metà (o più) del suo valore di protezione perde un (1) NMP e metà del suo fattore di supporto di artiglieria (arrotondato per difetto). La capacità di trasporto navale non cambia, indipendentemente dai Danni. Le unità navali con AA mantengono AA indipendentemente dai danni.

27.5 Riparazione dei Danni Navali

27.51 Durante la Fase di Prontezza Navale, il giocatore proprietario può effettuare la Riparazione dei danni su una qualsiasi o tutte le sue unità navali danneggiate in porto, a piacere, inclusi i Trasporti [27.54]. Eseguire la Riparazione o la Prontezza, ma non entrambe, durante la stessa fase.

27.52 Procedura di Riparazione dei Danni

- Tirare il dado una volta per ogni unità navale con danni. Utilizzare i DRM applicabili dall'Elenco dei DRM per la Prontezza e la Riparazione delle Unità Navali.
- Se il risultato è uguale o inferiore al valore di recupero dell'unità navale, rimuovere un punto Danno da quell'unità navale.
- Non è possibile rimuovere più di un punto Danno per Fase di Prontezza Navale per ogni unità navale.

27.53 Le flottiglie non possono recuperare danni mentre sono in gioco, ma se eliminate possono tornare in gioco [32.14].

27.54 Un'unità navale Trasporto eliminata può tornare in gioco utilizzando la seguente procedura:

- Spendete un RP di Tipo A e posizionalo nella Casella Quadro con punti Danno pari al suo grado di protezione.
- Una volta riparato un punto Danno [27,52], posizionalo (come in navigazione) in un qualsiasi esagono di porto principale amico (o casella di contenimento) al termine della Fase di Recupero.

28.0 Trasporto Navale

28.1 In Generale

Il trasporto Navale è il processo di spostamento di unità terrestri da un porto all'altro da parte di unità navali.

28.11 Il trasporto Navale avviene durante il movimento delle unità navali.

- Le unità terrestri che iniziano la fase in un porto possono imbarcarsi sulle unità navali già presenti che le trasporteranno [Eccezione: 28.23]. Le unità navali imbarcate possono lasciare il porto nella stessa fase di movimento.
- L'imbarco o lo sbarco di unità terrestri non è un movimento terrestre o navale e non utilizza Punti Vittoria terrestri. È limitato dalle capacità del trasporto e del porto [28.14a].
- Le unità terrestri trasportate dal Trasporto Navale non possono effettuare alcun altro tipo di movimento durante le fasi di imbarco o sbarco, tranne il movimento di un esagono da un porto di destinazione dopo lo sbarco.
- Le unità terrestri idonee in un'Area di Trasporto possono essere trasportate dal trasporto navale a partire dal turno in cui arrivano.

28.12 Unità di Trasporto Navale

- Un'unità navale non può effettuare il trasporto navale a meno che non abbia una capacità di trasporto maggiore di zero.
- Un punto capacità trasporta un punto di raggruppamento non motorizzato di unità terrestri. Un punto capacità trasporta:
 - Un punto raggruppamento, oppure
 - Un'unità con punto di raggruppamento pari a zero, oppure
 - Un Quartier Generale, oppure
 - Un Punto Rifornimento d'Attacco.
- Ogni punto di raggruppamento motorizzato (incluse le unità con MA arancione) richiede due punti capacità [quindi, ogni punto di raggruppamento richiede un'unità navale con una capacità di almeno 2]. Le unità navali non possono combinarsi per trasportare un'unità terrestre; è richiesta un'unità navale di capacità sufficientemente grande.
- Non idonei al trasporto navale:

- Treno Blindato
- Artiglieria costiera con MA pari a zero
- Artiglieria ferroviaria
- Artiglieria Super Pesante

Nota: i Punti di Rimpiazzo (RP) non possono essere trasportati, ma possono essere trasportate unità Zap sovietiche o RSC dell'Asse.

28.13 Un'unità non modifica il suo stato di rifornimento quando carica (o scarica) su un'unità navale. Mantiene tale stato finché si trova su un'unità navale. Le unità navali possono rimanere caricate indefinitamente.

28.14 Procedura di Trasporto Navale

a. Le unità terrestri idonee (quelle che possono muoversi in questa fase di movimento) e le unità navali che le trasportano iniziano insieme in un porto sulla mappa. Le unità caricano fino alla capacità del trasporto e alla capacità del porto [vedi la Tabella delle Caratteristiche del Porto]. Le unità possono caricare:

Durante la Fase di Movimento Motorizzato:

- Unità motorizzate
- Unità non motorizzate attivate da un Quartier Generale entro il raggio d'azione per il trasporto navale. Posizionare un segnalino Attivato su queste unità.
- Unità sovietiche attivate per l'Assalto Anfibio e Quartier Generale Sovietico

Durante la Fase di Movimento:

- Unità motorizzate
 - Unità non motorizzate
 - Unità dell'Asse per l'Assalto Anfibio
- b. Posizionare le unità terrestri sotto l'unità navale o sul facsimile dell'unità navale nella Casella Danni Unità Navali.
- c. Eseguire il movimento navale [già nella stessa fase]. Ogni unità navale che trasporta termina il movimento navale:
- Entrando in un porto di destinazione amico (posizionandolo nel riquadro del porto); o
 - Rimanere in mare in una zona di mare (in mare) se non può raggiungere un porto di destinazione amico; o
 - Posizionata per Assalto Anfibio [30.1].
- d. Risolvere le perdite navali utilizzando la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale [27.2] dopo che tutte le unità navali desiderate si sono mosse.
- e. Mentre si trova su un'unità navale, un'unità di terra:
- Non è in grado di usare la contraerea
 - Non è soggetta alla Resa Sovietica [BSR 20.0]
 - Non necessita di rifornimenti

28.15 Scarico

- a. Posizionare le unità trasportate sulla mappa nell'esagono del porto di destinazione fino alla capacità di scarico di quel porto [vedere la Tabella delle Caratteristiche del Porto]. Un'unità che sta scaricando può effettuare un movimento di un esagono [BSR 11.5] dal porto di destinazione (indipendentemente dalla fase di gioco). Qualsiasi unità trasportata che superi il limite di ammassamento a terra o la capacità di scarico del porto, rimane sull'unità navale trasportatrice fino alla successiva fase di movimento amica (o di movimento motorizzato), quando l'ammassamento e la capacità diventano nuovamente disponibili [in pratica, è necessaria un'intera fase di movimento per scaricare]. Un'unità può essere scaricata in una ZOC nemica, ma in tal caso cessa il movimento.
- b. Le MSU e i Depositi ancora caricati sulle unità navali non possono essere utilizzati dalle unità terrestri. Una volta scaricati, possono essere spesi a partire dalla fase di gioco successiva.
- c. Le unità sovietiche non motorizzate attivate per il trasporto da porto a porto durante la Fase di Movimento Motorizzato possono scaricare nell'esagono del porto durante la Fase di Movimento, ma non possono muoversi.

28.2 Evacuazione Navale

Durante la sua fase di movimento, un giocatore può dichiarare una procedura di Evacuazione da iniziare in qualsiasi porto amico.

28.21 L'evacuazione ha effetto al momento della dichiarazione. Posizionare un segnalino di Evacuazione Navale su tutti i porti in cui viene dichiarata l'Evacuazione e in cui è presente un'unità Base Navale. Rimuovere questo segnalino durante il Segmento Amministrativo al termine dell'Evacuazione. L'evacuazione è completa quando il giocatore la dichiara completa o quando un'unità combattente nemica entra nell'esagono.

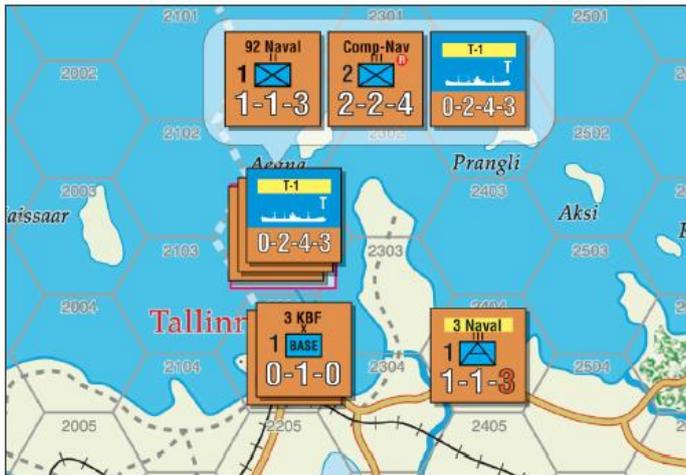
28.22 Mentre un segnalino di Evacuazione si trova su un porto:

- Aumentare la capacità di carico di quel porto [vedi Tabella delle Caratteristiche del Porto].
- Quel porto non può scaricare (ma solo caricare).
- La capacità di Rifornimento Generale del porto è zero (0) finché il segnalino di Evacuazione non viene rimosso.
- Qualsiasi unità navale in arrivo non passa alla modalità "Salpato"; rimane in modalità "Pronto".
- Applicare un DRM (+2) sulla Tabella delle Perdite nel Movimento Navale per le unità navali che lasciano un porto che ha un segnalino di Evacuazione.

28.23 Le unità terrestri non devono necessariamente partire dall'esagono del porto per poter imbarcarsi sulle unità navali che le trasporteranno.

- Quando un'unità effettua un'evacuazione, non può effettuare anche:
 - Trasporto aereo
 - Sbarchi
 - Movimento ferroviario

- Movimento strategico
- b. Tutte le unità terrestri che effettuano un'evacuazione ricevono un segnalino "Non muovere 2 GT" immediatamente dopo l'imbarco su un'unità navale. Il periodo di non movimento rimane invariato fino all'atterraggio dell'unità. Il periodo di due turni inizia nel turno di atterraggio dell'unità. Un'MSU evacuata non può essere utilizzata per lo stesso periodo di due turni. Le unità navali non sono influenzate dal segnalino "Non Muovere".



Esempio: il Reggimento di Navigazione Comp e il 92° Battaglione di Navigazione evacuano durante la GT 36. Posizionare un segnalino "Non Muovere 2 GT" su di esso immediatamente dopo l'atterraggio. Durante la Fase di Recupero della GT 36, il segnalino viene cambiato in un segnalino "Non Muovere 1 GT". Alla fine della GT 37 rimuovere il segnalino "Non Muovere 1 GT". Le unità sono libere di muoversi nella GT 38.

28.24 Alcune unità che caricano per l'Evacuazione:

- Un Quartier Generale passa allo stato Non-Op. Può tentare il recupero allo stato Operativo solo mentre è a terra. Finché si trova su un'unità navale, non ha effetto sulle unità terrestri o navali.
- Un'unità di Artiglieria passa al lato "Sparato". Non può tornare allo stato attivo finché non è a terra e il segnalino "Non Muovere" non è stato rimosso.

29.0 Supporto di Artiglieria Navale

29.1 Supporto di Artiglieria Navale Generale

Un'unità navale con forza di supporto di artiglieria può contribuire con la sua forza di supporto a un Attacco Dichiarato (un combattimento terrestre regolare o un Assalto Anfibio) come un'unità di artiglieria campale con le stesse limitazioni presenti nei BSR da 13.13 a 13.15.

29.11 Per effettuare il supporto di artiglieria navale, un'unità navale termina il suo movimento in un esagono tutto mare entro il raggio dell'esagono difensore, oppure si trova in un porto [29.2]. Rimane lì fino alla successiva fase in cui può muoversi.

29.12 Un'unità navale può supportare un Attacco Dichiarato su qualsiasi esagono costiero entro il raggio o su qualsiasi altro esagono entro il raggio che includa un punto di forza.

Nota: il supporto a esagoni non costieri è valido solo per posizioni statiche note.

29.13 Qualsiasi unità navale può essere utilizzata per fornire supporto di artiglieria (in attacco o in difesa) per qualsiasi Attacco Dichiarato. Conta come un'unità di artiglieria [BSR 13.14 e 13.15] e può combinarsi con altri tipi di artiglieria (terrestre) entro il raggio di comando.

29.14 Le unità navali in mare durante una Tempesta non possono fornire supporto di artiglieria navale.

29.15 Le unità di artiglieria terrestre trasportate non possono fornire supporto di artiglieria mentre sono in mare.

29.2 Supporto di Artiglieria Navale In Porto

29.21 Tutte le unità navali desiderate che si trovano nello stesso porto possono unirsi per supportare un combattimento entro il raggio d'azione, a condizione che tutte si trovino entro il raggio di comando dello stesso Quartier Generale. Possono unirsi con unità di artiglieria terrestre nello stesso combattimento.

29.22 Le unità navali dell'Asse possono unirsi senza limiti.

29.23 Le unità navali possono fornire supporto di artiglieria (in attacco o in difesa) indipendentemente dal loro stato di prontezza o dalle condizioni meteorologiche.

30.0 Assalto Anfibio

Le unità combattenti richiedono alle unità navali di effettuare un Assalto Anfibio per attaccare un esagono costiero da un esagono adiacente tutto di mare.

30.1 Preparazione all'Assalto Anfibio

30.11 Muovere le unità idonee sulle unità navali trasportatrici utilizzando la procedura di Trasporto Navale. Terminare il movimento marittimo in un esagono tutto di mare opposto all'esagono costiero da invadere. Questo movimento di trasporto navale è soggetto ai risultati della Tabella delle Perdite per Movimento Navale.

Eccezione: l'esagono di mare può contenere un'isola di un esagono (non collegata ad altre terre), ma solo se non occupata da una o più unità combattenti nemiche [le forze d'invasione si sposteranno intorno all'isola].

30.12 Qualsiasi esagono costiero può essere oggetto di Assalto Anfibio. L'esagono costiero può essere vuoto di unità nemiche e può essere già occupato da unità amiche.

Nota: questa è l'unica situazione in cui, di fatto, un'unità può attaccare un esagono vuoto. Le unità potrebbero attendere nell'esagono tutto mare per diverse fasi di gioco, in particolare se il primo tentativo di sbarco non ha successo. La pianificazione è molto importante.

30.13 Combattimento

a. Condurre un Assalto Anfibio durante la Fase di Combattimento.

b. Le unità che conducono un Assalto Anfibio devono sbarcare se l'esagono attaccato diventa vacante a seguito di un combattimento o se l'esagono era già vacante. Se non possono, rimangono sulle loro unità navali.

Nota: a partire dal turno successivo allo sbarco [durante la Fase di Stato dei Rifornimenti], le unità sbarcate sono tenute a tracciare normalmente i Rifornimenti Generali e d'Attacco.

30.2 Restrizioni Generali

30.21 Solo i seguenti tipi di unità possono effettuare Assalti Anfibi:

- Fanteria (inclusi Milizia, Marina e Guardie)
- Fanteria di Montagna
- Aviotrasportati/Paracadutisti
- Genio (non motorizzati)
- MSU
- Quartier Generale

30.22 Ogni unità navale può caricare fino alla sua capacità di trasporto.

30.23 Carico Sovietico: Le unità sovietiche caricano durante la Fase di Movimento Motorizzato Sovietico. Le unità non motorizzate richiedono l'attivazione da parte di un Quartier Generale per poter caricare su un'unità di trasporto. Il Quartier Generale può attivare tutte le unità desiderate (fino al suo valore di comando). Posizionare un segnalino Attivato su ciascuna unità. Quel Quartier Generale non può attivare altre unità nello stesso turno. Le unità navali possono quindi muoversi durante la stessa fase.

30.24 Carico dell'Asse: Le unità caricano durante la Fase di Movimento dell'Asse. Le unità navali possono quindi muoversi durante la stessa fase.

30.25 Le unità che lasciano un porto a causa di un'evacuazione [28.2] non possono imbarcarsi per un assalto anfibio finché non sbarcano in un porto.

Nota: hanno un segnalino DNM [28.23b].

30.3 Limitazioni al Piazzamento In Mare

Gli esagoni costieri oggetto di un Assalto Anfibio possono essere occupati o non occupati.

30.31 Fino a cinque punti di raggruppamento di unità da combattimento sovietiche per fase possono attaccare da un singolo esagono tutto mare (non costiero) per un Assalto Anfibio [a causa dello scarso controllo di comando]. Le unità dell'Asse seguono il limite di raggruppamento (terrestre). Il piazzamento su un esagono di acque basse non è consentito, ma un esagono che includa acque basse può essere attaccato.

30.32 Il movimento di reazione nemico è proibito in un esagono costiero non occupato oggetto di un Assalto Anfibio.

Nota: l'Assalto Anfibio può essere utilizzato anche per piazzare un'unità in un esagono costiero già occupato da un'altra unità amica.

30.33 Dal suo esagono di piazzamento tutto mare, un'unità da combattimento può attaccare solo un esagono costiero adiacente. Le unità in un esagono tutto mare possono attaccare un solo esagono costiero in un singolo Assalto Anfibio. Le unità combattenti in più di un esagono tutto mare possono unirsi per attaccare lo stesso esagono costiero, se tutte sono adiacenti a quell'esagono costiero.

30.34 L'Assalto Anfibio non può essere condotto lasciando le unità navali trasportatrici in porto. Devono essere in mare.

30.4 Combattimento d'Assalto Anfibio

30.41 Le unità nell'esagono tutto di mare effettuano un Attacco Dichiarato contro un singolo esagono costiero adiacente. Ignorano gli altri esagoni adiacenti occupati da unità di combattimento nemiche. Possono partecipare a un attacco combinato con altre unità già a terra.

Nota: un'unità nemica in un esagono costiero adiacente non estende la sua ZOC attraverso il lato d'esagono tutto mare compreso tra il suo esagono costiero e l'esagono tutto mare occupato dalle unità d'Assalto Anfibio.

30.42 Le unità d'Assalto Anfibio possono effettuare un Attacco Dichiarato contro un esagono costiero non occupato, ignorando gli altri esagoni costieri adiacenti. La procedura di combattimento non viene seguita poiché non c'è un attacco effettivo [l'esagono è vuoto]. Queste unità avanzano dopo il combattimento nell'esagono costiero vuoto durante la Fase di Combattimento.

30.43 Le unità d'Assalto Anfibio possono unirsi a un attacco di unità che effettuano un attacco assistito da ingegneri in acque poco profonde [se le unità d'Assalto Anfibio hanno un esagono tutto mare adiacente allo stesso esagono difensivo; BSR 15.53d].

30.44 Anche le flottiglie possono essere incluse nel combattimento (incluse le flottiglie su un esagono costiero) e possono avanzare dopo il combattimento su un esagono costiero difensivo libero.

30.45 Le unità già a terra (inclusa l'artiglieria di supporto) necessitano di rifornimento quando partecipano allo stesso combattimento di un Assalto Anfibio dichiarato.

30.46 Procedura di combattimento per l'Assalto Anfibio

a. I risultati del combattimento di ritirata non influenzano le unità che effettuano un Assalto Anfibio. Sono consentiti solo i seguenti Ordini di Ritirata [BSR 12.5]:

Attaccante nessuno

Difensore Ritirata Aggiuntiva

b. La forza di supporto [25.12a] delle unità navali che trasportano le unità di Assalto Anfibio è consentita come forza di supporto di artiglieria [BSR 13.13].

c. Le unità di Assalto Anfibio attaccanti sopravvissute che non avanzano sulla terraferma e le unità navali che le trasportano rimangono in mare nell'esagono di mare adiacente all'esagono costiero. Possono effettuare un Assalto Anfibio contro quell'esagono (o un altro esagono adiacente) il turno successivo (se le unità navali non si muovono) senza risolvere nuovamente le perdite utilizzando la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale, oppure possono allontanarsi utilizzando il movimento navale durante la loro successiva fase di movimento (ed essere quindi soggette ai risultati della Tabella delle Perdite nel Movimento Navale).

d. Le unità terrestri in un esagono tutto mare non possono essere attaccate da unità terrestri nemiche in qualsiasi esagono costiero.

e. Le unità terrestri sulla terraferma che hanno effettuato un Assalto Anfibio non possono muoversi per il resto del turno. Le unità navali e le flottiglie possono muoversi nella loro successiva fase di movimento (e possono trasportare unità passeggeri non sbarcate).

Nota: le unità sovietiche sono state attivate e pertanto non possono muoversi durante la Fase di Movimento Sovietica [Tabella della Fase di Movimento]. Se rimangono in mare fino a un turno futuro, non è comunque consentito loro di muoversi.

30.5 Artiglieria Costiera

30.51 Durante il movimento navale, l'esagono finale del movimento navale di Assalto Anfibio diventa l'esagono Bersaglio navale per tutte le unità di artiglieria costiera entro il raggio d'azione, al fine di determinare la colonna da utilizzare nella Tabella delle Perdite nel Movimento Navale. Un'unità di artiglieria costiera può ingaggiare più di un esagono Bersaglio navale per turno [poiché influenza tutte le unità che si trovano entro il raggio d'azione o che vi transitano [vedi 27.13]. Designare le unità di artiglieria costiera da assegnare a ciascun esagono Bersaglio navale ai fini della risoluzione delle perdite utilizzando la Tabella delle Perdite nel Movimento Navale. Impostare l'unità/le unità di artiglieria costiera su "Lanciato" dopo che ha ingaggiato tutte le unità entro il raggio d'azione.

Esempio: il giocatore sovietico effettua un Assalto Anfibio da due diversi esagoni costieri entro il raggio d'azione di una singola unità di artiglieria costiera dell'Asse. L'unità di artiglieria costiera ha il raggio d'azione per raggiungere entrambi gli esagoni Bersaglio navali. Può essere utilizzata contro entrambi i due esagoni Bersaglio navali ai fini della determinazione dei risultati della Tabella delle Perdite per Movimento Navale.

30.52 Le unità di artiglieria costiera non possono sparare contro esagoni Bersaglio navali attraverso lati di esagono interamente terrestri, in un porto o attraverso più di un lato di esagono costiero (in parte terrestre e in parte marino).

30.53 Se non ha già sparato [per Perdita di Movimento Navale; 30.51], un'unità di artiglieria costiera può applicare la sua forza di supporto in un Combattimento Dichiarato. L'artiglieria costiera può eseguire tutte le normali procedure di artiglieria.

30.54 Quando attaccata da un Assalto Anfibio, la forza di supporto di tutte le unità di artiglieria costiera (che hanno sparato o meno) in quell'esagono Difensore viene raddoppiata. L'importo è limitato alla forza di difesa combinata degli altri tipi di unità nell'esagono Difensore. Utilizzare solo la sua forza di difesa (non raddoppiata) se si trova da sola in quell'esagono.

30.55 Le unità di artiglieria costiera con MA pari a zero (0) hanno sempre rifornimento d'attacco, indipendentemente da come vengono utilizzate e indipendentemente dalla disponibilità di ASP. Nota: queste sono posizioni statiche con i propri rifornimenti.

30.56 Durante la loro fase di combattimento, le unità di artiglieria costiera (non ancora in azione) possono attaccare qualsiasi unità navale o flottiglia entro il raggio d'azione.

- Un'unità di artiglieria costiera prende di mira un'unità navale o flottiglia (a scelta dell'attaccante). Se sono presenti più unità di artiglieria costiera, alcune possono prendere di mira diverse unità navali o flottiglie.
- Utilizzare la colonna appropriata della Tabella degli Attacchi Navali. Ottenere un risultato. Quindi girare l'unità di artiglieria costiera sul lato in azione.

30.6 Trasporto Speciale

Una MSU (non un Deposito), o HQ, può essere trasportata da un'unità navale di tipo Trasporto in qualsiasi esagono costiero già occupato da un'unità di combattimento o di rifornimento amica.

30.61 La MSU, o HQ, si muove nell'esagono costiero durante la Fase di Combattimento come se fosse un'unità di combattimento che sta effettuando un Assalto Anfibio. Può trovarsi nello stesso esagono di altre unità di combattimento che stanno effettuando un Assalto Anfibio e quindi può avanzare dopo il combattimento.

30.62 Solo una volta a terra (anche durante la fase di sbarco) la MSU può svolgere funzioni di rifornimento MSU, o il HQ funzioni di HQ.

31.0 Missioni Aeree contro Unità Navali

31.1 Missione di Interdizione al Movimento Navale

31.11 Qualsiasi unità aerea dell'Asse idonea può condurre questa missione aerea. Le unità aeree sovietiche non possono. Assegnare le unità aeree idonee durante la Fase di Interdizione Aerea. Non più di tre unità aeree (in missione e in tiro) possono essere assegnate al Riquadro di Interdizione del Movimento Navale.

31.12 Non ci sono esagoni di missione. Invece, posizionare le unità aeree nella Casella della Interdizione del Movimento Navale (che si trova sulla mappa o sulle carte Scenario appropriate). Un Livello di Interdizione lì posizionato influenzerà il movimento navale ovunque nelle zone di mare interessate da quella Casella.

31.13 Unità Aeree Idonee

- Si tratta di qualsiasi unità aerea con un valore di Interdizione. Le unità aeree non in missione possono anche essere assegnate come unità di fuoco (come scorta).
- Qualsiasi unità aerea con raggio limitato [BSR 14.22a] non è idonea al piazzamento a meno che non possa tracciare il raggio fino a un esagono tutto di mare nella zona di mare desiderata.

31.14 Le unità aeree in Interdizione che sopravvivono al combattimento aereo causano il posizionamento di un segnalino di Livello di Interdizione pari al loro valore di Interdizione (fino al Livello 2) nella Casella di Interdizione del Movimento Navale. L'Interdizione in eccesso viene ignorata. Dopo il posizionamento del segnalino, tutte le unità aeree nella Casella Interdizione del Movimento Navale vengono riposizionate nella Casella Volato.

Nota: il fuoco antiaereo non è possibile contro questa missione.

31.15 Il giocatore sovietico fa riferimento alla Casella della Interdizione al Movimento Navale quando effettua i tiri di dado della Tabella delle Perdite Movimento Navale.

- Il Livello 1 di Interdizione dell'Asse significa utilizzare la colonna Interdizione Aerea nella Tabella delle Perdite per Movimento Navale (o la colonna Artiglieria Aerea + Costiera se è applicabile anche l'artiglieria costiera).
- Il Livello 2 significa utilizzare la colonna applicabile e applicare un DRM (+1) per ogni tiro di dado.

31.2 Missione di Attacco Navale

31.21 Solo le unità aeree bombardieri dell'Asse con un Livello di Interdizione possono condurre missioni di Attacco Navale. Le unità sovietiche non possono.

31.22 Le unità aeree possono attaccare le unità navali nemiche che si trovano in mare (ovunque nella zona di mare) o in porto durante la Fase di Combattimento amica. Durante la Fase di Reazione amica, possono attaccare solo le unità navali nemiche ancora in mare. Una nave può essere attaccata per via aerea solo una volta per fase. Si noti la limitazione di gittata per alcune unità aeree [BSR 14.22a].

31.23 Le unità aeree in missione possono essere scortate dalle unità di fuoco [ricordate, si applica BSR 14.21b] e sono soggette al combattimento aereo da parte delle unità aeree avversarie che sparano.

31.24 Le unità di missione sopravvissute vengono posizionate ciascuna per attaccare una singola unità navale a scelta dell'attaccante. Tutte possono attaccare la stessa unità navale o attaccare unità navali separate se è presente più di un'unità navale. Le unità navali aggiuntive possono essere ignorate. Le unità navali bersaglio vengono specificate prima di qualsiasi tiro di dado. Le unità di missione non possono spostarsi su unità bersaglio diverse una volta effettuata la dichiarazione.

31.25 Fuoco Contraereo Navale

- Tutti i tipi di unità navali, eccetto quelle da trasporto, possono effettuare fuoco contraereo, ma solo contro unità aeree che conducono una missione (di qualsiasi tipo) nell'esagono occupato da quell'unità navale (non negli esagoni adiacenti). Il fuoco contraereo navale è consentito indipendentemente dallo stato di un'unità navale (Salpata o Pronta). Le unità navali non si sommano ai DRM del fuoco contraereo. Le unità contraereo terrestri o i Quartier Generali che sparano fino al DRM massimo di +2 possono essere aggiunti al tiro di dado contraereo di ciascuna unità navale attaccata, ma solo se l'unità navale si trova in porto.
- Un'unità AA terrestre può combinare la sua AA con quella dell'unità navale che spara.
- Poiché un Trasporto non può effettuare Fuoco AA [non dispone di armi AA], qualsiasi unità navale che può fare Fuoco AA e che si trovi con quel trasporto (in porto) può fornire Fuoco AA per quel trasporto, a meno che non sia essa stessa bersaglio di una missione di attacco navale durante la stessa fase.

Nota: se il Trasporto è l'obiettivo dell'attacco, solo il Trasporto subirà i danni risultanti.

31.26 Consultare la Tabella degli Attacchi Navali. Tirare il dado una volta per ogni unità aerea rimanente e utilizzare eventuali DRM applicabili. Applicare immediatamente eventuali Punti Danno risultanti alle unità navali interessate e posizionare le unità aeree della missione nella Casella Volato.

32.0 Unità Speciali

32.1 Flottiglie

32.11 Le unità Flottiglia [BSR 22.5] non sono unità navali e non sono soggette alla Tabella delle Perdite per Movimento Navale.



32.12 Una Flottiglia attaccante:

- Può unirsi a un Assalto Anfibia
- Non viene dimezzata quando attacca attraverso un lato esagono di fiume principale [Eccezione a BSR 15.41b].
- Può attaccare attraverso un lato esagono di acque basse [perché le è consentito muoversi attraverso il lato esagono; BSR 10.47a]

32.13 Una Flottiglia può attaccare un'altra flottiglia solo utilizzando la procedura di combattimento terrestre [BSR 15.0], anche se entrambe si trovano su esagoni completamente di mare. Non effettua Ricerca Navale [26.17] o Combattimento Navale [27.32], ma è soggetta a Ricerca Navale (e combattimento) da parte di altri tipi di unità navali nemiche quando si trova in una zona di mare. Non può combattere contro unità navali [25.12f].

32.14 Un'unità Flottiglia viene eliminata se subisce due (2) o più Punti Danno o viene eliminata in combattimento terrestre. Posiziona una Flottiglia eliminata sulla Traccia del Turno a tre turni di distanza dal turno in corso. Ritorna come rinforzo (senza Danni) in un esagono di porto amico.

Esempio: se eliminata in qualsiasi momento durante il GT 14, torna in gioco in qualsiasi turno a partire dal GT 17.

32.15 L'artiglieria costiera e le unità navali possono attaccare un'unità di Flottiglia entro il raggio d'azione (su qualsiasi esagono) [30.56] utilizzando la Tabella degli Attacchi Navali. Gira l'artiglieria costiera sul lato "Lanciato" dopo l'attacco.

32.16 Le unità aeree non possono attaccare un'unità Flottiglia con missioni di Attacco Navale a meno che l'unità Flottiglia non si trovi in una zona di mare. Utilizza la colonna "Tutti gli Altri" nella Tabella degli Attacchi Navali.

32.17 Le Flottiglie non sono soggette alla Prontezza [25.3] in quanto unità terrestri.

Nota di Progettazione: Può sembrare strano, ma le flottiglie sono considerate unità terrestri a causa della loro stretta associazione con le unità terrestri. Storicamente, le flottiglie hanno subito un tale ricambio di navi effettive che la perdita di alcune non avrebbe eliminato l'unità.

32.2 Unità Base Navale

32.21 Posizionarle su qualsiasi esagono di porto amico.

32.22 Un'unità Base Navale aumenta la capacità del porto [26.26b] nel turno successivo al piazzamento [vedere la Tabella delle Caratteristiche del Porto]. Ulteriori unità Base non causano ulteriori aumenti.

32.23 Un'unità Base Navale non può essere spostata tramite trasporto aereo o ferroviario. Può essere trasportata o evacuata solo tramite trasporto navale.

32.24 Un'unità Base Navale può evacuare [28.2] durante la stessa fase di movimento in cui altre unità evacuano attraverso di essa.



32.3 Mine Navali

Alcuni scenari forniscono ai giocatori segnalini di mine marine da posizionare nelle zone di mare desiderate.

Un segnalino di mine marine fornisce un DRM sulla Tabella delle Perdite per Movimento Navale.

32.31 Consultare le regole dello scenario e le carte di preparazione per quando si riceve una mina navale. Posizionarla in qualsiasi Casella di Zona di Mare desiderata (o consentita) durante la Fase di Prontezza Navale.

32.32 Applicare il valore della mina navale come DRM sulla Tabella delle Perdite di Movimento Navale alle unità navali nemiche.

32.33 Una volta posizionata, una mina navale non può essere spostata o rimossa, a meno che lo scenario (o la scheda di Piazzamento) non indichi diversamente.



TABELLA DELLE CARATTERISTICHE DEI PORTI [26.24]			
Situazione	Ancoraggio	Porto Minore	Porto Maggiore
<i>Tipi di Unità Navale che possono Occupare [BSR 24.24]:</i>			
BB o CA	No	No	Si
CL o ACD	No	Si	Si
DL, DD & T	Si	Si	Si
<i>Capacità del Porto per il Rifornimento Generale [26.26]:</i>			
Regolare [26.26a]	6	15	30
Durante l'Evacuazione [28.23]	0	0	0
<i>Capacità del Porto per Carico/Scarico:</i>			
Regolare	5	10	20
Durante l'Evacuazione [28.23a]	10	20	40
<i>Riduzione a tutte le Capacità del Porto (cumulative):</i>			
Interdizione Aerea L1			
Interdizione Aerea L2			
<i>Un punto per ciascun Punto Supporto di Artiglieria entro il raggio:</i>			
	Max di	Max di	Max di
	-6	-6	-6
Unità Combattente nemica adiacente	-1	-2	-3

TABELLA DI ATTACCO NAVALE [27.32 & 31.26]			
Tiro di dado	Tipi di Navi:		
	BB, CA	CL, DL	Tutti gli Altri
-1	6	4	3
0	5	4	3
1	4	2	2
2	3	2	2
3	2	1	2
4	1	1	1
5	NE	1	1
6	NE	NE	1
7+	NE	NE	NE

Tirate una volta per ciascuna unità aerea o di artiglieria CD
Nota: Le unità aeree non possono attaccare le Flottiglie [32.16]
Legenda:
 Numero = il numero di Punti Danno causati all'unità navale bersaglio
 NE = Nessun Effetto

DRM

-2	L'Unità Aerea è uno Ju-87
-1	Ogni unità di artiglieria CD entro il raggio e con LOS
+2	Il Porto è una Casella (non contate le Unità AA di terra)
+1	Per unità AA di terra/HQ Op (max 2) per unità Aerea attaccante

TABELLA DELLA PRONTEZZA E DELLA RIPARAZIONE DELLE UNITA' NAVALI [25.32a]	
DRM	Situazione
+1	L'Unità Navale ha Danni (qualsiasi livello) Importante: applicate questo DRM per la Prontezza e non per la Riparazione dei Danni
+1	Per ogni livello di Interdizione Aerea sul porto
+1	Se in un Porto Minore
+2	Se in un Ancoraggio
-1	Se è presente un'unità Base Navale in questo porto

TABELLA DELLE PERDITE NEL MOVIMENTO NAVALE [27.2]				
<i>Tiro di dado</i>	<i>Movimento Navale Regolare (a)</i>	<i>Artiglieria CD (b)</i>	<i>Interdizione Aerea (b)</i>	<i>Sia Aerea & Artiglieria CD (c)</i>
1-5	NE	NE	NE	NE
6-8	NE	A	A	A
9-10	A	A	D1	D1
11	A	D1	AD1	AD1
12	D1	AD1	AD1	AD1
13	AD1	D2	AD2	AD3
14	AD3	AD3	AD3	AD6
15+	AD4	AD4	AD4	AD6
Legenda:				
A	Annullare – l'unità ritorna in porto o applicate D1			
D#	Numero di Punti Danni da assegnare			
NE	Nessun effetto			
Note:				
(a)	Usate questa colonna quando non vi sono aerei o si applica l'artiglieria			
(b)	Usate la colonna adeguata solo quando l'effetto è artiglieria o aerei			
(c)	Usate la colonna adeguata quando sono applicabili entrambi gli effetti			
DRM (cumulativi):				
+1	Condizioni meteo Tempesta con clima SECCO			
+2	Condizioni meteo Tempesta con qualsiasi clima eccetto SECCO			
+1	Per segnalino Interdizione Aerea Livello 2 nella casella Interdizione Navale			
+1	Per ogni PUNTO di Artiglieria CD aggiuntivo entro il raggio con LOS (la Forza di Supporto dell'artiglieria CD nell'esagono Difendente di un Assalto Anfibio è raddoppiata)			
+2	Per unità Navali sovietiche obbligate a muovere [26.16]			
+2	Unità Navali dell'Asse che entrano nella zona di mare di Leningrado			
+1/2	Per segnalino Mine Navali Livello 1 (o 2) posto nella Zona di Mare			
+2	Segnalino di Evacuazione nel porto quando si parte [28.22e]			

TABELLA DELLA RICERCA NAVALE [27.31]	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1	Iniziativa Sovietica
2	Combattimento alla Pari
3-7	Nessun Combattimento
8	Combattimento alla Pari
9-10	Iniziativa dell'Asse
Note:	Non vi sono DRM

INDICE

Acqua Bassa	10.48d
Arretramento	16.4
Artiglieria	13.0
Artiglieria Alleata dell'Asse	13.31
Artiglieria Ferroviaria	13.33
Artiglieria Razzi	13.32
Attacchi Obbligatori	7.51, 12.3, 12.16
Attacchi da Più Esagoni	12.17
Avanzare	16.5
Azioni Pre-Combattimento	12.0
Banda No ZOC	2.22
Bonus Armi Combinate (CAB)	15.57
Bonus Integrità Divisione Panzer	15.58
Capacità Ferroviaria	11.14
Capacità di Movimento	2.22
Capisaldi	7.41, 17.24, 18.1, 18.4
Carenza di Carburante dell'Asse	6.5
Casella Attive	7.11, 8.3
Casella Eliminati	7.13
Casella Motorizzato	2.22
Casella No Ricostruzione	7.14
Casella Quadri	7.12
Cintura Fortificata	18.3
Cittadelle	18.5
Combattimento Aereo	14.3
Conversione delle Ferrovie	19.0
Conversione della Milizia	7.44
Conversione delle Unità	8.6
Condizioni Meteo	5.1
Condizioni Meteo Asciutto	10.43
Condizioni Meteo (Speciali)	5.3
Depositi di Rifornimento	6.48
Deterioramento dei Capisaldi	6.36
Dichiarazione dell'Attacco	12.1
Difendere	13.2
Dimezzare ed Arrotondamento	3.4
Distruzione dei Bunker	15.44
Distruzione e Riparazione dei Ponti	22.4
DRM	15.5
Effetti delle Condizioni Meteo	3.24, 10.3, 10.37, 11.35, 15.42, 22.54
Effetti del Rifornimento Limitato	13.5
Effetti del Terreno sul Combattimento	15.51
Effetti del Terreno sul Movimento	10.4
Effetto dei Genieri	15.53, 16.33b
Esagoni Contesi	3.13
Esagoni Contigui	3.14
Esagoni Controllati	3.12
Eventi Speciali (Sovietici)	7.5
Fango	5.21
Fase delle Condizioni Meteo	5.0
Fase di Combattimento	15.0
Fase di Movimento	10.11
Fase di Movimento Motorizzato	10.12
Fase di Reazione	21.12, 12.4
Fiumi	10.45
Flottiglie	22.5
Fonti di Rifornimento	6.2
Fortificazioni	18.0
Forza di Attacco	2.22
Forza di Difesa	2.22
Fuoco Antiaereo	14.4

Genieri _____	22.1
Ghiacciato _____	5.23
Gruppi Rinforzi Speciali _____	8.2
Guarnigioni _____	21.8
HQ _____	21.1, 21.2
HQ Operazionali _____	21.1
HQ Non Operativi _____	21.2
Ispezione _____	3.34
Limiti alla Combinazione _____	13.14, 13.15
Linea di Comunicazione _____	6.14
Linea Fortificata _____	18.2
Livelli di Forza delle Unità _____	3.5
Mappa di Dettaglio _____	17.0
Missione di Interdizione _____	14.6
Missione di Supporto Aereo Ravvicinato _____	14.5, 15.55
Missione di Trasporto Aereo _____	14.7
Missioni Aeree _____	14.2
Movimento Ferroviario _____	11.1
Movimento delle Unità di Terra _____	10.0
Movimento di Infiltrazione _____	11.4
Movimento di Un Esagono _____	11.5
Movimento di Reazione _____	12.4
Movimento su Strada _____	10.43, 10.44
Movimento Strategico _____	11.2
MSU _____	6.46
Nazionalità _____	2.22
Neve _____	5.22, 10.44b, 10.44c, 11.16, 11.46
Operatività delle Unità Aeree _____	9.0
Ordini di Ritirata Sovietici _____	12.54
Ordini No Ritirata _____	15.52, 16.45a
Paludi _____	10.48
Pedine Sostitutive di Reggimento (RSC) _____	23.30
Perdite in Combattimento _____	16.2
Potere Aereo _____	14.0
Punti Vittoria _____	24.1
Raddoppio degli HQ _____	12.35
Raggio (Artiglieria) _____	2.22, 13.0, 13.13
Raggruppamento _____	3.3
Rapporti Minimi di Combattimento _____	12.2
Rapporto di Forze in Combattimento _____	15.4
Resa Sovietica _____	20.0
Restrizioni al Movimento _____	10.2
Rete Ferroviaria _____	6.16
Rete Stradale _____	6.15
Rifornimento _____	6.0, 15.56
Rifornimento da Attacco _____	15.2
Rilascio della Guarnigione _____	7.52
Rimpiazzi _____	7.0
Rimpiazzi (Asse) _____	7.6
Rinforzi _____	8.0
Riservisti Sovietici _____	7.8
Risultati con Asterisco (*) _____	16.3
Risultati del Combattimento _____	16.0
Ritirate _____	8.5
Segnalini Interruzione Ferrovia _____	19.25, 19.4
Segnalini No Movimento _____	8.7
Segnalini Ordini _____	12.5
Segnalini Ponte _____	22.2
Segnalini Sbaragliato _____	11.38
Segnalini Traghetto _____	22.3
Segnalino Ritirata Aggiuntiva _____	12.45, 16.45b
Sequenza di Gioco _____	4.21
Sbaragliare _____	11.3
Stato di Rifornimento _____	6.3
Supporto _____	13.1, 15.3

Super-Pesante (S-H) _____	13.4
Tabella dei Rimpiazzi Sovietica _____	7.2
Tabella delle Condizioni Meteo _____	5.15
Tabella di Ricostruzione delle Unità _____	7.1
Tipi di Rimpiazzi Sovietici _____	7.2, 7.3
Tipi Speciali di Rimpiazzi Sovietici _____	7.4
Treni Corazzati _____	7.42, 21.3
Unità Aeree _____	2.22c, 14.1
Unità Base dell'Asse _____	6.6
Unità Combattenti _____	2.21
Unità Guardie _____	21.4
Unità Milizia (Sovietico) _____	8.43, 21.7
Unità Mitraglieri (MG) _____	8.44, 21.6
Unità NKVD _____	7.45, 21.5
Unità Non Testate _____	8.4, 15.43
Unità di Rifornimento _____	6.4
Unità Speciali (Sovietico) _____	21.0
Unità Zap (Sovietico) _____	7.43
Uscita dalla Mappa _____	11.6
Valore di Raggruppamento _____	2.22, 3.31
Valore di Recupero _____	2.22, 21.2
Vie di Rifornimento _____	6.1
ZOC Limitata _____	3.25
Zona di Controllo _____	3.2, 10.3

Crediti**Seconda Edizione:****Designer:** Vance von Borries**Sviluppo:** Gary Burgess, Steven Bradford**Ricerca:** Thomas F. Burke, Vance von Borries**Direttore Grafico:** Rodger B. MacGowan**Grafica delle Pedine:** Steven Bradford, Mark Simonitch**Grafica della Mappa:** Steven Bradford, Mark Simonitch**Manuale di Gioco:** Charles Kibler**Tabelle:** Steven Bradford, Gary Burgess, Mark Simonitch**Coordinatore alla Produzione:** Dick Vohlers**Revisione e Correzioni:** Steven Bradford, Gary Burgess, Russ Dumke, Yasuo Horiguchi, Mike Ring, Dick Vohlers, Vance von Borries, John Holden, David Wilkinson, Jonathan Squibb**Revisione e Correzioni della Grafica e Tabelle:** Marc Hirschy, Simon Nicholls, Kitill Penteshin, Erin Weir**Test del Gioco:** David Banks, Steven Bradford, Mike Borovsky, Gary Burgess, Dave Coplen, John Lesko, Mark Mazer, Mike Ring, Frank Snyder*Un ringraziamento speciale va a Gary Burgess e Mike Ring per il loro instancabile testare ed approfondire le regole ed i concetti del gioco.*

MANUALE DEL GIOCATORE

BARBAROSSA

GRUPPO ARMATE CENTRO, 1941



Tabella dei Contenuti

[queste regole possono essere prefissate "PB" per distinguerle dal regolamento standard o "BSR"]

1.0 Introduzione	10.3 Scenario 3: La Campagna
2.0 Equipaggiamento del Gioco	10.4 Scenario 4: Operazione Difensiva di Leningrado
3.0 Rinforzi e Rimpiazzi	10.5 Scenario 5: L'Assedio di Tallinn
4.0 Movimento Speciale	10.6 Scenario 6: Operazione Beowulf
5.0 Unità, Gruppi e Situazioni Speciali	10.7 Scenario 7: La Linea di Luga
6.0 Logistica dell'Asse	10.8 Scenario 8: Assalto a Leningrado
7.0 Piani di Vittoria dell'Asse	10.9 Scenario 9: L'Offensiva di Tikhvin
8.0 Combinare i Giochi	11.0 Esempi di Gioco Dettagliati
9.0 Come Piazzare uno Scenario	12.0 Sezione dell'Ideatore
10.0 Scenari	Mappa di Pianificazione
10.1 Scenario 1: La Battaglia di Soltsy (introduttivo)	Crediti
10.2 Scenario 2: Gruppo Armate Nord	Sequenza di Gioco Completa

1.0 Introduzione

1.1 Inquadramento Storico

Questo gioco si svolge nella regione baltica dell'Unione Sovietica. Storicamente, la regione è stata contesa per secoli dai Cavalieri Teutonici, dalla Lituania, dalla Polonia, dalla Svezia, dalla Gran Bretagna, dalla Finlandia e da altri popoli contro la Russia. Sotto lo zar Pietro I (Pietro il Grande), San Pietroburgo, chiamata Leningrado durante l'era sovietica, si ergeva come la grande fortezza navale russa, un'importanza sottolineata dalla Seconda Guerra Mondiale. Sarebbe stato uno dei grandi obiettivi tedeschi della guerra. I sovietici avevano utilizzato basi aeree e navali lì per minacciare la Finlandia fin dall'inizio della guerra. Quando le truppe tedesche si aprirono un varco attraverso la regione baltica durante l'estate, speravano che si trattasse di una campagna rapida. Invece, si tradusse in un costoso assedio di 900 giorni a Leningrado. Dove molti avevano osato sfidare i russi nel corso dei secoli, ora era il turno della Germania.

1.2 Introduzione Generale

Barbarossa: Gruppo Armate Nord ricrea la campagna della Seconda Guerra Mondiale nella regione baltica, storicamente dal 22 giugno 1941 all'ottobre 1941. Un giocatore controllerà le forze dell'Asse (tedesche), mentre il suo avversario controllerà le forze sovietiche. Le pedine rappresentano le unità che hanno effettivamente partecipato alla campagna e la mappa rappresenta il terreno su cui quelle unità hanno combattuto. I giocatori manovrano le loro unità sulla mappa e combattono secondo le Regole Standard di Barbarossa [BSR] e le regole aggiuntive e le istruzioni dello scenario presenti in questo Manuale. Un giocatore vince conquistando determinati obiettivi specifici, mentre il suo avversario vince evitando quelle condizioni di vittoria.

Troverete alcune regole contrassegnate come Opzionali. I giocatori possono aggiungerle di comune accordo prima dell'inizio del gioco.

1.3 La Serie di Giochi

Questo gioco fa parte di una serie di giochi che riguardano la seconda guerra mondiale in Unione Sovietica. I giocatori possono combinare il gioco di questo gioco con altri nella serie Barbarossa [detta anche Serie Fronte Orientale, EFS]. Tutti sono pubblicati e supportati dalla GMT Games. Questi giochi sono stati progettati con l'idea che sia possibile giocarli assieme. Alcuni condividono poche unità storiche. I giocatori potrebbero esplorare più alternative storiche con il gioco combinato. Per facilitare un tale gioco, vi sono alcuni riferimenti ad altri giochi della serie in questo manuale, con linee guida generali per il gioco combinato.

2.0 Equipaggiamento del Gioco

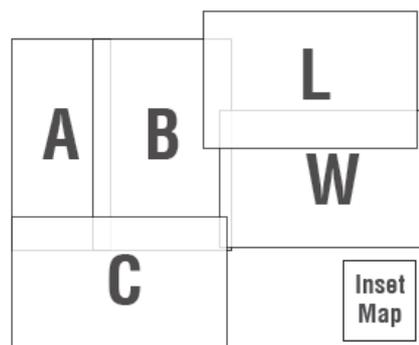
Una copia completa del gioco *Barbarossa: Gruppo Armate Nord* contiene:

- Quattro mappe (Mappe B, C, L e W)
- Una mappa stampata su entrambi i lati (Mappa A/Scenario 9)
- Due SCHEDE CON MAPPE stampate su entrambi i lati. (Mappa di Dettaglio /Scenario 5 e Mappa dello Scenario 8 /Scenario 6)
- Due SCHEDE SCENARIO: (Scenario 1/Artiglieria Super-Pesante e Scenario 5/Scenario 6)
- 1400 pedine in cinque fogli fustellati
- Un fascicolo con il regolamento
- Un manuale del giocatore
- Un regolamento Modulo Navale
- Tre Schede di Piazzamento Iniziale Sovietico
- Due Schede di Piazzamento Iniziale dell'Asse
- Due fogli doppi pieghevoli con CRT, TEC, tabelle di movimento, artiglieria, Non-Op HQ, ecc.
- Un foglio doppio pieghevole con le informazioni "Come Leggere le Unità", e le tabelle correlate col combattimento
- Una Tabella Organizzativa per la Riduzione dei Livelli Sovietica ed una dell'Asse
- Varie Schede e Tabelle di aiuto al gioco (tutte le schede e tabelle sono tradotte alla fine delle regole)
- Un dado a dieci facce

2.1 Le Mappe del Gioco

2.11 Le mappe sono usate come segue:

- Gli Scenari 1, 5, e 6 usano la Scheda con Mappa relativa a quello scenario.
- Lo Scenario 2 usa la Mappa C.
- Lo Scenario 3 usa le Mappe A, B, C, L, W e la Mappa di Dettaglio di Leningrado in questa configurazione:

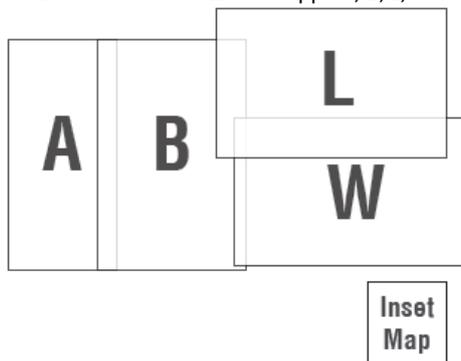


Sequenza di posizionamento:

- Posizionare prima la mappa A
- La mappa B si sovrappone alla mappa A
- La mappa C si sovrappone alle mappe A e B
- La mappa W si sovrappone alle mappe B e C
- La mappa L si sovrappone alle mappe B e W

La mappa di Leningrado è una mappa separata; non si sovrappone a nessuna delle altre.

d. Lo scenario 4 utilizza le mappe A, B, L, W e la mappa di Leningrado nella seguente configurazione:



Sequenza di Posizionamento

- Posizionare prima la Mappa A
- La Mappa B si sovrappone alla Mappa A
- La Mappa W si sovrappone alla Mappa B
- La Mappa L si sovrappone alla Mappa B e alla Mappa W

La Mappa di Leningrado è una carta mappa separata; non si sovrappone a nessuna delle altre.

- e. Lo Scenario 7 utilizza la Mappa L
- f. Lo Scenario 8 utilizza lo Scenario n. 8 e la Mappa Dettagliata di Leningrado
- g. Lo Scenario 9 utilizza la Mappa dello Scenario 9 (sul retro della Mappa A)

2.12 Allineamenti delle Mappe

- Quando si utilizzano due o più mappe, allinearle in modo che la riga o le colonne esagono su ciascun lato comune si sovrappongano alla mappa adiacente.
- Il confine dell'Unione Sovietica non è mostrato. Vengono invece utilizzati i confini nazionali e regionali.
- Quando una mappa si sovrappone a un'altra, fare sempre riferimento al numero esagono della mappa in alto. L'esagono appartiene alla mappa in alto.

2.2 I Pezzi del Gioco

2.21 Rimuovete con cura le pedine di cartoncino dai fogli fustellati e divideteli in categorie per facilitare il piazzamento iniziale del gioco.

2.22 Codici delle Unità

- Le pedine delle unità non hanno un codice di colore per specifici scenari o locazioni di piazzamento come nelle precedenti edizioni dei giochi di questa serie.
- Le unità MG hanno un esagono di piazzamento stampato sul loro lato Testato. Questo codice è esclusivamente un riferimento storico. Non ha funzioni nel gioco.
- Gli RSC hanno codice "N" [vedere 8.22].

2.23 Una "striscia" lungo il lato ridotto di un'unità indica che ha più di due livelli di forza. Una pedina sostitutiva a forza ridotta è disponibile per questa, se dovesse subire una terza (o talvolta quarta) perdita di forza. Inoltre, viene usato un colore nazionale più chiaro sul lato a forza ridotta delle unità in modo da far risaltare il suo stato.

2.24 Flottiglie ed Unità Navali. Queste sono usate in questo gioco [vedere il Modulo Navale e 5.8].

2.25 Regola Opzionale: Condizioni Meteo Storiche. I giocatori possono scegliere di usare le condizioni meteo storiche in qualsiasi scenario. Queste sono indicate nella Casella del Turno sulla Tabella di Registrazione dei Turni.

Nota: Gran parte dei giocatori hanno richiesto questa opzione nei giochi, fosse solo quale metro di paragone tra il gioco e la campagna storica.

2.3 Regole Standard Barbarossa

2.31 Prendetevi del tempo per familiarizzare con tutte le aggiunte ed eccezioni alle BSR (Regole Standard Barbarossa) che vi sono in questo Manuale del Giocatore e nello scenario che intendete giocare. Alcune BSR sono state modificate per il gioco di un dato scenario. Qualsiasi variazione delle regole è stata indicata con un riferimento alla BSR appropriata. Tutti i riferimenti alle Regole Standard Barbarossa sono preceduti da "BSR". Se il riferimento alla regola non ha "BSR", allora è una regola di questo Manuale.

2.4 Panoramica della Mappa di Leningrado

La difesa di Leningrado per 900 giorni a partire dal settembre 1941 fu uno degli eventi epici della guerra in Russia. Leningrado ricevette in seguito il titolo onorifico di "Città Eroica" dal governo sovietico.

Per rappresentare questo famoso assedio, l'area esagono di Leningrado nella Mappa L e gli esagoni circostanti sono rappresentati sulla mappa di Leningrado. Vedere BSR 17.0 per una discussione completa su come utilizzare una mappa di Leningrado.

2.41 La mappa di Leningrado viene utilizzata sempre negli scenari che la includono (scenari 3, 4 e 8).

2.42 La mappa di Leningrado è un ingrandimento dell'area delineata in nero intorno a Leningrado sulla Mappa L. Non vi sono modifiche alla sequenza di gioco tra la Mappa L e la mappa di Leningrado. Il movimento delle unità su entrambe le mappe e tra le due mappe viene effettuato in qualsiasi ordine durante la fase di gioco appropriata. Gli attacchi vengono dichiarati e risolti in qualsiasi ordine su entrambe le mappe.

3.0 Rinforzi e Rimpiazzi

3.1 Rinforzi

3.11 A meno che non sia indicato diversamente nella scheda di piazzamento iniziale, tutti i rinforzi e le unità nella Casella Attiva per entrambi i giocatori entrano sulla mappa secondo le BSR 7.43, 7.8, ed 8.0.

3.12 Se qualsiasi unità entra attraverso un bordo mappa, il codice indicato nella scheda di piazzamento iniziale inizia con:

- s** entrata dal bordo sud
- e** entrata dal bordo est
- w** entrata dal bordo ovest B, C, L, o W

Le lettere delle Mappe possono seguire possono seguire il codice in minuscolo relativo al bordo mappa, per indicare una mappa specifica.

Nota: Le unità che hanno indicazione eWA possono in alternativa entrare dall'esagono di città di Rzhev se rifornito ed amico controllato.

3.13 Le MSU dell'Asse, i Depositi di Rifornimenti e le RSC dell'Asse possono in alternativa entrare in gioco ad una unità Base dell'Asse [6.2].

3.14 Gruppi Rinforzi Speciali. Alcuni Gruppi Speciali di Rinforzi si usano negli scenari 3, 4 e 7 ed hanno condizioni speciali per la loro entrata [vedere le regole dello scenario e la sezione 5].

3.2 Rimpiazzi

Entrambi i giocatori possono accumulare RP di Tipo A e di Tipo I come desiderano sino al limite indicato nella loro Tabelle delle Perdite/Rimpiazzi.

3.21 Rimpiazzi Sovietici. Questo gioco utilizza due Tabelle dei Rimpiazzi: Tabella A e Tabella B. Usatele negli scenari e nei turni specificati nelle tabelle stesse.

In questo gioco, il modo in cui il giocatore sovietico riceve i Rimpiazzi Corazzati è limitato:

- I punti Rimpiazzi Corazzati ricevuti sul tracciato dei turni come rinforzi sono normali punti corazzati completi [3.53a].
- Riceve solo Punti Riorganizzazione Corazzati (quando ne vengono accumulati sei, riceve un punto A per 3.34) dai risultati della Tabella dei Rimpiazzi fino al GT22. Seguire le regole del 3.54 per i dettagli sulle ricostruzioni.

Esempio: Gli scenari 3 e 4 utilizzano la Tabella A per i GT 6–25 e la Tabella B per i GT 26–53 (l'ultimo turno dello scenario). Non viene utilizzata alcuna tabella per i GT 1–5.

3.22 Il giocatore dell'Asse non può creare capisaldi a meno che non sia consentito dalle regole dello scenario o dal Piano di Hitler [7.32].

3.23 Le unità di artiglieria costiera dell'Asse possono essere ricostruite (come se fossero artiglieria da campagna).

Nota: Tutte le unità di artiglieria costiera che non possono essere ricostruite sono contrassegnate con il codice "R".

3.3 Riorganizzazione dei Corazzati Sovietici

(Scenari 3, 4 e 7)

NOTA DI PROGETTAZIONE: I sovietici si resero conto che le loro divisioni corazzate non solo erano fallimenti sul campo di battaglia, ma erano anche troppo complesse da ricostruire o mantenere con il loro limitato personale tecnico qualificato.

3.31 In qualsiasi turno a partire dal GT 21 il giocatore sovietico ha l'opzione di effettuare la Riorganizzazione dei Corazzati. Il giocatore sovietico può accettare questa opzione quando subisce un risultato R sulla Tabella dei Rimpiazzi sovietica e sceglie di ricevere il Gruppo Rinforzi Speciale Nove (contenente 10 unità corazzate). Pone le unità del Gruppo Nove nella Casella dei Quadri. Ciascuna si sposta nella Casella Attive una volta che viene costruita usando RP Tipo A.

3.32 Una volta che il giocatore sovietico dichiara la Riorganizzazione dei Corazzati, non può più rafforzare le unità corazzate sovietiche sulla mappa che hanno indicazione "Tk" (Carri) nella loro identificazione, o dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri, o dalla Casella Quadri alla Casella Attive. Può ancora rinforzare le unità "Tk" correntemente sulla mappa.

3.33 Durante la Fase dei Rinforzi del turno in cui il Gruppo Nove viene accettato, il giocatore sovietico può spostare qualsiasi unità corazzata che desidera con indicazione "Tk" dalla Caselle Quadri ed Eliminate alla Casella No Ricostruzione per creare RP aggiuntivi Tipo A. Ciascun livello di forza rimosso conta per i Punti Riorganizzazione.

- Ciascuno rimosso dalla Casella Quadri conta come 2 punti.
- Ciascuno rimosso dalla Casella Eliminati conta come 1 punto.

3.34 Con qualsiasi combinazione di livelli di forza rimossi per un totale di 6 Punti Riorganizzazione, il giocatore sovietico riceve un RP Tipo **A** che viene aggiunto alla Tabella dei Rimpiazzi sovietica. Non vi è limite al numero di RP Tipo **A** che possono essere creati a parte il numero di perdite disponibili sulla Tabella delle Perdite/Rimpiazzi sovietica (che non si può eccedere). Se vi sono livelli di forza eccedenti disponibili nelle Caselle Quadri ed Eliminati (anche a meno di 6 punti), possono rimanere non Riorganizzati sino ad una Fase dei Rimpiazzi nella quale sono stati aggiunti livelli di forza sufficienti alle Caselle per portare il totale a 6 o più.

3.35 Qualsiasi unità "Tk" ancora sulla mappa possono essere prese volontariamente e poste nella Casella No Ricostruzione per generare altri RP Tipo A, livello di forza per livello di forza (e non contano per i VP dati dalle perdite di livelli di forza di corazzati). Il giocatore sovietico può in alternativa attendere sino a quando questi non sono rimossi in combattimento nei turni successivi e riorganizzarli allora. È possibile che queste unità potrebbero rimanere sulla mappa per tutto lo scenario.

Nota: Le unità Corazzate che non hanno indicazione "Tk" si spostano dalle Caselle Eliminate o Quadri usando la normale procedura dei rimpiazzi [BSR 7.32].

3.4 Divisioni Sovietiche della Milizia di Leningrado

Queste sono unità speciali delle milizia con indicazione LDNO o LGDNO. I due tipi sono identici per tutti gli aspetti e sono identiche alle altre unità della Milizia [BSR 7.44 e 21.7] con le eccezioni che seguono.

3.41 Le unità della Milizia (in questo gioco) non hanno un lato "Non Testato" e quindi non vengono pescate da una tazza opaca. Vengono ricevute come rinforzi regolari. Posizionatele in qualsiasi esagono di Leningrado desiderato. Queste non sono guarnigioni.

3.42 Le unità della Milizia possono essere convertite in RP di Tipo I [BSR 7.44]. Ogni passo convertito dal gioco sulla mappa si traduce in un RP di Tipo I.

Le divisioni della milizia convertite non possono tornare in gioco.

3.43 Le unità del Gruppo Undici del Pool Rinforzi Speciali possono entrare in gioco solo tramite la procedura di conversione.

3.44 Procedura di Conversione [Eccezione a BSR 7.44b]. A partire dal turno in cui arriva come rinforzo, un'unità della milizia di dimensione divisione in stato di rifornimento può essere convertita in una divisione fucilieri regolare (non milizia).

- Durante la Fase dei Rinforzi ponete un segnalino Riceve Rimpiazzi sulla divisione della milizia.
- Le unità di divisione necessarie per la conversione sono fornite solo dalle unità presenti nella Casella Quadri. Se non ce ne sono abbastanza, la conversione di un'unità specifica attende che un'unità di divisione diventi disponibile. Il giocatore sovietico può scegliere qualsiasi unità disponibile nella Casella Quadri e attendere che l'unità desiderata sia disponibile.
- Nella Fase dei Genieri, sostituire la divisione di milizia con un segnalino divisione della stessa forza di livello, a scelta del giocatore sovietico tra le unità presenti nel Riquadro Quadro [**Esempio:** Un'unità a due livelli con forza ridotta, lasciando solo un livello, consentirà solo il lato a forza ridotta per un'unità a due livelli].
- Ponete un segnalino "No Movimento 2GT" sulla nuova unità.

3.5 Rimpiazzi Sovietici e Leningrado Circondata

Grazie alle sue grandi dimensioni, Leningrado continuava a generare internamente risorse per rimpiazzare le perdite anche quando era circondata. Solo un numero ridotto di Punti Vittoria può essere piazzato a Leningrado quando è circondata.

3.51 Leningrado è circondata se non è possibile tracciare una linea ferroviaria amica (o una strada di rifornimento che conduce a una linea ferroviaria amica) da Leningrado al bordo orientale della mappa dell'area dello scenario.

NOTA DI PROGETTAZIONE: La famosa "Strada di Ghiaccio" non fu aperta prima del 23 novembre circa, ben al di fuori del periodo di tempo della campagna.

3.52 Limitazioni agli RP di Tipo I

a. Il giocatore sovietico può spendere il numero di RP di Tipo I ricevuti per unità per turno sulla mappa di Leningrado, determinato dal numero di mega esagoni di Leningrado controllati dai sovietici, come segue:

Numero di mega esagoni:	Numero massimo di RP consentiti:
1 o 2	0
3 o 4	1
5 o 6	2
7 o più	3

- b. Il numero di RP consentiti è limitato dal numero disponibile per ogni turno nella Tabella dei Rimpiazzi Sovietici.
- c. I RP consentiti possono essere spesi per creare unità Zap e unità a un livello. Posizionarle su qualsiasi esagono di città amica di Leningrado.
- d. Le unità a due livelli di forza non possono essere spostate dalla Casella Attive a Leningrado. Quando hanno una forza a un livello, possono essere spostate a Leningrado dalla Casella Attive utilizzando la seguente procedura: posizionare l'unità a due livelli (attualmente a una forza a un livello) dalla Casella Attive su qualsiasi unità Zap in un esagono di città di Leningrado (anche se adiacente a un'unità nemica). Posizionare un segnalino di Ricezione Rimpiazzi sulle unità. L'unità a due fasi può assorbire l'unità Zap al turno successivo per raggiungere la massima potenza e mantiene il segnalino Ricezione Sostituzioni per un solo turno.

3.53 Limiti NKVD. Solo un'unità NKVD nella Casella Attive può essere posizionata per turno su un esagono di città amica di Leningrado.

NOTA DI PROGETTAZIONE: L'unità rappresenta la mobilitazione per il combattimento di parte del personale NKVD che sorveglia la città.

3.54 Limitazioni agli RP di Tipo A

a. Gli RP di Tipo A ricevuti come Rinforzi regolari vengono utilizzati per ricostruire le unità nel modo normale nella Casella Attive, ma [eccezione a BSR 7.7 e BSR 8.31] vengono ricevuti solo attraverso il bordo est dello scenario [BSR 8.32].

- b. Qualsiasi RP di Tipo A ricevuto dalla Tabella dei Rimpiazzi Sovietici ha restrizioni su dove e come viene ricevuto [modifica di BSR 8.31].
- Durante i GT 6–21: viene ricevuto invece come Punto di Riorganizzazione [3.33] [L'RP effettivo viene inviato al di fuori di questa partita per soddisfare i requisiti della partita AGC EFS].
 - Durante le GT 22-53: i Punti Forza vengono ricevuti per l'aumento di forza dell'unità (o la ricostruzione) in una qualsiasi delle seguenti località, se alleate:
Fabbrica Kirov (In-2112),
Fabbrica Obukhov (In-2209) o
Fabbrica Kolpino (In-2706)
 - Le unità corazzate ricostruite dalla Casella Quadri saltano la Casella Attive e vengono immediatamente posizionate nella posizione di mappa inserita.
 - Se Leningrado è circondata [3.51], i Punti Forza vengono ricevuti solo in una qualsiasi delle tre posizioni di mappa inserite nella fabbrica di Leningrado sopra indicate. Se meno di queste località sono controllate dai sovietici, i Punti Forza vengono ricevuti solo in caso di successo nel tiro di dado:

Numero di fabbriche amiche:	Riceve con un tiro di dado di:
2	1–6
1	1–4
0	non riceve

NOTA DI PROGETTAZIONE: La maggior parte della produzione di carri armati KV sovietici era concentrata nelle fabbriche Kirov e Kolpino a Leningrado. La fabbrica Obukhov produceva artiglieria e altri carri armati. Fino a quando non fu tagliata fuori, la maggior parte di questi carri armati fu spedita su altri fronti. Quando le forze dell'Asse interruppero i trasporti ferroviari verso altre parti dell'Unione Sovietica, i difensori di Leningrado poterono finalmente mantenere i propri carri armati.

3.55 Gli ASP sovietici ricevuti regolarmente ogni turno vengono piazzati presso qualsiasi fonte di rifornimento amica sul bordo orientale della mappa. Quelli ricevuti tramite i risultati della Tabella dei Rimpiazzi Sovietici possono essere piazzati, a piacere, su qualsiasi esagono di città amica di Leningrado o su una fonte di rifornimento amica sul bordo orientale della mappa.

3.56 Capisaldi, unità aeree e Attacchi Obbligatorie possono essere ricevuti (o spesi) a piacere, sulla mappa di Dettaglio o in qualsiasi altra area dello scenario, fino alla quantità determinata ogni turno dalla Tabella dei Rimpiazzi Sovietici o nei limiti delle regole dello scenario.

3.6 Occupazione Obbligatoria dell'Asse

3.61 Occupazione Regolare

- Ogni località VP necessita di una unità occupazione dell'Asse [BSR 24.24] di almeno un livello di forza su di essa.
- Una località multi esagono può essere ancora considerata occupata sempre che livelli di forza sufficienti siano presenti in almeno uno degli esagoni.
- A partire dal GT36 le unità di occupazione dell'Asse non sono più necessarie in Lettonia o Lituania.

Nota: Se una locazione non ha la sua occupazione necessaria alla fine dello scenario, il giocatore dell'Asse non può contare i VP per quella locazione.

3.62 Le unità estoni possono presidiare località in Estonia (solo).

3.63 Durante qualsiasi Fase dei Rimpiazzi, il giocatore sovietico può piazzare un'unità Zap in un esagono di città non occupato (e al momento non amico) se l'esagono non è incluso in un'occupazione valida [3.61]. Questo piazzamento non è consentito in Lituania, Lettonia o Estonia [queste popolazioni erano fortemente antisovietiche]. Questo si aggiunge ai Punti Vittoria ricevuti per il turno in corso.

Nota: questo si aggiunge a quanto previsto da BSR 7.43b. Ovviamente, questo potrebbe interrompere una rotta di rifornimento dell'Asse.

3.7 Rilascio della Guarnigione Sovietica

3.71 Fare riferimento alla Tabella dei Rimpiazzi sovietici sulla Carta Scenario Due (e a BSR 21.83) per il normale rilascio della guarnigione.

3.72 Tutte le unità di guarnigione sovietiche in un mega esagono di mappa di Leningrado vengono rilasciate quando un'unità dell'Asse entra in un qualsiasi esagono di mappa di Leningrado o adiacente a quel mega esagono.

3.73 Guarnigione Sovietica Speciale. Il 13° reggimento NKVD non può essere rilasciato con il metodo regolare finché almeno un esagono della città di Leningrado (sulla mappa di Dettaglio) non sarà occupato dall'Asse.

3.8 Creazione di Unità della Guardie Sovietiche

Mentre i sovietici crearono unità Guardie di dimensioni divisionali in altre regioni, nessuna unità di fucilieri delle Guardie fu creata nell'area di gioco durante questa partita [questo inizia con GT36 in AGC]. In parte ciò era dovuto al fatto che l'Alto Comando di Leningrado aveva già utilizzato (senza permesso) il titolo "Guardie" per le divisioni di milizia nell'area di Leningrado. Di conseguenza, i giocatori non hanno questa opzione. Le due divisioni di Guardie che compaiono nello Scenario 9 furono assegnate per un'offensiva nella regione dall'Alto Comando Sovietico, provenienti da riserve situate altrove. Quando si gioca una partita combinata, i giocatori possono ripristinare questa opzione [per come, consultare il Manuale del Giocatore AGC].

3.9 Unità Mitraglieri Sovietiche

3.91 Le unità mitraglieri sovietiche sono divise in due gruppi, contrassegnati come "Jun-MG" o "MG". I due gruppi sono identici sotto tutti gli aspetti, tranne che per il posizionamento.

3.92 All'inizio, il posizionamento specifica da quale dei due gruppi attingere, da uno o da entrambi. Separare i gruppi nei rispettivi gruppi per l'estrazione casuale per il posizionamento. Le unità storiche sono elencate sulle carte di preparazione accanto alle istruzioni. I giocatori possono utilizzarle se lo desiderano.

3.93 Entrambe le unità MG possono essere spostate (anche se in stato "Non Testato") tramite trasporto ferroviario o navale.

3.94 Posizionamento delle unità MG. Possono essere posizionate solo sulla Mappa L o sulla Mappa Interna. Oltre a quanto previsto da BSR 8.44b, le MG possono essere posizionate anche su qualsiasi esagono di città della Mappa Interna di Leningrado, per poi essere spostate in seguito come da punto 3.93.

4.0 Movimento Speciale

4.1 Preparazione per l'Invasione

(Scenari 2 e 3)

4.11 Sequenza di Gioco Speciale per il GT 1

I tedeschi prepararono nel dettaglio i primi giorni di guerra. Questo diede loro un grande vantaggio. Di conseguenza, il primo turno si gioca sostanzialmente come due turni ma con alcune aggiunte ed elisioni. Mentre fate riferimento comunque alla normale Sequenza di Gioco [BSR 4.21], seguite la Sequenza di Gioco modificata indicata sotto per il GT 1 solamente.

Segmenti Regolari	Segmenti modificati per il GT 1:
A	Entrambi i giocatori saltano questo Segmento (eccetto 3.c)
B	Effettuate tutte le fasi del Segmento Regolare del giocatore dell'Asse, ma saltate le seguenti fasi: <ul style="list-style-type: none"> • Fase di Reazione Sovietica (ma può designare il supporto di artiglieria) • Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse • Fase dei Genieri (eccetto 6.d, 6.f e 6.g)
C	Effettuate tutte le fasi del Segmento del giocatore sovietico, ma notate 4.12b sotto saltate la Fase dei Genieri sovietica.
D	Entrambi i giocatori saltano questo Segmento.
Aggiungete questi Segmenti Specializzati (per il GT 1 solamente):	
E	Tutte le unità dell'Asse che hanno Volato si spostano nella Casella Pronte; il giocatore dell'Asse effettua un Segmento B pieno e regolare (include quelle fasi saltate nel Segmento B).
F	Il giocatore sovietico effettua un Segmento C pieno e regolare.
G	I giocatori effettuano un Segmento D pieno e regolare.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Quanto sopra può sembrare difficile da usare, ma l'inizio della guerra comportò particolari difficoltà. I sovietici furono colti di sorpresa operativa (e persino strategica). Una volta superato lo shock, scoprirono che le comunicazioni erano interrotte. I tedeschi non potevano avvicinarsi al confine prima senza perdere la sorpresa operativa e, con l'invasione in corso, si trovarono ad affrontare gravi ingorghi nella zona di Taurage. Abbiamo cronometrato la sequenza sopra descritta e modificato alcune posizioni di partenza delle unità in modo che le unità di entrambe le parti raggiungessero le aree che avevano raggiunto storicamente.

4.12 Restrizioni per le Unità Sovietiche

Le seguenti restrizioni si applicano alle GT 1-3 (salvo diversa indicazione) a tutte le mappe A, B e C.

- Le ZOC sovietiche non si estendono oltre i lati esagono di confine con la Germania o la Polonia (occidentale). Le ZOC dell'Asse si estendono oltre tutti i lati esagono di confine con la Lituania e la Polonia orientale.
- Solo per GT1 durante la Fase di Movimento Motorizzato del Segmento C (non del Segmento F):
 - Le unità motorizzate sovietiche non possono muoversi in questa fase a meno che non si muovano adiacenti a un'unità dell'Asse e dichiarino un attacco.
 - La cavalleria sovietica può muoversi, ma solo a metà della sua MA normalmente consentita (a meno che non attacchi un'unità dell'Asse)

Nota: in questo gioco non ci sono unità di cavalleria all'inizio e i Quartier Generali sono fuori dal raggio d'azione per attivare la maggior parte delle unità. Includiamo questa regola per coerenza con gli altri giochi di questa serie, in particolare se i giocatori desiderano effettuare una qualche forma di schieramento opzionale non suggerita dalle regole del gioco.

- Un'unità con movimento limitato in GT1 può comunque attaccare se è adiacente a un'unità nemica e un'unità non limitata attacca con essa, ma non può avanzare dopo il combattimento.
- Le unità sovietiche non possono effettuare movimenti strategici o ferroviari nell'area della mappa con movimento limitato.
- Posizionare un segnalino di Interdizione di Livello Due su ogni Quartier Generale sovietico (nessuno inizia come Non-Op) per ogni turno. Questi segnalini si muovono con i Quartier Generali nel Segmento C. Determinate lo stato Non-Op sui Quartier Generali interessati ogni turno a partire da GT3.
- Circolazione stradale limitata sovietica. Quanto segue si applica solo in Lituania e Lettonia:

- Per tutto il GT1 si applicano tutti gli effetti di interdizione aerea delle BSR 14.65 e 14.66°
- Per i GT 2 e 3 si applicano solo gli effetti di interdizione sulle strade principali e sulle autostrade (e sui relativi ponti). La velocità di circolazione per le strade secondarie non è influenzata

4.13 Applicare quanto segue alle unità dell'Asse per le GT mostrate:

GT1 Segmento B (non E) Il rifornimento d'attacco non è richiesto

GT 1-2 Non possono riposizionare i segnalini ponte

GT 1-3 Non possono effettuare movimenti ferroviari

GT 1-8 Le unità di fanteria e sicurezza non motorizzate dell'Asse non possono effettuare movimenti strategici

NOTA DI PROGETTAZIONE: Nel complesso, la pianificazione dell'invasione dell'Asse era rigida, e forse doveva esserlo, dati i limiti dell'Asse, ma le difficoltà potevano anche essere autoinflitte da uno scarso controllo del traffico che influenzava le formazioni motorizzate. La pianificazione sovietica era irrealistica e la loro disorganizzazione permise enormi avanzamenti e successi iniziali dell'Asse. Con il consolidarsi della resistenza sovietica, la velocità di avanzata dell'Asse rallentò.

4.14 Kaunas e Riga

Con l'inizio dell'invasione, entrambe queste città entrarono in piena ribellione. I sovietici ristabilirono un controllo limitato, ma con delle restrizioni:

- Qualsiasi unità sovietica che termini la sua ritirata regolare su questa città viene ritirata in un esagono adiacente scelto dal giocatore dell'Asse (diventa una ritirata di tre esagoni). Se non è disponibile alcun esagono valido, le unità in ritirata vengono eliminate. Le unità sovietiche possono comunque ritirarsi e muoversi attraverso la città.
- Le unità sovietiche (eccetto l'NKVD) non possono muoversi nella città e rimanervi alla fine del loro Segmento.
- Se un'unità dell'NKVD si muove (o si ritira) nella città e vi rimane, le restrizioni di cui sopra vengono rimosse finché un'unità dell'NKVD è presente. Se l'unità dell'NKVD abbandona la città, le altre unità ancora presenti nell'esagono alla fine della Fase di Movimento vengono spostate dal giocatore sovietico in un esagono adiacente. **Nota:** vedere anche 5.73.

4.2 Ferrovie

Il movimento ferroviario è disponibile a meno che non sia specificamente vietato o limitato dallo scenario in corso.

4.21 Stato degli Esagoni di Ferrovia

All'inizio, i seguenti esagoni ferroviari sono amici del giocatore indicato per il movimento ferroviario e il rifornimento.

- **Sovietico:** Tutti gli esagoni ferroviari in Russia, Bielorussia, Polonia orientale, Lituania, Lettonia ed Estonia
- **Asse:** Tutti gli esagoni ferroviari in Germania o Polonia (occidentale)

4.22 **Posizionamento del segnalino Ferrovia Tagliata.** Ogni esagono di ferrovia sovietico adiacente a un esagono di ferrovia dell'Asse riceve un segnalino di Ferrovia Tagliata con una freccia che punta verso il successivo esagono ferroviario amico [solitamente a est].

4.23 Capacità Ferroviaria (copre tutte le mappe)

- **Asse:** 9 Punti Raggruppamento per turno
- **Sovietico:** 14 Punti Raggruppamento per turno

Alcuni scenari avranno capacità diverse. Vedere le regole dello scenario.

4.24 Conversione Ferroviaria dell'Asse

a. GT 1-12:

- Mappe A, B, C, L e O: 10 Punti di Conversione Ferroviaria (RCP) per turno (totale su tutte le mappe, non per mappa; e a nord del Confine del Gruppo d'Armata).
- All'interno di Lituania, Lettonia ed Estonia (combinare): ulteriori 12 RCP totali per turno. All'interno di quest'area, qualsiasi linea ferroviaria è limitata a 8 RCP per turno, utilizzando qualsiasi combinazione di RCP disponibile per il giocatore dell'Asse.
- All'interno della Russia, qualsiasi linea è limitata a 4 RCP per turno.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Le ferrovie in Estonia, Lettonia e Lituania occupate dai sovietici erano diverse da quelle in Russia. Questi paesi utilizzavano binari e materiale rotabile a scartamento occidentale al momento dell'occupazione sovietica. I sovietici convertirono diverse linee ferroviarie principali alla larghezza sovietica, ma si affidarono alle attrezzature "catturate" sulle linee a scartamento occidentale per rifornire le proprie truppe. La conversione ferroviaria dell'Asse negli Stati Baltici procedette molto più rapidamente che in altre aree, grazie alla collaborazione attiva degli abitanti e alla rapidità del ritiro sovietico. Ciononostante, il personale e le risorse adibite alle riparazioni divennero rapidamente più difficili da spostare, quindi il ritmo della conversione rallentò.

b. GT13 fino alla fine della partita:

- Mappe A, B, C, L, O e mappa di Leningrado: 6 RCP per turno (totale su tutte le mappe, non per mappa; e a nord del confine del Gruppo d'Armata).
- All'interno di Lituania, Lettonia ed Estonia (combinare): ulteriori 10 RCP totali per turno. All'interno di quest'area, qualsiasi linea è limitata dal giocatore dell'Asse.
- All'interno della Russia, qualsiasi linea è limitata a 4 RCP per turno.

c. Un punto di conversione ferroviaria conta come due punti se speso interamente sulla mappa.

4.25 Due Gruppi di Rinforzi Sovietici [vedi tabelle di piazzamento] entrano tramite movimento ferroviario che non conta ai fini della normale Capacità Ferroviaria Sovietica.

4.26 Ingresso Ferroviario. Gli esagoni di piazzamento sono quegli esagoni di bordo mappa con linee ferroviarie. Ogni unità piazzata in un tale esagono può muoversi con la sua piena disponibilità di RMP ferroviari. L'esagono di piazzamento viene considerato un esagono "fuori mappa" adiacente a un bordo mappa, e il primo esagono mosso come un esagono di ingresso "bordo mappa". Se più unità sono programmate per entrare in un esagono ferroviario sulla mappa, ciascuna entra e si muove individualmente.

4.27 Regole Opzionali: Flessibilità Ferroviaria

- Attraversamento in Traghetto.** Un'unità può conservare i PM ferroviari persi perché non ne ha abbastanza per attraversare su un Traghetto [aggiunta a BSR 22.33]. Possono utilizzarli (solo) durante la successiva fase di movimento disponibile. Possono essere spesi in aggiunta al normale massimo per il turno. Non possono essere conservati per più di un turno.
- Intervalli Ferroviari.** Il giocatore dell'Asse potrebbe voler usare il segnalino MP Ferroviari per evitare di dover contare la distanza di 60 MP della ferrovia [BSR 11.13] da una Fonte di Rifornimento ogni turno. Posizionate ogni segnalino a intervalli di 60 MP della ferrovia. Questi segnalini non hanno alcun effetto sul combattimento o sul terreno durante il gioco.

4.3 Confini di Gruppo di Armate

Commento: Questa linea amministrativa tracciata sulle mappe tedesche aiutava ad impedire di frammischiare in combattimento e nel supporto le formazioni dei Gruppi di Armate, nonché di riservare le strade e ferrovie critiche per i rispettivi Gruppi di Armate di assegnazione.

4.31 La linea di Confine di Gruppo di Armate stampata sulle mappe C, e W è il confine tra i giochi AGN ed AGC. Il confine influenza il movimento. L'area del gioco AGN è definita come tutta l'area di gioco generalmente a nord del confine di Gruppo di Armate.

4.32 Le unità rimangono nelle rispettive aree di Gruppo di Armata a meno che debbano essere rimosse, o debbano tornare secondo la sezione Rinforzi delle loro schede di piazzamento. Altrimenti, non possono entrare in alcun esagono sull'altro lato di un AGB.

Esempio: Le unità poste a nord del Confine Gruppo di Armate (AGB) fanno parte del Gruppo Armate Nord. Le unità dell'Asse che si piazzano a sud del AGB fanno parte del Gruppo Armate centro.

4.33 Rimuovete permanentemente dal gioco qualsiasi unità di qualsiasi parte che muove o si ritira attraverso il AGB (sul lato AGC) [a meno che non si combinino i giochi; vedere 8.0]. Non conta come unità eliminata per i VP.

4.34 Rifornimento attraverso l'AGB

- Le unità dell'Asse possono tracciare un Percorso di Rifornimento attraverso l'AGB fino a una strada principale o ferrovia nell'area dell'AGC che si collega a una fonte di rifornimento sul bordo occidentale della mappa.
- Le unità sovietiche possono tracciare un Percorso di rifornimento da esagoni di strada principale e ferrovia che attraversano l'AGB sulla Mappa C solo nelle GT 1 e 2 e sulla Mappa W durante le GT 1-34.

4.35 Quando si combinano partite [8.0], i Percorsi di rifornimento che attraversano un'AGB non possono essere utilizzati finché le unità nella partita adiacente non rendono amichevoli quelle posizioni e un Percorso di rifornimento regolare può essere tracciato verso qualsiasi fonte di rifornimento nel gioco adiacente.

4.4 Distruzione e Riparazione dei Ponti

4.41 Un ponte stampato sulla mappa può iniziare lo scenario distrutto. Verificate le regole dello scenario per un elenco di questi.

4.42 Il giocatore sovietico può effettuare la Distruzione dei Ponti o la riparazione a partire dal GT4.

Nota: Le unità Ponte non sono soggette alla distruzione o alla cattura da parte del nemico, solo alla rimozione temporanea [BSR 22.2].

REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole opzionali possono essere usate in tutti gli scenari.

4.5 Regola Opzionale: Ritirate

Ritirate un'unità in modo che riduca o non incrementi (se non la può ridurre) la distanza tra se stessa e la Fonte di Rifornimento amica più vicina. Un'unità non può incrementare la distanza a quella Fonte di Rifornimento o ritirarsi in una posizione Fuori Rifornimento a meno che non esista alcuna posizione alternativa.

Nota: Raccomandiamo l'uso di questa regola.

4.6 Regola Opzionale: Informazioni Limitate sul Campo di Battaglia

4.61 Un giocatore può guardare tutte le unità nemiche (combattenti o no) adiacenti alle sue unità combattenti alla fine di qualsiasi fase.

4.62 Quando non sono adiacenti:

- Si può guardare solo l'unità nemica (combattente o no) sopra.
- I segnalini [come quelli di stato di rifornimento] non ostacolano l'esame dell'unità sopra [guardate lungo il gruppo di pedine sino ad arrivare alla prima].
- Le unità HQ sovietiche sono sempre rivelate.

4.63 Nessun giocatore può esaminare le unità nemiche non adiacenti (eccetto gli HQ [4.62]) sotto un caposaldo (attivo o in costruzione), indipendentemente dalla locazione [quindi prendete in considerazione di porre questi segnalini sopra].

4.64 Sino a quando non la attacca, un giocatore non può esaminare un'unità nemica adiacente sotto l'unità più in alto:

- Nei turni con condizioni meteo Tempesta [BSR 5.31].
- Negli esagoni dove vi sono condizioni meteo Fango o Neve.
- Attraverso un lato di esagono di fiume maggiore, mare o lago (a meno che non sia ghiacciato).
- Quando si trova in un esagono di bosco, città o città maggiore ed è sotto un segnalino Caposaldo (attivo o in costruzione).

4.65 Le unità nemiche di artiglieria ed antiaeree non adiacenti sono rivelate durante la fase appropriata quando sono usate.

4.66 Implementate quanto segue solo per i GT da 1 a 10:

- Il giocatore dell'Asse può liberamente esaminare tutte le unità e gruppi sovietici sulla Mappa C.
- Il giocatore sovietico non può esaminare alcun gruppo dell'Asse (anche se adiacente) oltre l'unità combattente sopra a meno che non lo attacchi o venga attaccato da questo.

NOTA DI PROGETTAZIONE: *Sebbene riteniamo che il sistema di gioco funzioni perfettamente con una visuale completa di tutte le unità, riconosciamo che i gusti dei giocatori variano notevolmente nel nostro hobby. Alcuni giocatori richiedono regole di intelligence limitate come questa e spesso ne vogliono di ancora più severe. Spesso le estendono per applicarle a tutti i turni e indipendentemente dalle circostanze, effettuando la rivelazione solo durante il combattimento. La realtà, tuttavia, concorda solo in parte. I sovietici facevano ampio uso delle foreste per l'occultamento operativo. Disponevano anche di una vasta rete di spionaggio che forniva loro buone informazioni, e questa migliorò con il progredire della guerra. All'inizio della guerra, tuttavia, i sovietici inizialmente non avevano unità di ricognizione o intelligence nei distretti militari occidentali. L'Asse, al contrario, aveva buone informazioni dal fronte durante le prime fasi della guerra utilizzando spie, rapporti sui prigionieri di guerra e intercettazioni radio, ma aveva problemi con la raccolta di informazioni approfondite. La loro soluzione si basava sulla ricognizione aerea, che però poteva essere interrotta in caso di maltempo.*

4.7 Regola opzionale: Attacchi Obbligatoriosi

Per le GT 1-6, il giocatore sovietico può in alternativa soddisfare i criteri di Attacco obbligatorio [BSR 12.33] utilizzando solo quattro livelli di unità di combattimento attaccanti [invece dei normali sei livelli].

Nota: Consigliamo vivamente questa regola per garantire un maggiore equilibrio negli Scenari 2 e 3.

5.0 Unità, Gruppi e Situazioni Speciali

5.1 Bombardamento Aereo di Città (Scenari 3, 4, 7 e 8)

COMMENTO: *Hitler aveva ordinato che Mosca e Leningrado non fossero occupate, ma circondate e ridotte in macerie dai bombardamenti. Il primo passo in questo processo fu il bombardamento aereo. Alla fine di luglio, la Luftwaffe iniziò i suoi raid aerei. Nonostante le considerevoli difese di Leningrado, molti furono uccisi. Allo stesso modo, Stalin riconobbe il valore propagandistico del bombardamento di Berlino.*

5.11 Il Bombardamento Aereo di Città viene condotto durante la fase aerea del segmento strategico e solo da unità aeree bombardiere idonee.

- **Unità aeree dell'Asse idonee:** Ju88, He111 o unità aerea fittizia. Le unità Bf110 possono essere impiegate come unità di fuoco.
- **Unità aeree sovietiche idonee:** DB3 o TB3

NOTA DI PROGETTAZIONE: *Altri tipi di velivoli avevano una gittata troppo ridotta o un carico di bombe insufficiente. 5.12*

5.12 Procedura di Bombardamento Aereo:

- Il giocatore dichiara che effettuerà il Bombardamento Aereo Cittadino e indica l'unità o le unità che condurranno la missione, suddividendole in gruppi composti da un massimo di tre unità aeree ciascuno.
- Il giocatore sovietico assegna unità aeree Pronte all'Uscita del suo Gruppo di Leningrado per condurre il combattimento aereo con le unità aeree dell'Asse assegnate al Bombardamento Aereo Cittadino. Può assegnare fino a tre unità aeree da caccia come unità di fuoco [Eccezione alla BSR 14.24b] per ogni gruppo di unità aeree dell'Asse [controllo del traffico aereo molto migliore].
- I bombardieri sopravvissuti alla missione effettuano il Bombardamento. Utilizzare la Tabella del Bombardamento Aereo Cittadino separatamente per ogni unità aerea sopravvissuta. Applicare immediatamente i risultati.
- I risultati della Tabella del Bombardamento Aereo sono in due colonne: una per mostrare i VP ottenuti (un effetto +1) e la seconda per mostrare gli altri risultati. Interpretare gli "altri risultati" come segue:

ASP il giocatore sovietico perde 1 ASP. Prendilo da quelli appena ricevuti in questo turno

NE Nessun effetto

RP Il giocatore sovietico può perdere un RP di tipo A (se la missione era contro un esagono di fabbrica) o un RP di tipo I o un RP di tipo A se la missione era contro un altro esagono di Leningrado e subisce la perdita dagli RP accumulati o appena ricevuti in questo turno [5.13b]

- Quando le unità aeree completano il bombardamento aereo della città, posizionale come "Volate" sulla traccia dello stato delle unità aeree amiche.

5.13 Bombardamento Aereo della Città di Leningrado

- a. Questa missione aerea è consentita solo quando il Piano Hitler [7.32] è in vigore. È richiesto un bombardamento aereo durante il periodo in cui il Piano Hitler è in vigore; bombardamenti aggiuntivi sono opzionali. Se il bombardamento richiesto non viene effettuato, il giocatore dell'Asse perde 5 VP.
- b. Le unità aeree dell'Asse che bombardano sono indirizzate a specifici esagoni della mappa di Leningrado.

- Se il bombardamento è diretto a uno degli esagoni Fabbrica, qualsiasi perdita di RP sovietici deve essere considerata come RP di Tipo A attualmente disponibile o come il primo RP di Tipo A disponibile (girare il segnalino di tracciamento RP A sovietico sul lato "A negativo").
 - Se il bombardamento è diretto a qualsiasi altro esagono di Leningrado, il giocatore sovietico può indicare come perdita uno qualsiasi dei tipi di RP correnti (A o I).
- c. Il fuoco antiaereo sovietico viene effettuato regolarmente [BSR 14.4].
- d. I bombardieri dell'Asse possono avere unità di fuoco di scorta e tutte sono soggette all'intercettazione aerea sovietica [BSR 14.24b].

5.14 Bombardamento Aereo di Berlino

- a. Il giocatore sovietico può condurre questa missione solo se l'esagono A3811 è amico, non si trova in una ZOC nemica e Tallinn è ancora sotto il controllo sovietico.
- b. Non c'è un esagono di missione. Il giocatore sovietico posiziona i suoi bombardieri nel riquadro Difesa Aerea di Berlino sulla mappa.
- c. Nessuna unità aerea dell'Asse può essere presente a Berlino.
- d. Il giocatore dell'Asse conduce il fuoco antiaereo contro tutte le unità aeree che bombardano. Usa la Tabella del Fuoco Antiaereo e applica un DRM (+2), ignorando tutti gli altri DRM.
- e. Il giocatore sovietico consulta la Tabella del Bombardamento di Berlino per i risultati del bombardamento.
- f. Se un bombardiere sovietico arriva per bombardare Berlino, considera il Bombardamento come l'adempimento di un Attacco Mandato [il Ministero della Propaganda di Stalin sarà molto soddisfatto, indipendentemente dall'esito].

5.2 Unità Aeree Sovietiche "Leningrado"

(Scenari 3, 4, 7 e 8)

5.21 Questo gruppo di unità aeree sovietiche è identificato dalla scritta "LNGD" stampata sull'unità. Conservarle nell'apposita casella sulla Tabella di Stato delle Unità Aeree Sovietiche.

5.22 Unità aeree di Leningrado

- a. Sono utilizzate per missioni aeree e contro unità aeree dell'Asse che conducono qualsiasi missione aerea (incluso il Bombardamento Aereo di Città) su:
- La mappa di Leningrado, oppure
 - Entro il raggio d'azione sulla Mappa L [5.22b], oppure
 - Entro il raggio d'azione di un'unità di Base Navale [5.22b]
- b. **Raggio d'Azione.** Non possono essere utilizzate a più di 12 esagoni della mappa principale (o mega-esagoni) da qualsiasi esagono di città di Leningrado o da un'unità di Base Navale.
- c. Sono soggette a Prontezza Aerea [BSR 9.0].

5.23 Le unità aeree non contrassegnate come "LNGD" non possono condurre missioni aeree con unità aeree "LNGD". Possono tuttavia essere posizionate con il Gruppo di Leningrado, a piacere, e possono partire, a piacere, durante la Fase di Rinforzo. Le unità posizionate lì non possono condurre alcuna missione aerea durante il turno in cui vengono assegnate o partire. Possono effettuare la Prontezza Aerea durante il turno in cui vengono trasferite.

5.24 In qualsiasi turno in cui si verifica almeno un risultato R sulla Tabella dei Rimpiazzi Sovietici, il giocatore sovietico può scegliere di usare un risultato R per liberare tutte le unità designate come "LNGD" (e le unità lì assegnate) per condurre missioni ovunque sulla mappa L. Se si applicano limitazioni di gittata, contano da qualsiasi esagono di città di Leningrado. Ritornano alle restrizioni di Leningrado alla fine di quel turno e richiederanno un nuovo risultato R per ogni rilascio successivo.

5.25 Quando si effettua una conversione di unità [BSR 8.6] per un'unità aerea, il giocatore sovietico può scegliere un'unità aerea "LNGD". La nuova unità aerea non è più un'unità aerea "LNGD".

5.3 Regola Opzionale: Interdizione Aerea Sovietica

Qualsiasi unità aerea sovietica con un punteggio di interdizione può essere assegnata a una missione di interdizione. Le unità aeree sovietiche generalmente seguono la stessa procedura delle unità dell'Asse.

5.31 Quando si applica questa regola, non utilizzare le unità aeree "fittizie" sovietiche. Metterle fuori gioco definitivamente.

5.32 A partire da GT14, il giocatore sovietico può assegnare le sue unità aeree alle missioni di interdizione durante la Fase Aerea del Segmento Strategico, dopo che il giocatore dell'Asse ha assegnato le sue unità di missione di interdizione [14.61a] e il giocatore dell'Asse può quindi opporsi a queste [14.61b]. Gli effetti della ZOI sovietica sono quelli indicati nella BSR 14.65, ma limitati come descritto nei punti da 5.33 a 5.35 di seguito.

5.33 Le unità aeree sovietiche interdicono per creare una ZOI composta solo dall'esagono della missione (non include gli esagoni adiacenti). L'esagono della missione scelto deve essere un esagono idoneo [5.35] e non può trovarsi all'interno di una potenziale ZOI dell'Asse.

5.34 Il giocatore sovietico non può assegnare unità aeree a missioni di interdizione entro il raggio di un quartier generale non operativo [BSR 21.26].

5.35 Gli esagoni di missione sovietici idonei sono quelli che includono:

- Città, Paese o Città Maggiore
- Un nodo ferroviario (dove una seconda linea, o più, si diramano dalla prima)
- Uno qualsiasi dei due esagoni adiacenti a un ponte segnato sulla mappa sopra un fiume o un lago importante [come in BSR 22.41]

- Un'unità ponte dell'Asse [un traghetto non è idoneo perché potrebbe non essere visibile a un pilota, mentre i ponti sono evidenti]
- Un'unità di combattimento dell'Asse

NOTA DI PROGETTAZIONE: Sebbene i sovietici non avessero l'interdizione nel loro manuale di gioco, nel gioco sostituisce una varietà di effetti minori di disturbo aereo e azioni partigiane contro le comunicazioni per contribuire a rallentare i rifornimenti e i rinforzi dell'Asse. Storicamente, gli aerei sovietici passarono presto agli attacchi di disturbo a causa di un cambio di dottrina da parte dell'alto comando. La concentrazione in una qualsiasi area richiedeva un punto di riferimento utile, ed è per questo che limitiamo gli esagoni idonei. Raccomandiamo l'uso di questa regola.

5.4 Gruppo Sovietico Carelia

(Scenari 3, 4, e 7)

COMMENTO: Il Gruppo Tredici del Pool di Rinforzi Speciali Sovietici è composto da unità della 23^a Armata, recentemente sconfitte e costrette a lasciare la Carelia dall'esercito finlandese. Le unità del Gruppo Carelia entrano in gioco come mostrato di seguito. I finlandesi, dopo aver recuperato il territorio perso durante la Guerra d'Inverno del 1940, si fermarono in attesa degli eventi a Leningrado. Rendendosi conto che avrebbero dovuto combattere da soli contro i sovietici se i tedeschi avessero perso questa guerra, non avrebbero attaccato direttamente Leningrado a meno che non fossero stati certi che i tedeschi fossero comunque sul punto di conquistarla.

5.41 Le unità del Gruppo Carelia sono divise in tre gruppi più piccoli (una o due unità ciascuno) che possono essere conquistati individualmente al loro costo in VP. Il giocatore sovietico non è obbligato a conquistarli tutti. Attiva il Gruppo con un risultato R e non ha bisogno di altri risultati R per conquistare la parte rimanente del Gruppo. Le unità non conquistate non contano come VP per l'Asse. **5.42** Se le tre unità "Jun-MG" vengono catturate, posizionate solo su una fortificazione. Pescatele a caso all'inizio della partita dal Gruppo di 12 unità di questo tipo.

5.43 Le due unità a forza ridotta possono essere aumentate di forza senza attivazione o pagamento del costo in VP.

5.5 Estoni

5.51 Le unità estoni entrano in gioco solo quando il giocatore dell'Asse sceglie il suo Gruppo di Rinforzi Speciali Uno. Riceve un'unità durante il turno in cui viene scelto il Gruppo e poi un'altra ogni due turni fino a quando tutte le unità non sono state posizionate sulla mappa. L'arrivo della seconda unità, o di quella successiva, può essere ritardato, ma anche le unità che seguono l'unità ritardata vengono ritardate (ma solo una può essere posizionata per turno).

5.52 Le unità estoni possono muoversi, avanzare o ritirarsi solo in esagoni all'interno dell'Estonia, inclusi gli esagoni che contengono il confine estone. Le unità estoni non possono attraversare un esagono di confine estone. Le isole di Hiiumaa, Muhu, Saaremaa e Vormsi sulle mappe A e B fanno parte dell'Estonia.

5.53 Le unità estoni sono sempre in Rifornimento Generale e non necessitano di Rifornimento d'Attacco.

5.54 Le unità estoni possono effettuare Assalti Anfibi e possono muoversi tramite Trasporto Navale solo se il porto di destinazione o l'esagono Bersaglio si trova in Estonia. **5.55** Le unità estoni non ricevono rimpiazzi.

NOTA DI PROGETTO: Lituania e Lettonia furono invase così rapidamente dai tedeschi che non ebbero il tempo di organizzare una consistente resistenza armata.

5.6 Isole Moonsund (Scenari 3, 4 e 6)

Questo gruppo di isole è composto da Muhu, Saaremaa, Hiiumaa, Vormsi e le isole adiacenti a un esagono. Sono tutte sulla Mappa A.

5.61 Rifornimento sulle Isole Moonsund

- Rifornimento d'Attacco dell'Asse. Posiziona una MSU su Virtsu (A4708 / B1216) o Mazirbe (A3620). Utilizzala in qualsiasi turno in cui le unità dell'Asse effettuano un Assalto Anfibio o un attacco mentre si trovano su una qualsiasi delle Isole Moonsund. Le normali regole per il Rifornimento d'Attacco sulle Isole Moonsund vengono ignorate per ogni turno in cui viene spesa una MSU lì [in pratica, quella MSU rifornisce tutti gli attacchi condotti sulle isole].
- Le unità sovietiche non necessitano di Rifornimento d'Attacco.
- Rifornimento Generale. Su qualsiasi isola, le unità sovietiche e dell'Asse tracciano il loro rifornimento verso un porto amico (soggetto alla Capacità di Rifornimento).
- Le unità di artiglieria costiera sovietica sono sempre in Attacco e Rifornimento Generale.
- Se un'unità sovietica occupa un porto o può tracciare una linea di terra o esagoni costieri liberi da unità nemiche o dalle loro ZOC fino a un porto amico, non effettua controlli di Resa (20.11).

NOTA DI PROGETTO: A differenza dell'Estonia continentale, le Isole Moonsund erano ben protette, quindi è sufficiente tracciare una linea verso qualsiasi porto amico. I porti rappresentano l'opportunità (più immaginaria che reale) di fuga.

5.62 Combattimento. Le unità possono attaccare attraverso un lato di esagono tutto di mare (anche se si tratta di acque basse) se un'unità di genieri è presente nel loro esagono. Seguire anche BSR 10.47. L'artiglieria può fornire supporto e non è necessario che sia raggruppata con un geniero. Le unità possono avanzare dopo il combattimento (verso la sponda opposta).

5.63 Movimento sovietico sulle Isole Moonsund

Solo un'unità sovietica può muoversi su un'isola ogni turno finché un'unità dell'Asse non sbarca su quell'isola.

5.64 Le unità sovietiche con un massimo di due punti di raggruppamento possono attraversare Virtsu (B-1216) e uno qualsiasi degli esagoni adiacenti dell'Isola di Muhu e tornare indietro. Questo richiede un turno, simile all'attraversamento di un fiume principale.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Sono presenti sufficienti trasporti marittimi locali amici per facilitare questa operazione.

5.7 Unità Speciali

5.71 L'artiglieria navale sovietica e le unità navali sulla mappa in riquadro devono trovarsi entro quattro esagoni (essenzialmente, raggio di comando) da un'unità base navale per potersi combinare o combinarsi con altra artiglieria.

5.72 Gli effetti del Quartier Generale sovietico [BSR 12.35] non possono verificarsi prima di GT11.

5.73 Le unità NKVD sovietiche non conferiscono automaticamente un ordine di non ritirata in nessuna località in Estonia, Lettonia o Lituania [eccezione a BSR 21.51].

5.74 Ritirate Sovietiche

a. **Ritirata delle Unità Scuola (GT25).** Ogni turno, a partire da GT25, il giocatore sovietico sceglie un'unità di questo gruppo da ritirare finché non saranno state tutte rimosse. Può essere di qualsiasi forza e non può essere annullata. Un'unità non può ritirarsi se non riesce a tracciare una Linea di Rifornimento fino al bordo est della Mappa L o della Mappa W [quindi, scegliete un'unità che non abbia tali restrizioni]. Se le uniche unità rimaste nel gruppo sono quelle impossibilitate a ritirarsi, si ritireranno (una alla volta) quando saranno nuovamente idonee. **Nota:** Non tutte le unità Scuola del gioco sono designate per il ritiro. Normalmente, l'ultima unità di questo gruppo si ritirerà su GT34.

b. Su GT23 le tre brigate "Abn" si ritirano. Si ritirano a qualsiasi livello di forza e non possono essere annullate.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Queste unità dispongono di personale altamente addestrato, necessario per costituire la base delle nuove divisioni fucilieri [che saranno presenti nel 1942].

c. Su GT16, il segnalino mina navale sovietico può essere posizionato in qualsiasi zona di mare desiderata. Sulla GT35 rimuovere definitivamente la mina navale.

NOTA DI PROGETTAZIONE: I campi minati in mare necessitano di una manutenzione costante per compensare le perdite dovute alle condizioni meteorologiche e alle azioni nemiche. Le navi sovietiche furono rapidamente confinate nell'area immediatamente circostante Leningrado e quindi non potevano mantenere campi minati distanti.

5.75 Genio Navale

Le unità di genio navale sovietiche possono contribuire alla costruzione di Punti di Forza [BSR 22.11]. Non possono svolgere altre funzioni di genio.

NOTA DI PROGETTO: Queste unità non sono state addestrate o equipaggiate per le capacità speciali dei genieri in combattimento.

5.76 Alcune divisioni tedesche hanno una MA iniziale di 4 (non 5). Possono comunque distaccarsi o ricombinarsi con le RSC [BSR 23.0], indipendentemente dalla differenza di MA.

Nota: L'ultimo passaggio di queste avrà una MA di 5. Queste unità hanno iniziato la campagna con una carenza critica di veicoli da trasporto in grado di resistere ai rigori della Russia.

5.77 Divisione Totenkopf dell'Asse. Se il giocatore dell'Asse accetta il suo Gruppo Due di Rinforzi Speciali, rimuove permanentemente l'unità "2/SS Tk" e può ricevere Punti di Ripresa.

a. Riceve un RP per ogni livello del "2/SS Tk" rimosso, incluso uno per il livello Quadro, per un massimo di 3 RP. Nessun RP viene ricevuto se l'unità si trova nella Casella Eliminate.

b. Ogni RP ricevuto può essere utilizzato per potenziare solo un'unità tedesca di tipo "SS". Un RP aumenta un'unità di un livello.

c. I livelli ricevuti devono essere utilizzati immediatamente nel turno ricevuto. Non sono cumulabili.

5.78 Artiglieria di Difesa Costiera Sovietica

• L'artiglieria di Difesa Costiera (CD) statica sovietica con 0 MA non può essere spostata dalle sue posizioni di piazzamento.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Queste erano posizioni fisse.

• **Resa dell'Artiglieria di Difesa Costiera:** gli esagoni costieri contenenti solo un'unità di artiglieria CD sovietica devono effettuare un controllo di Resa quando un'unità dell'Asse con un totale di 2 o più punti di raggruppamento sono adiacenti. Anche il gruppo di battaglioni specializzati MSA+MEA può effettuare il controllo di Resa da solo. Una volta catturata Tallinn, le unità sovietiche sulle isole vicine B-2202 e B-2003 tirano per la Resa. Una volta catturata Paldiski sull'isola B-1606, l'unità sovietica tira per la Resa. Tutte le unità di Artiglieria CD situate su isole che non hanno porti o ancoraggi mostrati sulla mappa vengono rifornite dal porto più vicino.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Ci sono diverse unità di artiglieria CD sovietiche isolate che occupano esagoni costieri con una forza difensiva di 1 o 2 per simulare la loro capacità difensiva contro uno sbarco via mare, ma la loro forza difensiva sarebbe stata pari a zero contro un attacco via terra. Tali unità furono facilmente sopraffatte dalle piccole forze dell'Asse.

5.79 Artiglieria Ferroviaria

L'Artiglieria Ferroviaria sovietica in questo gioco si muove come Artiglieria Ferroviaria [BSR 13.33], ma non possiede gli effetti dell'artiglieria super pesante [BSR 13.4] e opera invece come normale artiglieria e può fornire supporto difensivo [ignorare le sezioni 13.42c, d ed e del BSR].

5.8 Restrizioni Navali

5.81 Le unità navali e le flottiglie dell'Asse non possono entrare nelle zone marittime del Golfo di Finlandia o di Leningrado fino all'inizio del turno successivo al passaggio del controllo di Tallinn (B2204) all'Asse. Non possono mai entrare nella zona marittima del Lago Ladoga.

5.82 Movimento Navale Sovietico Limitato. Le navi di tipo DD, DL, GB e T possono muoversi (senza spendere MA navale) sul fiume Neva (come una flottiglia, ma con MA illimitata mentre si trovano sulla Neva) e sul Lago Ladoga. Il Lago Ladoga è una zona marittima separata.

5.83 Le Evacuazioni Navali [Modulo Navale 28.2] non possono essere dichiarate prima dell'inizio del GT6.

5.84 L'unità "Flot-C" dell'Asse può effettuare trasporto navale e assalto anfibio per l'unità "MSA+MEA".

5.85 Quando il giocatore dell'Asse riceve unità navali, le posiziona nel riquadro dei porti baltici. Se un'unità navale dell'Asse fornisce supporto in un combattimento terrestre, riposizionatela nel riquadro dei porti baltici come salpata al termine della fase di Combattimento dell'Asse ed esegui il controllo delle perdite nel Movimento Navale.

5.86 Il Canale di Leningrado (Mappa L)

Gran parte dell'area marina intorno a Leningrado è molto bassa e quindi limita notevolmente il movimento navale. Un'unità navale a Kronstadt (L3005) può spostarsi a Leningrado (L3406/ In-2013), o tornare indietro, [entrambi sono porti importanti nonostante le acque basse] muovendosi lungo il Canale di Leningrado [i cinque esagoni contrassegnati sulla mappa]. Un'unità navale a Oranienbaum (L3006) può anche muoversi attraverso L3005 ed entrare nel Canale di Leningrado.

- Il Canale di Leningrado non fa parte della zona di mare di Leningrado.
- Le unità navali dell'Asse non possono muoversi attraverso alcun esagono di Canale di Leningrado che si trovi nel raggio di azione di artiglieria sovietica, artiglieria costiera o unità navale.
- Le unità navali sovietiche possono muoversi attraverso e rimanere negli esagoni di Canale di Leningrado a tempo indeterminato e sono soggette alla Tabella delle Perdite per Movimento Navale solo se si trovano nel raggio di azione di un'unità di artiglieria dell'Asse.
- Mentre si trovano negli esagoni del Canale di Navigazione, le unità navali sovietiche non possono cambiare stato navale. Possono muoversi nel Canale di Navigazione in qualsiasi stato.
- Le unità navali sovietiche non possono effettuare riparazioni o cambiare stato mentre si trovano in uno qualsiasi dei tre esagoni non portuali.
- Un esagono del Canale di Navigazione non è un porto [Modulo Navale 26.21].

5.9 Gruppo Sovietico Hanko

(Scenari 3 e 4)

COMMENTO: In seguito alla vittoria sovietica sulla Finlandia nella Guerra d'Inverno (1939-1940), i sovietici stabilirono una guarnigione navale e aerea sulla penisola di Hanko, nella Finlandia sud-occidentale. Entro il 22 giugno 1941 contava circa 25.300 uomini. Non subì mai attacchi seri e alla fine il personale fu evacuato a Leningrado con una serie di evacuazioni navali. Tutta questa guarnigione, o parte di essa, avrebbe potuto essere impiegata meglio a Tallinn o alle Isole Moonsund, o direttamente a Leningrado. Storicamente, lasciarono Hanko per Leningrado non molto tempo dopo il periodo dello scenario della campagna di gioco.

5.91 Per gli scenari 3 e 4, il Gruppo Hanko Sette è un Gruppo di Rinforzi Speciali disponibile in qualsiasi turno a partire da GT24. Procedura per prendere il Gruppo Hanko:

- Conservare le unità del Gruppo Hanko sulla loro carta di schieramento fino al momento in cui devono essere portate sulla mappa. In quel turno, posiziona le unità navali con le unità Hanko che hanno una capacità di trasporto sufficiente a trasportare le unità da spostare.
Nota: anche se le unità navali iniziano in un porto sulla mappa, posizionale semplicemente con il Gruppo Hanko sulla carta di schieramento senza utilizzare la procedura di movimento navale.
- Le unità (terrestri) caricano sui trasporti. Utilizza le unità Zap disponibili per caricare i Punti Resto [ricorda, le unità Zap possono essere riutilizzate se perse].
- Utilizza la procedura di trasporto navale [Modulo Navale 28.13] per spostare le unità del Gruppo Hanko verso uno o più porti amici desiderati. Non tutte le unità devono necessariamente dirigersi verso lo stesso porto. Non tutte le unità devono partire nello stesso turno [in teoria, lo stesso trasporto potrebbe essere utilizzato per trasportare tutte le unità, anche se in turni diversi].

5.92 Utilizza le regole dello scenario per il piazzamento del Gruppo Hanko.

5.10 Boschi in Estonia e Lettonia

Per tutti i turni (in tutti gli scenari) le unità sovietiche si muovono attraverso i boschi in Estonia e Lettonia pagando gli stessi costi di terreno delle unità dell'Asse.

6.1 Pausa Logistica dell'Asse

(Scenari 3 e 4)

Solo il giocatore dell'Asse effettua la Pausa Logistica. Vedere il Gruppo Cinque sulla scheda di schieramento dei Gruppi di Rinforzo Speciali.

6.11 Durante la Fase Rinforzi dei GT da 18 a 34, il giocatore dell'Asse può scegliere il Gruppo di Rinforzo Speciale Cinque. Quando lo fa, inizia la Pausa Logistica. Se non la dichiara entro il GT33, inizia automaticamente al GT34. C'è una sola Pausa Logistica durante la partita.

Nota: la Pausa Logistica viene effettuata partita per partita, solo all'interno di quella particolare partita, e non necessariamente nello stesso turno per ogni partita.

6.12 La Pausa Logistica dura cinque turni completi, costituiti dal turno di dichiarazione e dai quattro turni successivi. Una volta dichiarata, posiziona il segnalino Pausa Logistica dell'Asse sulla Traccia Turni quattro turni prima del turno in cui è stata dichiarata la Pausa Logistica. La Pausa Logistica termina in quel turno durante la Fase Ingegneria dell'Asse.

ESEMPIO: Il giocatore dell'Asse dichiara una Pausa Logistica durante GT31. Quindi posiziona il segnalino Pausa Logistica dell'Asse su GT31 sulla Traccia Turni e il segnalino Fine Pausa Logistica su GT35, per indicare l'ultimo turno in cui si verificano gli effetti della Pausa Logistica.

6.13 Effetti della Pausa Logistica

- Il giocatore dell'Asse riceve due Punti Forza di Tipo A.
- Il giocatore dell'Asse può inizialmente posizionare o riposizionare la sua unità Base [6.2].
- Durante tutti i turni della Pausa Logistica, riduce gli ASP dell'Asse ricevuti e riduce della metà la capacità ferroviaria (eliminandone qualsiasi frazione).
- Durante la Pausa Logistica, il giocatore dell'Asse applica il DRM (+1) indicato per i suoi tiri di Prontezza Aerea.

6.2 Unità Base dell'Asse

6.21 Durante la fase di rinforzo del turno in cui viene dichiarata la Pausa Logistica, il giocatore dell'Asse può piazzare (o riposizionare se già sulla mappa) le sue unità "Base". Le piazza sul lato inattivo, una per ciascuna città, centro abitato o città principale che si trovi su un esagono ferroviario convertito facente parte di una rete ferroviaria amica [BSR 6.16], di qualsiasi lunghezza, che conduca a una fonte di rifornimento amica sul bordo mappa. Le gira sul lato attivo al termine della Pausa Logistica.

6.22 Dopo il completamento della Pausa Logistica, fino a quattro degli ASP consentiti disponibili in ogni turno possono iniziare a giocare presso ciascuna unità Base idonea, ogni turno, per il resto della partita. Qualsiasi ASP può comunque, in alternativa, iniziare dal bordo mappa di gioco o dagli esagoni delle fonti di rifornimento dell'Asse, come fatto prima della Pausa Logistica. Un'unità Base è idonea al piazzamento MSU (o Deposito) se si trova sul suo lato attivo e su un esagono ferroviario che fa parte di una rete ferroviaria verso una fonte di rifornimento amica sul bordo mappa. Una Base può temporaneamente non essere idonea al piazzamento MSU se unità nemiche bloccano la rete ferroviaria verso una fonte di rifornimento amica sul bordo mappa.

Nota: gli ASP che partono da un'unità Base dell'Asse possono utilizzare il movimento ferroviario (come MSU o Deposito) oppure possono muoversi (come MSU) tramite movimento normale su strada o non su strada.

6.23 Se persa, un'unità Base non può essere ricostruita prima di 14 turni successivi. Posizionarla sulla Traccia del Turno al primo turno idoneo. In quel turno, posizionarla nel Riquadro Quadro per una futura ricostruzione. Una volta nel Riquadro Attivo, può essere posizionata sul suo lato attivo in qualsiasi cittadina, città o grande città che si trovi su un esagono ferroviario convertito [vedi BSR 6.16] che conduca a una Fonte di Rifornimento amica sul bordo mappa. Il posizionamento di un'unità Base ricostruita non causa una nuova Pausa Logistica [6.1].

6.24 Un'unità Base non può muoversi (né ritirarsi dopo il combattimento). Si difende normalmente e si qualifica come una Guarnigione obbligatoria per l'esagono che occupa.

6.3 Altri Effetti Logistici

6.31 Carenza di carburante dell'Asse [BSR 6.5]. Gli effetti non vengono determinati fino all'inizio di GT10.

6.32 Tallinn (esagono B2204) non può essere utilizzata come porto dell'Asse prima che siano trascorsi 16 turni dalla sua cattura. Se il giocatore dell'Asse deve riconquistare Tallinn, il periodo di 16 turni ricomincia dal turno della riconquista.

7.0 Axis Victory Plans

COMMENTARY: Hitler interfered considerably in military operations in the East from a very early stage of the war by changing the objectives. As his armies achieved success, he required ever more difficult objectives. Eventually, these became unattainable in the AGN game area as objectives began to diverge.

7.1 Determining the Plan

7.11 There are two possible Victory Plans: the OKH Plan and the Hitler Plan. Only one will be in effect on any turn and that Plan determines the column to use on the Victory Point Schedule and thereby the actual number of VPs to score. Ignore the other column.

7.12 Scenario rules designate the Victory Plan in use from At Start (usually the Hitler Plan). During the course of the game the OKH Plan automatically changes to the Hitler Plan but the Axis player has the option to attempt to return to the OKH Plan by using the Victory Plan Table.

7.0 Piani di Vittoria dell'Asse

COMMENTO: Hitler interferì considerevolmente nelle operazioni militari in Oriente fin dalle primissime fasi della guerra, modificandone gli obiettivi. Man mano che i suoi eserciti ottenevano successo, richiedeva obiettivi sempre più difficili. Alla fine, questi divennero irraggiungibili nell'area di gioco AGN, poiché gli obiettivi iniziarono a divergere.

7.1 Determinazione del Piano

7.11 Esistono due possibili Piani di Vittoria: il Piano OKH e il Piano Hitler. Solo uno sarà in vigore in ogni turno e quel Piano determina la colonna da utilizzare nella Tabella dei Punti Vittoria e quindi il numero effettivo di VP da ottenere. Ignorate l'altra colonna.

7.12 Le regole dello scenario indicano il Piano di Vittoria in uso dall'inizio (solitamente il Piano Hitler). Nel corso della partita il Piano OKH cambia automaticamente nel Piano Hitler, ma il giocatore dell'Asse ha la possibilità di tentare di tornare al Piano OKH utilizzando la Tabella dei Piani di Vittoria.

7.2 Cambiare il Piano

7.21 Durante il Segmento Strategico del GT16, il Piano di Vittoria cambia in Piano Hitler [questa è la Direttiva n. 33 di Hitler e il suo Supplemento].

7.22 Durante la Fase di Rinforzo dei GT17, 18 o 19, il giocatore dell'Asse ha la possibilità di usare la Tabella del Piano di Vittoria una volta per tornare al Piano OKH. Spende 2 PV, lancia il dado e applica qualsiasi DRM per ottenere un risultato finale. Il risultato si applica immediatamente.

7.23 Se il Piano di Vittoria cambia in Piano OKH, allora nel GT26 il Piano di Vittoria torna automaticamente al Piano Hitler [questa è la Direttiva n. 34 di Hitler e il suo Supplemento].

7.24 Solo nel GT27, il giocatore dell'Asse può usare la Tabella del Piano di Vittoria una volta per tornare al Piano OKH. Spende 2 VP, lancia il dado e applica qualsiasi DRM per ottenere un risultato finale. Il risultato si applica immediatamente e per il resto della partita.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Il Piano Hitler ha prevalso. Un buon riassunto delle direttive di guerra di Hitler si trova nella sezione *Letture consigliate 12*.

7.3 Dettagli del Piano

7.31 Piano OKH

Tutte le regole sono state scritte presumendo che il Piano OKH sia in vigore. Utilizzare la colonna Piano OKH nella Tabella Punti Vittoria. Non ci sono effetti aggiuntivi.

7.32 Piano Hitler

- Utilizzare la colonna Piano Hitler nella Tabella Punti Vittoria e applicare le regole PB 5.1 e 5.13.
- Il giocatore dell'Asse può pescare il Gruppo di Rinforzi Speciali Tre. In tal caso, deve effettuare almeno una missione di Bombardamento Aereo di Leningrado entro i successivi 5 turni (se non ci sono unità tedesche in un esagono di città di Leningrado), altrimenti perde la partita.
- Capisaldi dell'Asse.** Il giocatore dell'Asse può iniziare la costruzione di un massimo di due Capisaldi per turno solo quando il Piano Hitler è in vigore. Possono essere completati indipendentemente dal Piano in vigore.

8.0 Combinare i Giochi

8.1 Assegnazione delle unità

Quando si combinano i giochi della serie, i giocatori possono effettuare quanti scambi di unità desiderano.

8.11 Alcune unità in ritirata sono contrassegnate con "AGC". Quando si combina questa partita con la partita AGC, le unità non ritirate non compaiono nell'area di gioco AGC.

8.12 Alcune unità dell'Asse e sovietiche provengono da AGC. In questo caso, si applica l'opposto di quanto sopra. Quando arrivano dalla partita AGC, non devono essere ricevute a meno che non siano ritirate dall'area di gioco di quella partita. Utilizzare un solo segnalino per rappresentare la stessa unità. Non può comparire contemporaneamente nelle aree di gioco di più di una partita.

8.13 Trasferimento di Unità Aeree

- Le unità aeree presenti nell'area di una partita non possono effettuare missioni nell'area di un'altra partita a meno che non vengano trasferite.
- Le unità aeree possono essere trasferite a un'altra partita (qualsiasi) volontariamente o come richiesto dalla tabella di piazzamento.
- Le unità aeree trasferite sono soggette a un ritardo temporale. Raccogliete le unità aeree trasferite durante la Fase Rinforzi e posizionatele nel Riquadro Volato dell'altra partita con un segnalino "Non Muovere 2 GT" sopra. Possono effettuare tiri di dado per la Prontezza mentre sono sotto i segnalini "Non Muovere", ma aggiungete il valore del segnalino (1 per un segnalino da 1 GT o 2 per 2 GT) al tiro di dado per la Prontezza. Se superano il tiro, vanno nel Riquadro Prontezza con i loro segnalini "Non Muovere" rimanenti. Dopo che i segnalini "Non Muovere" sono stati rimossi, sono idonee a effettuare missioni aeree una volta che si trovano nel Riquadro Prontezza.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Il ritardo temporale tra il ritiro delle unità aeree da una partita e la loro successiva apparizione nella successiva è necessario per garantire lo stato di Prontezza a tali unità al momento della loro ricomparsa. Questo è dovuto, in parte, al fatto che anche l'elemento di servizio a terra necessita di tempo per effettuare il trasferimento.

8.14 Le MSU e i Depositi di una partita non possono essere trasferiti per l'utilizzo in un'altra partita, a meno che non vengano trasferiti, durante la Fase Rinforzi, tramite le istruzioni delle carte di schieramento. Solo le MSU e i Depositi non attualmente presenti sulla mappa possono essere trasferiti. Posizionare le unità designate per il trasferimento nella Casella Attiva del Tracciato di Ricostruzione delle Unità della partita in cui vengono trasferite. Posizionare un segnalino "Non Muovere 2 GT" su di esse. Dopo la rimozione dei segnalini "Non Muovere", le unità sono disponibili per l'utilizzo.

8.15 Trasferimenti Non Consentiti

- Tutti i rimpiazzi, i Punti di forza e gli ASP per entrambe le fazioni in AGN vengono utilizzati solo in AGN e si aggiungono a quelli ricevuti in altre partite di questa serie. Quelli in altre partite vengono utilizzati solo lì.
- Gli RSC dell'Asse utilizzati in una partita non possono essere utilizzati in altre partite.

8.16 Rinforzi e ritirate aggiuntivi sono mostrati oltre il periodo di tempo dello Scenario Campagna. Questo collega lo Scenario 9 alla partita campagna e fornisce anche un collegamento al gioco *Tifone* di questa serie.

8.17 Quando si combinano partite, eventuali attacchi obbligatori generati in altre partite di questa serie non possono essere soddisfatti sulle mappe AGN (o viceversa).

8.2 Restrizioni sui Confini dei Gruppi d'Armata

8.21 Il movimento delle unità dell'Asse e sovietiche, le ZOC e le rotte di rifornimento non sono limitati da un AGB.

8.22 RSC e MSU dell'Asse. Sebbene generiche, queste unità sono destinate all'uso solo nella partita originale. Esse:

- Non possono muoversi volontariamente attraverso l'AGB, ma possono ritirarsi attraverso l'AGB. Possono rimanervi indefinitamente.
- Non possono far parte delle RSC o MSU disponibili nell'altra partita.
- Le RSC nell'altra area di gioco non possono effettuare distacchi o ricombinazioni. Tornano alla partita originale per il normale utilizzo di RSC o MSU.

8.23 Il giocatore dell'Asse non può avere più RSC in uso contemporaneamente in un'area di gioco di quelle fornite nel mix di pedine per quella partita [**Eccezione**: 8.22].

8.24 I rifornimenti generali dell'Asse per le unità di entrambi i Gruppi d'Armata possono essere tracciati attraverso l'AGB senza restrizioni, tuttavia le MSU e i depositi assegnati a ciascun Gruppo d'Armata non possono attraversare l'AGB.

8.25 Quando si combinano partite, le unità sovietiche del gioco AGC non possono attraversare l'AGB fino all'inizio del GT3.

8.3 Combinare le Ferrovie

8.31 I Punti di Conversione Ferroviaria (RCP) assegnati a ciascun Gruppo d'Armata possono essere utilizzati per estendere le linee ferroviarie convertite in esagoni adiacenti all'AGB, ma non oltre.

8.32 La capacità ferroviaria totale per l'AGN si riferisce solo all'area AGN. Le capacità ferroviarie per altri giochi si applicano solo alle rispettive aree di gioco e non possono essere combinate. Le unità che iniziano in un'area di gioco possono spostarsi su rotaia verso un'altra area di gioco senza utilizzare la capacità dell'area di gioco di destinazione. Una volta che iniziano in un'area di gioco, utilizzano la capacità di quell'area.

8.4 Campagna Estesa

8.41 Il programma di Rinforzi si estende oltre la fine della partita Campagna per consentire il collegamento con la partita separata Offensiva Tifone, che inizia a partire da GT51. Maggiori dettagli su come collegarsi al gioco *Tifone* saranno forniti in quella stessa partita, che coprirà le azioni a sud del Lago Illmen, mentre la partita AGN si concentra a nord del Lago Illmen (ad esempio, lo scenario di Tikhvin).

I trasferimenti sul tracciato dei Rinforzi "a Tifone" sono unità che storicamente hanno preso parte a quell'area della campagna a sud. I giocatori che desiderano continuare a giocare a nord del Lago Illmen dopo la fine della partita Campagna AGN GT53 utilizzano la Tabella dei Rimpiazzi Sovietici B, ma dimezzano i rimpiazzi di tipo I ricevuti (arrotondati); alcuni andranno nell'area di gioco di *Tifone*.

La Mappa AGN 8.42 W sostituisce la Mappa AGC WA per la partita combinata. La Mappa AGN C contiene anche aggiornamenti nel lato AGN dell'area AGB (Kaunas) e sostituisce la Mappa AGC C.

9.0 Come Piazzare uno Scenario

Seguite la sequenza sottostante:

9.1 Andate allo Scenario Scelto

9.11 Ciascun scenario inizia designando:

- La Scheda dello Scenario o la Mappa da usare.
- La Scheda dello Scenario o scheda di piazzamento che indica le unità da usare nello scenario.

9.12 Usate le seguenti schede e tabelle per tutti gli scenari:

- Tabelle di Stato delle Unità/Ricostruzione delle Unità sovietica e dell'Asse.
- Le Schede grandi.

9.13 Usate il Tracciato di Registrazione dei Turni e le altre tabelle di aiuto al gioco come necessario.

9.14 Mappe e Schede. Piazzate ed allineate le mappe e schede che si useranno nello scenario giocato.

9.2 Porre i Segnalini

9.21 Ponete i seguenti segnalini nelle rispettive tabelle ai livelli indicati nelle regole dello scenario e nelle schede di piazzamento dello scenario:

- VP
- Attacchi Obbligatori non Ancora Effettuati
- Tabella delle Perdite Sovietiche
- Tabella delle Perdite dell'Asse
- Rimpiazzi Sovietici
- Rimpiazzi dell'Asse

9.22 Fate riferimento ai codici sul Tracciato di Registrazione dei Turni, accanto ad essa. Ponete il segnalino Turno nella casella del Turno iniziale dello scenario giocato.

9.3 Piazzare le Unità dello Scenario

9.31 Ponete le unità di terra ed aeree sulle schede di piazzamento. Le unità che si piazzano sul retro sono indicate con una striscia o con un colore nazionale più tenue. Ponete un'unità sul retro se è:

- A forza ridotta
- Un'unità di artiglieria che ha sparato
- Artiglieria Super-Pesante in modalità fuoco
- Un HQ sovietico Non-Op
- Un caposaldo in costruzione
- Una MSU posta sul lato Deposito
- Un'unità Non Testata

9.32 Le unità nelle schede di piazzamento indicate come "Disponibili" fanno parte di vari gruppi di pedine del gioco [come le MSU] che si usano nello scenario. Non si possono usare più pedine di ciascun tipo indicato. Mettete da parte il resto per l'uso in uno scenario diverso. Più (o meno) di alcuni tipi possono rendersi disponibili in seguito come indicato nella sezione Rinforzi delle schede di piazzamento.

9.33 Artiglieria Super-Pesante. All'inizio il giocatore dell'Asse pone queste unità in modalità Mobile o Fuoco, come desidera.

9.34 Ponete i segnalini Guarnigione, Rifornimento di Emergenza, Fuori Rifornimento sulle unità specificate dal piazzamento o scheda dello scenario.

9.4 Trasferimento delle Unità Iniziali

9.41 Spostate le unità aeree Iniziali nelle caselle indicate sulle schede di Stato delle Unità Aeree.

9.42 Ponete le unità di terra Iniziali nei loro esagoni indicati, sulla mappa.

9.43 Ponete tutti i segnalini di Capolinea Ferroviario, Interruzione Ferroviaria, ZOI, Caposaldo, e Fortificazione Distrutta sugli esagoni della mappa indicati dalle schede di piazzamento.

9.5 Condizioni di Rifornimento

9.51 Rifornimento Generale. Tutte le unità di entrambe le parti sono in stato Rifornite [BSR 6.32] all'inizio del primo turno di ogni scenario, a meno che non sia indicato diversamente nelle schede di piazzamento. Il rifornimento viene determinato ancora durante la Fase di Stato del Rifornimento di ciascun turno successivo.

9.52 Rifornimento da Attacco

- Per gli scenari 2, 3, 4, 7, e 9, il Rifornimento da Attacco [BSR 15.2] è dato a ASP sulla mappa nel momento del combattimento. Consultate la Tabella del Rifornimento da Attacco per ciascun giocatore per i nuovi ASP ricevuti ogni turno. Il giocatore sovietico può ricevere ASP aggiuntivi usando la sua Tabella dei Rimpiazzi. Per gli scenari 1, 5, 6 ed 8 non è necessario il Rifornimento da Attacco.

9.6 Inizio del Gioco

Fate riferimenti alla Sequenza di Gioco Estesa ed iniziate il gioco.

9.6 Inizio del Gioco

Consultate la Sequenza di Gioco Completa ed iniziate a giocare.

10.0 Scenari

10.1 Scenario 1: La battaglia di Soltsy (Scenario di Apprendimento)

Commento Storico: È il luglio 1941 e l'avanzata del Gruppo d'armate Nord procede a gonfie vele. Le perdite inflitte ai sovietici sono inferiori alle aspettative, ma le conquiste territoriali sono spettacolari. Il 56° Corpo Panzer (v. Manstein) con l'8a Divisione Panzer in testa sta guidando un'offensiva per scardinare la Linea Luga sovietica prima che possa essere adeguatamente costruita o presidiata. L'obiettivo di Manstein è la città di Shimsk, situata a cavallo di un importante attraversamento fluviale di vitale importanza. Nell'area di Soltsy si trovavano diverse unità di rinforzo a rinforzo dell'11a Armata ricostruita, ma la difesa si sarebbe presto affidata alla 70a Divisione Fucilieri appena arrivata, con i suoi 15.333 uomini, 16 carri armati e 53 cannoni da campagna. Questa divisione aveva combattuto con successo contro i finlandesi nel 1939-40. I sovietici consideravano la 70ª una delle loro cinque migliori divisioni prebelliche. Manstein, ignaro della forza delle forze sovietiche radunate attorno a Soltsy, si lanciò a capofitto in quello che erroneamente credeva fosse un vuoto. Tipica dei numerosi contrattacchi preparati in fretta e furia condotti dai sovietici nelle prime fasi della guerra, la battaglia di Soltsy assunse importanza come freno inflitto all'avanzata tedesca. I sovietici rivendicarono la virtuale distruzione dell'8ª Divisione Panzer. Manstein liquidò la battaglia come nient'altro che un inconveniente temporaneo. La verità stava nel mezzo. L'8ª Divisione Panzer era molto attiva dopo la battaglia, ma non è chiaro quando una divisione ha bisogno di tempo per assorbire sostanziali rinforzi e rimpiazzare significative perdite di equipaggiamento.

Necessari:

1. Scheda dello Scenario 1
2. Unità usate elencate nella Scheda dello Scenario 1.

10.11 Area dello Scenario: Usate la mappa sulla Scheda dello Scenario 1.

10.12 Durata dello Scenario: Quattro turni, GT 11-14. Tempo asciutto (senza tempesta) per tutti i turni.

10.13 Piazzamento: Il giocatore sovietico si schiera per primo.

10.14 Rimpiazzi e rinforzi

- Vedi la Carta Scenario per i rinforzi per entrambe le parti.
- Nessuna delle due parti riceve rimpiazzi o nuovi Punti di Forza.

10.15 Regole Speciali dello Scenario

- Eseguire la Prontezza Aerea ogni turno a partire dal GT12.
- Le unità di entrambe le parti hanno sempre Rifornimento Generale e Rifornimento d'Attacco. Non vengono utilizzate MSU e Depositi.
- Non sono consentiti:
 - Movimento ferroviario
 - Conversione ferroviaria
 - Movimento strategico
- Ignorare la Resa Sovietica [BSR 20.0].

10.16 Condizioni di Vittoria

- Il giocatore dell'Asse vince se ha 5 o più PV alla fine dello scenario.
- Il giocatore sovietico vince se il giocatore dell'Asse ha 4 o meno VP alla fine dello scenario.

Nota: vedere il Tutorial [11.1] per un esempio illustrato di gioco di questo scenario.

10.2 Scenario 2: Gruppo Armate Nord

"Questa guerra è la grande guerra dell'intero popolo sovietico."

—Stalin, 3 luglio 1941

Commento Storico: Il Gruppo d'armate Nord, comandato dal feldmaresciallo Ritter von Leeb, iniziò la guerra con il minor numero di carri armati e truppe dei tre gruppi d'armate, ma fortunatamente affrontò forse l'opposizione più debole, il Fronte Nordoccidentale sovietico, comandato dal Col. Gen. F. I. Kuznetsov. Come ovunque, l'attacco tedesco colse i sovietici di sorpresa e impreparati alla guerra e, prevedibilmente, le unità d'assalto tedesche fecero notevoli progressi. Nonostante i progressi tedeschi, il comando sovietico tentò di mettere in pratica i piani di contrattacco prebellici. Qui, nel nord, ciò portò alla prima grande battaglia tra carri armati della guerra. Mentre il 41° Corpo Panzer di Reinhardt avanzava verso nord-est, prima lungo la strada principale dalla Prussia Orientale a Siauliai, ma poi deviando verso i valichi del fiume Dubysa con l'obiettivo finale di attraversare il fiume Dvina a Krustpils (fuori dalla mappa di gioco), la 2ª Divisione Corazzata sovietica si mosse verso nord-ovest per intercettare l'avanzata tedesca. Si incontrarono a Raseiniai. Il 2° Corpo Panzer sovietico aveva, insieme a 300 carri armati più leggeri, circa 75 T34 e 15 KV, il carro armato mostruoso contro cui i tedeschi avevano ben poco da competere. A partire dalla sera del 23, ondate di carri armati sovietici attaccarono frontalmente la 6ª Divisione Panzer, allora equipaggiata con ex carri armati cecoslovacchi scarsamente corazzati e leggermente armati. Per due giorni la 6ª Divisione Panzer lottò per fermare e trattenere i sovietici.

A un certo punto i tedeschi riuscirono ad attirare molti carri armati sovietici in una palude, mentre la 1ª Divisione Panzer li fiancheggiava sul lato sinistro tedesco. Nel frattempo, la 23ª e la 28ª Divisione Corazzata sovietica, con altri 3-400 carri armati, attaccarono il 1° Corpo d'Armata tedesco nei pressi della strada principale e anche qui le truppe tedesche resistettero all'attacco. In queste azioni, i sovietici persero circa il 90% delle loro forze corazzate e ogni reale possibilità di fermare il Gruppo d'Armata Nord.

Mentre la battaglia corazzata di Raseiniai catturava l'attenzione dei carri armati di Reinhardt e di quasi tutti, l'altro corpo d'armata panzer, il 56° di V. Manstein, manovrò audacemente e quasi inosservato per circa 130 chilometri nelle retrovie sovietiche per tagliare l'autostrada Daugavpils-Kaunas. Le forze di V. Manstein accelerarono quindi lungo l'autostrada per conquistare Daugavpils e i suoi importanti ponti la mattina del 25. Questa mossa fu forse l'evento più drammatico sul fronte orientale nelle prime fasi della guerra, dimostrando i vantaggi di obiettivi chiari, pianificazione intensiva e leadership in un'operazione di Battaglia Profonda. La conquista dei ponti intatti sul fiume Dvina, un'importante barriera fluviale, sconvolse completamente i piani di difesa strategica sovietici e causò una ritirata generale sovietica che non terminò fino al raggiungimento della linea del fiume Luga, di fronte a Leningrado. Le battaglie di confine in questo settore, come altrove, si conclusero con successo per i tedeschi, ma la loro incapacità di rafforzare adeguatamente il successo di Manstein a Daugavpils, insieme alla lentezza di Leeb nello sfruttare qualsiasi punto, fece sì che non si ottenessero mai grandi accerchiamenti delle unità sovietiche su questo fronte. Le forze sovietiche si diedero alla fuga, chiaramente sconfitte, ma alla fine riuscirono a riorganizzarsi sulla base di quei resti fuggitivi. Nonostante le vittorie successive e i grandi sforzi, le forze tedesche non conquistarono mai Leningrado, l'obiettivo finale, e quindi persero una vittoria strategica.

Richiesto:

- Mappa C
- Tabelle di Piazzamento: Fronte dell'Asse Uno e Fronte Sovietico Uno (in alto)
- Unità utilizzate: fare riferimento alle tabelle di piazzamento dello scenario.

10.21 Area dello scenario: Mappa C a nord dell'AGB [4.3]

10.22 Durata dello scenario. Ci sono cinque turni, GT 1–5. Il tempo è Asciutto (senza Tempesta) per tutti i turni.

10.23 Piazzamento

Il giocatore sovietico si schiera per primo.

10.24 Rinforzi e Rimpiazzati

- Il giocatore dell'Asse inizia con tre (3) RP di Tipo I. Il giocatore sovietico non ne riceve nessuno.
- Solo il giocatore dell'Asse riceve rinforzi. Questi rinforzi vengono ricevuti anche nello Scenario 3. Fare riferimento alla carta di piazzamento dell'Asse.
- Nessun giocatore riceve nuovi ASP.

10.25 Regole Speciali dello Scenario

- Eeguire la Prontezza Aerea ogni turno a partire da GT2.
 - Le unità di entrambe le parti hanno sempre Rifornimento Generale.
 - Le MSU e i Depositi vengono utilizzati per il Rifornimento d'Attacco.
- Rifornimento
 - Le unità di entrambe le fazioni dispongono sempre di Rifornimento Generale.
 - Le MSU e i Depositi vengono utilizzati per il Rifornimento d'Attacco.
- Non consentito per entrambe le parti (solo in questo scenario):
 - movimento ferroviario
 - conversione ferroviaria
- Uscita dalla Mappa. Le unità dell'Asse possono uscire dal bordo nord della Mappa C per soddisfare le Condizioni di Vittoria. Le unità sovietiche non possono effettuare l'uscita dalla mappa. Le unità uscite non tornano sulla mappa e non contano come unità eliminate. Le aree di uscita dalla mappa per le unità dell'Asse sono:
 - Liepaja: esagoni da C1101 a C1501
 - Riga: esagoni da C3201 a C3601
 - Krustpils: esagoni da C4601 a C4901
 - Rezekne: esagoni da C6101 a C6401

10.26 Condizioni di vittoria: Vedere Tabella dei punti vittoria**10.3 Scenario 3: La Campagna**

"Leningrado alzerà le mani di sua spontanea volontà: prima o poi è destinata a cadere. Nessuno potrà fuggire da lì, nessuno potrà sfondare le nostre linee. Leningrado è condannata a morire di fame."

—Hitler, 8 novembre 1941

Commento Storico: Il piano Barbarossa di Hitler per l'invasione e la sconfitta dell'Unione Sovietica prevedeva la distruzione del grosso dell'Armata Rossa nelle regioni di confine occidentali e l'occupazione della Russia europea. Per raggiungere questo obiettivo, il Gruppo d'Armate Nord (AGN) era incaricato di distruggere le forze sovietiche nella regione baltica, di occupare i porti baltici e, con l'occupazione di Leningrado, di privare le forze navali sovietiche delle loro basi. In modo simile a quanto praticato in Polonia e Francia, Barbarossa avrebbe richiesto una campagna di Blitzkrieg su tutti i fronti. Nell'AGN, questa sarebbe stata guidata dal Gruppo d'Armate 4 con i suoi due corpi corazzati operanti su linee parallele. Il loro primo obiettivo sarebbero stati i ponti vitali sul fiume Dvina, da cui sarebbero avanzati per occupare la Linea Stalin che si estendeva a sud di Pskov. Gli strateghi sapevano che i Panzer avrebbero rapidamente superato le due armate di fanteria tedesche, quindi sorsero disaccordi sull'opportunità di attendere per effettuare un'avanzata su un ampio fronte. Anche se avessero aspettato, sia il fianco sinistro che quello destro di qualsiasi avanzata corazzata sarebbero diventati sempre più indifesi, poiché la fanteria non avrebbe mai potuto tenere il passo. Nella pianificazione prebellica, la soluzione era di dirottare il Gruppo d'Armate 3 a nord dal Gruppo d'Armata Centro non appena Smolensk fosse stata conquistata. In ogni caso, i Panzer dovevano mantenere un ritmo sostenuto, altrimenti la difesa si sarebbe coalizzata.

Durante la campagna il problema dei fianchi divenne effettivamente evidente, soprattutto perché durante luglio e agosto Hitler e Halder (Capo dell'OKH) sostenevano obiettivi diversi e supportavano metodi diversi per raggiungerli. L'8 luglio abbandonarono il piano originale di inviare il Gruppo d'Armata 3 a nord. Hitler ora voleva che il Gruppo d'Armata 4 fosse il solo a tagliare fuori Leningrado a est e a sud-est; ciò significava che il Gruppo d'Armata avrebbe dovuto avanzare con l'ala destra più forte possibile e senza alcun supporto su entrambi i fianchi. L'AGN accettò questi cambiamenti, credendo che i rapporti dell'OKH indicassero che i sovietici erano già stati sconfitti e che i superstiti si sarebbero ritirati se attaccati. Si sbagliavano di grosso e i sovietici non erano dell'umore giusto per farlo.

Il 10 luglio, il Maresciallo Voroshilov fu inviato da Mosca al comando della neonata Direzione Nord-occidentale, un'organizzazione ombrello progettata per garantire il coordinamento strategico di vari fronti ed eserciti disgregati su una regione molto ampia, dal fiume Dvina a Murmansk. Rinforzi furono inviati dall'interno e rimescolati dalle truppe rivolte verso la Finlandia. Furono iniziate le fortificazioni a sud di Leningrado e si decise di schierarsi lungo il fiume Luga. Voroshilov apportò alcuni miglioramenti al comando generale, ma questa non era la sua guerra. L'11 settembre fu sostituito dal Generale G. K. Zhukov, un uomo che fece sentire la sua forte presenza in ogni battaglia che combatté. Il Gruppo d'Armata Nord raggiunse la maggior parte dei suoi considerevoli obiettivi e, alla fine del 1941, mancava solo il totale isolamento di Leningrado dal resto dell'Unione Sovietica. Sebbene Leningrado potesse ancora ottenere rifornimenti attraverso il lago Ladoga, Berlino riteneva che ciò non fosse sufficiente a impedire la carestia e l'eventuale capitolazione. Sebbene la carestia, ampiamente pubblicizzata, si verificò effettivamente, la capitolazione non avvenne. I tedeschi sottovalutarono notevolmente la determinazione e la capacità della difesa di resistere fino all'ultimo. Leningrado aveva un significato simbolico tale per il regime sovietico che non potevano arrendersi. In effetti, i comandanti sovietici locali si aspettavano che l'assedio venisse presto spezzato. Non avevano pianificato l'assedio e Mosca non li aveva avvertiti che sarebbe potuto accadere; pertanto, pensavano che non potesse accadere. Il fatto che l'assedio non sia stato spezzato per 900 giorni (parzialmente revocato il 18 gennaio 1943 e poi ufficialmente revocato il 27 gennaio 1944) esemplifica la portata del fallimento, dell'illusione e degli errori di calcolo sovietici. I sovietici erano ostacolati da comandanti sul campo inadeguati, dalla confusione nei comandi, dall'eccessiva

propensione alla ritirata, oltre a tattiche sbagliate e dispendiose. Di conseguenza, subirono perdite inutilmente ingenti. Il Gruppo d'Armata Nord non ebbe mai gli uomini e i materiali necessari per svolgere tutti i compiti richiesti, eppure, unico tra i tre gruppi d'armate, non si disgregò mai e non fu mai distrutto.

Richiesti:

1. Mappe A, B, C, L, O e inserto di Leningrado.
2. Schede di Piazzamento Iniziale
 - Fronte dell'Asse Uno
 - Fronte dell'Asse Due
 - Fronte Uno Sovietico
 - Fronte Due Sovietico
 - Fronte Tre Sovietico
3. **Schede:** Scheda del Tracciato dei Turni e Condizioni di Vittoria/Tabella di Rimpiazzo/Tabella di Conversione ASP/RR dello Scenario.
4. Le unità utilizzate sono elencate sulle schede di piazzamento dello scenario.

10.31 Area dello Scenario

- Mappe A, B e L
- Tutte le mappe C e O a nord dell'AGB
- Inserto della Mappa di Leningrado

10.32 Durata dello Scenario: cinquantatré turni, GT 1–53. Il tempo è asciutto (nessuna tempesta) per i primi sette turni. Utilizzare la Tabella Meteo per tutti i turni rimanenti.

10.33 Piazzamento:

- a. Il giocatore sovietico si schiera per primo.
- b. Il giocatore sovietico schiera le unità dello Scenario 2 sulla Mappa C, più unità iniziali aggiuntive dalle Carte di Schieramento Sovietiche Uno e Due Fronti sulle mappe A, B, L, O e dalla mappa di Leningrado.
- c. Il giocatore dell'Asse schiera le unità dello Scenario 2 sulla Mappa C (vedi Carta di Schieramento dell'Asse Fronte Uno).

10.34 Rinforzi e Rimpiazzati

- a. Entrambi i giocatori fanno riferimento alle rispettive carte di schieramento.
- b. **Rimpiazzati Sovietici:** Vedi Tabella dei Rimpiazzati Sovietici.
- c. Entrambi i giocatori ricevono nuovi ASP a partire dal GT6.

10.35 Regole Speciali dello Scenario

- a. Eseguite la Prontezza Aerea ogni turno a partire dal GT2.
- b. Condizioni Speciali per le Fonti di Rifornamento:
 1. Applicare 10.25b per i GT 1–5.
 2. **Fonti di Rifornamento dell'Asse sulla Mappa W:**
 - Gli esagoni della strada principale W2628 diventano il 18° esagono della Rete Stradale una volta che diventano controllati dall'Asse. Durante le GT con tempo asciutto, posiziona un segnalino Rete Stradale di 21 esagoni a W2426.
 - Una volta che W2628 diventa controllata dall'Asse, attraversa l'AGB dagli esagoni della strada principale W3029 - W3425 come esagono dal 15° al 21° della Rete Stradale. Durante le GT con tempo asciutto, posiziona un segnalino Rete Stradale di 21 esagoni a W3425.
 - Gli esagoni ferroviari di bordo mappa W2925 e W3124 non sono esagoni di rifornimento e nessuno dei due può ricevere segnalini Testata Ferroviaria (finché il giocatore dell'Asse non converte gli esagoni ferroviari di Mappa W in questi esagoni di bordo mappa).
 - Le MSU e le discariche non possono entrare attraverso il bordo sud della Mappa Ovest.
 3. Il giocatore dell'Asse ha due fonti di rifornimento sulla mappa che possono essere utilizzate non solo per tracciare i Rifornimenti Generali, ma anche per posizionare una o tutte le MSU e le discariche disponibili in ogni GT. Le fonti sono Tilsit (C1717) e Gumbinnen (C2024). Entrambe sono attive per l'intero scenario.

NOTA DI PROGETTAZIONE: I tedeschi avevano installato depositi di rifornimento avanzati in queste città e continuarono a rifornirli man mano che il Gruppo d'Armata Nord attingeva rifornimenti durante la campagna.
 4. Fonti di rifornimento sovietiche sul bordo della mappa: eL ed eW (a nord dell'AGB). Fonti temporanee di Rifornamento Generali tramite rete ferroviaria da oltre l'AGB: Fino a GT12 da oltre l'AGB dalla ferrovia in W-3125. Fino a GT30 da oltre l'AGB dalla ferrovia tra W-3525 e W-4422 (Toropets) e W-5315 (Peno).

NOTA DI PROGETTAZIONE: I tedeschi occupano l'area a sud dell'AGB nel tempo. In una partita combinata, tracciare i rifornimenti normalmente dalla rete ferroviaria disponibile in quella partita.
- c. **Capacità Ferroviaria:** vedere 4.23.
- d. Le unità sovietiche possono attraversare l'AGB. Le unità che attraversano entro la fine di GT5 possono rientrare; quelle dopo GT5 non possono rientrare. Raccoglierle mentre attraversano e poi tenerle fuori mappa. Possono rientrare, a piacere e in rifornimento generale, nelle GT 9, 10 o 11 all'esagono W2628, o un turno dopo a W 3124. L'unità HQ 11 può apparire GT9 nell'esagono W 3124. Non possono ricevere rimpiazzati mentre si trovano attraverso l'AGB.

10.36 Condizioni di Vittoria

- a. Iniziate il gioco usando il Piano Vittoria OKH [7.0].

b. Vedere la Scheda dei Punti Vittoria.

10.4 Scenario 4: Operazione Difensiva di Leningrado

"È ora di completare lo sfondamento e raggiungere Leningrado."

Istruzioni del Gruppo Panzer 4, 10 luglio 1941

Commento Storico

Il 10 luglio fu una data di riorganizzazione del comando sovietico in tutto il teatro di guerra. Le unità sovietiche nell'area baltica erano arretrate di 480-560 chilometri e avevano perso la maggior parte dei loro uomini, equipaggiamenti, rifornimenti e supporto aereo. Delle 31 divisioni e 2 brigate, solo cinque erano al completo. I tedeschi avevano attraversato la Dvina e occupato la Linea Stalin, eppure alla fine non riuscirono a prendere Leningrado. Gran parte del motivo può essere attribuito alle decisioni a livello di Gruppo d'Armate e, contrariamente agli ordini di Hitler, di dividere i Panzer. Il 41° Corpo Panzer di Reinhardt fu dirottato attraverso foreste e paludi verso il basso corso del fiume Luga, mentre il 56° Corpo Panzer di von Manstein si diresse verso Novgorod via Shimsk. Una tale divergenza fu simile alla monumentale pessima decisione di Custer lungo il Little Big Horn e le Panzertruppen rischiarono di subire la stessa sorte, finendo in un vespajo di resistenza. Entrambi i corpi d'armata dovettero respingere pesanti attacchi e pochi fanti erano disponibili per fornire supporto. La 18ª Armata aveva appena iniziato la sua campagna in Estonia e ampi elementi della 16ª Armata venivano dirottati a sud. L'Asse sprecò gran parte delle proprie energie in obiettivi secondari e pagò il prezzo di una campagna prolungata. A loro merito, il Gruppo d'Armate Nord comprese l'importanza di superare i primi colli di bottiglia, ma questo generò indecisione. I sovietici, tuttavia, non fornirono alcun modello di leadership. L'ordine di resistere lungo il fiume Luga fu eseguito da molti piccoli gruppi operativi formati da un gruppo di unità molto eterogeneo. Luga stessa era fortunatamente un grande centro di addestramento per l'artiglieria, quindi in un certo senso la resistenza dovette più alla fortuna che a un solido piano strategico. La difesa sovietica si basava troppo sulle difficoltà del terreno. Foreste e paludi sconfinata consentirono persino a forze minori di resistere. La frustrazione tedesca influenzò pesantemente la decisione di dirottare il corpo d'armata di Reinhardt dalla strada Luga-Leningrado verso la zona di Kingisepp, dove il terreno era ritenuto più favorevole al movimento fuoristrada. La mossa si rivelò quasi impossibile da rifornire e non poté essere supportata strategicamente. La grande ironia della campagna del 1941 è che Hitler aveva probabilmente la migliore idea di vittoria. Entro la fine di agosto, riteneva che la guerra contro l'Unione Sovietica non potesse più essere completata quell'anno. Sperava quindi di distruggere l'esercito sovietico con stretti accerchiamenti, catturare le fonti del potere sovietico e stabilire buone posizioni di partenza per il 1942. Eppure, a settembre, Halder aveva trascinato Hitler in una campagna per Mosca che avrebbe dovuto porre fine alla guerra. Ciò rese necessaria la concentrazione di tutte le forze per un simile sforzo, quindi il Gruppo Pz. 4 attorno a Leningrado dovette ritirarsi. Una volta partito, si concluse l'ultima vera possibilità di prendere d'assalto Leningrado e iniziò il grande assedio.

Richiesto:

1. **Mappe:** A, B, L, O e inserto di Leningrado

2. **Schede di Piazzamento:**

- Asse uno (retro)
- Sovietico due (retro)

3. **Schede:** Tracciato dei Turni e Condizioni di Vittoria/Tabella di Rimpiazzo/Tabella di Conversione ASP/RR dello Scenario.

4. **Unità Utilizzate:** Fare riferimento alle tabelle di piazzamento dello scenario.

10.41 Area dello scenario

- Mappe A, B e L
- Tutta la mappa Ovest a nord dell'AGB [4.4]
- Mappa di Leningrado

10.42 **Durata dello Scenario:** Quarantaquattro turni, GT 10–53. Il tempo è Asciutto (nessuna Tempesta) per GT10. Utilizzare la Tabella Meteo per tutti i turni rimanenti.

10.43 Piazzamento

Il giocatore sovietico si schiera per primo.

10.44 Rinforzi e Rimpiazzati

a. Entrambi i giocatori usano i rinforzi dello Scenario 3 che iniziano su GT10. I Rinforzi dell'Asse mostrati in arrivo sulla Mappa C possono invece arrivare:

1. Via ferrovia in una di queste località: Rezekne (B-4444) o Rujiena (B-2725) e utilizzano la capacità di trasporto ferroviario del turno dell'Asse. Posiziona un segnalino DNM 1GT su queste località e potranno quindi muoversi normalmente nel turno successivo.
2. Via terra: posizionateli su A-4245 con un segnalino DNM 1GT o su B-3949 con un segnalino DNM 3GT. Il giocatore sovietico inizia con un tiro di dado presunto, per GT10, di "8" sulla Tabella dei Rimpiazzati, ottenendo così 3 punti di forza disponibili per la costruzione, due RP di Tipo I e un risultato S+A per un ASP extra come MSU a Leningrado e un punto di Riorganizzazione Corazzata [3.54b]. A partire da GT11, il giocatore sovietico utilizza la Tabella dei Rimpiazzati Sovietici A ogni turno.

b. **ASP dell'Asse e Sovietici:** utilizzare la Tabella dei Rifornimenti d'Attacco.

c. I rinforzi dell'Asse per i GT 11, 12, 14, 15 e 18 si applicano solo a questo scenario. Sono già presenti nello Scenario 3, che è dove inizia lo Scenario 4. Storicamente, si muovevano oltre il Confine AG e poi tornavano sui GT mostrati. Quando si gioca una partita combinata [8.0] si potrebbe verificare una situazione simile. Quando i rinforzi da posizionare sulla W-1627 superano i limiti di

ammassamento, il giocatore dell'Asse sceglie quale di queste unità posizionare un esagono a sud sulla strada. per correggere l'eccesso di unità.

- d. **Il Gruppo Asse 1** (Estoni) è stato selezionato con due unità già posizionate sulla mappa; continuare a ricevere le unità rimanenti dal gruppo a partire da GT11 [come da 5.5].

10.45 Regole Speciali dello Scenario

- a. Eseguire la prontezza aerea ogni turno a partire da GT11.
- b. Capacità ferroviaria: vedere 4.23.
- c. Condizioni speciali per il rifornimento:
 1. **Asse:** l'ingresso di ASP da parte di MSU e depositi avviene solo su rotaia (richiede l'utilizzo della capacità di trasporto ferroviario dell'Asse per portare ASP) a:
 - A Rezekne Sud (B-4444)
 - A Rujiena Nord (B-2725)
 2. **Sovietico:** applicare 10.35b
- d. Rifornimento generale dell'Asse:
 - Le testate ferroviarie dell'Asse che entrano da fuori mappa forniscono Rifornimento generale [BSR 6.16] e possono formare Reti stradali [BSR 6.15].
 - L'ASP entra come da 10.45c1
 - Consente anche il transito ferroviario, se necessario, tra B 1153 e B 2353. Questo costa 12 RMP

10.46 Condizioni di Vittoria

- a. Iniziate il gioco utilizzando il Piano Vittoria OKH [7.0].
- b. Vedere Tabella Punti Vittoria.

10.5 Scenario 5: L'assedio di Tallinn

"Quando i reggimenti entrarono in città nel pomeriggio, furono accolti dalla popolazione giubilante."
—(Storia della) 61^a Divisione di Fanteria, 1961

Commento Storico

Il piano Barbarossa originale assegnava alla 18^a Armata tedesca (von Küchler) il compito di bonificare la costa baltica. Nel corso della campagna, la 18^a Armata si mantenne fedele a questo incarico. Tra gli obiettivi c'era la cattura della base navale sovietica di Tallinn, in Estonia. La cattura di questa importante base avrebbe contribuito notevolmente a rendere il Mar Baltico sicuro per le navi dell'Asse.

Sebbene le forze tedesche fossero entrate in Estonia per la prima volta il 6 luglio, solo l'8 agosto i tedeschi sfondarono sulla costa a Kunda. Questo divise la campagna della 18^a Armata in due ali: a est il fronte principale a Narva e a ovest Tallinn, ormai isolata da qualsiasi comunicazione terrestre con Leningrado. L'area di Tallinn era difesa dal 10° Corpo di Fucilieri sovietico, composto da tre divisioni rinforzate da truppe navali e unità minori, tutte al comando del comandante navale Ammiraglio Tributs (dal 17 agosto). I sovietici furono lenti nel creare difese terrestri, ma scavarono comunque trincee su tre linee generali attorno a Tallinn, supportate dai cannoni pesanti della flotta in mare e da cannoni in posizioni permanenti a terra. Sulla carta sembrava formidabile, ma le difese erano troppo deboli e disposte troppo lontano dall'artiglieria navale di supporto. C'erano poche riserve. Contro questo, i tedeschi schierarono il 42° Corpo (Kuntze) composto da tre valide divisioni, ben rinforzate da unità dell'esercito ed estoni armati. I tedeschi sembravano forti, ma non avevano truppe motorizzate per sfruttare le aperture e disponevano di poca artiglieria d'assedio. Tuttavia, mantennero l'iniziativa. Dopo alcuni preliminari, l'attacco principale tedesco iniziò il 19 agosto. I tedeschi avevano l'ordine di completare l'operazione entro il 24 agosto, ma la resistenza sovietica fu tale che impiegarono i primi quattro giorni per superare la prima linea difensiva. Ciò li mise in ritardo, sebbene le difese sovietiche sulla linea successiva non durassero a lungo. Il 25 si combatterono nella periferia orientale di Tallinn e nella vicina Nomme. Tallinn bruciava dopo due giorni di attacchi aerei. A questo punto la difesa sembrò aver finalmente deciso per l'evacuazione, confermata da Stalin nella notte tra il 25 e il 26 agosto. I combattimenti continuarono nelle strade cittadine il 26 e il 27, con la cattura definitiva il 28.

Le forze di terra sovietiche riuscirono in gran parte a ritirarsi, ma la marina sovietica ne lasciò troppe bloccate. In quattro convogli per un totale di almeno 162 navi (tra cui l'incrociatore Kirov e 18 cacciatorpediniere) furono recuperati circa 45.946 soldati e civili sovietici, lasciando indietro 11.432 soldati (secondo il conteggio tedesco) insieme a tutto l'equipaggiamento pesante. Questa evacuazione mal organizzata, la "Dunkerque" sovietica, subì un attacco aereo proprio mentre entrava in un campo minato navale. Le navi si dispersero e questo si rivelò fatale per molti. Le perdite ammontarono a 5 cacciatorpediniere e 57 altre navi, con il Kirov e molte altre navi danneggiate. Circa 15.111 degli evacuati persero la vita. I sopravvissuti fornirono un'aggiunta gradita alle difese di Leningrado, già sotto pressione, ma necessitarono ancora di tempo per la riorganizzazione e il riequipaggiamento. Nel complesso, la Flotta Baltica della Bandiera Rossa perse la sua base avanzata e fu confinata nelle immediate vicinanze di Leningrado per i successivi tre anni.

Richiesto:

- Carta Mappa 2
- Le unità utilizzate sono elencate sul fronte della Carta Mappa 2.

10.51 Area dello Scenario

- Utilizzare la mappa sul fronte della Carta Scenario 2
- Il Riquadro di Leningrado sulla Carta Scenario

10.52 Durata dello Scenario: Nove turni, GT 28-36. Il tempo è automaticamente asciutto (nessuna tempesta) per i GT 28 e 29. Risolvere utilizzando la Tabella Meteo per tutti i turni rimanenti.

10.53 Piazzamento

- Il giocatore sovietico si schiera per primo.
- Il Gruppo Hanko è solo un'opzione di schieramento e non arriva durante il gioco. Se viene scelto, posizionare queste unità su qualsiasi esagono adiacente a Tallinn.

10.54 Rimpiazzi e Rinforzi

- Il giocatore sovietico riceve un (1) RP di Tipo I con il Gruppo di Rinforzi Speciali "Hanko". Qualsiasi unità ricostruita entro questo punto viene piazzata a Tallinn (B2204). Non ci sono altre sostituzioni sovietiche.
- La Milizia non può essere rimossa per produrre RP di Tipo I.
- Il giocatore dell'Asse riceve solo le sostituzioni indicate sulla tabella di piazzamento come Gruppo 1 dei Rinforzi Opzionali. Queste possono essere prese come RSC che entrano in gioco attraverso il bordo sud dello scenario. Le unità ripristinate dal Quadro tornano in gioco attraverso il bordo sud.
- Il giocatore sovietico può iniziare la costruzione di un Punto di Forza per turno a partire da GT30. Il giocatore dell'Asse non può costruire Punti di Forza.
- Nessuna unità inizia il gioco come unità di Guarnigione.

10.55 Regole Speciali dello Scenario

- Eeguire la prontezza aerea ogni turno a partire da GT29.
- Il box di contenimento di Leningrado. Le unità terrestri sovietiche entrano o escono solo tramite la procedura di trasporto navale. Non c'è alcun collegamento terrestre tra l'area dello scenario e il box di contenimento di Leningrado.
- Entrambe le parti dispongono sempre di Rifornimento d'attacco. Le MSU e i depositi non vengono utilizzati. Si applicano comunque le restrizioni generali sui rifornimenti.
 - Rifornimento dell'Asse:** gli esagoni delle strade principali 1918 e 2918 sono fonti di rifornimento dell'Asse finché sono controllati dall'Asse.
 - Rifornimento sovietico:** i porti sono fonti di rifornimento [26.26] finché sono controllati dai sovietici.
- Non consentito per entrambe le parti:
 - Movimento ferroviario
 - Conversione ferroviaria
 - Invasioni anfibe
 - Uscita dalla mappa
- Unità navali sovietiche
 - Le unità navali che forniscono supporto di artiglieria alle unità terrestri sono incluse nelle restrizioni sulle combinazioni di unità di artiglieria.
 - Non più di un'unità navale sovietica può applicare il suo supporto di artiglieria a un esagono difensore alla volta.

NOTA DI PROGETTAZIONE: L'acquisizione degli obiettivi, il controllo del fuoco e le comunicazioni sovietiche a Tallinn erano carenti, sebbene ampiamente distribuiti e gestiti da personale navale.

f. Evacuazione sovietica

- L'evacuazione sovietica è richiesta in qualsiasi turno in cui, al termine del Segmento del Giocatore Sovietico, il giocatore dell'Asse occupa due o più dei seguenti esagoni stellati: 2104, 2105, 2206, 2302, 2303, 2304 e 2305.
- Una volta richiesta l'evacuazione, il gioco si interrompe. Non è prevista la rimozione fisica delle unità (come in una partita campagna standard).
- Il giocatore dell'Asse riceve immediatamente il valore in VP di Tallinn del turno successivo [vedi Tabella dei Punti Vittoria dello Scenario 5]. I VP vengono sommati e viene dichiarato il vincitore dello scenario.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Isolati e in difesa in mezzo agli estoni ostili, i sovietici a Tallinn non avevano né la forza né il desiderio di trasformare Tallinn in una Città Eroica dell'Unione Sovietica. Una volta violato l'ultimo anello di difesa (gli esagoni elencati) intorno a Tallinn, l'unico modo per salvare il resto della guarnigione e i non combattenti era evacuare.

10.56 Condizioni di Vittoria: utilizzare la Tabella dei Punti Vittoria che si trova sul fronte della Scheda Scenario 2.

- Il giocatore dell'Asse vince se il suo punteggio finale è di 6 VP o più.
- Il giocatore sovietico vince se il punteggio finale in VP dell'Asse è di 5 VP o meno.

10.6 Scenario 6: Operazione Beowulf

"Formazione d'addestramento del Mar Baltico"

—Preparativi navali tedeschi organizzati sotto questa denominazione di organizzazione di copertura, 1941

Commento Storico

Le isole baltiche costituivano una parte importante del sistema complessivo di difesa costiera sovietico e ogni isola era di fatto una fortezza. Le truppe sovietiche contavano circa 23.663 uomini, organizzati attorno alla 3ª Brigata Fucilieri, ma composti principalmente da personale navale. I sovietici costruirono sistemi di trincee profondamente scaglionati lungo la costa, incentrati principalmente su ciascuna batteria costiera, con alcune batterie dotate di cannoni molto pesanti. Nuove batterie costiere furono posizionate durante luglio e agosto per coprire la crescente minaccia di invasione dalle retrovie, e la penisola di Sorve fu pesantemente fortificata per una resistenza finale; tutti erano organizzati per una difesa a tutto campo. Invece di ripetere l'attacco

del 1917 alla costa occidentale di Saaremaa, i tedeschi presero in considerazione un attacco dalla Lettonia (Beowulf I), ma alla fine adottarono il meno rischioso approccio ravvicinato dalla costa estone (Beowulf II), con attacchi diversivi da Lettonia e Finlandia, una soluzione generalmente da manuale. Il piano operativo tedesco complessivo era degno di nota perché poneva tutte le forze armate: esercito, marina e aeronautica, sotto un unico comandante. Per l'attacco anfibia radunarono oltre 100 navi e chiatte e circa 180 imbarcazioni d'assalto. La 61ª Divisione di Fanteria, rinforzata con genieri e unità minori e supportata dall'artiglieria sulla terraferma, avrebbe guidato l'attacco e un'altra divisione avrebbe potuto essere impegnata se necessario. Fu persino organizzata un'operazione comando (che in gran parte fallì). Con le operazioni preliminari su Vormsi e due isole minori contro una minore opposizione completate entro il 10 settembre, tutto era pronto il 13. Prima dell'alba del 14 settembre iniziò l'attacco principale contro la costa orientale di Muhu. La resistenza iniziale si dimostrò tenace e il coordinamento tedesco iniziò a vacillare a causa delle condizioni meteorologiche non ideali, ma la difesa cedette entro il 16. All'inizio del 17, i tedeschi stabilirono una testa di ponte a Saaremaa assaltando la strada rialzata di Orissaare. Da lì, gran parte della difesa si ritirò rapidamente nella penisola di Sorve. Il 23 settembre, i tedeschi aprirono l'attacco contro le difese di Sorve. Utilizzarono lanciapiamme e furono assistiti da pesanti attacchi aerei e persino dal fuoco navale degli incrociatori tedeschi. L'avanzata fu lenta a causa dell'esteso sistema di bunker e dei continui contrattacchi, ma entro il 5 ottobre gli ultimi difensori avevano esaurito le munizioni e capitolarono.

Ora era il turno della guarnigione sovietica di Hiiumaa. Molto più deboli, non si facevano illusioni sull'esito, e non ci sarebbe stata via di scampo. Il 12 ottobre, la 61ª Divisione sbarcò sia a sud che a sud-ovest. Le truppe sovietiche concentrarono la difesa attorno alle batterie di difesa costiera, ma alla fine si ritirarono nella penisola di Tahkuna. Lì, si difesero fino alla capitolazione del 21. Sebbene alcune torpediniere sovietiche tentarono la fuga, non ci fu una vera via di fuga. L'intera guarnigione sovietica delle isole andò perduta: 212 cannoni e 19.000 uomini catturati, con forse 4.700 morti. Le perdite tedesche ammontarono a 2.850 (KWM) per le due isole, una netta vittoria, sebbene ci fossero rimpianti per il tempo richiesto. A livello strategico, entrambe le parti avrebbero trovato un impiego molto più efficace delle loro truppe nell'area di Leningrado, ma le circostanze probabilmente dettarono la strategia della campagna. In agosto, l'ammiraglio Tributs propose a Stalin di sbarcare l'intera guarnigione, insieme a quella di Hango e ad altre truppe navali, a Tallinn per un'offensiva nelle retrovie tedesche, ma Stalin respinse questo piano, presumibilmente per ragioni politiche. Mentre i tedeschi intendevano affamare Leningrado fino alla sottomissione, lo stesso non avrebbe potuto funzionare sulle isole baltiche, poiché erano ben rifornite di cibo. Sebbene la guarnigione sovietica avrebbe dovuto essere evacuata, e sicuramente lo sarebbe stata una volta conquistata Tallinn, i sovietici pensavano di poter trarre un vantaggio propagandistico dalle isole come base aerea avanzata. Era l'ultima tappa per le unità del Corpo dei Bombardieri a Lungo Raggio in rotta verso Berlino. I sovietici attribuirono la loro incapacità di presidiare le isole a una serie di fattori, tra cui la quasi totale supremazia aerea tedesca e la mancanza di armi di fanteria adeguate. Pensavano di aver bisogno di ancora più uomini per difendere le isole, ma il vero problema era che la guarnigione era scarsamente addestrata nelle buone tattiche di fanteria. Con l'evacuazione di Hango il 5 dicembre, tutto lo sforzo navale sovietico nel Baltico fu completamente concentrato nelle immediate vicinanze di Leningrado per i successivi tre anni.

Richiesto:

- Carta Mappa 3
- Le unità utilizzate sono elencate sul fronte della Carta Mappa 2.

10.61 Area dello Scenario: utilizzare la mappa sul retro della Carta Scenario 2.

10.62 Durata dello Scenario: Undici turni, GT 43-52. Utilizzare lo speciale Tracciato dei Turni presente sulla Mappa dello Scenario 6. Il tempo per i primi tre turni è Secco (senza Tempesta). Utilizzare la Tabella Meteo per tutti i turni rimanenti.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Questo scenario termina prima della campagna storica perché ulteriori combattimenti non avrebbero alcun significato per il gioco. Una volta catturato l'aeroporto, i tedeschi potevano prendersi il tempo necessario per una riduzione metodica di ogni posizione sovietica, mantenendo così basse le perdite.

10.63 Piazzamento

- Il giocatore sovietico si schiera per primo.
- Nessuna unità si schiera come Guarnigione [ma nota 10.65c].
- L'unità "69 MG" si schiera come Provata in questo scenario.
- Il Gruppo Hango è solo un'opzione di schieramento e non compare durante il gioco. Se viene scelto, posiziona queste unità su qualsiasi esagono desiderato su Saaremaa o Hiiumaa, ma non su Muhu.

10.64 Rinforzi

- Nessun giocatore riceve rimpiazzi.
- L'unico rinforzo sovietico è contrassegnato come "Rinforzo Speciale". Deve essere scelto prima dell'inizio del gioco.
- Il Gruppo di Rinforzi Speciali dell'Asse è disponibile in qualsiasi turno. Entra dal bordo est.
- Il giocatore sovietico può iniziare la costruzione di un nuovo Caposaldo per turno, ma solo utilizzando un ingegnere navale per costruirlo [5.75]. Il giocatore dell'Asse non può costruire Caposaldo.

10.65 Regole Speciali dello Scenario

- Effettuare la Prontezza Aerea (e Navale) ogni turno a partire da GT44.
- Entrambe le parti hanno sempre Rifornimento d'Attacco. Non vengono utilizzate MSU e Depositi [vedi 5.61 eccetto il primo punto].
- Limiti di Movimento Sovietici

Invece della regola 5.63, usare quanto segue:

- Nessuna unità sovietica su nessuna delle isole può muoversi finché nel turno una o più unità dell'Asse non occupano un esagono su quell'isola. In quel turno, solo un'unità sovietica può muoversi.

- Il turno successivo: solo due unità sovietiche possono muoversi.
- Tutti i turni successivi: non ci sono limiti di movimento sovietici su quell'isola.
- Gli sbarchi dell'Asse su Muhu non liberano le unità sovietiche per il movimento su Saaremaa.
- Le unità dell'Asse devono occupare uno o più esagoni su un'isola per consentire a qualsiasi unità sovietica presente di muoversi.

d. Facoltativo: Ridispiegamento Sovietico. Cosa succede se i rapporti di intelligence al comando tedesco sono errati? Il giocatore sovietico può riposizionare le sue unità mobili; l'artiglieria costiera non può essere riposizionata. Tutte le unità designate dalla Carta di Schieramento come su Saaremaa possono essere riposizionate ovunque su Saaremaa (ma non su Muhu); le unità su Hiiumaa possono essere riposizionate solo su Hiiumaa. Fatelo prima dell'inizio del gioco.

10.66 Condizioni di Vittoria

- Utilizzare la Tabella dei Punti Vittoria dello Scenario 6.
- Il giocatore dell'Asse vince se il suo punteggio finale è di 9 VP o più.
- Il giocatore sovietico vince se il punteggio finale dell'Asse è di 8 VP o meno.



Esempio: Un Assalto Anfibio è stato effettuato contro l'esagono 4507 dall'esagono 4506, tutto mare. Il Trasporto Fah-128 supporta l'assalto con un'unità RSC ed estone per un totale di 5 punti forza d'attacco, con ulteriori 5 punti forza di supporto dell'Artiglieria, per un totale di 10 punti attacco, contro il 151° Battaglione Sovietico supportato dall'unità 5° CDA. Le probabilità sono 10-2 (5-1), l'attacco ha successo e le unità dell'Asse entrano nell'esagono 4506.



Esempio 2: Le unità dell'Asse attaccano attraverso un lato esagono tutto mare [PB 5.62] dall'esagono 4708 all'esagono 4608. Un RSC (2-2-5) attacca usando il Genio (2-2-5) [BSR 10.47b e 15.53d]. Era supportato dalla flottiglia (Flot C con 2 punti di forza) [consentito dal Modulo Navale 30.44]. RSC e Genio vengono dimezzati quando attaccano attraverso questo tipo di lato esagono [TEC], ma la flottiglia no. Questo porta a un totale di 4 punti di attacco al suolo, includendo la flottiglia. Erano ben supportati dall'artiglieria, ma è consentito un massimo di 5 punti [BSR 13.13b]. La forza d'attacco totale è ora di 9 punti. L'artiglieria costiera sovietica a un punto può fornire supporto agli altri difensori nell'esagono 4608, l'esagono difensore. Gli ordini di ritirata non possono essere impartiti perché non è presente un Quartier Generale. Storicamente, un Assalto Anfibio fu effettuato contro l'esagono 4507 dall'esagono 4506, tutto mare. L'invasione ebbe successo e l'esagono 4507 fu occupato al termine della Fase di Combattimento dell'Asse.

10.7 Scenario 7: La Linea Luga

"Novgorod deve essere difesa fino all'ultimo uomo."

Comunicato sovietico della 48ª Armata, 15 agosto 1941

"Il nemico è alle porte."

—Proclamazione del 21 agosto 1941 a Leningrado

Commento Storico

Con il successo sovietico nella stabilizzazione del fronte lungo il fiume Luga durante le battaglie di luglio, il comando tedesco studiò nuovi metodi per rinnovare l'offensiva. Dopo vari dibattiti a Berlino, il nuovo piano prevedeva che il Gruppo Panzer 4 (Hoepner) attaccasse dal basso Luga attraverso il terreno relativamente favorevole offerto dall'altopiano di Koporye direttamente a Leningrado, insieme a un assalto alla Linea Luga centrale per bloccare i difensori lì. Alla loro sinistra, l'ala destra della 18ª Armata (v. Küchler) avrebbe inseguito le truppe sovietiche in fuga dall'Estonia e avrebbe liberato la costa baltica. A destra, l'ala sinistra della 16ª Armata (Busch) lungo l'alto corso del Luga avrebbe fornito il braccio orientale cruciale dell'offensiva, prima prendendo Novgorod, poi isolando Leningrado dal resto dell'Unione Sovietica e infine collegandosi all'esercito finlandese. In particolare, questo piano pose le basi per tutte le successive operazioni del Gruppo d'Armate Nord nell'area di Leningrado per il resto della guerra. Per facilitare l'avanzata della 16ª Armata, sarebbero stati forniti rinforzi. Il piano Barbarossa originale prevedeva che tutto il Gruppo Panzer 3 fosse fornito dal Gruppo d'Armate Centro al termine della battaglia di Smolensk, ma ora Berlino li limitava al 39° Corpo d'Armate (Schmidt) e all'8° Corpo d'Aviazione (v. Richthofen). L'offensiva, tuttavia, fu rinviata più volte. Le difficoltà furono causate da problemi di rifornimento e trasporto per la 16ª Armata e da ritardi nei movimenti dell'8° Corpo d'Aviazione, entrambi aggravati dal maltempo. Questi rinforzi aerei si rivelarono vitali all'inizio dell'offensiva, ma Reinhardt (41° Corpo d'Armate) temeva che questi ritardi stessero vanificando l'opportunità di una vittoria decisiva. I sovietici, nel frattempo, discutevano su come schierarsi. A luglio, il maresciallo Voroshilov si indignò perché non si stava facendo abbastanza per fortificare la Linea Luga e le circostanze sembravano dargli ragione, anche se solo per il momento. Eppure gran parte dello sforzo dipendeva dal lavoro forzato di civili provenienti da Leningrado, sforzo più efficacemente impiegato nelle vicinanze di Leningrado. Ciononostante, i sovietici si stavano ormai mobilitando per un impegno totale di tutti i mezzi per condurre la guerra. Questo fornì riserve che potevano essere schierate sulla Linea Luga, ma molte erano scarsamente addestrate ed equipaggiate. Le unità sulla linea furono quindi subordinate a una sconcertante schiera di gruppi operativi e comandi con linee di autorità mutevoli.

La confusione che ne derivò ostacolò la reazione alle mosse tedesche, fece sì che tutti i comandanti si preoccupassero del coordinamento con le unità vicine e, di conseguenza, causò una propensione alla ritirata. Non esisteva un piano generale chiaro, se non quello di una repressione immediata di qualsiasi attacco tedesco. L'8 agosto, il maltempo indusse i tedeschi a considerare un ulteriore rinvio. Invece, attaccarono. Alle 09:00 il 41° Corpo Panzer, con un massiccio equipaggiamento d'artiglieria, iniziò l'attacco al basso Luga. I sovietici erano pronti e resistettero con forza, ma entro il 14 agosto il fronte sovietico si ruppe. I Panzer si lanciarono in avanti e furono fermati solo dal muro ben fortificato delle difese esterne di Leningrado nell'area di Krasnogvardeysk il 21. Nel frattempo, il 10 agosto, il 56° Corpo Motorizzato (v. Manstein) di fronte a Luga attaccò per bloccare e poi sfondare le difese, ma senza carri armati fece progressi lenti. Poi fu il turno del 1° Corpo (16ª Armata) sul basso Luga, attaccando verso Novgorod con un considerevole supporto aereo a partire dal 10 agosto. Le difese della 48ª Armata sovietica, mal guidata, crollarono rapidamente, permettendo a Novgorod di cadere entro la fine della giornata del 16 agosto. Ora la strada per la ferrovia Mosca-Leningrado si apriva a Chudovo e la città cadde il 20 agosto sotto un frettoloso assalto.

I sovietici giocarono ora il loro asso nella manica. Il 12 agosto la 34ª Armata sovietica iniziò la propria offensiva a sud del lago Ilmen con tutte o parte di dieci divisioni fucilieri contro il 10° Corpo d'Armate tedesco. Se fossero riusciti a sconfiggere questo corpo, i tedeschi sarebbero stati costretti a interrompere l'attacco alla linea Luga. Entro il 15 la situazione era diventata seria. L'attacco di Manstein fu annullato e le due divisioni motorizzate del suo corpo d'Armate furono incaricate di attaccare alle spalle della 34ª Armata sovietica. A partire dal 19, Manstein aveva preso il sopravvento e entro il 22 la sacca risultante fruttò oltre 33.000 prigionieri e molto equipaggiamento. Al corpo d'Armate di Manstein fu quindi ordinato di proseguire verso est, verso le colline di Valday. Il 7 settembre presero Demyansk e si unirono alla 19a e 20a Divisione Panzer, che si stavano dirigendo a nord da Velikiye Luki. Quest'ultima operazione portò alla creazione di un'altra sacca, questa volta con 35.000 prigionieri e ancora una volta con molto equipaggiamento. Durante questo periodo, l'ala sinistra della 16ª Armata aveva ricevuto rinforzi. Il 39° Corpo d'Armate arrivò il 24 e l'attacco di fanteria fu immediatamente rinnovato a nord e a nord-ovest lungo la principale autostrada Mosca-Leningrado. Le truppe motorizzate di Schmidt fornirono la protezione del fianco e l'operazione funzionò bene.

Con la disfatta della 1ª Divisione NKVD a Mga il 6 settembre e la caduta di Schlisselburg l'8 settembre, Leningrado fu completamente isolata. Sulla mappa, i tedeschi sembravano aver raggiunto il loro obiettivo di isolare Leningrado, ma le forze di combattimento tedesche erano mal distribuite e il terreno non favoriva una facile redistribuzione. I sovietici si trovavano su linee interne, ben fortificate e vicine alle loro basi di rifornimento, e approfittarono di queste circostanze per lanciare attacchi di soccorso. I tedeschi superarono costantemente il comando sovietico, ma le truppe sovietiche resistettero spesso quasi fino alla fine, causando pesanti perdite da entrambe le parti. Quando i tedeschi si presero una pausa di cui avevano molto bisogno, a molte truppe sovietiche sulla costa e nelle paludi fu concesso il tempo di tornare alle principali linee difensive di Leningrado. I tedeschi avrebbero dovuto combattere un'altra grande battaglia per sfondare i difensori sovietici e raggiungere le desiderate linee d'assedio.

Richiesto:

- Mappa L
- Schede di Piazzamento
 - ◊ Asse Due Retro (in alto)
 - ◊ Sovietico Tre Retro

Le unità utilizzate sono elencate sulle tabelle di piazzamento dello scenario.

10.71 Area dello scenario: Mappa L. La mappa di Leningrado non viene utilizzata in questo scenario.

10.72 Durata dello scenario: sedici turni, GT 24–39. Il tempo è Fango con Tempesta per GT24 e poi Secco per GT 25 e 26. Utilizzare la Tabella del Meteo per tutti i turni rimanenti.

10.73 Piazzamento

- Il giocatore sovietico si schiera per primo.
- Tutte le unità aeree iniziano come Volate. Eseguire la Prontezza Aerea su GT24 e in ogni turno successivo.
- Le unità navali non vengono utilizzate in questo scenario.

10.74 Rinforzi e Rimpiazzi

- Il giocatore sovietico usa la Tabella dei Rimpiazzi A sui GT 24 e 25, poi la Tabella B a partire dal GT 26. Per ogni turno, ridurre i risultati della Tabella di un Punto di Forza e di un RP di Tipo I.
- Gruppi di Rinforzi Speciali.** I gruppi sovietici sono mostrati sulla carta di schieramento sovietica.
- È in vigore la Riorganizzazione dei Corazzati Sovietici [3.3].
- I rinforzi dell'Asse sono mostrati sulla carta di schieramento dell'Asse. Non ci sono Gruppi di Rinforzi Speciali dell'Asse.

10.75 Regole Speciali dello Scenario

- Gli esagoni nell'area di Leningrado contrassegnati per la Mappa Interna di Leningrado funzionano invece come normali esagoni della mappa per questo scenario, ad uso del giocatore sovietico. Le unità dell'Asse possono entrare (o attaccare) solo negli esagoni della Mappa L che rappresentano il bordo della mappa Interna, non l'interno.
- ASP:** il giocatore dell'Asse riceve 5 ASP per turno in qualsiasi punto ferroviario se la ferrovia è amica fino al bordo mappa. Il giocatore sovietico riceve 1 ASP per turno in qualsiasi esagono di rifornimento sul bordo est della Mappa L. Tutti gli ASP ricevuti dai risultati della Tabella dei Rimpiazzi sovietici vengono ricevuti in qualsiasi esagono di città amica di Leningrado.
- Le fonti di rifornimento dell'Asse sono elencate sulla carta di schieramento dell'Asse.
- Fonti di rifornimento sovietiche:
 - Esagoni delle principali città di Leningrado
 - Esagoni di bordo mappa 7009, 7017, 7028 e 7031
- Capacità ferroviaria in punti di raggruppamento:**
 - Sovietico 10
 - Asse 6
- Punti di conversione ferroviaria dell'Asse: 4 per turno.
- Gruppo Estonia (Asse e Sovietico)**
 - Le unità sovietiche entrano in gioco GT26. Le unità dell'Asse entrano in gioco GT27. Le unità che non entrano in gioco in questi turni vengono rimosse dal gioco.
 - Finché le unità del Gruppo Estonia dell'Asse non entrano in gioco, nessuna unità sovietica può terminare una fase di gioco in un esagono nelle file 1000 o 1100.

10.76 Opzionale: Rischieramento dell'Asse. Il comando del Gruppo d'Armate dell'Asse ha trascorso tre settimane nel riarmo delle truppe motorizzate e nel dibattito sui nuovi obiettivi. Gli esagoni di piazzamento storici sono mostrati sulla carta di schieramento per le unità indicate, ma il giocatore dell'Asse può posizionarle sui seguenti esagoni alternativi. Entrambi i gruppi non possono essere posizionati sullo stesso esagono.

Gruppo	Esagoni
Div. 8 Pz. (4 unità)	2217, 2926 o 3629
Div. SS Tk (3 unità)	2926 o 3629

10.77 Condizioni di Vittoria

- Piano di Vittoria dell'Asse [7.3]. Iniziare con il Piano OKH [7.31] ma seguire 7.2 per una possibile modifica del Piano.
- Vedere la Tabella dei Punti Vittoria per gli esagoni VP e i Livelli di Vittoria.

10.8 Scenario 8: L'assalto a Leningrado

"O la classe operaia di Leningrado sarà ridotta in schiavitù o fermeremo i fascisti."

—Proclamazione di Zdanov e Voroshilov, 20 agosto 1941

"Vedo Pietroburgo e il mare."

—Tenente Darius, 1° Reggimento Panzer, 11 settembre 1941

Commento Storico

Alla fine di agosto, il comando sovietico subì un'altra riorganizzazione ordinata da Mosca, che ridusse l'autonomia del Maresciallo Voroshilov. A loro giudizio, Voroshilov non era all'altezza dei requisiti di comando della guerra moderna. La semplificazione, tuttavia, fece ben poco per cambiare la situazione militare sul terreno. Le unità sovietiche a est erano sbaragliate, coprivano a malapena la Neva fino al lago Ladoga e la 54^a Armata sul Volchov non era in grado di organizzare un attacco efficace. Di fronte a Leningrado e a ovest, molte delle unità schierate erano deboli e avrebbero fatto affidamento sulle fortificazioni eroicamente scavate dai cittadini di Leningrado. Il rinnovato assalto tedesco iniziò l'8-9 settembre. Con la nuova sfondamento delle truppe sovietiche, Mosca rimosse immediatamente Voroshilov. Al suo posto Stalin inviò il suo comandante più spietato, G.K. Zhukov, che arrivò l'11 settembre. Zhukov scosse immediatamente il comando vacillante con minacce di esecuzione se non avessero eseguito i suoi ordini alla lettera. Alcuni comandanti furono addirittura sostituiti. Nel settore di Krasnoje Selo della 42^a Armata, i reggimenti d'assalto tedeschi irrupero a Uritsk il 12, ma lì Zhukov nominò il suo vice comandante, Fedyuninskiy, con l'ordine di resistere. Zhukov intendeva usare la 42^a Armata come scudo difensivo e impiegare le truppe ora isolate nella zona di Oranienbaum per attaccare il

fianco tedesco. Questo attacco non si concretizzò mai a causa degli attacchi tedeschi verso Peterhof e della carenza di munizioni, ma la 42ª Armata ricevette presto rinforzi sufficienti per formare lo scudo, stabilizzare la linea e formare un secondo scaglione. In generale, Zhukov inviò immediatamente al fronte tutte le truppe disponibili, indipendentemente dalla loro prontezza. Nella zona di Pushkin, alcune divisioni della 55ª Armata iniziarono a cedere il 9, per poi ritirarsi senza permesso il 16, ma con i rinforzi la 55ª Armata si riorganizzò il 19 (i comandanti di divisione incriminati, accusati di ubriachezza, furono probabilmente giustiziati). Più a est, Kolpino subì un pesante attacco, ma grazie ai carri armati che uscivano dalla fabbrica lì situata direttamente sul campo di battaglia, riuscì a radunarsi e a resistere. Zhukov ordinò anche attacchi attraverso la Neva per cercare di sfondare verso est, ma tutti questi fallirono con enormi perdite di vite umane. Durante tutto il periodo, continui attacchi di fanteria e artiglieria fermarono l'avanzata tedesca prima che i tedeschi riuscissero a ridurre la distanza da Leningrado a sufficienza da portarla alla portata della loro artiglieria media. Il comando tedesco si rese finalmente conto dell'impossibilità di una simile impresa entro il 18 settembre. Il 20 i sovietici notarono che i carri armati tedeschi stavano abbandonando la zona. A partire dal 23 la Luftwaffe passò al bombardamento della flotta e al bombardamento terroristico della città; inoltre, il 23 a Pulkovo venne fermato l'ultimo attacco tedesco. Ora entrambe le parti si preparavano all'assedio e alla fame. I 900 giorni erano iniziati. A seguito delle battaglie di settembre, Leningrado fu completamente isolata, fatta eccezione per il traffico sul lago Ladoga, e la fame avrebbe fatto il suo corso. Ciononostante, il comando sovietico a Leningrado si aspettava di rompere presto l'assedio con attacchi da est. Invece, i tedeschi tennero testa a questi attacchi e la situazione sovietica peggiorò. Da parte loro, i tedeschi tardarono a rendersi conto che i finlandesi non avrebbero spinto a sud e sottovalutarono la determinazione della difesa a combattere fino alla fine. Tuttavia, il comando tedesco non aveva disposizioni per affrontare una Leningrado arresa, quindi l'assedio e la conseguente carestia si adattarono generalmente ai loro piani.

Richiesti:

- Carta Mappa di Dettaglio di Leningrado e Carta Mappa Scenario 8.
- Retro Asse Uno
- Retro Sovietico Uno

10.81 Area dello Scenario: L'area di gioco è inclusa nella porzione di Mappa L e nel Riquadro di Leningrado sulla Mappa Riquadro di Leningrado.

10.82 Durata dello Scenario: Undici turni, GT 40-50. Il tempo è asciutto (nessuna tempesta) per il primo turno. Utilizzare la Tabella Meteo per tutti i turni rimanenti.

10.83 Piazzamento: Il giocatore sovietico si schiera per primo.

10.84 Rinforzi e Rimpiazzi

- I rinforzi dell'Asse entrano come mostrato sulla carta piazzamento dell'Asse. In base alla disponibilità del turno, il giocatore dell'Asse può far entrare uno o tutti i suoi Gruppi di Rinforzi Speciali, un Gruppo per turno, a piacere, al costo in VP indicato.
- Rimpiazzi dell'Asse:** Il giocatore dell'Asse ha quattro RP di Tipo I all'inizio. Non riceve rimpiazzi aggiuntivi. Qualsiasi unità ricostruita entra attraverso qualsiasi fonte di rifornimento amica.
- Rinforzi sovietici:** entrano come indicato sulla scheda di piazzamento sovietica.
- Rimpiazzi sovietici:** qualsiasi unità ricostruita entra in qualsiasi esagono di città amica di Leningrado. Il giocatore sovietico non usa la Tabella dei Rimpiazzi Sovietici, ma riceve quanto segue ogni turno a partire da GT40:
 - Tre Punti di Forza
 - Tre RP di Tipo I [ma limitati da 3.52 e 3.53]
 - Un RP di Tipo A [ma limitato dalle locazioni in 3.54b].

10.85 Regole Speciali dello Scenario

- Eeguire la Prontezza Aerea ogni turno a partire da GT41.
- Entrambe le parti hanno sempre Rifornimento d'Attacco. Non vengono utilizzate MSU e Depositi. Il Rifornimento Generale viene tracciato verso qualsiasi fonte di rifornimento amica dello scenario.
- Punti di conversione ferroviaria dell'Asse: nessuno.
- Capacità ferroviaria per turno:
 - Asse: nessuno
 - Sovietico: 8
- Operazioni Navali.** Il giocatore sovietico non può effettuare Assalti Anfibi.
- Guarnigioni Sovietiche.** Rilasciare automaticamente un esagono di guarnigione per turno (più quelli entro 3.72). Vedere 3.73 per quanto riguarda il rilascio dell'unità "13 NKVD".

10.86 Condizioni di Vittoria

- Utilizzare il Piano di Vittoria di Hitler [7.32].
- Vedere la Tabella dei Punti Vittoria.

NOTA DI PROGETTAZIONE: Sebbene questo scenario inizi con la situazione storica, le normali ritirate della campagna (che coinvolgono alcune delle unità in questo scenario) non vengono effettuate. Questo è nell'interesse dell'equilibrio di gioco e con la considerazione che se l'Asse avesse continuato i suoi attacchi, forse Leningrado sarebbe caduta. I giocatori sono certamente liberi di effettuare le normali ritirate mostrate nello scenario Campagna.

10.9 Scenario 9: L'offensiva di Tichvin

"La vittoria a Tichvin ha sollevato il morale di tutte le nostre forze."

—Maresciallo dell'Unione Sovietica K.A. Meretskov

Commento Storico

Come continuazione dello sforzo per circondare Leningrado, Hitler ordinò al Gruppo d'Armata Nord di attraversare il fiume Volchov, proteggere l'area di produzione di bauxite di Tichvin, isolare Leningrado con un altro anello e stabilire un contatto con i finlandesi. I sovietici stimarono la forza tedesca in 140.000 uomini, 1.000 cannoni e 200 carri armati in 14 divisioni, contro le quali i sovietici erano superiori in tutto tranne che nei carri armati. Non si tenne conto del fatto che tutte le divisioni tedesche avevano un'efficienza di combattimento notevolmente ridotta, nessuna superiore al 60%, ma poche unità sovietiche mostrarono una certa abilità tattica. Sarebbe stato uno scontro quasi alla pari. L'offensiva tedesca iniziò il 20 ottobre e si sviluppò come previsto, principalmente verso Tichvin, ma molto lentamente a causa delle immense difficoltà del terreno e delle condizioni meteorologiche e, naturalmente, della crescente resistenza. Per contrastare una crescente minaccia al loro fianco, alcune unità tedesche furono dirottate verso Malaya Vishera sul fianco destro, conquistandola il 26, ma non riuscirono ad andare oltre. Il 30 ottobre Berlino insistette per un rinnovato sforzo verso Tichvin e l'8 novembre anche questo fu finalmente preso contro una 4a Armata sovietica (Yakovlev) in rovina. Lì, i tedeschi interruppero la linea ferroviaria principale per Leningrado (via Lago Ladoga), ma anche lì si fermarono per esaurimento. I sovietici risposero costruendo una strada di tronchi attorno a Tichvin (in parte fuori mappa a est e a nord), sostenendo così le loro forze che controllavano il basso Volkhov e continuando a fornire un rivolo di rifornimenti a Leningrado. In questo momento il comando sovietico fu nuovamente riorganizzato e il comandante della 7a Armata, Meretskov, assunse il controllo dell'area circostante Tichvin e della 4a Armata. Ritirò le unità dal fronte rivolto ai finlandesi e con queste riserve iniziò ad attaccare a partire dal 10 novembre, data indicata dai sovietici come inizio dell'Operazione Offensiva di Tichvin.

Anche la controffensiva sovietica procedette lentamente, quasi impercettibilmente. Ora erano disponibili più truppe sovietiche; contavano circa 192.950 unità contro un numero inferiore di tedeschi, ma i loro attacchi mancavano di concentrazione. Forse il comando sovietico era troppo ansioso, poiché a partire dal 20 novembre si cominciarono a registrare morti per fame a Leningrado. Ciononostante, l'offensiva divenne più concentrata a partire dal 19 novembre. Il 20, la 126ª Divisione tedesca a Malaya Vishera fu messa in rotta e la rottura apparve pericolosa per il comando tedesco, data la critica mancanza di truppe a copertura del fianco destro. Entro il 25, i tedeschi erano sulla difensiva in tutti i settori, mentre i sovietici passavano a una controffensiva completa volta a distruggere il saliente tedesco sovraesposto e a ripristinare i rifornimenti regolari a Leningrado. Inizialmente, V. Leeb pensò che rinforzi e riorganizzazione avrebbero permesso di tenere sotto controllo l'intero saliente di Tikhvin, ma il 3 dicembre si rese conto che i finlandesi (a nord dell'area dello scenario) non avrebbero mai nemmeno tentato di avanzare a sud, e così chiese il permesso di ritirarsi. Dopo alcuni ritardi imposti da Hitler, l'evacuazione di Tikhvin fu completata il 9 dicembre. Questa ritirata si trasformò nell'evacuazione dell'intero saliente sulla riva occidentale del Volkhov. Dopo molte perdite e in un clima freddo e nevoso, gli ultimi tedeschi si ritirarono dietro il Volkhov il 23 dicembre. I sovietici avevano subito 48.901 perdite, una vittoria relativamente facile, ma le perdite tedesche furono pesanti. Il Gruppo d'Armata Nord avrebbe trovato altri rinforzi, ma non attraversò mai più a est del Volkhov. In questo settore l'iniziativa era passata definitivamente ai sovietici.

Richiesti:

1. Mappa dello scenario di Tikhvin.
2. Le unità utilizzate sono elencate sulla mappa dello scenario di Tikhvin. In questo scenario non vengono utilizzate unità navali.

10.91 Area dello Scenario: utilizzare lo scenario sulla mappa dello scenario di Tikhvin.

10.92 Durata dello Scenario: dieci turni, GT 79-88. Utilizzare il Tracciato dei Turni dello scenario. Le condizioni meteorologiche sono Gelo (senza neve persistente) per GT 79. Utilizzare la Tabella delle Condizioni Meteorologiche per tutti i turni rimanenti.

10.93 Piazzamento

Il giocatore sovietico si schiera per primo.

10.94 Rinforzi e Rimpiazzi

- I Punti Rimpiazzi** vengono ricevuti solo come rinforzi: la tabella dei rimpiazzi sovietici non viene utilizzata.
- Il Rifornimento Generale e gli ASP** per entrambe le parti vengono ricevuti in qualsiasi esagono di rifornimento amico.
- Punti di Forza:** entrambi i giocatori possono costruire fino a due punti di forza per turno.

10.95 Regole Speciali dello Scenario

- Eeguire la Prontezza Aerea ogni turno a partire dal GT80.
- Gruppo di Rinforzo Opzionale dell'Asse.** Queste unità possono fornire integrità alla Divisione Panzer alle divisioni 8Pz e 12Pz.
- Capacità Ferroviaria**

	Regolari	Turni di Neve
Asse	4	2
Sovietico	8	8

10.96 Condizioni di vittoria

Vedere la Tabella dei Punti Vittoria per gli esagoni VP e i livelli di vittoria.

Fase di Reazione Sovietica

Il Quartier Generale dell'11a Armata sovietica ha due punti comando (il numero verde sul segnalino). Il giocatore sovietico può intraprendere tre azioni.

- Movimento di Reazione.** Le unità motorizzate entro tre esagoni da un Attacco Dichiarato possono muoversi fino a metà della loro MA se:
 - Non occupano un esagono difensore o iniziano in una ZOC nemica.
 - Iniziano (se sovietiche) entro il raggio di comando di quattro esagoni di un Quartier Generale Operativo, e quel Quartier Generale spende un punto comando per muoverle.
 - Il 5° Reggimento Motociclistico e il 42/21Tk si trovano entrambi entro tre esagoni dall'Attacco Dichiarato e quattro esagoni dal Quartier Generale. Il giocatore sovietico sceglie di non spendere un Punto Comando poiché solo l'unità MC potrebbe entrare nell'esagono difensivo e potrebbe dare una mano, ma potrebbe anche perdersi se le cose dovessero andare male. Il sovietico ha relativamente poche unità e l'unità MC è utile per la ZoC che fornisce dove si trova attualmente.
- Supporto di Artiglieria.** Il giocatore sovietico designa la 614a artiglieria a portata per supportare i difensori nell'esagono 3630.
- Ordini del Difensore.** Il giocatore sovietico avrebbe voluto spendere un Punto Comando per impartire un ordine di "No Ritirata" ai difensori nell'esagono 3630, ma il difensore non si trova in Terreno Idoneo [BSR 12.53b], quindi non può.

Fase di Combattimento dell'Asse

La prima azione del giocatore dell'Asse è quella di posizionare la sua unità aerea Bf110C a faccia in giù sull'esagono del Difensore per condurre una missione CAS. Non ci sono unità aeree sovietiche da posizionare, quindi il combattimento aereo viene saltato. Il Bf110C viene girato sul lato noto e sottoposto a fuoco antiaereo. Si lancia il dado e il risultato è 8, che è un risultato di Interruzione. Il giocatore dell'Asse è infastidito dalla fortuna del giocatore sovietico e spera che il contributo del DRM CAS non causi problemi. Il Bf110C viene posizionato nella Casella Volante dell'Asse. Il giocatore dell'Asse somma le probabilità. L'8a unità Panzer ha 14 punti di forza d'attacco, i genieri ne hanno 1, la 3a unità motorizzata ne ha 4 e l'803a Artiglieria ha 3 punti di supporto. La forza d'attacco totale è 22. La 202ª Divisione Fucilieri ha due punti di forza difensiva e la 614ª unità di artiglieria ha un punto di supporto, per una forza difensiva totale di 3. Le probabilità sono 22 a 3, che equivale a un rapporto di 7 a 1 (scartando i punti in eccesso).

Si lancia il dado e il risultato è 10. Ci sono dei DRM:

+1 per il lato di esagono del fiume

-1 perché il giocatore dell'Asse dichiara che l'unità del genio fornirà effetti del genio (di fatto, i genio annullano il DRM del fiume)

-1 per l'Integrità della Divisione Panzer.

L'8ª Divisione Panzer riceve un DRM di -1 perché il suo Reggimento Panzer e due delle sue altre tre unità stanno attaccando insieme. I DRM totalizzano un -1 che viene applicato al tiro di dado. Il tiro di dado modificato è 9 e il risultato di combattimento sulla CRT non ha effetto per le unità attaccanti, mentre è R (ritirata) per il difensore. Il giocatore dell'Asse ha avuto sfortuna in questo combattimento, ma riesce a liberare l'esagono difensivo. La 202ª Divisione Fucilieri si ritira di due esagoni fino all'esagono 3728. Le unità attaccanti vittoriose possono scegliere di avanzare dopo il combattimento nell'esagono difensivo ora libero. Il giocatore dell'Asse decide di far avanzare alcune unità attaccanti, scegliendo la divisione Panzer (10/8 Pz, 8/8 Pz e 59/8 Pz) e lasciando le unità rimanenti, 678 Genio e 8/3 M indietro sulla strada con l'unità di Artiglieria che non può avanzare.



La situazione al termine della Fase di Combattimento dell'Asse.

Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse

Il giocatore dell'Asse tenta innanzitutto di sbaragliare il Quartier Generale e il raggruppamento di unità motorizzate nell'esagono 2729. Questo Sbaragliamento costerà 1 MP per lo spostamento lungo la strada secondaria e 1 MP per i tentativi, quindi 2 MP dei 3,5 MP a disposizione delle unità. Le probabilità sono di 14 punti di attacco contro 2 punti di difesa del difensore.

Il rapporto di forze per lo Sbaragliamento è di 7 a 1 per -1 DRM, ma l'esagono del difensore ha un terreno di fiume e bosco con +2 DRM ciascuno, il che dà un netto +3 DRM. Questo è un po' rischioso perché, se fallisce, potrebbe perdere un livello di forza di combattimento, ma decide di giocare in modo aggressivo. Il giocatore dell'Asse tira un 1, modificato a 4, ottenendo un risultato positivo. Il giocatore dell'Asse ritira le due unità in difesa di due esagoni a sua scelta [BSR 11.37i] e sceglie 3928 per il Quartier Generale e 3930 per l'unità MC, oltre a posizionare segnalini di Sbarco su di essi, e gira l'11° Quartier Generale sul lato Non-Op a causa dello Sbarco riuscito [BSR 11.38c]. Dopo essere avanzato nell'esagono di Sbarco, il giocatore dell'Asse deve interrompere il movimento poiché si trova nella ZoC della 202ª Divisione Fucilieri e non ha MP sufficienti per tentare un altro Sbarco. Sebbene

soddisfatto dello Sbarco e dei progressi iniziali, il giocatore dell'Asse ha le sue tre unità 8Pz tutte in un esagono e si chiede se questo Sbarco sia stata una buona idea, dopotutto.

Per coprire la sua posizione in vista dell'inevitabile risposta sovietica, il giocatore dell'Asse ora sposta le sue unità rimanenti ed entra nel suo scenario speciale "Rinforzi", che entrano in questa fase per coprire i suoi fianchi dal contrattacco sovietico che sa essere imminente.

- 8/3 M si sposta nell'esagono 3528
- 678 Eng si sposta in 3531
- 53/3 M entra in 2933 e si sposta in 3229
- 28/8 Pz entra in 2933 e si sposta in 3529



La situazione al termine della Fase Meccanizzata dell'Asse.

Fase dei Genieri dell'Asse

I segnalini di Sbaragliamento vengono rimossi dal 3° Tk, dal 5° MC e dall'11° Quartier Generale. Le unità di Artiglieria di entrambe le fazioni vengono girate all'indietro, da "in azione".

Fase di Movimento Motorizzato Sovietico

Nota Importante: le fasi di movimento sovietiche si svolgono in ordine inverso rispetto all'Asse. Le unità motorizzate (e quelle non motorizzate attivate dal Quartier Generale) sono le uniche unità che possono muoversi prima di dichiarare ed eseguire i combattimenti.

Il giocatore sovietico inizia la sua fase di movimento motorizzato con un Quartier Generale Non Operativo nell'esagono 3928 che esercita un'influenza negativa sul suo raggio di comando [BSR 21.27]. Il giocatore sovietico può muovere solo due unità (una in meno del valore di Recupero del Quartier Generale) entro il raggio di comando e non può eseguire missioni CAS [BSR 21.26b], quindi questo imporrà delle limitazioni finché non riuscirà a recuperare il Quartier Generale. Ciononostante, il giocatore sovietico era determinato a recuperare la sua posizione e a lanciare attacchi. Disponeva di un'unità, 3Tk, fuori dal raggio di comando del Quartier Generale Non-Op, ma era bloccata dalle unità nemiche e dalle loro ZoC, ma la sua posizione presentava alcune opportunità in quanto inibiva anche il movimento dell'Asse nell'area. Il giocatore sovietico decide di attaccare l'unità 8/3M nell'esagono 3528, quindi muove le seguenti unità:

- 21Tk si muove nell'esagono 3628.
- 42/21Tk si muove nell'esagono 3428

Fase di Dichiarazione dell'Attacco Sovietico

Il giocatore sovietico chiude la sua Fase di Movimento Motorizzato dichiarando un attacco usando 21stTk, 237th Rifle e 42/21Tk contro l'8/3M nell'esagono 3528. Un segnalino di Attacco Dichiarato viene posizionato sull'esagono. Le probabilità iniziali nell'attacco sono ben al di sopra del livello minimo di probabilità richiesto, pari a 1 a 4.



Movimento Motorizzato Sovietico del GT11 (viene mostrato il raggio del HQ Non-Op)

Fase di Reazione dell'Asse

Le opzioni di reazione del giocatore dell'Asse sono estremamente limitate. Poiché il 3Tk proietta una ZOC nell'esagono 3529, nessuna potenziale unità in grado di reagire può muoversi nell'esagono difensore. Le uniche unità motorizzate in grado di reagire sono il 678° Genio o il 53/3 M da ricognizione. Decide che l'unità da ricognizione è necessaria proprio dove si trova per continuare a bloccare il 3Tk, ma il 678° Genio può essere spostato, ma in nessun luogo realmente utile, quindi rifiuta di reagire con nessuna delle due unità. L'unica unità di artiglieria tedesca non è in grado di fornire supporto poiché si trova nella ZOC del 3Tk.

Il giocatore dell'Asse decide di impartire ordini all'esagono difensore [**Nota: non ci sono restrizioni di raggio o di punti comando per il giocatore dell'Asse**] poiché si trova in un bosco, che è un terreno idoneo [BSR 12.53b] e l'esagono riceve un segnalino d'ordine "No Ritirata" posizionato a faccia in giù.



Attacco Dichiarato sovietico del GT11

Fase di Combattimento Sovietica

L'attacco sovietico contrappone il 21° Tk, il 237° Fucilieri e il 42/21 Tk con un totale di 12 punti di forza d'attacco contro l'8/3 M con 4 punti di forza di difesa. Il rapporto base è di 12 a 4, ovvero 3 a 1.

Il segnalino Ordini viene girato per rivelare "No Ritirata". Il tiro del dado è 3, modificato a 4 dal DRM +1 per gli Ordini "No Ritirata". Il risultato del combattimento è 1 per i sovietici attaccanti e 1 per l'Asse. I sovietici perdono un livello per soddisfare il risultato stampato, e l'Asse decide che il 237° Fucilieri subisce la perdita. Il 237° Fucilieri viene girato sul lato ridotto. L'8/3 M perde un livello di forza a causa del risultato 1 e il combattimento termina.



GT11 Dopo il Combattimento

Fase di Movimento Sovietica

Il giocatore sovietico deve ora spostare le unità che può entro i limiti di raggio del Quartier Generale Non-Op. Per prima cosa, sposta le unità al di fuori di tale limite (a 4 esagoni dal Quartier Generale), il 42/21 Tk nell'esagono 3327, per minacciare di aggirare il nemico il turno successivo e assicurarsi il fianco nord. Quindi sposta il Quartier Generale nell'esagono 3726, dove spera di poter recuperare lo stato operativo in seguito. Le unità vengono spostate nella seguente sequenza:

- Il 42/21 Tk si sposta nell'esagono 3327
- Il Quartier Generale dell'11ª Armata si sposta nell'esagono 3726
- L'artiglieria 614 si sposta nell'esagono 3928
- La 1ª Brigata di Montagna si sposta nell'esagono 3829

Il giocatore sovietico è riuscito a formare una linea difensiva e a coprire i fianchi.



Movimento Sovietico del GT11

Fase dei Genieri Sovietica

Non ci sono azioni.

Segmento Amministrativo

Non c'è una fase di Resa per questo scenario.

Fase di Recupero

Il giocatore sovietico tenta di riportare il suo Quartier Generale allo stato Operativo da Non-Op [BSR 21.28]. Il Quartier Generale richiede un tiro di 6 o meno per recuperare: il giocatore ottiene un "5" e il Quartier Generale recupera. Il segnalino del Turno di Gioco avanza fino al GT12. La situazione si è rivelata molto peggiore per il giocatore dell'Asse di quanto immaginato quando è stata adottata la postura di attacco aggressivo e invasione. I rinforzi arriveranno tra un paio di turni, ma l'8° Motorizzato è bloccato e l'8° Panzer affronta un muro di unità sovietiche e un fianco sud esposto ai sovietici in avvicinamento alla prossima mossa.

Turno 12

Fase di Rinforzo/Ritirata

I giocatori dell'Asse e dell'Unione Sovietica prendono i loro rinforzi GT12 dalla carta di piazzamento. Le unità da combattimento vengono posizionate nei rispettivi esagoni di ingresso. Il giocatore sovietico decide di posizionare le sue 70ª, 180ª e 183ª Divisione Fucilieri rispettivamente negli esagoni 3626, 3533 e 3333. Le quattro unità aeree sovietiche (e l'unità aerea fittizia) e le due unità aeree tedesche vengono posizionate nelle rispettive Caselle Pronto.

Fase Aerea

Il giocatore dell'Asse tira per il Bf110C nel Riquadro Volato. Il risultato è 5. Il giocatore dell'Asse consulta la Tabella della Prontezza nel Riquadro Volato dell'Asse. Il Bf110C supera il controllo e si sposta nelle Caselle Pronto per essere utilizzato durante GT12.

Fase di Interdizione Aerea

Il giocatore dell'Asse valuta la situazione e decide che le sue unità aeree saranno meglio utilizzate nella successiva fase di combattimento per fornire missioni CAS e salta la fase di Interdizione.



Inizio GT12 (dopo il segmento Strategico)

Fase di Movimento dell'Asse

Il giocatore dell'Asse decide di fare uno sforzo per avanzare verso Shimsk (esagono 3927), che deve conquistare o conquistare finché è ancora possibile e prima che i sovietici possano migliorare ulteriormente la loro difesa o contrattaccare. Deve anche essere consapevole dei suoi fianchi e di non avere molte forze disponibili per proteggerli e attaccare il suo obiettivo, quindi deve essere cauto.

- Il gruppo 10/8 Pz rimarrà nell'esagono 3729.
- L'803° artiglieria si sposta nell'esagono 3630.
- L'8/3 M si sposta di un esagono in 3529 (movimento di infiltrazione).
- Il 28/8 Pz si sposta di un esagono in 3528 (movimento di infiltrazione).
- Il 678° Genio si sposta nell'esagono 3729 per unirsi al gruppo in quell'esagono.

Il giocatore dell'Asse deve mantenere il fianco nord protetto, quindi sposta l'unità 28/8 Pz più forte nell'esagono 3528 per difenderlo meglio dell'unità 8/3 M che ha perso un passo nel turno precedente.

Fase di Dichiarazione dell'Attacco dell'Asse

I segnalini di attacco dichiarato vengono posizionati sugli esagoni 3728 (202ª Divisione Fucilieri) e 3829 (1ª Brigata di Montagna), ma vengono eseguiti come un unico combattimento [BSR 12.17] contro questi due esagoni.



Attacco Dichiarato dell'Asse del GT12

Reazione Sovietica

Il giocatore sovietico non può usare il Movimento di Reazione poiché non ci sono unità idonee che soddisfano tutti i criteri [BSR 12.41]. Tuttavia, il giocatore sovietico designa la 614ª unità di artiglieria per supportare i difensori e usa un Punto Comando per impartire Ordini ai Difensori, poiché questi si trovano in terreno idoneo (bosco) [BSR 12.53b]. Il segnalino appropriato viene posizionato a faccia in giù nell'esagono e all'insaputa del giocatore dell'Asse. Poiché il giocatore sovietico ha impartito ordini, anche il giocatore dell'Asse ha la possibilità di farlo [BSR 12.53c], ma decide di non farlo.

Fase di Combattimento dell'Asse

Il giocatore dell'Asse esegue per prima cosa la missione di supporto aereo ravvicinato (CAS). Prende tre unità aeree, crea un gruppo aereo e le posiziona a faccia in giù, nascoste all'avversario sovietico fino a un momento successivo. Il giocatore sovietico può posizionare fino a due unità aeree per opporsi alla missione dell'Asse; seleziona due segnalini unità aerea pronti e li posiziona sul lato nascosto. Entrambi i giocatori ora rivelano le proprie unità aeree prima di risolvere qualsiasi combattimento aereo.

Il giocatore dell'Asse rivela una caccia Bf109F, un caccia/bombardiere Bf110C con doppia capacità e un'unità aerea fittizia. Il giocatore sovietico ora rivela le sue due unità aeree avversarie, un caccia I-16 e un'unità aerea fittizia. Il giocatore dell'Asse ha dichiarato il suo Bf110C come unità di missione CAS e fa affidamento sul Bf109F per opporsi alla più debole unità aerea sovietica I-16. Si tira il dado per l'Iniziativa Aerea. Il risultato è 8 (Iniziativa Sovietica). Questa volta non ha importanza. Il giocatore sovietico aveva deciso di tenere la maggior parte delle sue unità aeree per utilizzarle nel suo segmento di gioco, ma ha rischiato un caccia nella speranza di contrastare un'unità dell'Asse, ma è stato sfortunato. L'unità I-16 è stata confrontata con il Bf-109 e le sue valutazioni sono state confrontate. Il valore sovietico di 1 viene sottratto dal valore tedesco di 4 e produce +3 (la colonna sulla Tabella del Combattimento Aereo che il giocatore dell'Asse userà). Il tiro di dado dell'Asse è 5, che danneggia l'I-16. Ma poiché entrambi i tiri sono simultanei, il giocatore sovietico tira un dado con la colonna -3. Il tiro di dado è 4, che non ha effetto sul Bf109. Il Bf109 ha fatto il suo lavoro e finisce nella Casella Volato. Il Bf110C tira per il fuoco antiaereo della 202ª Divisione Fucilieri. Il tiro di dado è 6 e il Bf110C sopravvive, fornendo un DRM -1 all'Attacco Dichiarato prima di dirigersi anch'esso verso la Casella Volato.

L'attacco è condotto dalle quattro unità tedesche (con il supporto dell'803ª artiglieria) contro i due esagoni difensivi 3728 e 3829. Le probabilità sono 18 a 6 (le due unità difensive e il supporto di 614ª artiglieria) per un attacco 3 a 1.

Il segnalino Ordini Sovietici viene girato per rivelare Ritirata Aggiuntiva, che ha sorpreso il giocatore dell'Asse che si aspettava che fosse Nessuna Ritirata. Il tiro di dado è 4, modificato a 1 dai seguenti DRM (-1 per Integrità Divisione Panzer, -1 per il punto CAS dell'Asse e -1 per il bonus Armi Combinate, per un totale di -3). Questo è un risultato -3R sulla CRT, un risultato eccellente per il giocatore dell'Asse. Il giocatore sovietico ha solo tre livelli e sarebbero stati tutti persi, se non fosse stato per l'Ordine di Ritirata Sovietico, che riduce la perdita di un livello a due livelli. Il giocatore sovietico sceglie di rimuovere un livello da ciascuno dei difensori, inviando la 202ª Divisione Fucilieri nella casella Quadro e girando la 1ª Brigata di Montagna sul lato ridotto. Le unità con

Ordine di Ritirata Aggiuntivo che subiscono una ritirata vengono ritirate di tre esagoni dall'avversario – il giocatore dell'Asse decide di non farlo. vuole avere l'unità sul suo fianco, quindi la ritira nell'esagono 3926.

Il giocatore dell'Asse ora fa avanzare le sue unità attaccanti dopo il combattimento e, poiché si è trattato di un attacco contro due esagoni difensivi, può spostare gli attaccanti in uno o entrambi gli esagoni difensivi: sceglie l'esagono 3829 per il 10/8 Pz e il 678° Genio e l'esagono 3728 per l'8/8 Pz e lascia l'unità di Ricognizione dove si trova.



GT12 Dopo il Combattimento

Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse

Il giocatore dell'Asse decide di tentare uno Sbaragliamento del 614° Reggimento di Artiglieria con l'unità 10/8 Pz. Il rapporto di forze è di 8-1, il che conferisce al giocatore dell'Asse un DRM di -1 sulla tabella dello Sbaragliamento. Tira un 7 modificato a 6, che è un successo, e piazza un segnalino di Sbaragliamento sull'unità di artiglieria sovietica, scegliendo il percorso di ritirata e l'esagono di destinazione 3926. Poiché la 10/8 Pz che ha avuto successo si trova ora nella ZoC dell'unità MG sovietica nell'esagono 3927 e il giocatore dell'Asse non ha i punti movimento rimanenti necessari per tentare lo Sbaragliamento di quell'unità, interrompe il movimento della 10/8 Pz nell'esagono 3928. La 59/8 Pz si sposta nell'esagono 3830 per coprire il suo fianco destro. Tutte le altre unità stanno bloccando le unità sovietiche e non ha unità di riserva per bloccare il percorso della 180ª e 183ª divisione fucilieri sovietica nelle retrovie dell'Asse e deve fare affidamento sui rinforzi del turno successivo.



Fine della Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse del GT12

Il giocatore dell'Asse attende ora l'inevitabile contrattacco sovietico e l'arrivo dei suoi rinforzi al turno successivo per cercare di mantenere e rafforzare la sua posizione.

Fase dei Genieri dell'Asse

Il segnalino "Sconfitta" viene rimosso dall'Artiglieria 613. Le unità di Artiglieria di entrambe le parti vengono girate all'indietro, da "in azione".

Fase di Movimento Motorizzato Sovietico

Il giocatore sovietico usa i due punti comando dell'11° Quartier Generale e attiva la 70a Divisione Fucilieri e la 1a Brigata di Montagna per poter muoversi nella fase di movimento motorizzato da utilizzare negli attacchi.

Nota: entrambe le unità non motorizzate che si sono mosse ricevono segnalini "Attivato". Nessuna delle due unità può muoversi nella successiva Fase di Movimento Sovietica.

- Il 5° Reggimento Motociclisti si sposta nell'esagono 3929.
- Il 21° Reggimento di Fanteria si sposta in 3727.

- Il Quartier Generale dell'11° Armata rimane dove si trova e spende i suoi due punti comando per l'Attivazione. I segnalini di attivazione vengono posizionati sulla 70ª Divisione Fucilieri e sulla 1ª Brigata di Montagna.
- La 1ª Brigata di Montagna si sposta a 3828.
- La 70ª Divisione Fucilieri si sposta a 3927.
- La 42ª Divisione Fucilieri si sposta a 3527.



Fine della fase di Movimento Motorizzato GT12 sovietico (il segnalino di attivazione è mostrato sotto l'unità per chiarezza)

Fase di Dichiarazione dell'Attacco Sovietico

I segnalini di attacco dichiarato vengono piazzati sugli esagoni 3928 (10/8 Pz) e 3728 (8/8 Pz).

Fase di Reazione Tedesca

L'artiglieria 803 è fuori dalla portata del 10/8 Pz, ma può supportare l'8/8 Pz. Non viene intrapreso alcun movimento di reazione. L'unica azione intrapresa è piazzare un segnalino di "No Ritirata" a faccia in giù sull'esagono difensore 3728, poiché presenta terreno boschivo e il giocatore dell'Asse ritiene molto importante che venga mantenuto. Poiché il giocatore dell'Asse ha impartito ordini, anche il giocatore sovietico può impartire ordini alle sue unità attaccanti [12.53c], ma decide di non farlo.



Attacchi Dichiarati Sovietici del GT12

Fase di Combattimento Sovietica

Ci sono due attacchi dichiarati. Prima di iniziare il combattimento, i giocatori piazzano le loro missioni di Supporto Aereo Ravvicinato (CAS), partendo dall'attaccante (sovietico): il sovietico piazza i suoi due bombardieri SB insieme al suo caccia I-16 come gruppo aereo, con i bombardieri come unità di missione e il caccia come scorta per supportare l'attacco sull'esagono 3728. Il giocatore dell'Asse ha a disposizione un solo bombardiere Ju 88 e lo piazza sull'esagono 3728. Il tiro di Iniziativa Aerea è 6, quindi non si verifica alcun combattimento aereo, quindi il sovietico restituisce il suo caccia dopo un tiro di prontezza [14.26b] poiché non ha combattuto, passa e torna pronto.

I risultati della Flak dalla Tabella del Fuoco AA vengono poi determinati con i DRM appropriati di +1 per il Ju 88 e +2 per l'SB. Dopo il tiro Flak del 21° Tk, il Ju 88 viene interrotto e due tiri Flak contro i due bombardieri SB ne interrompono uno e uno riesce con il suo DRM CAS -1.

Il giocatore sovietico decide di condurre l'attacco per primo sull'esagono 3728. La Forza di Difesa è 3 più 3 supporti di artiglieria per un totale di 6. La Forza di Attacco sovietica è 5 dal 21° Tk e 2 dal 1° Mtn per un totale di 7, quindi le probabilità finali sono 1-1. Il segnalino Ordini viene girato per rivelare "No Ritirata". Si lancia il dado. Il risultato è 4 con un DRM +1 per l'ordine "No Ritirata" e -1 dal CAS sovietico che si annullano a vicenda e danno un risultato finale di 4 (1*/R). Sia l'attaccante che il difensore perdono un livello. Sia la Divisione 21° Tk che l'8/8 Pz vengono girate sul lato ridotto, ma il giocatore dell'Asse mantiene la sua posizione. Il prossimo attacco è sull'esagono 3928 con il 10/8th Pz. La forza del difensore è 7 e gli attaccanti sono 6 dalla 70a Divisione Fucilieri e 1 supporto di artiglieria dalla 614a Artiglieria, per un totale di 7 per un attacco di probabilità 1-1 (il 5° MC non può attaccare perché è ZoC del 59/8 Pz a 3830). Non ci sono modificatori e il tiro CRT è 1 (-/1R). Questo è un risultato eccellente per i sovietici e il 10/8th Pz reggimento perde un passo e si ritira attraverso l'unità del 678° Genio fino all'esagono 3729 e la vittoriosa 70a Divisione Fucilieri avanza nell'esagono del difensore.



GT12 Sovietico Dopo i Combattimenti

Fase di Movimento Sovietico

Il giocatore sovietico può ora muovere le sue unità non attivate:

- La 183ª Divisione Fucilieri, entrata nell'esagono 3333 in questo turno, si sposta nell'esagono 3330 (bloccando la strada).
- La 237ª Divisione Fucilieri si sposta nell'esagono 3628.
- Il 5° MC si sposta nell'esagono 3927.
- La 614ª Artiglieria si sposta nell'esagono 3827.
- Il Quartier Generale dell'11ª Armata si sposta nell'esagono 3628.
- La 180ª Divisione Fucilieri si sposta nell'esagono 3631.

Fase dei Genieri Sovietica

Nessuna azione intrapresa: capovolgere tutta l'Artiglieria dal lato in cui ha sparato.



Dopo la Fase dei Genieri Sovietica del GT12

Segmento Amministrativo

I segnalini di Attivazione vengono rimossi.

Turno 13

Fase di Rinforzo/Ritirata

I giocatori dell'Asse e Sovietici ritirano i loro rinforzi GT13 dalla carta di piazzamento. Le unità di combattimento vengono posizionate nei rispettivi esagoni di ingresso.



GT13 All'Inizio – dopo aver posto i Rinforzi

Fase Aerea

Entrambi i giocatori tirano per la prontezza aerea. Il giocatore dell'Asse tira per il Bf110, lo Ju88 e il Bf109, rispettivamente 8, 7 e 4, quindi il Bf110 non va nella casella Pronti. Il giocatore sovietico tira per le due unità aeree SB, 1 e 4, e con il DRM +2 in entrambe sono pronte e si uniscono all'I-16 già nella casella Pronti dal turno precedente. Anche il sovietico ha un'unità I-16 nella casella Danneggiati: tira un 5, quindi rimane danneggiata.

Il giocatore tedesco è a un esagono dalla vittoria se riesce ad avanzare e impedire ai sovietici di raggiungere uno qualsiasi degli esagoni VP orientali. Il giocatore sovietico ha scelto di bloccare i percorsi dei rinforzi successivi e limitare i movimenti delle unità avanzate dell'Asse.

Fase di Movimento Tedesca

Il giocatore dell'Asse decide di concentrare le sue unità appena entrate sullo sgombero delle unità sovietiche bloccanti sulla strada, nella speranza di raggiungere le sue unità di punta 8Pz e aiutarle nel turno successivo. Muove le seguenti unità:

- RSC si muove dal suo esagono di ingresso tramite strade all'esagono 3327
- 1/SSTk si muove tramite strade dall'esagono 2933 all'esagono 3231
- Il 53/3 M si muove nell'esagono 3328.
- L'8/3 M usa il movimento di infiltrazione per muoversi nell'esagono 3430
- Il 29/3 M si muove tramite strade all'esagono 3328
- L'803° artiglieria si muove nell'esagono 3729
- Il 58/8° Pz e il 10/8Pz si muovono nell'esagono 4029
- Il 28/8 Pz usa il movimento di infiltrazione per muoversi nell'esagono 3529
- Il 678° Eng si muove nell'esagono 3629



GT13 Dopo il Movimento Sovietico

I segnalini Attacco Dichiarato sono posti negli esagoni 3330 (il 183° Fucilieri), 3429 (3Tk), e 3928 (70° Fucilieri).



Attacchi Dichiarati dell'Asse del GT13

Fase di Reazione Sovietica

Il giocatore sovietico assegna la 614a Artiglieria a supporto della difesa della 70a Divisione Fucilieri. Il giocatore sovietico può anche usare il movimento di Reazione per spostare la unità 5a MC nell'esagono del difensore, ma decide di non farlo e di spostarla invece nell'esagono 3726, dove ha più opzioni per supportare qualsiasi futuro attacco sul fianco nord nel suo turno successivo. Utilizza un Punto Comando e impartisce Ordini all'unità 3Tk che difende nell'esagono 3429 (come si trova in un Terreno Idoneo) e la posiziona sul suo lato nascosto, anche se in questo caso sono solo gli Ordini di "Nessuna Ritirata" ad avere davvero senso e il giocatore dell'Asse probabilmente lo intruirà. Gli altri difensori non si trovano in un terreno idoneo per ricevere Ordini.



Fase di Combattimento dell'Asse del GT13 (dopo la Reazione e dopo aver posto le Missioni CAS)

Fase di Combattimento dell'Asse

Per prima cosa avviene la sequenza di allocazione aerea della Missione CAS. Il giocatore dell'Asse prende le sue unità aeree disponibili nel Riquadro Pronto, le forma in Gruppi Aerei e le posiziona a faccia in giù su due degli esagoni del Difensore 3928 e 3429 (questi sono mostrati accanto agli esagoni del Difensore). Allo stesso modo, il giocatore sovietico posiziona le sue unità aeree disponibili sull'esagono del Difensore 3928 e, senza opposizione, sull'esagono 3330.

Ora tutte le unità aeree sono rivelate. L'Asse aveva posizionato un'unità aerea fittizia sull'esagono 3429 e quindi non era prevista alcuna missione aerea, ma aveva ingannato i sovietici, impedendo loro di tentare una missione. L'esagono 3330 ha una missione sovietica senza opposizione e affronta la contraerea; il tiro è "6" e il DRM CAS per l'unità aerea SB è "+2", quindi il risultato finale è "8" e l'unità aerea SB annulla. Poiché ci sono unità che sparano per l'esagono 3928, potrebbe esserci un combattimento aereo. Si lancia un dado per la Tabella dell'Iniziativa Aerea. Il tiro del dado è 3, che corrisponde all'iniziativa dell'Asse. Poiché è presente un caccia sovietico I-16 avversario, il Bf109F dell'Asse deve combattere con l'I-16. Il Bf109F spara e ottiene un "9" e l'I-16 sopravvive. L'I-16 ora risponde al fuoco e ottenere un "4" non ha alcun effetto, quindi i caccia di entrambe le parti tornano alle rispettive caselle "volate". Le unità in missione ora tirano per la contraerea: il Ju-88 dell'Asse ottiene un "5" e il SB sovietico un "3", quindi entrambe le unità in missione hanno successo, ma di fatto annullano reciprocamente il loro punteggio CAS nel combattimento imminente.

Il giocatore dell'Asse decide la sequenza per eseguire i suoi tre attacchi e decide per primo l'attacco all'esagono 3929 contro la 70a Divisione Fucilieri. Il giocatore tedesco impegna l'803a artiglieria e il giocatore sovietico la 614a artiglieria in supporto. Le

Fase di Prontezza Aerea

Il giocatore tedesco ottiene di nuovo un buon risultato e tutte le unità aeree tornano nella casella Pronto. Anche il giocatore sovietico ottiene un risultato sufficientemente buono e il suo Caccia e un bombardiere sono Pronti, e anche il suo caccia nella casella Danneggiato torna nella casella Volante, ma non può essere utilizzato nell'ultimo turno dello scenario.

Fase di Movimento Tedesca

Il giocatore dell'Asse deve riconquistare l'esagono 3629 di Soltsy, mantenere la sua posizione accanto all'esagono 3928 di Shimsk e mantenere il controllo degli esagoni VP con la stella d'ingresso sul bordo occidentale.

- Il 3/SSTk entra nell'esagono 3131.
- Il 616° Battaglione AT Mot entra nell'esagono 3233.
- Il Battaglione Rcn SSTk si sposta nell'esagono 3231
- Il 1/SSTk si sposta nell'esagono 3630
- L'8/3 M si sposta nell'esagono 3529
- Il 28/8 Pz usa il movimento di infiltrazione nell'esagono 3528
- Il 53/3 M Rcn si sposta nell'esagono 3430
- Il 29/3 M si sposta nell'esagono 3428
- L'8/8 Pz usa il movimento di infiltrazione nell'esagono 3729
- Il 59/8 Pz si sposta nell'esagono 3830
- L'RSC si sposta nell'esagono 3328



Dopo il Movimento dell'Asse del GT14

Gli attacchi vengono dichiarati sugli esagoni 3232, 3629, 3429 e 3730. I segnalini di attacco dichiarato vengono posizionati su ogni esagono.



Attacchi Dichiarati dell'Asse del GT14

Fase di Reazione Sovietica

Il Quartier Generale dell'11ª Armata impartisce Ordini per gli esagoni del difensore 3429 e 3730. Il giocatore dell'Asse decide ora di impartire i propri ordini [BSR 12.53c], poiché può farlo dopo che un difensore ha impartito ordini: impartisce Ordini di Ritirata Aggiuntivi al 59/8 Pz che sta organizzando un attacco di assorbimento a bassa quota contro la 180ª Divisione Fucilieri. L'11ª Armata potrebbe anche reagire con un massimo di due unità motorizzate entro il raggio di comando e entro 3 esagoni da qualsiasi attacco, ma non può raggiungere alcun esagono del difensore e considera le posizioni attuali di queste unità ottimali per la situazione attuale.

Fase di Combattimento dell'Asse

Una missione CAS viene piazzata dall'Asse sull'esagono 3629, che è fondamentale per vincere lo scenario. Il giocatore sovietico decide di tenere le sue unità aeree indietro per utilizzarle nella sua fase successiva. Poiché non c'è avversario dopo il tiro per verificare se è pronta, ottiene un 6, quindi va nella casella "pronto" [BSR]. Vengono effettuati tiri Flak per le due unità in missione: il Bf110 ottiene un 2 e lo Ju88 un 10, modificato a 11 dal basso DRM CAS e lo Ju88 è danneggiato, quindi il Bf110 rimanente aggiunge il suo -1 DRM CAS al combattimento successivo.

L'Asse decide di eseguire il primo attacco contro l'esagono 3232 con un rapporto di 7 a 2 arrotondato per difetto a 3 a 1 con un -1 DRM per il CAB poiché l'unità anticarro del 616° Reggimento di Fanteria non sta attaccando sul lato dell'esagono del fiume, il che avrebbe annullato il bonus CAB e aggiunto un +1 DRM. L'Asse tira un 3 modificato a 2 per un risultato -/2R, rimuovendo la 182a Divisione Fucilieri dalla casella quadro.

L'attacco principale sull'esagono 3629 viene scelto dal giocatore dell'Asse per il prossimo combattimento. Il giocatore dell'Asse sceglie tutte le sue unità circostanti l'esagono per partecipare all'attacco, inclusa l'803a Artiglieria per il supporto. In totale, con tutti i DRM di attacco e supporto, ha 13 contro i 3 punti di forza del difensore per un attacco di 4 a 1 con il DRM -1 della missione CAS. Tira un 3 modificato a 2, che è un risultato */3R, rimuovendo la 237a Divisione Fucilieri dalla casella quadro e avanzando l'unità 8/3 M nell'esagono del difensore.

L'attacco successivo è contro 3Tk nell'esagono 3429 con il suo DRM +1 per l'ordine di non ritirata. Gli attaccanti hanno 9 punti di forza di attacco contro i 2 punti di forza del difensore, quindi un attacco di 4 a 1. Si ottiene un 3, modificato a 4 per un risultato di 1*/2. Il 3Tk viene rimosso dal quadro e il giocatore dell'Asse deve perdere un livello; sceglie l'RSC per questo. Se un'unità corazzata stesse prendendo parte all'attacco, questa dovrebbe subire la perdita di livello per il logoramento dei corazzati con il risultato Asterisco. Il giocatore dell'Asse decide di non avanzare alcuna unità nell'esagono difensivo lasciato libero. L'attacco finale è l'attacco di soak-off del 59/8Pz Rcn contro la 180a Divisione Fucilieri nell'esagono 3730. C'è un DRM +1 per il lato d'esagono del fiume e un altro DRM +1 per l'ordine di non ritirata, per un totale di +2 DRM.

Il giocatore dell'Asse ottiene un 10 sulla colonna CRT con rapporto di 3 a 4, modificato a 12 per un risultato di 2R/-. Si tratta di un risultato scarso per l'Asse e ottimo per il Sovietico, ma l'ordine di Ritirata Aggiuntiva limita la perdita del 59/8 Pz Rcn a un solo passo [BSR 16.45b] e il Sovietico sceglie dove ritirare l'unità nell'esagono 3932 dopo che la perdita è stata applicata.



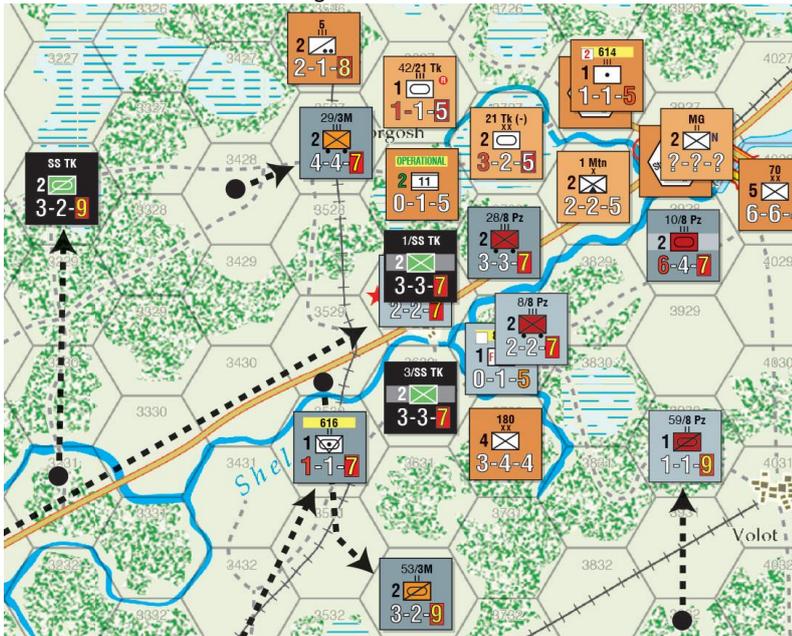
GT14 dopo gli Attacchi Dichiarati dell'Asse

Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse

Il giocatore dell'Asse è ora sicuro di poter presidiare Soltsy e gli altri esagoni stellari dello scenario, ma ora deve rafforzare la presenza del 10/8Pz nell'esagono 3928. La configurazione delle ZOC delle unità sovietiche tra la 180a Divisione Fucilieri e la 1a Brigata di Montagna limita ciò che può usare per supportare il 10/8Pz nell'inevitabile attacco sovietico, lasciando solo l'unità Rcn 59/8Pz, ora ridotta. L'unità di Artiglieria 803a non può offrire supporto in avanti poiché si trova nella ZOC di un'unità nemica [BSR 13.11d]. Muove:

- 59/8 Pz Rcn nell'esagono 3930
- 28/8Pz nell'esagono 3728
- 53/3 M nell'esagono 3632
- 29/3 M nell'esagono 3527
- SS Tk Rcn nell'esagono 3228

- 3/SS Tk nell'esagono 3629
- 616th Mot AT nell'esagono 3530



GT14 Dopo la Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse

Fase dei Genieri dell'Asse

L'Asse cambia la sua Artiglieria da "a fuoco" a "pronta".

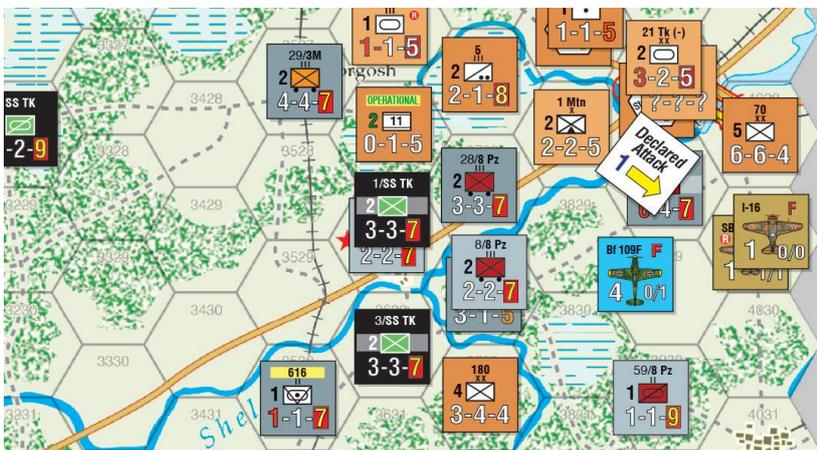
Fase di Movimento Motorizzato Sovietico

Il giocatore sovietico deve cercare di ottenere una vittoria nel suo ultimo segmento di gioco. Le probabilità più alte e quindi le maggiori possibilità di successo saranno contro il 10/8 Pz nell'esagono 3928, quindi ora si prepara per il suo attacco. Muove:

- 21Tk nell'esagono 3927
- 5 MC nell'esagono 3727

Fase di Dichiarazione dell'Attacco Sovietico

I segnalini di Attacco Dichiarato vengono posizionati sull'esagono 3928 (10/8 Pz).



Attacco Dichiarato Sovietico del GT14 (mostrate anche le unità aeree)

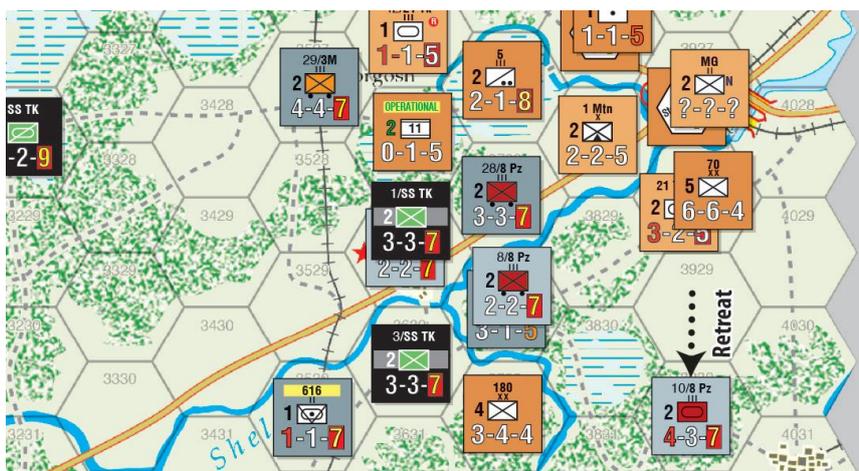
Fase di Reazione Tedesca

L'Asse usa il movimento di Reazione per spostare l'unità 59/8 Pz Rcn nell'esagono difensivo.

Fase di Combattimento Sovietica

Il giocatore sovietico posiziona le sue unità aeree nell'esagono difensivo e il giocatore dell'Asse posiziona la sua unità di caccia rimanente pronta nell'esagono difensivo e l'Iniziativa Aerea viene lanciata come 10 per l'Iniziativa Sovietica e il Vantaggio Tattico Locale (LTA). L'I-16 sovietico apre il fuoco sul Bf109F e ottiene un 6 senza effetto, mentre il Bf109F ora ottiene un 9 senza effetto. Sebbene il Sovietico abbia LTA, l'I-16 non è riuscito a costringere il suo avversario del round iniziale a tornare al Tracciato di Stato delle Unità Aeree e il Sovietico non ha alcuna possibilità di aprire nuovamente il fuoco sul Bf109F (BSR 14.32d), dopodiché tutti i caccia tornano ai loro riquadri di volo e l'unità di missione sovietica riceve la contraerea. Un tiro di 1 più il DRM +2 per l'unità SB dà un risultato di 3 e il bombardiere SB aggiunge un DRM -1 al combattimento. Il Sovietico aggiunge la 614a Artiglieria per supporto e

con la forza d'attacco della 70a Divisione Fucilieri e del 21Tk le probabilità sono 10 a 5 o 2 a 1 con un DRM -1. Si lancia il dado e il risultato è 1 modificato a 0 per un risultato -/2R. Il giocatore dell'Asse subisce una perdita di livello dal 10/8 Pz e rimuove il 59/8 Pz Rcn dal quadro e fa ritirare il difensore rimanente.



GT14 Dopo l'Attacco Sovietico

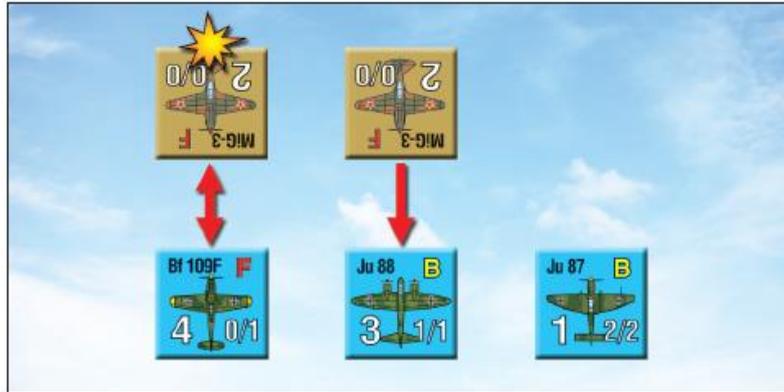
Conclusioni

Il giocatore dell'Asse concede lo scenario poiché il Sovietico lo ha costretto a ritirarsi dalla posizione finale richiesta per garantirgli la vittoria. Guardando la CRT, era leggermente più probabile che le cose sarebbero andate a suo favore, ma la tenacia del giocatore Sovietico gli ha dato la possibilità di vincere lo scenario finale. Nel contesto del gioco Campagna, avanzare rapidamente lungo questa strada e dividere i Sovietici all'incrocio del Lago Illmen in anticipo farà risparmiare al giocatore dell'Asse molto tempo prezioso che i Sovietici hanno ora recuperato.

11.2 Esempi di Missione Aerea

Nota: Il giocatore attivo può assegnare massimo tre unità aeree ad una qualsiasi missione aerea (Interdizione o CAS).

ESEMPIO 1: Interdizione



Qualsiasi esagono sulla mappa può essere un esagono di missione per l'Interdizione. Durante la Fase di Interdizione dell'Asse il giocatore dell'Asse dichiara una missione di Interdizione contro un esagono della mappa che contiene un HQ sovietico. Il giocatore dell'Asse prende un'unità Bf 109 F (caccia), uno Ju 87 B (bombardiere) ed uno Ju 88 B (bombardiere) dalla Casella Pronte della Scheda Unità Aeree dell'Asse e le pone a faccia in giù nell'esagono di missione. Il giocatore sovietico decide di contrastare la missione. Prende due unità MiG-3 F (caccia) dalla Casella Pronte della Scheda Unità Aeree Sovietiche e le pone a faccia in giù nell'esagono di missione. Dal momento che entrambi i giocatori hanno unità aeree nell'esagono di missione, si deve ora risolvere il Combattimento Aereo.

Nel Combattimento Aereo, tutte le unità aeree sono unità in missione o unità sparanti. I Bombardieri (unità aeree tipo B) sono facili da classificare. Sono sempre unità in missione. Il loro Valore di Combattimento Aereo si usa solo in difesa. Molti caccia (unità aeree tipo F) sono multiruolo, possiedono valori CAS o di Interdizione e Valore di Combattimento Aereo (ACR). Quando sono presenti caccia multiruolo in un combattimento aereo, il possessore deve immediatamente ed irrevocabilmente dichiarare se sono usati come unità in missione (che svolgono CAS o Interdizione con quei valori ed usato il loro ACR in difesa) o unità sparanti (che usano il loro ACR per sparare contro le unità avversarie).

Il giocatore dell'Asse rivela ora le sue tre unità aeree. Dal momento che il BF 109F è multiruolo, il giocatore dell'Asse annuncia che sarà sparante per questo Combattimento Aereo. Tira poi un dado e consulta la tabella dell'Iniziativa Aerea. Il risultato di "1" indica "Iniziativa dell'Asse, Vantaggio tattico Locale". L'iniziativa dell'Asse consente al giocatore dell'Asse, entro i limiti, di strutturare gli scontri tra le unità aeree avversarie per la risoluzione del Combattimento Aereo. Il Vantaggio Tattico Locale vale solo per un possibile secondo round di Combattimento Aereo, e ne parleremo dopo. Le unità sparanti contrapposte devono essere abbinata l'una contro l'altra, quindi il giocatore dell'Asse assegna il suo Bf 109F contro una delle unità MIG-3. Il giocatore dell'Asse deve ora assegnare un'unità in missione contro il rimanente MIG-3 in quanto non ha altre unità sparanti rimanenti. Sceglie lo Ju 88 con il suo ACR di tre invece dello Ju 87 con il suo ACR di uno. Lo Ju 88 è molto più difficile da danneggiare o far rientrare rispetto allo Ju 87. Se il giocatore sovietico avesse avuto l'iniziativa, avrebbe potuto scegliere il più debole Ju 87.

Tutte le unità sparanti sparano simultaneamente nel Combattimento Aereo. Le unità in Missione non sparano – difendono solamente usando il loro ACR. Il giocatore sovietico spara contro lo Ju 88 con il suo MIG-3, consultando la colonna -1 della Tabella del Combattimento Aereo (ACR del MIG-3 di 2 contro il ACR dello JU 88 di 3). Tira un 6 (nessun effetto).

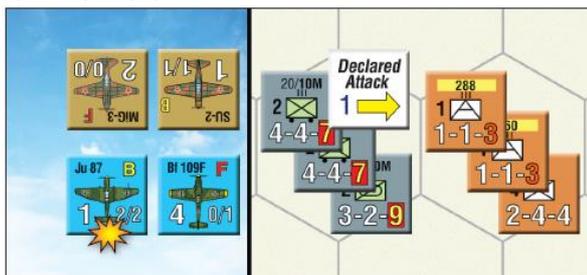
Ora entrambi i giocatori sparano nello scontro tra Bf 109F e MIG-3. Il tedesco consulta la colonna +2 della Tabella del Combattimento Aereo ed il sovietico la colonna -2. Il giocatore dell'Asse tira un 5, che danneggia il MIG-3. Il sovietico tira un 4, nessun effetto. Il MIG-3 viene posto nella Casella Danneggiati. Il Bf 109F rimane per il secondo round per l'Iniziativa Tattica Locale dell'Asse.

In gran parte dei casi il Combattimento Aereo finirebbe qui. Comunque, poiché il giocatore dell'Asse ha ricevuto l'Iniziativa Tattica Locale, qualsiasi unità sparante dell'Asse non ingaggiata può scegliere un nuovo bersaglio e sparare ancora. L'unica unità sparante dell'Asse, il BF 109F, non è ingaggiata e l'unica unità sovietica è l'altro MIG-3, quindi diviene il bersaglio. Il giocatore dell'Asse consulta ancora la colonna +2, tira un dado ed ottiene 3, "distrutto". Il MIG-3 viene posto immediatamente nella Casella Unità Distrutte sovietica. Essendo l'unità bersaglio in una situazione di Vantaggio Tattico Locale, non può rispondere al fuoco. Il Combattimento Aereo è finito. Tutte le rimanenti unità sparanti (in questo caso il Bf 109F) tornano nelle rispettiva Caselle Volato. Lo Ju 87 e Ju 88 continuano con la missione di Interdizione.

Il giocatore sovietico può effettuare il fuoco AA in quanto un HQ occupa l'esagono di missione (avrebbe anche potuto occupare uno dei sei esagoni adiacenti a quello di missione). L'HQ darà un DRM +1 a ciascun tiro di dado sovietico AA. Il sovietico spara prima allo Ju 88. Ottiene un 8 (modificato a 9 per il DRM HQ), per un risultato Annullare la Missione. Lo Ju 88 viene posto immediatamente nella Casella Volato dell'Asse. Il tiro di dado successive contro lo Ju 87 è 5, ma questa volta il DRM HQ viene annullato dal DRM dello JU 87 di -1 contro il fuoco AA. Il tiro di dado finale rimane 5, ossia nessun effetto. Lo Ju 87 rimane nell'esagono di missione dopo il Combattimento Aereo ed il fuoco AA, quindi svolge automaticamente la sua missione. Il giocatore dell'Asse riceve un livello di Interdizione nell'esagono di missione per ogni punto rimanente di valore di Interdizione dell'Asse rimanente nell'esagono, ad un massimo di due. Lo Ju 87 ha due punti Interdizione, quindi il giocatore dell'Asse pone un segnalino Livello di Interdizione Due nell'esagono di missione e sposta lo Ju 87 nella Casella Volato. Il segnalino Interdizione rimane nell'esagono di missione sino a quando non viene rimosso durante la Fase di Recupero.

Fino a quando non viene rimosso, trasforma l'esagono di missione ed i sei adiacenti in una Zona di Interdizione che influenza il giocatore sovietico. Per un elenco completo degli Effetti dell'Interdizione, consultate le tabelle di aiuto al gioco.

ESEMPIO 2: CAS



Situazione: Il giocatore dell'Asse ha dichiarato un attacco contro un esagono che contiene molte unità sovietiche, due delle quali sono unità AA. È stato posto un segnalino Attacco Dichiarato sull'esagono. All'inizio della Fase di Combattimento dell'Asse, il giocatore dell'Asse assegna tutte le missioni CAS che desidera, ed una di esse viene assegnata a questo particolare Attacco Dichiarato. A differenza dell'Interdizione, gli unici esagoni di missione consentiti per le missioni CAS sono quelli con segnalini Attacco Dichiarato. Il giocatore dell'Asse assegna un Bf 109F ed uno Ju 87 dalla sua Casella Pronte, ponendoli a faccia in giù nell'esagono di missione. Una volta che il giocatore attaccante (giocatore dell'Asse in questo caso) ha assegnato tutte le missioni CAS, il difensore assegna le sue missioni CAS a qualsiasi esagono con segnalini Attacco Dichiarato. Il sovietico assegna un caccia MIG-3 ed un bombardiere SU-2 dalla Casella Pronte per effettuare una missione CAS nell'esagono dell'esempio, e sposta le unità a faccia in su sulla mappa. Dal momento che entrambi i giocatori hanno unità aeree nell'esagono di missione, effettuano il Combattimento Aereo:

1. Il giocatore dell'Asse non deve dichiarare se il suo Bf 109F funziona come unità sparante; lo fa automaticamente avendo valore CAS di zero.
2. Il giocatore dell'Asse verifica l'Iniziativa Aerea tirando un dado e consultando la Tabella dell'Iniziativa Aerea. Il tiro di dado è 6, che indica no Combattimento Aereo. I caccia ritirano per l'Operatività [BSR 14.26b] (non essendoci stato Combattimento Aereo) e tornano nelle rispettive Caselle Pronto se la possano o Volato se la falliscono.

Si salta il resto della procedura di Combattimento Aereo. Le unità in missione di entrambe le parti subiscono il fuoco AA, in quanto entrambe le parti hanno unità combattenti di terra che possono effettuare il fuoco AA in o adiacenti all'esagono di missione.

Il giocatore dell'Asse tira un 3 senza DRM, che risulta in Nessun Effetto. L'unità sovietica SU-2 rimane nell'esagono di missione. Il giocatore sovietico tira un 10, modificato di +2 (le due unità AA sovietiche contribuiscono +1 ciascuna), un risultato Danneggiato quando si implementa anche il DRM -1 dello Stuka. Lo Stuka viene rimossa dalla mappa e posto nella Casella Danneggiati dell'Asse. Il SU-2 ora contribuisce automaticamente con il suo Valore CAS all'Attacco Dichiarato come DRM +1 al Difensore. Riponete il SU-2 nella casella Volato. Ponete un segnalino numerico nell'esagono se lo desiderate.

11.3 Sbaragliare - Esempio



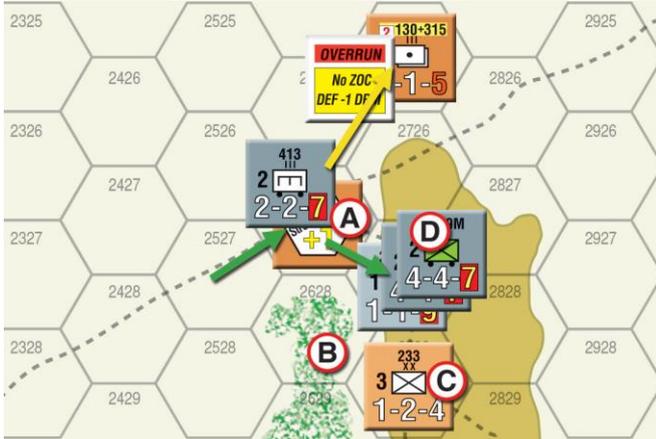
Situazione: Siamo nella Fase di Movimento dell'Asse. Le condizioni meteo per il turno sono Asciutto. Il giocatore dell'Asse decide di Sbaragliare la brigata di artiglieria sovietica nell'esagono A con la forza indicata nell'illustrazione. Tutte le unità motorizzate tedesche iniziano la Fase di Movimento dell'Asse raggruppate assieme nell'esagono adiacente ad A, quindi tutte possono muovere nello stesso gruppo. Dal momento che l'unità sovietica di artiglieria è in un esagono con un caposaldo, il giocatore dell'Asse deve ottenere un rapporto di forze di 12-1 per Sbaragliare. Il giocatore dell'Asse ha 13 punti forza attacco. l'unità sovietica (essendo un'artiglieria da sola) difende con la sua forza di difesa di uno. Con rapporto 13-1, la forza dell'Asse rispetta una delle due condizioni per Sbaragliare una fortificazione. Rispetta la seconda in quanto un'unità di genieri motorizzati fa parte del gruppo che sbaraglia.

Il giocatore dell'Asse fa riferimento alla Tabella Sbaragliare, tira il dado ed ottiene 3. Il giocatore dell'Asse implementa ora i DRM del caso:

1. Rapporto di forze: questo DRM è -2 in quanto il rapporto di forze è 13-1 (eccede 10-1 che dà -2, ma non è 14-1 che dà -3).
2. DRM per il terreno: vi è un DRM +4 per il caposaldo.

Il DRM netto è +2 (-2 e +4), quindi il risultato del dado è 5. Questo risultato rientra nell'intervallo 3-7 della tabella, che dà **Successo**. L'unità sovietica non deve perdere un livello di forza, ma il giocatore dell'Asse pone un segnalino Sbaragliato sull'unità e la ritira di due esagoni. Il gruppo dell'Asse deve ora avanzare nell'esagono Sbaragliato vuoto, avendo speso 2 ½ MP (1 MP per il tentativo di

Sbaragliare, ½ MP per entrare nell'esagono Sbaragliato su strada principale, +1 MP per entrare in un esagono con caposaldo). L'unità sovietica nell'esagono Sbaragliato non esercitava una ZOC, ma anche se così fosse stato, non si sarebbe pagato alcun costo in MP in quanto il gruppo che Sbaraglia ha iniziato il suo movimento adiacente all'esagono Sbaragliato. Il giocatore dell'Asse l'asce l'unità genieri nell'esagono A. Questa viene lasciata indietro per distruggere il caposaldo durante la successiva Fase dei Genieri dell'Asse. Il gruppo che sbaraglia continua a muovere, entrando nell'esagono D sulla strada minore al costo di 1 MP per entrare in un esagono di terreno non aperto su strada minore +1 MP per entrare nella ZOC dell'unità sovietica in C (per un totale di 4 ½ MP sinora). Il giocatore dell'Asse determina che è possibile Sbaragliare l'esagono C. Il costo in MP per Sbaragliare in C sarebbe 1 MP + 1 MP per entrare nell'esagono C (terreno non aperto) su strada minore. Aggiungendo altri 2 MP si avrebbe un totale cumulativo di 6 ½ MP. Tutte le unità dell'Asse hanno MA di 7: sufficienti per pagare il costo in MP per Sbaragliare. Il gruppo che sbaraglia ha 11 punti forza attacco: sufficienti per raggiungere il livello di rapporto di forze di 5-1 contro la divisione sovietica ridotta che da 2 punti forza difesa. Si tira il dado per Sbaragliare, si ottiene 8. Questa volta i DRM sono sfavorevoli per l'Asse. Vi è un DRM +2 per il rapporto di forze di 5-1 ed un altro +2 per il terreno collina in C. Anche se il DRM totale è +4, il DRM massimo per Sbaragliare è +/- 3. Non solo fallisce il tentativo, ma il gruppo che sbaraglia deve pure perdere un livello di forza. L'Asse lo subisce dalla sua unità Ricognizione, girandola sul lato a forza ridotta 1-1-9. Il movimento per Sbaragliare termina. L'unica opzione rimasta al giocatore dell'Asse per occupare l'esagono C è di dichiarare un attacco contro l'esagono alla fine della Fase di Movimento dell'Asse possibilmente dopo aver mosso altre unità dell'Asse adiacenti a C e portando l'artiglieria entro il raggio di supporto.



La situazione dopo aver sbaragliato in entrambi gli esagoni.

Nota All'inizio di questo esempio, il giocatore dell'Asse aveva un'altra opzione per Sbaragliare. Dal momento che l'unità sovietica in A non ha ZOC, il gruppo che sbaraglia avrebbe potuto muovere in B e Sbaragliare la divisione ridotta in C. Sebbene il gruppo che Sbaraglia sarebbe adiacente a due unità sovietiche, sarebbe nella ZOC solo di quella sbaragliata, quindi sarebbe stato possibile Sbaragliare.

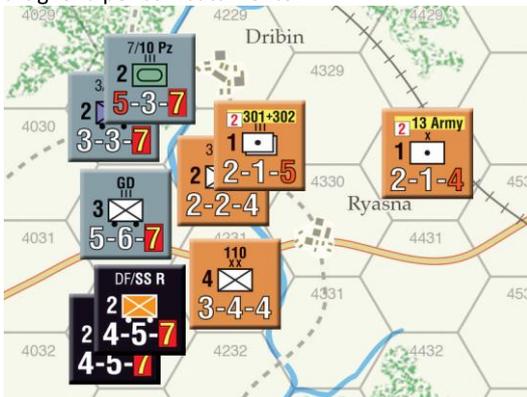
Il costo per muovere in B è 4 MP (1 MP per la ZOC sovietica, 1 MP per entrare nell'esagono fuori strada più 2 MP per il bosco). Il costo in MP per Sbaragliare è ancora 2 MP. Il rapporto di forze è 6-1, quindi non vi è il DRM penalizzante del 5-1. Può ancora fallire, ma la possibilità di perdere un livello di forza è inferiore. Non vi sarebbero però MP sufficienti per Sbaragliare l'unità in A anche se il tentativo contro C avesse successo.

11.4 Esempi di Supporto di Artiglieria Sovietica

ESEMPIO UNO: Artiglieria sovietica in difesa

Normalmente una sola unità di artiglieria sovietica adatta può contribuire con la sua forza di supporto a qualsiasi attacco dichiarato (in difesa o attacco). In questo esempio il sovietico sta difendendo due esagoni, ed un'unità di artiglieria in un esagono Difendente può sommare il suo supporto. L'artiglieria della 13° Armata può aggiungere la sua forza di supporto al primo difensore (sopra) o al difensore 110° Divisione Fucilieri (sotto).

Dal momento che l'artiglieria non è entro il raggio di comando di un HQ, si applica in questo esempio il limite di una unità di artiglieria per combattimento.



Vi sono due opzioni di supporto disponibili:

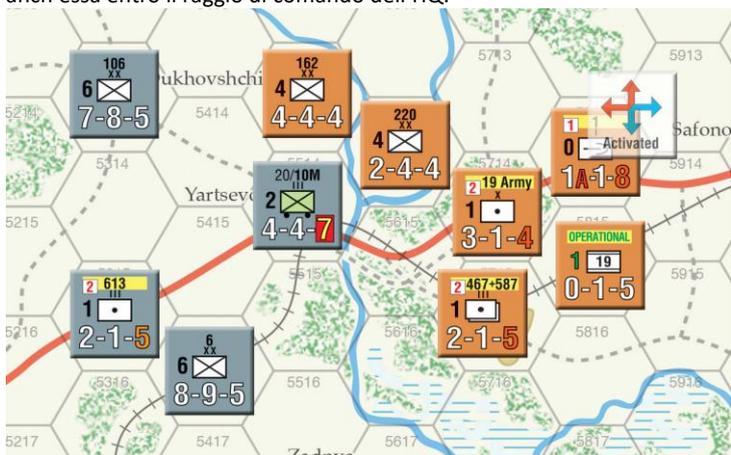
1. L'artiglieria della 13° Armata aggiunge forza di supporto al difensore sopra, poi l'artiglieria raggruppata con quel difensore usa il suo valore DS di 1 (invece che la sua forza di supporto) per dare un totale forza DS nell'esagono di 3 ed avrà poi la forza di supporto di 2 dall'artiglieria della 13° Armata per dare un totale DS di 5.
2. L'artiglieria della 13° Armata aggiunge la forza di supporto al difensore sotto 110° Divisione Fucilieri e poi la DS totale sarà 6. L'opzione 2 può essere la migliore opzione in quanto usa la piena forza di supporto di entrambe le unità di Artiglieria e supporta meglio le unità più esposte sulla strada.

ESEMPIO DUE: Artiglieria sovietica che attacca usano la Capacità dell'HQ

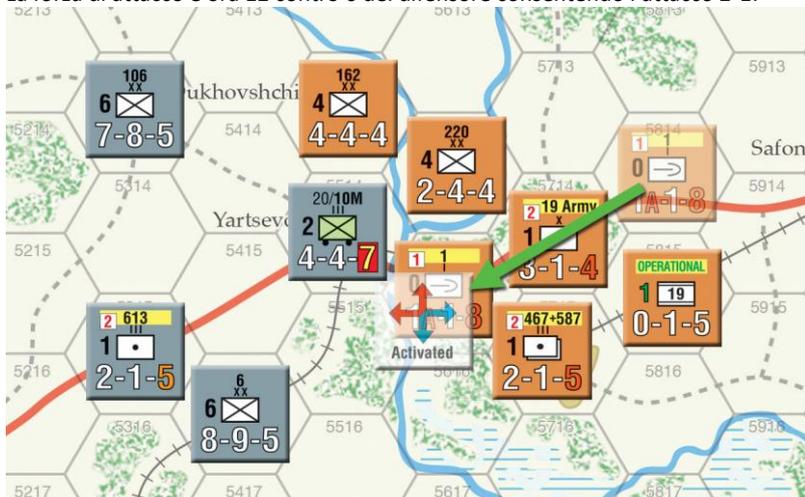


Questo esempio mostra come più di un'unità di artiglieria sovietica può contribuire con la sua forza di supporto all'attacco.

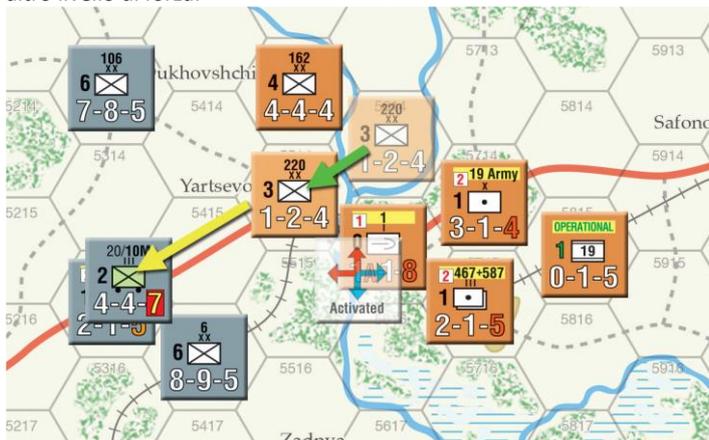
Situazione Iniziale: I tedeschi hanno occupato Yartsevo (I-5514) ed il sovietico desidera organizzare un forte contrattacco per riprenderla. Il tedesco ha DS 4 ed è entro il raggio di supporto della sua artiglieria, arrivando ad una DS 6. Il sovietico ha due divisioni fucilieri disponibili con un totale forza di attacco di 6 e desidera aggiungere il massimo di 6 punti forza supporto dalla loro artiglieria per attaccare. Le due forze di supporto dell'artiglieria entro il raggio possono già essere aggiunte essendo entro il raggio dell'HQ, ma non sono sufficienti per l'attacco desiderato. Il HQ usa un punto comando per attivare l'artiglieria razzi vicina, anch'essa entro il raggio di comando dell'HQ:



L'artiglieria razzi attivata può ora essere mossa durante la Fase di Movimento Motorizzato sovietica prima della Fase di Combattimento sovietica e viene mossa in I-5615. Per chiarezza il segnalino Attivazione viene posto sotto l'unità in questo esempio. La forza di attacco è ora 12 contro 6 del difensore consentendo l'attacco 2-1:



L'attacco rifornito viene risolto sulla CRT a rapporto 2-1 e si tira un "6", per un 1*/R. L'unità tedesca si ritira ed il sovietico prende l'esagono difendente, al costo di un livello di forza. Se l'Attacco fosse stato Obbligatorio il sovietico avrebbe dovuto perdere un altro livello di forza:



Infine, dopo l'attacco l'unità razzi deve effettuare una ritirata di due esagoni [BSR 13.32] altrimenti viene persa; fortunatamente, il sovietico si può ritirare lungo l'autostrada:



Nota 1: Se l'esagono Difendente fosse entro il Raggio di Comando di un HQ Non-Op, una sola delle unità di artiglieria in questo esempio potrebbe contribuire con la sua forza di supporto.

Nota 2: L'Interdizione Aerea dell'Asse può ridurre il numero di unità di artiglieria raggruppate con un HQ che possono contribuire con la loro forza di supporto di uno per ogni Livello di Interdizione. In questo esempio, un segnalino Interdizione Livello Uno in o adiacente all'esagono dell'HQ consentirebbe ad una sola delle due unità di artiglieria in quell'esagono di contribuire con la sua forza di supporto.

Sequenza Completa di Gioco

A. SEGMENTO STRATEGICO

1. Fase delle Condizioni Meteo

- a. Determinate le condizioni meteo dalle istruzioni dello scenario o dalla Tabella delle Condizioni Meteo appropriata dello scenario [5.1].
- b. Se si ha Tempesta:
 - Spostate tutte le unità aeree nella Casella Pronte alla Casella Volato, incluse le unità aeree di rinforzo o rimpiazzo [9.1] ricevute in questo turno.
 - Effettuate il riposizionamento della flottiglia [22.54b e 22.55].

2. Fase dei Rimpiazzati

- a. Il giocatore sovietico usa la Tabella dei Rimpiazzati per determinare:
 - I capisaldi ricevuti [7.41]; metteteli da parte sino alla Fase dei Genieri Sovietica [18.44].
 - RP Tipi **A** ed **I**: modificate i segnalini Rimpiazzati a seconda dei nuovi RP ricevuti [7.31 e 7.32].
 - Registrare i risultati **M** con segnalino Attacchi Obbligatori Non Ancora Effettuati [7.51 e 12.36c].
 - Per ogni risultato **R**, rimuovete ora due segnalini Guarnigione, o mettete da parte un Gruppo Rinforzi Speciali per entrare come rinforzi. Modificate il segnalino VP se necessario [7.52].
 - Per ogni risultato **S**, rimuovete un segnalino Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento al termine della Fase di Stato di Rifornimento, o ricevete un ASP aggiuntivo che entrerà oltre ai rinforzi regolari [7.53].
- b. Il giocatore dell'Asse fa riferimento alla scheda di piazzamento dello scenario per:
 - RP da usare o perdere [7.63].
 - RP Tipo **A** RP ed RP Tipo **I** ricevuti in questo turno; modificate i segnalini Rimpiazzati dell'Asse [7.61 e 7.62].
 - Creazione di RSC indipendenti [7.61d e 23.12].
- c. Per entrambi i giocatori:
 - Gli RP da usare o perdere si trovano solo sulle schede di piazzamento. Usateli ora come indicato nelle rispettive regole.
 - Per ogni risultato Tipo **V** spostate un'unità aerea nella Casella Pronte [7.33 e 7.63]. Quelli inutilizzati sono ora persi.
 - Ponete i segnalini Riceve Rimpiazzati come desiderato sulle unità amiche [7.71]. Queste unità non possono muovere.

3. Fase dei Rinforzi

- 1) Rimuovete i rinforzi disponibili ed i Gruppi Rinforzi Speciali scelti [8.2] dalle schede di piazzamento. Modificate il segnalino VP se necessario. Ponete le unità di terra nelle locazioni di entrata [8.11] sul bordo mappa o sulla mappa (incluse qualsiasi nuovo segnalino di Capolinea Ferroviario dell'Asse che entra) e ponete le unità aeree sulle Tabelle di Stato delle Unità Aeree [8.15].
- 2) I giocatori ricevono i loro specifici RP come indicato nelle schede di piazzamento dello scenario e li registrano nelle rispettive Tabelle dei Rimpiazzati.
- 3) Ricevete Punti Rifornimento Attacco (ASP) [6.45]. Convertite gli ASP in MSU o Depositi. Metteteli da parte sino alla fase di movimento in cui entrano sulla mappa.
- 4) Le unità che iniziano il turno nella Casella Attive sono poste durante la Fase dei Rinforzi in qualsiasi città o città maggiore amica rifornita, una unità per città [8.31].
- 5) Ritirate le unità indicate (o loro sostituti) o modificate il segnalino VP sulla Tabella VP [8.5] se necessario.
- 6) Ponete i Riservisti sovietici [7.8].
- 7) Il giocatore sovietico dichiara, per alcuni scenari, le unità che si convertiranno in Guardie [vedere Manuale del Giocatore].
- 8) Determinazione del Piano di Vittoria [solo in alcuni scenari].

4. Fase Aerea

- a. Determinate l'Operatività Aerea nell'ordine che segue. Fate riferimento alle Tabelle di Stato delle Unità Aeree.
 - 1) Unità aeree nelle Caselle Volato [9.21]
 - 2) Unità aeree nella Casella Danneggiate [9.22]
- b. Effettuate le Missioni di Interdizione Aerea [14.61], prima l'Asse. Ponete il segnalino Interdizione se vi sono unità aeree in missione sopravvissute e nella Casella Interdizione Movimento Navale [vedere Modulo Navale 31.12].
- c. Missione di Bombardamento Aereo [Manuale del Giocatore AGC 5.1].
- d. Verificate gli effetti delle ZOI sulle unità HQ sovietiche [14.66b].

5. Fase di Operatività Navale [Modulo Navale]

Per ogni unità navale in porto, effettuate:

- Operatività Navale [Modulo Navale 25.3], o
- Riparazione dei Danni Navali [Modulo Navale 27.6].

6. Fase di Stato del Rifornimento

- a. Tracciate il rifornimento alle unità sulla mappa [6.1]. Dove lo stato di rifornimento è cambiato, rimuovete i segnalini Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento se ora sono in Rifornimento Generale [6.32], girate i segnalini Rifornimento di Emergenza a Fuori Rifornimento [6.34], e ponete nuovi segnalini Rifornimento di Emergenza [6.33].
- b. Ponete segnalini Fuori Rifornimento sui capisaldi Fuori Rifornimento [6.36].
- c. Il giocatore sovietico può rimuovere un segnalino Rifornimento di Emergenza o Fuori Rifornimento per ogni risultato S ricevuto in questo turno [7.53].
- d. Rimuovete le MSU o riducete i Depositi che servono da Fonti di Rifornimento temporanee per un turno [6.26]. Rimuovete i segnalini Rifornimento di Emergenza e Fuori Rifornimento dagli esagoni ora in Rifornimento Generale.
- e. Verificate il Deterioramento dei Capisaldi [6.36].
- f. Determinazione della Scarsità di Carburante dell'Asse [6.5].

B. SEGMENTO DEL GIOCATORE DELL'ASSE

1. Fase di Movimento dell'Asse

- a. Ispezionate le unità nemiche [Regola Opzionale; vedere Manuale del Giocatore 4.7].
- b. Distaccate le Pedine Sostitutive di Reggimento [23.2].
- c. Effettuate il movimento di terra
 - 1) Tutti i tipi di unità possono muovere. Consultate la Tabella della Fase di Movimento per la MA consentita a ciascuna categoria di tipo di unità.
 - 2) Posa dei Segnalini Ponte:
 - Ponete i Ponti completati sui fiumi (non maggiori) [22.24a] in qualsiasi momento.
 - Ponete i Ponti e Traghettoni sui lati in costruzione sui fiumi maggiori [22.23c e 22.32].
 - 3) Procedure di movimento consentite:
 - Entrata dei Rinforzi [8.1]
 - Ferroviario [11.1]
 - Strategico [11.2]
 - Sbaragliare [11.3]
 - Infiltrazione [11.4]
 - Un esagono [11.5]
 - Uscita dalla Mappa [11.6]
 - Treno Corazzato/Artiglieria ferroviaria [11.12 nota, 13.33, e 21.32d]
 - Missioni di Trasporto Aereo [14.75]
 - Flottiglia [22.51]
 - Movimento unità navali [Modulo Navale 26.1]
 - Evacuazione Navale [Modulo Navale 28.2]
 - Movimento navale di Assalto Anfibia [Modulo Navale 30.1]
- d. Modificate la Tabella dei VP per gli esagoni VP occupati [24.2].
- e. Ricombinate le Pedine Sostitutive di Reggimento [23.3].

2. Fase di Dichiarazione dell'Attacco dell'Asse

- a. Dichiarate tutti gli attacchi ed indicate gli esagoni Difendenti con segnalini Attacco Dichiarato [12.1].
- b. Effettuate le missioni di Attacco al Naviglio [Modulo Navale 31.2].

3. Fase di Reazione Sovietica

- a. Le unità motorizzate sovietiche adatte effettuano il Movimento di reazione, muovendo alla metà della MA [12.4].
- b. Il giocatore sovietico designa il supporto di artiglieria per gli esagoni Difendenti [15.32].
- c. Il giocatore sovietico emana gli ordini di Ritirata [12.5].

4. Fase di Combattimento dell'Asse

- a. Combattimento di Assalto Anfibia [Modulo Navale 30.16].
- b. Missioni di Attacco al Naviglio [Modulo Navale 31.2].
- c. Sequenza di assegnazione delle unità aeree a Missioni CAS [14.24]:
 - 1) Il giocatore dell'Asse muove le sue unità aeree dalla Casella Pronte e le pone sino a tre a faccia in giù in ciascun esagono Difendente che desidera [14.21b e 14.52].
 - 2) Il giocatore sovietico muove le sue unità aeree dalla Casella Pronte e le pone sino a tre a faccia in giù in ciascun esagono Difendente che desidera [14.21b e 14.52].
 - 3) Entrambi i giocatori rivelano le loro unità aeree e le dichiarano come unità di missione per le unità sparanti [14.12].
- d. Sequenza della Missione CAS [14.25] per ogni esagono di Missione:
 - 1) Determinate l'Iniziativa Aerea [14.31].
 - 2) Effettuate il combattimento aereo [14.32 e 14.33].
 - 3) Entrambi i giocatori risolvono il Fuoco AA [14.4].

- 4) Calcolate i punti CAS netti sopravvissuti in ciascun esagono di Missione. Convertite i punti CAS rimanenti in DRM nel combattimento [15.55].
- e. Il giocatore dell'Asse risolve gli Attacchi Dichiarati in qualsiasi ordine desidera [15.1] e segue questa sequenza per ogni Attacco Dichiarato:
- 1) Effettua la dichiarazione finale di quali delle sue unità parteciperanno in questo combattimento [15.47b].
 - 2) L'attaccante emana ordini di Ritirata [12.5].
 - 3) Dichiarate le MSU o Depositi che daranno Punti Rifornimento Attacco [15.21].
 - 4) L'attaccante assegna il supporto di artiglieria [15.33 e 15.34].
 - 5) Effettuate il bombardamento dell'artiglieria S-H e la Distruzione della Cittadella [da 13.43 a 13.46]. Ponete i segnalini Fortificazione Distrutta se necessario [18.13].
 - 6) Il giocatore sovietico rivela le sue unità Non Testate. Rimuovete qualsiasi di essa indicate con "Rimuovere" [15.43].
 - 7) Spendete ASP per Attacchi Dichiarati che ricevono Rifornimento da Attacco [6.48d e 15.45].
 - 8) Entrambi i giocatori sommano la loro forza di attacco partecipante, forza di difesa, e forza di supporto di artiglieria [15.4].
 - 9) Rivelate qualsiasi Ordine del difensore.
 - 10) Entrambi i giocatori girano l'artiglieria usata sul lato Sparato [13.12].
 - 11) Determinate il rapporto di forze finale di combattimento [15.47].
 - 12) Calcolate il DRM netto annullando reciprocamente i DRM dell'Asse e sovietici. Il DRM finale non può eccedere +3 o -3 [15.5].
 - 13) Risolvete il combattimento usando la CRT [15.6].
 - 14) Rimuovete i segnalini Attacco Dichiarato [15.6] e Ordini di Ritirata.
 - 15) Implementate i risultati del combattimento [da 16.1 a 16.3].
 - 16) Effettuate le ritirate [16.4].
 - 17) Effettuate le Avanzate dopo il combattimento [16.5].
 - 18) Potrebbe essere necessario il movimento navale [Modulo Navale].
 - 19) Modificate la Tabella dei VP per gli esagoni VP catturati quale risultato del combattimento [24.2].
 - 20) Rimuovete tutti gli ASP spesi [15.45].

5. Fase di Movimento Motorizzato dell'Asse

- a. Solo le seguenti unità possono muovere:
 - Unità motorizzate a ½ MA.
 - Cavalleria a ½ MA.
 - Flottiglie ad MA piena se non hanno mosso nella Fase di Movimento.
- b. Procedure di movimento consentite:
 - Entrata dei Rinforzi [8.1] (solo per unità motorizzate e di cavalleria) [10.12].
 - Sbaragliare [11.3].
 - Uscita dalla Mappa [11.6].
 - Treno Corazzato/artiglieria ferroviaria [11.12 nota, 13.33 e 21.32].
 - Movimento di Flottiglia [22.51].
 - Movimento di unità navale [Modulo Navale 26.1].
 - Evacuazione Navale [Modulo Navale 28.2].
- c. Combattimento Motorizzato dell'Asse: solo per le unità motorizzate dell'Asse in una Mappa di Dettaglio. Seguite i Segmenti del Giocatore dell'Asse da B.2 a B.4 [17.6].
- d. Modificate la Tabella dei VP per gli esagoni VP catturati [24.2].

6. Fase dei Genieri dell'Asse

- a. Spendete RP dell'Asse per:
 - Incrementare ogni unità che lo riceve del numero consentito di livelli di forza, poi rimuovete i segnalini Riceve Rimpiazzi [7.73].
 - Spostate le unità dalla Casella Quadri alla Casella Attive [7.61b e c, e 7.62b].
 - Spostate le unità dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri [7.61a e 7.62a].
- b. Girate i capisaldi in costruzione sul lato completato [18.45c].
- c. Ponete nuovi capisaldi in costruzione in esagoni consentiti [18.45a e 18.45b]. Un geniere può accelerare la costruzione [18.44c e 22.11].
- d. Effettuate la Conversione Ferroviaria dell'Asse [19.2].
- e. Effettuate la Riparazione dei Ponti [22.4] e completate la costruzione di unità Ponte e Traghetto sui fiumi maggiori [22.24c e 22.32].
- f. Rimuovete i segnalini Sbaragliata dalle unità sovietiche [11.38d].
- g. Fate la Distruzione delle Fortificazioni [18.13].
- h. Girate le unità di artiglieria super-pesante dell'Asse che desiderate sul lato Fuoco, se non hanno mosso nel turno [13.42b].
- i. Entrambi i giocatori girano le loro unità di artiglieria che hanno Sparato sul loro lato Attivo [13.12].
- j. La Pausa Logistica dell'Asse termina nel GT designato secondo la TRT [vedere Manuale del Giocatore 6.1].

C. SEGMENTO DEL GIOCATORE SOVIETICO

Notate il cambio nella sequenza. Quando una fase è indicata con “Stessa”, tornate alla stessa fase nel Segmento B e sostituite sovietico dove appare “Asse”, ed Asse dove appare “sovietico”.

1. Fase di Movimento Motorizzato Sovietico

- a. Ispezionate le unità nemiche [Regola Opzionale; vedere Manuale del Giocatore 4.7].
- b. Effettuate il movimento delle unità di terra.
 - 1) Vedere la Tabella della Fase di Movimento per la MA consentita per ciascun tipo di unità che può muovere in questa fase.
 - 2) Dichiarate quegli HQ che raddoppiano i loro valori di comando per gli Attacchi Obbligatori [12.35].
 - 3) Le unità HQ attivano le unità non motorizzate [10.13 e 21.12a].
 - 4) Piazzamento delle unità ponte.
 - Ponete i Ponti completati sui fiumi (non maggiori) [22.24a].
 - Ponete i Ponti su lato “in costruzione” sui fiumi maggiori [22.23c; Restrizioni: 22.25].
 - Posate il Ponte di Ghiaccio [in alcuni Manuali del Giocatore].
 - 5) Procedure di Movimento Speciale consentite:
 - Entrata dei Rinforzi (solo motorizzati e cavalleria) [8.1 e 10.12]
 - Sbaragliare [11.3]
 - Infiltrazione [11.4]
 - Un esagono [11.5]
 - Uscita dalla Mappa [11.6]
 - Treno Corazzato/artiglieria ferroviaria [13.33 e 21.32]
 - Flottiglia [22.51]
 - Movimento unità Navale [Modulo Navale 26.1]
 - Evacuazione Navale [Modulo Navale 28.2]
 - Movimento navale Assalto Anfibia [Modulo Navale 30.1]
- c. Modificate la Tabella dei VP per gli esagoni VP ripresi [24.2].

2. Fase di Dichiarazione degli Attacchi Sovietica

- a. Stessa della Fase di Dichiarazione degli Attacchi dell’Asse [12.11].

3. Fase di Reazione dell’Asse

- a. Stessa della Fase di Reazione Sovietica.
- b. Usate la Tabella di Attacco del Naviglio per le unità aeree dell’Asse ed implementate i Punti Danno [Modulo Navale 31.22].

4. Fase di Combattimento Sovietica

- a. Stessa della Fase di Combattimento dell’Asse [15.0 e 16.0], eccetto per 14.21b.
- b. Combattimento di Assalto Anfibia [Modulo Navale 30.16].

5. Fase di Movimento Sovietica

- a. Effettuate il movimento delle unità di terra
- 1) Tutti i tipi di unità possono muovere eccetto:
 - Unità con segnalini Attivazione
 - Unità con segnalino Riceve Rimpiazzati
 - Treni Corazzati e flottiglie che hanno mosso nella Fase di Movimento Motorizzato

Nota: Le unità Motorizzate sovietiche muovono della metà della loro MA in questa fase [vedere Tabella della Fase di Movimento]

- 2) Procedure di movimento speciale consentite:
 - Entrata dei rinforzi [8.1]
 - Unità Zap nella Casella Attive [7.43b]
 - Ferrovia [11.1]
 - Strategico [11.2]
 - Sbaragliare [11.3]
 - Infiltrazione di Cavalleria (e unità alpini sciatori adatte) [11.4]
 - Un esagono [11.5]
 - Uscita dalla Mappa [11.6]
 - Treno Corazzato/artiglieria ferroviaria [13.33 e 21.32]
 - Flottiglia [22.51]
 - Movimento delle unità navali [Modulo Navale 26.1]
 - Evacuazione Navale [Modulo Navale 28.2]
- b. Effettuate le missioni di Trasporto Aereo [14.75].
- c. Modificate la Tabella dei VP e per gli esagoni VP ripresi [24.2].

6. Fase dei Genieri Sovietica

- a. Spendete RP sovietici per:

- Ricostruzione delle Unità di Fanteria con unità Zap. Un'unità Zap può aggiungere un livello di forza Tuipo I ad una unità adatta [7.43d]
 - Le unità Zap in una città, o città maggiore possono essere rimosse e scambiate per ricevere una unità adatta al suo livello di forza uno, dalla Casella Quadri [7.43e]
 - Si usano ora i rimpiazzi Treno Corazzato [7.42] o sono persi.
 - Incrementate ogni unità che li riceve di un livello di forza, poi rimuovete i segnalini Riceve Rimpiazzi [7.73]
 - Spostate le unità dalla Casella Quadri alla Casella Attive [7.31b, 7.31c, e 7.32b]
 - Spostate le unità dalla Casella Eliminate alla Casella Quadri [7.31a e 7.32a]
 - Effettuate la conversione della Milizia [7.44] e create le unità Zap [7.44b]
 - Conversione delle divisioni di milizia [in alcuni Manuali dei Giocatori]
- b.** Spendete RP Tipo I per spostare le unità Zap dalla Casella Quadri alla Casella Attive [7.43a].
- c.** Girate i capisaldi in costruzione a completati [18.44b].
- d.** Ponete sulla mappa quei nuovi capisaldi in costruzione [18.43 e 18.44] che si sono ricevuti in questo turno. I Genieri possono velocizzare la costruzione dei capisaldi [18.44c e 22.11].
- e.** Effettuate la conversione delle ferrovie sovietiche [19.3].
- f.** Effettuate la Riparazione dei Ponti [22.44] e completate la costruzione delle unità Ponte sui fiumi maggiori [22.24c; Restrizione: 22.25].
- g.** Rimuovete i segnalini Sbaragliare dalle unità dell'Asse [11.38d].
- h.** Effettuate la Distruzione delle Fortificazioni [18.13]
- i.** Effettuate la Distruzione dei Ponti [22.4 e Manuale del Giocatore 4.5].
- j.** Entrambe le parti girano le unità di artiglieria che hanno Sparato sul loro lato attivo [13.12].
- k.** Rimuovete il Ponte di Ghiaccio [solo in alcuni scenari].
- l.** Ponete i segnalini Interruzione Ferroviaria sugli esagoni di ferrovia dell'Asse [19.4].

D. SEGMENTO AMMINISTRATIVO

1. Fase di Resa del Sovietico

Il sovietico effettua le verifiche per la Resa [20.11] per le sue unità. Le unità che si Arrendono e quelle rimosse per Attrito vanno nella Casella Eliminate [20.21].

2. Fase di Recupero

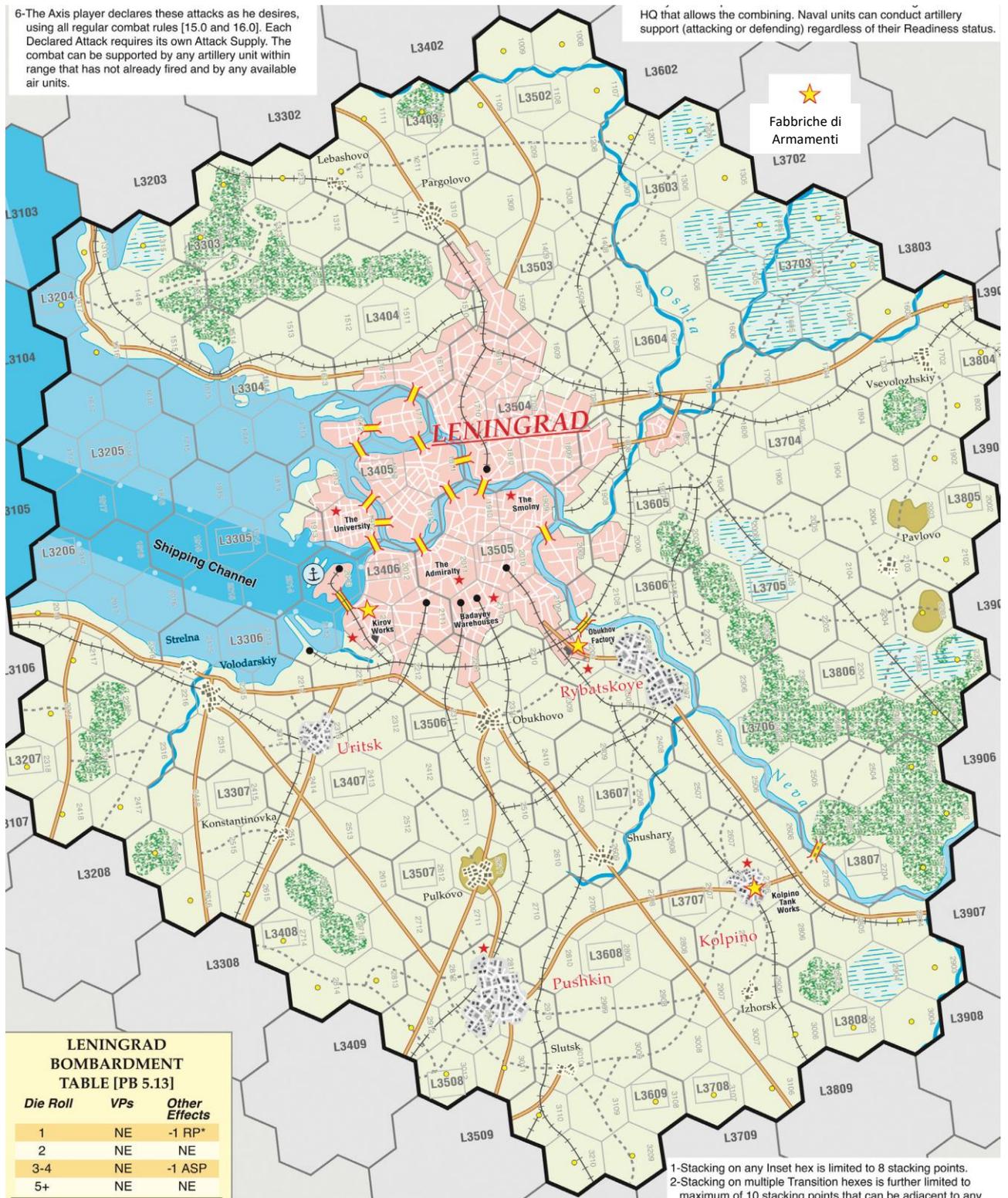
- a.** Il giocatore sovietico effettua il recupero o lo scioglimento degli HQ Non-Op e modifica i VP di conseguenza [21.28 e 21.29].
- b.** Rimuovete i segnalini Interdizione Aerea [14.67].
- c.** Rimuovete tutti i segnalini di Attivazione [10.13e].
- d.** Rimuovete i segnalini "No Movimento 1 GT" da tutte le unità. Girate i segnalini "No Movimento 2 GT" sul lato 1 GT.
- e.** Il giocatore dell'Asse rimuove tutti i segnalini Carezza di Carburante [6.54d].
- f.** Modificate le Tabelle delle Perdite di Forza e VP come necessario [24.4] e modificate per gli Attacchi Obbligatori non effettuati per tempo [12.36a + b].

3. Fase di Determinazione della Vittoria

- a.** Verificate le condizioni di vittoria dello scenario per determinare se termina la partita.
- b.** Se la partita non è terminata, spostate il segnalino Turno di Gioco avanti di una casella sulla Tabella dei Turni.

6-The Axis player declares these attacks as he desires, using all regular combat rules [15.0 and 16.0]. Each Declared Attack requires its own Attack Supply. The combat can be supported by any artillery unit within range that has not already fired and by any available air units.

HQ that allows the combining. Naval units can conduct artillery support (attacking or defending) regardless of their Readiness status.



LENINGRAD BOMBARDMENT TABLE [PB 5.13]

Die Roll	VPs	Other Effects
1	NE	-1 RP*
2	NE	NE
3-4	NE	-1 ASP
5+	NE	NE

1-Stacking on any Inset hex is limited to 8 stacking points.
2-Stacking on multiple Transition hexes is further limited to maximum of 10 stacking points that can be adjacent to any

TABELLA DEL BOMBARDAMENTO DI LENINGRADO [PB 5.13]

Tiro di Dado	VP	Altri Effetti
1	NE	-1 RP*
2	NE	NE
3-4	NE	-1 ASP
5+	NE	NE

Tabella delle Perdite / Rimpiazzi Sovietici					
0	1	2	3	4	5
	6 [*] _R	7	8	9	10

* Rimettete il segnalino sovietico Perdita di Corazzati/Artiglieria a zero; l'Asse ottiene 1 VP.
 R 6 Punti Riorganizzazione Corazzati creano 1 Rimpiazzo Tipo A

Tabella Punti Vittoria Barbarossa				
0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

Tabella delle Perdite / Rimpiazzi dell'Asse					
0	1	2	3	4	5
	6 [*]	7	8	9	10

* Rimettete il segnalino Perdita di Corazzati/Artiglieria dell'Asse a zero; l'Asse perde 1 VP.

Stato delle Unità Aeree Sovietiche	
<p style="text-align: center;">Casella Pronte [9.1]</p> <div style="float: right; border: 1px solid black; background-color: #4f81bd; color: white; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content;"> Casella Trasporto Aereo [14.7] </div> <p>Le unità Aeree in questa casella possono effettuare missioni questo turno.</p> <p>Turni di Tempesta: Tutte le unità in questa casella sono immediatamente spostate nella Casella Volato. Lì devono tirare con tutte le altre unità che hanno "Volato" (usando i DRM per le Condizioni Meteo) per determinare quali vanno nella Casella Pronte.</p> <p>Nota: Le unità Aeree che arrivano (Rinforzi o Rimpiazzi) sono soggette alle Tempeste.</p> <div style="float: right; border: 1px solid black; background-color: #c85135; color: white; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content;"> Difesa Aerea di Leningrado [5.2] </div>	
<p style="text-align: center;">Casella Volato [9.21]</p> <p>Spostare nella Casella Pronte 1-7 = Sì, Spostare nella Casella Pronte 8+ = No, Rimane qui</p> <p>DRM Condizioni Meteo +1 se Fango o Neve +2 Tempeste</p> <p>DRM Unità Aeree +2 per i Bombardieri e Trasporti -1 per il Gruppo Leningrado</p>	
<p style="text-align: center;">Casella Danneggiate [9.22]</p> <p>Spostare nella Casella Volato 1-4 = Sì, Spostare nella Casella Volato 5+ = No, Rimane qui</p> <p>DRM Condizioni Meteo +1 se Fango o Neve</p> <p>DRM Unità Aeree +1 per i Bombardieri</p>	
<p style="text-align: center;">Casella Distrutte [9.23]</p> <p>Le unità Aeree sono rimosse da qui solo se ricevono un Punto Rimpiazzo Aereo o per ritirata. Le unità aeree SB e TB-3 con una non possono essere sostituite con Punti Rimpiazzi, ma possono essere convertite come indicato dalla scheda dello scenario, anche quando sono nella Casella Distrutte.</p>	

Procedura: Le unità Aeree che hanno effettuato la loro Missione per il turno sono poste nella casella Volato, Danneggiate o Distrutte, a seconda della loro condizione. Durante la Fase di Operatività Aerea del turno successivo, tirate un dado per ciascuna unità aerea nella casella Volato. Implementate qualsiasi DRM. Se il risultato modificato rientra nell'intervallo indicato con "sì, spostare", l'unità va nella Casella Pronte. Altrimenti, rimane nella casella Volato. In seguito, ripetete questo processo per ciascuna unità nella casella Danneggiate.

Nota (14.26.b): Le unità Aeree (come unità sparanti) che accompagnano le unità in missione e non ingaggiano le unità aeree nemiche in combattimento aereo vanno anch'esse nella casella Volato al completamento della missione aerea, ma il possessore effettua immediatamente la procedura di Operatività [9.2] per ciascuna. Un'unità che fallisce rimane nella casella Volato. Se passa, spostatela nella Casella Pronte.

Tabella Ricostruzione Unità Sovietiche

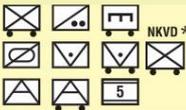
Casella Attive [7.11]

Unità ricostruite dalla Casella Quadri. Disponibili per entrare come Rinforzi Amici [8.3].

Casella Quadri [7.12]

Se viene ricostruita una unità NKVD, spostatela direttamente sulla Tabella dei Turni 7 GT in avanti. Le unità NKVD con più livelli di forza si spostano sulla Tabella dei Turni sul lato ad un livello di forza ma possono continuare a ricevere punti rimpiazzi senza tornare sulla Tabella dei Turni.

Una unità si sposta nella Casella Attive sul lato ad un livello di forza o viene posta sulla mappa sul lato ad un livello di forza per la spesa di:

<p><i>Un punto Tipo A per:</i></p> 	<p><i>Due punti Tipo I per:</i></p> 	<p><i>Un punto Tipo I per:</i></p> 	<p><i>Un punto Treno Corazzato per:</i></p> 
--	---	---	---

Casella Eliminate [7.13]

Le unità Treno Corazzato o Zap non vanno mai nella Casella Eliminate; ponetele sempre nella Casella Quadri.

Una unità va nella Casella Quadri per ogni spesa di uno Punto Tipo I o A (per qualsiasi tipo di unità)*.

Casella No Ricostruzione [7.14]



Tutte le unità della Milizia, tutte le unità Navali, e tutte le unità rimosse per la conversione. Tutte le Divisioni Corazzate e Motorizzate sino al Turno 30.

* Una sola unità NKVD può essere ricostruita/rinforzata per Turno (se sono disponibili RP Tipo I)

** Spostatela direttamente nella Casella Attive e NON è soggetta al ritardo di 7 Turni.

Tabella della Ricostruzione Unità dell'Asse

Casella Attive

[7.11]

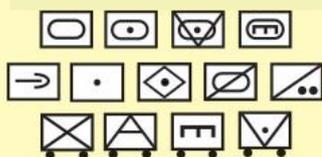
Unità ricostruite dalla Casella Quadri. Disponibili per entrare come Rinforzi Amici [8.3].

Casella Quadri

[7.12]

Una unità si sposta nella Casella Attive sul lato ad un livello di forza per la spesa di:

Un punto Tipo A per:



Due punti Tipo I per:



Un punto Tipo I per:



Casella Eliminate

[7.13]

Una unità va nella Casella Quadri per ogni spesa di uno Punto Tipo I o A (per qualsiasi tipo di unità).

Casella No Ricostruzione [7.14]



Tutte le unità Navali e tutte le unità rimosse per la conversione.

Stato delle Unità Aeree dell'Asse	
<p>Casella Pronte [9.1]</p> <div style="float: right; border: 2px solid blue; padding: 5px; background-color: #00aaff; color: white; text-align: center;"> <p>Casella Trasporto Aereo [14.7]</p> </div> <p>Le unità Aeree in questa casella possono effettuare missioni questo turno. Turni di Tempesta: Tutte le unità in questa casella sono immediatamente spostate nella Casella Volato. Lì devono tirare con tutte le altre unità che hanno "Volato" (usando i DRM per le Condizioni Meteo) per determinare quali vanno nella Casella Pronte. Nota: Le unità Aeree che arrivano (Rinforzi o Rimpiazzati) sono soggette alle Tempeste.</p>	
<p>Casella Volato [9.21]</p> <p>Spostare nella Casella Pronte 1-7 = Sì, Spostare nella Casella Pronte 8+ = No, Rimane qui</p> <p>DRM Condizioni Meteo +1 se Fango o Neve +2 Tempeste</p> <p>DRM Unità Aeree +2 per i Bombardieri e Trasporti -1 per il Gruppo Mosca</p>	
<p>Casella Danneggiate [9.22]</p> <p>Spostare nella Casella Volato 1-4 = Sì, Spostare nella Casella Volato 5+ = No, Rimane qui</p> <p>DRM Condizioni Meteo +1 se Fango o Neve</p> <p>DRM Unità Aeree +1 per i Bombardieri</p>	
<p>Casella Distrutte [9.23]</p> <p>No tiro di dado. Le unità Aeree sono spostate qui solo se ricevono Punti Rimpiazzati Aerei o per ritirata.</p>	

Procedura: Le unità Aeree che hanno effettuato la loro Missione per il turno sono poste nella casella Volato, Danneggiate o Distrutte, a seconda della loro condizione. Durante la Fase di Operatività Aerea del turno successivo, tirate un dado per ciascuna unità aerea nella casella Volato. Implementate qualsiasi DRM. Se il risultato modificato rientra nell'intervallo indicato con "sì, spostare", l'unità va nella Casella Pronte. Altrimenti, rimane nella casella Volato. In seguito, ripetete questo processo per ciascuna unità nella casella Danneggiate.

Nota (14.26.b): Le unità Aeree (come unità sparanti) che accompagnano le unità in missione e non ingaggiano le unità aeree nemiche in combattimento aereo vanno anch'esse nella casella Volato al completamento della missione aerea, ma il possessore effettua immediatamente la procedura di Operatività [9.2] per ciascuna. Un'unità che fallisce rimane nella casella Volato. Se passa, spostatela nella Casella Pronte.

TABELLA DELL'ARRETRAMENTO [16.48c]	
Tiro di Dado (modificato)	L'Arretramento attraverso E-ZOC ha successo? *
3 o meno	SI
4+	NO
DRM (cumulativi)	
-2	Tutte le unità in ritirata sono cavalleria sovietica o sono tedesche
-2	L'esagono in ZOC nemica è un esagono di bosco.
+2	Qualsiasi unità in arretramento è di artiglieria **
*	Il HQ diventa Non-Op [21.23]
**	Prima di tirare, il giocatore può porre qualsiasi unità di artiglieria nella Casella Eliminate per incrementare le possibilità che le altre unità arretrino.

TABELLA DELLA RESA SOVIETICA [20.21]	
Tiro di Dado	Risultato
0	Resa
1	Attrito Pieno
2-3	Attrito Parziale
4+	Nessun Effetto
DRM (cumulativi)	
+1	L'esagono si trova entro il raggio di comando di un HQ sovietico Operazionale non sotto interdizione.
+1	L'esagono contiene almeno una unità NKVD.
+1	L'esagono contiene città, città maggiore o qualsiasi tipo di fortificazione.
-1	L'esagono include un segnalino Rifornamento di Emergenza.
-2	L'esagono include un segnalino Fuori Rifornamento.
-3	L'esagono contiene solo unità di Milizia e/o artiglieria da Difesa Costiera.
-2	Turni da 31 al 61 (inclusi)

ATTRITO DEI CORAZZATI [16.33.a]

Se si applica almeno una delle condizioni di [16.32] o vi è una perdita numerica per l'Attaccante sulla CRT, si ha l'Attrito dei Corazzati quando si ha un risultato con asterisco (*) sulla CRT e solo se si avverano 1. e 2.:

1. la forza attaccante contiene (Fattore di Attacco *rosso*):

 oppure 

2. e la forza difendente contiene:

 ,  ,  ,  ,  oppure 

La prima perdita di forza dell'attaccante deve essere da un tipo di unità in 1. sopra. La prima perdita di forza del difensore deve essere di Corazzati se possibile, altrimenti di un qualsiasi altro tipo di unità in 2. sopra.

BONUS ARMI COMBinate [15.57]

Attaccante:  or  +  ,  ,  or 

No Difendente:  ,  ,  ,  ,  or 

Benefici:
Condizioni meteo Asciutto e Gelo: DRM -1 (se lo consente il terreno)
Fango e Neve: Proibito

INTEGRITA' DELLA DIVISIONE PANZER [15.58]	
Panzer:	
Motorizzata:	
Bonus: -1 DRM per Divisione Panzer tedesca o Divisione Motorizzata che si qualifica e che attacca. Disponibile in tutte le condizioni meteo.	
Note:	
1. Ogni Divisione Motorizzata che si qualifica in un dato attacco necessita di una divisione Panzer che si qualifica nello stesso attacco, per poter ricevere questo bonus.	
2. Per qualificarsi, nessuna delle unità componenti può avere un segnalino Fuori Rifornamento a meno che non usi il Rifornamento da Attacco.	
3. Ogni divisione che si qualifica genera il DRM nel combattimento.	

PERDITE RICHIESTE PER ASTERISCO [16.32]	
a. Le seguenti condizioni richiedono una perdita di forza aggiuntiva per ciascuna delle situazioni seguenti:	
1. No Rifornamento da Attacco [15.22]	
2. Attacco Obbligatorio [12.3].	
3. Contro un esagono con 1 o più fortificazione non distrutta [18.0].	
Nota: La linea Fortificata si applica solo se tutte le unità attaccanti stanno attaccando attraverso lati di esagono di linea fortificata.	
b. Se unità dell'Asse attaccanti o difendenti includono un'unità corazzata con forza di attacco in rosso e con segnalino Scarsità di Carburante, allora subisce una perdita di forza aggiuntiva.	

SBARAGLIARE [11.37]					
Tiro di dado	Risultato	DRM	PROIBIZIONI		
≤ 2	Successo. Il gruppo nell'esagono sbaragliato perde un livello di forza (per il gruppo) e si ritira di due esagoni a cura del giocatore che sbaraglia. Ponete un segnalino Sbaragliato sul gruppo.	Il DRM netto non può eccedere +/-3			
		I. Rapporti di Forza (non cumulativo)			
		+2	5-1	-1	7-1 o più
3-7	Successo. Le unità nell'esagono sbaragliato sono ritirate di due esagoni a cura del giocatore che sbaraglia. Ponete un segnalino Sbaragliato sul gruppo.	0	6-1	-2	10-1 o più
				-3	14-1 o più
		II. Condizioni dell'Attaccante		Le unità che Sbaragliano sono sovietiche	
8-10	Fallito. Il gruppo che Sbaraglia termina il Movimento.	III. Condizioni del Difensore (cumulative)			
≥ 11	Fallito. Il gruppo che Sbaraglia perde un livello di forza (per il gruppo) e termina il Movimento.	-1	L'esagono Sbaragliato ha un segnalino Sbaragliato.		
Rapporti di Forza Minimi:		+1	La forza del difensore è 4+		
5-1	Requisito generale.	IV. Terreno nell'esagono/lato di esagono sbaragliato (cumulativo)		3. Proibito in esagoni di palude o acquitrino a meno che non sia ghiacciato o quando si muove lungo una autostrada, strada o ferrovia.	
12-1	L'esagono da Sbaragliare contiene linea fortificata o caposaldo (il gruppo che sbaraglia deve anche contenere un'unità di genieri motorizzati)	+2	Per ogni tipo di terreno: lato di esagono di fiume/canale, esagono di collina, o di bosco.		
		+2	Per esagono di palude o acquitrino (vedere PROIBIZIONI)		
		+4	Per lato di esagono di linea fortificata o Caposaldo		
Esempio →: La 12° Div. Panzer sbaraglia la 45° Div fucilieri 2-3-4 (ridotta). Il rapporto di forze è 17 a 3 (5-1). Il giocatore dell'Asse modifica il tiro di dado di +2 ed usa questa Tabella. CAB e Integrità della Divisione Panzer non hanno effetto.					

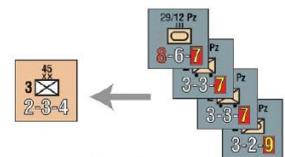


TABELLA DELL'INIZIATIVA AEREA [14.31]			
Tiro di Dado	Risultato		
1	Iniziativa dell'Asse. Vantaggio Tattico Locale dell'Asse.		
2-5	Iniziativa dell'Asse.		
6-7	No Combattimento Aereo. Tutte le unità aeree sparanti tornano nella casella Volato. Le unità aeree in Missione proseguono.		
8-9	Iniziativa Sovietica.		
10	Iniziativa Sovietica. Vantaggio Tattico Locale Sovietico.		
TABELLA DEL FUOCO AA [14.4]			
Tiro di Dado	Risultato		
7 o meno	Nessun effetto		
8-9	Annullare la Missione		
10-11	Danneggiato		
12	Distrutto		
DRM alla Tabella del Fuoco AA			
SPARA IL SOVIETICO:		SPARA L'ASSE:	
-1	Sparare contro gli Ju 87	-1	Sparare contro gli IL-2
-1	Se tutte le unità sparanti sono Fuori Rifornimento	-1	Se tutte le unità sparanti sono Fuori Rifornimento
+1	Per unità sparante tipo AA	+1	Per unità sparante tipo AA
-1	Per HQ sovietico sparante	+2	Sparare contro SB
+1*	Sparare contro Ju 88 o He 111	+1*	Sparare contro DB-3 o T-B3
<p>* Aggiungere il DRM solo quando si effettua CAS Il DRM massimo + o - è +2/-2 prima di trovare il DRM netto finale</p> <p>Nota: Non è consentito alcun fuoco AA se l'esagono di Missione e tutti i sei esagoni adiacenti contengono:</p> <ul style="list-style-type: none"> solo unità di cavalleria (eccezione: cavalleria tedesca) nessuna unità nemica o solo Unità Non Combattenti solo unità sovietiche non AA o non HQ di dimensione inferiore a divisione (eccezione: unità Navali), oppure solo unità dell'Asse che non hanno ZOC (eccezione: Unità Navali, flottiglie, ed unità AA) 			

TABELLA DEL COMBATTIMENTO AEREO [14.33]															
Tiro di dado	Differenziale di Combattimento Aereo (Attaccante – Difensore)														
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3								
1	D	D	D	X	X	X	X								
2	A	A	D	D	X	X	X								
3	-	A	A	D	D	X	X								
4	-	-	A	A	D	D	X								
5	-	-	A	A	A	D	D								
6	-	-	-	-	A	A	D								
7	-	-	-	-	-	A	A								
8	-	-	-	-	-	-	A								
9-10	-	-	-	-	-	-	-								
<p>Procedura: Sottraete il Valore di Combattimento Aereo dell'unità bersaglio da quella dell'unità sparante per determinare il Differenziale del Combattimento Aereo. Tirate poi un dado e consultatela su quella colonna per trovare il risultato. Il Combattimento Aereo è simultaneo tra le unità aeree sparanti (le unità aeree in missione non sparano mai). Quando due unità aeree sparanti sono ingaggiate, risolvete il fuoco di entrambe le unità prima di implementare qualsiasi risultato. <i>Eccezione: Vantaggio Tattico Locale [14.32d].</i></p> <p>Spiegazione dei Risultati sulla Tabella del Combattimento Aereo e del Fuoco AA:</p> <table border="1"> <tr> <td>X (Distrutto)</td> <td>Il bersaglio viene eliminato, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Distrutte.</td> </tr> <tr> <td>D (Danneggiato)</td> <td>Il bersaglio viene danneggiato, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Danneggiate.</td> </tr> <tr> <td>A (Annulla)</td> <td>Il bersaglio annulla la missione, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Volato.</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>Nessun effetto. Le unità in missione rimangono nell'esagono e quelle Sparanti sono poste nella Casella Volato.</td> </tr> </table>								X (Distrutto)	Il bersaglio viene eliminato, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Distrutte.	D (Danneggiato)	Il bersaglio viene danneggiato, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Danneggiate.	A (Annulla)	Il bersaglio annulla la missione, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Volato.	-	Nessun effetto. Le unità in missione rimangono nell'esagono e quelle Sparanti sono poste nella Casella Volato.
X (Distrutto)	Il bersaglio viene eliminato, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Distrutte.														
D (Danneggiato)	Il bersaglio viene danneggiato, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Danneggiate.														
A (Annulla)	Il bersaglio annulla la missione, ponete immediatamente l'unità aerea in questione nella Casella Volato.														
-	Nessun effetto. Le unità in missione rimangono nell'esagono e quelle Sparanti sono poste nella Casella Volato.														

Effetti dell'Interdizione sulle Unità Nemiche [16.45]

L'effetto massimo dell'Interdizione è Livello 2 anche in esagoni con ZOI sovrapposte. L'Interdizione non influenza il normale movimento o il tracciamento del rifornimento generale.

Ogni esagono sotto interdizione costa 4 MP flottiglia.

Le missioni di Trasporto Aereo che iniziano o terminano entro sono soggette al fuoco AA, +1 per Livello (max +2) più di qualsiasi unità AA entro il raggio.

Ogni esagono sotto interdizione costa 12 MP Ferroviari.

Proibisce il Movimento di Reazione [12.41.a].

Proibisce gli Ordini di Ritirata [12.53.g].

Tirate un dado per ogni HQ Operazionale con quella ZOI. Se \leq al Livello di Interdizione (1 o 2), girate il HQ sul lato Non-Op. Tirate anche per qualsiasi HQ che muove in una ZOI.

Un'unità non può iniziare il movimento strategico in una ZOI. Un'unità non può entrare in una ZOI usando il movimento strategico. Invece, cessa il movimento strategico nell'esagono prima della ZOI.

Effetti delle ZOI dell'Asse sugli HQ sovietici [14.66]

- Diminuite il valore di comando di ciascuna unità HQ sovietica entro la Zona di Interdizione di un ammontare pari alla somma di tutti i Livelli di Interdizione che influenzano il loro esagono (massimo due)
- Ciascuna riduzione del valore di comando riduce o elimina le seguenti capacità degli HQ:
 - Attivazione sovietica [21.12a] delle unità non motorizzate [**Eccezione:** unità *Guardie*, 21.41].
 - Rendere le unità motorizzate disponibili per il Movimento di Reazione [12.41b e 21.12c]
 - Dare Ordini di Ritirata [12.54a e 21.12d]
 - Rimuovere un No Ritirata obbligatorio [21.12e]
 - Consentire a due unità di artiglieria entro il raggio di comando da un HQ di contribuire con la loro forza di supporto ad un dato combattimento [13.15a e 21.14]

Nota: Qualsiasi livello di Interdizione Aerea riduce il numero di unità di artiglieria che sono in grado di dare supporto ad una per combattimento. un'unità di artiglieria rifornita, entro il raggio, può sempre dare supporto ad un combattimento, anche se tutta l'artiglieria raggruppata disponibile è sotto interdizione.

La velocità di movimento su strada (di qualsiasi tipo) non è consentita. Comunque, si applica il movimento su strada dove le strade ed autostrade sono in esagoni con bosco, e per i ponti dove uno (o entrambi) gli esagoni adiacenti hanno boschi.

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO [16.1]

Tiro di Dado

Tiro di Dado

	1-4	1-3	1-2	3-4	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	
0	1 R	- R	- 1R	1 2	- 2R	- 2R	- 2R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	- e	- e	- e	0
1	R -	1 R	1 1	* 1	- 1R	- 2R	- 2R	- 3R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	- e	- e	1
2	R -	R -	1* R	1 1	1* 2	1* 2	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	- e	2
3	R -	R -	- -	1* R	2 1	- R	- 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- 4R	- e	- e	3
4	R -	R -	R -	- -	1* R	2 1	1 1	1 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- e	- e	4
5	R* -	R -	R -	R -	- -	1* R	2 1	2 1	- 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- 3R	- e	5
6	2R -	R* -	R -	R -	R -	- -	1* R	- R	2 1	- 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	- e	6
7	2R -	2R -	R* -	R* -	R -	R -	- R	- R	- R	1 1	1 1	1* 2	- 2R	* 3R	- 3R	7
8	2R -	2R -	2R -	1R -	R* -	R -	- -	1* R	- R	- R	- R	1 1	1 2	1 2R	- 3R	8
9	3R -	2R -	2R -	2R -	1R -	R* -	R* -	- -	1* R	- R	- R	- R	1* 1	* 1R	- 2R	9
10	e -	3R -	2R -	2R -	2R -	1R -	1R -	R* -	- -	1* R	1* R	- R	- R	1 1	- 2R	10
11	e -	e -	3R -	2R -	2R -	2R -	1R -	1R -	R -	- -	- -	1 R	- R	1 1R	* 1R	11



Nota: Per ulteriori spiegazioni di risultati, vedere 16.12. Il DRM netto non può eccedere +3/-3.

= La forza di unità influenzata perde quel numero di livelli di forza.

R = Tutte le rimanenti unità influenzate si ritirano di due esagoni.

e = L'intera forza influenzata viene eliminata.

- = Nessun risultato. Nessuna perdita di forza o ritirata.

* Si applica alle unità attaccanti [eccezione: 16.32b] ed è aggiuntivo a qualsiasi altro risultato; pertanto, può causare perdite extra. Fate riferimento a 16.3. Le perdite dovute all'asterisco non possono essere annullate da Ordini di Ritirata [16.45b]. Se è stata usata la Tabella S-HA prima dell'Attacco Dichiarato, alcuni risultati sulla Tabella S-HA possono consentire all'Asse di ignorare le perdite per asterisco sulla CRT.

EFFETTI DEL COMBATTIMENTO CHE DANNO BENEFICIO ALL'ATTACCANTE

1. Bonus Armi Combinate	DRM -1 (terreno e condizioni meteo permettendo) [15.57]
2. Integrità della Divisione Panzer	DRM -1 per Divisione Panzer o Motorizzata che si qualifica [15.58]
3. Difensore con Segnalino Sbaragliare	DRM -1 [11.38.b]
4. Rifornimento del Difensore	DRM -1 se qualsiasi unità difendente, Artiglieria Fuori Rifornimento con relativo segnalino non possono dare supporto [15.56.a]
5. Effetti in Attacco dei Genieri	DRM -1* [15.53]
6. Supporto Aereo Ravvicinato (CAS)	- Valore CAS delle unità aeree dell'Attaccante [15.55]
7. Supporto di Artiglieria	[15.34]
• Asciutto, Gelo, Neve:	Piena Forza di Supporto
• Fango (o esagono difendente in Palude)	Metà Forza di Supporto (arrotondare per difetto)
• Fango Duraturo	Come il Fango, ma solo per gli esagoni influenzati
8. Artiglieria Super Pesante	-1 per unità ** [13.43 e 15.54]
9. Distruzione dei Bunker	Raddoppiare la Forza di Attacco di una unità AA o AG attaccante se il difensore è in una fortificazione non cittadella o città/città maggiore.
* Può solo compensare un DRM -1 del difensore per Cittadina (dove si applicano gli effetti del Fango o Neve), Città, Città Maggiore, fortificazione non distrutta, o Fiume.	
** Può solo compensare i DRM del difensore dove applicabile secondo 13.42.e e 15.54. I DRM combinati per Artiglieria e dei Genieri non possono eccedere i DRM del difensore per il terreno che si qualifica [15.53.b]	

EFFETTI DEL COMBATTIMENTO CHE DANNO BENEFICIO AL DIFENSORE

1. Terreno, Fortificazioni	Vedere la Tabella degli Effetti del Terreno [15.51]
2. No Rifornimento di Attacco	DRM +2 [15.56.b]; No supporto artiglieria o Artiglieria S-H [13.11.c], No Integrità Div. Panzer possibile con segnalino Fuori Rifornimento
3. Ordine No Ritirata del Difensore	DRM +1 [15.52]
4. CAS del Difensore	+ Valore CAS delle unità aeree del Difensore [15.55]
5. Supporto di Artiglieria	Come negli Effetti del Combattimento. Beneficio all'Attaccante [15.33]
6. Corazzata, AT Corazzata, AT motorizzata, AT, AA motorizzata o AA	Annulla CAB [15.57.a], possibile Attrito per Corazzati [16.33.a]

TABELLA DELLE FASI DI MOVIMENTO [10.11]			
ASSE			
Categoria dell'Unità	Fase di Movimento	Fase di Movimento Motorizzato	Fase di Movimento di Reazione
Unità con MA Motorizzata	Piena MA	½ MA	½ MA
Non motorizzata e Sci	Piena MA	No	No
Cavalleria	Piena MA	½ MA	No
MA arancione/verde/grigia	Piena MA	No	No
Flottiglia	Piena MA **	Piena MA **	No
(capacità di Infiltrazione) [11.42]	Piena MA **	Piena MA **	No
SOVIETICO			
Categoria dell'Unità	Fase di Movimento	Fase di Movimento Motorizzato	Fase di Movimento di Reazione
HQ	Piena MA	No	No
Unità con MA Motorizzata	½ MA	Piena MA	½ MA
Non motorizzata e Sci	Piena MA	No*	No
Cavalleria	Piena MA	½ MA	No
Attivata non motorizzata/sci	No	Piena MA	No
MA arancione/verde	Piena MA	No*	No
Treno Corazzato/Artiglieria RR	Piena MA **	Piena MA **	No
Flottiglia	Piena MA **	Piena MA **	No
(capacità di Infiltrazione) [11.42]	Si (Sci/Cav)	Si (Mot)	No
Note:	ABBREVIAZIONI: Cav = Cavalleria, Mot = MA Motorizzata		
<p>MA = Capacità di Movimento; ignorate le frazioni.</p> <p>No = Non è consentito alcun movimento in questa fase.</p> <p>* = Può essere attivata durante la Fase di Movimento Motorizzato da un HQ.</p> <p>** = Può muovere in qualsiasi fase, ma non entrambe.</p> <p>Non è consentito il movimento di un esagono nel Movimento di Reazione.</p>			

TABELLA DI CONVERSIONE DELLA CAPACITA' DI MOVIMENTO			
MA Normale	½ MA*	¼ MA*	1 ½ MA*
0	0	0	0
1	1**	1**	1 ½
2	1	1 ½	3
3	1 ½	2	4 ½
4	2	3	6
5	2 ½	3 ½	7 ½
6	3	4 ½	9
7	3 ½	5	10 ½
8	4	6	12
9	4 ½	6 ½	13 ½
<p>* Tutte le unità ignorano le frazioni ½ usando:</p> <ol style="list-style-type: none"> Movimento su strada o strada minore in terreno aperto con condizioni meteo Asciutto. Movimento su strada principale con condizioni meteo Asciutto o Gelo. Movimento su strada da unità che si qualificano su autostrade con qualsiasi condizione meteo. <p>** Il movimento di un esagono rende la MA ½ e ¼ non valida.</p> <p>Nota: La colonna MA ¼ si applica alle unità Motorizzate sovietiche che effettuano il Movimento Strategico (1/2 MA moltiplicato 1 ½).</p>			

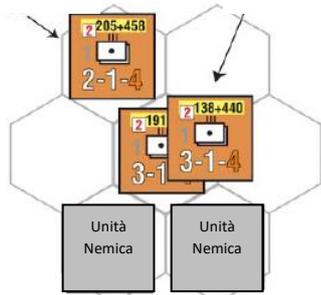
SUPPORTO DI ARTIGLIERIA ATTACCANTE E DIFENDENTE [13.0 e 15.3]

Disponibilità:



Le unità di artiglieria attaccanti danno supporto solamente agli Attacchi Dichiarati contro Esagoni Difendenti. Le unità di artiglieria del difensore danno supporto solo ad Esagoni Difendenti. Un Esagono Difendente è qualsiasi esagono con un segnalino Attacco Dichiarato. UN SOLO ATTACCO: Un'unità di artiglieria può dare la sua forza di supporto ad un solo attacco dichiarato per Fase di Combattimento. Le forze di Supporto non possono essere divise tra due o più Attacchi Dichiarati.

Può dare Supporto Solo forza di Difesa (Caso



Condizioni Qualificanti



1. SBARAGLIARE: Nessuna unità di artiglieria con segnalino Sbaragliare può dare supporto [11.38.a].
2. FUORI RIFORNIMENTO: Nessuna unità di artiglieria difendente con segnalino Fuori Rifornimento può dare supporto [6.35] a meno che non sia posta in Rifornimento da Attacco.



3. RAGGIO: Ogni unità di artiglieria (attaccante o difendente) deve trovarsi entro il raggio da un Esagono Difendente nell'Attacco Dichiarato cui sta dando supporto. Se il numero di esagoni tra l'Esagono Difendente e l'unità di artiglieria (contando l'Esagono Difendente – non contate l'esagono dell'unità di artiglieria) non eccede il raggio stampato sulla pedina dell'unità, può dare supporto [13.11.b].



4. RIFORNIMENTO DA ATTACCO: Indipendentemente dallo stato di rifornimento, ogni unità di artiglieria attaccante deve essere in grado di tracciare una LOC ad un ASP che dà Rifornimento da Attacco per poter dare supporto [13.11.c].

5. EZOC: A meno che non occupino un Esagono Difendente, le unità di artiglieria difendenti non possono essere in EZOC e dare supporto di artiglieria. Le unità di artiglieria attaccanti possono essere in EZOC [13.2].

6. Se un Esagono Difendente contiene solo unità di tipo artiglieria, nessuna di esse può dare la sua forza di supporto a qualsiasi Attacco Dichiarato. Possono usare solo la loro forza di difesa, sebbene le artiglierie amiche non adiacenti possano dare supporto al loro esagono. Vedere esempio a sinistra.

7. Nessuna unità di artiglieria può contribuire con la sua forza di supporto e con la sua forza di difesa allo stesso attacco dichiarato.

8. LIMITE ALLA FORZA DI SUPPORTO [13.13.b]: In qualsiasi Attacco Dichiarato, la forza di supporto dell'attaccante non può mai eccedere la forza di attacco e la forza di supporto del difensore non può mai eccedere la forza di difesa. I fattori di supporto eccedenti sono ignorati.

9. Artiglieria S-HA, Ferroviaria e Razzi: Un'unità con una "A" dopo la sua forza di supporto può dare supporto solo ad un attacco ed è soggetta alle restrizioni in 13.42.c/d, 13.33.b, o 13.32 rispettivamente.

Limitazioni per le Unità

QUATTRO UNITA' DI ARTIGLIERIA TEDESCHE: Sino a quattro unità di artiglieria qualificate dell'Asse possono dare supporto (attacco o difesa) [13.14.a].

Nota: Le unità di Artiglieria S-H dell'Asse non contano per il limite di quattro unità, ma possono essere usate solamente in situazioni speciali di attacco [13.14.b].

Unità di Artiglieria Alleate dell'Asse [13.31]:

a. A meno che non si trovino nell'esagono Difendente, le unità di artiglieria Alleate dell'Asse danno supporto alla difesa a metà forza (ignorate le frazioni) a qualsiasi nazionalità, inclusa la propria (l'artiglieria tedesca non viene ridotta).

b. Non più di due unità di artiglieria Alleate dell'Asse possono combinarsi per dare supporto difensivo ad un singolo Attacco Dichiarato.

c. Sino a due unità di artiglieria tedesche possono combinarsi (attacco o difesa) con unità di artiglieria Alleate dell'Asse oltre al limite di due unità di artiglieria Alleate dell'Asse.

SOVIETICO: Un'unità di artiglieria da difesa costiera o campale può SEMPRE dare supporto (attacco o difesa).

Questo limite incrementa ad un massimo di due se:

- entrambe sono nello stesso esagono Difendente, oppure:
- entrambe sono entro il raggio di comando dello STESSO HQ* non sotto interdizione, oppure:
- una può essere nell'esagono Difendente mentre la seconda entro il raggio ed in raggio di comando di un HQ* non sotto interdizione [13.15.b].

Si possono aggiungere sino a due artiglierie Razzi al limite di 1 (o 2). L'artiglieria Razzi non necessita di essere entro il raggio di comando di un HQ [13.15.b]. Tante unità di artiglieria RR [ed Artiglieria Navale; vedere Modulo Navale] quante si desidera possono essere aggiunte se tutte sono entro il raggio di comando da un HQ* Operazionale [13.15.c]

* L'unità di artiglieria non è entro il raggio di comando di un HQ Non-Op.

Vedere gli esempi di supporto di artiglieria nel Manuale del Giocatore.

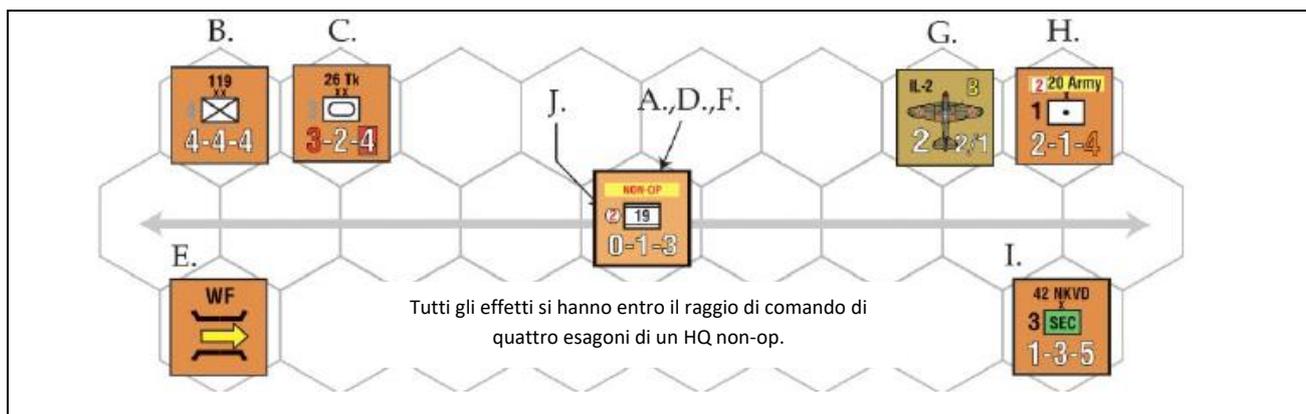
EFFETTI DEGLI HQ NON-OP [21.25 & 21.26]

Limitazioni agli HQ Non-Op:

- A. Non possono dare ordini di ritirata [21.25].
- B. Nessuna attivazione di unità motorizzata (anche Guardie) durante la Fase di Movimento Motorizzato Sovietica [21.25].
- C. Nessuna attivazione di unità con MA motorizzata durante la Fase di Reazione Sovietica [21.25].
- D. Non è consentita la Distruzione dei Ponti o porre nuovi capisaldi regolari eccetto porre i capisaldi "E" [21.26]. Nota: possibile la conversione ferroviaria.

Limitazioni entro il Raggio di Comando di HQ Non-Op (gli effetti del HQ Non-Op superano gli effetti degli HQ Operazionali in esagoni che si sovrappongono)

- E. Non si possono porre o muovere unità ponte. Possono essere completate [21.26].
- F. No raddoppio dei Punti Comando per gli Attacchi Obbligatori [21.25].
- G. No missioni sovietiche CAS o Interdizione (è ancora consentita l'intercettazione di missioni di Interdizione e CAS dell'Asse) [21.26.c].
- H. Non più di una unità di artiglieria sovietica, incluse quelle nell'esagono Difendente, può contribuire con la sua forza di supporto ad un esagono Difendente [21.25, 21.26.c].
- I. Rimuovete gli Ordini Obbligatori No Ritirata NKVD [21.25].
- J. Durante una Fase di Movimento o Movimento Motorizzato Sovietica, il numero di unità di terra sovietiche che iniziano il loro movimento entro il raggio di comando di un HQ Non-Op è limitato ad uno di meno del valore di recupero del HQ. Il HQ Non-Op può sempre muovere durante la Fase di Movimento.



TIRO DI DADO PER IL RECUPERO DEGLI HQ NON-OP [21.28]

Durante la Interfase del Turno di Gioco, tirate il dado per ciascun HQ Non-Op che si desidera. Se il risultato è pari o inferiore al doppio del Valore di Recupero del HQ, girate il HQ sul lato Operazionale (OP). Non vi sono DRM a questo tiro di dado. Se il HQ ha un segnalino Fuori Rifornimento, non raddoppiate il Valore di Recupero.

Tiro di dado ≤ doppio del Valore di Recupero



Tabella dei Rimpiazzi Sovietici [7.2]								
Tabella A GT 6 – 25					Tabella B GT 26 – 53			
Tiro di dado	# Capisaldi	Rimp. Tipo I	Altri Rimp.	Eventi	# Capisaldi	Rimp. Tipo I	Altri Rimp.	Eventi
1	1	4	A	M+S	2	6	A	M+S
2	2	4	V	R	2 + 1E	5	A	M+R
3	1 + 1E	3	V	2S	3	5	V	2S
4	2 + 1E	3	V	2S	2 + 2E	4	V	2S
5	2 + 1E	2	A	S+R	3 + 1E	4	A	M+2R
6	3 + 1E	2	-	M+2R	4	3	A	M+2R
7	3 + 1E	2	-	M+2R	4 + 2E	3	V	R
8	3	2	A	S	5	3	A	S
9	4	1	A	R	5 + 1E	2	V	R
10	4 + 1E	1	-	S	5 + 2E	1	V	S
11+	5 + 2E	1	V	R	6 + 2E	1	-	R

DRM:
 +1 Le condizioni meteo del turno sono Fango o Neve
 +1 Per ogni Attacco Obbligatorio non ancora effettuato
 Il DRM netto non può eccedere +3

Codici:
A = Riceve un Punto Rimpiazzi Tipo A
V = Riceve un Punto Rimpiazzi Aerei
M = Uno o due Attacchi Obbligatori
S = Porre uno o due esagoni in Rifornimento Generale o ricevere uno o due ASP. Si può effettuare uno di ciascuno se 2S

E = Ricevere il numero indicato di capisaldi aggiuntivi. Poneteli in una località amica con VP (solitamente una cittadina, città, città maggiore), oppure su o entro 5 esagoni da un esagono di città maggiore amico. Possono essere costruiti entro 5 esagoni da una città (non solo città maggiore) se una unità NKVD si trova in quella città nel periodo della costruzione.

R = Rilasciare due esagoni di Guarnigione per risultato R o pescate un Gruppo dal Pool Rinforzi Speciali per risultato R (o qualsiasi combinazione di entrambi, se 2R o 3R).

NOTA: Il giocatore sovietico riceve Punti Riorganizzazione Corazzati dalla Tabella dei Rimpiazzi solamente dal GT 6 al GT 21. A partire dal GT 22, i punti "A" sono punti Rimpiazzi Corazzati [vedere PB 3.54]

Tabella del Rifornimento Limitato dell'Artiglieria [13.53]	
Tiro di dado	Risultato
1-4	Non se ne spende nessuno
5+	Spendete 1 ASP
Tirate una volta per ogni ASP designato	
DRM:	
+1	Se vi sono 2 unità di artiglieria che tracciano al ASP
+2	Se vi sono 3 unità di artiglieria che tracciano al ASP
Nota: Se vi sono 4 o più unità di artiglieria che tracciano al ASP, il ASP è automaticamente consumato.	

Tabella della Riparazione dei Ponti [22.44.a]	
Tiro di dado	Risultato
8 o meno	Non Riparato
9 o più	Rimuovere 1 punto danno
DRM (cumulativi)	
+2	Se l'unità che ripara è un reggimento Genieri o brigata (qualsiasi livello di forza)
+1	Se vi è una seconda unità Genieri (qualsiasi livello di forza)
-3	Ponte Ferroviario (richiede un segnalino di capolinea ferroviario amico)

Carenza di Carburante dell'Asse [6.53]			
Tiro di Dado	Risultato	DRM (cumulativi):	
5 o meno	Passa	+2	In condizioni meteo Fango
6 o più	Fallisce	+1	Durante la Pausa Logistica
		+1	Se due o più unità della formazione sono Fuori Rifornamento

Rifornamento di Attacco dell'Asse [6.45]						Rifornamento di Attacco Sovietico [6.45]					
GT	Scenario					GT	Scenario				
	3	4	7	9	Resto		3	4	7	9	Resto
1-5	-	-	-	-	*	1-5	-	-	-	-	*
6-29	6	6	5	-	*	6-29	2	2	3	-	*
30-39	6	6	5	-	*	30-39	3	3	3	-	*
40-53	5	5	-	-	*	40-53	4	4	-	-	*
79-88	-	-	-	1	-	79-88	-	-	-	2	-
* Non si usa il Rifornamento di Attacco						* Non si usa il Rifornamento di Attacco					

Velocità di Conversione delle Ferrovie dell'Asse [PB 4.25]	
Per i GT 1-12	RCP per turno
Mappe A, B, C, L e W	10
Aggiuntivi entro i confini di Lituania, Lettonia ed Estonia	12
RCP massimi per linea	
Entro la Lituania, Lettonia ed Estonia	8
Entro la Russia	4
Per i GT 13-50	RCP per turno
Mappe A, B, C, L e W	6
Aggiuntivi entro i confini di Lituania, Lettonia ed Estonia	10
RCP massimi per linea	
Entro la Lituania, Lettonia ed Estonia	6
Entro la Russia	4
Nota: Un RCP conta come due punti quando viene speso interamente nella Mappa di Dettaglio [PB 4.24c]	

Tabella dei Piani di Vittoria dell'Asse [PB 7.0]	
Tiro di dado	Risultato
4 o meno	Cambiare a Piano OKH
5 o più	Proseguire con il Piano Hitler
DRM (cumulativi)	
+1	Per ogni Attacco Obbligatorio sovietico non ancora effettuato

Occupazione Obbligatoria dell'Asse [PB 3.61]
<ul style="list-style-type: none"> Ogni località VP richiede una unità di occupazione dell'Asse di un livello di forza in essa. Una locazione multi-esagono può essere ancora considerata occupata fintanto che un sufficiente numero di livelli di forza si trova in almeno uno degli esagoni.
<p>Note:</p> <ol style="list-style-type: none"> A partire dal GT 36, le unità di occupazione dell'Asse non sono più necessarie in Lettonia o Lituania. Se una locazione non ha la sua occupazione richiesta al termine dello scenario, il giocatore dell'Asse non può contare i VP per quella locazione. <ul style="list-style-type: none"> Le unità estoni possono fare da guarnigione alle locazioni in Estonia (ma solo in Estonia) [PB 3.62].

Tabella delle Condizioni di Vittoria [24.0]				
Livello di Vittoria	Totale Punti Vittoria			
	Scenario 2	Scenario 3 o 4	Scenario 7	Scenario 8
Strategica dell'Asse	13+	70+	20+	28+
Operazionale dell'Asse	9-12	62-69	15-19	19-27
Marginale dell'Asse	7-8	54-61	11-14	14-18
Marginale Sovietica	4-6	45-53	9-10	11-13
Operazionale Sovietica	2-3	40-44	5-8	7-1
Strategica Sovietica	1 o meno	39 o meno	4 o meno	6 o meno

I. Località Geografiche Catturate dall'Asse						
Mappa	Località	Esagono	GT Storico	Piano / VP		Catturato entro
				OKH	Hitler	
B	Kohtla-Jarve	4205	24	3	5	Qualsiasi GT
	Riga (si devono catturare entrambi gli esagoni)	1537 1637	5	4 2 0	4 2 0	GT 1-6 GT 7-8 GT 9+
	Tallinn	22047	34	5 4	6 4	GT 1-25 GT 26+
	Tartu	3819	11	1 0	1 0	GT 1-9 GT 10+
C	Daugavpils	5906	3	4 2	4 2	GT 1-3 GT 4+
	Kaunas	3620	3	3 0	2 0	GT 1-3 GT 4+
	Siauliai	3006	4	2 0	2 0	GT 1-4 GT 5+
L	Kokkorevo	4103	NC	3	5	Qualsiasi GT
	Kransnogvardeysk	3310	41	4 0	3 0	GT 1-36 GT 37+
	Luga	3222	33	3 2 1	2 1 1	GT 1-18 GT 19-28 GT 29+
	Novgorod	4423	28	5 3	5 3	GT 1-15 GT 16+
	Novaya Ladoga	5003	NC	3	6	Qualsiasi GT
	Oranienbaum	3006	NC	2 0	1 0	GT 1-42 GT 43+
	Pskov (W1407)	L1934 (W1407)	9	4 1	3 1	GT 1-10 GT 11+
	Shlisseburg	4105	40	3	4	Qualsiasi GT
	Staraya Russa	4529	24	3 1	4 2	GT 1-6 GT 17+
Tikhvin	6107	NC	2	9	Qualsiasi GT	
W	Kholm	4014	24	2 1	3 2	GT 1-26 GT 27+
	Vishnyy Volochek	6805	NC	9	4	Qualsiasi GT
	Oshtashkov	5613	NC	2	3	Qualsiasi GT
MAPPA DI DETTAGLIO	Kolpino	2706	NC	4	5	Qualsiasi GT
	Pushkin	2811	45	3	6	Qualsiasi GT
	Lo Smolny	1909	NC	8	2	Qualsiasi GT
	L'Università	1912	NC	3	1	Qualsiasi GT

L'Ammiragliato	2011	NC	7	1	Qualsiasi GT
Magazzini Badayev	2110	NC	5	1	Qualsiasi GT
Fabbrica Kirov	2112	NC	7	2	Qualsiasi GT
Fabbrica Obukhov	2209	NC	7	2	Qualsiasi GT

Note:

- NC = Non catturato nel periodo di questo gioco
- Qualsiasi esagono VP catturato quando è in effetto un livello VP superiore deve rimanere amico dell'Asse sino al termine dello scenario altrimenti il maggiore VP viene perso. Qualsiasi esagono VP perso in questo modo che viene in seguito ripreso dà solo i VP allora in essere per quel GT.

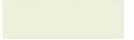
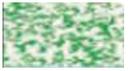
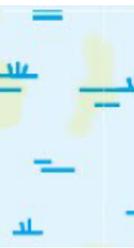
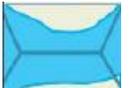
II. Eventi che Accadono entro gli Scenari		III. VP per Livelli di Forza/HQ Rimossi	
Eventi	Indipendentemente dal Piano tedesco	VP	Azione (indipendentemente dal Piano tedesco)
Ogni Attacco Obbligatorio sovietico non ancora effettuato per la fine di qualsiasi GT durante il quale l'Asse ha catturato un esagono VP [12.36]	+2	+2	Ogni HQ sovietico rimosso per rispettare i risultati del combattimento, come perdita, o non in grado di ritirarsi quando Sbaragliato.
Il giocatore sovietico pesca un Gruppo dal Pool Rinforzi Speciali [8.23]	+ #	+1	Per ogni HQ sovietico sciolto
Il giocatore dell'Asse pesca un Gruppo dal Pool Rinforzi Speciali [8.23]	- #	+1	Per livello di forza, unità sovietica Razzi Guardia (ignorate le altre Guardie)
Il giocatore dell'Asse sceglie di annullare il Piano Hitler (ogni volta). Prima volta: un qualsiasi GT tra 17-19; volta successiva: GT 27 [PB 7.2]	-2	+1	Per 6 livelli di forza sovietici Corazzati o di artiglieria. Assegnarlo quando il segnalino raggiunge la casella 6 sul Tracciato delle Perdite
Non rimane alcuna unità sovietica a Hiiumaa	+2	-1	Per 6 livelli di forza dell'Asse Corazzati o di artiglieria. Assegnarlo quando il segnalino raggiunge la casella 6 sul Tracciato delle Perdite
L'Asse controlla l'aeroporto di Saaremaa	+2	-4	Ogni divisione tedesca Panzer o motorizzata che ha tutti i suoi componenti nella Casella Quadri o Eliminati alla fine dello scenario

IV. Navi nella casella Eliminate	
Tipo di Nave	VP
Ogni BB sovietica	+3
Ogni CA o CL sovietico	+2
Ogni DL, DD o GB sovietico	+1
Ogni CL o ACD dell'Asse	-2

V. Uscita dell'Asse Scenario 2 (solamente)		
Le unità uscite non contano come eliminate e non possono rientrare in gioco [11.6]		
Area di Uscita	Requisiti	VP
Liepaja (C1101-1501)	L'Asse fa uscire MENO di 8 SP Uscita entro la fine del GT 2	-2
Riga (C3201-3601)	L'Asse fa uscire MENO di 18 SP Uscita entro la fine del GT 5	-2
Krustpils (C4601-4901)	L'Asse fa uscire MENO di 22 SP Uscita entro la fine del GT 5	-2
Rezekne (C6101-6401)	L'Asse non fa uscire una (1) Divisione Pz/Mot completa per la fine del GT 5	-2

Segnalini di Informazione

Attacco Dichiarato	Capolinea Ferroviario	Interruzione Ferroviaria	Interruzione Ferroviaria (esagoni multipli)	Segnalino MP Ferroviario
Caposaldo	Caposaldo In Costruzione	Condizioni Meteo	Livello di Interdizione	Turno di Gioco
Rifornimento di Emergenza	Fuori Rifornimento	Ponte Ferroviario Distrutto	Esagono Guarnigione	Linea Fortificata Distrutta
Riceve Rimpiazzi	Sbaragliare	Cittadella Distrutta	Attivato	Cintura Fortificata Distrutta
Ordini	Ritirata Aggiuntiva	No Ritirata	Limite Rete Stradale	Rete Stradale Meteo Brutto
Segnalino Registrazione Perdite	Segn. Registrazione Rimpiazzi	Scarsità di Carburante	Non Muovere	Segnalino Punti Vittoria

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO (TEC) [10.2]								
Terreno nell'esagono		Effetti sul Movimento				Effetti sul Combattimento ed Altri Effetti	Ordini del Difensore (e)	
		Asciutto	Fango	Gelo	Neve Ghiacciato			
	Aperto	1	2 (n)	1	2	Nessuno		
	Sabbia	2 (n)	2 (n)	2 (n)	2	Nessuno		
	Colline (l)	2	3	3	3	DRM +1 [15.51.a]		
	Montagne (l)	3	3 (n)	3	3 (n)	DRM +2 (supera il DRM Collina [15.51.a]), NO CAB/OR, Corazzati con AS rossa dimezzati.	SI	
	Alpino (l)	Non Motorizzato Motorizzato	3 P/3 (i)	3 P/3 (i) (n)	3 P/3 (i)	3 P/3 (i) (n)	Tutti con condizioni non-neve: Neve: 1. DRM +2 (supera il DRM Collina o Montagna nell'esa.) 2. NO CAB/OR, Corazzati con AS rossa dimezzati. 3. Le ZOC delle unità motorizzate non si estendono in eccetto attraverso lati di esagono attraversati da strada o Ferrovia. Proibito (le ZOC non si estendono attraverso)	SI
	Boschi (a)	Non Motorizzato Motorizzato	+1 +2	+1 +2	+1 +2	+1 +2	OT Non si applicano gli effetti dell'Interdizione. Si può applicare il Fango Duraturo [5.21]; in questo caso la LOC rifornimento è 5 esagoni se tracciata in/attraverso l'esagono [6.14.c].	SI
	Palude		2	2 (n)	1	2	Nessuno Riduce la LOC Rifornimento da 7 a 5 esagoni se tracciata attraverso l'esagono, non solo in (rimane 7 se tracciata su strada/autostrada). No OR a meno che Ghiacciato o lungo strada o ferrovia.	
	Acquitrino	Non Motorizzato Motorizzato	3 P/3 (i)	3 P/3 (i) (n)	2 3	2 3	Asciutto, Fango & Gelo: Ghiacciato: 1. Dimezzate il totale non artiglieria se si attacca da; dimezzate il totale supporto artiglieria se si spara in [15.41.a]. 2. Dimezzate il totale delle unità Motorizzate se si attacca in se non in grado di entrare nell'esagono [12.15.b]. 3. NO CAB/OR – a meno che lungo strada o ferrovia. 4. Le ZOC delle unità Motorizzate non si estendono in eccetto lati di esagono attraversati da strada o ferrovia. 5. Le unità Motorizzate/arancioni/verdi possono entrare/uscire solo attraverso lati di esagono attraversati da strada o ferrovia. 6. Non si può tracciare la LOC attraverso eccetto su strada o ferrovia (poi ridotta a 5 esagoni) Nessun effetto.	
	Mare Interno/ Lago/Acque Basse	(esagono) (lato di esa)	P (m) P (m)	P (m) P (m)	P (m) P (m)	P/2 P/NE	Proibito – no ZOC attraverso [se Ghiacciato: si ZOC attraverso, 2 MP]. Proibito sino a quando non è Ghiacciato, poi nessun effetto. No movimento navale o flottiglia. No OR se non Ghiacciato. Vedere 10.47b per attraversare lati di esagono. Possono muovere solo 2 PR ma con generi [15.53.a,d]	
	Mare (e Acque Basse nell'esagono) Consentito il movimento di Flottiglia		P (h)	P (h)	P (h)	P	Proibito. Le ZOC non si estendono attraverso a meno che Ghiacciato (parte acque Basse). Vedere sopra per le restrizioni di movimento in Acque Basse.	
	Costiero Consentito il movimento di Flottiglia		OT	OT	OT	OT	Consentito l'Assalto Anfibio eccetto durante Neve.	

	Cittadina (l)	OT	OT	OT	OT	Asciutto o Ghiacciato: OT; Fango o Neve: DRM +1: gli effetti dei Genieri [15.53.a] possono annullarlo. * Gli ordini di Ritirata possono essere posti solo con condizioni meteo Fango o Neve.	SI*
	Città (nome in Rosso) (l)	½	½	½	½	DRM +1; Genieri [15.53.a] o S-HA possono annullarlo. Corazzati in attacco con AS rossa dimezzati. Consentita la Distruzione dei Bunker [15.44]. No CAB/OR. Vedere nota (e).	SI
	Città Maggiore (nome in Rosso / sottolineato) (l)	½	½	½	½	DRM +1; Genieri [15.53.a] o S-HA possono annullarlo. Corazzati in attacco con AS rossa dimezzati. Consentita la Distruzione dei Bunker [15.44]. No CAB/OR. La ZOC non si estende in, o tra, esagoni di città maggiore.	SI
	Strada Minore (b, o) (terreno aperto) (altro terreno)	½ 1	2 (n) OT (c)	1 1	2 2	OT	
	Strada Principale (o)	½	1	½	1	OT	
	Autostrada (j, o)	½	½	½	½	OT	
	Ferrovia (d)	OT	OT	OT	OT	OT	
	Lato di Esagono di Fiume Movimento di Flottiglia proibito	+1	+2	+1	+1	Non Ghiacciato: DRM +1 e no CAB se TUTTE le unità attaccanti attaccano attraverso il lato di esagono: Effetti dei Genieri [15.53.a]. Ghiacciato: Nessun beneficio; ignorate tutti i costi in MP per attraversare.	
	Lato di Esagono di Canale (movimento di Flottiglia proibito consentito nei lati di esagono con barrette)	+1	+2	+1	+1	Non Ghiacciato: DRM +1 e no CAB se TUTTE le unità attaccanti attaccano attraverso il lato di esagono: Effetti dei Genieri [15.53.a]. Ghiacciato: Nessun beneficio; ignorate tutti i costi in MP per attraversare.	
	Lato di Esagono di Fiume Maggiore (g) Consentito il movimento di Flottiglia	Non Ghiacciato – vedere 14.45.c Ghiacciato +1				Non Ghiacciato: Tutte le unità non di artiglieria che attaccano attraverso dimezzano. No CAB/OR se tutte le unità attaccanti attaccano attraverso il lato di esagono. No ZOC attraverso se non Ghiacciato. No ritirata attraverso lati di esagono senza ponte, eccetto per 16.47e. Ghiacciato: Nessun beneficio; si può attraversare con +1 MP. Si può fare OR attraverso. DRM +1 se tutti attaccano attraverso i lati di esagono.	
	Ponte (indicato solo su fiume maggiore) (implicito in altre strade/RR)	Annulla il costo per attraversare un Canale, Fiume o Fiume Maggiore				Usate gli Effetti sul Combattimento applicabili per Fiume Maggiore / Fiume / Canale in questione. Le ZOC non si estendono sui ponti.	
	Confine Nazionale Confine Gruppo di Armata Confine Zona di Mare	OT	OT	OT	OT	OT	
	Porto Minore (k) Porto Maggiore (k)	OT	OT	OT	OT	OT	
	Esagono Punti Vittoria	OT	OT	OT	OT	OT	
	Caposaldo Nemico (l)	+1	+1	+1	+1	DRM +1; [DRM +2 se costruito su una linea fortificata ed entro 4 esagoni da una città/città maggiore (solo sovietico)]. I Genieri [15.53.a] o S-HA [13.44] possono annullarlo. Consentita la Distruzione dei Bunker [15.44]. No CAB [11.35 per OR]. La LOC nemica non può passare attraverso sino a quando non è distrutto.	SI
	Linea Fortificata Sovietica (l)	+1 solo Asse				DRM +1; [DRM +2 sotto alcune condizioni, Capisaldi] se TUTTE le unità attaccanti attaccano attraverso; i Genieri [15.53.a] o S-HA [13.44] possono annullarlo. Consentita la Distruzione dei Bunker [15.44]. No CAB [11.35 per OR]. Non si può tracciare la LOC attraverso se non distrutta.	SI

	Cintura Fortificata Sovietica (f, l)		DRM +1; i Genieri [15.53.a] o S-HA [13.44] possono annullarlo. Cumulativo con fiume o canale. No ZOC dell'Asse in. Consentita la Distruzione dei Bunker [15.44]. No CAB/OR] quando attaccato da qualsiasi direzione. Non si può tracciare la LOC attraverso se non distrutta.	SI
	Cittadella Sovietica o Isola Fortificata (l)		DRM +1; [18.5] i Genieri [15.53.a] o S-HA [13.44] possono annullarlo. No CAB/OR]. I difensori sovietici sono raddoppiati sino a 3 punti difesa, le ZOC non si estendono in o fuori da; Corazzati dell'Asse dimezzati. Le unità sovietiche dentro sono sempre in Rifornimento Generale e non soggette alla Resa. Le unità dentro possono ignorare i risultati di ritirata senza perdita aggiuntiva. Non si può tracciare la LOC dell'Asse attraverso se non distrutta.	
Note alla Tabella degli Effetti del Terreno: "Strada" fa riferimento a qualsiasi Autostrada, strada principale e/o strada minore.		ABBREVIAZIONI: OT = Vale l'altro terreno nell'esagono P = Proibito OR = Sbaragliare NE = Nessun Effetto RR = Ferrovia		
Se si applicano condizioni Fango ad un esagono:	Un'unità Motorizzata esercita una ZOC nell'esagono influenzato solo attraverso un lato di esagono attraversato da una strada (qualsiasi) o esagoni adiacenti di cittadina/città. Non si possono porre Ordini di Ritirata aggiuntivi.			
Se si applicano condizioni Ghiacciato:	La capacità di movimento delle unità motorizzate dell'Asse viene ridotta di 1 e le unità Sciatori pagano solo 1 MP per entrare in esagoni di terreno Aperto, Collina, Palude o Acquitrino. Una ZOC si estende attraverso un lato di esagono di fiume, lago, o acqua bassa dove non la esercita quando non è ghiacciato (3.24.b).			
(a) Tutte le unità sovietiche spendono un MP di meno.	(g) Tutta l'Artiglieria ed S-HA può attraversare solo sui ponti (strada e ferrovia) o su unità ponte.	(k) Caricare/Scaricare: Vedere la Tabella delle Caratteristiche del Porto.		
(b) La S-HA può muovere su strade minori solo durante turni di Asciutto e Ghiacciato dove non vi sono condizioni Fango, alla velocità di 1 MP per esagono.	(h) Eccezione: Movimento Unità Navali, Movimento Trasporto Navale, Flottiglia, Assalto Anfibo.	(l) Il DRM per la città o città maggiore (o cittadina con Fango e Neve) è in aggiunta al DRM per collina, montagna o Alpino. Le Flottiglie da sole nell'esagono non beneficiano del DRM Caposaldo.		
(c) Ignorate i Boschi.		(m) Eccezione: Flottiglia sovietica, Assalto Anfibo.		
(d) Il costo del terreno Boschi viene ridotto di uno per l'Asse quando muove lungo una ferrovia. Annulla il costo per attraversare i fiumi e fiumi maggiori.	(i) Costa alle unità Motorizzate/MP Arancione/Verde gli MP indicati entrare in un esagono Alpino o di Acquitrino lungo una ferrovia. Se si muove lungo strada, usate la velocità della strada in questione.	(n) 1 MP aggiuntivo per tutte le motorizzate e con MA in Arancione e Verde eccetto Corazzate sovietiche.		
(e) Questa colonna indica anche il terreno che conferisce No Ritirata automatica NKVD ai difensori sovietici [21.51.a].		(o) La velocità di movimento su strada (o autostrada) non è consentita in ZOI in qualsiasi terreno eccetto Boschi (anche se vi sono cittadine o fortificazioni nell'esagono). I ponti attraverso fiumi o fiumi maggiori in terreno sotto interdizione non possono essere usati a meno che uno o entrambi gli esagoni di attraversamento non contengano terreno non sotto interdizione. Le unità non possono usare un'unità ponte (o traghetto) dove entrambi i lati di esagono sono influenzati da ZOI.		
(f) Beneficio difensivo solo al sovietico. La ZOC dell'Asse non si estende in sino a quando non è distrutto (occupato o no) [18.3].	(j) Restrizioni per l'Asse: Solo le unità dell'Asse seguenti possono usare la velocità di movimento su Autostrada: tutte le unità motorizzate ed unità con MA in Arancione e Verde. Per tutte le altre unità dell'Asse il movimento viene determinato dall'altro terreno nell'esagono.			

EFFETTI SULLA TABELLA DEL MOVIMENTO											
	IL MOVIMENTO E' CONSENTITO:						UN'UNITA' CHE MUOVE:				
	Quando Fuori Rifornamento	In turni di Asciutto	In turni di Fango	In turni di Gelo	In turni di Neve	In turni di Ghiacciato	Può entrare in EZOC	Deve pagare +1 MP per entrare in EZOC	Deve fermarsi quando entra in EZOC	Può muovere direttamente da EZOC ad EZOC	Può uscire da EZOC e poi rientrare in EZOC
Fase di Movimento	S ¹	S	S	S	S ³	S ^{2,14}	S	S ⁷	S ⁸	N ⁹	S ¹¹
Fase di Movimento Motorizzato	S ¹	S	S	S	S ³	S ³	S	S ⁷	S ⁸	N ⁹	S ¹¹
Fase di Movimento di Reazione	N	S	S	S	S ³	S ³	S ⁶	N	S	N	N
Movimento di Infiltrazione	S	S	N	S	S	S	S	N	S	S	-
Movimento di Un Esagono	S	S	S	S	S	S	S	N	S	N	-
Sbaragliare	S	S	N	S	N ¹² /S ¹³	N ¹² /S ¹³	S	S ⁷	N ¹⁰	N	N ¹¹
Movimento Strategico	N	S	S	S	S	S	N	-	-	-	-
Movimento Ferroviario	N	S	S	S	S	S	N	-	-	-	-
Movimento di Treno Corazzato	-	S	S	S	S	S	S	S	S	N	N ¹¹
Movimento di Flottiglia	-	S ¹⁵	S ¹⁵	S ¹⁵	S ^{15,16}	N	S	S	S	N	N ¹¹
Un'unità esercita una ZOC	S	S	S ⁴	S ⁵	S ⁵	S ⁵	-	-	-	-	-

Abbreviazione: EZOC = ZOC nemica S = Sì N = No

Note:

1 = -2 MP dalla MA stampata (eccezione: Cavalleria [6.35])	6 = La EZOC deve essere esercitata in un Esagono Difendente di un combattimento dichiarato.	11 = Si deve entrare in uno o più esagoni non in EZOC prima di rientrare in un esagono in EZOC.
2 = -1 MP da MA stampata per tutte le unità dell'Asse con MA motorizzata, Arancione o Verde [5.24.a]	7 = Eccezioni: (1) Infiltrazione, (2) movimento di un esagono, (3) quando un gruppo che sbaraglia entra in un esagono bersaglio.	12 = Asse
3 = -1 MP dalla MA stampata per tutte le unità dell'Asse con MA motorizzata [5.24.a, 10.37.b]	8 = Eccezione: vedere Sbaragliare [11.3].	13 = Sovietico
4 = Tutte le unità con MA motorizzata ed Arancione esercitano le ZOC solo in esagoni adiacenti di cittadina, città e strada e ferrovie collegate (non in esagoni di città maggiore) [3.24.a].	9 = Eccezione: Movimento di Infiltrazione Motorizzato dell'Asse. Movimento di Infiltrazione delle unità cavalleria o sciatori dell'Asse e Sovietiche.	14 = Le unità Sciatori pagano solo 1 MP in terreno Aperto, Collina, Palude o Acquitrino [5.24.b].
5 = Terreno in precedenza proibito ora soggetto a ZOC [3.24.b].	10 = Può essere possibile il movimento dopo aver Sbaragliato con successo.	15 = Se Tempeste, non è consentito alcun movimento e non può attaccare [22.54.c]. Può essere soggetto al riposizionamento [22.55].
		16 = Non è consentito il Movimento di Flottiglia [22.54] in turni di Ghiacciato [5.23] o Neve [5.22].



Gruppo Armate Nord, 1941

Tedesco

Tracciato della Riduzione dei Livelli di Forza dell'Armata

1/1 Pz 2 6-4-7	11/8 Pz 2 6-3-7	10/8 Pz 2 8-7-7	29/12 Pz 2 8-7-7	27/19 Pz 2 8-6-7	21/20 Pz 2 9-6-7	1 6 8-9-5	11 6 8-9-5	12 6 8-9-5	21 6 8-9-5	30 6 8-9-5	32 6 8-9-5	58 6 8-9-5	61 6 8-9-5
1/1 Pz 1 2-2-7	11/8 Pz 1 2-2-7	10/8 Pz 2 4-3-7	29/12 Pz 2 4-3-7	27/19 Pz 2 4-3-7	21/20 Pz 2 4-3-7	1 4 4-5-5	11 4 4-5-5	12 4 4-5-5	21 4 4-5-5	30 4 4-5-5	32 4 4-5-5	58 4 4-5-5	61 4 4-5-5
93 6 7-9-5	96 6 7-9-4	121 6 7-8-5	122 6 8-9-5	123 6 7-8-5	126 6 7-8-5	183 6 7-9-5	212 6 7-9-5	215 6 7-9-5	217 6 7-9-5	223 6 7-8-5	227 6 7-9-5	251 6 8-9-5	253 6 7-9-5
93 4 4-5-5	96 4 4-5-4	121 4 4-4-5	122 4 4-5-5	123 4 4-4-5	126 4 4-4-5	183 4 4-5-5	212 4 4-5-5	215 4 4-5-5	217 4 4-5-5	223 4 4-4-5	227 4 4-5-5	251 4 4-5-5	253 4 4-5-5
254 6 7-9-5	269 6 7-9-5	290 6 7-8-5	291 6 7-8-5	250 Span 6 7-9-5	207 SICH 4 2-6-4	281 SICH 4 2-6-4	285 SICH 4 2-6-4	Pol 6 8-8-5	1/SS TK 2 4-5-7	3/SS TK 2 4-5-7			
254 4 4-5-5	269 4 4-5-5	290 4 4-4-5	291 4 4-4-5	250 Span 4 4-5-5	207 SICH 2 0-2-5	281 SICH 2 0-2-5	285 SICH 2 0-2-5	Pol 4 4-4-5	1/SS TK 2 2-2-7	3/SS TK 2 2-2-7			

Sovietico

3 Tk 6 6-4-5	28 Tk 6 6-4-5	3 Gd 4 5-5-4	4 Gd 4 5-5-4
3 Tk 2 2-2-6	28 Tk 2 2-2-6	3 Gd 3 2-2-4	4 Gd 3 2-2-4
32 5 5-6-4	65 5 6-6-4	70 5 6-6-4	92 5 6-6-4
32 3 2-2-4	65 3 2-2-4	70 3 2-2-4	92 3 2-2-4

Tracciato dei Danni Navali

Tedesco

Leipzig CL 2-3-0-3	Emden CL 2-3-0-3	EVO T 0-2-2-2	Fah-128 T 2-2-3-2	Misar ACD 3-3-0-2	Vaino ACD 3-3-0-2

Sovietico

DM Rev BB 5-7-0-2	Marat BB 5-7-0-2	Kirov CL 3-5-0-3	Maksim Gorky CL 2-5-0-3	Pełopodvol CA 2-3-0-0	Minsk DL 1-3-1-4	Leningrad DL 1-3-1-4	Div-1 DD 2-3-2-4	Div-2 DD 2-3-2-4

Tracciato del Movimento Navale Fuori Mappa

Mappa della Zona di Mare

Casella Porto Fuori Mappa dell'Asse

Porti Baltici
Adiacente alle Zone di Mare di Courland e Moonsund

Casella Porto Fuori Mappa Sovietica

Hango
Adiacente alle Zone di Mare di Moonsund e Golfo di Finlandia

Div-3 DD 2-3-2-4	Div-4 DD 2-2-2-4	Div-5 DD 2-2-2-4	KBP GB 1-3-3-3	LVT GB 1-2-2-2	T-1 T 0-2-4-3	T-2 T 0-2-4-3	T-3 T 0-2-4-3	T-4 T 0-2-4-3	T-5 T 0-2-4-3

Carta dello Scenario Uno – Scenario #1: La Battaglia di Soltsy (scenario di apprendimento)

All'inizio:

10/R Pz 2 8-7-7	8/R Pz 2 3-3-7	59/R Pz 2 3-2-9	8/3M 2 4-4-7	678 1 1-1-7	893 1 3-1-5
3032			2933		

At Start:

BT 110C F 2 2-1-1	DUMMY AIR UNIT x1 Ready Box	28/R Pz 2 3-3-7	53/3M 2 3-2-9	BT 109F F 4 4-0-1	Ju 88 B 3 3-1-1
2933*		x1 Ready Box			

*Note-GT 11 units enter in the Axis Motorized Movement Phase

GT 13		GT 14	
1/SS TK 2 4-5-7	29/3M 2 4-4-7	2 N 2 2-2-5	3/SS TK 2 3-3-7
2933		2928	
		SS TK 2 3-2-9	
		616 1 1-1-7	
		2933	

All'inizio

3 Tk 3 4-3-5	42/21 Tk 2 3-2-5	237 4 4-5-4	202 3 2-2-4	5 2 2-1-8	OPERATIONAL 2 0-1-5
3330		3527		3630	
3729					

All'inizio

1 Min 2 3-3-5	614 1 1-1-5	21 Tk (-) 4 5-3-5	MG 2 ?-?-?
3827		3830	
3927			

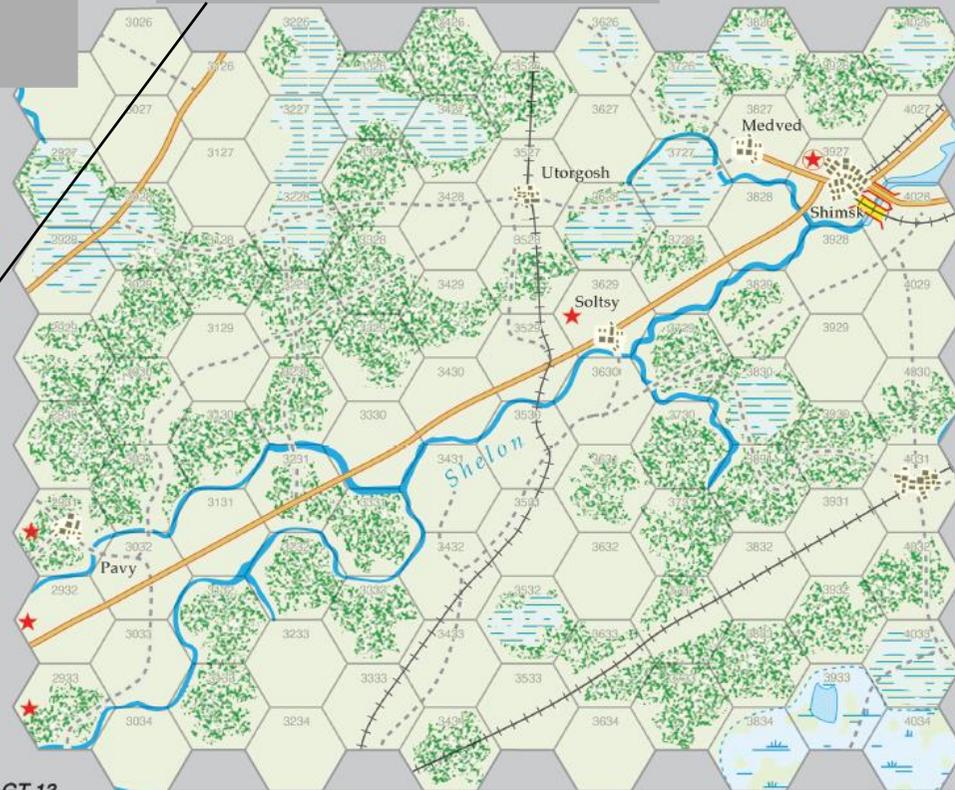
GT 12			GT 13		
70 5 6-6-4	I-16 F 1 0-0-0	SB B 1 1-1-1	DUMMY AIR UNIT x1	180 4 3-4-4	183 3 2-2-4
3526 or 3626		x2 Ready Box		3234, 3333, 3434 or 3533	

Tracciato dei Turni

Jul 12-13	Jul 14-15	Jul 16-17	Jul 18-19
11	12	13	14

Le Condizioni Meteo sono Asciutto (no tempesta) per tutti i turni

* Nota: le unità del GT 11 entrano nella Fase di Movimento



Note:

1. Nessuna delle parti riceve rimpiazzi o nuovi capisaldi.
2. Effettuate la Prontezza Aerea ogni turno a partire dal GT 12.
3. Le unità di entrambe le parti hanno sempre Rifornamento Generale e Rifornamento di Attacco. Le MSU ed i Depositi non si usano.
4. No movimento Ferroviario, movimento Strategico, o conversione delle Ferrovie.
5. Ignorate la Resa Sovietica [BSR 20.0].
6. 1 VP (ciascuno) viene assegnato per il controllo degli esagoni 29311, 2932, 2933 e 3629 (Soltsy)
7. 1 VP se l'Asse occupa 3927 o 1 VP per uno o più esagoni adiacenti all'esagono 3927 (Shimsk) che è occupato dall'Asse.

Condizioni di Vittoria

1. Il giocatore dell'Asse vince se ha 5 VP al termine dello scenario.
2. Il giocatore sovietico vince se il giocatore dell'Asse ha 4 VP o meno alla fine dello scenario.

Casella Pronte



Scheda di Piazzamento Sovietica Uno - fronte

Scenario #2 Gruppo Armate Nord e Scenario #3 Campagna

* Non Muove GT 1 ** Non Muove GT1 o GT2 ° Unità Storica *180 MG

All'Inizio: Mappa C

1/105 NKVD 1 BDR ^a	10 4	2/105 NKVD 1 BDR ^a	98/10 2	286/90 2	1/106 NKVD 1 BDR ^a	2/106 NKVD 1 BDR ^a	46/23 Tk 2	90 4	486/125 2	23 Tk (-) 4	125 3	51 1	657/125 2	328/48 2	9 2	28 Tk 4	1/107 NKVD 1 BDR ^a
1-1-5	4-5-4	0-1-5	1-1-4	1-1-4	1-1-5	0-1-5	2-2-5	4-4-4	1-1-4	6-4-5	2-2-4	1-1-5	1-1-4	1-1-4	2-4-3	6-4-5	1-1-5
1105	1406	1508	1709	1812	1913	2015	2105	2111	2113	2208	2312	2314	2314	2417	2510	2607	2619

523/188 2	OPERATIONAL 2	202 4	MSU 1 ^N	2/107 NKVD 1 BDR ^a	2 47 1	Jun-MG 2	5 4	33 4	10 2	NWF 2	14 1	Dump 4 ^N	48 3	MSU 1 ^N	188 4	2 402 1	3/2 Tk 3
1-1-4	0-1-5	4-4-4	0-0-8	0-1-5	1-1-5	?-?-?	4-5-4	4-5-4	1-1-8	2-2-5	1-1-3		1-2-4	0-0-8	3-4-4	2-1-4	4-5-5
2624	2705	2710	2710	2721	2809	2824°	2919	2921	3006	3006	3006	3006	3009	3009	3024	3108	3112

10 2	73 1	11 4	NWF	15 2	2 Tk (-) 4	MSU 1 ^N	2 615 1	1 NKVD 2	743 1	OPERATIONAL 2	41/84 2	201/84 2	382/84 2	23 4	2 448 1	10 Abn 2	110 NKVD 1 SEC
2-3-5	1-1-5	4-4-4		2-1-8	5-4-5	0-0-8	1-1-4	3-3-5	1-1-3	0-1-5	2-2-4	2-2-5	2-2-4	4-4-4	2-1-5	2-2-5	0-1-5
3122	3205	3308*	3318	3413	3513	3519	3620	3620	3621	3720	3820*	3920*	3920*	4017	4619	5705**	5906**

Dump 4 ^N	201 Abn 2	OPERATIONAL 1	2 429 1	9 Abn 2	46 Tk 3	42 Tk 2	185 3
	2-3-5	0-1-5	1-1-4	2-2-5	4-2-5	2-2-5	2-2-5
5906	6005**	6203**	6401**	6804**	7003**	7003**	7003**

SOVIET REPL	SOVIET REPL	Step Losses x1	Armor Rebrg Points (PB 3.3)	Mandated Attacks Not Yet Made
0	0	0	0	2
Set at				

MSU 1 ^N	Dump 4 ^N	Interdiction Level 2
0-0-8		2705 3720 6203
10 MAX Include 3 All'Inizio	7 MAX Include 2 All'Inizio	

	Capisaldi sulla Mappa All'inizio (x10)
1105	2624
1709	2710
1812	2721
2113	3006
2314	3513

	Esagono Segnalino	Punta verso
1206	→	1205
1915	→	2015
2523	→	2623

Jun 22-23 1	Jun 24-25 2	Jun 26-27 3	Jun 28-29 4	Jun 30-Jul 1 5
DRY	D	DRY	D	DRY
D	DRY	D	DRY	D
D	D	DRY	D	M

Possibile distruzione ponti sovietica (PR 4.47)

Le Condizioni Meteo sono Asciutto (no tempesta) per tutti i turni

- Note:**
- L'Area della Mappa è a nord del AGB.
 - Fate riferimento a PB 4.1 "Preparazione per l'Invasione".
 - Rinforzi e Rimpiazzi (GT 1-5)
 - Il giocatore sovietico non riceve rimpiazzi.
 - Il giocatore sovietico non riceve rinforzi.
 - Nessun giocatore riceve nuovi ASP.
 - Rifornimento (GT 1-5)
 - Le unità di entrambe le parti hanno sempre Rifornimento Generale
 - Si usano le MSU ed i Depositi per il Rifornimento di Attacco.
 - Non consentito a nessuna delle parti (GT 1-5):
 - Movimento ferroviario.
 - Conversione ferroviaria.
 - Effettuate la Prontezza Aerea ogni turno a partire dal GT 2.

Gruppi Rinforzi Speciali (Scenari 3 e 4)

GT 6-39 Gruppo 1 2 VP eW		GT 18+ Gruppo 1 2 VP eW		GT 10-45 Gruppo 2 2 VP eL or eW		GT 12-20 Gruppo 3 0 VP L-3401		GT 12-20 Gruppo 4 0 VP L-3401		GT 20-33 Gruppo 6 2 VP L-3707			
GT 21-26 Gruppo 5 2 VP eL Le unità entrano usando il Movimento Ferroviario ma non contano per la Capacità Ferroviaria Esa Città LENINGA DO x3 Note 6						GT 24-53 Gruppo 7 4 VP L-3406 (See PB 5.9) x3							
GT 25-53 Gruppo 8 1 VP Casella Pronte		GT 21-53 [PB 3.3] Gruppo 9 0 VP Casella Quadri											
GT 27-40 Gruppo 10 3 VP eL Le unità entrano usando il Movimento Ferroviario ma non contano per la Capacità Ferroviaria						GT 32-40 Gruppo 10 3 VP eL Note 6							
GT 31-53 [PB3.43] Gruppo 11 0 VP Casella Quadri						GT 32-45 Gruppo 12 2 VP eL or eW		GT 37-45 Gruppo 12 2 VP eL or eW		GT 45 Gruppo 12 2 VP eL or eW			
GT 33-53 Gruppo 13 VP: 1, 1 for both, 1 for both, x3 1 per tutti e 3 Il gruppo Karelia entra TUTTO da L-3401 eccetto le 3 unità Jun-MG (porle sulla mappa L), vedere PB 5.4.				GT 33-39 Gruppo 14 2 VP eL or eW				GT 36-45 Gruppo 15 1 VP Qualsiasi esagono di Leningrado					
GT 38-46 Gruppo 16 0 VP eW		GT 44-47 Gruppo 17 2 VP Una ciascuna in qualsiasi esagono di Leningrado				GT 45-47 Gruppo 17 2 VP Una ciascuna in qualsiasi esagono di Leningrado				GT 47-53 Gruppo 18 2 VP Casella Volato (da AGC)		GT 49-53 Gruppo 19 2 VP eW	

Note:
 6. Gli Attacchi Obbligatori sono aggiunti al tracciato dei turni nel GT successivo alla prima entrata delle Unità del Gruppo.
 7. Le unità storiche erano 4, 126 e 427. Pescatele a caso da un Pool di 12 all'inizio dello scenario.



Scheda di Piazzamento Sovietica Uno - retro

Scenario #8 Assalto a Leningrado

[XXX] Guarnigione

All'Inizio: Mappa L

5 Naval 2 3-3-4	125 4 4-4-4	2 Naval 1 1-2-0	3 33 1 2-1-0	11+12 Nav 1 1-2-0	3 37 1 2-2-0	145 Zap 1 1-1-4	3 Izhora 1 2-1-3	OPERATIONAL 2 0-1-5	2 Naval 2 2-2-4	2 47 1 1-1-5	2 519-541 1 2-1-5	268 3 2-2-4	2 Latvian 2 1-1-5	4 13 1 2-1-0	2 LDNO 4 5-3-3	MG 2 ?-?-?	4 12 1 2-1-0
2407	2507	2605	2705	2805	2806		2807	2904	2907	3004							
2 KBF 1 0-1-0	1 Naval 1 1-2-0	2 14 1 2-1-0	3 Marat 5-7-0-2	4 Okt Rev 5-7-0-2	7 Minsk 1-3-1-4	3 48 1 1-2-4	78 Zap 1 1-1-4	51+110 0 1-1-48	Flot 2 0 1-1-16	281 4 3-4-4	2 73 1 1-1-5	MG 2 ?-?-?	3 11 3 2-2-4	4 11 1 2-1-0	2 15 1 2-1-0	3 Kirov 3-5-0-3	2 Div-3 2-3-2-4
3005			3006			3007			3008	3103	3104	3105					
6 Naval 1 1-1-3	MG 2 ?-?-?	1 LGDNO 3 2-2-3	118 3 2-2-4	191 3 2-3-4	3 LGDNO 4 4-3-3	4 MG 2 0-2-0	MG 2 ?-?-?	500 2 2-2-4	690 1 1-1-5	Sayhiv 1 1-3-5	3 A 1 2-1-0	2 LGDNO 4 3-3-3	MG 2 ?-?-?	MG 2 ?-?-?	1 Tk (-) 4 5-4-5	126 MG 2 0-2-0	MG 2 ?-?-?
3106	3107	3108	3208		3209		3308		3310	3409	3410						
MG 2 ?-?-?	56 Zap 1 1-1-4	177 3 2-2-4	247 MG 2 0-2-3	MG 2 ?-?-?	237 3 2-3-4	70 3 2-2-4	90 4 4-4-4	111 3 2-3-4	48 Zap 1 1-1-4	115 4 3-4-4	Flot 1 0 1-1-16	2 302 1 1-1-2	1 NKVD 3 2-2-5	Ladoga 1 1-1-3	Mappa di Dettaglio Leningra DO	109 NKVD 1 0-1-5	2 Leningrad 1-3-1-4
3412	3414	3415	3509	3511	3610	3611	3612	3613	3905	3906	4002	4004	4005	4104	In-1702	In-1909	
107 1 2-1-5	3 Makin Gorky 2-5-0-3	3 Prepodovski 2-3-0-0	1-1 0-2-4-3	1-2 0-2-4-3	2 Div-1 2-3-2-4	12 0 0-1-48	11 0 0-1-48	LF 2 2-2-5	2 101-108 1 2-1-5	2 301 1 1-1-2	2 Div-2 2-3-2-4	6 LDNO 4 3-2-3	OPERATIONAL 1 0-1-4	MG 2 ?-?-?	MG 2 ?-?-?	MG 2 ?-?-?	MG 2 ?-?-?
In-2003	In-2013			In-2107	In-2212	In-2213	In-2215	In-2217	In-2303	In-2307	In-2310	In-2312	In-2315	In-2317	In-2507	In-2511	
2 704 1 1-1-4	MG 2 ?-?-?	51 1 1-2-5	58 Zap 1 1-1-4	20+47 Mor 1 3-1-4	1 LVF 1-2-2-2	OPERATIONAL 2 0-1-5	MG 2 ?-?-?	51 NKVD 1 0-1-5	MG 2 ?-?-?	86 1 1-2-5	MG 2 ?-?-?	MG 2 ?-?-?	84 1 1-2-5	2 24+28 1 2-1-5	4 LDNO 4 4-3-3	MG 2 ?-?-?	24 MG 2 0-1-0
In-2512	In-2514	In-2515	In-2603	In-2604	In-2606	In-2607	In-2611	In-2703	In-2705	In-2710	In-2805	In-2807	In-2808	In-2811	In-2905	In-2909	In-2911
168 4 5-5-4	MG 2 ?-?-?	MG 2 ?-?-?	20 MG 2 0-2-0	14 1 1-2-5	Mappa di Dettaglio Leningra DO	2 NMAP 1 1-2-0	115 1 1-2-0	Vyborg 3 2-3-2	194 1 1-2-0	12 FOT 2 2-2-5	3 1/NMAP 1 2-1-0	Primor 3 2-3-2	167 NKVD 1 1-1-5	189 1 1-2-0	Vasilko 3 2-3-2	168 NKVD 1 1-1-5	Petro 3 2-3-2
In-3007	In-3008	In-3009	In-3010		[In-1505]	[In-1507]	[In-1509]	[In-1510]	[In-1511]	[In-1605]	[In-1612]	[In-1712]	[In-1806]	[In-1808]	[In-1809]	[In-1811]	

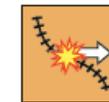
13 NKVD 2 [I] [R] 2-3-5	Smoin 3 [I] [R] 2-3-2	1 KBF 1 [I] [R] 0-1-0	351 1 [I] [R] 1-2-0	Krasno 3 [I] [R] 2-3-2	2 MG 1 [I] [R] 1-1-3	21 NKVD 4 [I] [R] 3-3-5	Lepin 3 [I] [R] 2-3-2	169 1 [I] [R] 1-2-0	192 1 [I] [R] 1-2-0	3 B 1 [I] [R] 2-1-0	Izhora 2 [I] [R] 2-2-4	166 NKVD 1 [I] [R] 1-1-5
[In-1909]	[In-2010]	[In-2013]	[In-2106]	[In-2108]	[In-2110]	[In-2112]	[In-2211]	[In-2212]	[In-2608]	[In-2611]	[In-2706]	

PB 3.73

SOVIET [I] [R] REPL	SOVIET [I] [R] REPL	Step Losses [I] [R] x1
0	0	0
Set at		

10 4 [I] [R] 4-5-4	16 4 [I] [R] 3-4-4	1 LDNO 4 [I] [R] 3-4-3	1/3 LDNO 2 [I] [R] 1-1-3	1 Naval 2 [I] [R] 3-3-4	51 1 [I] [R] 1-1-5	148 Zap 1 [I] [R] 1-1-4
Casella Quadri						

13 4 [I] [R] 4-5-4	44 4 [I] [R] 4-4-4	56 4 [I] [R] 3-4-4	80 4 [I] [R] 4-5-4	85 4 [I] [R] 4-4-4	86 4 [I] [R] 4-5-4	189 4 [I] [R] 4-4-4
Casella Quadri Disponibili per la Conversione [PB 3.43] (lo stesso per il Pool Gruppo Speciale 11)						



Esagono Punta
Segnalino verso

- 1817 → 1916
- 2213 → 2313
- 3017 → 2916
- 3216 → 3215
- 3617 → 3616
- 4011 → 3910
- 4017 → 4016
- 4208 → 4107



Mappa L (14)

Mappa di Dettaglio (27)

2407	3310	1607	2315	2705	2909
2605	3409	1702	2317	2713	2911
2907	3410	2215	2507	2805	3007
3007	3411	2307	2511	2806	3008
3106	3412	2308	2514	2807	3009
3208	3509	2309	2608	2905	3010
3309	3511	2310	2611	2906	

Capisaldi sulla
Mappa
All'inizio (x41)

Unità Aeree
Disponibili

Casella Pronte
Casella
Danneggiate

I-153 1 [I] [R] x1	I-16 1 [I] [R] x3	MiG-3 2 [I] [R] x2	LaGC-3 2 [I] [R] x2	Yak-1b 3 [I] [R] x1	SB 1 [I] [R] x2	Unità Aerea Fittizia x2
-	x2	x2	-	-	x1	

GT 40 20 NKVD 4 [I] [R] 3-3-5	MG 2 [I] [R] ?-?-?	4 Naval 2 [I] [R] 2-2-4	1+2 OBMP 1 [I] [R] 2-1-5	GT 43 5 LDNO 3 [I] [R] 0-1-3	9 2 [I] [R] 2-2-4	6 Naval 2 [I] [R] 2-3-4	7 LDNO 4 [I] [R] 3-2-3	10 2 [I] [R] 2-2-4	11 2 [I] [R] 2-2-4	7 (KBF) 2 [I] [R] 3-3-4	MG 2 [I] [R] ?-?-?	38 Naval 1 [I] [R] 1-1-3	IL-2 2 [I] [R] 2-2-1
In-1709		L-4002 or L-4003	In-2013	Porre su qualsiasi esagono di città di Leningrado – una per esagono nel turno di arrivo dell'unità									x1
													Casella Pronte



3005, 4002, 4103,
Qualsiasi Esagono di
Città di Leningrado

Jun-MG (Storico) Note 1, 2	4 MG 2 [I] [R] 0-2-0	126 MG 2 [I] [R] 0-2-0	247 MG 2 [I] [R] 0-2-3	24 MG 2 [I] [R] 0-1-0	20 MG 2 [I] [R] 0-2-0
	L-3208	L-3410	L-3509	In-2911	In-3010

MG
Storico
Note 1, 3

278 MG 2 [I] [R] REMOVE	266 MG 2 [I] [R] 1-1-3	264 MG 2 [I] [R] 0-1-0	265 MG 2 [I] [R] 0-2-0	276 MG 2 [I] [R] 0-2-0	282 MG 2 [I] [R] 1-1-3	270 MG 2 [I] [R] 0-1-0	267 MG 2 [I] [R] 0-2-0	275 MG 2 [I] [R] 0-1-0	268 MG 2 [I] [R] 0-1-0	277 MG 2 [I] [R] 0-1-0
L-2907	L-3007	L-3106	L-3208	L-3310	L-3409	L-3410	L-3412	L-3511	In-2315	In-2317

REMOVE = RIMUOVERE

290 MG 2 [I] [R] 0-2-0	291 MG 2 [I] [R] 0-2-0	284 MG 2 [I] [R] 0-2-0	292 MG 2 [I] [R] 0-2-0	283 MG 2 [I] [R] 0-2-0	261 MG 2 [I] [R] 0-1-0	294 MG 2 [I] [R] 0-2-0	289 MG 2 [I] [R] 0-1-0	295 MG 2 [I] [R] REMOVE	281 MG 2 [I] [R] 0-1-0
In-2507	In-2511	In-2514	In-2611	In-2705	In-2805	In-2807	In-2909	In-3008	In-3009

Note:

1. Sono indicate le unità e locazioni storiche. I giocatori hanno l'opzione di usare le locazioni storiche.
2. Lw unità Jun-MG sono poste sul lato testato.
3. Porre tutte le unità MG in una tazza opaca e pescate a caso. Ponetele (una per esagono) nelle locazioni indicate.

Scheda di Piazzamento Sovietica Due - fronte

Scenario #3 Campagna

* Non Muove GT 1 ** Non Muove GT1 o GT2 *** Non Muove GT1, GT2 o GT3 [XXX] Guarnigione

All'Inizio: Mappa A

2334	2336	2337*	2434*	2435	2923*	3412*	3421	3620	3813*	4108*				

Guarnigione
delle Isole
Moonsund
→

[3409]

[3417]	[3503]	[3609]	[3703]	[3708]	[3906]	[4002]	[4105]	[4111]	[4203]	[4304]	[4410]

Map
pa B
→

[1015]	[1116]	1216	1310	

1310	1315	1315	1438	1536	1537	1606	1617	1636	1637*	1637 Porto (Pronte)						

[1705]				1906		2003	2004	2005		2019	[2104]	[2105]		2202		[2204]	

2204 Porto (Pronte)							2205	[2206]	2302	[2304]	2305	2504	2606	3505			

Scheda di Piazzamento Sovietica Due - retro

Scenario #4 Operazione Difensiva di Leningrado

[XXX] Guarnigione

All'Inizio: Mappa A

2-2-4 3412 2-2-4 3813 1-1-4 4108 1-1-5 4608				Guarnigione delle Isole Moonsund (indicata mappa A o B) →	2-1-0 [3409] 1-1-3 [3417] 1-1-0 [3503] 2-1-0 [3609] 1-1-0 [3703] 1-1-3 [3708] 1-1-0 [3906] 1-1-0 [4002] 1-1-3 [4105] 1-1-5 [4111] 2-1-0 [4203] 1-1-3 [4304]			
1-1-0 [4410] 1-1-3 [B-1015] 1-1-0 [B-1116]					Map pa B → 1-1-5 1310 1-1-3 1315 1-1-5 1606 1-1-4 1705 1-1-3 1906 1-2-0 2003 0-1-0 2004 1-1-3 2005 1-1-3 1705 1-1-3 1906 2-1-0 2003 1-1-0 2004 1-2-4 2005 1-1-3			
1-2-4 2018 1-1-3 2104 1-1-3 2115 3-3-4 2202 3-2-0 2204 1-1-0 2206 0-1-0 2302 2-2-4 2304 1-1-3 2305 1-1-3 2317 1-1-0 2504 1-1-3 2515 1-1-3 2606 2-3-4 2715 1-1-3 2916 1-1-4 3115 1-1-4 3117 1-1-6 3215 1-1-4 3505 1-1-6 3614 2-2-4 3716 2-3-4 1722 2-3-4 1724 3-4-4 1726 2-2-4 1919 2-2-5 1921 2-1-5 1923 1-1-4 2014		Map pa W → 2-3-4 1722 2-3-4 1724 3-4-4 1726 2-2-4 1919 2-2-5 1921 2-1-5 1923 1-1-4 2014						
2-2-4 2016 1-1-5 2017 2-2-5 2018 3-4-4 2109 1-1-5 2117 1-1-5 2212 3-4-4 2214 2-1-5 2218 2-2-5 2219 0-0-8 2218 0-1-5 2219 2-1-4 2308 1-1-5 2312 2-2-4 2421 0-0-8 2426 2-3-5 2813 2-3-5 2818		Map pa L → 0-1-5 1014 1-1-5 1717 2-1-0 1808 0-1-48 1813 4-4-4 1933 2-1-0 2007 0-1-48 2113 5-5-4 2134 1-3-4 2210 2-2-4 2214 4-5-4 2215 0-1-5 2233 4-3-5 2233 0-0-8 2333 2-2-4 2333 1-1-5 2335 4-4-4 2335						
2-1-3 2534 2-1-0 2605 1-2-0 2705 2-2-0 2733 1-2-0 2904 4-4-4 2935 2-1-0 3004 2-1-0 3005 1-2-0 [3006] 1-2-4 3103 2-1-0 3104 2-1-0 3106 1-1-3 3123 1-1-5 3222 4-4-4 3222 2-3-4		Mappa Dett. Leningrado → 2-1-5 3222 1-1-3 [3308] 1-1-48 3308 1-1-4 3522 2-1-0 3524 6-6-4 3529 4-5-4 [3904] 2-2-4 3927 1-1-2 4105 0-0-8 4829 1-1-4 4423 1-1-3 [In-1505] 0-1-5 [In-1507] 1-2-0 [In-1509] 1-2-0 [In-1510] 2-3-2 [In-1511] 1-2-0						
2-2-5 [In-1511] 2-1-0 [In-1605] 2-3-2 [In-1612] 2-2-5 [In-1702] 1-1-5 [In-1712] 1-2-0 [In-1806] 2-3-2 [In-1808] 1-1-5 [In-1809] 2-1-5 [In-1810] 2-3-2 [In-1811] 2-3-5 [In-1909] 1-1-4 [In-1910] 2-3-2 [In-2010] 1-1-4 [In-2011] 2-3-3 [In-2012] 1-2-4 [In-2013] 0-1-0 [In-2013] 1-1-3								

NPVPU 1 BDR 1-1-5	351 1 1-2-0	Krasno 3 2-3-2	2 MG 1 1-1-3	21 NKVD 3 2-2-5	1 NKVD 4 3-3-5	Lenin 3 2-3-2	169 1 1-2-0	60 0 1-1-48	301 1 1-1-2	192 1 1-2-0	B 1 2-1-0	Izhora 2 2-2-4	166 NKVD 1 1-1-5	AKKUKS 1 2-1-5	42 Tk 2 2-2-5	201/B4 2 2-2-5	382/B4 2 2-2-4
[In-2017]	[In-2106]	[In-2108]	[In-2110]	[In-2112]	[In-2209]	[In-2211]	[In-2212]	[In-2310]	[In-2404]	[In-2608]	[In-2611]	[In-2706]	[In-2811]	Casella Quadri			
286/90 2 1-1-4	486/125 2 1-1-4	657/125 2 1-1-4	126 4 3-4-4	188 4 3-4-4	9 Abn 2 2-2-5	10 Abn 2 2-2-5	51 1 1-1-5	73 1 1-1-5	429 1 1-1-4	9 NKVD 2 BDR 1-2-5	110 NKVD 1 SEC 0-1-5	48 Zap 1 1-1-4	56 Zap 1 1-1-4	188 Zap 1 1-1-4	14 1 1-1-3	Pskov 1 1-1-3	2 Tk (-) 4 5-4-5
Casella Quadri																Casella Eliminate	

3/2 Tk 3 4-5-5	23 Tk (-) 4 6-4-5	28 Tk 4 6-4-5	10 2 1-1-3	15 2 2-1-3	328/48 2 1-1-4	67 4 3-4-4	114/67 2 1-1-4	523/188 2 1-1-4	12 NKVD 2 BDR 1-2-5	2 1 1-1-3	8 Naval 1 1-1-3	NWF	SOVIET REPL	SOVIET REPL	Step Losses x1	Armor Reorg Points [PB 3.3]	Attacchi Obbligat non ancora effettuati
Casella Eliminate												Casella Attive	0	2	4	2	0
												Unità Aeree Leningrado (LNGD) (PB 5.2)	Porre a				

MSU 1N
0-0-3
10 MAX Include 6 All'inizio

BUMP 4N
7 MAX Include 2 All'inizio

Unità Aeree disponibili

I-153 F	I-16 F	MIG-3 F	SB B	DB-3 BP	TB-3 F	Unità Aerea Fittizia
1-0/1	1-0/0	2-0/0	1-1/1	2-1/1	1-1/1	x2
x1	x1	x1	x1	x1	x1	x2

Casella Pronte x2
Casella Danneggiate x3

Unità Aeree Leningrado (LNGD) (PB 5.2)

I-153 F	I-16 F	MIG-3 F	SB B	DB-3 BP
1-0/1	1-0/0	2-0/0	1-1/1	2-1/1
x4	x5	x1	x1	x2

Casella Pronte

Capisaldi In Costruzione sulla Mappa All'inizio (x3)

L-3023
L-3424
L-3625

Jun-MG
2
?-?-?
x5

A-3614
L-2113
L-3411
L-3509
L-3509
W-1625

MG
2
?-?-?
x11

7 in esagono di città o Città Maggiore sulla Mappa di Dettaglio di Leningrado e ponetene 4 negli esagoni:
L-3027 L-3222
L-3123 L-3224

Unità Navali disponibili (tutte Pronte)

3 Okt Rev BB	3 Kirov CL	3 Maksim Gorky CL	2 Leningrad DL	2 Minsk DL	2 Div-1 DD	2 Div-2 DD	2 Div-3 DD	1 KBF GB
5-7-0-2	3-5-0-3	2-5-0-3	1-3-1-4	1-3-1-4	2-3-2-4	2-3-2-4	2-3-2-4	1-3-3-3

B-2204 Porto di Tallinn

T-1 T	T-2 T	T-3 T	1 Marat BB	2 Div-4 DD	2 Div-5 DD	4 Puzosinski CA	1 LVF GB	T-4 T	T-5 T
0-2-4-3	0-2-4-3	0-2-4-3	5-7-0-2	2-2-2-4	2-2-2-4	2-3-0-0	1-2-2-2	0-2-4-3	0-2-4-3

B-2204 Porto di Tallinn **L-3005 Porto di Kronshtadt** **Det-2013 (L-3406) Porto di Leningrado**



Esagono Segnalino	Punta verso	Esagono Segnalino	Punta verso	Esagono Segnalino	Punta verso
A-2435	→ A-2334	B-1141	→ B-1041	B-2826	→ B-2926
A-2635	→ A-2735	B-1344	→ B-1445	B-2934	→ B-3035
A-2644	→ A-2743	B-1638	→ B-1737	B-3650	→ B-3649
A-2936	→ A-3037	B-1638	→ B-1738	B-4343	→ B-4243
A-4042	→ A-4041	B-1843	→ B-1942	B-4752	→ B-4852
A-4043	→ A-3942	B-2228	→ B-2127	W-1017	→ W-1016
A-4430	→ A-4330	B-2429	→ B-2430	W-1025	→ W-1125
A-4435	→ A-4334	B-2625	→ B-2624	W-1116	→ W-1216
A-4436	→ A-4336	B-2634	→ B-2633		

Capisaldi sulla Mappa All'inizio (x22)

A-3412	B-2202	L-3222
A-3416	L-2113	L-3224
A-3417	L-2335	W-1726
A-3503	L-2906	W-1921
A-3514	L-3027	W-2016
A-3516	L-3123	W-2017
A-4001	L-3209	W-2426
A-4410		

- Note:**
- Le condizioni meteo del GT 10 sono ASCIUTTO (no Tempesta). Usate la tabella delle condizioni meteo dal GT 11.
 - I rinforzi iniziano dal GT 10.
 - Il giocatore sovietico inizia con un tiro, per il GT 10, di "8" sulla Tabella dei Rimpiazzi, ottenendo quindi 3 SP disponibili per la costruzione, 2 RP Tipo 1 ed un risultato S+A per un ASP extra come MSU a Leningrado ed un Punto Riorganizzazione corazzati [3.54b].
 - Il movimento sovietico attraverso i boschi in Estonia e Lettonia ignorano la Nota (a) sulla TEC (PB 5.10).
 - A partire dal GT 11, il giocatore sovietico usa la Tabella dei Rimpiazzi "A" sino al GT 26, poi la Tabella "B".
 - Iniziate la Prontezza Aerea a partire dal GT 11.



Porre segnalini di Linea Fortificata > Distrutta su tutta la Ferrovia e le strade che intersecano le linee fortificate dietro le unità dell'Asse all'inizio dello scenario. Inoltre, ponete segnalini su L-1934, W-1308, W-1109, W-1215, W-1315, W-1414, W-1514, W-1514 e W-1526.



Scheda di Piazzamento Sovietica Tre - fronte

Scenario #3 Campagna e Scenario #4 Operazione Difensiva di Leningrado

GT 6				GT 7				GT 8									
111 4 5-5-4	118 4 4-4-4	235 4 4-4-4	128 3 2-2-4	 Unità Aeree disponibili x 4 <i>Casella Pronte</i> <i>Casella Danneggiate</i>	 I-153 F 1 1-0/1	 I-16 F 1 1-0/0	 MiG-3 F 2 2-0/0	 SB B 1 1-1/1	 DB-3 2 2-1/1	 TB-3 1 1-1/1	 Unità Aerea Fittizia x2	SOVIET REPL x4	 A 1 2-1-0	 70 5 6-6-4	 237 4 4-5-4	 177 4 4-4-4	
eL				Casella Quadri (da AGC)				[L-3308] L-3403 L-5401 L-6623									
GT 8				GT 9				GT 10									
502/177 2 2-3-4	 B 1 2-1-0	2 Naval 2 3-3-4	48 Zap 1 1-1-4	170 4 3-4-4	188 Zap 1 1-1-4	MG 2 ?-?-?	SOVIET REPL x1	191 4 4-5-4	Bogdanov 2 1-3-4	190 Zap 1 1-1-4	126 3 1-2-4	1 NKVD 2 3-3-5	Iniziano i Rinforzi dello Scenario #4 Operazione Difensiva di Leningrado (PB 10.44a)		OPERATIONAL 1 LOG 0-1-5		
L-6623 [In-2611]				Qualsiasi esagono di città di Leningrado				W-1727 da AGC W-5613 Le Dett				Casella Quadri (da AGC) Ritirare (ad AGC)		L-3222			
GT 10				GT 11				GT 12				GT 13					
21 Tk (-) 4 5-3-5	42/21 Tk 2 3-2-5	24 Tk 4 4-4-5	7 2 1-1-8	1 LDNO 4 3-4-3	11 Naval 1 1-1-3	148 Zap 1 1-1-4	281 4 3-4-4	1 Mn 2 3-3-5	Gdov 2 2-2-5	2 LDNO 4 5-3-3	19 0 0-1-48	MG 2 ?-?-?	1 Latvian 2 1-1-5	254 4 4-5-4	58 Zap 1 1-1-4	1/3 LDNO 2 1-1-3	2 Latvian 2 1-1-5
L-3401-3501				Qualsiasi esagono di città di Leningrado				L-4329 L-6529 eL L-1422				Qualsiasi esagono di città di Leningrado		eL x2 Le Dett		B-3819 L-4529 L-7031 Qualsiasi esagono di città di Leningrado B-3819	
GT 13				GT 14				GT 15				GT 16					
201/84 2 2-2-5	382/84 2 2-2-4	84 4 4-5-4	14 2 2-3-5	2 LGDNO 4 3-3-3	4 Naval 2 2-2-4	3 Comp 2 1-2-5	LF 	3 NKVD 2 2-2-5	615 1 1-1-4	OPERATIONAL 1 KUO 0-1-5	OPERATIONAL 1 48 0-1-5	LF 2 2-2-5	1/4 LDNO 2 1-1-3	MG 2 ?-?-?		I-153 F 1 1-0/1	SOVIET REPL x1
Rimuovere				Ricevere				L-2113 Qualsiasi esagono di città di Leningrado Casella Pronti Ritirare (qualsiasi forza)				L-2113 L-4423 Qualsiasi esagono di città di Leningrado x2 (Le Dett) Navale (32.2) Casella Pronte					
GT 17				GT 18				GT 19				GT 20				GT 21	
145 Zap 1 1-1-4	4 LDNO 4 4-3-3	Flot 1 0 1-1-16	Flot 2 0 1-1-16	I-16 F 1 1-0/0	1 LGDNO 4 3-3-3	MiG-3 F 2 2-0/0	Izhora 1 2-1-3	143 Zap 1 1-1-4	519-541 1 2-1-5	315 1 2-1-0	25-A 0 1-1-0	3 0 1-1-0	197(+) 0 1-1-0	316 1 2-1-0	1 1 2-1-0	BEGIN Reorg Points (PB 3.3)	272 4 3-4-4
L-3310				Qualsiasi esagono di città di Leningrado				x1 Casella Pronte Qualsiasi esagono di città di Leningrado x1 Casella Pronte				L-2805 L-7031 eL				[A-3417] [A-3514] [A-3814] [A-3907] [A-4001] [A-4211] Aggiungere alla Guarnigione di Moonsund Vedere PB 3.3 eL	
GT 21				GT 22				GT 23				GT 24					
171 1 1-1-5	759 2 1-3-4	SOVIET REPL x1	I-16 F 1 1-0/0	LaGG-3 F 2 2-0/0	268 4 4-4-4	34 2 1-1-3	85 1 1-1-5	529/163 2 2-2-5	729/163 2 2-2-5	163 4 5-5-4	126 4 3-4-4	9 Abn 2 2-2-5	10 Abn 2 2-2-5	201 Abn 2 2-3-5	2-3 1 0-1-48	4+5 1 0-1-48	4 LGDNO 4 2-3-3
eL				Rimuovere				Ricevere				Ritirare (qualsiasi forza) - no Annullare (Parà vd PB 5.74b) Qualsiasi esagono di città di Leningrado					

GT 24				GT 25										GT 28									
4 4 2 2 eW Da AGC				4 2 x3 Le Dett				2 1 2 2 x1 Casella Pronte				1 2 2 1 1 1 2 Ritiro delle Unità Scuola – una per turno – in qualsiasi ordine o forza. Non si può annullare [PB 5.74a]				2 2 1 1 Note 1				4 4 2 eL			
GT 28			GT 29		GT 30		GT 31		GT 32		GT 33			GT 34									
2 2 2 [L-2310]			2 x1 Casella Pronte		2 2 B-2204 x1 Casella Pronte		3 2 x1 Casella Pronte		4 1 1 eL		2 4 3 x2 Le Dett			2 3 1 2 eL Casella Quadri x3 Le Dett x1 Casella Pronte (da AGC) x1 Rimuov. x1 Ricevere									
GT 35		GT 36			GT 38			GT 39		GT 40			GT 41										
4 Rimuovere		4 4 Rimuovere			1 2 Receive x1 Casella Pronte			1 3 1 x1 Casella Pronte		2 2 eW		2 4 5 Ritirare Nota 2			2 1 2 1 x1 Le Dett x1 Rimuov x1 Ricevere								
GT 43				GT 44		GT 45		GT 46			GT 48		GT 50		GT 51								
2 1 1 1 eL				2 1 eW		2 1 2 x1 Casella Pronte		2 2 2 Ritirare			2 2 3 x1 Casella Pronte		0 3 x1 Casella Pronte		1 x1 Casella Pronte								
GT 51				GT 52			GT 53																
1 1 1 1 eL				2 3 2 2 x1 Casella Pronte			1 1 x1 Casella Pronte		4 4 Ritirare a Tifone														
Campagna Estesa [PB 8.4]																							
GT 54		GT 57		GT 65		GT 66		GT 67		GT 68		GT 69		GT 73		GT 74							
1 4 x1 Casella Pronte		2 3 x1 Casella Pronte		2 2 x1 Casella Pronte		2 x1 Casella Pronte		3 2 1 eL		4 2 eL		5 5 eL		1 2 2 Rimuovere		1 x1 Casella Pronte							
GT 74				GT 76		GT 78		GT 83		GT 84		GT 85		GT 86		GT 87		GT 94					
1 1 1 Any LNGD city hex				2 2 x1 Casella Pronte		4 1 eL		1 3 x1 Casella Pronte		1 1 1 eW		3 4 nL		3 eL		1 x1 Casella Pronte							

Note:

1. Porle nella cittadina amica più vicina a Novgorod (L-4423).
2. Ritirare in Karelia.
3. Le unità con indicazione "eW" possono in alternativa entrare nell'esagono di città di Vishny Volochek se rifornito e amico controllato.

Scheda di Piazzamento Sovietica Tre - fronte

Scenario #7 La Linea di Luga

[XXX] Guarnigione

All'Inizio: tutti sulla Mappa L

Flot 1 0 1-1-16	125 3 2-2-4	1/4 LDNO 2 1-1-3	211(+) 1 2-1-0	191 3 2-3-4	212(+) 1 2-1-0	VMUZ 2 2-3-3	7 NKVD 2 1-1-5	18 0 1-1-0	2 Naval 2 2-2-4	OPERATIONAL 1 KUO 0-1-5	LBTKUKS 1 2-2-5	60 0 1-1-48	2519-541 1 2-1-5	Dump 2N 3 4-3-3	4 LDNO 4 2-3-5	14 2 2-3-5	2 LDNO 4 5-3-3
1313	1417	1615	1808	1914	2007	2113	2211	2214	2312			2313	2412	2414			

LKPU 2 1-2-4	2 LAU 1 2-1-5	33 1 2-1-0	2 Naval 1 1-2-0	90 4 4-4-4	31 1 2-2-0	11-12 Nav 1 1-2-0	Izhora 1 2-1-3	286/90 2 1-1-4	13 1 2-1-0	19 0 1-1-0	12 1 2-1-0	14 1 2-1-0	1 Naval 1 1-2-0	LSPU 2 1-2-4	1/3 LDNO 2 1-1-3	11 1 2-1-0	15 1 2-1-0
2616	2514	2605		2616	2705		[2805]	2817	2904	2914	3004	3005		[3006]	3018	3103	3104

6 Naval 1 1-1-3	111 3 2-3-4	502/177 2 2-3-4	NPVPU 1 1-1-5	148 Zap 1 1-1-4	11 0 2-1-0	Dump 2N 3 0-1-5	OPERATIONAL 1 LOG 2-1-5	AKKUKS 1 2-2-5	24 Tk 3 2-2-5	Luga 1 1-1-3	177 4 4-4-4	LVPU 1 1-1-4	1 LGDNO 4 3-3-3	A 1 2-1-0	145 Zap 1 1-1-4	235 4 4-4-4	B 1 2-1-0
[3106]	3120	3122	[3206]	3217	3219	3220	3221		3222		3223	[3308]	3308	3310	3424	3507	

1 Tk (+) 4 5-4-5	281 4 3-4-4	51+110 0 1-1-48	12 0 1-1-0	1 LDNO 4 3-4-3	23 LAU 1 2-1-5	MSU 1N 0 0-0-3	21 Tk (-) 2 3-2-5	237 4 4-5-4	301 1 1-1-2	OPERATIONAL 1 48 0-1-5	LF 2 2-2-5	51 NKVD 1 0-1-5	70 4 4-4-4	302 1 1-1-2	4 Naval 2 2-2-4	1 Mtn 2 3-3-5	171 1 1-1-5
3511		3522		3525	3723		3725	3726	[3806]	3825		3827	[3904]	3905	3927	4027	

759 2 1-3-4	MSU 1N 0 0-0-3	128 3 2-2-4	48 Zap 1 1-1-4	183 3 2-2-4	180 3 1-2-4	182 3 1-2-4	254 4 4-5-4	614 1 1-1-5	743 1 1-1-3	257 4 4-4-4	262 4 3-4-4	34 Army 1 2-1-4	163 4 5-5-4	202 3 2-2-4	OPERATIONAL 2 11 0-1-5	5 2 2-1-3	Bogdanov 2 1-3-4
4027	4125	4423		4727	4728	4729	4730	4829		4830		4831	4925	4927		4928	

28/28 Tk 2 1-1-5	402 1 2-1-4	259 4 3-4-4	OPERATIONAL 1 34 0-1-4	NWF 1 1-1-5	Dump 2N 3 3-2-6	25 2 4-4-4	245 4 1-1-4	56 Zap 1 1-1-4	78 Zap 1 1-1-4	Pskov 1 1-1-3	51 1 1-2-5	84 1 1-2-5	86 1 1-2-5	107 1 2-1-5	112 1 1-1-5	119 1 1-1-6	123 2 2-4-5
4930		4931	5030			5032	5033	Casella Attive			Casella Quadri						

124 2 3-4-5	125 2 2-3-5	Savlyov 1 1-3-5	7 2 1-1-3	486/125 2 1-1-4	657/125 2 1-1-4	51 1 1-1-5	448 1 2-1-5	109 NKVD 1 0-1-5	14 1 1-1-3	67 4 3-4-4	328/48 2 1-1-4	2 1 1-1-3	8 Naval 1 1-1-3	NWF 2 1-1-3	LF 2 1-1-3
Casella Quadri						Casella Eliminate						Disponibili porre nella Casella Attive			

Unità Aeree disponibili
Casella Danneggiate
Casella Distrutte

I-153 1 0/1	I-16 1 0/0	MIG-3 2 0/0	SR 1 1/1	TB-3 1 1/1	Unità Aerea Fittizia x2	I-16 1 0/0	MIG-3 2 0/0
x2	x1	x2	x1	-	x2	x1*	x1*
x1	x1	x2	x1	-	-	x2*	-
x1	x1	-	-	-	-	-	-

* Vedere PB 5.2

MSU 1N 0-0-3	Dump 2N 3	Dump 4N 4
8 Max	5 Max	
Include 2 All'Inizio	Include 3 All'Inizio	Nessuno All'Inizio

SOVIET REPL 0	SOVIET REPL 0	Step Losses x1 0	Armor Rearg Points (PB 3.3) 16	Mandated Attacks Not Yet Made 0
Porre a				

2	
?-?-?	?-?-?
x3	x5
2113	2214
3411	3309
3509	3424
	3726
	3927

x3
2310
2412
3511

--

Capisaldi sulla Mappa
All'inizio (x29)

2214	2515	3121	3309	3509	3726
2313	2616	3122	3310	3524	3827
2414	2716	3208	3323	3525	3927
2415	2817	3222	3411	3625	4423
2512	3018	3223	3424	3626	



Esagono Punta verso
Seenalino
1114 → 1214
1423 → 1422
3123 → 3122
3433 → 3432
3633 → 3732

Rinforzi: Tutti sulla Mappa L

GT 24		GT 25	
4 LGDNO	1 2-3	3 LGDNO	LaGG-3
2-3-3	0-1-48	4-3-3	2 10/0
Qualsiasi esa di città di Leningr.		Qualsiasi esa di città di Leningr.	
		x1 Casella Pronte	

GT 25					GT 26					GT 28							
LBTJKUS	LKPU	LSPU	LVPU	VMUZ	2 LAU	2 LAU	NPVPU	OPERATIONAL	11	48	118	268	2 Latvian	2 47	2 73	OPERATIONAL	305
1	2	2	1	2	1	1	1	2	3	3	4	4	2	1	1	1	4
2-2-5	1-2-4	1-2-4	1-1-4	2-3-3	2-1-5	2-1-5	1-1-5	0-1-5	2-2-4	1-2-4	4-4-4	4-4-4	1-1-5	1-1-5	1-1-5	0-1-5	4-5-4
Ritiro delle Unità Scuola – una per turno – in qualsiasi ordine o forza. Non si può annullare [PB 5.74a]									Gruppo Sovietico Estonia PB 10.75g e Nota 1 – 1013-1018					Note 2 eL			

GT 28		GT 29		GT 31		GT 32		GT 33		GT 34						
311	45	500	MIG-3	Pe-2	5 Naval	1X Repl	Yak-1b	LaGG-3	285	87	108+110	MG	310	16	2 MG	Yak-1b
4	2	2	2	2	2	2	3	2	4	1	1	2	4	3	2	3
3-4-4	3-2-6	2-2-4	2 10/0	2 1/1	3-3-4	User/Use	3 10/0	2 10/0	3-4-4	1-1-5	2-1-6	?-?-?	3-4-4	1-2-4	?-?-?	3 10/0
eL	Qualsiasi esa di città di Leningr.	x1 Casella Pronte (MIG-3 da AGC)	Qualsiasi esa di città di Leningr.	x1	x1 Casella Pronte (da AGC)	x1 Casella Pronte	eL	x2 Le Dett	eL	Casella Quadri	x3 Le Dett	x1 Casella Pronte (da AGC)				

GT 34		GT 36		GT 38	
I-16	LaGG-3	OPERATIONAL	OPERATIONAL	690	1 Ladoga
1	2	1 42	1 55	1	2 MG
1 0/0	2 0/0	0-1-4	0-1-5	1-1-5	?-?-?
x1 Rimuovere	x1 Ricevere	Qualsiasi esa di città di Leningr.		Qualsiasi esa di città di Leningr.	x1 Le Dett
					x1 Casella Pronte

Gruppi Disponibili Pool Rinforzi Speciali:

GT 25-53	
Gruppo 8	MIG3a
1 VP	3 10/0
	x1 Casella Pronte

Note:

- a. Sino a che le unità del Gruppo Estonia dell'Asse non entrano in gioco, nessuna unità sovietica può terminare una fase di gioco su qualsiasi esagono nelle righe 1000 o 1100.
- Ponetele nella cittadina amica più vicina a Novgorod (L-4423).
- Gli Attacchi Obbligatori sono aggiunti al tracciato dei turni per il GT seguente la prima entrata delle Unità del Gruppo.
- Le unità storiche erano 4, 126 e 427.
- Il movimento sovietico attraverso i boschi in Estonia e Lettonia ignora la Nota (a) della TEC (PB 5.10).

GT 27-40					GT 32-40					
Gruppo 10	OPERATIONAL	884	2 52 Army	267	288	312	Mandated Attacks Not Yet Made	292	314	316
1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4
0-1-4	1-1-5	2-1-4	3-4-4	3-4-4	3-4-4	4-4-4	3-4-4	4-4-4	4-4-4	4-5-4
3 VP	eL					x2 Note 3		eL		
Le unità entrano usando il Movimento Ferroviario ma non contano per la Capacità Ferroviaria per quel turno										

GT 31-53 [PB3.43]						
Gruppo 11	13	44	56	80	85	86
4	4	4	4	4	4	4
4-5-4	4-4-4	3-4-4	4-5-4	4-4-4	4-5-4	4-4-4
0 VP	Casella Quadri					

GT 32-45		GT 37-45		GT 45	
Gruppo 12	OPERATIONAL	27	46	2 54 Army	286
1	2	2	1	4	4
0-1-5	3-2-6	3-2-6	2-1-4	3-4-4	4-5-4
2 VP	eL or eW		L-6107	eL or eW	

GT 33-53				
Gruppo 13	115	168	265	29+47 Mer
4	3	3	1	1
3-4-4	2-3-4	1-2-4	3-1-4	1-1-4
VP: 1	1 for both	1 for both	x3	1 for all 3
Gruppo Karelia entrano tutti da L-3401 eccetto le unità 3 Jun-MG (porre sulla Mappa L), vedere PB 5.4				

GT 33-39		
Gruppo 14	1 1 Gd	1 6 Gd
1	1	1
4-1-6	4-1-6	4-1-6
2 VPs	eL or eW	





Scheda di Piazzamento dell'Asse Uno - retro

Scenario #4 Operazione Difensiva di Leningrado

All'Inizio: Mappa A

1 0-2-2-2	1 1-1-4	2 1-2-5	1 3-1-4	2 2-1-16	2 2-2-5	2 1-2-4	3 2-2-5	4 2-6-4	Map pa B →	1 2-1-5	1 1147	2 0-2-4	1 1-1-4	2 1-2-5	2 2-2-5	1 1-1-6	2 2-2-5
2334		2923		4245		4330		4343		1040	1147	1537	1637	2019	2119	2335	
2 1-2-5	4 4-5-5	1 1-1-4	1 1-1-5	6 6-7-5	1 1-1-6	0 0-0-8	2 2-2-5	1 1-1-7	1 2-2-8	6 7-9-5	3 3144	1 1-1-6	6 8-9-5	6 8-9-5	6 8-9-5	1 2-1-5	1 1-1-5
2422	2426	2534	2618 Note	2725	2730	2733	2917		3019	3138	3144	3425	3531	3535		3622 Note	
2 2-4-6	2 2-4-6	2 2-1-7	1 8-9-5	6 0-1-3	1 8-9-5	6 3-1-5	1 0-0-8	6 5-7-5	Map pa W →	2 2-2-5	1 3-1-5	1 3A-1-3	6 7-8-5	2 2-2-5	1 3-1-5	0 0-0-8	
3751	4126	4129	4132	4246	4433		4444	4735	1010	1012	1020	1221		1315			
6 7-8-5	1 3-1-4	2 2-4-6	6 7-9-5	2 6-4-7	2 4-3-7	2 3-3-7	2 3-2-9	2 2-2-7	0 0-0-8	1 3-1-5	1 3A-1-7	2 4-2-7	2 4-4-7	2 4-4-7	2 3-2-9	1 1-1-7	6 8-9-5
1327	1415	1418	1425	1508		1509		1509		1609		1609		1623			
6 7-8-5	2 2-2-5	1 1-1-6	1 3-1-5	2 3-2-9	2 4-5-7	2 3-2-9	1 2-2-7	2 2-2-5	2 2-2-7	2 8-7-7	2 3-3-7	2 3-3-7	2 4-4-7	2 4-4-7	2 4-5-7	2 3-2-9	
1627	1717	1718	1720		1909	1913	1916		1917	2010	2011	2012	2112				
1 2-2-7	2 4-4-7	2 4-4-7	2 3-2-9	2 2-2-7	1 1-1-6	2 Ferry	2 Ferry	4 0/1	3 0/0	3 1/1	1 0/0	4 0/1	3 0/0	3 1/1			
1335	1934		Casella Quadri		x2 Disponibili - casella Attivi		x3		x1	x7 Casella Pronte		x1	x2	x1 Danneggiati			
0	0	0	x1 4	x10 2	10 Max	5 Max	8 Max	12 Max	Nessuno All'inizio	Sulla mappa negli esagoni	Place on map in hexes: B-1043 B-1242 B-2835 B-1245 B-3651 A-2535 A-2543 A-2836 A-4142 B-1038 B-1637 B-1742 B-2147 B-2328 B-2635	B-2725 B-2835 B-3651 B-4444 B-4652 B-4743 W-1117	Nota: Pool dell'Asse 1 (Estoni) È stato scelto con due unità già poste sulla mappa; proseguite a ricevere le rimanenti unità dal pool GT 11 secondo PB 5.5.				
Rinforzi (vedere PB 10.44c):																	
281 SICH 4 SEC 2-6-4	12 SICH 6 SEC 8-9-5	3 809 1 2-1-4	2 603 1 2-1-5	600 1 2-1-7	32 6 8-9-5	121 6 7-8-5	541 2 2-2-7	1 3 1 3A-1-5	1 536 1 1-1-4	2 782 1 3-1-5	Pol 6 8-8-5	285 SICH 4 SEC 2-6-4					
B-3751	W-1627		W-1627		W-1627		W-1627		W-1627		W-1722 Opochka	L-1934 Pskov					

Scheda di Piazzamento dell'Asse Uno - fronte

Scenario #2 Gruppo Armate Nord

All'Inizio: Mappa C

EVO 0-2-2-2 1020	MSA-MEA 1-1-4 1106	914 1-1-4 1108 x2	MSU 1N 0-0-8 1207	291 7-8-5	MG 10 2-2-8	519 2-2-5	531-910 3-1-4	403 Rad 1-1-6	563 1-1-7	818 2-1-5	61 8-9-5	217 7-9-5	A N 1-2-5	402 Rad 1-1-6	11 8-9-5	667 2-2-5	637 1-1-4	1614
------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------	----------------	--------------	------------------	------------------	--------------	--------------	-------------	--------------	--------------	------------------	-------------	--------------	--------------	------

Dump 4N x2 1623	1 xx 8-9-5	185 2-1-7	2 110 2-1-5	Dump 4N	21 xx 8-9-5	678 2-2-7	2 609 3-1-5	2 615-809 3-1-4	2 618 3-1-5	1/1 Pz 6-4-7	1/1 Pz 4-3-7	113/1 Pz 3-3-7	4/1 Pz 3-2-9	628 2-2-7	1 52 3A-1-7	11/5 Pz 6-3-7	4/6 Pz 4-4-7	1714	1717	1816	1817	1916	1917	2017
-----------------------	---------------	--------------	----------------	---------	----------------	--------------	----------------	--------------------	----------------	-----------------	-----------------	-------------------	-----------------	--------------	----------------	------------------	-----------------	------	------	------	------	------	------	------

114/6 Pz 2 4-4-7	57/5 Pz 2 3-2-9	616 1-1-7	MSU 1N 0-0-8	18 Army	Dump 4N	269 7-9-5	290 7-8-5	10/8 Pz 2 8-7-7	8/8 Pz 2 3-3-7	28/8 Pz 2 3-3-7	59/8 Pz 2 3-2-9	272 2-2-7	559 1-1-6	MSU 1N 0-0-8	30 xx 8-9-5	12 xx 8-9-5	2 603 2-1-5	2017	x2	2018	2024	2117	2217	2317	x2	2419	2424
------------------------	-----------------------	--------------	-----------------	---------	---------	--------------	--------------	-----------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------	--------------	--------------	-----------------	----------------	----------------	----------------	------	----	------	------	------	------	------	----	------	------

2 809 2-1-4	32 xx 8-9-5	1 3 3A-1-5	2 782 3-1-5	3 636 1-1-4	2 803 3-1-5	126 7-8-5	2 610 3-1-5	121 7-8-5	541 2-2-7	280 2-2-7	122 7-9-5	600 2-1-7	2 785 3-1-5	123 xx 7-8-5	514 2-2-5	1 84 2A-1-0	1 9-101 Ent 3A-1-3	2424	2425	2519	2522	2620	2621	Any Hex in Germany
----------------	----------------	---------------	----------------	----------------	----------------	--------------	----------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	----------------	-----------------	--------------	----------------	-----------------------	------	------	------	------	------	------	--------------------

690-696
2A-1-0

Ferry
x2

Qualsiasi esa Ferr in Germania
Disponibili - casella Attivi

Step Losses
x1

AXIS REPL

AXIS REPL

VP's
x1

0 0 Set at 3 0

MSU 1N
0-0-8

Dump 4N

7 Max 5 Max

Include 6 All'Inizio Include 4 All'Inizio

A N
2
1-2-5

A N
2
2-2-5

8 Max 12 Max

Include 1 All'Inizio Nessuno All'Inizio

Sulla mappa negli esagoni:
C-1207
C-1816
C-2424

All'Inizio: Mappa C - non possono muovere sino al Segmento E del GT 1

154
2
2-4-6

111
1
1-1-6

1106 1309

All'Inizio: Mappa C non possono muovere sino al Segmento E del GT1 (continuato)

118/36M 2 4-4-7	36/36M 2 3-2-9	87/36M 2 4-4-7	133 2 2-4-6	8/3M 2 4-4-7	29/3M 2 4-4-7	53/3M 2 3-2-9	251 6 8-9-5	680 2 2-2-5	253 6 7-9-5	151 2 2-4-6	1411 1 1-1-6	1717	1819	1917	2018	2024	2124	2226	2424	2620
-----------------------	----------------------	----------------------	-------------------	--------------------	---------------------	---------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Rinforzi: Tutti sulla Mappa C (Scenario 2 e 3):

GT 2				GT 3				GT 4	GT 5								
1/SS TK 2 4-5-7	3/SS TK 2 4-5-7	2/SS TK 2 4-4-7	SS TK 2 3-2-9	58 6 8-9-5	254 6 7-9-5	Ju 88 B 3 3-1-1	Bf 109F F 4 4-1-1	690-696 2A-1-0	281 SICH 4 1-4-4	207 SICH 4 2-6-4	1122	1414	1515	Casella Pronte	Ritirare no annullamento	1327	1220

BARBAROSSA

- Note:**
- L'Area della Mappa è a nord del AGB.
 - Fate riferimento a PB 4.1 "Preparazione dell'Invasione".
 - Rinforzi e Rimpiazzi (GT 1-5):
 - Il giocatore dell'Asse inizia con (3) RP tipo I.
 - Il giocatore dell'Asse riceve rinforzi secondo la SUC dell'Asse.
 - Nessun giocatore riceve nuovi ASP.
 - Rifornimento (GT 1-5)
 - Le unità di entrambe le parti hanno sempre Rifornimento Generale.
 - Si usano le MSU ed i Depositi per il Rifornimento di Attacco.
 - Proibito per entrambe le parti:
 - Movimento Ferroviario.
 - Conversione Ferroviaria.
 - Effettuate la Prontezza Aerea ogni turno a partire dal GT 2.

Scheda di Piazzamento dell'Asse Due - retro

Scenario #7 Linea di Luga e Scenario #8 Assalto a Leningrado

Scenario #7 Linea di Luga

All'Inizio: Mappa L

2 1-2-5	MSU 1 ^N 0-0-8	3 2-3-5	2 2-2-5	6 8-9-5	2 2-2-5	Dump 4 ^N	4/6 Pz 4-4-7	2 610 3-1-5	2 618 3-1-5	11/6 Pz 6-3-7	114/6 Pz 4-4-7	57/6 Pz 3-2-9	616 1-1-7	1 52 3A-1-7	628 2-2-7	1/1 Pz 4-3-7	1/1 Pz 6-4-7
1518	1523	1716	1915	2115			2215			2314			2315	2316	2417	2516	

113/1 Pz 3-3-7	4/1 Pz 3-2-9	87/36M 4-4-7	118/36M 4-4-7	36/36M 3-2-9	269 5-7-5	559 1-1-6	2 803 3-1-5	Dump 4 ^N	6 Pz 8-8-5	2 678 2-2-7	53/3M 3-2-9	151 2-4-6	4 8/4 2A-1-0	8/3M 4-4-7	29/3M 2-2-7	122 5-7-5	121 7-8-5
2516		2517		3023		3024		3123		3224		3225 Note 1		3324		3426	3526

680 2-2-5	2 110 2-1-5	2 785 3-1-5	1 280 2-2-7	4 1/84 2A-1-0	Dump 4 ^N	6 96 7-9-4	2 782 3-1-5	2 802 3-1-5	6 11 8-9-5	1 272 2-2-7	2 615-809 3-1-4	2 637 1-1-4	6 21 8-9-5	600 2-1-7	519 2-2-5	2 2-2-5	2 2-2-5	MSU 1 ^N 0-0-8
3526	3527		Note 1 3529		3531	3629	3630	3727		3728		3828		3928	4028	4430		

290 5-6-5	514 2-2-5	126 4-4-5	30 6-7-5	Vedere PB 10.76 per Piazzamento Alternativo Opzionale →				59/8 Pz 3-2-9	8/8 Pz 3-3-7	10/8 Pz 6-4-7	28/8 Pz 2-2-7	1/SS TK 4-5-7	3/SS TK 4-5-7	SS TK 3-2-9	Step Losses x1	AXIS REPL	AXIS REPL	VPs x1	Strength +1
4531	4628	4629	4630					2323 2518 2524 2725 3627					0	1	1	0	0		

BI 109F 4 0/1	BI 109F 3 0/0	BI 110C 2 1/1	BI 110E 2 1/1	Hs 123A 1 2/2	Do 17 1 1/1	Ju 87 1 2/2	Ju 88 3 1/1	He 111 2 1/1	Ju 52 1 0/0	Unità Aerea Fittizia	MSU 1 ^N 0-0-8	Dump 4 ^N	2 1-2-5	2 2-2-5	Ferry	18 Army
x3	x3	x1	x2	x1	x3	x2	x5	x2	x1	x2	8 Max	4 Max	6 Max	8 Max	Disponibili – casella Attivi	

Rinforzi:

GT 25		GT 27 Estonia Group [PB 10.75g]				GT 29	
AXIS REPL	AXIS REPL	291 7-8-5	667 1-1-5	2 818 2-1-5	93 7-9-5	403 Rad 1-1-6	563 1-1-7
x1	x2	1014				1015	

Porre sulla mappa negli esagoni: 1523, 3024, 3333, 3533

Supply Source 1014, 1934, 2935

Note:

- Queste SHA possono piazzarsi in Modalità Fuoco o Mobile.
- Porre una Testata Ferroviaria all'inizio del Segmento Strategico (la conversione può iniziare nella Fase dei Genieri imminente).
- Ricevete (5) ASP per GT a qualsiasi Testata Ferroviaria se amica.
- RCP: 6 per GT solo Mappa L. Non si possono spendere RCP per avanzare la testata ferroviaria a 1014 sino al GT 27.
- Capacità Ferroviaria: 6 SP per GT.
- Le unità del Gruppo Estonia entrano nel GT 27. Le unità che non entrano sono rimosse dal gioco.
- Effettuate la Prontezza Aerea a partire dal GT 24.

GT 30										GT 32			GT 35		
29/12 Pz 8-7-7	5/12 Pz 3-3-7	25/12 Pz 3-3-7	2/12 Pz 3-2-9	30/18M 4-4-7	51/18M 4-4-7	18/18M 3-2-9	76/20M 4-4-7	90/20M 4-4-7	20/20M 3-2-9	543 2-2-7	614 2-2-5	Ju 87 1 2/2	2 2-2-5	AXIS REPL	AXIS REPL
Bordo Sud: 2035 – 3035 Inclusi										x1 Casella Pronte			1014	x1	x2

Scenario #8 Assalto a Leningrado

All'Inizio: Mappa L

1 2-2-7	2 2-2-5	2 2-3-6	1 3-1-4	2 2-2-5	2 2-2-5	6 5-6-5	2 2-4-6	0 1-1-5	0 1-1-4	6 5-6-5	1 1-1-6	1 2-1-5	6 6-7-5	1 2-1-7	1 2-1-5	6 6-7-5	2 4-4-7
1813	2307	2312		2508	2609	2707		2710		2808	2809		2908	2909		3009	

1 1-1-6	1 1-1-7	1 1-1-7	2 2-2-7	1 3-1-5	3 3A-1-7	2 3-3-7	2 4-4-7	2 3-2-9	2 6-4-7	2 4-3-7	2 3-2-9	2 6-3-7	2 4-4-7	2 4-4-7	2 3-2-9	6 6-6-5	2 6-4-7
3009			3010			3109			3210			3211				3212	3213

2 3-3-7	2 3-3-7	6 7-9-5	2 3-2-9	2 2-2-5	2 0-2-5	1 1-1-6	6 7-9-4	6 7-8-5	2 2-2-5	4 4-5-5	1 3-1-4	1 3-1-5	2 2-2-5	2 2-2-5	1 3-1-5	2 4-4-7	2 2-2-7
3213	3312	3313	3314	3516	3615	3710	3711	3713	3809	3813	3907	3910	4006	4007			

2 1-2-5	1 0-1-3	1 0-1-3	4 4-0/1	3 3-0/0	2 2-1/1	1 1-2/2	1 1-1/1	1 1-2/2	3 3-1/1	2 x2
4105	4112		x5	x2	x2	x1	x1	x3	x4	x2

Casella Pronte

Note:

1. Inizia con 4 RP Tipo I. Non se ne ricevono altri.
2. Capacità ferroviaria: Nessuna.
3. Effettuate la Prontezza Aerea a partire dal GT 42.
4. Ha sempre Rifornamento di Attacco, non si usano MSU e Depositi.
5. Si traccia il Rifornamento Generale a qualsiasi Fonte di Rifornamento Amica.

2 1-2-5	2 2-2-5
3 Max	6 Max
Include 1 All'Inizio	Include 5 All'Inizio

Rinforzi:

6 7-9-5	1 2-2-8	1 1-1-7
1613	1613	1613

Pool Gruppi Rinforzi Speciali:

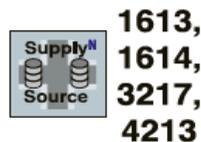
1 7-9-5	6 7-9-5
-1 VP	1613

2 3-3-5	2 3-3-5
-2 VP	4111

1 0	0	4	0	0	0
Porre a					



Porre sulla mappa negli esagoni: 2113, 3217, 4111



1613,
1614,
3217,
4213

Scheda di Piazzamento dell'Asse Due - fronte

Scenario #3 Campagna e Scenario #4 Operazione Difensiva di Leningrado

GT 4				GT 6				GT 7				GT 9		Rinforzi all'inizio dello Scenario #4 Operazione Difensiva di Leningrado Vedere PB 10.44a				GT 10																			
MSU 1 ^N 0-0-8		285 SICH 4 SEC 2-6-4		Flot C 0 2-1-16		Pol 6 8-8-5		Bf 109F 3 0/0 x2		Bf 109F 4 0/1 x3		Ju 88 3 1/1 x7						Ju 52 1 0/0 x1		Unità Aerea Fittizia x2		SS Nord 2 SEC 0-2-4		AXIS REPL x2		3 SICH 2 SEC 1-2-4		3 502 1 1-1-4		3 508 1 1-1-4		MSU 1 ^N 0-0-8					
x3 Aggiungere al Pool				C-2424 C-1020 C-2521				Casella Pronte				C-2424		x2		C-2424				X2 Aggiungere al Pool																	
GT 10				GT 11				GT 14				GT 15				GT 16		GT 19																			
He 111 2 1/1		251 6 8-9-5		253 6 7-9-5		AXIS REPL x1		AXIS REPL x4		Usare o Perdere Punto Aereo x1		3 680 0 1-1-5		2 69 1 3-1-5		4 768 0 1-1-4		1 84 1 0-1-3		MSU 1 ^N 0-0-8		96 6 7-9-4		2 802 1 3-1-5		AXIS REPL x4		Usare o Perdere Punto Aereo x1		Sea Mines 2 x1 Naval (32.3)		He 111 2 1/1		93 6 7-9-5			
x1 Casella Volato (da AGC)				Ritirare (ad AGC) no annullamento								C-2424		B-3752 or W-2628		da AGC		x2 Rim dal Pool		B-4653		da AGC		x4		x1		X2 Casella Volato (da AGC)		B-3819							
GT 19				GT 22				GT 23				GT 25				GT 26		GT 28																			
AXIS REPL x2		AXIS REPL x5		AXIS REPL x2		Bf 109E 3 1/1 x1 Casella Volato (da AGC)		Usare o Perdere Punto Aereo x1		Bf 109F 4 0/1 x1		Bf 109F 3 0/0 x2		Bf 110C 2 1/1 x1		Bf 110E 2 2/1 x2		Hs 123A 1 2/2 x1		Do 17 1 1/1 x3		Ju 87 1 2/2 x2		2 928+929 1 2-1-4		C-2424		AXIS REPL x1		AXIS REPL x5		Usare o Perdere Punto Aereo x2		253 6 7-9-5		Ju 87 1 2/2 x1 Casella Volato (da AGC)	
								da AGC Casella Volato								C-2424		x1		x5		x2		B-3653		da AGC		x1 Casella Volato (da AGC)									
GT 30																GT 31		GT 35																			
29/12 Pz 2 8-7-7		5/12 Pz 2 3-3-7		25/12 Pz 2 3-3-7		2/12 Pz 2 3-2-9		30/18M 2 4-4-7		51/18M 2 4-4-7		18/18M 2 3-2-9		76/20M 2 4-4-7		90/20M 2 4-4-7		20/20M 2 3-2-9		643 1 2-2-7		614 2 2-2-5		2 733+816 1 2-1-4		MSU 1 ^N 0-0-8		AXIS REPL x4		1 Fah-128 2-2-3-2		2 854+856 1 3-1-4		AXIS REPL x4			
W-2130-2628 da AGC																x3 Aggiungere al Pool																					
GT 35		GT 36		GT 40				GT 44				GT 45				GT 46																					
Usare o Perdere Punto Aereo x2		2 143(+) 1 2-1-4		AXIS REPL x1		AXIS REPL x4		8/3M 2 4-4-7		29/3M 2 4-4-7		53/3M 2 3-2-9		1 52 1 3A1-7		FRB 1 1-1-7		AXIS REPL x4		Usare o Perdere Punto Aereo x2		614 2 2-2-5		628 2 2-2-7		678 2 2-2-7		2 637 1 1-1-4		2 618 1 3-1-5		2 803 1 3-1-5		600 1 2-1-7			
		C-1020						Ritirare (ad AGC) no annullamento				C-2424				Ritirare (ad AGC) no annullamento																					
GT 47																GT 48																					
11/6 Pz 2 4-2-7		4/6 Pz 2 4-4-7		114/6 Pz 2 2-2-7		5/76 Pz 2 3-2-9		616 1 1-1-7		133 2 2-4-6		Bf 109E 3 1/1 x1		Bf 109F 3 0/0 x2		Bf 110C 2 1/1 x1		Bf 110E 2 2/1 x2		Hs 123A 1 2/2 x1		Do 17 1 1/1 x2		He 111 2 1/1 x1		Ju 87 1 2/2 x2		1/1 Pz 2 4-3-7		1/1 Pz 2 4-3-7		113/1 Pz 2 2-2-7		4/1 Pz 2 3-2-9			
Ritirare (ad AGC) no annullamento								Qualsiasi Forza		Ritirare (ad AGC) no annullamento								Ritirare (ad AGC) no annullamento																			

GT 48		GT 49			GT 50			
559 1 1-1-6	MSU 1N 0-0-8	227 6 7-9-5	87/36M 2 4-4-7	118/36M 2 4-4-7	36/36M 2 3-2-9	AXIS REPL	AXIS REPL	Usare o Perdere Punto Aereo
Qualsiasi Forza	x3 Rim dal Pool	C-2424 See Note	Ritirare (ad AGC) no annullamento			x1	x2	x1

Nota: Il 227 ID può essere arrivato prima (dal Gruppo Pool 11)

RSC Holding Box

2 1-2-5	N 2 2-2-5
------------	-----------------

Usate una volta che inizia il gioco. Conservate RSC fuori mappa

Supply Unit Holding Box

MSU 1N 0-0-8	Bump 4N 4 3
-----------------	-------------------

Usate una volta che inizia il gioco. Conservate gli MSU/Depositi fuori mappa

Pool Gruppi Rinforzi Speciali (Scenari 3 e 4):

GT 7-10

Gruppo	Hirvel	Kant	Kurg	Lejth	Talpak
1	1 1-1-5	1 1-1-5	1 1-1-5	1 1-1-5	1 1-1-5
0 VPs	Una in ciascuna cittadina o città in Estonia. Riceverne una per turno. L'arrivo delle unità può essere ritardato. PB 5.5.				

Any GT

Gruppo	2/SS TK	SS
2	2 4-4-7	3 RP (max) PB 5.77
0 VPs	Rimuovere	Ricevere

GT 15-25

Gruppo	He 111 B
3	2 1-1-1
-1 VP	x2

Casella Pronta

GT 16-35

Gruppo	250 Span
4	6 7-9-5
-1 VP	C-2424

GT 18-34

Gruppo	Nord-I	AXIS
5	2 BASE 0-2-0	REPL
0 VPs	PB 6.1	x2

Pausa Logistica

GT 25-50

Gruppo	3 Emden CL	3 Leipzig CL
6	2-8-0-3	2-8-0-3
-1 VP	Casella Porti Baltici	

GT 25-50

Gruppo	4 Uman ACD	4 Vaino ACD
7	3-8-0-2	3-8-0-2
-1 VP	Casella Porti Baltici	

GT 31-39

Gruppo	27/19 Pz	73/19 Pz	74/19 Pz	19/19 Pz
8	2 6-4-7	2 3-3-7	2 2-2-7	2 3-2-9
-2 VPs	W-3522-3622 o W-4020-4219 (non può lasciare la mappa W) GT 47 Ritirata (ad AGC) No Annullamento			

GT 32-39

Gruppo	21/20 Pz	59/20 Pz	112/20 Pz	92/20 Pz
9	2 6-4-7	2 3-3-7	2 2-2-7	2 3-2-9
-1 VP	W-3522-3622 o W-4020-4219 (non può lasciare la mappa W) GT 47 Ritirata (ad AGC) No Annullamento			

GT 32-36

Gruppo	6 183
10	7-9-5
-2 VP GT 32-35 -1 VP GT 36	C-2424

GT 36-48

Gruppo	6 227
11	7-9-5
-1 VP	C-2424

GT 38-49

Gruppo	4 SS	BB RFSS
12	2 2-3-6	1 2-2-7
-1 VP	C-1531	

GT 39-49

Gruppo	2 1 FJ	3 FJ
13	3-3-5	3-3-5
-1 VP	C-2424	

Può entrare per Trasporto Aereo

Campagna Estesa [PB 8.4]

GT 54	GT 55	GT 57	GT 60	GT 65	GT 66	GT 67	GT 69	GT 70	GT 72	GT 73							
Ju 88 B 3 3-1-1	Ju 88 B 3 3-1-1	AXIS REPL	212 6 7-9-5	AXIS REPL	AXIS REPL	Usare o Perdere Punto Aereo	686 0 0-1-48	695 0 0-1-48	540 1 1-1-4	AXIS REPL	Ju 88 B 3 3-1-1	223 6 7-8-5	Ostland 2 0-2-4	AXIS REPL	AXIS REPL	Ju 88 B 3 3-1-1	Ju 88 B 3 3-1-1
x1 Ritirare No Annullam.	x1 Ritirare No Annullam.	x2	C-2424	x1	x2	x1	C-2424		x2	x1 Ritirare No Annullam.	C-2424	C-1020	x1	x2	x1 Ritirare (a Tifone) No Annull.	x1 Ritirare (a Tifone) No Annull.	

Pool Gruppi Rinforzi Speciali:

GT 74	GT 75	GT 77	GT 80	GT 84	GT 85
He 111 B 2 2-1-1	AXIS REPL	Usare o Perdere Punto Aereo	215 6 7-9-5	SS Fland 1 1-1-6	AXIS REPL
x1 Ritirare (a Tifone) No Annull.	x2	x1	C-2424	x1	x2
				C-1020	x1 Casella Pronta

GT 86+ *

Gruppo	I/203	II/203
14	1 3-2-7	1 3-2-7
-2 VPs	L-3927 or L-4111	

* Gruppo Rinforzi Opzionali (GT 86+): I Batt Panzer I/203 e II/203 possono servire come Reggim. Panzer per la 8ª e/o 12ª Divisione Panzer per il Bonus Integrità Divisione Panzer.

Tabella degli Effetti dell'Artiglieria Super-Pesante [13.43]		DRM per i Tipi di Artiglieria Super-Pesante (S-H):	
Procedura	Tirate un dado ed applicate i DRM Super-Pesante sotto elencati Tutti gli effetti sono implementati prima della risoluzione del combattimento: <ul style="list-style-type: none"> - Le perdite di livelli di forza possono risultare in supporto di artiglieria ridotto [13.43] e/o in un rapporto di forze finale incrementato. - La perdita dei DRM difensivi (+) può alterare il risultato finale del combattimento. - Se l'ultimo livello di forza del difensore viene rimosso dal tiro di dado sulla Tabella degli Effetti dell'Artiglieria Super-Pesante, trascurate tutti i rimanenti livelli di forza del combattimento Attacco Dichiarato ed avanzate le unità attaccanti nell'esagono difendente, sino al limite di raggruppamento, se lo desiderate. 		
Risultati:			
Tiro di dado	Cittadella e Linea Fortificata	Tutte le altre Fortificazioni	
8 o più	Nessun Risultato		
4 – 7	Soppresso		
3 – 2 (Nota 2)	Distrutto (se l'artiglieria S-H sparante ha asterisco), altrimenti Soppresso. Solo Cittadella: riducete di un livello di forza qualsiasi unità di artiglieria S-H o CD nell'esagono (Nota 1)	Soppresso: tutte le altre fortificazioni	
1 o meno	Oltre ai Risultati sopra, viene rimosso dall'esagono un livello di forza del difensore, a scelta del difensore		
Nessun Risultato:	Le unità S-H non hanno avuto effetto; il DRM della fortificazione rimane invariato. Le fortificazioni non sono distrutte o soppresse.		
Soppresso:	La Cittadella o Linea Fortificata non viene distrutta. Per ogni unità di Artiglieria S-H che spara annullate un DRM (+1) della fortificazione nell'esagono.		
Nota 1:	Le Cittadelle e Linee Fortificate distrutte non danno benefici difensivi di alcun tipo nel successivo tiro di dado di Attacco Dichiarato.		
Nota 2:	I risultati di 3 o meno consentono alle unità dell'Asse attaccanti di ignorare i risultati Asterisco (*) sulla CRT nel successivo tiro di dado di Attacco Dichiarato.		
DRM Speciale: Cittadella di Brest (scenari AGC 2 e 8) Se due o più unità di Artiglieria S-H con DRM in questa tabella bombardano lo stesso esagono, usate solo il DRM del calibro maggiore. PB AGC 5.56 – L'esagono D3026 era una fortificazione particolarmente robusta. Se non è già distrutta, il giocatore dell'Asse applica un DRM +3 alla Tabella degli Effetti dell'Artiglieria Super-Pesante quando spara contro di essa. Altrimenti, trattatela allo stesso modo di qualsiasi altra cittadella [BSR 18.5].			