

Le Sabbie Oscure

La Guerra in Nord Africa, 1940-42



I Contenuti

1.0 Introduzione

2.0 Componenti del Gioco

- 2.1 La Mappa
- 2.2 Le Tabelle dei Risultati del Combattimento (CRT)
- 2.3 Le Pedine
- 2.4 Le Tabelle di Aiuto al Gioco

3.0 Abbreviazioni ID Storiche

- 3.1 Alleato
- 3.2 Impero del Commonwealth
- 3.3 Tedesco
- 3.4 Italiano
- 3.5 Altri Termini & Abbreviazioni del Gioco

4.0 Piazzamento

5.0 Come Vincere

- 5.1 Condizioni di Vittoria della Campagna
- 5.2 Esagoni VP

14.0 Forti

- 14.1 Tobruk
- 14.2 Bardia

15.0 Piazzamento delle Unità

- 15.1 Unità di Rinforzo Alleate
- 15.2 Unità di Rimpiazzo Alleate
- 15.3 Unità dell'Asse

16.0 Sequenza di Gioco

17.0 Fase dei Rimpiazzati

- 17.1 Segmento di Raggruppamento dei Quadri Alleati
- 17.2 I Chit per i Rimpiazzati
- 17.3 Segmento di Rimpiazzo dell'Asse
- 17.4 Segmento di Rimpiazzo Alleato
- 17.5 Unità non Rimpiazzabili

18.0 La Fase di Azione

- 18.1 Descrizione dei Chit di Azione

<p>5.3 Condizioni di Vittoria dello Scenario</p> <p>6.0 Effetti del Terreno</p> <p>6.1 Adiacente</p> <p>7.0 Raggruppamento delle Unità</p> <p>7.1 Gruppi</p> <p>7.2 Limiti</p> <p>7.3 Sovraffollamento</p> <p>7.4 Raggruppamento per il Combattimento</p> <p>8.0 Zone di Controllo</p> <p>8.1 Contesa e Non Contesa</p> <p>9.0 Linea Ferroviaria</p> <p>9.1 Testata Ferroviaria</p> <p>9.2 Esagoni di Ferrovia Attivi</p> <p>9.3 Ferrovia Completata</p> <p>10.0 Logistica</p> <p>10.1 Linea di Rifornimento (LOS)</p> <p>10.2 Fuori Rifornimento (OOS)</p> <p>10.3 Azione Logistica</p> <p>11.0 Quartieri Generali (HQ)</p> <p>12.0 Unità Combattenti</p> <p>12.1 Combattimento e Movimento</p> <p>12.2 Panzer e Carri</p> <p>12.3 Autoblinda</p> <p>12.4 Fanteria</p> <p>12.5 Formazioni Divisionali</p> <p>12.6 Dottrina di Assalto Alleata</p> <p>12.7 Dottrina Panzer</p> <p>13.0 Supporti</p> <p>13.1 Procedimento Generale</p> <p>13.2 Supporti Aerei</p> <p>13.3 Cannoni Navali Alleati</p> <p>13.4 Supporti di Artiglieria</p> <p>13.5 Cannoni Anticarro dell'Asse</p> <p>13.6 Guarnigioni</p> <p>13.7 "Box" Fortificate</p> <p>13.8 Unità Hecker</p>	<p>18.2 Segmento di Determinazione dell'Iniziativa</p> <p>18.3 Segmento di Piazzamento dei Chit di Azione</p> <p>18.4 Segmento dei Rinforzi del Turno 3</p> <p>18.5 Segmento di Azione Iniziativa</p> <p>18.6 Segmenti di Azione Casuali</p> <p>18.7 Limiti ai Chit di Azione</p> <p>19.0 Azione di Movimento</p> <p>19.1 Movimento di Terra</p> <p>19.2 Disorganizzazione</p> <p>19.3 Effetti della Disorganizzazione</p> <p>19.4 Movimento Navale</p> <p>20.0 Azione di Combattimento</p> <p>20.1 Particolari del Combattimento</p> <p>20.2 Procedura di Combattimento</p> <p>20.3 Implementazione dei Risultati</p> <p>20.4 Combattimento e Sezioni della Mappa</p> <p>20.4.1 Difesa su Bordo Mappa</p> <p>21.0 Azione Logistica</p> <p>22.0 Azione Rinforzi</p> <p>22.1 Arrivo</p> <p>22.2 Partenza</p> <p>22.3 Ritorno</p> <p>22.4 Scambi</p> <p>22.5 Miglioramenti</p> <p>22.6 Rinforzi Speciali dell'Asse</p> <p>22.7 Ritardo</p> <p>23.0 Attività di Fine Fase</p> <p>23.1 Segmento di Attrito</p> <p>23.2 Segmento di Verifica della Vittoria</p> <p>23.3 Segmento di Costruzione</p> <p>23.4 Segmento di Rimozione della Disorganizzazione</p> <p>23.5 Segmento di Disponibilità dei Supporti</p> <p>23.6 Segmento di Avanzamento del Turno</p>
--	--

Comprensiva di Errata al 26/01/2019: variazioni in colore rosso scuro

1.0 Introduzione

Le Sabbie Oscure [TDS] è un gioco che riproduce i combattimenti tra l'Impero Britannico e le potenze dell'Asse italo-tedesche per il controllo del Nord Africa, dal dicembre 1940 al dicembre 1942. TDS si basa sul sistema di gioco de *La Valle Oscura: Il Fronte Orientale nella Seconda Guerra Mondiale [The Dark Valley: The Eastern Front in WWII]*. I giocatori che hanno familiarità con quel gioco dovrebbero fare attenzione alle variazioni che riproducono la diversa natura e scala dei combattimenti nel teatro.

2.0 Componenti del Gioco

I componenti del gioco sono

- Un fascicolo con le regole
- Un fascicolo di gioco
- Due mappe (Ovest ed Est)
- Due fogli di pedine, ciascuno con 176 pedine
- Due schede con le tabelle
- Una scheda Disponibilità e Descrizione dei Chit di Azione
- Due dadi a sei facce

2.1 La Mappa

La mappa di gioco rappresenta l'area della Libia orientale e dell'Egitto nella quale si combatté la campagna. Vi sono due mappe; la mappa Est contiene Alessandria e quella Ovest El Agheila. Quando ci si piazza, la mappa Ovest si sovrappone alla mappa Est con l'unione appena ad occidente di Buqbuq (esagono 2045).

La mappa è divisa in tre *Sezioni*: Ovest, Centrale ed Est. Le Sezioni di Mappa Ovest ed Est hanno entrambe scala di 9 miglia per esagono. La Sezione Mappa Centrale ha scala 4,5 miglia per esagono. Tutte e tre sono divise in esagoni, usati per regolare il movimento e posizionamento delle unità.



2.1.1 Località con Nome

Le località con nome sono Città, Cittadine e Villaggi che hanno avuto qualche valore strategico nel corso della campagna. Le località con nome sono indicate sulla mappa da un cerchio grigio o rosso. Non hanno effetto nel gioco se non di consentire il piazzamento delle Guarnigioni.

Nota: Il passo di Halfaya (2042) ed "A Il Cairo" sono scritte che compaiono sulla mappa, ma non sono località con nome.



2.1.2 Porti

Le località con nome Bengasi, Tobruk, Bardia, Mersa Matruh, ed Alessandria sono gli unici Porti.

I Porti si usano nel Rifornimento da Porto (10.1.4), Piazzamento delle Unità (15.0) e Movimento Navale (19.4).



2.1.3 Località VP

Le località con nome che contengono uno di questi simboli si usano per calcolare i VP durante il Gioco Campagna. Vedere 5.0.



2.1.4 Fonti di Rifornimento

Le località con nome di El Agheila ed Alessandria sono Fonti di Rifornimento. L'esagono "Al Cairo" è anch'esso una Fonte di Rifornimento.

2.1.5 Controllo degli Esagoni

Il controllo degli esagoni ha importanza per la Vittoria, Movimento navale, e piazzamento dei Rinforzi e Rimpiazzi. Gli esagoni cambiano di controllo solo quando unità avversarie vi entrano, solo i Porti ed esagoni VP rimangono controllati quando non sono occupati. Tutti gli altri esagoni divengono incontrollati quando non sono occupati. All'inizio del gioco, il giocatore dell'Asse controlla tutte le località, ad occidente della sua prima linea, che non sono occupate da unità Alleate, ed il giocatore Alleato controlla tutte le località, ad oriente della sua prima linea, che non sono occupate da unità dell'Asse.

Nota: Esercitare una ZOC in un esagono controllato dal nemico non è sufficiente per cambiarne il controllo.

2.1.6 Tabelle / Caselle sulla Mappa

Le mappe contengono Tabelle e Caselle usate per facilitare il gioco, come:

Tabella dei Rinforzi: La tabella con le unità, nella parte alta della mappa, indica quando le unità/supporti entrano in gioco, partono, o ritornano in gioco.

Tabella dei Turni: La mappa contiene la Tabella dei Turni (d'ora in poi TRT), che si usa per indicare il turno di gioco corrente. Ciascun turno rappresenta un periodo da uno a due mesi.

Tabella dei Chit di Azione: Riporta i Chit di Azione che sono stati giocati nel turno di gioco corrente.

Tabelle dei Punti Vittoria Alleata ed Asse: Riportano il livello di VP corrente per le rispettive parti.

Tabelle Rimpiazzi Conservati dagli Alleati: Riportano il numero di punti rimpiazzi di Carri e Fanteria Alleati.

Caselle delle Unità Ricostruibili dell'Asse ed Alleata: Contengono le unità eliminate che possono essere ricostruite dalle rispettive parti.

Caselle Unità di Supporto Disponibili Alleate e dell'Asse: Contengono le pedine di Supporti disponibili per l'uso dalle rispettive parti.

Stato della Strada che Aggira Tobruk: Lo stato può essere Non Costruita, In Costruzione, Costruita. Vedere 23.3.2.

Ferrovia Completata: Un posto dove tenere il segnalino di Testata Ferroviaria una volta che la ferrovia viene completata.

2.2 Tabelle dei Risultati del Combattimento (CRT)

Vi sono due CRT stampate sulla mappa. Le spiegazioni dei risultati del combattimento sono valide per entrambe.

2.2.1 CRT Mobile

La CRT Mobile viene usata da entrambi i giocatori. Vi sono meno perdite di forza e più ritirate su questa tabella. Questa è l'unica CRT che usa il giocatore tedesco.

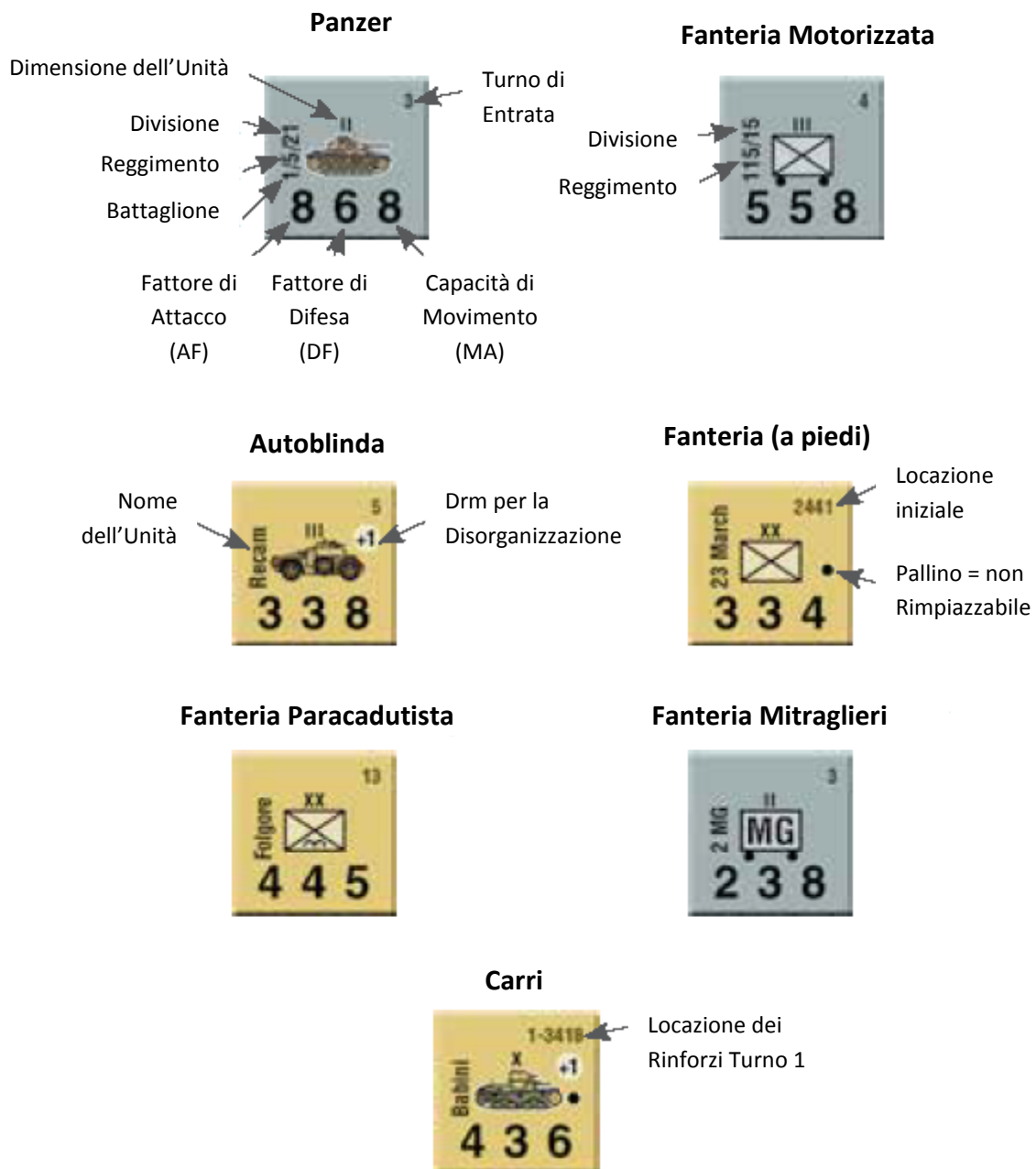
2.2.2 CRT Assalto

La CRT Assalto può essere usata solo dagli Alleati quando è disponibile il segnalino Montgomery; turni dal 14 al 17. Vi sono più perdite in questa tabella, particolarmente per l'attaccante.

2.3 Le Pedine

Vi sono quattro tipi base di pedine: Unità Combattenti, Supporti, Chit e Segnalini.

Unità Combattenti (delle anche Unità): rappresentano le forze combattenti di terra e si usano per controllare, difendere o attaccare esagoni. Ogni unità può rappresentare un battaglione, reggimento, brigata o divisione di Fanteria, Carri/Panzer, o Autoblinda. Le unità combattenti possono essere identificate dal fatto che hanno tre fattori lungo la parte bassa della pedina: Attacco, Difesa e Movimento.



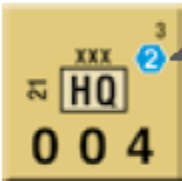
Dimensione delle Unità

- XXXX Armata
- XXX Corpo
- XX Divisione
- X Brigata
- III Reggimento
- II Battaglione


Quartieri Generali (HQ): sono Unità Combattenti che rappresentano strutture organizzative di livello superiore. Non partecipano al combattimento ma sono utilizzati per consentire l'accesso ad alcuni supporti, portare rinforzi, ed eseguire alcuni Chit di Azione. Possono anche essere OOS, eliminati e cambiare il controllo di un esagono.

Esempi di Quartier Generale

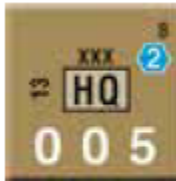
Italiano



Tedesco



Britannico



Raggio dell'HQ

Fattore di Attacco (AF)

Fattore di Difesa (DF)

Capacità di Movimento (MA)

Supporti: rappresentano elementi di supporto al combattimento che devono essere usati assieme alle Unità Combattenti per aggiungere Fattori di Combattimento ad una difesa o attacco. Ciascun tipo di Supporto ha le sue regole specifiche per la disponibilità ed utilizzo. Tutti i Supporti sono esposti in dettaglio nella regola 13.0.

Supporti

Navale Costiero



Anfibio



Aereo



Artiglieria



Box Fortificato



Anticarro



Guarnigione



Restrizioni sulla Mappa

Fatt. di Combat. (solo Costa)

Fatt. di Comb.

Fattore di Attacco

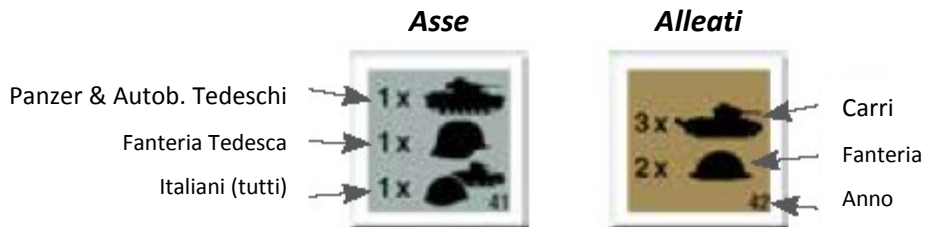
Fattore di Difesa

Eccezione: Il Supporto Guarnigione è trattato come Unità Combattente quando è sulla mappa. La sua disponibilità, entrata ed uscita dal gioco sono comprese nelle regole sui Supporti (13.6).



Chit (Azione e Rimpiazzi): si usano per randomizzare l'ordine delle Azioni in un turno e la disponibilità dei rimpiazzi durante il gioco.

Chit Rimpiazzi



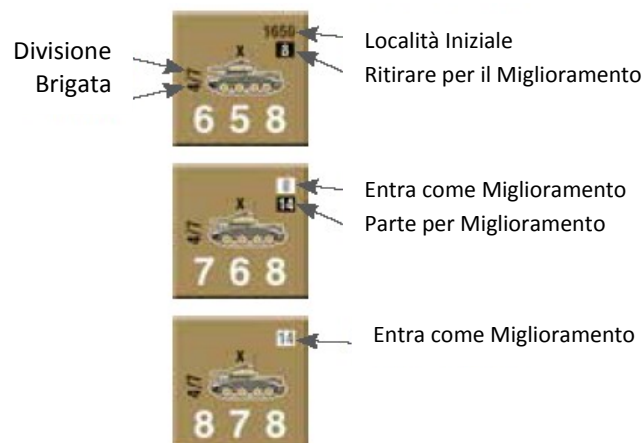
Segnalini: si usano per mostrare lo stato dei vari elementi del gioco, inclusi i segnalini per il turno corrente, livello VP, Rimpiazzi Conservati, costruzione di Ferrovia e Strada di Aggiramento, rifornimento delle unità, disorganizzazione delle unità, ecc.

I segnalini Attacco possono essere usati solo per ricordare gli attacchi pianificati. L'uso dei segnalini Attacco è opzionale e non obbliga né limita il numero o l'ordine degli attacchi che possono essere condotti. Il segnalino di Croce Balcanica / Cerchi degli Alleati può essere usato per indicare il controllo dell'esagono o qualsiasi altro stato dove è necessaria la distinzione tra tedesco e britannico.

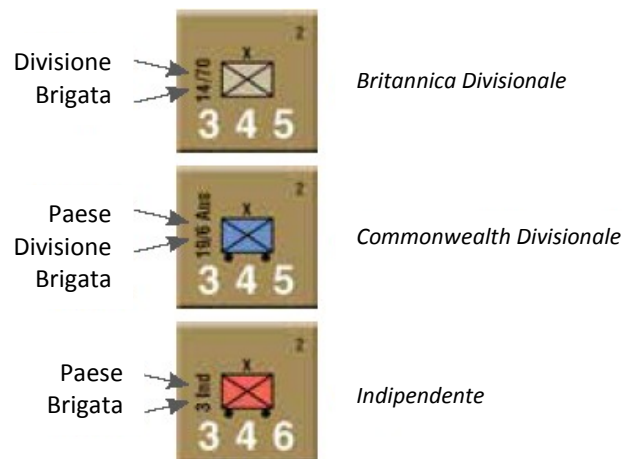
Nazioni Alleate

-  Gran Bretagna
-  Sud Africa
-  Australia
-  Nuova Zelanda
-  India
-  Polonia
-  Francia Libera
-  Grecia

Corazzati & Miglioramenti Inglesi



Brigate di Fanteria del Commonwealth



2.4 Le Tabelle di Aiuto al Gioco

Le Tabelle di Aiuto al gioco sono tutte tradotte in coda alle regole. Esse sono:

Tabella della Sequenza di Gioco: Illustra l'ordine di gioco per ciascun turno di gioco.

Disponibilità dei Chit di Azione: Si usa per determinare il numero e tipo di Chit di Azione disponibili ogni turno di gioco.

Descrizione dei Chit di Azione: Dà una descrizione più dettagliata delle azioni consentite da specifici Chit di Azione.

Tabella degli Effetti del Terreno: Si usa per determinare gli Effetti del Terreno per il Movimento e Combattimento.

Tabella dei Risultati del Combattimento: Si usa per risolvere i singoli Attacchi.

Tabella di Avanzamento della Ferrovia: Si usa per determinare il progresso Alleato nella costruzione della loro ferrovia ad occidente dell'Egitto.

Tabella della Disorganizzazione. Si usa per determinare la disorganizzazione dopo un Movimento Esteso.

Alcune tabelle sono anche stampate sulla mappa. In tutti i casi, le regole hanno precedenza sulle tabelle.

3.0 Abbreviazioni ID Storiche

3.1 Alleati

Cstrm Gds: Guardie Coldstream

SG: Gruppo di Supporto

3.2 Impero del Commonwealth

Aus: Australiano

Ind: Indiano

NZ: Neozelandese

SA: Sudafricano

FF: Francia Libera

3.3 Tedesco

MG: Mitraglieri

PzA: Panzer Armee

A-T: Anticarro

3.4 Italiano

Ber: Bersaglieri

Littr: Littorio

GGFF: Giovani Fascisti

Regia Aero: Regia Aeronautica

Marmaca: Marmarica

3.5 Altri Termini di Gioco & Abbreviazioni

½ Movimento: Un tipo di Chit di Azione. Si muove con la metà della normale capacità di movimento.

Aereo: Un tipo di supporto; Luftwaffe, Royal Air Force, Regia Aeronautica.

AC: Autoblinda

AF: Fattore di Attacco, usato dall'attaccante quando determina la forza di attacco in un combattimento. Vedere 20.2.2.

Arrivi: Unità che entrano in gioco per la prima volta.

Arty: Un tipo di supporto che è controllato dall'unità HQ designata (Artiglieria).

AT (Supporto): Un supporto anticarro tedesco con AF e DF relativamente elevate.

AT (Modificatori al Combattimento): Terreno, supporti ed unità che aiutano l'Alleato nella difesa contro i panzer.

Azione: Vi sono quattro tipi di Azione: Movimento, Combattimento, Logistica e Rinforzi. Un Chit di Azione può consentire più Azioni.

AV: Vittoria Automatica

Bdge: Brigata

Bn: Battaglione

Box Fortificato: Un tipo di supporto che rappresenta fortificazioni campali. Detto talvolta *Box (scatola in inglese)*.

CF: Fattore di Combattimento, rappresenta sia il AF che DF.

Chit Combo: Un Chit di Azione che può essere usato per un tipo di Azione Movimento o Combattimento.

Chit di Azione: Determina quali azioni un giocatore può effettuare durante il Segmento di Azione e le limitazioni da considerare.

Combattimento -1: Un tipo di Chit di Azione. Abbreviazione per "drm -1 al Combattimento".

Costiero: Un tipo di supporto Alleato che può essere usato solo in un esagono costiero; cannoni navali.

Costo di Movimento: Il numero di punti movimento che un'unità deve usare per entrare in un esagono.

CRT: Tabella dei Risultati del Combattimento. Ve ne sono due; Mobile ed Assalto.

DF: Fattore di Difesa, usato dal difensore quando determina la forza di difesa in un combattimento. Vedere 20.2.2.

Div: Divisione

Esagono di Forte: Esagoni che contengono fortificazioni fisse a Bardia, Tobruk, ed esagoni adiacenti a Tobruk.

EZOC: Zona di Controllo che emana da un'unità combattente nemica.

Fase: Parte della SOP. Ve ne sono tre: Rimpiazzo, Azione, e Fine.

Formazione Divisionale: Tutte le unità con la stessa designazione di divisione.

Guarnigione: Un tipo di supporto che si comporta come un'Unità mentre si trova sulla mappa.

Hecker: Un tipo di supporto dell'Asse che può essere usato solo in un esagono costiero; forza anfibia.

HQ: Quartieri Generali. Un'unità combattente con funzioni aggiuntive.

Iniziativa nel Turno: Il giocatore che sceglie il primo Chit di Azione.

LOS: Linea di Rifornimento.

MA: Capacità di Movimento. Il numero di punti movimento che un'unità può usare per percorrere la mappa.

Mappa: Ve ne sono due: Ovest, che contiene le sezioni Ovest e Centrale, ed Est, che contiene la sezione Est.

Movimento Esteso: Forma di movimento per percorrere lunghe distanze. Non usa punti movimento.

OOS: Fuori Rifornimento

Partenze: Unità che escono dal gioco.

Pool: Dove si tengono i Chit di Azione e Rimpiazzo "In Gioco" sino a quando non sono pescati a caso.

Pz: Panzer

Punto: I Segmenti di Azione sono divisi in Punti.

Reg: Reggimento

Ritorni: Unità precedentemente partite che rientrano in gioco.

Scambio (CRT): Entrambe le parti subiscono perdite.

Scambio (Rinforzi): Quando un'unità che arriva può rimpiazzare direttamente sulla mappa un'unità che sta partendo.

Segmento: Parte di ciascuna Fase. Ogni fase è divisa in diversi Segmenti.

Segmento di Azione: Quando viene scelto e giocato un singolo Chit di Azione. Questo è il cuore del gioco.

Segnalino di Gioco: Una pedina usata per registrare uno stato del gioco. Es. turno, segmento, VP, costruzione della ferrovia.

Segnalino di Unità: Una pedina usata per registrare uno stato lo stato di un'unità. Ve ne sono due: Fuori Rifornimento [*Out of Supply* ovvero *OOS*] e Disorganizzazione [*Disrupt*].

Sezione della Mappa: Ve ne sono tre: Ovest, Centrale, Est.

SOP: Sequenza di Gioco, descrive un turno di gioco.

Supporto: Una pedina usata per dare supporto ad un'Unità Combattente quando attacca o difende.

TEC: Tabella degli Effetti del Terreno

TRT: Tabella dei Turni

Turno di Gioco: Composto da un certo numero di Fasi esposte nella SOP (Sequenza di Gioco).

Unità Combattente: Una pedina che può attaccare, difendere e controllare un esagono. Detta anche Unità.

VP: Punti Vittoria

ZOC: Zona di Controllo che emana da un'unità combattente amica.

ZOC Contesa: Esagono in EZOC che contiene un'unità amica.

ZOC non Contesa: Esagono in EZOC che non contiene un'unità amica.

4.0 Piazzamento

La seconda parte della traduzione contiene quattro scenari con le istruzioni complete per il piazzamento. Ciascun scenario può essere usato come punto di partenza per un gioco Campagna. La Campagna intera inizia con lo scenario Compass.

5.0 Come Vincere

5.1 Condizioni di Vittoria Campagna



5.1.1 Vittoria Automatica

A partire dal Turno di Gioco 3, se al termine di qualsiasi Segmento di Verifica della Vittoria un giocatore controlla gli esagoni sia di El Agheila che di Alessandria – e può tracciare una LOS ad entrambi gli esagoni – allora quel giocatore ottiene una Vittoria Automatica.

5.1.2 Punti Vittoria

Se nessun giocatore ha ottenuto una Vittoria Automatica entro l'ultimo turno della campagna, allora il giocatore che ha accumulato più VP controllando esagoni VP durante la partita, è il vincitore. Vedere 5.2.

5.2 Esagoni VP

I giocatori ottengono VP durante il Segmento di Verifica della Vittoria di ogni turno di gioco. I due giocatori ottengono VP a seconda di vari requisiti. Vedere 5.2.1 e 5.2.2.

5.2.1 VP Per Turno



Questi VP si accumulano ogni turno e sono indicati sulla mappa.

Il giocatore Alleato ottiene 1 VP/turno per il controllo di Bengasi.

Il giocatore dell'Asse ottiene 1 VP/turno per il controllo di:

- sia Mersa Matruh che Tobruk
- sia El Alamein che Tobruk

Nota: Se il giocatore dell'Asse controlla El Alamein, Mersa Matruh e Tobruk nello stesso turno, ottiene due VP.

5.2.2 VP nell'Ultimo Turno



Assegnate 1 VP al giocatore controllante per ciascuna località: Tobruk, Bardia e Sollum. Questi VP sono aggiuntivi ai VP per Turno ottenuti l'ultimo turno.

Nota: Si assegneranno un totale di 3 VP con questa regola. Un giocatore può ottenere 0, 1, 2, o 3 di questi VP mentre l'altro ne otterrà i rimanenti 3, 2, 1 o 0 VP.

5.3 Condizioni di Vittoria dello Scenario

Ognuno dei quattro Scenari del gioco ha le sue Condizioni di Vittoria dedicate, elencate nella descrizione dello Scenario stesso.

6.0 Effetti del Terreno

La Tabella degli Effetti del Terreno (**TEC**) elenca tutti gli effetti del terreno sul Movimento, Combattimento e ZOC. Il Movimento ha due colonne; Mappa Centrale e Mappe Laterali (Ovest ed Est). Le colonne "Combattimento" e "ZOC" si applicano a tutte le mappe. La colonna "Altro" riguarda alcuni casi speciali.

6.1 Adiacenza

Le unità sono adiacenti l'una all'altra se occupano esagoni che condividono un lato di esagono o colore di lato di esagono. La TEC non ha effetto sull'adiacenza delle unità. Un esagono è considerato contenere un terreno solo se il 25% o più dell'esagono contiene il simbolo del terreno, oceano escluso.

7.0 Raggruppamento delle Unità

Per raggruppamento si intende il porre di più di un'Unità Combattente in un singolo esagono nello stesso momento. I limiti al raggruppamento sono verificati (a) alla fine dell'Azione di Movimento, (b) al termine del piazzamento dei Rinforzi e Rimpiazzi sulla mappa, (c) al termine della ritirata, e (d) al termine dell'avanzata dopo il combattimento.

7.1 Gruppi

Il termine "Gruppo" fa riferimento ad una o più Unità poste correttamente in un esagono.

Nota: un Supporto Guarnigione è considerato un'Unità Combattente mentre è sulla mappa, ma ha i suoi limiti al raggruppamento di uno per esagono.

7.2 Limiti

Un giocatore può raggruppare sino a **quattro** Unità nello stesso esagono, esclusi gli HQ e Guarnigioni. Non possono raggrupparsi in un esagono più di **tre** divisioni, reggimenti o brigate (in qualsiasi combinazione) in un esagono. La quarta unità deve essere un'unità di dimensione battaglione. Un gruppo può anche includere un HQ ed una Guarnigione. I segnalini non contano per il raggruppamento. I Supporti non contano per il Raggruppamento delle Unità ma hanno proprie limitazioni espresse nella regola 13.0 Supporti.

Nota: Il gruppo più numeroso di Unità Combattenti possibile è di sei: un HQ, una Guarnigione, un Battaglione e tre altre Unità Combattenti inclusi battaglioni.

Esempio: *Tutte e quattro le unità della 21° Div. Pz., HQ Afrika Korps, ed una Guarnigione formano un gruppo possibile e corretto.*

7.3 Sovraffollamento

Se un esagono risulta sovraffollato, il possessore deve eliminare Unità sufficienti (a scelta del possessore) per riportare il gruppo entro i limiti consentiti.

7.4 Raggruppamento per il Combattimento

Sulla mappa Centrale non più di due divisioni, reggimenti o brigate (in qualsiasi combinazione) possono sommare i loro fattori di difesa alla difesa di un esagono, o attaccare dall'esagono in un singolo combattimento.

Le unità di dimensione battaglione non sono mai influenzate da questi limiti. Le unità raggruppate che non contribuiscono al combattimento possono avanzare dopo il combattimento e subire i risultati di AE, DE o DR, ma non possono subire perdite di forza per rispettare un risultato EX, BL1, AL1, o *.

Sulle mappe Ovest ed Est l'intero gruppo può attaccare o difendere.

8.0 Zone di Controllo

Tutte le unità eccetto gli HQ e le Guarnigioni hanno Zone di Controllo (d'ora in poi ZOC) che si estendono nei sei esagoni adiacenti all'unità, soggette alle limitazioni del Terreno. Le ZOC influenzano il Movimento, Rifornimento e Ritirata.

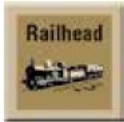
La ZOC di un'unità amica non influenza le altre unità amiche in alcun modo. Le ZOC che sono generate da unità nemiche sono dette EZOC.

8.1 Contesa e Non Contesa

Una EZOC Contesa si ha quando l'esagono della EZOC contiene un'unità amica. Una EZOC Non Contesa si ha quando l'esagono della EZOC non contiene un'unità amica. Le ZOC di entrambe le parti che si sovrappongono in un esagono vuoto non si influenzano reciprocamente. Entrambe le parti hanno una ZOC Non Contesa in tale esagono.

9.0 Linea Ferroviaria

Il gioco inizia con una linea ferroviaria da Alessandria a Matruh. Il giocatore Alleato può usare la Linea Ferroviaria per il Movimento Esteso (19.1.8) e per tracciare la parte di Strada/Pista/Ferrovia di una LOS (10.1.2). Il giocatore dell'Asse non usa mai la Linea Ferroviaria.



9.1 Testata Ferroviaria

Questo segnalino si usa per indicare il punto costruito più ad ovest della Linea Ferroviaria. Durante il Segmento di Costruzione, il segnalino di Testata Ferroviaria può essere mosso ad ovest. Il segnalino non muove mai ad est.

9.2 Esagoni di Ferrovia Attivi

Un esagono di Linea Ferroviaria può essere usato per il movimento esteso solo se contiene o è ad est del segnalino di Testata Ferroviaria e può tracciare una LOS interamente per ferrovia verso Alessandria.



9.3 Ferrovia Completata

Quando il segnalino di Testata Ferroviaria raggiunge Tobruk, giratelo su lato Ferrovia Completata e ponetelo nella casella Ferrovia Completata adiacente a Tobruk.

10.0 Logistica



La Logistica è il rifornimento delle unità sul campo. Nel deserto nordafricano un'unità necessitava non solamente di carburante, cibo e munizioni, ma soprattutto di acqua per sopravvivere. A differenza di molti giochi sul Nord Africa, gran parte degli effetti strategici del rifornimento sono compresi nel sistema dei Chit di Azione. Non vi è necessità di considerare le reti di rifornimento, i depositi o i punti. Invece il rifornimento è una questione diretta, che comporta il tracciare il percorso verso la fonte di rifornimento della propria parte. Lo stato di Rifornimento di un'unità influenza tutti gli aspetti del gioco. Si considerano due tipi di rifornimento durante il gioco, questi sono la Linea di Rifornimento (LOS) e Fuori Rifornimento (OOS).

10.1 Linea di Rifornimento (LOS)

Questa rappresenta la capacità di un'unità di ricevere rifornimenti, supporti, rinforzi ed altre necessità per tenere l'unità pienamente operativa.

Una Linea di Rifornimento è un percorso di esagoni privo di unità nemiche da un esagono occupato da unità amiche ad un esagono Fonte di Rifornimento amica. Questo percorso è composto da una parte via terra e da una parte su Pista/Strada/Ferrovia. La capacità di tracciare una LOS è valutata nel momento in cui è necessario. Un'unità o "può tracciare una LOS" oppure "non può tracciare una LOS".

10.1.1 Parte via Terra

Il raggio della Parte via Terra della LOS è la distanza da un'Unità (esclusa) a qualsiasi esagono di Pista, Strada o Ferrovia (incluso) che a sua volta può tracciare il percorso ad una Fonte di Rifornimento amica:

- 4 esagoni sulle Sezioni di Mappa Ovest/Est.
- 8 esagoni sulla Sezione di Mappa Centrale.

Questa parte può essere bloccata da una **EZOC** Non Contesa.

Chiarimento: Quando si traccia la Parte Via Terra della LOS tra Sezioni di Mappa, un esagono sulle Sezioni Est ed Ovest è pari a due esagoni sulla Sezione di Mappa Centrale, e viceversa. Lo stesso vale quando si avanza la Ferrovia britannica tra due Sezioni di Mappa (23.3.1).

Notate che l'uso del termine "esclusa" ed "incluso" in questa regola significa che un'unità in un esagono di strada/pista/ferrovia non conta quell'esagono ("escluso") e conta il primo esagono della strada/pista/ferrovia raggiunto entro la Parte via Terra ("incluso"). Quindi una ZOC nemica non contesa nel primo esagono di strada/pista/ferrovia blocca la LOS ed un'unità circondata in esagoni adiacenti da ZOC nemiche non contese è sempre OOS (a meno che non sia in una Fonte di Rifornimento).

La Parte via Terra può essere tracciata attraverso un esagono di qualsiasi terreno ma non può passare attraverso lati di esagono di terreno Proibito.

10.1.2 Parte su Pista/Strada/Ferrovia

Questa parte della LOS termina ad una Fonte di Rifornimento. La parte su Pista/Strada/Ferrovia può essere lunga di tanti esagoni quanti ne servono. Deve rimanere su esagoni collegati di Pista, Strada o Ferrovia. Questa parte della LOC non può essere bloccata da una ZOC Non Contesa.

10.1.3 Fonti di Rifornimento

La Fonte di Rifornimento dell'Asse è El Agheila (esagono 1600).

La Fonte di Rifornimento Alleata è Alessandria (esagono 1877) e "Al Cairo" (esagono 1376).

10.1.4 Rifornimento da Porto

Solo i porti di Tobruk, Bardia e Mersa Matruh possono dare Rifornimento da Porto per gli Alleati. Solo Tobruk può dare Rifornimento da Porto per l'Asse.

Le unità Alleate possono tracciare una LOS per Terra direttamente ad un porto amico controllato solo sulle mappe Est e Centrale.

- 2 esagoni sulla mappa Est.
- 4 esagoni sulla mappa Centrale.

Le Unità dell'Asse a Tobruk e suoi forti adiacenti possono tracciare la LOS al porto di Tobruk per il Segmento di Attrito della Fase Finale.

Vi deve essere almeno un'unità dell'Asse sulla mappa Centrale che può tracciare una LOS ad El Agheila.

Nota: Questa restrizione impedisce al giocatore dell'Asse di porre una grossa forza a Tobruk e poi abbandonare la mappa centrale.

10.2 Fuori Rifornimento (OOS)

Questo rappresenta una scarsità di rifornimenti disponibili per l'unità, indipendentemente dalla sua capacità di tracciare una LOS. Il OOS viene rappresentato ponendo un segnalino OOS sull'unità influenzata. La presenza del segnalino OOS può cambiare solo durante una Azione Logistica. Un'unità è "OOS" oppure "non OOS" come indicato dalla presenza o assenza di un segnalino OOS.

10.2.1 Effetti del OOS

Le unità con segnalino OOS subiscono i seguenti effetti:

- Hanno Capacità di Movimento di 3 (eccetto le Guarnigioni, che mantengono la loro MA di zero).
- Il Movimento OOS è cumulativo con gli effetti del ½ Movimento. Arrotondate per eccesso (dimezzate 3 a 2).
- Non possono usare il Movimento Esteso.
- Gli HQ non possono usare alcuna abilità speciale.
- Le ZOC non influenzano le Ritirate nemiche.
- Drm -2 in Attacco, drm +2 in Difesa.
- L'effetto drm non è cumulativo con la Disorganizzazione. Se un'unità è sia Disorganizzata che OOS, subisce un solo drm -2 in Attacco e drm +2 in Difesa.

10.3 Azione Logistica

Quando viene pescato un Chit di Azione Logistica, si valuta la LOS di ogni unità in gioco. Se l'unità non può tracciare una LOS, ponete un segnalino OOS su di essa. Rimuovete qualsiasi segnalino OOS dalle unità che possono tracciare la LOS.

11.0 Quartieri Generali (HQ)



Vi sono tre Quartieri Generali (HQ) dell'Asse e due Alleati nel gioco. Ogni HQ ha una Capacità di Movimento ed un Raggio. Il Raggio viene usato per determinare le unità che possono muovere ed attaccare come specificato dal Chit di Azione e per consentire l'uso di Supporti Artiglieria in combattimento.

Se un Chit di Azione indica che un HQ attivi unità, anche l'HQ viene attivato.

Un numero limitato di Rimpiazzi e Rinforzi che entrano sulla mappa possono entrare su HQ.

Gli HQ non contano per il raggruppamento. Non vi può mai essere più di un HQ per esagono.

Gli HQ non hanno ZOC né Fattore di Combattimento; se da soli in un esagono, un'unità nemica può muovere attraverso tale esagono. L'HQ si deve spostare nel gruppo amico disponibile più vicino.

Se raggruppato con difensori quando l'ultimo livello di forza viene perso in combattimento, l'HQ può spostarsi nel gruppo amico disponibile più vicino. Se non si può spostare, il HQ viene eliminato.

Per poter ricevere un HQ che si sposta, un'unità amica deve essere in grado di tracciare una LOS nel momento dello spostamento e deve essere raggiungibile dall'HQ senza entrare in EZOC non contese.

Un HQ può essere OOS ed eliminato per attrito.

Gli HQ eliminati tornano senza alcun costo durante la Fase dei Rimpiazzi nel turno seguente l'eliminazione.

Gli HQ che Arrivano o Ritornano usano la regola del Piazzamento delle Unità (15.0), oppure lo fanno su qualsiasi unità amica che può tracciare una LOC via terra ad Alessandria per gli Alleati o El Agheila per l'Asse.

Chiarimento: Sì, gli HQ usano lo stesso Raggio su entrambe le mappe. Perché? Perché funziona!

12.0 Unità Combattenti

Le Unità Combattenti vanno da battaglione a divisione, hanno uno o due livelli di forza e sono Panzer, Carri, Autoblinda o Fanteria.

12.1 Combattimento e Movimento

Tutte le unità seguono le stesse regole per il Movimento (19.0) e per il Combattimento (20.0), a meno che non siano indicate specifiche eccezioni in questo capitolo. Le regole che seguono riguardano specifici casi che riguardano i Panzer, Carri, Autoblinda o Fanteria.



12.2 Panzer e Carri

I Panzer e Carri sono pedine con il profilo del mezzo. Molte regole specificano Carri o Panzer. Gli Alleati e gli italiani hanno Carri. I tedeschi hanno i Panzer.



12.3 Autoblinda

Le Autoblinda hanno il profilo di un veicolo ruotato. Solo l'Asse li ha. Le Autoblinda non sono considerate Panzer, Carro o Fanteria per alcuna regola che impone all'unità in questione di essere di uno di questi tre tipi. Altrimenti muovono e combattono

normalmente.



12.4 Fanteria

La Fanteria, Fanteria Motorizzata, MG e Guarnigioni sono tutti considerati Fanteria per il combattimento. Queste unità rispettano qualsiasi regola che specifica Fanteria. Le Guarnigioni

che difendono da sole hanno alcune regole speciali aggiuntive.

Nota: Una Guarnigione è un Supporto che si comporta come Unità Combattente mentre è sulla mappa.



12.5 Formazioni Divisionali

Gran parte delle unità combattenti appartengono ad una Formazione Divisionale. Molti Chit di Azione e regole fanno riferimento alle Formazioni Divisionali. "Formazione Divisionale" fa riferimento a tutte le unità

appartenenti alla stessa divisione.

La divisione di un'unità viene indicata nei simboli delle unità. Le unità che non hanno una divisione sono indipendenti. Le unità indipendenti non sono incluse quando una regola o chit fa riferimento ad una Formazione Divisionale a meno che non sia esplicitamente indicato diversamente.

Nota: Una Formazione Divisionale può essere composta da un'unità, se essa è una unità di dimensione divisione. Molte unità italiane sono unità di dimensione divisionale.

12.6 Dottrina di Assalto Alleata

Questa regola simula il tipo di combattimenti che si ebbero attorno ad El Alamein. Durante qualsiasi Azione di Combattimento Alleata durante i turni dal 14 al 17, gli Alleati possono usare la CRT Assalto.

- **Integrità Divisionale:** Ogni esagono attaccante deve contenere almeno due brigate di fanteria della stessa Formazione Divisionale.
- **Maggioranza di Fanteria:** Più della metà dei livelli di forza attaccanti devono essere di Fanteria.
- **Perdite Aggiuntive:** L'attaccante perde un livello di forza di Fanteria aggiuntivo rispetto a quanto indicato come perdite dalla CRT.

12.7 Dottrina dei Panzer

Queste regole simulano le difficoltà che gli Alleati ebbero nel rispondere al tempo delle operazioni e tattiche offensive usate dalle divisioni Panzer tedesche.

12.7.1 Momentum



Dopo che il giocatore tedesco ha completato le attività per un'Azione Movimento!, Combattimento!, ½ Movimento o Combattimento drm -1, le unità della 15° e 21° Divisione Panzer possono effettuare una seconda Azione come indicato nella tabella sottostante.

Seconda Azione Alleata

Azione	Seconda Azione
Movimento!	Combattimento
½ Movimento	Drm -1 in Combattimento
Combattimento	Movimento
Drm -1 in Combattimento	½ Movimento

Durante una Seconda Azione di Movimento, possono muovere solo le unità della Divisione Panzer. Devono seguire tutte le regole sul movimento (19.0).

Durante una Seconda Azione di Combattimento, possono attaccare solo le unità della Divisione Panzer. Devono seguire tutte le regole sul combattimento (20.0).

12.7.2 Superiorità dei Panzer

Quando i Panzer stanno attaccando, applicate un drm +1 per ogni livello di forza di Panzer in più rispetto ai fattori anticarro difendenti, sino ad un massimo di +2. Calcolate i fattori anticarro (AT) Alleati come segue:

- Ogni Punto carri Alleato = 1 fattore AT
- Qualsiasi terreno non aperto = 1 fattore AT
- Box Fortificato = 1 fattore AT
- Esagono di Forte = 1 fattore AT

I fattori anticarro sono cumulativi, senza limiti.

12.7.3 Shock dei Panzer

Quando un esagono difendente Alleato è composto solamente da Fanteria senza fattori AT presenti:

- I fattori di attacco dei Panzer sono raddoppiati.
- Gli Alleati perdono un livello di forza aggiuntivo se il risultato è AL1, BL1, DR, o DR*.

12.7.4 Resilienza

Quando si attacca con almeno un livello di forza Panzer, si apportano i seguenti modificatori ai risultati della CRT:

- **EX:** Il primo livello di forza può essere assorbito da qualsiasi unità tedesca di due livelli di forza che ha partecipato allo stesso attacco.
- **DE*:** Trattarlo come DE.

12.7.5 Movimento Tedesco di Infiltrazione

Vedere la regola 19.1.4 per i dettagli.

13.0 Supporti

I Supporti al combattimento rappresentano forze ed equipaggiamenti di supporto. Questi includono le guarnigioni, i box fortificati, l'artiglieria, le formazioni aeree, il supporto di fuoco navale, le unità anticarro e l'unità tedesca Hecker. Aggiungono i loro Fattori di Combattimento direttamente ad un Attacco o Difesa quando sono schierati sulla mappa. Nuovi Supporti al Combattimento arrivano nei turni di gioco indicati quando viene pescato il Chit Rinforzi di quella parte.

13.1 Procedimento Generale

1. Tutti i Supporti in gioco sono o sulla mappa o nella Casella Supporti Disponibili.
2. I Supporti che arrivano sono posti a faccia in su nella Casella Supporti Disponibili quando viene pescato il Chit Rinforzi.
3. I Supporti a faccia in su sono spostati sulla mappa, dalla Casella Supporti Disponibili, durante il Punto Impiego dei Supporti.
4. L'attaccante assegna qualsiasi suo Supporto ad un combattimento per primo, dopodiché il Difensore assegna qualsiasi suo Supporto disponibile.
5. Quando sono rimossi dalla mappa, i Supporti vanno nella Casella Supporti Disponibili a faccia in giù. **Eccezione:** Le unità di Artiglieria tornano nella Casella Supporti Disponibili a faccia in su.
6. Durante la Fase Finale girate a faccia in su tutti i Supporti che sono a faccia in giù nella Casella Supporti Disponibili.

13.2 Supporti Aerei



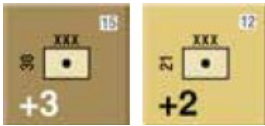
I Supporti Aerei rappresentano le aviazioni militari delle due parti. Ciascun Supporto Aereo può aggiungere i suoi fattori ad un combattimento una volta per turno. Si può usare più di un Supporto Aereo per combattimento. Il numero totale di Fattori di Combattimento aggiunti dai Supporti Aerei non può eccedere i Fattori di Combattimento stampati delle unità di terra coinvolte. I Supporti Aerei possono essere limitati all'uso in alcune Sezioni di Mappa (determinate sempre dall'esagono difendente) come indicato sulla pedina. Dopo il combattimento i Supporti Aerei tornano nella Casella Supporti Disponibili, a faccia in giù.

13.3 Cannoni Navali Alleati



Questo segnalino rappresenta il fuoco navale e le funzionano come un Supporto Aereo aggiuntivo. I Cannoni Navali possono essere usati solo in combattimenti dove il difensore si trova in un esagono costiero. Dopo il combattimento, il segnalino Cannoni Navali torna nella Casella Supporti Disponibili, a faccia in giù.

13.4 Supporti di Artiglieria



I Supporti di Artiglieria rappresentano l'artiglieria a livello di Corpo assegnata all'HQ di Corpo della stessa designazione. Un Supporto di Artiglieria può essere aggiunto ad un combattimento entro il raggio dal loro HQ durante il Punto Impiego dei Supporti. Il HQ deve essere non OOS. Il Supporto di Artiglieria aggiunge i suoi fattori al combattimento. Se ne può usare massimo uno per parte per combattimento.

Dopo il combattimento, i Supporti di Artiglieria tornano nella Casella Supporti Disponibili a faccia in su. I Supporti di Artiglieria sono disponibili per l'uso una volta per Segmento di Azione. I Supporti di Artiglieria si migliorano una volta durante la partita usando la regola 22.5.

13.5 Cannoni Anticarro (AT) dell'Asse



I Supporti Cannoni AT dell'Asse rappresentano l'impatto dei cannoni AT tedeschi, in particolare gli 88. Un Cannone AT a faccia in su nella Casella Supporti Disponibili può essere assegnato ad un combattimento durante il Punto Impiego dei Supporti di qualsiasi combattimento. Devono essere assegnati ad una specifica unità combattente non OOS (porre il Supporto AT sotto l'unità di assegnazione). Rimangono assegnati alla stessa unità per il resto di quel turno di gioco. Mentre sono assegnati ad un'unità, i loro fattori sono sommati ai fattori dell'unità per tutti i combattimenti che coinvolgono Carri Alleati. Quando l'unità cui è stato assegnato il Supporto AT viene eliminata o diviene OOS, il Supporto AT torna nella Casella Supporti Disponibili a faccia in su.

13.6 Guarnigioni



Le Guarnigioni rappresentano piccole unità di fanteria immobile distaccate da un'unità di fanteria più grande. Mentre è sulla mappa, una Guarnigione è trattata come una Unità Compagnia di Fanteria. Mentre è sulla mappa, una Guarnigione è trattata come Compagnia di Fanteria che non può né attaccare né muovere.

13.6.1 Limiti

Non vi può mai essere più di una Guarnigione per esagono, e le pedine fornite nel gioco sono un limite assoluto. Le unità tedesche devono formare Guarnigioni tedesche, quelle italiane Guarnigioni italiane (ve ne sono due per ciascuna nazionalità) ma non vi è una tale distinzione tra unità britanniche ed altre del Commonwealth.

13.6.2 Creazione

Le unità di Fanteria non OOS di 2 livelli di forza o le divisioni italiane di Fanteria a piena forza (1 o 2 livelli di forza) possono formare una unità Guarnigione in qualsiasi momento durante il movimento, in un esagono di Locazione con Nome (2.1.1) o Forte (solamente). Annunciate semplicemente che state formando una Guarnigione e ponetela nello spazio. L'unità Guarnigione formata deve essere stata a faccia in su nella Casella Supporti Disponibili. Non vi è alcun costo in movimento per porre una Guarnigione.

13.6.3 Rimozione

Le Guarnigioni sono rimosse quando:

- a) Il possessore sceglie di farlo durante un'azione amica, oppure:
- b) Quando sono eliminate da Combattimento o Attrito.

In ogni caso, la Guarnigione è posta a faccia in giù nella Casella Supporti Disponibili.

13.6.4 Attributi

Le Guarnigioni:

- Sono trattate come unità Combattenti di Fanteria mentre sono sulla mappa, a meno che non sia specificato altrimenti.
- Una sola per esagono. Non influenzano la Regola 7.0 Raggruppamento delle Unità.
- Subiscono sempre le perdite per ultime in combattimento.
- Sono eliminate se obbligate a ritirarsi.
- Non possono muovere o attaccare.
- Possono essere OOS e subire l'Attrito.
- Non hanno ZOC.
- Possono ricevere l'assegnazione di Supporti per la difesa.

Le unità nemiche che usano il Movimento Esteso possono muovere adiacenti ad una Guarnigione che è da sola in un esagono e devono poi terminare il Movimento Esteso.

13.6.5 Unità Combattente

Mentre è sulla mappa, una Guarnigione è trattata come Unità Combattente di Fanteria che non può attaccare né muovere. Può ricevere l'assegnazione di Supporti per la difesa.

13.7 Box Fortificati



I Box Fortificati sono fortificazioni temporanee costruite dai giocatori, che possono essere eliminate (per scelta o in combattimento) e riutilizzate.

13.7.1 Limiti

Ogni parte può avere sino a 6 Box in gioco in un dato momento; questo è un limite assoluto. Gli Alleati possono costruire Box Fortificati solo sulla mappa Est, e sulla mappa Centrale se Tobruk è controllato dagli Alleati. I tedeschi possono costruire Box Fortificati su qualsiasi mappa.

13.7.2 Costruzione

Un Box può essere costruito durante qualsiasi Azione di Movimento nella quale l'unità che lo costruisce non muove. La costruzione richiede un'unità di 2 livelli di forza non OOS e non carri o una divisione italiana di Fanteria a piena forza (1 o 2 livelli di forza). I Box non possono essere costruiti in esagoni di Palude, Montagna, o Forte. Il Box costruito deve essere stato a faccia in su nella Casella Supporti Disponibili.

13.7.3 Rimozione

I Box sono rimossi quando:

- a) Il possessore sceglie di farlo durante un'azione amica, oppure:
- b) Non vi sono unità amiche nell'esagono.

In ogni caso, il Box Fortificato viene posto a faccia in giù nella Casella Supporti Disponibili.

13.7.4 Combattimento

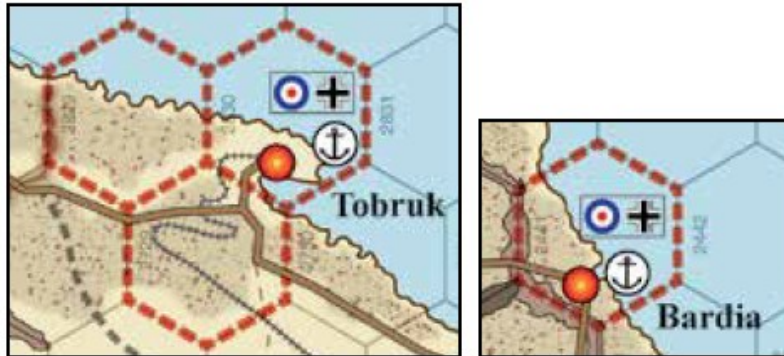
Vedere la TEC.

13.8 Unità Hecker



L'unità Hecker rappresenta una forza di circa 800 uomini equipaggiati per l'assalto anfibio. L'unità Hecker viene tenuta nella Casella Supporti Disponibili sino a quando non viene usata durante il Punto Impiego dei Supporti. Può essere usata una volta per partita in un combattimento sulla costa. Dopo il combattimento viene rimossa dal gioco.

14.0 Forti



Vi sono quattro esagoni di Forte sulla mappa, Tobruk e i suoi due esagoni adiacenti, e Bardia. Questi Forti possono essere usati da entrambe le parti, e non sono mai rimossi. Le ZOC non si estendono in o fuori da esagono di Forte. Non vi sono eccezioni.

14.1 Tobruk

+1 DF per unità difendente, eccetto italiani. Gli Alleati ignorano le ritirate nel 1941.

14.2 Bardia

+1 DF per l'esagono quando difende.

15.0 Piazzamento delle Unità

Durante la Fase dei Rimpiazzi e l'Azione Rinforzi, si possono aggiungere nuove unità sulla mappa.

Nota: Le unità dell'Asse sono aggiunte alla mappa secondo 15.3, indipendentemente se arrivino in gioco come Rimpiazzi o Rinforzi. I Rinforzi Alleati entro secondo 15.1, mentre i Rimpiazzi Alleati entrano secondo 15.2.

15.1 Unità di Rinforzo Alleate

Le unità di Rinforzo Alleate possono entrare sulla mappa:

- Su o adiacente alle Fonti di Rifornamento Alleate; 10.1.3.
- Due unità di Rinforzo ciascuna nei porti di Mersa Matruh e Tobruk.
- Una unità di Rinforzo agli HQ 13 XXX e 30 XXX, se l'HQ può tracciare una LOS.

In tutti i casi, si devono rispettare i limiti al raggruppamento.

15.2 Unità di Rimpiazzo Alleate

- Le unità Alleate eliminate che sono rimpiazzate devono entrare su o adiacente alle Fonti di Rifornamento Alleate.
- Tutte queste unità Alleate, eccetto gli HQ, entrano Disorganizzate.

Eccezione: Le unità ricostruite mediante i chit Rimpiazzi "Tiger Cub" [Convoglio Tigre] e "FDR's Promise" [La Promessa di Roosevelt] non sono Disorganizzate.

In tutti i casi, si devono rispettare i limiti al raggruppamento.

15.3 Unità dell'Asse

Le unità di Rinforzo e Rimpiazzo dell'Asse possono entrare sulla mappa:

- Nell'area di entrata di El Agheila.
- A Bengasi, se non vi sono unità Alleate sulla mappa Ovest o le unità Alleate sulla mappa Ovest sono tutte OOS.

- A Tobruk, se non vi sono unità Alleate sulla mappa Ovest o Centrale o le unità Alleate sulla mappa Ovest o Centrale sono tutte OOS.
 - Una unità italiana sull'HQ italiano di Corpo, se l'HQ può tracciare una LOS.
 - Una unità tedesca in ciascuno degli HQ Afrika Korps e PanzerArmee Afrika, se l'HQ può tracciare una LOS.
- In tutti i casi, si devono rispettare i limiti al raggruppamento.

16.0 La Sequenza di Gioco

La Sequenza di Gioco indica l'ordine nel quale i giocatori svolgono le funzioni di gioco. Ogni Turno di Gioco è diviso in Fasi, durante le quali i giocatori svolgono specifiche azioni. Queste possono essere ulteriormente divise in Segmenti. Ogni azione intrapresa da un giocatore deve essere svolta seguendo la sequenza sottostante. Una volta che un giocatore termina le sue attività per una data Fase, Segmento o Punto, non può tornare indietro e svolgere quale azione dimenticata a meno che l'avversario non lo consenta.

Fase dei Rimpiazzi

- Segmento di Rimpiazzo dell'Asse
- Segmento di Raggruppamento dei Quadri Alleato
- Segmento di Rimpiazzo Alleato

Fase di Azione

- Segmento di Determinazione dell'Iniziativa
- Segmento di Piazzamento del Chit di Azione
- Segmento dei Rinforzi Turno 3
- Segmento di Azione Iniziativa
- Segmenti Casuali di Azione
- Azione di Movimento
 - ◊ Movimento di Terra
 - ◊ Movimento Navale
 - ◊ Movimento Esteso
 - ◊ Disorganizzazione
- Azione di Combattimento
 - ◊ Punto Impiego dei Supporti
 - ◊ Punto Calcolo del Rapporto di Forze
 - ◊ Punto Tiro del Dado
 - ◊ Punto Implementazione CRT
 - ◊ Perdita di Forza
 - ◊ Ritirata
 - ◊ Avanzata
- Azione Logistica
 - ◊ Calcolare le LOS
 - ◊ Porre/Rimuovere i segnalini OOS
- Azione di Rinforzo
 - ◊ Punto Arrivi e Ritorni
 - ◊ Punto Ritirate
 - ◊ Punto Scambi
 - ◊ Punto Miglioramenti

Fase Finale

- Segmento di Attrito
- Segmento di Verifica della Vittoria
- Segmento di Costruzione
- Segmento di Rimozione della Disorganizzazione
- Segmento di Disponibilità dei Supporti
- Segmento di Avanzamento del Turno

17.0 Fase dei Rimpiazzi

I Rimpiazzi si usano per riportare sulla mappa unità eliminate in precedenza, o per riportare le unità di 2 livelli di forza che sono state ridotte a piena forza.

17.1 Segmento di Raggruppamento dei Quadri Alleato

Questo segmento si ha solo nei Turni di Gioco dal 13 al 17. Per ogni 4 livelli di forza di Fanteria (arrotondate per eccesso) nella Casella Unità Alleate Ricostruibili oltre 12, si può porre sulla mappa un'unità di Fanteria.

L'unità deve essere:

- In o adiacente ad una Fonte di Rifornimento britannica (10.1.3).
- Essere ridotta o di un livello di forza.
- Avere indicazione di Disorganizzazione.

Esempi:

- da 0 a 12 livelli di forza di Fanteria nella Casella Unità Ricostruibili – nessun quadro.
- da 13 a 16 livelli di forza di Fanteria danno 1 quadro.
- da 17 a 20 livelli di forza di Fanteria danno 2 quadri.
- ecc.

17.2 Porre i Chit Rimpiazzo nel Pool

Ogni Chit Rimpiazzo ha un codice di due cifre nell'angolo in basso a destra, che indica l'anno (1941 o 1942) cui fa riferimento il chit.

Nel mag-giu 1941 ponete nel pool i Chit Rimpiazzo '41. Tutti saranno usati nel 1941.

Nel gennaio 1942 ponete nel pool i Chit Rimpiazzo '42.

17.3 Segmento di Rimpiazzo dell'Asse



17.3.1 Procedura dell'Asse

Durante il Segmento di Rimpiazzo dell'Asse, il giocatore dell'Asse pesca un chit a caso dal Pool dei Chit Rimpiazzo. Se vi è un livello di forza di Riparazione Panzer disponibile sulla Tabella dei Turni per questo turno, aggiungete uno ai Punti Rimpiazzo Panzer (17.3.2).

Usate i punti rimpiazzo:

- Ogni Rimpiazzo Panzer Tedesco può essere usato per rimpiazzare un livello di forza eliminato di Panzer tedeschi (incluse le Autoblinda).
- Ogni Rimpiazzo Fanteria Tedesco può essere usato per rimpiazzare un qualsiasi livello di forza eliminato di Fanteria tedesca.
- Il Rimpiazzo italiano può essere usato per rimpiazzare qualsiasi tipo di livello di forza italiano.

Le unità ridotte tornano a piena forza nella loro locazione corrente sulla mappa. Devono essere in grado di tracciare una LOC. Tutte le unità ricostruite sono portate sulla mappa secondo la regola del Piazzamento delle Unità (15.0). I punti rimpiazzi dell'Asse non usati sono persi.



17.3.2 Riparazioni dei Panzer

Il giocatore dell'Asse riceve 1 livello di forza Panzer come bonus ogni turno di gioco dispari, per rappresentare la loro abilità nel recuperare e riparare i carri armati.

17.3.3 Rimpiazzi di Emergenza dell'Asse



Questo è un chit condizionale che viene tenuto da parte sino a quando non viene usato. Non ponetelo nel pool. Nel primo Segmento dei Rimpiazzi del 1942 che inizia con il controllo Alleato di Bengasi, il giocatore dell'Asse deve giocare il suo Chit Rimpiazzi di Emergenza invece di pescare un Chit Rimpiazzo 1942 a caso. Il chit viene poi rimosso dal gioco.

17.4 Segmento di Rimpiazzo Alleato:



17.4.1 Procedura Alleata

Pescate un Chit Rimpiazzo a caso e ponetelo nella Tabella Chit Rimpiazzo. Aggiungete qualsiasi Rimpiazzo conservato alla conta dei Chit Rimpiazzo (17.4.2).

Usate i punti rimpiazzo:

- Ogni Rimpiazzo Carri Alleato può essere usato per rimpiazzare un livello di forza eliminato di Carri Alleati.
- Ogni Rimpiazzo Fanteria Alleata può essere usato per rimpiazzare un qualsiasi livello di forza eliminato di Fanteria Alleata.

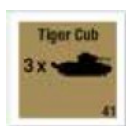
Si possono conservare sino a 3 fattori di rimpiazzati inutilizzati per ciascun tipo.

Le unità ridotte tornano a piena forza nella loro locazione corrente sulla mappa. Devono essere in grado di tracciare la LOS. Tutte le unità ricostruite sono portate sulla mappa secondo la regola del Piazzamento delle Unità (15.0).



17.4.2 Punti Rimpiazzo Conservati

Il giocatore Alleato può conservare sino a 3 Punti Carri e 3 Fanteria, da usare in turni successivi. Vi sono due Tabelle Rimpiazzati Conservati sulla mappa, da usare una per i punti Carri ed una per i punti Fanteria. Qualsiasi punto rimpiazzo che non viene usato né conservato è perso.



17.4.3 Rimpiazzati del Convoglio Tigre (Tiger Cub)

Il Chit Rimpiazzo Convoglio Tigre (*Tiger Cub*) si trova nel pool rimpiazzati Alleato del 1941. Le unità eliminate rimpiazzate interamente mediante il Chit Rimpiazzo Convoglio Tigre non entrano Disorganizzate.



17.4.4 La Promessa del Presidente Roosevelt (FDR's Promise)

Questo è un chit condizionale che viene tenuto da parte sino a quando non viene usato. Non ponetelo nel pool. Nel primo Segmento Rimpiazzati Alleato del 1942 che inizia con il giocatore dell'Asse in controllo di Torbuk, il giocatore Alleato deve giocare il suo chit La Promessa del Presidente Roosevelt invece di pescare a caso il Chit Rimpiazzo 1942. Il chit viene poi rimosso dal gioco.

Le unità eliminate e rimpiazzate interamente mediante il Chit Rimpiazzo Convoglio Tigre non entrano Disorganizzate.



17.5 Unità Non-Rimpiazzabili

Le unità Non-Rimpiazzabili sono individuate da un pallino lungo il lato destro sotto il numero indicante il turno di entrata. Tali unità non possono mai ricevere punti rimpiazzati; una volta ridotte rimangono ridotte, e se eliminate sono rimosse dal gioco.

18.0 La Fase di Azione

La Fase di Azione è composta dai seguenti Segmenti:

- Segmento di Determinazione dell'Iniziativa
- Segmento di Piazzamento del Chit di Azione
- Segmento dei Rinforzi del Turno 3
- Segmento di Azione Iniziativa
- Segmenti di Azione Casuali

Ciascun Segmento di Azione vede la pesca di un Chit Azione.

18.1 Descrizioni dei Chit di Azione

I Chit di Azione consentono di svolgere una o più Azioni e definiscono le limitazioni a tali Azioni.

Le Azioni consentite sono Movimento, Combattimento, Rinforzo, Logistica o una combinazione di azioni Movimento e Combattimento. Le regole per questi quattro tipi di azione sono descritte nei paragrafi seguenti.

I Chit di Azione appartengono al giocatore dell'Asse o Alleato. Questa appartenenza viene usata in molte regole. Il Chit di Azione Logistica non ha appartenenza.

La descrizione di cosa consente un Chit di Azione e le specifiche limitazioni sono descritte nella Tabella delle Descrizioni dei Chit di Azione.

18.2 Segmento di Determinazione dell'Iniziativa

Se un giocatore ha avuto gli ultimi due Chit di Azione consecutivi nel turno precedente, l'altro giocatore ha l'Iniziativa. Altrimenti l'Iniziativa appartiene al giocatore la cui Insegna Nazionale è riportata sulla Tabella dei Turni.

18.3 Segmento di Piazzamento del Chit di Azione

Ora rimuovete tutti i Chit di Azione dalla Tabella dei Chit di Azione. Ponete il Chit di Azione designato sulla Tabella di Disponibilità dei Chit di Azione per il turno corrente nel Pool dei Chit di Azione. Tutti i rimanenti Chit di Azione devono essere tenuti da parte, fuori gioco, sino a quando non si rendono necessari.

Il giocatore con l'Iniziativa può scegliere uno dei suoi Chit di Azione per giocarlo come Chit di Azione Iniziativa. Questo chit non può essere un Chit di Azione Logistica o qualsiasi Chit di Azione avversario. Può essere il Chit di Azione Prioritario del giocatore con l'Iniziativa.

Rommel, Monty, e The Auk sono Chit di Azione Prioritari. Quando sono disponibili, sono tenuti dal possessore accanto alla mappa sino a quando non sono giocati.

18.4 Segmento dei Rinforzi del Turno 3

Nel Turno 3 nessuna parte riceve un Chit di Azione Rinforzo da porre nel Pool dei Chit di Azione. Invece, le Azioni Rinforzi avvengono durante il Segmento dei Rinforzi del Turno 3. Le Azioni di Rinforzo dell'Alleato avvengono per prime. Se qualsiasi unità Alleata occupa gli esagoni di entrata di El Agheila quando viene giocato il Chit Rinforzo dell'Asse, l'Alleato deve ritirarla prima che siano poste le unità dell'Asse.

18.5 Segmento di Azione Iniziativa

Il giocatore con l'Iniziativa può ora giocare il Chit di Azione scelto. Il Chit Iniziativa non può essere anticipato. Il Chit di Iniziativa stesso può essere un Chit di Azione Prioritario.

18.6 Segmenti di Azione Casuali

I rimanenti Chit di Azione sono pescati a caso dal Pool dei Chit di Azione. Ponete ogni Chit di Azione sulla Tabella dei Chit di Azione dopo che è stato pescato, e poi effettuate le azioni descritte per quel Chit di Azione.

Continuate a pescare Chit di Azione a caso, entro le limitazioni dei Chit di Azione sotto esposte, sino a che non sono stati giocati tutti i Chit di Azione.

Nota: Non rimuovete i Chit di Azione dalla Tabella dei Chit di Azione sino al Segmento di Piazzamento dei Chit di Azione del turno successivo. Sono necessari durante il Segmento di Determinazione dell'Iniziativa.

18.6.1 Chit di Azione Prioritari

I Chit di Azione Rommel, Monty, e The Auk sono detti Chit di Azione Prioritari. Questi chit sono tenuti fuori dal Pool dei Chit di Azione da parte del possessore. Questi deve dichiarare che giocherà il suo Chit di Azione Prioritario prima di pescare un chit dal Pool dei Chit di Azione. Questa dichiarazione deve essere fatta prima della pesca casuale del chit. Prima di ogni tale pesca, dati ai giocatori la possibilità di giocare il Chit di Azione Prioritario.

Se entrambi i giocatori hanno un Chit di Azione Prioritario in mano, è possibile che dopo che un giocatore ha dichiarato la Priorità, l'altro possa essere in grado di anticipare quella Priorità con questa scaletta:

- Rommel può anticipare Monty.
- The Auk può anticipare Rommel.

Se un Chit Prioritario viene anticipato da un Chit Prioritario superiore, il chit anticipato non deve necessariamente essere giocato successivamente. Il possessore lo può conservare sino a quando non decide di usarlo ancora.

Esempio: I Chit di Azione Rommel e Monty sono entrambi disponibili per il gioco. Sono stati giocati tre Chit di Azione.

a. Prima di pescare il quarto Chit di Azione a caso il giocatore Alleato dichiara che lo anticiperà con Monty.

b. Il giocatore Tedesco dichiara che Rommel anticipa Monty.

c. Si implementa il Chit di Azione Rommel.

d. Il chit successivo sarà un Chit di Azione a caso a meno che il giocatore Alleato non decida di anticipare ancora con Monty.

Nota: Se disponibili per il gioco Chit Prioritari, ciascun possessore deve avere l'opportunità di anticipare, in ordine di priorità. In questo Monty deve avere la prima opportunità, seguito da Rommel.

18.7 Limiti ai Chit di Azione

18.7.1 Due Consecutivi

Se entrambi i giocatori hanno chit di Azione rimanenti da pescare, un giocatore può giocare consecutivamente solo due Chit di Azione prima che l'avversario debba giocare un Chit di Azione. I Chit di Azione Prioritari (cioè Rommel, The Auk, e Monty) e Logistica non contano per questo limite.

Se necessario, tenete nota a parte sino a quando non viene pescato un Chit appartenente all'altro giocatore. Poi riponete i chit inutilizzati nel pool dei Chit di Azione. Se viene pescato un Chit Logistica mentre si cerca un Chit dell'avversario, giocate il Chit Logistica e poi continuate a cercare il chit dell'avversario.

18.7.2 Due Movimenti e Due Combattimenti

Un giocatore non può giocare più di due Chit di Azione di tipo Movimento (Movimento o ½ Movimento) e due Chit di Azione di tipo Combattimento (Combattimento o Combattimento drm -1) in un turno di gioco. Un Chit di Azione Combo (combinato) conta come Movimento o Combattimento a seconda del lato giocato.

I chit con nome, inclusi i Chit Prioritari (Rommel, Monty, Afrika Korps, 8° Armata, 13° Corpo, ecc.), non contano per questo limite.

Se viene pescato un Chit Movimento, Combattimento o Combo e questo eccederebbe la limitazione, il giocatore deve svolgere una delle azioni seguenti, in questo ordine di priorità:

- 1) Se è giocabile l'altro lato del chit, giocatelo. In questo caso il chit conta come quel tipo di Azione (movimento o combattimento) indicato appunto nel retro.
- 2) Se l'altro lato del chit non è giocabile, il chit viene posto nella Tabella dei Chit di Azione, ma non si svolge alcuna azione. In questo caso il chit conta ancora per la regola dei Due Chit di Azione Consecutivi (18.7.1).

19.0 Azione di Movimento

Il Movimento si ha durante i Segmenti di Azione che consentono il Movimento. La “+” indica un Chit Combinato dove vi è un’Azione alternativa sul retro. Durante un’Azione di Movimento il giocatore Attivo muove alcune, nessuna o tutte le sue unità disponibili spendendo Punti Movimento sino al limite della loro Capacità di Movimento.

Le Avanzate e Ritirate effettuate durante la risoluzione del combattimento non sono considerate Movimento.

19.1 Movimento di Terra

Tutte le unità muovono seguendo le regole di questo capitolo, eccetto per qualsiasi limitazione indicata altrove. Le unità muovono di esagono in esagono adiacente, pagando costi in MP variabili a seconda del terreno nell'esagono dove entrano e/o il lato di esagono attraversato. Questi costi sono dettagliati sulla Tabella degli Effetti del Terreno.

19.1.1 Limitazioni

Il Movimento viene governato dalle seguenti limitazioni.

I Punti Movimento (MP) non possono essere accumulati tra Segmenti di Azione. Gli MP non possono essere dati da un'unità all'altra.

Le unità che muovono possono non spendere tutti i punti disponibili prima di fermarsi. Il movimento di ciascuna unità deve essere completato prima che si inizi quello di un'altra. (**Eccezione:** *Le unità possono muovere in gruppo alla velocità dell'unità più lenta del gruppo, lasciando le unità più lente lungo il percorso se quelle con MP superiore desiderano proseguire*). Nessuna unità può muovere più di una volta per Azione, ma se disponibili possono muovere in più Segmenti di Azione entro lo stesso turno. Le Unità OOS hanno una Capacità di Movimento di 3. Le Guarnigioni non possono muovere.

19.1.2 Effetti delle ZOC

Un'unità deve cessare il suo movimento nell'entrare in ZOC Nemica (EZOC). Le unità non possono muovere direttamente da una EZOC ad un'altra durante il movimento. Tutte le unità che iniziano in EZOC devono uscire dalla EZOC prima di poter entrare in un'altra EZOC.

19.1.3 Movimento di un esagono

Tutte le unità con Capacità di Movimento superiore a zero possono muovere di un esagono indipendentemente dal costo di movimento, a meno che non sia altrimenti proibito.

19.1.4 Infiltrazione Tedesca

Qualsiasi gruppo di unità composto esclusivamente da unità della 15° e 21° Divisione Panzer e comprendenti almeno un battaglione Panzer, può muovere direttamente da una EZOC ad un'altra EZOC sempre che:

- La EZOC da dove esce non viene esercitata da un'unità Carri.
- Il terreno dove entra è aperto.
- Tutte le unità che muovono hanno iniziato il movimento assieme.
- Tutte le unità che muovono possono pagare il costo aggiuntivo di 4 MP.
- Tutto il movimento termina dopo il movimento da EZOC ad EZOC.

Nota: *L'Infiltrazione è possibile solamente quando è disponibile il movimento pieno, mai con una azione "1/2 Movimento".*

19.1.5 Effetti del Terreno

Il terreno ha costi variabili di entrata ed attraversamento. Consultate la Tabella degli Effetti del Terreno (TEC) per i dettagli. Solo l'esagono dove si entra o il lato d'esagono attraversato influenza il movimento. I costi di movimento sulle Sezioni di mappa Ovest ed Est sono il doppio di quelli della Sezione di Mappa Centrale, a causa della scala diversa. Consultate la mappa per maggiori dettagli.

19.1.6 Sezioni della Mappa

Le unità possono muovere tra le Sezioni della Mappa attraverso esagoni con lo stesso colore di lato di esagono. Il costo del terreno dipende dalla Sezione della Mappa che contiene l'esagono dove si entra.

Esempio: *L'esagono 1154 della Mappa Centrale ha un lato d'esagono color porpora. Un'unità in 1154 può muovere nell'esagono 1356, 1456, o 1556 sulla Mappa Est in quando hanno lati di esagono color porpora. Non può muovere in 1154, che non ha colore sul lato di esagono.*

19.1.7 Movimento Esteso

Le unità che possono muovere della loro intera MA stampata sulla pedina, possono muovere di un numero illimitato di MP con le restrizioni che seguono. Devono: iniziare, rimanere su, e terminare il movimento su Ferrovia Attiva, Strade e Piste; non possono iniziare in un esagono adiacente ad unità nemiche, e non possono entrare in esagoni adiacenti ad unità nemiche eccetto HQ e Guarnigioni; devono fermarsi se muovono adiacenti ad HQ o Guarnigioni nemiche.

Un'unità che usa il Movimento Esteso non può entrare nello stesso esagono due volte o rientrare in una Sezione di Mappa dalla quale era in precedenza uscita durante il Movimento Esteso.

Nota: *Questa regola e la rete stradale limitata impediscono l'abuso del Movimento Esteso per passare su ogni località della mappa.*

Un'unità che usa il Movimento Esteso tira per la Disorganizzazione ogni volta che muove tra Sezioni di Mappa, e quando termina il suo Movimento Esteso. **Se decidete di terminare il vostro Movimento Esteso nel primo esagono di una nuova Sezione di Mappa, tirate per la Disorganizzazione seguendo solo 19.2.2, ignorando il tiro indicato in 19.2.3.**

19.1.8 Movimento Esteso su Ferrovia

Le unità Alleate possono usare le linee Ferroviarie Attive per effettuare il Movimento Esteso. Se l'intero Movimento Esteso avviene su Ferrovia, l'unità non tira per la Disorganizzazione.

19.2 Disorganizzazione

Il Movimento Esteso può causare la Disorganizzazione di un'unità. La Disorganizzazione si può anche avere quando si ricostruisce un'unità eliminate, ma non è richiesto il tiro di dado.

19.2.1 Verifica della Disorganizzazione

Quando deve fare una Verifica della Disorganizzazione, ogni unità tira un dado. Un'unità fallisce la Verifica della Disorganizzazione con un tiro di dado modificato di 5 o più. Alcune unità hanno un drm +1 per la Disorganizzazione indicato sulla pedina. Questo è l'unico drm per la Disorganizzazione.

19.2.2 Sezioni della Mappa

Quando un'unità che usa il Movimento Esteso entra nel primo esagono sulla nuova mappa, deve effettuare una Verifica della Disorganizzazione: se lo fallisce deve muovere di un numero di esagoni pari al tiro di dado **non modificato** per la Verifica della Disorganizzazione, **senza contare il primo esagono della nuova mappa**, e riceve un segnalino di Disorganizzazione. Il movimento finale deve rimanere su Strada/Pista/Ferrovia e non può arrivare adiacente ad unità nemiche esclusi HQ e Guarnigioni. **Se un'unità non può muovere di tutto l'ammontare ottenuto col dado (per la presenza di unità nemiche o limiti di raggruppamento), deve muovere il più lontano possibile legalmente e poi si deve fermare. Eccezione:** *Se l'intero Movimento Esteso sulla Sezione di Mappa da cui è uscito ha seguito Linee Ferroviarie Attive, allora non è necessaria la Disorganizzazione.*

19.2.3 Fine del Movimento

Dopo aver completato il Movimento Esteso, l'unità deve immediatamente effettuare una Verifica della Disorganizzazione. Se lo fallisce, ponete un segnalino Disorganizzazione su quell'unità. **Eccezione:** Se l'intero Movimento Esteso sulla Sezione di Mappa da cui è uscito ha seguito Linee Ferroviarie Attive, allora non è necessaria la Disorganizzazione.

19.3 Effetti della Disorganizzazione

Le unità Disorganizzate:

- Non possono effettuare il Movimento Esteso.
- La loro ZOC non influenza le Ritirate nemiche.
- Subiscono un DRM 2 avverso in attacco/difesa (-2 in Attacco e +2 in Difesa).
- L'effetto del drm non è cumulativo con gli effetti di essere OOS. Se un'unità è sia OOS che Disorganizzata, subisce solo un DRM 2 avverso in combattimento (-2 in Attacco e +2 in Difesa).
- I segnalini di Disorganizzazione sono rimossi al termine del Segmento di Attrito.

19.4 Movimento Navale

Durante un qualsiasi Segmento di Azione per turno di gioco che consente il movimento, il giocatore Attivo può muovere le unità di porto in porto. Un'unità che usa il Movimento Navale non può usare anche il normale movimento di terra prima o dopo il movimento di porto in porto, nello stesso Segmento di Azione. Le due parti hanno capacità diverse.

19.4.1 Movimento Navale dell'Asse

Massimo 1 unità dell'Asse può muovere per Mare per turno di gioco, da un porto amico ad un porto amico, sempre che il porto dove arriva l'unità possa tracciare una LOS via terra ad El Agheila.

19.4.2 Movimento Navale Alleato

Massimo 3 unità Alleate disponibili possono muovere per Mare per turno di gioco, da un porto amico ad un altro porto amico dove le unità arrivano possono:

- Tracciare una LOS via terra ad Alessandria o all'esagono "Al Cairo", oppure:
- Ricevere Rifornimento da Porto (10.1.4).

Tutte e tre le unità devono usare il Movimento Navale nello stesso Segmento di Azione.

Se vi sono unità nel porto di destinazione, sino a tre di esse possono essere trasportate indietro nel porto di origine. Le unità in effetti di scambiano di posto.

20.0 Azione di Combattimento

La "+" indica un Chit Combo. Durante una Azione di Combattimento, il giocatore Attivo può attaccare con tutte, alcune o nessuna delle sue unità possibili adiacenti ad unità nemiche. Effettuate ogni singolo attacco nell'ordine desiderato dal giocatore Attivo. Il numero ed ordine degli attacchi non deve essere deciso in anticipo.

20.1 Particolarità del Combattimento

- Le unità attaccanti devono essere correntemente Attive e disponibili.
- Gli effetti del terreno possono modificare o proibire alcuni attacchi.
- Nessuna unità attaccante può attaccare più di una volta per Azione di Combattimento.
- Nessuna unità attaccante può dividere i suoi Fattori di Combattimento assegnandoli a più di una battaglia.
- Unità diverse in un esagono possono attaccare esagoni diversi, o non attaccare affatto.
- Tutte le unità attaccanti devono essere adiacenti all'esagono difendente.
- Vi è un solo esagono difendente per attacco.
- Tutte le unità in un esagono difendente devono difendere assieme.
- Nessuna unità difendente può essere attaccata più di una volta per Azione di Combattimento.

20.2 Procedura del Combattimento

L'attaccante sceglie l'ordine nel quale effettuare gli attacchi. Ogni attacco viene effettuato usando la procedura seguente.

20.2.1 Raggruppamento nel Combattimento

È possibile che non tutte le unità in un gruppo siano in grado di partecipare ad un attacco, sia in difesa che in attacco. Fate riferimento alla regola del Raggruppamento in Combattimento (7.4).

20.2.2 Determinazione della Forza di Attacco

Sommate le forze di combattimento in attacco di tutte le unità attaccanti. Includete qualsiasi modificatore applicabile dalla Tabella degli Effetti del Terreno e dalla Dottrina Panzer (12.7). Aggiungete i Supporti al Combattimento come desiderato.

20.2.3 Determinazione della Forza di Difesa

Sommate le forze di combattimento in difesa di tutte le unità difendenti. Includete qualsiasi modificatore applicabile dalla Tabella degli Effetti del Terreno. Aggiungete i Supporti al Combattimento come desiderato.

Nota: Il Difensore assegna i suoi Supporti al Combattimento dopo che l'attaccante ha assegnato qualsiasi Supporto al Combattimento.

20.2.4 Scelta della CRT

Se sono rispettati i requisiti, il giocatore Alleato può scegliere la CRT Assalto. Vedere 12.6.

20.2.5 Determinazione della Colonna sulla CRT

Esprimate le risultanti forze Attacco – Difesa come rapporto di forze e trovatelo sulla CRT. Le fazioni sono **arrotondate a favore del difensore** (quindi 12 attacco contro 7 difesa dà 1-1). I rapporti inferiori ad 1-3 danno automaticamente AE. I rapporti superiori a 6-1 sono trattati come 6-1.

Gli spostamenti di colonna in combattimento alla sinistra di un attacco con rapporti superiori a 6-1 si spostamento sempre da 6-1 (quindi un rapporto di 7-1 con 1 spostamento passa a 5-1).

20.2.6 Determinazione dei Modificatori al Tiro di Dado

Sommate tutti i Modificatori al Tiro di Dado (DRM):

- OOS
- Disorganizzazione
- Requisiti del Chit di Azione
- Shock per i Panzer

20.2.7 Tiro del Dado

Il giocatore attaccante tira poi un dado sulla colonna indicata della CRT. Sommate il DRM per ottenere il risultato finale del combattimento.

20.3 Implementazione dei Risultati

Consultate la Tabella dei Risultati del Combattimento per una spiegazione dei singoli Risultati del Combattimento. Saranno una combinazione di Perdite di Livelli di Forza e Ritirate.

20.3.1 Perdite di Livelli di Forza sulla Tabella Assalto

Rimuovete la perdita obbligatoria di 1 Livello di Forza di Fanteria se è stata usata la CRT Assalto.

20.3.2 Perdite di Livelli di Forza

Se un giocatore deve rimuovere uno o più Livelli di Forza per risultati del combattimento, inclusa la ritirata attraverso una EZOC, il primo Livello deve essere scelto con questo ordine di priorità:

1. Da un'unità non rimpiazzabile coinvolta nel combattimento.
2. Da un'unità corazzata.
3. Da un'unità di due Livelli di forza ed a piena forza.
4. Qualsiasi Livello a scelta del giocatore.

Dopo la perdita del primo Livello di forza, le perdite aggiuntive sono scelte dal giocatore senza restrizioni.

Eccezione: Vedere Shock per i Panzer (12.7.3) e Resilienza (12.7.4).

20.3.3 Ritirate

Le unità Alleate raggruppate nei Forti di Tobruk possono ignorare i risultati di Ritirata nel 1941 (solamente).

Le Guarnigioni sono eliminate se si devono ritirare.

Le unità che si ritirano devono farlo di 4 esagoni nella mappa Centrale e di 2 in quelle Est ed Ovest.

20.3.4 Percorso di Ritirata

Ciascun esagono del percorso di ritirata viene scelto sulla base di questi requisiti.

il gruppo che si Ritira non può:

- Entrare o attraversare Terreno Proibito.
- Entrare in un esagono occupato dal nemico.
- Entrare nell'esagono originario del difensore.
- Entrare in un esagono più vicino all'esagono originario del difensore rispetto all'esagono corrente dell'unità che si ritira.

Primo, l'esagono di ritirata deve essere scelto con questo ordine di priorità:

1. No EZOC
2. EZOC Contesa
3. EZOC non Contesa, e si perde un Livello di forza.

Secondo, l'esagono di ritirata deve essere scelto con questo ordine di priorità:

1. Nella direzione della bussola di ritirata.
2. Non rispettando la bussola di ritirata.

Se una ritirata termina in una EZOC non contesa, tutte le unità che si ritirano sono eliminate.

Se una ritirata termina in un esagono violando i limiti al raggruppamento, eliminate unità che si stanno ritirando sino a quando non si rispettano i limiti al raggruppamento. Se le regole impediscono ad un gruppo di ritirarsi del numero richiesto di esagoni, eliminate un Livello per esagono di ritirata non rispettato.

Nota: Questa regola intende impedire tattiche di ritirata fasulle. Il vostro avversario può accettare un percorso di ritirata alternativo a seconda dei casi.

20.3.5 Avanzata

Le Unità Combattenti attaccanti possono avanzare dopo il combattimento nell'esagono difendente solo se questo è privo di unità nemiche. Le avanzate devono essere effettuate immediatamente dopo la risoluzione di quel combattimento. Le unità non spendono MP per avanzare. Tutte le avanzate ignorano le ZOC nemiche. Un HQ raggruppato con unità che avanzano può anch'esso avanzare.

20.4 Combattimento e Sezioni della Mappa

Le unità su una mappa possono attaccare le unità in una mappa adiacente se sono entrambe in esagoni con il lato di esagono dello stesso colore.

20.4.1 Difesa su Bordo Mappa

Una difesa su bordo mappa avviene quando il difensore non ha unità nemiche adiacenti sulla sua mappa, e tutti gli attaccanti stanno attaccando da una mappa adiacente. In questa situazione, il risultato è un DR automatico, indipendentemente dai rapporti di forze.

Nota: Questa regola intende impedire ad un difensore di avvantaggiarsi delle anomalie di un bordo mappa. Vi è molto spazio a parte il bordo mappa. Difendete lì.

21.0 Azione Logistica

La Logistica influenza tutti gli aspetti del gioco. Le regole dettagliate per la logistica sono indicate nel capitolo 10.0 Logistica.

1. Quando viene pescato un Chit di Azione Logistica, viene valutata la LOS per ogni unità in gioco.
2. Porre un segnalino OOS su qualsiasi unità che non può tracciare una LOS.
3. Rimuovete qualsiasi segnalino OOS dalle unità che possono tracciare una LOS.

22.0 Azione Rinforzi

I Rinforzi sono Unità o Supporti che entrano in gioco con una Azione Rinforzi. Alcune unità possono anche lasciare il gioco durante tale azione. La Tabella dei Rinforzi (sulla mappa) elenca le Unità e Supporti che entrano o lasciano il gioco ogni turno. Elenca anche i miglioramenti per alcune Unità e Supporti. Le Unità di Rinforzo entrano seguendo la regola del Piazzamento delle Unità (15.0).

22.1 Arrivi



Gli Arrivi sono nuove Unità o Supporti che entrano in gioco come rinforzi nel turno di gioco indicato. Tali unità *non* sono entro una casella di colore verde o rosso. Le unità che arrivano entrano in gioco seguendo la regola del Piazzamento delle Unità (15.0). I Supporti che arrivano sono posti nella Casella Supporti Disponibili a faccia in su, e sono dettagliati nella regola 22.5.

22.2 Partenze



Alcune unità Alleate sono ritirate dalla mappa ed “inviate su altri fronti”. Tali unità sono indicate entro una casella rossa, come indicato a sinistra. Prendete le unità che partono dalla mappa. L’eliminazione, locazione, stato di rifornimento o incapacità di tracciare una LOS non impediscono la partenza. Le unità che tornano sono poste nella Tabella dei Rinforzi. Trovate il turno di gioco del loro Ritorno guardando la Tabella dei Rinforzi per trovare l’immagine dell’unità partita con colore verde attorno ad essa. Ponete l’unità partita in quella casella, a piena forza. Se non si trova la casella Ritorno, rimuovete l’unità dal gioco.

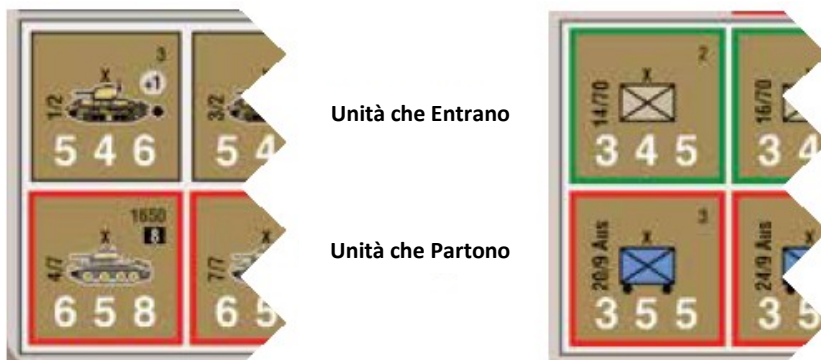
22.3 Ritorni



I Ritorni sono unità che rientrano in gioco dopo essere partite in un turno precedente. Tali unità sono indicate entro una casella *verde*, come indicato a sinistra. Entrano in gioco seguendo la regola per il Piazzamento delle Unità (15.0).

22.4 Scambi

Si ha uno Scambio quando un’unità che entra rimpiazza un’unità che parte. Le unità che entrano e quelle che partono usano gli stessi codici di colore come sopra indicati. Tutte le unità che entrano e che partono che fanno parte di uno Scambio sono indicate con un’ulteriore casella bianca. Solo quelle che entrano nella casella bianca possono Scambiarsi con le unità che partono nella stessa casella bianca.



L’illustrazione è del Turno 3, a sinistra la 2° Divisione Corazzata Britannica si scambia con la 7° Corazzata dopo l’Operazione Compass. A destra è del Turno 6, dove la 70° Divisione di Fanteria britannica si scambia con la 9° Divisione di Fanteria australiana in preparazione dell’Operazione Crusader. La 70° Fanteria è l’unità che Ritorna e la 9° Fanteria australiana è quella che Parte.

Le unità che Partono lo fanno secondo 22.2. Le unità che entrano seguono la regola per il Piazzamento delle Unità (15.0). Possono anche essere poste in un esagono precedentemente occupato da una delle unità partenti su base uno a uno se l’unità che parte può tracciare una LOS.

22.5 Miglioramenti



I Miglioramenti possono essere identificati dalla casella bianca attorno all’indicazione del Turno di Entrata sulla pedina. Un numero di turno entro una casella nera indica il turno in cui viene migliorata. Alcune unità sono migliorate due volte. Per migliorare un’Unità o Supporto, rimpiazzate la versione precedente della pedina con quella migliorata ovunque sia sulla mappa, anche se non può tracciare una LOS. Se l’unità da migliorare è ridotta, OOS o Disorganizzata, la pedina migliorata rimane ridotta, OOS o Disorganizzata.

22.6 Rinforzi Speciali dell’Asse



Le Divisioni Sabratha e Pavia sono e la Brigata Corazzata Babini entrano il Turno 1 da 3418. Se non si può tracciare una LOS in questo esagono o se l’esagono è occupato da un’unità Alleata, sono considerate eliminate e poste nella casella Unità Ricostruibili. Il gruppo Babini viene rimosso invece

dal gioco.

22.7 Ritardo

Un giocatore può ritardare l'arrivo dei Rinforzi solo se non li può porre in alcuna locazione di arrivo consentita rispettando i limiti del raggruppamento.

23.0 Attività di Fine Fase

23.1 Segmento di Attrito

Durante il Segmento di Attrito tutte le unità con indicazione OOS verificano ancora la LOS. Sono eliminate se non possono tracciare una LOS. Se possono tracciarla, non eliminatele, ma lasciate il segnalino OOS.

23.2 Segmento di Verifica della Vittoria

Determinate se un giocatore ha ottenuto la Vittoria Automatica (5.1.1). Se nessuno l'ha ottenuta, e si è nell'ultimo turno di gioco dello Scenario o del Gioco Campagna, determinate un vincitore mediante i Punti Vittoria (5.1.2).

23.3 Segmento di Costruzione

Durante il Segmento di Costruzione, Ferrovia può avanzare e si può costruire la Strada di Aggiramento di Tobruk.

23.3.1 Avanzamento della Ferrovia

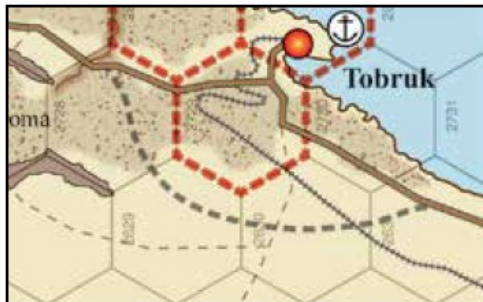


Il giocatore Alleato tira sulla Tabella di Avanzamento della Ferrovia per determinare di quanti esagoni ad occidente può spostare il segnalino di Avanzamento della Ferrovia. Il segnalino deve essere in grado di tracciare una LOS lungo la Linea Ferroviaria ad Alessandria, per poter avanzare.

Il segnalino non può avanzare in o attraverso un esagono occupato da o adiacente ad un'Unità nemica. Il segnalino Ferrovia Completata non viene mai spostato ad est per la perdita di LOS o per l'occupazione di un esagono di Ferrovia o di Avanzamento da parte di un'unità nemica; semplicemente cessa di spostarsi ad occidente.

Quando il segnalino di Avanzamento della Ferrovia raggiunge Tobruk, giratelo dalla parte Ferrovia Completata e ponetelo nella casella Ferrovia Completata [*Railway Completed*] adiacente a Tobruk.

23.3.2 Strada di Aggiramento di Tobruk



Gli esagoni 2728, 2629, 2630, e 2631 indicano la locazione della strada costruita dall'Asse per aggirare la guarnigione Alleata assediata a Tobruk.

23.3.2.1 Non Costruita

Se lo stato è Non Costruita, ignorate la Strada di Aggiramento stampata sulla mappa.

23.3.2.2 Inizio della Costruzione

Se lo stato è Non Costruita, gli Alleati controllano Tobruk e l'Asse occupa tutti e quattro gli Esagoni di Aggiramento durante il Segmento di Costruzione della Fase Finale, spostate il segnalino da Non Costruita a In Costruzione. Ignorate la Strada di Aggiramento stampata sulla mappa.

23.3.2.3 Completamento della Costruzione

Se lo stato è In Costruzione e l'Asse occupa tutti e quattro gli Esagoni di Aggiramento durante il Segmento di Costruzione della Fase Finale, spostate il segnalino a In Costruzione a Costruita.

Entrambe le parti possono ora trattare gli Esagoni di Aggiramento come esagoni di Strada collegati alla Strada Costiera attorno a Tobruk per il resto della partita.

23.3.2.4 Costruzione Interrotta

Se lo stato è In Costruzione e l'Asse non occupa tutti e 4 gli Esagoni di Aggiramento durante il Segmento di Costruzione della Fase Finale, spostate il segnalino indietro a Non Costruita.

Lo stato può essere cambiato ancora la volta successiva che i requisiti sono rispettati.

23.4 Segmento di Rimozione della Disorganizzazione

Rimuovete i segnalini di Disorganizzazione da tutte le unità di entrambe le parti.

23.5 Segmento di Disponibilità dei Supporti

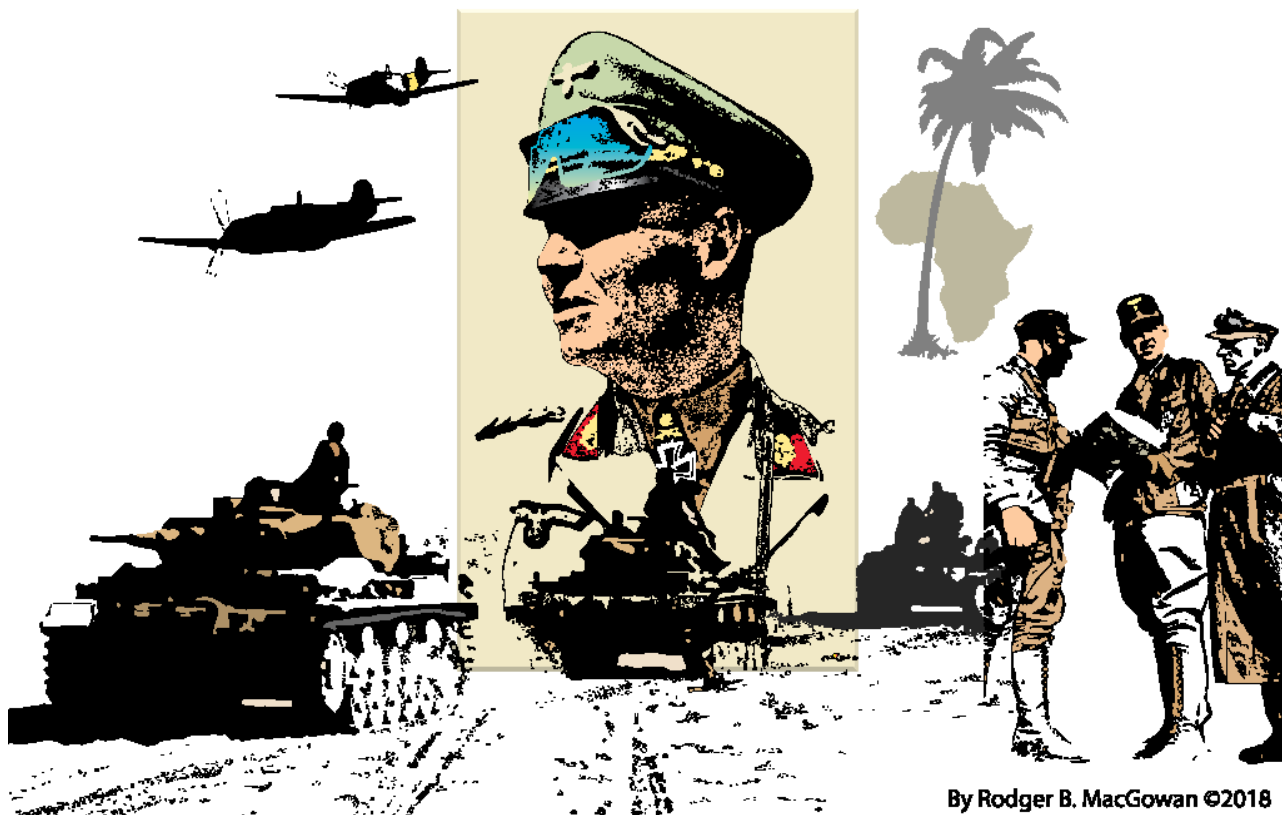
Le Guarnigioni ed i Box Fortificati correntemente sulla mappa rimangono sulla mappa.

Spostate tutti gli altri Supporti in gioco nella casella Supporti Disponibili. Girate tutti i Supporti che sono dalla parte "Supporto Usato" sul lato a faccia in su.

23.6 Segmento di Avanzamento del Turno

Se non siete nell'ultimo turno dello Scenario/Campagna e nessun giocatore ha ottenuto una Vittoria Automatica, spostate il segnalino di Turno di Gioco nello spazio successivo sulla Tabella dei Turni (girandolo se necessario a mostrare il giocatore che ha l'Iniziativa per quel Turno). Il gioco prosegue con la Fase di Rimpiazzo del nuovo turno.

MANUALE DEL GIOCATORE



By Rodger B. MacGowan ©2018

I Contenuti

1.0 Scenari 1.1 Compass (<i>Bussola</i>) 1.2 Sunflower (<i>Girasole</i>) 1.3 Crusader (<i>Crociato</i>) 1.4 Gazala	2.0 Riassunto degli Effetti della ZOC 3.0 Riassunto degli Effetti OOS Esempio di Gioco Note dell'Ideatore
---	--

1.0 Scenari

Gli scenari sono sia giocabili da soli che potenziali punti di partenza per la campagna. Le istruzioni di piazzamento contengono le indicazioni per il piazzamento di tutte le unità, segnalini e tabelle. Indicano anche quali Unità e Supporti devono essere posti sulla Tabella dei Rinforzi per lo scenario giocato.

Ogni sezione di piazzamento dello scenario ha le seguenti parti:

Sulla Mappa:

Porre le unità sulle locazioni indicate sulla mappa.

Supporti Disponibili:

Porre i Supporti indicate nella casella appropriate "Supporti Disponibili".

Unità Fuori Gioco:

Porre le unità indicate nella scatola, non si usano.

Unità che Ritornano:

Porre le unità indicate nella loro locazione di ritorno nella "Tabella dei Rinforzi".

Unità Ricostruibili:

Porre le unità indicate nella casella appropriata “Unità Ricostruibili”.

Tabelle:

Ponete i segnalini come indicato in questa sezione.

1.1 COMPASS

L’Operazione Compass (“Bussola”) iniziò come un attacco di assaggio da parte della WDF (*Western Desert Force*, Forza del Deserto Occidentale britannica) contro la molto più numerosa 10° Armata italiana che aveva invaso l’Egitto tre mesi prima, ma la debolezza italiana la trasformò rapidamente in una serie di offensive maggiori che per febbraio avrebbero distrutto le forze italiane e sgomberato l’Asse dalla Libia orientale.

1.1.1 Turno Iniziale

Lo scenario *Compass* inizia il Turno 1 e dura due turni.

1.1.2 Piazzamento

Tutte le Unità e Supporti con un esagono indicato sulla loro pedina sono posti sulla mappa, secondo le istruzioni nella sezione “Sulla Mappa”, sotto. Tutte le unità che devono arrivare il Turno 1 o 2 sono poste sulla Tabella dei Rinforzi.

Sulla Mappa:

Ponetele unità “Iniziali” come sotto descritto.

Localione delle Unità Italiane

1647 Box Fortificato, Cirene
 1848 Box Fortificato, 1 Meditrn
 1949 Box Fortificato, 2 Libica, Gruppo Maletti
 2150 Box Fortificato, 1 Libica
 2436 Sirte
 1839 Guarnigione (Sidi Omar)
 2045 (Buqbuq) Box Fortificato, Catanzaro
 2140 (Ft. Capuzzo) 28 Ottobre
 2141 (Sollum) Marmaca
 2149 (Sidi Barrani) Box Fortificato, 3 Gennaio
 2441 (Bardia) 23 Marzo
 2830 Guarnigione (Tobruk)

Localione delle Unità Britanniche

1877 22 Fant Guardie
 1959 11/4 Fant Ind Mot
 2051 3 Fant Guardie Coldstream
 1951 Selby Fant Mot
 1650 4/7 Corazzata, 7/7 Corazzata, 7SG/7 Fant Mot
 1550 5/5 Fant Mot Ind, 7/5 Fant Mot Ind, 16/70 Fant
 1960 segnalino Ferrovia

Supporti Disponibili:

I seguenti Supporti sono disponibili e dovrebbero essere posti nell’apposita casella “Supporti Disponibili”.

Commonwealth:

6x Box Fortificato
 4x Guarnigioni Britanniche
 1x Marina Costiera
 1x RAF +2
 1x RAF +1

Unità Fuori Gioco:

Nessuna

Unità che Ritornano:

Nessuna

Unità Ricostruibili:

Nessuna.

Tabelle:

Tabella dei Turni: Turno 1, Iniziativa Britannica

Rimpiazzi Fant Conservati: 0

Rimpiazzi Carri Conservati: 0

VP Commonwealth: 0

VP Asse: 0

1.1.3 Condizioni di Vittoria

Non vi è possibilità che il britannico perda questo scenario. La vera sfida qui è *quanto* vince il britannico. Di tutti i possibili livelli di vittoria, qualsiasi tranne la Vittoria Strategica deve essere considerato o sfortuna con i chit ed i tiri di dado, o incompetenza britannica.

Vittoria Apparente Britannica

Non vi sono unità dell'Asse in Egitto. Bardia, Tobruk, e Bengasi sono controllati dall'italiano.

Vittoria Marginale Britannica

Non vi sono unità dell'Asse in Egitto e Bardia è controllata dal britannico. Tobruk e Bengasi sono controllati dall'italiano.

Vittoria Tattica Britannica

Non vi sono unità dell'Asse in Egitto e sia Bardia che Tobruk sono controllati dal britannico. Bengasi è controllata dall'italiano.

Vittoria Operazionale Britannica

Non vi sono unità dell'Asse in Egitto, e Bardia, Tobruk, e Bengasi sono controllati dal britannico. Almeno un livello di forza italiano è ancora sulla mappa ed in grado di tracciare una LOS.

Vittoria Strategia Britannica

(storica ed unico livello di vittoria accettabile)

Il giocatore britannico vince immediatamente alla fine di un Segmento di Verifica della Vittoria se non vi sono unità dell'Asse sulla mappa che possano tracciare una LOS.

Vittoria dell'Asse

Evitare una Vittoria Strategica britannica.

1.2 SUNFLOWER (Girasole)

L'Operazione Girasole era il nome in codice per l'invio di rinforzi in Nord Africa ad impedire il crollo dell'impero italiano. Rommel trasformò questa operazione di natura difensiva in una offensiva che cacciò i britannici indietro alle porte dell'Egitto.

1.2.1 Turno Iniziale

L'Operazione Girasole inizia il Turno 3, e dura 3 turni.

L'Operazione Girasole inizia con la Fase dei Rimpiazzi del Turno 3 e termina dopo la Fase Finale del Turno 5.

1.2.2 Piazzamento

Si suppone che il Segmento di Azione Rinforzi del Turno 3 sia stato effettuato prima dell'inizio del gioco.

Il piazzamento che segue include le partenze ed i rinforzi che farebbero parte di questi round di azione.

Nota: nel gioco campagna i giocatori effettueranno i Round di Azione Rinforzi all'inizio della Fase di Azione prima del Round di Azione Iniziativa.

Tutte le Unità e Supporti che sono previsti per i Turni 3, 4 e 5 sono posti sulla Tabella dei Rinforzi. Le unità che sono arrivate prima del Turno 3 sono piazzate seguendo queste istruzioni.

Sulla Mappa

Ponetele unità "Iniziali" come sotto descritto.

Locazione delle Unità dell'Asse

El Agheila	Area di Entrata	HQ 21 Corpo
El Agheila	Area di Entrata	132 / Div Ariete
El Agheila	Area di Entrata	8 Ber / Div Ariete
El Agheila	Area di Entrata	32 / Div Ariete
El Agheila	Area di Entrata	Pavia
El Agheila	Area di Entrata	Bologna
El Agheila	Area di Entrata	Brescia
El Agheila	Area di Entrata	Savona
El Agheila	Area di Entrata	Trento
El Agheila	Area di Entrata	HQ Afrika Corps
El Agheila	Area di Entrata	1 / 5 / 21 Pz
El Agheila	Area di Entrata	2 / 5 / 21 Pz
El Agheila	Area di Entrata	3 / 21
El Agheila	Area di Entrata	2 MG
El Agheila	Area di Entrata	8 MG

Locazione delle Unità Britanniche

1877 Guarnigione (Alexandria)
 2830 (Tobruk) 24/9 Australiana
 2830 (Tobruk) Guarnigione
 1960 (Mersa Matruh) 22 Guardie
 1960 (Mersa Matruh) Guarnigione
 2429 (El Adem) 3 Indiana
 2906 26/9 Australiana
 2904 (Benghazi) 20/9 Australiana
 1905 (Agedabia) 1 / 2 Britannica
 1905 (Agedabia) 3/2 Britannica
 1702 2SG/2 Britannica
 1957 segnalino di Ferrovia

Supporti Disponibili:

I seguenti Supporti sono disponibili e dovrebbero essere posti nell'apposita casella "Supporti Disponibili".

Tedesco:

6x Box Fortificato
 2x Guarnigioni italiane
 2x Guarnigioni tedesche
 21 Artiglieria di Corpo +1
 Regia Aereo +1

Commonwealth:

6x Box Fortificato
 1x Guarnigione britannica
 1x Marina Costiera +2
 1x RAF +1
 1x RAF +2

Unità Fuori Gioco:

Tutte le unità italiane "Iniziali".
 Compagnia Selby
 Compagnia 3 Coldstream Gds
 6° Divisione Australiana (3 unità)

Unità che Ritornano:

Turno 4: 7° Divisione Corazzata Britannica (3 unità)

Turno 4: Brigate Indiane 7/4 e 11/4

Turno 6: 70° Divisione Britannica (3 unità) *Solo per l'Inizio della Campagna*

Turno 7: Brigata Indiana 5/4 *Solo per l'Inizio della Campagna*

Unità Ricostruibili:

Asse: Divisione Sabratha

Tabelle:

Tabella dei Turni: Turno 3, Iniziativa tedesca

Rimpiazzi Fant Conservati: 0

Rimpiazzi Carri Conservati: 0

Miglioramenti dei Carri: 0

VP Commonwealth: 1

VP Asse: 0

1.2.3 Condizioni di Vittoria

Vittoria dell'Asse:

Il giocatore dell'Asse vince immediatamente al termine di qualsiasi Segmento di Verifica della Vittoria nel quale vale una di queste condizioni:

- Controlla El Agheila, Bengasi e Tobruk.
- Non vi sono unità britanniche nella mappa Centrale fuori da Tobruk.
- Si è nel Turno 5 e controlla Bengasi, Bardia, Sollum e Passo Hellfire (esagono 2042)

Vittoria Britannica:

Il giocatore britannico vince evitando le Condizioni di Vittoria dell'Asse per la fine dello scenario.

1.3 CRUSADER (Crociato)

L'Operazione *Crusader* fu il terzo tentativo di liberare Tobruk dall'assedio. Le Operazioni *Brevity* (Brevità) e *Battleaxe* (Ascia da Battaglia) avevano entrambe fallito l'una dopo l'altra. Ogni volta i britannici non furono in grado di capitalizzare i successi iniziali. Forti difese ed aggressivi contrattacchi tedeschi respinsero rapidamente i britannici oltre il Passo di Halfaya. Questa volta i britannici investirono molto nella pianificazione, preparazione e raccolta di informazioni. I tedeschi furono sorpresi, inizialmente lenti nella risposta, e sottovalutarono le forze nemiche. Tre settimane di feroci combattimenti videro ancora i contrattacchi tedeschi in procinto di cacciare i britannici dalla Libia. L'irrigidimento della risolutezza britannica, l'attrito nelle unità Panzer tedesche, ed un'inaspettata forte sortita da Tobruk portarono infine Rommel a ritirarsi con pesanti perdite prima a Gazala ed infine ad El Agheila.

1.3.1 Turno Iniziale

Crusader inizia con la Fase dei Rimpiazzi del Turno 8 e termina dopo la Fase Finale del Turno 9.

1.3.2 Piazzamento

Tutte le Unità e Supporti che sono previsti per i Turni 8 e 9 sono posti sulla Tabella dei Rinforzi. Le unità che sono arrivate prima del Turno 8 sono piazzate seguendo queste istruzioni.

Sulla Mappa

Ponetele unità "Iniziali" come sotto descritto.

Locazione delle Unità dell'Asse

2042 (Passo Halfaya) Box Fortificato, 200/90 (-)

2041 Box Fortificato, 104/21

2040 Box Fortificato, Savona (-)

2031 (Bir El Gubi) 132/Ariete, 8 Ber/Ariete, 9Ber/Ariete, 32/Ariete

2727 HQ 21 Corpo

2728 Trento

2629 Pavia

2630 Bologna (-)

2828 Brescia

2441 (Bardia) HQ Afrika Korps
 2437 1/5/21 Pz, 2/5/21 Pz
 2337 3/21, 33/15, 580/90
 2534 8 MG, 1/8/15 Pz
 2435 2/8/15 Pz, 115/15
 2730 155/90 (-), 288/90, 361/90
 1938 Recam
 2125 (Bir Hacheim) 65/Trieste, 66/Trieste
 L'unità italiana 9 Ber fa parte della Divisione Trieste e si piazza in 2125.

Localazione delle Unità Britanniche

1041 29/5Ind, 3/2SA
 1241 22 Guardie
 1648 4/2SA, 6/2SA
 1740 7° Corazzata Britannica (3 unità)
 1741 22/1 Corazzata
 1744 1/1SA, 5/1SA
 1842 7/4Ind, 1 Corazzata
 1942 2° Divisione NZ (3 unità)
 1948 5/4Ind
 2043 11/4Ind
 2729 23/70, Polacca
 2829 16/70, 14/70
 1877 Guarnigione (Alexandria)
 1960 (Mersa Matruh) 2/1SA
 2830 Guarnigione (Tobruk), 32° Corazzata
 1546 Segnalino di Ferrovia

Supporti Disponibili:

I seguenti Supporti sono disponibili e dovrebbero essere posti nell'apposita casella "Supporti Disponibili".

Tedesco:

3x Box Fortificato
 2x Guarnigioni italiane
 2x Guarnigioni tedesche
 21 Artiglieria di Corpo +1
 Regia Aereo +1
 Luftwaffe +1
 1/33 AT
 1/18 AT

Commonwealth:

6x Box Fortificati
 2x Guarnigioni
 1x RAF +1
 1x RAF +2
 1x Marina Costiera +2

Unità Fuori Gioco:

Tutte le unità italiane "Iniziali".
 Compagnia Selby
 Compagnia 3 Guardie Coldstream
 6° Divisione Australiana (3 unità)
 2° Divisione Corazzata Britannica (3 unità)

Unità che Ritornano:

Turno 10: 3° Brigata Indiana Solo per l'Inizio della Campagna
Turno 13: 9° Divisione Australiana (3 unità) Solo per l'Inizio della Campagna

Unità Ricostruibili:**Asse:** Divisione Sabratha

2° Battaglione MG

Tabelle:**Tabella dei Turni:** Turno 8, Iniziativa britannica**Tabella dei Rimpiazzi:** Tutti i Chit Rimpiazzi sono nel pool**Rimpiazzi Fant Conservati:** 0**Rimpiazzi Carri Conservati:** 0**VP Commonwealth:** 1**VP Asse:** 0**1.3.3 Condizioni di Vittoria****Vittoria dell'Asse:**

Il giocatore dell'Asse vince immediatamente alla fine di qualsiasi Segmento di Verifica della Vittoria in cui vale una di queste condizioni:

- Il giocatore dell'Asse controlla Tobruk e Bardia e può tracciare una LOS da ciascun porto ad El Agheila.
- Il giocatore dell'Asse evita le Condizioni di Vittoria britanniche alla fine del Turno 9.

Vittoria Britannica:

Il giocatore britannico vince immediatamente alla fine di qualsiasi Segmento di Verifica della Vittoria in cui vale una di queste condizioni:

- Il giocatore britannico controlla Tobruk con una LOS via terra ad Alessandria o Il Cairo, e:
 - Vi è un solo livello di forza di Panzer sulla mappa, **oppure:**
 - Non vi sono unità dell'Asse non OOS entro 6 esagoni da Tobruk, esagono 2830.

1.3.4 La Corsa alla Frontiera (opzionale)

Storicamente Rommel sentì che la volontà del Comandante dell'8° Armata, il generale Cunningham, stava cedendo, e lanciò un raid verso l'Egitto per obbligare Cunningham ad ordinare la ritirata.

Questo ebbe l'effetto sperato, ma sfortunatamente per Rommel, il capo di Cunningham, il generale Auchinleck, era di tempra ben più dura; Cunningham venne sollevato dal comando e l'8° Armata proseguì la battaglia sino a costringere Rommel alla ritirata. Per motivare il giocatore dell'Asse a fare il raid di Rommel in Egitto, usate la regola seguente:

Se, il Turno 8, 5 o più livelli di forza di Panzer tedeschi terminano un movimento in Egitto ad est della colonna xx40, il giocatore dell'Asse tira immediatamente un dado; con 1, 2 o 3 rimuovete The Auk dai chit disponibili al britannico nel Turno 9.

1.4 GAZALA

Gli sviluppi della situazione nel Mediterraneo consentirono la ricostruzione delle forze dell'Asse vicino ad El Agheila. Nel tardo gennaio le avanzate tedesche trovarono i britannici troppo sparsi e li obbligarono alla ritirata. Per l'inizio di febbraio i tedeschi avanzarono ad Al Tamimi appena ad occidente di Gazala dove i britannici avevano radunato le forze per fermarsi e combattere. Entrambe le parti trascorsero i successivi tre mesi in preparativi.

Questa volta Rommel ebbe un vantaggio che gli consentì di ingannare e sorprendere i britannici. I rapporti operazionali britannici venivano intercettati e decifrati poco dopo la loro trasmissione.

Quando iniziò la battaglia di Gazala, i combattimenti furono caotici e duri. Ma questa volta le forze corazzate britanniche vennero sonoramente sconfitte e la fanteria inglese non fu in grado di resistere ai Panzer senza i carri a supporto. Tobruk, privata di gran parte delle sue difese, cadde dopo tre settimane. Dieci giorni dopo i britannici vennero respinti sino ad El Alamein.

1.4.1 Turno Iniziale

Gazala inizia con la Fase dei Rimpiazzi del Turno 12 e termina dopo la Fase Finale del Turno 13.

1.4.2 Piazzamento

Tutte le Unità e Supporti che sono previsti per i Turni 12 e 13 sono posti sulla Tabella dei Rinforzi. Le unità che sono arrivate prima del Turno 8 sono piazzate seguendo queste istruzioni.

Sulla Mappa

Ponetele unità "Iniziali" come sotto descritto.

Locazione delle Unità dell'Asse

1626 580/90, 288/90, 155/90
 1825 1/8/15, 2/8/15, 115/15, 33/15, HQ Pz Armees Afrika
 1924 104 /21, 3/21, 1/5/21, 2/5/21, HQ Afrika Korps
 2024 132/Ariete, 8Ber/Ariete, 32/Ariete, 9Ber/Ariete
 2223 65/Trieste, 66/Trieste (L'unità italiana 9 Ber fa parte della Divisione Trieste e si piazza in 2223).
 2522 Box Fortificato, Pavia, Brescia
 2622 HQ 21 Corpo
 2722 Box Fortificato, Sabratha, Trento
 2823 Box Fortificato, 361/90, 200/90

Locazione delle Unità Britanniche

1927 7SG/7
 2128 4/7
 2230 30 Corps HQ
 2324 Box Fortificato, 150/50
 2428 2/1 Corazzata
 2523 Box Fortificato, 69/50, 131/50
 2526 Box Fortificato, 22 Guardie
 2528 22/1 Corazzata
 2535 (Gambut) 10/5 Ind
 2625 1 Carri
 2723 Box Fortificato, 1/1 SA, 2/1 SA
 2729 6/2 SA
 2824 32 Corazzata
 2829 4/2 SA
 2923 Box Fortificato, 5/1 SA
 1877 Guarnigione (Alexandria)
 1960 Guarnigione (Mersa Matruh)
 2031 (Bir El Gubi) 29/5 Ind
 2125 (Bir Hacheim) Box Fortificato, 1 FF
 2141 (Sollum) 11/4 Ind
 2429 (El Adem) HQ 13 Corpo
 2432 (Sidi Rezegh) 3 Ind
 2441 (Bardia) 2 FF
 2830 (Tobruk) 9/5 Ind
 2337 Segnalino di Ferrovia

Supporti Disponibili:

I seguenti Supporti sono disponibili e dovrebbero essere posti nell'apposita casella "Supporti Disponibili".

Tedesco:

3x Box Fortificato
 2x Guarnigioni italiane
 2x Guarnigioni tedesche
 21 Artiglieria di Corpo +1
 Regia Aereo +1
 Luftwaffe +1
 1/33 AT
 1/18 AT

Commonwealth:

2x Guarnigioni
 2x RAF +1
 1x Marina Costiera +2
 1x Arty 13 Corpo+1
 1x Arty 30 Corpo+1

Unità Fuori Gioco:

Tutte le unità italiane "Iniziali".
 Compagnia Selby
 Compagnia 3 Guardie Coldstream
 Brigata Polacca
 RAF +2
 6° Divisione Australiana (3 unità)
 2° Divisione Corazzata Britannica (3 unità)
 70° Divisione britannica (3 unità)

Unità che Ritornano

Turn 12: 2 NZ Division (3 Units), 5/4 Ind
 Turn 13: 9 Australian Division (3 Units)
 Turn 15: 7/4 Ind *Solo per l'inizio della Campagna*

Unità Ricostruibili:**Asse:****Unità che Ritornano:**

Turno 12: 2° Divisione NZ (3 unità), 5/4 Ind
Turno 13: 9° Divisione Australiana (3 unità)
Turno 15: 7/4 Ind *Solo per l'inizio della Campagna*

Unità Ricostruibili:**Asse:**

Divisione Sabratha
 Recam
 8 MG
 2 MG
 Savona
 Bologna

Commonwealth:

3/2 SA
 7/7
 1SG/1

Tabelle:

Tabella dei Turni: Turno 12, Iniziativa tedesca
Tabella dei Rimpiazzi: Emergenza tedesco non disponibile, tutti i Chit Rimpiazzi 1942 sono nel pool
Rimpiazzi Fant Conservati: 0
Rimpiazzi Carri Conservati: 0
VP Commonwealth: 2
VP Asse: 0

1.4.3 Condizioni di Vittoria**Vittoria dell'Asse**

Controllo di El Agheila, Bengasi, Tobruk, Bardia e qualsiasi locazione con nome nella mappa Est.

Vittoria Britannica:

Evitare le Condizioni di Vittoria dell'Asse.

1.4.4 Regola Speciale

Le unità britanniche sulla mappa Centrale non possono entrare nella mappa Est sino a quando non hanno meno di 3 livelli di forza di Carri sulla mappa Centrale, o un'unità dell'Asse entra in Egitto.

2.0 Riassunto degli Effetti delle ZOC

Questo capitolo un riassunto di tutti gli effetti delle ZOC. Questa informazione è disponibile in vari punti delle regole. Questa appendice è stata inserita per favorire i giocatori. Nulla di quanto qui riportato intende superare le regole già esposte.

- Una ZOC amica non influenza le altre unità amiche in alcun modo.
- Un'unità deve cessare il suo movimento quando entra in EZOC. **Eccezione:** *Movimento di Infiltrazione tedesco.*
- Le unità non possono muovere direttamente da una EZOC ad un'altra. **Eccezione:** *Movimento di Infiltrazione tedesco.*
- Una EZOC contesa è una EZOC che contiene un'unità amica.
- Un gruppo può ritirarsi attraverso una EZOC non contesa al costo di 1 perdita di livello di forza per EZOC attraverso cui si ritira.
- Le unità che si ritirano non possono terminare la loro ritirata in EZOC, e se obbligate a farlo sono eliminate.
- La ZOC di un'unità OOS o Disorganizzata non influenza le ritirate.
- L'Avanzata Dopo il Combattimento ignora le EZOC nell'esagono di combattimento dove entra.
- Le EZOC non contese bloccano la parte via terra di una LOS.
- Le EZOC non contese non bloccano la parte Strada/Pista/Ferrovia di una LOS.
- Le ZOC non influenzano il controllo di un esagono; un'unità deve entrare in un esagono controllato dal nemico per cambiare la parte che controlla quell'esagono.

3.0 Riassunto degli Effetti del OOS

Questo capitolo contiene un riassunto di tutti gli effetti del OOS (fuori rifornimento). Si ha OOS quando un segnalino OOS viene posto su un'unità. Questa informazione è disponibile in vari punti delle regole. Questa appendice è stata inserita per favorire i giocatori. Nulla di quanto qui riportato intende superare le regole già esposte.

- Capacità di Movimento di 3; le Guarnigioni rimangono a 0 MP.
- L'effetto del movimento OOS è cumulativo con le Azioni Mezzo Movimento, arrotondando per eccesso. Ad esempio, un'unità con 6 MP che è OOS ha un MP effettivo di 2. Quindi $6/2 = 3$, $3/2 = 1,5$ arrotondato per eccesso 2.
- Non può usare il Movimento Esteso.
- La ZOC non influenza le ritirate nemiche.
- Gli HQ non possono assegnare i supporti o attivare le unità.
- Gli HQ possono ancora portare in gioco i rinforzi, se entro la LOS.
- L'Asse non può assegnare Cannoni AT. I Supporti AT assegnati tornano nella Casella dei Supporti, a faccia in giù.
- Drm -2 in attacco, +2 in difesa.
- Il drm per il Combattimento non è cumulativo con il drm di Combattimento per la Disorganizzazione.
- Eliminata se OOS senza LOS durante il Segmento di Attrito. Si applica alle Unità, Guarnigioni ed HQ.

Esempio di Gioco



L'illustrazione riporta la situazione all'inizio del Turno 1.

TURNO DI GIOCO 1

Siamo nel dicembre 1940 ed i britannici stanno attaccando per cacciare gli italiani dall'Egitto. Oltre alle forze qui, gli italiani hanno una Guarnigione a Tobruk ed i britannici hanno una Brigata di Fanteria ad Alessandria.

I Chit di Azione Britannici: O'Connor, 2x Movimento/Combattimento, 2x½ Movimento/Combattimento –1 drm.

I Chit di Azione Tedeschi: 1x Movimento, 1x Combattimento, 2x ½ Movimento/Combattimento –1 drm, Rinforzi.

Molte decisioni sono prese a seconda dei chit che rimangono nel pool, da pescare.

Chit 1: Chit di Iniziativa – O'Connor

La forza di attacco Britannica viene piazzata a sud delle difese italiani di Sidi Barrani.

Il britannico gioca O'Connor come Chit di Iniziativa. Tutte le unità britanniche possono muovere e poi attaccare.

Movimento:

Potendo muovere di tutta la sua MA, la 22 Guardie usa il Movimento Esteso per ottenere MA infiniti, e muove da Alessandria a 2052 dove copre la strada costiera. Passa entrambi i tiri di dado per la Disorganizzazione, per attraversare due mappe ed al termine del Movimento Esteso. La 4° Divisione Indiana ha trovato un varco nella linea italiana perché le ZOC non si estendono in terreno difficile. Questo le ha consentito di circondare l'esagono 1949 e di bloccare la facile fuga degli italiani a Sidi Barrani lungo la strada costiera.

La 7° Corazzata ha mosso in posizione di attacco concentrico attorno all'esagono 1641. La Divisione Cirene ha ancora una via di ritirata a nord, dal momento che le ZOC non attraversano lati di esagono di scarpata.

Attacchi:

Numero 1

La 4° Divisione Indiana, la 16° Brigata della 70° Divisione di Fanteria britannica e le Guardie Coldstream, con supporto Aereo +2, attaccano gli italiani in un Box Fortificato nell'esagono 1949. La AF britannica è $3+3+3+3+1+2 = 15$, la DF italiana è $3+1+1=5$ per un attacco 3-1.

Numero 2

La 7° Corazzata e Selby attaccano gli italiani in un Box Fortificato nell'esagono 1647. La AF britannica è $6+6+4+3 = 19$, la DF italiana è $3+1=4$, per un attacco 4-1.



Risultati del Combattimento:



Numero 1

Il britannico tira un 4 ed ottiene DR*. Gli italiani perdono un livello di forza per il risultato * e poi si ritirano. Dal momento che la ritirata deve passare attraverso una EZOC, il gruppo che si ritira perde un altro livello di forza per EZOC dove entra.

Numero 2

Il tiro di dado è 2 per un risultato DR. La Divisione Cirene si ritira di 4 esagoni a Buqbuq.



Gli italiani eliminati sono tutti non ricostruibili, quindi vanno fuori gioco. I supporti Aereo britannico e Box Fortificato dell'Asse vanno nelle loro Caselle dei Supporti, a faccia in giù. Saranno utilizzabili nel turno successivo.



Chit 2: Movimento/Combattimento Combo inglese

Il britannico decide di usarlo come movimento pieno per muovere attraverso il deserto e prendere il Passo Halfaya, isolando cinque divisioni italiane. Deve lasciare un forte contingente indietro per evitare che gli italiani minaccino le piste desertiche che danno rifornimento all'avanzata inglese.



Chit 3: Logistica

Eccellente momento per il britannico. Le cinque divisioni italiane sono ora OOS, non più una minaccia e certamente verranno eliminate nel segmento di Rifornimento.



L'illustrazione mostra i movimenti britannici (Chit 2) e la situazione al termine del Chit 3 Logistica.



Chit 4: 1/2 Movimento/Combattimento -1 Combo tedesco

I britannici hanno un movimento disponibile che può circondare il resto delle unità italiane. Quindi gli italiani devono usare questo Combo come 1/2 Movimento ed iniziare ad arretrare verso la linea di Tobruk. Le unità italiane OOS muovono per far sentire la loro presenza.

Il 1/2 Movimento non le ha portate nella linea di difesa successiva a Tobruk. I rimanenti chit possono causare un disastro se verranno pescati nell'ordine sbagliato.



Questa illustrazione riporta i movimenti dell'Asse col Chit 4.



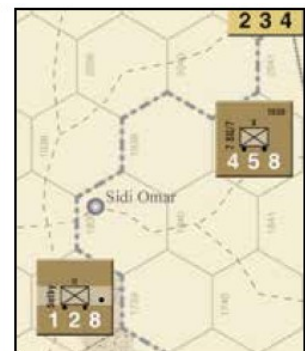
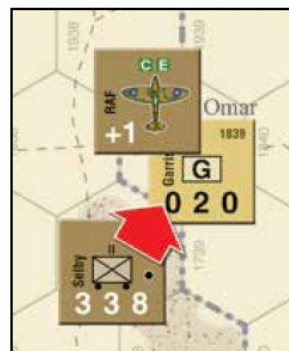
Chit 5: 1/2 Movimento/Combattimento -1 Combo britannico

La Guarnigione deve essere eliminata da Sidi Omar se il britannico vuole continuare a muovere attraverso il deserto. Quindi usa il suo Supporto Aereo +1 ed attacca con la compagnia Selby. L'attacco è 2-1 con drm -1. Il tiro di dado è 3, che dà un BL1. Selby viene ridotto e la Guarnigione eliminata. La via è aperta per l'uso del Movimento Esteso britannico a El Agheila.



Chit 6: Combattimento tedesco

Questo è il primo Chit Combattimento consentito, anche se non sono effettuati Attacchi. Fate riferimento alla regola 18.7 Limiti ai Chit di Azione.





Chit 7: ½ Movimento/Combattimento -1 Combo britannico

Il giocatore britannico può usarlo come ½ Movimento o Combattimento -1. Nessuno dei due è particolarmente utile. Decide di giocarlo come Combattimento -1 anche non effettua Attacchi. Questo è il suo secondo Chit Combattimento consentito. Ne ha ancora uno di Movimento consentito.



Chit 8: Movimento tedesco

Il britannico non ha ancora giocato un Chit Movimento in quanto il chit 4 ½ Movimento/Combattimento -1 drn Tedesco è stato usato come ½ Movimento. Giocandolo come Movimento, gli italiani hanno due movimenti di fila. Questo consente loro di arrivare alla loro successiva linea di difesa tra 2830 Tobruk e 2031 Bir El Gubi. Fate riferimento all'immagine del Chit 4 tedesco per la partenza italiana e l'immagine del Chit 11 britannico Movimento/Combattimento per le posizioni italiane finale di questo chit.

La Divisione Marmarica muove da 2139 Forte Capuzzo a 2729 esagono di Forte di Tobruk. Il giocatore italiano desiderava lasciare una Guarnigione a Forte Capuzzo, ma non ve ne sono di disponibili. Se la Guarnigione italiana a Sidi Omar fosse sopravvissuta, la Divisione Marmarica non si sarebbe mossa.

Forte Capuzzo e Sidi Omar sono l'ultima linea prima di Tobruk che può essere tenuta da due unità. La Divisione Sirte muove da 2438 Sidi Rezegh attraverso El Adem e Bir El Gubi a 2030 per bloccare la pista desertica più meridionale. La Divisione 23 Marzo muove ad El Adem per bloccare la via centrale attraverso il deserto. La Divisione 28 Ottobre muove a 2730 dove completa una linea da Tobruk a El Adem.

Gli italiani ora hanno una linea da Tobruk a Bir El Gubi che obbligherà i britannici a fermarsi ed attaccare. È una linea debole. Con due movimenti consecutivi i britannici possono attraversare la linea tra Tobruk ed El Adem dove è profonda una sola ZOC. Le creste a nord di El Adem ed il terreno difficoltoso tra El Adem e Bir ed Gubi bloccano le ZOC. La Divisione Marmarica non può esercitare una ZOC fuori dall'esagono di Forte di Tobruk. La situazione sarebbe di gran lunga migliore se fosse stato pescato il chit Rinforzi prima di quello Movimento.



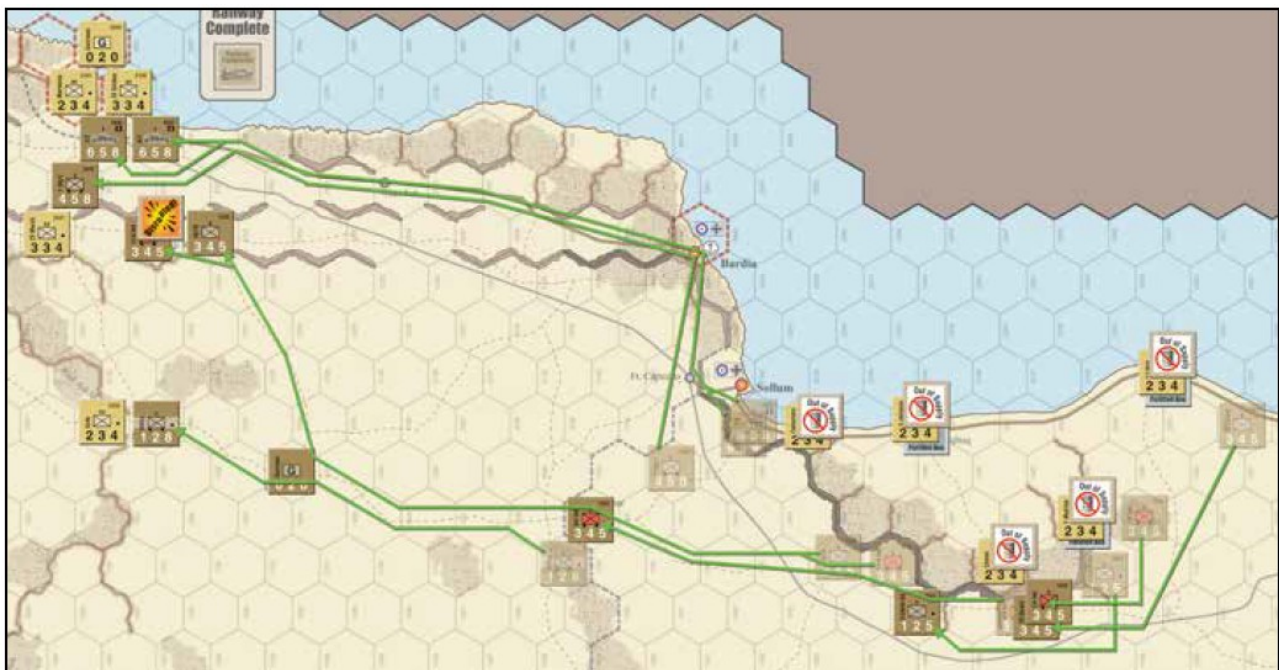
Chit 9: Rinforzi tedeschi

I rinforzi italiani del turno 1 sono posti nell'esagono 3418 Derna sulla sezione di mappa Ovest.



Chit 10: Logistica

Nessuna delle unità OOS può tracciare una LOS e tutte le altre unità possono tracciare una LOS. Quindi nessuna variazione nello stato.



Questo illustra i movimenti britannici dal gioco del Chit 11.

Chit 11: Movimento/Combattimento Combo britannico

Il britannico infine ottiene il suo movimento pieno e si avvicina alla linea italiana. La 7° Corazzata muove lungo la strada costiera ottenendo il controllo degli esagoni VP di Sollum e Bardia e poi inizia ad infilarsi tra i forti di Tobruk ed

El Adem. Le brigate 11/4 Indiana e 16/70 Britannica usano il Movimento Esteso. La 11/4 si Disorganizza; questa ha lasciato una Guarnigione nel passare attraverso l'esagono 1933 Gabr Salah.

La 22 Guardie, 7/4, e 3 Guardie Coldstream muovono anch'esse attraverso il deserto per aggirare gli italiani sulla costa. Sono bloccati dalla EZOC della Divisione Cirene sulla pista.

Il movimento britannico ha lasciato le unità italiane OOS senza custodia. Ma non hanno Chit di Movimento rimasti e saranno eliminate durante il Segmento di Attrito anche se non vi sono unità nemiche adiacenti.

Chit 12: ½ Movimento/Combattimento -1 Combo tedesco

Il tedesco deve giocarlo come Chit Combattimento avendo già giocato due Chit Movimento. Gli italiani potrebbero attaccare la brigata corazzata britannica nell'esagono 2630 ad 1-1 e drm -1, ma decidono di evitare il rischio di perdere entrambe le divisioni attaccanti.

Fine del Turno

Durante la Fase Finale le unità OOS sono eliminate, la Disorganizzazione viene rimossa, e tutti i Supporti sono girati sul lato disponibile. Le Guarnigioni rimangono sulla mappa. Non sono soddisfatte ancora le Condizioni di Vittoria.



Le posizioni delle unità italiane all'inizio del Turno di Gioco 2. Gli Italiani hanno anche la Pavia, Sabratha, ed il gruppo Babini a Derna sulla Sezione di Mappa Ovest.

TURNO DI GIOCO 2

I Chit di Azione Britannici: O'Connor, Combeforce, Movimento/Combattimento, 2x ½ Movimento/Combattimento -1 drm, Rinf. Riceverà anche il chit Caduta di Tobruk se cattura Tobruk.

I Chit di Azione Italiani: 2x Movimento, 2x ½ Movimento/Combattimento -1 drm.



Chit 1: Chit di Iniziativa – O'Connor

L'Iniziativa è britannica. Sceglie ancora il chit O'Connor come Chit di Iniziativa.

Movimento:

La 7° Corazzata aggira per attaccare Tobruk da dietro e le unità vicino a Sidi Rezegh muovono per attaccare gli italiani a sud-est di Tobruk. Nel deserto a sud di Buqbuq, la 22 Guardie, 7/4 Indiana, e 3 Guardie Coldstream usano il Movimento Esteso per arrivare a Sidi Rezegh. La 22 Guards si disorganizza. La 5/4 e la Selby ridotta accerchiano la Divisione Sirte sperando che vada OOS in modo da poterla attaccare.

Combattimento:

Le 7/7 e 7SG/7 attaccano Tobruk. La Guarnigione italiana non beneficia dell'esagono di Forte di Tobruk quindi il rapporto di forze è 5-1. Il tiro di 6 dà DE*. La Guarnigione viene eliminata ed il risultato * non viene implementato in quanto la Guarnigione difendeva da sola. La 4/7, 16/70 ed 11/4 attaccano la Divisione 28 Ottobre nell'esagono 2730. Il rapporto di forze è 3-1 (12 a 4) ed il tiro di dado 2, BL1. La 4/7 viene girata e la 28 Ottobre è eliminata. Il britannico aggiunge il suo chit Caduta di Tobruk nel pool.



Chit 2: Movimento tedesco

La Divisione Marmarica muove nell'esagono 2728 per bloccare la strada costiera. La 23 Marzo lascia una Guarnigione ad El Adem per bloccare la strada centrale e muove ad occidente per unirsi ai rinforzi su una seconda linea. La Divisione Sirte si rinforza sulla strada da Bir El Gubi ad Bir Hacheim con un Box Fortificato. Viene creata la seconda linea di difesa dalla Divisione Sabratha, Pavia, ed il gruppo corazzato Babini che iniziano in 3418 Derna, e dalla Divisione 23 Marzo che inizia a 2429 El Adem. La Pavia muove a 2823. La Sabratha muove a 2723. Il gruppo Babini muove a 2324, e la 23 Marzo muove a 2523. Gli italiani continuano ad impedire con efficacia una vittoria britannica.



Chit 3: Logistica

La Divisione Sirte non può tracciare una LOS e diviene OOS.



Chit 4: ½ Movimento/Combattimento -1 Combo tedesco

L'italiano gioca questo Combo come un Chit Combattimento in quanto non può permettersi di restare senza alcun altro movimento così all'inizio del turno. Non vi sono Attacchi.



Chit 5: Movimento/Combattimento Combo Britannico

Il britannico lo gioca come Chit Movimento restando con un solo altro chit Movimento per questo turno. La Brigata 7/7 muove di un esagono lungo la strada costiera e viene bloccata dalla EZOC della Divisione Marmarica. Selby muove dietro Babini e le brigate 4/7(-) e 7SG/7 completano l'accerchiamento di Babini. Due brigate di fanteria seguono la 7° Corazzata attraverso il varco tra Tobruk ed El Adem.

La Brigata 5/4 Indiana si sposta a Bir El Gubi. Le brigate 7/4 Indiana e 22 Guardie si preparano ad attaccare El Adem. La 3 Guardie Coldstream muove nell'esagono di Forte di Tobruk 2730 per completare una linea di unità o ZOC da Tobruk a sud di Bir El Gubi. Sono pronti tre Attacchi se gli italiani non si muovono prima.



Chit 6: Chit britannico Caduta di Tobruk

Il chit britannico Caduta di Tobruk è Combo Movimento/Combattimento conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Quando il britannico cattura Tobruk, aggiungete immediatamente alla tazza il chit Caduta di Tobruk.

Questo chit consente a due qualsiasi Formazioni non Divisionali OOS di Muovere ed Attaccare.

Combattimento Uno ...è un 4-1 contro Babini con Supporto Aereo italiano +1. Il tiro di dado di 6 è EX. Babini ha due livelli di forza e viene eliminato, il britannico deve perdere due livelli di forza. La prima perdita deve essere da Selby, non rimpiazzabile, la seconda a scelta del britannico. Selby viene eliminato e la 7SG/7 girata. Se Selby (non rimpiazzabile) non fosse stato presente, la prima perdita britannica sarebbe stata assorbita dalla 4/7 anche se fosse disponibile la 7SG/7 a piena forza. La guerra nel deserto è molto dura per i mezzi corazzati britannici ed italiani. I panzer germanici hanno prestazioni migliori.

Combattimento Due ...è un 3-1 con drm -2 contro la Guarnigione ad El Adem. Il drm -2 è per l'attaccante Disorganizzato. Il tiro di dado di 2 può essere ridotto solo ad 1, cioè BL1. La Guarnigione torna nella casella Supporti, a faccia in giù. Il britannico gira la Brigata Indiana 7/4.

Combattimento Tre ...è un 1-2 con drm +2 contro la Divisione Sirte OOS. Un tiro di dado di 1 viene incrementato a 3 per un risultato BL1. La Divisione Sirte viene eliminata e la Brigata Indiana 5/4 girata.

Combattimento Quattro ...all'ultimo minuto, prima di pescare il successivo chit casuale, il britannico decide di attaccare la Divisione Marmarica con la 7/7 e la 3 Guardie Coldstream con Supporto Aereo +1.

L'attacco 1-1 ottiene un 6, ritirata. La Divisione Marmarica deve ritirarsi di 4 esagoni, un risultato disastroso per il britannico. La ZOC della 22 Guardie, disorganizzata, non impedisce la ritirata e la Divisione Marmarica si ritira intatta nell'esagono 2327. [*Chiarimento: supponete che le due fanterie britanniche siano in 2527, consentendo così alla Marmarica di ritirarsi come indicato*].

Notate inoltre che il chit Caduta di Tobruk consente al britannico di attivare DUE Divisioni. L'esempio si basa su una versione iniziale della regola. Ma per mantenere il resto dell'esempio, prendetene nota e proseguite.



Chit 7: ½ Movimento/Combattimento -1 Combo tedesco

Il giocatore Tedesco lo gioca come Combattimento drm -1 e non fa nulla. Conta per il limite dei Chit Combattimento.



Chit 8: Logistica

Tutte le unità possono tracciare la LOS, quindi nessuna è OOS.



Chit 9: Rinforzi Britannici

Le tre brigate della 4° Divisione di Fanteria Indiana sono rimpiazzate nel loro esagono corrente dalle brigate della 6° Divisione di Fanteria australiana. Le brigate della 4° Indiana sono poste sulla Tabella dei Rinforzi a piena forza. Due brigate della 70° Fanteria arrivano a Tobruk e la 3° Brigata Indiana arriva a Mersa Matruh.



Chit 10: ½ Movimento/Combattimento -1 Combo britannico

Il britannico lo gioca come Chit Movimento. Può circondare due italiani ed arrivare adiacente ai rimanenti due italiani. Questo impedirà loro di usare il Movimento Esteso con il rimanente Chit Movimento.

La 3° Brigata Indiana usa il Movimento Navale da Mersa Matruh a Tobruk.

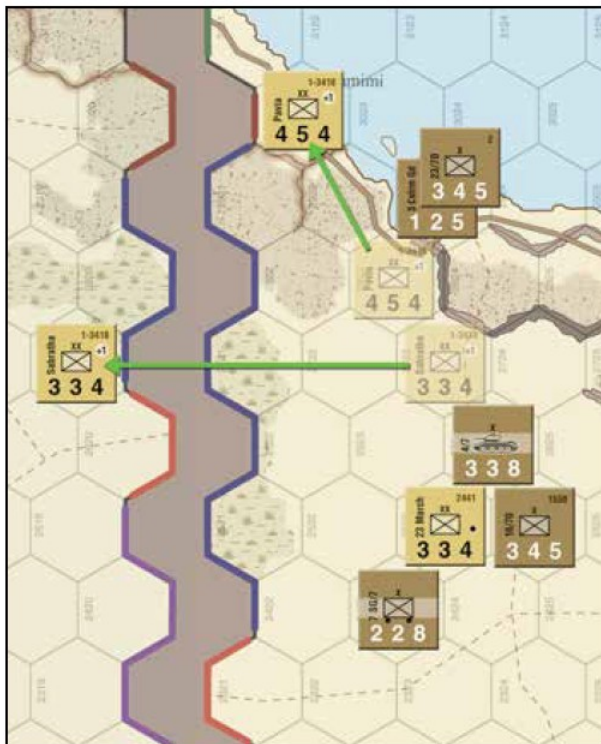




Chit 11: Movimento tedesco

Dal momento che i precedenti due chit erano britannici, questo chit deve essere Tedesco. L'unico chit tedesco rimanente è il Chit Movimento.

La Pavia muove lungo la strada costiera all'incrocio di El Tamimi. Una posizione difensiva eccellente. La Divisione Sabratha muove attraverso il deserto ed attraverso le mappe da 2721 a 2719. Quando un'unità esce dalla mappa da un lato di esagono di un dato colore, può entrare nella mappa adiacente attraversando qualsiasi lato di esagono su quella mappa dello stesso colore. La Sabratha potrebbe entrare nella Sezione di Mappa Ovest da qualsiasi degli esagoni 2919, 2820, o 2719.



Data la situazione corrente ed i chit rimanenti nel pool è impossibile che il britannico ottenga una Vittoria Strategica.



Chit 12: ½ Movimento/Combattimento -1 Combo britannico

I britannici hanno già usato due Chit Movimento quindi devono giocare questo come chit Combattimento ed effettuare due Attacchi.

Combattimento Uno ...è un 3-1 con drm -1 contro la 23 Marzo con support di un Supporto Aereo +2. Il tiro di dado di 4 è ridotto a 3 per un DR che elimina la 23 Marzo.

Combattimento Due ...è un 4-1 contro la Marmarica. Senza unità disorganizzate nelle vicinanze non fuggirà ancora. Un tiro di dado di 3 ridotto a 2 dà BL1. La Marmarica viene eliminate e la Brigata Australiana 17/6 ridotta.



Chit 13: CombeForce Britannica

La Brigata Corazzata 7/7 viene attivata, muove in 2620. Poi attacca la Sabratha con rapporto 2-1 per un DR. La Sabratha deve ritirarsi di 2 esagoni e va in 2618.



Fase Finale

Il risultato dello scenario è una Vittoria Tattica. Nel contesto del Gioco Campagna i VP sono correntemente zero tedeschi e zero britannici. I britannici devono tenere Bengasi per ottenere VP durante la partita. Tobruk, Bardia, e Sollum danno VP solo nel Turno 17.

Questo esempio mostra una ritirata italiana gestita eccezionalmente bene, combinata con fortuna e piccoli errori britannici. Gli italiano hanno creato sempre una linea difensiva bloccante prima che i britannici potessero sfruttare il

crollo della linea precedente. Il basso numero di pedine e numerosi percorsi di avanzata nella Sezione di Mappa Centrale fanno sì che questo scenario non perdoni gli errori.

NOTE DELL'IDEATORE

Tra tutti i giochi che ho ideato, *The Dark Valley: The East Front Campaigns [La Valle Oscura, Le Campagne sul Fronte Orientale 1941-45 (TDV)]* è il mio favorito, quindi è stato naturale per me cercare altre campagne nelle quali potesse funzionare il sistema della pesca dei chit. La scelta del Nord Africa non era, comunque, una scelta ovvia, considerata la scala totalmente diversa dei combattimenti tra un fronte che coinvolse centinaia di divisioni su un'area ampia un migliaio di miglia ed una che coinvolse una manciata di divisioni su un piccolo fronte profondo un migliaio di miglia. Ma entrambe le campagne furono esempi dei vantaggi e limiti della guerra operativa tedesca, la spesso frequente lenta curva di apprendimento dei loro avversari, ed il caos della battaglia corazzata. E più importante rispetto a TDV, il Nord Africa fu un teatro affascinante che doveva ancora produrre un gioco che corrispondeva esattamente a quello che stavo cercando sull'argomento. Quindi iniziai a lavorare su *Le Sabbie Oscure (TDS)*.

La maggiore differenza tra TDV e TDS è ancora una grande differenza nella scala delle forze coinvolte. In TDV il sistema di pesca dei chit è quasi interamente casuale. A parte il giocatore con l'Iniziativa che sceglie il primo chit, ed i chit sovietico Stavka e tedesco Manstein/Model, l'ordine di gioco dei chit è quello di pesca dalla tazza. Nel luglio 1941 – quando i tedeschi hanno 8 chit ed i sovietici 2 – il tedesco può in teoria fare tutti i suoi otto Round di Azione di fila. E tuttavia la dimensione delle forze coinvolte, assieme alla vastità della Russia, fanno sì che anche una tale serie di chit difficilmente risulti decisiva. Quindi potevo lasciare che i chit fossero pescati come venivano.

Fu presto ovvio che considerate le armate più piccole e fragili del teatro nordafricano – assieme alla più limitata geografia del teatro – questo non poteva funzionare in TDS. Come per il mio gioco *Case Yellow: 1940* (che usa una versione antecedente e semplificata del sistema dei chit di TDV), TDS avrebbe dovuto limitare il numero di attivazioni che le due parti avrebbero potuto effettuare di fila, altrimenti un giocatore fortunato avrebbe potuto arrivare a bordo mappa prima che l'avversario potesse reagire!

In TDS un giocatore può ancora avere una serie fortunata di attivazioni, ma entrambe le parti sanno che vi sono limiti. Se il caos del sistema di attivazione è più limitato in TDS rispetto a TDV, questo è compensato dalla maggiore varietà di chit disponibili: Movimento Limitato, Combattimento Limitato, i Leader ed i Quartieri Generali, che presentano un mix di opzioni differenti.

In entrambi i giochi "Oscuri", il caos è dato dalla pesca dei chit entro una struttura che mantiene le campagne generali entro un percorso abbastanza storico. Questo viene ottenuto dai chit specifici disponibili alle due parti ogni turno. In TDV era la riproduzione del clima con maggiore attività tedesca in estate, relativamente maggiore attività sovietica in inverno, e per entrambe le parti l'accumulo delle forze nel fango della primavera. I chit disponibili rappresentano anche il graduale declino delle forze armate tedesche, la maggiore abilità dei sovietici, e la maggiore pressione sulle risorse tedesche per eventi negli altri teatri.

In TDS il clima è meno decisivo: sebbene vi siano differenze tra l'estate e l'inverno nel deserto, si combatterono le campagne principali in tutte le stagioni. Tuttavia, come per il Fronte Orientale, il fronte Nordafricano vide uno schema ricorrente composto da campagne attive seguite da lunghe pause, ed un passaggio dell'iniziativa da una parte all'altra. Come in TDV, questo schema viene guidato entro la disponibilità variabile dei chit. Nel caso di TDS, questo rappresenta prima di tutto le difficoltà di sostenere le operazioni offensive in un ambiente nel quale non solo il carburante e le munizioni, ma anche il cibo e l'acqua dovevano essere trasportati per lunghe distanze al fronte. I periodi di attività erano inevitabilmente seguiti dalla necessità di ripristinare i rifornimenti e di ricostruire le forze. Per entrambe le parti, la scelta dei chit rappresenta anche l'effetto di eventi fuori dal controllo immediato: le necessità degli altri teatri e per l'Asse la difficoltà di trasportare i rifornimenti attraverso il Mediterraneo. Come in TDV, i chit mostrano anche il lento crescere dell'abilità delle forze Alleate.

Con questi concetti in mente, diamo un'occhiata più approfondita alla varietà dei chit. Primo, i chit dell'Asse includono gli effetti di Malta e degli sforzi Alleati di ostacolare i rifornimenti dell'Asse. Rendere questi effetti casuali avrebbe potuto causare il cambiamento della situazione di gioco a seconda di tiri di dado fortunati o sfortunati, ma l'unica altra opzione sarebbe stata di giocare la campagna di Malta ad un livello di dettaglio inappropriato per il livello di complessità scelto per TDS. Quindi Malta viene inclusa nel sistema. Similmente, i rinforzi/ritirate sono indicati turno per turno, ma l'inclusione di un Chit Rinforzi significa che vi è una limitata incertezza su quando saranno utilizzabili. L'effetto globale è di consentire il caos operativo mantenendo il sistema entro un ragionevole limite strategico. Questo tiene anche il livello di complessità entro limiti decenti. Se avete inevitabilmente maggiore conoscenza del futuro rispetto alle vostre controparti storiche, troverete difficile comunque usare in modo decisivo tale informazione. Infine, una parola su un'altra caratteristica unica di TDS: la mappa ... o meglio le mappe. Data la limitatezza di profondità del teatro Nordafricano rispetto alla sua lunghezza, i giochi sul sistema hanno scelto o una scala con una

linea del fronte limitata a pochi esagoni, o una scala che rende il gioco diviso in più mappe per coprire l'intera lunghezza della campagna. Il gioco *Nessuna Ritirata: Nord Africa* [*No Retreat: North Africa*] ha introdotto l'idea di eliminare parti del fronte che erano state coinvolte principalmente solo in inseguimenti. Questo è stato intelligente ed efficace, ma ho ritenuto un difetto non riprodurre l'area centrale della mappa, dove si svolsero gran parte dei combattimenti, con maggiore dettaglio.

Pertanto, in TDS ho usato l'idea delle mappe separate di *Nessuna Ritirata*, ma usando una scala diversa per la mappa Centrale sono riuscito a riprodurre con maggiore dettaglio operativo gli eventi principali di Compass, Battleaxe, Crusader e Gazala. La linea di Gazala è effettivamente una linea in TDS – non solo quattro esagoni adiacenti. Allo stesso tempo i colli di bottiglia di Alamein ed El Agheila rimangono colli di bottiglia. Notate che la mappa Centrale è quasi alla stessa scala de *La Campagna del Nord Africa* [*Campaign for North Africa, SPI*], ma senza la necessità di un tavolo da ping-pong per giocare!

Sebbene abbia subito modifiche importanti (e qui un grazie speciale a Tom Wilcox!), il sistema TDV ha, credo, dimostrato la sua adattabilità a TDS. Adesso sto lavorando su un nuovo titolo "Oscuro" sulla Campagna di Normandia del 1944, ed intravedo altre possibilità per il sistema.

Sino ad allora, godetevi il gioco!

Ted Raicer

Le Sabbie Oscure - Crediti

Ideatore: Ted Raicer

Sviluppatore: Tim Wilcox

Direttore Grafico: Rodger B. MacGowan

Mappe, Pedine, Regolamento: Charles Kibler

Test del Gioco: Gary Quick, Bob Goddard, Dave Deitch, Steven Brooks, Paul Marjoram

Correttori di Bozze: John Holden, Hans Korting, Jonathan Squibb

Coordinazione alla Produzione: Tony Curtis

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

DISPONIBILITA' DEI CHIT DI AZIONE			
<p><i>Si usano 2 x Chit Logistica ogni turno</i> M = Chit Movimento M/C = Chit Combo Movimento o Combattimento ½ M = Chit ½ Movimento ½ M/C-1 = Chit Combo ½ Movimento o Combattimento -1</p>		<p>Chit Prioritario Tedesco Chit con Nome Tedesco Chit Prioritario Inglese Chit con Nome Inglese Chit con Nome Italiano</p>	
<p>Turno 1 Inglese Asse</p>	<p>Dicembre -1940 O'Connor, 2xM/C, 2x ½ M/C-1 1xM, 1xC, 2x ½ M/C-1, Rinforzi</p>	<p>Turno 10 Inglese Asse</p>	<p>Gennaio – Febbraio 1942 1xM, 1xC, 2x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 2xM/C, 2x ½ M/C-1</p>
<p>Turno 2 Inglese Asse</p>	<p>Gennaio – Febbraio 1941 O'Connor, Comberforce, 1xM/C, 2x ½ M/C-1, Rinforzi 2xM, 2x ½ M/C-1</p>	<p>Turno 11 Inglese Asse</p>	<p>Marzo – Aprile 1xM, 1xC, 2x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 1x M, 1x ½ M/C-1, Rinforzi</p>
<p>Turno 3 Inglese Asse</p>	<p>Marzo - Aprile Rinforzi 2xM, 2x ½ M/C-1 Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 2xM/C, 2x ½ M/C-1</p>	<p>Turno 12 Inglese Asse</p>	<p>Maggio – Giugno 13 Corpo, 30 Corpo, 2xM, 2xC, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 2xM/C, 2x ½ M/C-1, Rinforzi</p>
<p>Turno 4 Inglese Asse</p>	<p>Maggio – Giugno 1xC, 3x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 2x ½ M/C-1, Rinforzi</p>	<p>Turno 13 Inglese Asse</p>	<p>Luglio – Agosto The Auk, 2xM, 2xC, Rinforzi Rommel, PanzerArmee Afrika, 21 Corpo, 2xM/C, 2x ½ M/C-1, Rinforzi</p>
<p>Turno 5 Inglese Asse</p>	<p>Luglio – Agosto 1xM, 1xC, 2x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 1x ½ M/C-1, Rinforzi</p>	<p>Turno 14 Inglese Asse</p>	<p>Luglio – Agosto Monty, 2xM/C, 2x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, PanzerArmee Afrika, 21 Corpo, 1xM/C, 2x ½ M/C-1, Rinforzi</p>
<p>Turno 6 Inglese Asse</p>	<p>Settembre 2x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 1x ½ M/C-1, Rinforzi</p>	<p>Turno 15 Inglese Asse</p>	<p>Ottobre Monty, 8° Armata, 2xM/C, 2x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, PanzerArmee Afrika 2x ½ M/C-1</p>
<p>Turno 7 Inglese Asse</p>	<p>Ottobre 2x ½ M/C-1, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo</p>	<p>Turno 16 Inglese Asse</p>	<p>Novembre Monty, 8° Armata, 2xM, 2xC Rommel, PanzerArmee Afrika, 1xM, 2x ½ M/C-1</p>
<p>Turno 8 Inglese Asse</p>	<p>Novembre 13 Corpo, 30 Corpo, 1xC, 1xM, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 2x ½ M/C-1</p>	<p>Turno 17 Inglese Asse</p>	<p>Dicembre Monty, 8° Armata, 2xM, 2xC Rommel, PanzerArmee Afrika, 1xM, 2x ½ M/C-1</p>
<p>Turno 9 Inglese Asse</p>	<p>Dicembre The Auk, 13 Corpo, 30 Corpo, 1xM, 1xC, Rinforzi Rommel, Afrika Korps, 21 Corpo, 1xM, 2x ½ M/C-1</p>		

**Variazione da Errata: L'Asse non ottiene il Chit Rinforzi nei Turni 8, 9 e 10 in quanto non riceve Rinforzi.
Vi sono Chit Rinforzi Alleati nei Turni 14 e 15.**

TABELLA DELLE DESCRIZIONI DEI CHIT DI AZIONE

Chit	Azioni
Logistica	Non conta per alcun Limite Chit di Azione (18.7). Valutate la LOS di tutte le unità di entrambe le parti. Le unità che non possono tracciare una LOS ricevono o mantengono un segnalino OOS. Le unità che possono tracciare la LOS possono rimuovere un segnalino OOS esistente.
(M) Movimento	Conta per i Limiti di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Tutte le unità di quella parte possono muovere sino al limite della loro Capacità di Movimento, che può essere ridotta se l'unità è OOS.
(C) Combattimento	Conta per i Limiti di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Tutte le unità di quella parte possono Attaccare Unità nemiche adiacenti.
(M/C) Movimento o Combattimento	Conta per i Limiti di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Usate Movimento o Combattimento.
(½ M/C -1 drm) ½ Movimento o Combattimento - 1 drm	Conta per i Limiti di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Il giocatore deve scegliere o un ½ Movimento o un Combattimento con drm -1. Per il ½ Movimento, tutte le unità possono muovere usando ½ della Capacità di Movimento, trattenendo le frazioni. Per il Combattimento con drm -1, tutte le unità possono attaccare con drm -1 sulla Tabella dei Risultati del Combattimento.
Caduta di Tobruk (britannico)	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Quando il britannico cattura Torbuk, aggiungete immediatamente alla tazza il chit Caduta di Tobruk. Questo chit consente a due qualsiasi Formazioni non Divisionali OOS di Muovere ed Attaccare. Un giocatore può ricevere un solo chit Caduta di Tobruk per Turno (ciascuno) indipendentemente da quante volte possa cambiare di mano in un singolo turno.
Caduta di Tobruk (tedesco)	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Quando il tedesco cattura Torbuk, aggiungete immediatamente alla tazza il chit Caduta di Tobruk. Trattate questo chit come un chit M/C. Un giocatore può ricevere un solo chit Caduta di Tobruk per Turno (ciascuno) indipendentemente da quante volte possa cambiare di mano in un singolo turno.
Rinforzo	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Innesca i Rinforzi, Partenze, e Scambi, Miglioramenti ed arrivo di nuovi Supporti al Combattimento di quel turno di gioco. Ogni parte ha il suo proprio Chit Rinforzo.
O'Connor	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente a tutte le unità britanniche non OOS di Muovere e poi Attaccare.
Comberforce	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente ad una qualsiasi unità britannica non OOS di Muovere ed Attaccare.
Auckinleck (The Auk)	Questo è un Chit Azione Prioritario (18.6.1) e non conta per <i>alcun</i> Limite di Chit di Azione (18.7.1 e 18.7.2). Agisce da Chit M/C.
Monty	Questa è un Chit di Azione Prioritario (18.6.1) e non conta per alcun limite di Chit di Azione (18.7.1 e 18.7.2). Agisce da Chit M/C.
13 Corpo	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente a tutte le unità britanniche non OOS e non Carri, più ad una britannica di Carri, entro il raggio dal HQ 13 XXX di Muovere e poi Attaccare. Il HQ 13 XXX deve essere non OOS. Le unità non possono usare il Movimento Esteso.
30 Corpo	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente a tutte le unità britanniche Carri non OOS, e sino a 2 unità britanniche non Carri, entro il raggio dal HQ 30 XXX di Muovere e poi Attaccare. Il HQ 30 XXX deve essere non OOS. Le unità non possono usare il Movimento Esteso.
8° Armata	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente a tutte le unità del 13° Corpo e 30° Corpo di attivarsi simultaneamente, soggetti alle restrizioni di quei Chit di Azione. Le unità non possono usare il Movimento Esteso.
Rommel	Questa è un Chit di Azione Prioritario (18.6.1) e non conta per alcun limite di Chit di Azione (18.7.1 e 18.7.2). Consente ad una qualsiasi Formazione Divisionale tedesca non OOS (raggruppata assieme o no) o a qualsiasi unità tedesca in un qualsiasi esagono di Muovere ed Attaccare o di Attaccare e Muovere (questa decisione vale per tutte le unità coinvolte). Nei turni di gioco dove l'Asse ha l'Iniziativa secondo la Tabella dei Turni, il chit consente a due Formazioni Divisionali tedesche non OOS (raggruppate assieme o no) o a qualsiasi unità tedesca raggruppata in due qualsiasi esagoni di Muovere ed Attaccare o di Attaccare e Muovere (questa decisione vale per tutte le unità coinvolte).
Afrika Korps	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente a tutte le unità non OOS della 15° e 21° Divisione Panzer, e ad una qualsiasi Formazione Motorizzata italiana entro il raggio dall'HQ Afrika Korps, di Muovere ed Attaccare. Il HQ Afrika Korps deve essere non OOS.
PanzerArmee Afrika	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente a tutte le unità dell'Asse non OOS entro il raggio dall'HQ PanzerArmee Afrika, di Muovere ed Attaccare se sono sulle Sezioni di Mappa Ovest e Centrale solamente. Le unità attivate sulla Sezione di Mappa Centrale possono Muovere nella Sezione di Mappa Est ma non possono poi Attaccare. Possono attaccare dalla Sezione Mappa Centrale nella Sezione Mappa Est (ed Avanzare Dopo il Combattimento). Il HQ PanzerArmee Africa deve essere non OOS.
21° Corpo	Conta per il Limite di Chit di Azione "2 Consecutivi" (18.7.1) e non conta per il limite "2 Movimento & 2 Combattimento (18.7.2). Consente a due qualsiasi Formazioni italiane entro il raggio del HQ del 21° Corpo di Muovere ed Attaccare. Consente a tutte le altre unità italiane di Muovere di un esagono se consentito dalla TEC o di effettuare il Movimento Esteso. Il HQ del 21° Corpo deve essere non OOS.

CRT Assalto (Tabella dei Risultati del Combattimento)

Tiro di Dado	Rapporto di Forze							
	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1+
1	AE	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	½EX	½EX
2	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	½EX	½EX	EX
3	AL1	AL1	BL1	BL1	½EX	½EX	EX	EX
4	AL1	BL1	BL1	½EX	½EX	EX	EX	EX
5	AL1	BL1	BL1	½EX	EX	EX	EX	DE*
6	BL1	BL1	½EX	½EX	EX	EX	DE*	DE
7	BL1	BL1	½EX	EX	EX	DE*	DE	DE
8	BL1	BL1	½EX	EX	DE*	DE	DE	DE

CRT Mobile (Tabella dei Risultati del Combattimento)

Tiro di Dado	Rapporto di Forze							
	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1+
1	AE	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	DR	DR*
2	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	BL1	DR*	DR*
3	AL1	AL1	BL1	BL1	DR	DR	DR*	EX
4	AL1	BL1	BL1	DR	DR*	DR*	EX	EX
5	AL1	BL1	DR	DR	DR*	DR*	EX	DE*
6	BL1	DR	DR	DR*	EX	EX	DE*	DE
7	DR	DR	DR*	DR*	EX	EX	DE	DE
8	DR	DR*	DR*	EX	DE	DE*	DE	DE

DRM per la CRT

OOS: +2 Difensore, -2 Attaccante

Disorganizzato: +2 Difensore, -2 Attaccante

OOS e Disorganizzato: +2 Difensore, -2 Attaccante

Attacchi durante il Combattimento-1 Round di Azione: -1 Attaccante

Superiorità Panzer: +1 o +2

DRM per il CF

Segnalini Supporto: vedere Supporti

Effetti del Terreno: vedere TEC

Dottrina Panzer: AF raddoppiata se nessun AT inglese che difende

Legenda dei Risultati del Combattimento	
<i>Priorità per la prima perdita: non rimpiazzabile, Carri/Panzer</i>	
AE	Tutte le unità attaccanti sono eliminate.
AL1	L'attaccante perde 1 Livello di forza; deve essere Carri/Panzer se possibile.
BL1	Sia l'attaccante che il difensore perdono 1 Livello di forza; deve essere Carri/Panzer se possibile.
DR	Il difensore si Ritira di 2 esagoni sulle mappe Est ed Ovest; di 4 esagoni sulla mappa Centrale. Per ogni esagono di ritirata non possibile (o ogni ZOC Nemica attraverso cui si ritira) eliminate 1 livello di forza per gruppo, per esagono.
DR*	Il difensore si Ritira come sopra; inoltre, il difensore perde 1 Livello di forza.
½ EX	Tutte le unità attaccanti e difendenti sono ridotte di un Livello di forza; le unità con un solo livello sono eliminate.
EX	Difensore eliminato; l'attaccante perde un pari numero di Livelli di forza.
DE*	Tutte le unità difendenti sono eliminate; l'attaccante perde 1 livello di forza; deve essere Carri/Panzer se possibile.
DE	Tutte le unità difendenti sono eliminate.
Dottrina di Assalto Britannica: il britannico subisce una perdita aggiuntiva di Livello di forza di Fanteria quando usa la CRT Assalto.	
Resilienza dei Panzer, EX: la prima Perdita deve può provenire da qualsiasi unità tedesca di 2 livelli di forza; DE*: trattate come DE.	
Guarnigione che difende da sola: Trattate i DE* come DE se l'unico difendente è una unità Guarnigione.	

Tabella della Disorganizzazione	
Tiro di dado	Risultato
1-4	Non Disorganizzata
5-6	Disorganizzata
DRM:	
+1	Cerchio bianco sull'unità

Tabella di Avanzamento della Ferrovia	
Tiro di dado	Esagoni di Avanzamento Mappa Est/Centrale
1-2	0/0
3-4	2/4
5-6	3/6

Sequenza di Gioco

<p>Fase dei Rimpiazzi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmento di Rimpiazzo dell'Asse • Segmento di Raggruppamento dei Quadri Alleato • Segmento di Rimpiazzo Alleato <p>Fase di Azione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmento di Determinazione dell'Iniziativa • Segmento di Piazzamento del Chit di Azione • Segmento dei Rinforzi Turno 3 • Segmento di Azione Iniziativa • Segmenti Casuali di Azione • Azione di Movimento <ul style="list-style-type: none"> ◊ Movimento di Terra ◊ Movimento Navale ◊ Movimento Esteso ◊ Disorganizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Azione di Combattimento <ul style="list-style-type: none"> ◊ Punto Impiego dei Supporti ◊ Punto Calcolo del Rapporto di Forze ◊ Punto Tiro del Dado ◊ Punto Implementazione CRT ◊ Perdita di Forza ◊ Ritirata ◊ Avanzata • Azione Logistica <ul style="list-style-type: none"> ◊ Calcolare le LOS ◊ Porre/Rimuovere i segnalini OOS • Azione di Rinforzo <ul style="list-style-type: none"> ◊ Punto Arrivi e Ritorni ◊ Punto Ritirate ◊ Punto Scambi ◊ Punto Miglioramenti 	<p>Fase Finale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segmento di Attrito • Segmento di Verifica della Vittoria • Segmento di Costruzione • Segmento di Rimozione della Disorganizzazione • Segmento di Disponibilità dei Supporti • Segmento di Avanzamento del Turno
--	---	---

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO (TEC)					
Terreno	Costo in MP		Combattimento ^{A,B}	ZOC	Altro
	Mappa Cent.	Mappe Later.			
Deserto	1	2	NE	NE	-
Palude Salata	1 ^C	2 ^C	Carri/Panzer/Autoblinda ½ CF	NO ZOC in ^H	-
Difficile	2	4	+1 DF	NO ZOC in ^H	-
Montagna	NA	4 ^C	1 spostamento a sin.	NO ZOC in ^H	-
Località con Nome	OT	OT	OT	NE	Guarnigione
Localione VP	OT	OT	OT	NE	Guarnigione & VC
Porto	OT	OT	OT	NE	Navale, entrata unità & rifornim.
Wadi	1	2	+1 DF ^B	NE	-
Cresta	1	2	-1 AF per l'attaccante ^E	No ZOC attraverso ^H	-
Oceano Scarpata Lato di esagono tutto di mare	P	P	P	No ZOC attraverso ^H	-
Forte di Bardia	OT	NA	+1 DF	No ZOC in/attraverso	-
Forte di Tobruk	OT	NA	+1 DF per difensore ^F	No ZOC in/attraverso	-
Box Fortificato	OT	OT	+2 DF ^G	NE	Non in Montagna/Palude Salata
Strada	¼	½	OT	Consente la ZOC ^H	Annula i costi di movimento su lato di esagono
Pista	½	1	OT	Consente la ZOC ^H	Annula i costi di movimento su lato di esagono
Ferrovia	OT	OT	OT	NE	-
Strada di Aggiramento	Nessun effetto sino a quando non viene costruita, poi trattatela come Strada.				
Note alla TEC:					
A	Solo il terreno nell'esagono difendente (o sul lato di esagono tra l'attaccante ed il difensore) influenza il combattimento.		F	+1 DF per unità di fanteria difendente eccetto italiani che difendono da soli; gli Alleati ignorano le ritirate nel 1941	
B	AF = Fattore di Attacco; DF = Fattore di Difesa; CF = sia AF & DF.		G	Necessaria la fanteria; +1 DF se qualsiasi Fanteria italiana in Box.	
C	Unità Carri/Panzer/Autoblinda solo per Strada/Pista		H	La ZOC può entrare in un esagono o lato di esagono proibito seguendo una Strada o Pista che entra nell'esagono (eccezione: attraverso un lato di esagono di Forte).	
D	Solo se l'attaccante ha attraversato uno Wadi				
E	Per unità che attacca attraverso la Cresta				
Chiarimento: a differenza delle Creste, gli Wadi danno effetti alla Difesa ed Anticarro solo se tutti gli Attaccanti attaccano attraverso un lato di esagono di Wadi.					

ERRATA PER LE PEDINE:

La Brigata 131/50 dovrebbe essere 151/50.

Il 9° Reggimento Bersaglieri dovrebbe far parte della Divisione Trieste, non dell'Ariete.