

11.16 Land combat

Dopo aver completato i lanci di paracadutisti le unità di terra possono attaccare le unità di terra nemiche alle quali sono adiacenti . Il combattimento non è obbligatorio (eccetto se si sta invadendo o effettuando un lancio di paracadutisti).

La sequenza di combattimento terrestre è:

1. Dichiarare tutti gli attacchi (il difensore annuncia se le unità nozionali devono essere ignorate)
2. Aggiungere il fattore di bombardamento navale difensivo (opzione 38)
3. Aggiungere il fattore di bombardamento navale in attacco
4. Annunciare il supporto HQ difensivo (opzione 39)
5. Annunciare il supporto HQ offensivo
6. Lanciare e risolvere le missioni di supporto aereo a terra
7. Risolvere il supporto HQ
8. Scegliere la tabella di combattimento e risolvere i combattimenti terrestri uno ad uno

Ciascun attacco terrestre permette di attaccare uno stack di unità terrestri nemiche. Non c'è limite al numero di unità che possono partecipare a ciascun attacco. I travolgimenti *non* sono attacchi terrestri.

Se si attacca un esa con unità appartenenti a major power differenti ciascuno di questi major powers deve effettuare un attacco terrestre (ai fini del conteggio del massimo numero di operazioni).

11.16.1 Dichiarazione degli attacchi

Si dichiarano in questa fase tutti gli attacchi. Per dichiarare un attacco, puntare all'esa bersaglio e identificare tutte le unità di terra che lo attaccheranno. Se si sta attaccando una unità terrestre a 0 fattori (e.g. Partigiani o nozionali) si ha sempre un 10:1 indipendentemente dai propri fattori, dal terreno e dal tempo (si deve comunque esser in rifornimento).

Ciascun esa bersaglio deve contenere unità nemiche di terra: non si possono attaccare unità aeree o navali nel combattimento terrestre (queste possono solo esser travolte: vedi 11.11.6)

Unità di terra selezionabili

Si può attaccare un esa con unità terrestri a faccia in su che sono adiacenti all'esa bersaglio (o che lo stanno invadendo o si stanno lanciando con il paracadute).

Un unità può attaccare solo se ha uno o più fattori di combattimento.

Si può attaccare solo con alcune unità selezionabili e non con altre: è una scelta del giocatore. Un'unità terrestre potrebbe ad esempio attaccare un esa mentre una seconda unità nello stesso esa potrebbe attaccare un altro esa adiacente.

Rifornimento

Le unità non possono attaccare se sono fuori rifornimento nel momento in cui dichiarare il combattimento

Unità in difesa che sono fuori rifornimento si difendono con i loro fattori pieni di combattimento se sono a faccia in su.

Se sono fuori rifornimento e a faccia in giù le unità hanno:

- 3 fattori di combattimento se sono unità con scritte in bianco
- 1 solo fattore negli altri casi

Asa/Mif opzione 2: tutte le divisioni a faccia in giù si difendono con un fattore di combattimento se sono fuori rifornimento

Terreno

Dimezzare i fattori una unità MTN che attacca attraverso i bordi esa alpini. Nessun'altra unità terrestre può attaccare attraverso i bordi esa alpini

Unità MAR sono dimezzate se attaccano attraverso esa di lago o mare. Nessun'altra unità terrestre può attaccare attraverso esa di lago o mare (eccetto sugli stretti)

Tutte le unità di terra sono dimezzate se attaccano attraverso un fiume o canale.

Unità MAR non sono modificate se attaccano attraverso stretti o nelle invasioni. Tutte le altre unità di terra sono dimezzate se attaccano attraverso stretti o nelle invasioni.

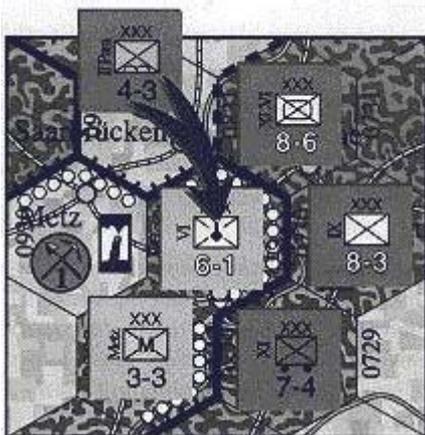
Riduci a un terzo i fattori di combattimento di unità che attacca un esa forte o un lato esa fortificato. Non ci sono modifiche se si attacca *da* un esa forte. Un esa forte viene distrutto permanentemente quando il controllo dell'esa cambia.

Un unità che attacca attraverso un fiume+lato fortificato è sia dimezzata che ridotta ad un terzo, ovvero ha solo un sesto dei suoi fattori di combattimento.

Un unità che invade attraverso un lato esa fortificato (questo accade solo per Singapore) è anch'essa dimezzata e poi ridotta ad un terzo. Unità MAR in questo caso sarebbero solo ridotte ad un terzo.

Afa/Mif opzione 5: i forti che vengono costruiti (vedi 22.4.9) dimezzano solamente l'attaccante, non lo riducono ad un terzo. Unità che attaccano attraverso lato esa fiume e forte costruito sono in questo caso ridotte ad un quarto, non ad un sesto.

Unità PARA lanciata su di un esa non sta attraversando nessun lato di esagono. Per questa ragione non si dimezza o riduce ad un terzo in seguito a fiumi, canali o lati fortificati.



Esempio:

Unità tedesche MECH, MOT e INF stanno attaccando una INF francese attraverso sia la linea Maginot che il fiume Reno. In questo caso si dividono i fattori totali per 6. I 23 fattori di attacco si riducono a 3.87. Una unità di PARA lanciata sull'esa aggiunge 4 fattori (non modificati) per un totale di 7.87.

Triplicare i fattori di unità MTN che si difende in esa montani. Raddoppiare i fattori di combattimento delle altre unità che si difendono in montagna.

Raddoppiare i fattori di combattimento di unità che si difendono in esa palude.

Se le unità in difesa sono in un esa giungla ridurre i rapporti di forza di un livello (es. 2:1 diventa 3:2 e 19:1 diventa 19:1). Ignorare questo modificatore se *tutte* le unità terrestri in attaccano sono controllate dal Giappone.

11.16.2 Bombardamento navale

Il bombardamento navale costiero permette di supportare un attacco terrestre con le proprie SCS. Si può bombardare un esa costale con qualsiasi SCS a faccia in su presente nell'area di mare sul quale l'esa costa si affaccia.

Solo l'attaccante può utilizzare il bombardamento navale.

SCS che effettuano il bombardamento navale aggiungono i loro fattori di bombardamento ad un attacco. Si devono ridurre i fattori di bombardamento di ciascuna SCS del modificatore di bombardamento indicato nella sezione di mare in cui si trova (vedi anche gli effetti del tempo sul bombardamento ~ 8.2.7). Non è possibile effettuare bombardamento navale con SCS nella sezione '0' (notare il 'none' segnato in questa sezione).

Esempio: Calais è attaccata dal Commonwealth con tempo buono. Tre SCS del CW sono nella sezione '2' del Mare del Nord e possono effettuare il bombardamento navale su Calais. Le navi hanno 5,4 e 2 fattori di bombardamento. Il modificatore di bombardamento per la sezione 2 è di '-1*'. Poiché il tempo è buono i fattori modificati finali sono 4, 3 e 1 rispettivamente.

Non è possibile effettuare il bombardamento navale in condizioni di tempesta o tormenta (blizzard).

Si dimezzano i fattori (ridotti) di bombardamento navale se l'esa bersaglio è di foresta, giungla o palude.

Si ignorano i fattori di bombardamento navale (*dopo* le riduzioni e i dimezzamenti) che eccedono il numero totale (modificato) di fattori di combattimento delle unità terrestri impegnate nell'attacco. Per esempio, se si bombarda con 5 fattori di combattimento ma in attacco ci sono 7 punti terrestri che attaccano attraverso un fiume (totale: 3.5 fattori terrestri) sono conteggiati solo 3.5 fattori di bombardamento navale.

Dopo aver preso parte al bombardamento navale le unità SCS sono girate a faccia in giù. Rimangono nell'area di mare e possono prendere parte ai futuri combattimenti navali.

Opzione 38: anche il difensore può utilizzare il bombardamento navale. Si utilizzano le stesse regole del bombardamento navale per conteggiare i punti in difesa (si possono utilizzare punti di bombardamento in quantità uguale ai fattori modificati delle unità *in difesa*). Il difensore deve allocare i fattori di bombardamento navale *prima* che l'attaccante lo faccia.

Esempio: un'unità sovietica difende un esa montano nel Mar Nero durante un impulso di bel tempo. E' a faccia in giù e fuori rifornimento per cui vale un solo fattore di combattimento, raddoppiato per la montagna. La flotta sovietica nel Mar Nero nella sezione 2 può fornire 8 fattori di bombardamento navale difensivo ma solo due possono essere utilizzati (in quanto in difesa ci sono solo 2 fattori)

11.16.3 Supporto HQ (opzione 39)

Il supporto HQ dà la possibilità di modificare i rapporti di forza nel combattimento, sia in attacco che in difesa, girando un HQ a faccia in giù.

Il supporto HQ non può essere utilizzato nei travolgimenti.

Supporto

Dopo che tutti gli attacchi terrestri sono stati dichiarati il lato non attivo può annunciare il supporto HQ per gli esa bersaglio. Si può allocare un solo HQ a faccia in su per ciascun esa. Deve essere nell'esa bersaglio o adiacente ad esso. Non è possibile fornire il supporto HQ in un esa adiacente se si è separati da esso da un lato esa impassabile o se il proprio esa è sottoposto ad attacco.

A questo punto il lato attivo può allocare un HQ a faccia in su per supportare l'esa bersaglio. L'HQ deve essere una delle unità che stanno attaccando l'esa.

Si risolvono i supporti HQ dopo che le missioni aeree di supporto sono state lanciate ed il combattimento aereo è avvenuto.

Si tira un dado per ciascun HQ che effettua il supporto. Se il tiro è inferiore o uguale al valore di riorganizzazione del HQ si spostano i rapporti di forza di una colonna a proprio favore. Per esempio un rapporto 2-1 diventa 3-2 se il supporto HQ era in difesa o invece diventa 3-1 se lo si effettua per l'attacco. Ovviamente se entrambi i lati ottengono il supporto HQ i rapporti di forza restano invariati.

Si girano a faccia in giù gli HQ che sono riusciti a dare supporto – non vengono girati se il tentativo non ha avuto successo. In ogni caso l'unità vale come pezzo a faccia in giù solo *dopo* che si è risolto il combattimento corrente.

11.16.4 Ground support

Il ground support permette di supportare un attacco terrestre con i propri bombardiere. Entrambi i lati possono effettuare missioni di ground support nello stesso combattimento.

Per effettuare una missione di ground support

1. l'avversario effettua le missioni di pattugliamento aereo negli esa bersaglio potenziali

2. il giocatore in fase invia i bombardieri per l'attacco e i caccia in supporto nell'esa bersaglio
3. l'avversario invia i caccia in intercettazione o i bombardieri con i caccia *in scorta* negli esa bersaglio
4. il giocatore in fase invia i caccia in intercettazione nell'esa bersaglio
5. combattimenti tra aerei
6. **AsA opzione 3:** i bombardieri sopravvissuti sono sottoposti al fuoco antiaereo da parte delle unità AA (vedi 22.4.2)
7. Si sommano i fattori tattici dei bombardieri sopravvissuti agli attacchi terrestri per ciascun lato.
8. Tutti gli aerei sopravvissuti ritornano alla base e sono girati a faccia in giù

AsA opzione 3: unità di ART possono fornire ground support negli esa adiacenti (vedi 22.4.2)

Supporto

I fattori tattici dell'aereo possono essere ridotti a causa delle condizioni meteorologiche (vedi 8.2.3) e per il terreno (vedi 14.5) dell'esa bersaglio.

Si ignorano i fattori tattici (dopo le modifiche) in attacco che eccedono il totale (modificato) dei fattori di combattimento delle unità di terra in attacco. Allo stesso modo si ignorano i fattori tattici (modificati) in difesa che eccedono il totale (modificato) dei fattori di combattimento delle unità di terra in difesa.

Gli aerei ritornano alle loro basi *prima* di risolvere il combattimento terrestre.

Opzione 33: si raddoppiano i fattori tattici di un aereo in missione di ground support se è un tank buster e se una delle unità *nemiche* è un MECH, ARM o HQ-A. I tank buster sono identificati per il fatto di avere i fattori tattici stampati in un cerchio rosso.

11.16.5 Risoluzione degli attacchi

Si sommano i fattori (modificati) delle unità in attacco con il bombardamento navale e il ground support. Si arrotonda il totale al numero intero superiore (il mezzo punto viene arrotondato all'insù)

Si totalizzano i fattori in difesa allo stesso modo.

Scelta delle tabelle di combattimento

Si deve a questo punto scegliere una delle due tabelle di combattimento ~ blitzkrieg o assalto. La tabella del blitzkrieg permette maggiormente la ritirata e lascia l'attaccante a faccia in su più frequentemente. La tabella di assalto genera un maggior numero di perdite per entrambi i fronti.

L'attaccante sceglie la tabella se:

1. Il difensore è in un esa non di città, foresta o deserto *E*
2. *Nessuna* unità sta attaccando attraverso lati di esa fortificati *E*
3. Una delle seguenti:
 - L'attaccante ha *più* unità ARM e HQ-A del difensore, oppure
 - L'attaccante ha *più* unità MECH del difensore *E* il difensore *non ha* unità ARM o HQ-A.

In tutti gli altri casi è il difensore a scegliere la tabella.

AsA/MiF opzione 2: le divisioni contano come 1/2 unità per il conteggio

AsA opzione 3: unità anti-tank *in difesa* contano come una divisione ARM

Rapporti di forza

Si confronta il totale dell'attaccante con il totale del difensore e si ottiene il rapporto di base tra di essi. Si arrotonda il rapporto ad un numero intero. Arrotondare *sempre* in favore del difensore. Per esempio 19:5 diventa 3:1, non 4:1.

Opzione 40: Dimezzare i fattori di combattimento di unità *nazionaliste* cinesi in attacco.

Opzione 41: Questa opzione permette di avere rapporti frazionali. Si arrotonda ad un numero intero favorevole al difensore e quindi si calcola di quanto si è lontani dal rapporto di forza successivo. Si arrotonda questo a favore del difensore verso il rapporto successivo del 10%. Si tira un dado prima del combattimento (o nel combattimento a scelta) per vedere se l'arrotondamento avviene in basso o in alto: se si tira la percentuale ottenuta si arrotonda in alto altrimenti si risolve verso il basso.

Esempio 1: 12:7 si arrotonda a 3:2. Rimangono però 1.5 fattori. Questi sono il 42.9% verso 2:1 (ovvero 1.5/3.5). C'è quindi il 40% di possibilità (un tiro da 1-4) di risolvere il combattimento sul 2:1.

Esempio 2: 35:6 è 5.83:1 che si arrotonda a 5:1 ma con un 80% di possibilità di risolvere il combattimento sul 6:1.

Ridurre il rapporto di forza per gli effetti della giungla (vedi 11.16.1) e per il tempo (vedi 8.2.7)

Tiro dei dadi

L'attaccante ora tira i dadi: si aggiunge uno per ciascuna unità di terra a faccia in giù in difesa nell'esa. Si sottrae uno dal dado per ciascun rapporto di forza inferiore al 1:2.

Esempio: Il rapporto di forze è 1:5 ma entrambe le unità in difesa sono a faccia in giù. Si somma due per le unità a faccia in giù e se sottrae 3 per i rapporti di forza per un totale finale di -1.

Opzione 42: sottrarre uno dal tiro di dado per ciascun *major power* in attacco che fornisce dei fattori per l'attacco eccetto il primo (es. se unità terrestri del Commonwealth stanno attaccando con il supporto navale francese e il ground support degli americani si sottrae 2 al tiro di dado)

AfA opzione 10: sottrarre uno dal tiro di dado se le sole unità in attacco sono territoriali. Si aggiunge 1 al tiro di dado se le sole unità in difesa sono territoriali (vedi 22.4.5).

Opzione 43: ciascun giocatore tira un dado e applica gli stessi modificatori. Il risultato determina le conseguenze solo per il tuo avversario. Il risultato che viene inflitto deriva dal tiro dell'avversario.

Esempio: è un combattimento 3:1. Boris attacca unità INF di Maria a faccia in giù e ottiene un 3. Questo diventa 4 (per l'unità a faccia in giù) e il risultato è 2/1 (vedi dopo). Boris ignora il 2 per l'attaccante: l'1 per il difensore distrugge l'unità di Maria. Maria tira e ottiene un 1 che diventa 2 (per le unità a faccia in giù): il risultato è 1/-, Maria ignora il '-' per l'attaccante, mentre Boris perde un'unità.

Risultati

Incrociare il tiro (modificato) con la colonna del rapporto di forza finale. Per rapporti inferiori al 1-2 si usa la 1-2. Per rapporti superiori al 7-1 (blitzkrieg) o al 10-1 (assalto) utilizzare la colonna più a destra.

Il risultato è espresso nella forma 'X/Y'. Se X è un numero si devono distruggere X unità terrestri in attacco. Se Y è un numero si devono distruggere Y unità terrestri in difesa. Il proprietario dei pezzi decide quali eliminare.

Ritirate

Se il risultato contiene una 'R' l'attaccante ritira tutte le unità terrestri sopravvissute in difesa di un esa (anche se a faccia in giù).

Le unità sono fatte ritirare individualmente e possono muoversi verso esa differenti.

Non si può far ritirare un'unità in un esa nel quale non potrebbe muoversi.

Se un'unità può ritirarsi in più di un esa deve ritirarsi secondo le seguenti priorità:

1. Un esa non in ZOC nemica che non causi over-stacking
2. Un esa non in ZOC nemica che causa over-stacking
3. Un esa in ZOC nemica *ma contenente un'unità terrestre amica* che non causi over-stacking
4. Un esa in ZOC nemica *ma contenente un'unità terrestre amica* che causa over-stacking

Se un'unità non si può ritirare con queste priorità deve essere distrutta.

Se l'unità finisce in un esa che deve ancora essere attaccato, o dove si trova in overstack, si continua la ritirata in base alle stesse priorità (o viene distrutta se non è possibile).

Shatter

Se il risultato include una 'S' (shatter) o una 'B' (breakthrough) si devono collocare tutte le unità terrestri in difesa sopravvissute nel ciclo di produzione se sono in grado di ritirarsi. Queste unità arriveranno come rinforzi nel turno successivo. Distruggere le unità che non sono in grado di effettuare la ritirata.

L'*attaccante* può scegliere di considerare una 'S' o una 'B' come un risultato 'R'. Questa decisione avviene *dopo* che si abbiano ottenuti i risultati (ma prima del combattimento successivo).

Avanzata dopo il combattimento

Se il combattimento lascia l'esa bersaglio privo di unità di terra (**Mif option 6**: eccetto unità di rifornimento), è possibile avanzare con qualunque unità attaccante nell'esa stesso. Unità in difesa non possono mai avanzare.

Le unità che avanzano sono girate a faccia in giù se il costo del terreno dell'esa eccede le capacità di movimento dell'unità.

Se il risultato includeva una 'B' è possibile avanzare alcune unità attaccanti di un secondo esa (a meno che non si sia trasformato il risultato 'B' in 'R').

Il primo esa dell'avanzata deve essere l'esa bersaglio: se tale esa costa solo un punto movimento (modificato dal tempo) è possibile avanzare le unità HQ-A, ARM e MECH in un secondo esa. E' possibile anche avanzare unità MOT e CAV in un secondo esa *se iniziano e finiscono* l'avanzata impilate con lo stesso HQ-A, ARM o MECH. Le unità che avanzano devono essere girate a faccia in giù se il costo del secondo esa è di due o più punti movimento.

AsA/MiF opzione 2: *corpi ed eserciti* MOT e CAV non possono avanzare un secondo esa se sono impilati con *divisioni* MECH o ARM.

E' possibile effettuare un travolgimento nel secondo esa.

Si ignorano tutte le ZOC nemiche (non le unità nemiche) nell'avanzata dopo il combattimento.



Esempio:

Heinz sta attaccando alcune unità Sovietiche in un esa di terreno aperto nella mappa europea. L'esa A è stato svuotato da un risultato 'B'. Heinz avanza la sua 6-4 INF nell'esa A. Avanza anche la MECH 7-6 nell'esa A e poi nell'esa B. Viene ignorata in questo caso la ZOC delle CAV nell'esa C.

Avanza anche la sua ARM 8-6 di due esa, questa volta verso l'esa C. La MOT 7-5 l'accompagna e insieme travolgono la cavalleria nell'esa. L'avanzata nell'esa A costa 1 punto movimento ma l'esa C costa 2 punti (1 per il terreno, raddoppiato per il travolgimento). Per questa ragione Heinz deve girare l'ARM e la MOT a faccia in giù. L'unità MECH

resta a faccia in su in quanto l'esa B costa solo 1 punto movimento.

Facing

Si girano tutte le unità in attacco a faccia in giù dopo il combattimento *a meno che il risultato non sia asteriscato*.

Le unità in difesa sono girate a faccia in giù se si sono ritirate o se hanno subito *più* perdite dell'attaccante.

