

Sfondamento

Up Front – Scenario SSPL 1



A-J, 2 PkW I



1-11, 13



Regole Speciali di Scenario

- 1.1 Le carte Cecchino e Campo Minato sono Inutili per il Tedesco.
- 1.2 Le SS sono Elite, i Polacchi sono Prima Linea.
- 1.3 Le SS devono formare quattro Gruppi. I Gruppi A e D sono composti da 5 uomini, i Gruppi B e C sono composti da un Pzkw I. I Polacchi devono formare 2 Gruppi e disporre i propri uomini in B e C (il Gruppo A non viene formato).
- 1.4 A partire dal terzo mazzo il giocatore Tedesco può dichiarare, prima di pescare, che vuole una carta Movimento. In tal caso mostra tutte le carte che pesca: se nessuna di esse è una carta Movimento egli scarta l'ultima che ha pescato ed aggiunge le altre alla sua mano. Quindi continua a pescare, mostrare la carta pescata e scartare finché non estrae una carta Movimento, che aggiunge alla propria mano.
- 1.5 I Polacchi non possono muovere in avanti né effettuare Trasferimenti Lateralmente di Gruppo, ma possono effettuare Trasferimenti Individuali, muovere Lateralmente o Retrocedere.
- 1.6 Prima di iniziare il giocatore Polacco riceve due carte Edificio – 3 da disporre sui propri Gruppi. Il giocatore può scegliere una Casamatta al posto di una carta Edificio, ma in tal caso si applicano tutte le regole relative ad essa. Il giocatore Germanico riceve invece 4 carte Boscaglia e le dispone sui suoi Gruppi. La Fase di Disposizione Iniziale dei Terreni viene saltata.
- 1.7 È possibile usare Terreni Alternativi, sostituendoli come previsto dalla versione scelta con i corrispondenti Terreni indicati nelle regole speciali. Per il piazzamento iniziale verranno forniti ai giocatori gli adatti Terreni sostitutivi.
- 1.8 Ai fini delle Condizioni di Vittoria il giocatore Tedesco registra il Raggio di Avanzata dei suoi Gruppi A e D con un segnalino di Raggio apposto posto dietro ogni Gruppo. A tale scopo utilizzerà anche i segnalini con Raggio superiore a 5.
- 1.9 Gli ATR Polacchi vanno disposti in Gruppi separati, non Malfunzionano mai e sono automaticamente recuperati (senza estrazione RN). La Squadra Polacca viene spezzata solo se viene completamente eliminata (combatte fino all'ultimo uomo!).

Condizioni di Vittoria

Il giocatore Tedesco vince se riesce a far arrivare almeno un uomo a Raggio dieci prima della fine della partita, in caso contrario vince il Polacco.

Difesa ad oltranza

Up Front – Scenario SSPL 2



A-J, L, cd



1-3



Regole Speciali di Scenario

- 2.1 Le carte Cecchino e Campo Minato sono Inutili per il Tedesco.
- 2.2 Il giocatore Polacco riceve all'inizio del gioco la carta Casamatta e la dispone sul Gruppo B. Il Gruppo A non viene formato. Nessuna unità può uscire dalla Casamatta.
- 2.3 Il giocatore Tedesco deve formare tre Gruppi (A,B,C).
- 2.4 La Squadra Polacca viene spezzata solo se viene completamente eliminata (combatte fino all'ultimo uomo!).
- 2.5 Le unità tedesche possono Infiltrare la Casamatta, ma solo un Infiltrato alla volta è permesso (e solo un tentativo di Infiltrazione per turno). L'unità Infiltrata può entrare in Corpo a Corpo nella Casamatta, se sopravvive mantiene l'Infiltrazione.

Condizioni di Vittoria

Il Tedesco vince se elimina tutte le unità Polacche prima della fine della partita, in caso contrario vince il Polacco.

Blitzkrieg

Up Front – Scenario SSPL 3



A-H,
Befehlwagen I



1-6,11-12



Regole Speciali di Scenario

- 3.1 Lo Scenario si svolge in Terreno Extraurbano (con le regole per l'Incendio). I Polacchi ricevono all'inizio della partita la carta Fortificazione che possono piazzare su un proprio gruppo dopo la disposizione iniziale ma prima del Piazzamento Iniziale dei Terreni.
- 3.2 I Tedeschi sono Waffen SS non di Elite. I Polacchi sono Elite.
- 3.3 Le carte Campo Minato, Palude, Fiume e Cecchino sono Inutili per il Tedesco.
- 3.4 Il Tedesco ha all'inizio del gioco 5 segnalini Fumogeni che può assegnare (uno ciascuno al massimo) a qualsiasi unità (anche all'AFV), segnalini che seguono le regole sulle armi (trasferimento, raccolta ecc.), che possono essere giocate come una carta Fumo (sono rimossi dal gioco una volta usati) e come tale carta funzionano.
- 3.5 L'ATR Polacco soffre di Scarsità di Munizioni (quindi ha i numeri di Malfunzionamento ed Eliminazione ridotti di 1).
- 3.6 L'AFV Tedesco è un Carro Comando, privo di armamento ma dotato di Radio, che può essere usata normalmente se l'AFV è CE. Se l'AFV è Chiuso la Radio si applica un -2 al tentativo (richiede un RN 2 nero o superiore) oltre ad eventuali penalità da Comandante Ucciso. La radio può guastarsi ed essere riparata normalmente.

Condizioni di Vittoria

Vince il Tedesco se riesce ad occupare la Fortificazione o se questa viene lasciata vuota dal Polacco. Quest'ultimo vince se le suddette condizioni non vengono raggiunte prima dello scadere del limite di gioco.

Un ponte sulla Vistola

Up Front – Scenario SSPL 4



A-J, L, 37



1-8, 11-12,
2 cd



Regole Speciali di Scenario

- 4.1 Le carte Cecchino, Fiume, Palude e Campo Minato sono Inutili.
- 4.2 Un segnalino Ponte viene posto a Raggio 3. nessun Terreno può essere giocato o scartato a tale Raggio. Tutti i Gruppi che arrivano a raggio 3 si considerano sul Ponte (fermi solo se giocano una carta girata come Terreno Aperto, altrimenti in Movimento), più di un Gruppo può trovarsi allo stesso tempo sul ponte. In pratica si passa da una parte all'altra del Raggio 3 solo dal Ponte.
- 4.3 Il Polacco può piazzare una CD sul Ponte già a Raggio 2, tuttavia l'esplosione della CD a quel Raggio distrugge il Ponte solo con un RN Nero <2. Se il Polacco piazza la CD a Raggio 3 essa distrugge il Ponte a meno di non estrarre un RN rosso ≥ 5. Il Piazzamento della CD non può essere fatto da un Gruppo in Movimento, Infiltrato o su Filo Spinato.
- 4.4 La Squadra Polacca viene spezzata solo se viene completamente eliminata (combatte fino all'ultimo uomo!).

Condizioni di Vittoria

Il Tedesco vince se riesce ad arrivare a Raggio 5 prima della fine della partita su un qualsiasi terreno con una TEM applicabile di almeno -1. Per poterlo fare il Ponte deve rimanere intatto (la sua distruzione comporta la vittoria immediata del Polacco). Il Polacco vince se il Tedesco non raggiunge le Condizioni di Vittoria prima della fine della partita.

All'Assalto

Up Front – Scenario SSPL 5



A-J, 38



1-6, 11,
ATG 37 mm



Regole Speciali di Scenario

- 5.1 Le carte Campo Minato sono Inutili per il Tedesco.
- 5.2 Prima di iniziare il giocatore Polacco riceve due carte Bosco da disporre sui propri Gruppi. La Fase di Disposizione Iniziale dei Terreni viene saltata.
- 5.3 Il Cecchino Tedesco soffre di una penalità -1 (Cioè tutti i suoi attacchi applicano un -1 alla risoluzione, con un valore minimo di 0).
- 5.4 Si applicano le regole sugli Incendi e si usano le espansioni per Terreno Extraurbano.
- 5.5 La Squadra Polacca non perde se viene Spezzata.

Condizioni di Vittoria

Il giocatore Tedesco vince eliminando completamente la Squadra avversaria entro la fine della partita, altrimenti vince il Polacco.

Varsavia 1944

Up Front – Scenario SSPL 6



Regole Speciali di Scenario

- 6.1 Le carte Cecchino e Campo Minato sono Inutili per il Tedesco.
- 6.2 Usare l'espansione Terreni Urbani.
- 6.3 Nessuna delle due Squadre può essere Spezzata (si combatte fino all'ultimo uomo).
- 6.4 Data l'estrema vicinanza tra le case le armi del Tigre Tedesco non possono efficacemente far fuoco finchè l'AFV non si trova a RR 3 rispetto al bersaglio.
- 6.5 Le unità Polacche dall'11 al 13 non hanno le armi indicate sulla loro Carta Personalità, armi che sono sostituite con le seguenti: 11 = BAR USA; 12 = MP USA; 13 = AR Tedesco. I Polacchi hanno inoltre a disposizione le seguenti Armi Leggere Anticarro: 2 Panzerfaust, 1 PIAT, ed 1 ATMM. Dette Armi Leggere Anticarro (PIAT compreso) possono essere usate una sola volta, e vanno scartate dopo l'uso.
- 6.6 I Polacchi usufruiscono del bonus eroico anticarro dei Giapponesi (45.33).

Condizioni di Vittoria

Il Tedesco vince se riesce ad arrivare a Raggio 5 con almeno 2 unità non AFV non Inchiodate in un Gruppo non Infiltrato e in Edificio. Il Polacco vince se il Tedesco non ottiene le Condizioni di Vittoria entro il termine della partita.

Ersatzgruppe

Up Front – Scenario SS/PL 7



Regole Speciali di Scenario

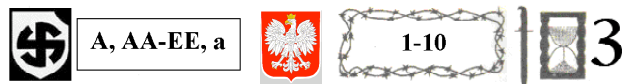
- 7.1 Le carte Cecchino e Campo Minato sono Inutili.
- 7.2 I Partigiani non perdono quando la Squadra viene spezzata (combattono sino all'ultimo uomo).
- 7.3 I Partigiani non possono muovere in avanti, e possono muovere all'indietro a Raggio minore di zero anche se almeno un Gruppo avversario è a sua volta a Raggio zero senza obbligo di usare carte Movimento rosse.
- 7.4 Ogni uomo Inchiodato abbandonato dai Partigiani (Movimento di Gruppo contenente Unità Inchiodate) è fatto Prigioniero.

Condizioni di Vittoria

Il giocatore Tedesco vince se riesce a fare almeno un Prigioniero. I Partigiani vincono se vengono tutti eliminati o al termine dei mazzi previsti. NB:ovviamente non possono uccidersi tra loro!

Varsavia 1940

Up Front – Scenario SSPL 8



Regole Speciali di Scenario

- 8.1 Il giocatore Polacco piazza per primo. Una volta formati i gruppi assegna a ciascuno un Edificio -3. La fase di Assegnazione Terreni viene saltata.
- 8.2 Cecchinaggio: il giocatore Polacco può decidere in Fase di Piazzamento di scartare un'unità dotata di fucile. In tal caso ottiene un bonus di +1 all'RNC per la risoluzione dei Cecchini, ma il tedesco ottiene un -1 sull'RNC della risoluzione di ogni Test Cecchino.
- 8.3. La Rottura della Squadra Polacca si ha con almeno il 60% di perdite.
- 8.4 Il fumo non viene rimosso in caso di Brezza

Condizioni di Vittoria

Il giocatore Tedesco vince se arriva ad avere almeno un'unità non AFV non Inchiodata e non Infiltrata a Raggio 5 al termine di un turno Polacco.
