UP FRONT - Banzai

44.0 Inglesi

44.1 Capacità della mano

Le truppe di linea Inglesi usano una mano di 5 carte con massima possibilità di scarto di due carte per turno, ma possono scartare solamente se non effettuano alcuna azione nel turno.

44.2 Carte divise

L'Inglese può usare qualsiasi carta azione utilizzabile da Americani o Tedeschi, con la sola eccezione della RADIO: può usare una carta RADIO solo se essa può essere utilizzata contemporaneamente da Americani e Tedeschi.

44.3 Bonus al totale di fattori di fuoco

Gli Inglesi erano noti per la loro freddezza sotto il fuoco nemico e, grazie all'importanza data all'addestramento al tiro, beneficiavano anche di una maggior abilità nel combattimento a distanza. Perciò l'Inglese può aggiungere 1 Fattore di Fuoco al totale di fattori di fuoco espressi dagli uomini che sparano in ogni attacco di sola Fanteria (con un minimo richiesto al gruppo di 1 Fattore di Fuoco per poter sparare).

44.4 Tipi di unità

Le truppe Aviotrasportate sono Elite e possono effettuare un'azione nel turno consentendo al giocatore di poter scartare una carta. Le Home Guard sono truppe di seconda linea ed hanno un limite di scarto di una carta per turno (invece di due), sempre nel turno in cui non effettuano alcuna azione.

44.5 PIAT

Si tratta di un'arma leggera anticarro (30.0) e segue le stesse regole del Bazooka (30.1) tranne per il fatto che non richiede Equipaggio (30.2), come indicato anche dall'assenza sulla carta personalità di parentesi per contenere i numeri per colpire.

44.6 Armi pesanti

Nei primi anni della 2^ Guerra Mondiale i cannoni inglesi non erano in grado di usare sia munizioni esplosive (HE) che perforanti (AP). Cannoni e Carri Armati erano considerati solo in funzione anticarro e quindi poco addetti a colpire bersagli di Fanteria. Versioni speciali CS (Close Support) di ogni tipo di carro, capaci di sparare munizioni HE, furono impiegate contro la Fanteria, ma erano ovviamente svantaggiati contro i mezzi corazzati nemici.

Per riflettere questo fatto, in termini di gioco, tutti i cannoni inglesi che non possono sparare munizioni HE hanno un numero di Effetto rosso pari a zero indicato fuori della casella. Tali armi non possono aggiungere il numero per colpire corrispondente al RN pescato per ottenere un colpo a segno. La forza massima di un qualsiasi colpo di cannone Inglese con un valore zero rosso non incasellato è sempre zero (a parte ogni modificatore positivo del bersaglio dovuto al Movimento e/o al Filo Spinato).

44.7 Bren Carrier

Gli Inglesi hanno un tipo di AFV che può essere soggetto ad eliminazione per effetto del Panico se nella situazione di Morale Incrinato. WASP e Bren Carrier sono soggetti alle normali regole sugli AFV aperti in alto, ma possono anche essere eliminati per il Panico come la Fanteria, dato che questi tipi di veicolo non forniscono mai protezione completa al fuoco di armi leggere. Un Bren Carrier (come ogni AFV) non può essere catturato o usato da altro personale, e se va in Rotta viene rimosso dal gioco.

44.8 DYO

Il costo di acquisto di una Radio Inglese in uno scenario DYO uguale a quello di una Radio Tedesca della stessa potenza (43.7).

44.9 LMG

Il BREN non è un'arma che richiede Equipaggio, come indica l'assenza di parentesi che racchiudono i valori di fattori di fuoco e malfunzionamento. Una carta EROE può essere usata per raddoppiare i fattori di fuoco (10.45) dell'arma solo se la carta anche un RN nero. Questa regola non può essere usata per altre Nazionalità (eccezione: Giapponesi).

45.0 Giapponesi

45.1 Capacità della mano

Le truppe di linea Giapponesi hanno una mano di 4 carte con la possibilità di scartarne 2 per turno, ma solo se non effettuano alcuna azione in esso (Eccezione: 45.11 e 45.12).

45.11 Movimento gratuito: i Giapponesi possono giocare qualsiasi numero di carte Movimento in un turno senza compromettere la possibilità di scartare in quel turno. In altre parole, se il Giapponese gioca una carta azione Movimento su un suo gruppo essa conta come azione effettuata dal gruppo, ma non conta come azione nel turno e quindi non impedisce di scegliere di scartare.

45.12 Carte Inutili: indipendentemente dal numero di azioni effettuate e dalle carte scartate nel turno, il Giapponese può sempre scartare le carte inutili (per lui o perché così indicato dallo scenario) senza intaccare la sua possibilità di azione o scarto in quel turno, mostrandole all'avversario prima di scartarle. Ovviamente, le carte inutili per una Nazionalità sono quelle che non può usare (es. Cecchini, se non ne ha); le carte inutili per lo scenario sono quelle che esso indica devono essere rimosse una volta scartate o pescate come RN.

45.13 Infiltrazione: per rispecchiare la forte tendenza dei Giapponesi ad usare le tattiche di infiltrazione, ogni Giapponese che ne effettui un tentativo usufruisce di uno spostamento supplementare verso sinistra di colonna, cumulativo con gli altri applicabili.

45.2 Carte divise

Il Giapponese usa il lato Russo delle carte divise.

45.3 BUSHIDO

Il codice guerriero Samurai infonde ai Giapponesi uno spirito bellico di gran lunga superiore a quello delle altre nazionalità. Tale caratteristica si riflette sul valore di Morale relativamente più alto, oltre all'applicabilità delle regole qui sotto descritte.

45.31 Rottura Squadra: a differenza delle altre Nazionalità, i Giapponesi non perdono la partita per l'eliminazione di più di metà delle carte personalità per KIA e/o Rotta (16.5). Una Squadra Giapponese non crolla finché non ha perso almeno il 75% delle sue unità (10 su 13 nello scenario medio).

45.32 Rotta: anche se i Giapponesi hanno il più basso valore di Panico nel gioco esso non rappresenta un'elevata probabilità di darsi alla fuga, ma al contrario un'elevata probabilità che il soldato Giapponese con Morale Incrinato rifiuti il suo stato e decida di gettarsi contro il nemico anche se nel tentativo può morire. Perciò il numero di Rotta indicato sul retro di ogni carta personalità Giapponese è sempre più elevato di 2 punti rispetto al valore di Panico. Quindi, i Giapponesi con Morale Incrinato rimossi da successivi attacchi (6.531) non andranno facilmente in Rotta ma saranno più esposti a risultati KIA, comportando un maggior numero di Punti Vittoria per l'avversario.

45.33 Eroe controcarro: ogni attacco CC di un Giapponese contro un AFV riceve un modificatore "eroico" di +1 (28.81) che va aggiunto agli effetti di ogni altra carta EROE giocata in quel momento.

45.4 Carica BANZAI

Ogni gruppo Giapponese contenente un SL o un ASL può dichiarare un attacco BANZAI (indipendentemente dalla presenza di uomini col Morale Incrinato nel gruppo) come unica azione del giocatore in quel turno, giocando una carta Movimento laterale e dichiarando quale gruppo nemico attacca. La carta Movimento non usata ad altro scopo che per la dichiarazione di attacco: essa non causa uno spostamento laterale, non consente il guado, non rimuove il Filo Spinato o il Fuoco Laterale ecc.

Una carica BANZAI può essere dichiarata solo contro un gruppo opposto o adiacente, indipendentemente dal raggio relativo tra i due gruppi. Il segnalino BANZAI con la lettera di identificazione del gruppo che attacca va messo accanto al segnalino indicatore del gruppo attaccato, per indicare la relazione che tra essi intercorre.

45.41 Effetti sulla chiamata a Raccolta: dichiarare una carica BANZAI fa recuperare immediatamente tutti gli uomini con il Morale Incrinato del gruppo attaccante al momento della dichiarazione di attacco (compreso il Leader che ha dichiarato la carica).

45.42 Effetti sul Movimento: una volta dichiarata una carica BANZAI il Giapponese non può effettuare altre azioni con quel gruppo diverse dal CC o dall'uso di carte Movimento (per avvicinamento a raggio relativo 5 o laterale) finché la carica non finita. Inoltre il giocatore non può giocare carte Movimento su di un gruppo diverso da quello alla carica se prima questo non ha ricevuto a sua volta una carta Movimento nello stesso turno, o non in CC.

45.421 Azioni contro la carica: il Giapponese non può giocare carte Terreno sul gruppo alla carica BANZAI, ma il suo avversario può farlo per rallentarlo o cambiare i Modificatori del Terreno per facilitare i propri attacchi contro il gruppo o il suo CCV (45.423). L'uso di queste carte Terreno non cancella la carica BANZAI (non serve sia sempre esposta una carta Movimento sul gruppo). Il Giapponese ha comunque diritto di rifiutare al solito modo i Terreni che può evitare.

45.422 Contatto: nel turno successivo a quello nel quale un gruppo alla carica BANZAI raggiunge il raggio relativo 5 con il suo bersaglio, tutti i membri del gruppo effettuano il CC come unica azione del gruppo in quel turno (sempre che si trovi ancora a raggio relativo 5) ed in tutti quelli successivi del Giapponese finché non ci sono più forze avversarie nel gruppo bersaglio a contatto. Il CC è automatico, non servono Infiltrazione, test per il Morale o uso di carte Movimento. Anche dopo che una carica BANZAI ha portato il gruppo in CC esso è ancora soggetto ad attacchi a distanza da parte del gruppo avversario bersaglio e da tutti gli altri gruppi nemici.

45.423 Terreno: un gruppo in carica BANZAI può effettuare il CC anche mentre si viene a trovare su Palude, Fiume o Filo Spinato purché il suo raggio relativo con il bersaglio sia 5. Inoltre, una modificazione di -1 alla forza di attacco per soldati in carica BANZAI è sempre applicabile al CCV di quelle unità. Se il gruppo alla carica non è a raggio relativo 5 con il bersaglio dovrà usare carte Movimento per uscire o evitare questi Terreni di ostacolo, e diminuire la distanza dal bersaglio. Un gruppo Giapponese non può dichiarare una carica BANZAI contro un bersaglio in Casamatta (23.25). Un gruppo alla carica (o un uomo Berserk/Furioso - ignora 24.7) può effettuare un CC anche mentre si trova su di un Campo Minato purché sia a raggio relativo 5 con il bersaglio. Comunque, all'interno di un Campo Minato ogni uomo in CC dovrà effettuare un primo RN: se pesca un RN rosso viene eliminato, se ne pesca uno nero può combattere senza dover più ripetere il test in quel Terreno.

45.43 Durata della carica: una volta dichiarata, una carica BANZAI dura finché tutte le unità del gruppo attaccante o bersaglio non sono state eliminate, o la partita finisce (es. perché l'una o l'altra parte "rompe" la propria Squadra per effetto delle perdite, 16.5).
Il Giapponese può annullare una carica BANZAI solo se il gruppo avversario bersaglio si ritira o si trasferisce lateralmente, uscendo dalle condizioni richieste per l'attacco (cioè se non risulta più opposto o adiacente all'attaccante), o se un altro gruppo nemico muove in modo da porsi più vicino (in RR) del bersaglio. L'annullamento di una carica BANZAI non richiede la spesa di un'azione, ma deve essere annunciato durante un turno Giapponese.

45.44 Carte Nascosto: il Giapponese non può usare carte Nascosto per un gruppo alla carica BANZAI, né come difesa dal fuoco né in CC.

45.45 Effetto del fuoco nemico: un gruppo in carica BANZAI non può avere il Morale Incrinato (6.52). Invece, un tale effetto viene trattato come un KIA a meno che l'uomo non abbia subito una FERITA. Un tale risultato si ha quando la forza finale di un attacco maggiore o uguale al valore Morale dell'uomo colpito e comunque minore di 9. In tal caso si controlla il valore indicato nella colonna "7w" sullo stesso RN che ha generato il valore di attacco per vedere se il numero ha raggiunto il Morale dell'uomo e gli ha causato una FERITA.
Un uomo con una FERITA continua la carica BANZAI normalmente, ma userà il CCV dal lato con il Morale Incrinato in CC.

45.46 Contro Corazzati: attaccanti in carica BANZAI non hanno bisogno di infiltrarsi per attaccare un AFV, ma il loro CC ha un -3 per la situazione di attaccante Furioso.

45.47 Contrattacco: non appena la carica BANZAI ha portato ad un CC, ogni arma presente nel gruppo bersaglio non può sparare contro gli uomini alla carica finché essi restano a raggio relativo 5 (20.54). Comunque, tutti gli uomini con Morale a posto nel gruppo in difesa possono partecipare al CC (anche se si trovano in Fiume, Palude o Filo Spinato, come per 45.253) contro gli attaccanti alla carica senza bisogno di infiltrarsi, purché durante quel turno il difensori non attacchi a distanza i Giapponesi alla carica con uno o più altri gruppi.

45.48 Condizioni di Vittoria: un gruppo alla carica BANZAI non può essere usato per soddisfare alcuna Condizione di Vittoria relativa al raggiungimento di un particolare raggio, relativo o assoluto. Per poter soddisfare le Condizioni di Vittoria un gruppo non deve più essere in situazione di carica BANZAI, o perché ha potuto abbandonarla o perché ha eliminato il bersaglio (o ne è stato eliminato).

45.5 Armi speciali

Tutti i Paracadutisti Giapponesi ed i Sergenti hanno pistole, che possono essere usate dando origine ad 1 Fattore di Fuoco a raggio relativo 5 se altrimenti disarmati (19.4) purché siano usate con una carta FUOCO con RN nero. Una pistola non è un'arma sufficiente a cancellare le penalità al Morale/Panico (19.4) per il CC.

45.51 Baionetta: la LMG e la pistola mitragliatrice Giapponesi montano una baionetta. Quindi una LMG Giapponese ha un CCV pari a 2 (invece di 1, 20.6) ed una pistola mitragliatrice ha un CCV di 4 (invece di 3).

45.52 Malfunzionamento: il malfunzionamento di una LMG Giapponese avviene con un RN rosso di 5 o 6, ed inceppa automaticamente senza bisogno di un RPN a meno che non sia presente nel gruppo un Lanciafiamme, un'arma catturata o un'altra LMG.
Nota che la LMG Giapponese non va considerata un'arma che necessita di Equipaggio, quindi non ha i valori di malfunzionamento e fattori di fuoco tra parentesi. Una carta EROE può essere usata per raddoppiare i fattori di fuoco di una LMG non tra parentesi (10.45) solo se la carta EROE è anche un RN nero.

45.6 Armi pesanti

L'ATR (Anti Tank Rifle o Fucile Anticarro) e la MMG Giapponesi erano così pesanti che non potevano essere spostate da un solo uomo. Ogni gruppo con queste armi deve contenere almeno due uomini senza FERITA che facciano da Equipaggio se si vuole giocare su quel gruppo una carta Movimento, per qualsiasi motivo, senza che le armi pesanti debbano essere abbandonate. Gli uomini che fungono da Equipaggio per queste armi non possono essere armati con altre armi che richiedano Equipaggio per l'uso.

45.7 DYO

Il costo di acquisto di una Radio Giapponese identico a quello di una Radio Russa dello stesso tipo (43.7) ed il costo di acquisto di una Mina Anticarro Giapponese é lo stesso di quello di un ATMM Russa.

45.8 Tipi di unità

Le SNFL (Special Naval Landing Force o Fanteria di Marina) sono truppe di seconda linea Giapponesi, e non possono usare carte Movimento senza che queste contino come un'azione. I SAMURAI Giapponesi sono truppe di Elite e possono effettuare un'azione e conservare ancora il diritto di scartare 2 carte, oltre allo scarto libero di carte inutili.

45.9 Estensione della Tabella TIPO DI UNITA' PTO

La tabella apposita (vedi fine articolo)si aggiunge a quella nelle regole base.

46.0 Marines

46.1 Identificazione

Per gli scenari di UP FRONT e BANZAI tutte le unità Americane opposte ai Giapponesi sono considerate Marines a meno che non sia diversamente specificato dalle SSR (Regole Speciali di Scenario). Negli scenari contro altri elementi dell'Asse gli Americani sono di solito truppe regolari.

46.2 Morale

I Marines sono considerati truppe di semi - Elite e perciò devono iniziare ogni scenario con un valore di morale almeno pari a 2. Se in uno scenario che usa Americani indica la presenza di uno o più uomini con Morale 1 e gli Americani sono Marines, gli uomini con tale morale ricevono un segnalino "2 Morale" e "3 Panic", ad indicare i valori reali in gioco di Panico e Morale.

46.3 Capacità della mano

I Marines hanno la stessa capacità di carte in mano, scarto ed altre caratteristiche delle normali truppe Americane, e sono rappresentati dalle stesse carte personalità ed armi usate in UP FRONT, più le due carte Leader fornite in BANZAI.

46.4 Squadre di Fuoco

In ogni scenario che mostra la versione 1944-45 della Squadra di Marines (con 3 uomini dotati di BAR) nella disposizione iniziale (set up) nessuno di questi 3 uomini armati di BAR può essere messo nello stesso gruppo di un'altro munito della stessa arma, né trasferito finché ci sia almeno un altro uomo non con il Morale Incrinato che possa essere trasferito al suo posto. In pratica, si evita di avere un gruppo che troppo facilmente possa avere un totale di fattori di fuoco elevato grazie alla portata e potenza del BAR. Questa regola si applica a qualsiasi Nazionalità e scenario in cui dalla stessa parte ci siano 2 o più LMG.

46.5 Varie

L'Ordine di Battaglia di uno scenario che indichi "n° WEAPON" per gli Americani si riferisce ad uno degli uomini privi di numerazione forniti nel gioco. La Carta Personalità da usare é specificata dall'arma indicata tra parentesi. Se i valori di Morale/Panico per tale carta non sono specificati si ritiene che l'unità Americana abbia sempre Morale 2 e Panico 3.

Tutti gli scenari che usano Marines prima del 1943 li vedono armati di fucili "bolt action" invece di quelli semiautomatici. Le uniche differenze in termini di gioco, sono il fatto che anche il numero di Fattori di Fuoco si dimezza con il movimento, oltre alla Forza di Fuoco (12.11), o che il costo di acquisto negli scenari DYO di queste armi dovrebbe essere ridotto di 1.

Ogni scenario che usi i Marines 42 e 43, armati con fucili Springfield si ritiene avvenga prima del 1943, quelli in cui essi non compaiono sono di una data a partire dal 1943.

47.0 Jungla

47.1 Introduzione

A causa della natura della guerra nel Pacifico, la maggior parte dei combattimenti che vi si svolsero avvennero in terreno di jungla, dove intravedere il nemico e riuscire a spararagli a distanza era molto difficile. Simulare questo tipo di combattimento, estremamente ravvicinato, non porterebbe ad un gioco molto divertente usando il sistema base di UP FRONT, dato che tutti i fuochi a lungo raggio sarebbero eliminati.. Di conseguenza, per conservare una buona giocabilità associando l'effetto della jungla sul combattimento, quest'ultimo sarà limitato e gli scenari saranno ambientati dove la vegetazione non folta abbastanza da impedire lo scontro a fuoco (es. spiagge, radure ecc.).

47.2 Il Terreno

Le regole sulla jungla hanno effetto solo dove la sua presenza specificata dalle SSR e solo negli scenari con Giapponesi opposti ad Inglesi e/o Americani. Tutte le carte Edificio vengono considerate di Bosco ed applicano il loro TEM, anche la carta Edificio con il -3, che rappresenta un tratto di jungla particolarmente folta.

47.3 Effetti sul fuoco delle armi

Tutti gli attacchi (compresa Artiglieria e Cariche di Demolizione ma esclusi Lanciafiamme e CC) che avvengano in uno scenario di jungla riducono di 1 la loro forza di fuoco, indipendentemente dal tipo di terreno su cui agiscono.

47.4 Palude

Le carte Palude in uno scenario di jungla non possono essere rifiutate. Di conseguenza, non possono essere giocate su un gruppo contenente cannoni di Fanteria o AFV.

47.5 Infiltrazione

Tutti i tentativi di infiltrazione in uno scenario di jungla ottengono uno spostamento supplementare di una colonna verso sinistra (oltre al normale spostamento di 1 colonna a sinistra per l'eventuale Bosco/Jungla).

47.6 AFV nella jungla

Un AFV in uno scenario di jungla deve effettuare un test per l'impantanamento ogni volta che riceve una carta Movimento. Non può inoltre entrare (e quindi neppure caricare unità) in un terreno di jungla con TEM -3 8Ï (carta Edificio, 47.2).

48.0 Rinforzi Casuali

48.1 Diritto ai Rinforzi Casuali

I Rinforzi Casuali si usano in congiunzione con le regole sui Rinforzi (35.0) e solo quando vengono indicati dalle SSR, o al costo di 50 punti per Mazzo in uno scenario DYO (43.0). Da notare che il giocatore può acquistare la possibilità di avere Rinforzi Casuali solo per una parte dello scenario, ma in tal caso deve avere la possibilità di avere i Rinforzi solo nella fase di gioco (cioè nel particolare numero di mazzo) per cui ha pagato. Quando un giocatore paga in uno scenario per avere Rinforzi casuali non può usufruire, nello stesso scenario, anche dei Rinforzi normali.

48.2 Ottenere Rinforzi Casuali

Un giocatore può cercare di ottenere Rinforzi Casuali solo nel suo turno immediatamente successivo all'estrazione, da parte dell'avversario, di un RN 6 nero. La carta non può provenire da un RPN, un'azione o uno scarto, ma solo da un'estrazione che richieda un RN.
Se ciò si verifica, il giocatore ha l'opportunità di ottenere i Rinforzi: non automatico, ma richiede che egli peschi, come sola azione del proprio turno, un RN.
Se pesca un RMN rosso non riceve Rinforzi. Se pesca un RN nero invece ne riceve: la loro entità viene stabilita dal RN nero pescato applicato alla Tabella Rinforzi Casuali (48.3), incrociando il risultato con la colonna adatta della Nazionalità. I Rinforzi ottenuti non entrano in gioco immediatamente, ma nel turno successivo secondo le 35.3 e 35.4.

Oltre alla situazione indicata sopra (RN 6 nero estratto dall'avversario), il giocatore che ha l'opzione di Rinforzi casuali ha la possibilità di effettuare un tentativo di riceverli anche quando viene rimescolato il mazzo degli scarti (eventualmente solo per il mazzo che ha pagato, 48.1), sempre ottenendo un RN nero ed usando il suo numero sulla Tabella.

In ogni caso, se il giocatore non può conservare il diritto al tentativo per momenti successivi del gioco: se non lo effettua quando si presenta la possibilità (RN 6 nero o rimescola scarti) immediatamente perde l'occasione fino al successivo ripresentarsi di uno degli eventi - chiave.

48.21 Situazioni particolari: i tentativi di trinceramento Russi ed i movimenti Giapponesi, anche se non contano come azione ai fini della perdita del diritto allo scarto, non possono essere effettuati durante il turno nel quale il giocatore tenta di ottenere Rinforzi Casuali. Una carta EROE él'unica che sia sempre possibile giocare nel turno in cui si tenta di ricevere Rinforzi Casuali.

48.22 Scarto: dato che tentare di ricevere Rinforzi Casuali è un'azione, non é permesso lo scarto di carte alla fine di quel turno, escluso per il diritto allo scarto di carte inutili del Giapponese ed al diritto a scartare una carta del Tedesco.

48.3 Tabella Rinforzi Casuali

(vedi fine articolo).

48.31 Scelta dei Rinforzi: un Rinforzo indicato con un asterisco (*) consente al giocatore di scegliere una qualsiasi delle carte personalità disponibili che non sia un MMG, ATG o AFV. Se sceglie un uomo armato di fucile o pistola mitragliatrice può equipaggiarlo con un'arma secondaria come una Carica di Demolizione, Panzerfaust o ATMM. Se il giocatore sceglie una Carta Personalità "in bianco" deve usare i segnalini Morale/Panico forniti nel gioco per riflettere il valore caratteristico di quell'unità e Nazionalità. Qualsiasi sia la sua scelta, il giocatore deve effettuarla non appena ha disponibile l'unità e non può attendere fino al momento in cui essa entrerà in gioco.

48.32 Sostituzioni: se uno dei Rinforzi non é disponibile, essendo già in gioco o vietato nello scenario (es. arma incompatibile con il periodo storico) il giocatore può sostituirlo con il seguente (ordine di priorità 1) carta personalità con la stessa arma e gli stessi valori di Morale/Panico, usando eventualmente carte "in bianco" e segnalini di adatto valore; 2) carta personalità con altra arma dello stesso valore o inferiore.

48.33 Entrata in gioco: i Rinforzi Casuali possono entrare in gioco come gruppo E o Z. Quelli che entrano in gioco con una carta Movimento con RN rosso entrano come gruppo Z, con RN nero come gruppo E. Se ci sono già i gruppi E e/o Z i Rinforzi casuali non possono entrare in gioco (se l'RN della carta Movimento indica uno dei due gruppi già esistente) finché il gruppo che ne impedisce l'ingresso non sia stato mosso o eliminato. I Rinforzi non possono usare il trasferimento individuale per entrare in gioco.

48.4 Cecchino

Un Rinforzo Casuale costituito da Cecchino viene usato per ottenere la capacità di usare le carte "Sniper" se lo scenario non lo prevedeva per quella Nazionalità, o riottenerla se il giocatore l'aveva persa (14.4).

Se il giocatore ha la capacità di usare un Cecchino e ne riceve un altro come Rinforzo, può usare ogni carta "Sniper" portando un attacco in più per ogni Cecchino supplementare che possiede. Ogni attacco multiplo che usi la stessa carta "Sniper" richiede un RPN separato per ciascuno degli attacchi, per vedere il rispettivo bersaglio (a meno che non ce ne sia uno solo). Questa possibilità di avere pi di un Cecchino si può usare anche negli scenari DYO, acquistandoli.

48.41 Attaccare gruppi nemici: un giocatore con più di un attacco con Cecchino dalla stessa carta "Sniper" può dividere i suoi attacchi tra diversi gruppi avversari o contro lo stesso gruppo, ma deve dichiarare la distribuzione dei suoi attacchi prima di poterne effettuare anche uno solo.

48.42 Contro i Cecchini: un Controllo vincente contro un Cecchino (14.4) ne elimina uno solo. Quindi se un giocatore ne ha più di uno semplicemente riduce la sua possibilità di attacco con una carta "Sniper" di 1 per Cecchino perduto. Ogni gruppo attaccato da almeno un Cecchino ha una sola possibilità di Controllo contro Cecchini, indipendentemente dal numero di attacchi subiti.

48.43 Entrata in gioco: un Cecchino di Rinforzo non deve entrare in gioco con una carta Movimento (35.3), ma é automaticamente disponibile dal turno successivo nel quale viene assegnato dalla Tabella Rinforzi Casuali (48.3).

49.0 UP FRONT in Solitario

49.1 Come si gioca

Anche se UP FRONT é un gioco per 2 giocatori o squadre, può essere adattato per permettere di giocarlo in Solitario con poche modifiche rispetto al gioco normale.

49.11 Azioni: tutte le azioni da svolgere in un turno, sia per il giocatore che per il NEMICO fittizio, devono essere dichiarate in anticipo, senza poterle cambiare nonostante il risultato ottenuto.

49.12 Carte della mano: le mani di gioco di entrambi vanno messe coperte sul tavolo. Tutte le carte appena pescate non vanno viste né scoperte finché non il proprio turno, o l'avversario non attacca, non gioca un Terreno o una carta Movimento su un suo gruppo (a seconda di quale di questi eventi si verifica prima). In pratica, ciò comporta che ognuna delle due parti ha un certo numero di carte incognite in mano durante il turno avversario, finché questi non effettua un'azione che comporta un certo rischio o comunque attività. Per il giocatore ciò significa un'incognita sia quando decide le proprie azioni che quando sceglie di quelle del NEMICO.

49.13 Onestà: ovviamente non solo imbrogliare non dà soddisfazione, ma neppure giocare dall'una o l'altra parte senza sfruttare al massimo la situazione, le risorse della Nazionalità, per ottenere il massimo delle Condizioni di Vittoria. Giocare al meglio per ciascuna delle due parti dà origine ad un sistema in Solitario decisamente valido.

Tabella Unità Pacific Theathre of Operation (PTO)

Naz	T	1941b	1942a	1942b	1943a	1943b	1944a	1944b	1945
UK	S	1 – 2	1 – 2	1	1	1	1	1	-
	L	3 – 9	3 – 8	2 – 8	2 – 8	2 – 7	2 – 7	2 – 7	1 – 7
	E	0	9 - 0	9 - 0	9 - 0	8 - 0	8 - 0	8 - 0	8 - 0
Jap	S	-	-	-	1	1	1	1	1 – 2
	L	1 – 7	1 – 8	1 – 8	2 – 8	2 – 8	2 – 9	2 – 9	3 – 9
	E	8 - 0	9 – 0	9 – 0	9 - 0	9 - 0	0	0	0
USA	S	1 – 8	1 – 7	1 – 6	1 – 5	1 – 4	1 – 3	1 – 2	1
	L	9 – 0	8 – 0	7 – 0	6 – 9	5 – 9	4 – 8	3 – 8	2 – 7
	E	-	-	-	0	0	9 - 0	9 - 0	8 - 0

Tabella Rinforzi Casuali

RN	Inglesi	Tedeschi	Giapponesi	Russi	Americani
0	Cecchino	Cecchino	Cecchino	Cecchino	Cecchino
1	8, 9	8, 9	11, 12	24, 25	11, 12
2	10, 22, 24	9, 10, 24	4, 13, 25	21, 22, 23	17, 20, 21
3	8, 22, 25, *	10, 19, 24, *	15, 18, 25, *	20, 21, 22, *	20, 25, 26, *
4	8, 22, 24, 25, *	8, 24, 26, 27, *	15, 20, 25, 26, *	19, 23, 24, 25, *	20, 21, 22, 23, *
5	34	30	37	31	31
6	35	39	34	34	34