# UP FRONT - Desert War

## 50.0 Italiani

50.1 Capacità della mano

Le truppe di linea italiane hanno la possibilità di avere una mano di 4 carte, e scartare al massimo 2 carte per turno solo se in esso non effettuano alcuna azione.

50.2 Carte Azione divise

L'Italiano deve trattare tutte le carte divise come carte inutili.

50.3 Penalità ai fattori di fuoco

La Fanteria Italiana era divisa in sezioni costituite in genere da 18 uomini da un gruppo di LMG ed una sezione di fucilieri di supporto. Lo spirito bellico italiano era elevato se guidato da buoni comandanti (es. Rommel), altrimenti era scarso. Perciò una Squadra Italiana crolla quando ha perso più del 40% delle sue carte personalità (a differenza degli altri, che di solito crollano al 50% di perdite), cioé 8 su 18 nello scenario tipo.

50.41 Resa: a causa del loro basso valore di Rotta, gli Italiani cadono Prigionieri più facilmente rispetto agli altri (32.12). Inoltre ad essi si applica una regola speciale per la Resa: se tutti i membri di un gruppo di Fanteria Italiana (non comprendente Cannoni di Fanteria) hanno il Morale Incrinato, indipendentemente dal loro raggio relativo dal nemico, il gruppo riceve un segnalino "Resa" (Surrender), che va messo accanto al segnalino del gruppo stesso. Il gruppo non può allora muovere, far fuoco o recuperare (neppure usando una carta Eroe) a meno che non venga "Rilevato" o subisca il fuoco avversario.

Se un gruppo in "Resa" viene attaccato, nessun altro gruppo italiano può applicare la regola sulla Resa per il resto della partita.

Un gruppo in Resa può essere "Rilevato" solo per effetto di un trasferimento individuale di un uomo con il Morale a posto in quel gruppo. Quando ciò avviene il segnalino Resa viene rimosso ed il gruppo può recuperare normalmente, ed una volta recuperato muovere e sparare di nuovo.

Un gruppo in Resa é automaticamente catturato da un Infiltratore in quel gruppo: si applicano allora le regole standard sui Prigionieri (32.2).L'infiltrazione di un gruppo in Resa non richiede il tiro per il Morale, ed é sempre risolta sulla colonna "1" della RPC. Un gruppo in Resa non viene conteggiato ai fini della regola sulle Squadre con Morale Incrinato finché non viene catturato. Anche se alcuni valori di Panico degli Italiani sono più bassi del loro valore di Morale, i valori di Panico non possono mai scendere a più di 1 sotto il valore di Morale in un gioco Campagna (42.44).

50.42 Italiani contro Russi: gli Italiani non erano disponibili ad arrendersi facilmente ai Russi, notoriamente rudi e spietati. Perciò le regole speciali sulla Resa (50.41) e sulla rottura di una Squadra (5.40) non si applicano negli scenari di Italiani contro Russi, anzi gli Italiani hanno in queste situazioni un valore di Panico aumentato di 1.

50.5 Tipo di unità

I Bersaglieri sono truppe di Elite, e possono usare le carte Azione divise dei Tedeschi, non essendo neppure soggetti alla regola speciale sulla Resa (50.41). Le Camice Nere sono truppe di seconda linea, e possono scartare solo 1 carta per turno se non effettuano alcuna azione in esso.

50.6 LMG

Le LMG italiane condividono la situazione di quelle LMG che non richiedono un Equipaggio: una carta Eroe può raddoppiare il loro potere di fuoco solo se é anche un RN nero.

50.7 Armi pesanti

L'ATR e l'MMG italiane erano troppo pesanti per poter essere trasportate da un solo uomo. Qualsiasi gruppo con queste armi deve contenere almeno 2 uomini non feriti che le equipaggino per poter giocare carte Movimento, per qualsiasi scopo, senza doverle abbandonare (cosa che non richiede però la spesa di alcuna azione). Inoltre, i componenti dell'Equipaggio non possono portare armi secondarie o altre armi che richiedano Equipaggio durante il Movimento.

50.8 DYO

Il costo di acquisto di una RADIO Italiana in uno scenario, DYO é identico a quello di una RADIO russa della stessa potenza (43.7) quando si usano le forze di Elite, dimezzato negli altri casi. Gli Italiani possono usare qualsiasi carta RADIO Russa.

50.9 Partigiani Italiani

Gli Italiani possono usare le regole sui Partigiani (37) se in uno scenario successivo al 1943.

## 51.0 Francesi

51.1 Capacità della mano

Le truppe di linea Francesi usano una mano di 6 carte con la possibilità di scartarne al massimo 1 per turno se non effettuano in esso azioni. La limitata possibilità di scarto riflette l'arcaica dottrina tattica Francese che contava sulla difesa statica e lo scoraggiamento delle iniziative individuali.

51.2 Carte divise

I Francesi possono usare le carte azione divise dei Tedeschi.

51.3 Partigiani

I Francesi possono usare le regole sui Partigiani (37.0) in uno scenario DYO.

51.4 Tipo di unità

I Legionari sono truppe di Elite, e possono effettuare 1 azione in un turno conservando il diritto di scartare una carta. I Riservisti sono truppe di seconda linea e devono considerare le carte divise come carte inutili.

51.5 DYO

Il costo di acquisto di una RADIO Francese in uno scenario DYO é pari a quello di una RADIO Tedesca della stessa potenza (43.7), tranne nel caso di Riservisti per cui il costo é dimezzato. I Francesi possono usare tutte le carte RADIO Tedesche.

51.6 Char B1

Questo Carro Armato monta due cannoni: uno da 47 mm in torretta ed uno da 75 mm nella parte inferiore dello scafo. La prima serie di Numeri di Effetto é per il cannone da 75, la seconda per quello da 47. Il giocatore può usare un solo cannone (o una sola MG) del carro per turno di gioco. Il cannone da 75 viene considerato Cannone d'Assalto con tutte le limitazioni del caso (28.2). Inoltre, i numeri per colpire del cannone da 75 sono sempre inferiori di 1 rispetto a quelli del cannone da 47. Il cannone da 75 non può sparare se il carro é a Scafo giù (Hull down).

51.7 Rottura della Squadra

Le Squadre Francesi vanno in rotta quando raggiungono il 50% di perdite (e non quando lo superano), circa 6 uomini su 12 nello scenario tipo.

## 52.0 Deserto

52.1 Variazioni nel Terreno

Per effetto della grande differenza di territorio tra la temperata Europa ed il deserto occidentale, per gli scenari ambientati in quest'ultimo si applicano notevoli variazioni alle regole sul Terreno e per altre situazioni particolari, indicate qui di seguito. Per le carte Edificio, Bosco, Fiume e Campo Minato si sostituiscono tutte le regole per esse indicate nel gioco base e le altre espansioni. Le regole non modificate rispetto a quelle qui elencate restano invariate.

52.11 Campo Minato: nel deserto furono usati Campi Minati in maniera estesa, ma per ostacolare l'avanzata del nemico senza impegnare troppi uomini e materiali molti di essi erano dei "falsi" (cioé con poche mine sporadiche), e tutti avevano dei cartelli ben visibili in modo da sconcertare l'avversario che non poteva cosÏ distinguere i pericoli veri da quelli presunti.
Nel deserto un giocatore può rifiutare un Campo Minato giocatogli contro con tutti gli effetti normali di un rifiuto (7.3) o accettarlo, con una buona probabilità che le mine non ci siano davvero. Le mine ci sono se si pesca un RN nero maggiore o uguale ad 1. Se viene pescato un RN nero pari a zero o un RN rosso la carta Campo Minato va girata e posta in gioco dall'altro lato (terreno aperto).

52.12 Collina: di solito una collina nel deserto é solo una duna di sabbia o una roccia emergente, e comunque le regole per essa non cambiano rispetto a quelle base. Ovviamente si applicherà la regola 52.2 sul Trinceramento nel deserto.

52.13 Fiume (Wadis): le carte Fiume sono considerate Wadis, ma comunque non possono essere rifiutate. Il Wadis non richiede un Guado, ma é sufficiente lasciarlo tramite una carta Movimento laterale. Esso dà un modificatore -1 agli attacchi diretti contro di lui, e non dà restrizione al potere di fuoco o alle armi utilizzabili dalle unità che si trovano al suo interno. Le altre regole sul Fiume sono conservate.

52.14 Edificio (Rocce): tutti gli Edifici -3 sono carte inutili e vanno scartati non appena scartate o pescate come RN o RPN. Gli Edifici -2 sono considerati sporgenze rocciose che danno protezione e non danno restrizioni all'uso di armi o al potere di fuoco. Agli occupanti tuttavia non é permesso di trincerarsi, ed i veicoli non possono entrarvi (e quindi neppure "caricare" unità avversarie che siano in uno di questi terreni). Le altre regole sugli Edifici sono conservate, escluso il fatto che è possibile usare Mortai da terreno di Rocce.

52.15 Palude (Sabbie Soffici): le carte Palude rappresentano nel deserto delle aree di "sabbia soffice", dove facilmente possono affondare sia gli uomini che i mezzi. Se vengono giocate contro un gruppo non possono essere rifiutate. Gli occupanti queste Sabbie Soffici non subiscono alcuna restrizione all'uso di armi o al potere di fuoco, ma non possono tentare di trincerarsi. Anche gli attacchi partenti da (o diretti a) Sabbie Soffici non subiscono modifiche da parte del terreno, a parte l'attacco con HE che subisce un -1 di forza (che però non consente di considerare le Sabbie Soffici come un terreno che "riduce la forza di un attacco a fuoco" ai fini della possibilità di concludere uno scenario).
I veicoli possono entrare nelle Sabbie Soffici ma devono superare un test di impantanamento con uno spostamento a sinistra di 2 colonne. Ogni cannone di Fanteria deve effettuare un immediato controllo del Morale quando entra in un terreno di Sabbia

Soffice e quando gioca una carta Movimento trovandosi in quel terreno. Tutte le altre regole sulla Palude sono normalmente applicabili.

52.16 Bosco (Oasi): le carte Bosco sono trattate come carte inutili e rimosse dal gioco quando scartate o pescate come RN o RPN. Comunque un giocatore può cercare di giocare una carta Bosco negli scenari del deserto: se il suo tentativo riesce pescando un RN nero in tal caso la carta equivale ad un Oasi, se fallisce si considera un "miraggio" ed il gruppo resta sull'ultima carta Movimento giocata, mentre la carta Bosco viene rimossa dal gioco. Una carta Bosco/Oasi resta in gioco anche dopo che é stata scartata, andrà rimossa dal gioco solo se sarà ripescata come RN, RPN o scartata.
L'Oasi é l'equivalente di un Bosco sotto ogni lato, a parte il fatto che le unità in quel terreno ottengono un bonus +1 al Morale e Panico grazie alla sicurezza del rifornimento di acqua.

52.17 Muro: corrisponde ad una piccola sporgenza rocciosa dietro cui si trova riparo, le sue regole si applicano normalmente.

52.2 Trinceramento nel deserto

Il terreno desertico é costituito da una roccia molto dura ricoperta in superficie dalla sabbia che da questa si é staccata e che viene sparsa dal vento a creare un paesaggio in continuo movimento. A causa della natura di questo terreno, trincerarsi é più difficile del normale: é richiesto un RN di 1 invece che di zero.

52.3 Malfunzionamento

Tutte le armi tendono a guastarsi più facilmente nel deserto a causa della difficoltà di tener lontana la sabbia dagli ingranaggi. Perciò tutti i numeri di rottura sono aumentati di 1 in estensione (es. X6 diventa X5 - 6).

52.4 Tempeste di sabbia

Nel deserto sono comuni le violente tempeste di sabbia che costringono tutti a fermarsi a causa della ridotta visibilità, e di ogni cosa (armi, mezzi e uomini) che rischia di riempirsi di sabbia fino ad esserne ricoperta. Quando si ha una tempesta di sabbia lo scenario termina istantaneamente e viene deciso dai Punti Vittoria o dalla situazione raggiunta in quel momento.
Negli scenari nel deserto i giocatori devono verificare se c'é l'arrivo di una tempesta di sabbia pescando un RN al termine di ogni mazzo di gioco. La tempesta arriva se il RN é un 6 rosso.

## 53. Scenari con Italiani e Francesi

53.1 Applicazione

Francesi ed italiani possono essere facilmente aggiunti o sostituiti alla maggior parte degli scenari già esistenti di UP FRONT e BANZAI, inserendo il tipo adatto di unità. Gli Italiani possono storicamente affrontare Inglesi, Americani, Russi e Francesi, con frequenza decrescente. I Francesi possono scontrarsi con Tedeschi ed Italiani, anche se possono essere considerati della Francia di Vichy e battersi con Inglesi ed Americani. Essi combatterono anche, per breve tempo, contro i Giapponesi nel 1940 e poi di nuovo nel 1945 in Indocina.

Le tabelle associate al regolamento inglese mostrano l'applicabilità di ogni Nazionalità agli scenari forniti nel gioco. Le chiavi di lettura delle tabelle sono le seguenti:

a) sulla sinistra ci sono 4 colonne che indicano il numero della carta personalità, il suo corrispondente valore di Morale (Mor), l'arma (Wpn) ed il numero di Punti Valore (Pts);

b) nella prima fila in alto ci sono le lettere degli scenari (da A ad X) con una minuscola accanto per il caso in cui lo scenario scelto vede la Nazionalità in attacco (a) o difesa (d); una terza lettera corrisponde alla Nazionalità opposta in quello scenario es. FaJ/FdG significa che nello scenario F la Nazionalità é attaccante se contro Giapponesi (J), in difesa contro Tedeschi (G);

c) nell'ultima fila in basso il totale di Punti Valore di ogni Squadra per ogni scenario;

d) S per Squad Leader, AS per Assistent Squad Leader, X per "presente nello scenario", R per "Riserva nello scenario".

Le regole sul deserto possono essere o meno usate, a seconda dell'ambientazione dello scenario, così come il possesso di armi Anticarro (21.11). Negli scenari DYO le armi Anticarro sono limitate ad un massimo di 1 per ciascuna Squadra di Americani, Inglesi e Francesi, 2 per l'Asse e 3 per i Russi. Le Radio non sono considerate armi Anticarro. Nessuna Squadra può mai avere più di una Carica da Demolizione. I Cannoni da Fanteria non rientrano in questi limiti.

53.2 Rinforzi casuali

La seguente tabella integra quella precedente (48.3) per l'inserimento tra i Rinforzi Casuali delle unità Italiane e Francesi.

| RN | Francesi | Italiani |
|---|---|---|
| **0** | Cecchino | Cecchino |
| **1** | 10,11 | 8, 17 |
| **2** | 12, 15, 23 | 18, 19, 20 |
| **3** | 16, 24, 17, * | 22, 23, 24,* |
| **4** | 18, 22, 19, 20, * | 22, 18, 17, 23, * |
| **5** | 35 | 31 |
| **6** | 31 | 33 |