Up Front –Montagna

Versione GENERAL modificata

NB: i riferimenti alle regole base sono tra parentesi quadre, quelli relativi a questa espansione tra parentesi tonde.

1. La guerra in montagna

Le seguenti regole consentono di giocare UP FRONT trasferendo i suoi Scenari su territorio montuoso. Ciò comporta, per la localizzazione della posizione di un gruppo, non solo la necessità di un Raggio Relativo (RR) ma anche quello di una Elevazione Relativa (ER), determinata dalla diversa elevazione dei vari gruppi.

2. Livelli di Elevazione (LE)

Nel gioco si considerano 5 LE, indicati con numeri da zero a 4. Il LE zero rappresenta il livello del suolo, LE 4 la quota più alta. I diversi LE vengono indicati da carte terreno particolari, dette Carte Elevazione (CE), come indicato alla (2.0) ed a pagina 28 delle regole inglesi di espansione. Le CE vanno giocate (e poste) separate dalle carte azione di posizione e movimento, sotto il segnalino di identificazione del gruppo che si trova a quel LE. Quando un gruppo cambia LE si sostituisce la CE del gruppo con quella del LE al quale il gruppo si sposta. Quando un gruppo è a LE zero non si usa alcuna CE per indicare la sua situazione.

I diversi LE possono dare origine a modificatori al fuoco in entrata nel (o uscita dal) terreno cumulativi con gli altri che possano essere in effetto.

3. Tipi di elevazione

Le carte terreno usate come CE cambiano il loro significato, essendo assegnate ad un gruppo non per dargli una posizione particolare ma per specificare il suo LE. Le altre carte non specificate come CE mantengono il loro effetto. In particolare, la Boscaglia può essere considerata anche roccia irregolare ed il Muro come rilievo sporgente. In alcuni Scenari le carte Bosco possono essere Carte Inutili.

3.1 Colline e Paludi

Vengono usate per rappresentare il LE 1, ma le Paludi possono essere giocate come tali se a LE zero.

3.2 Edifici -2

Rappresentano il LE 2.

3.3 Edifici -3

Rappresentano il LE 3.

3.4 Casa Matta

Rappresenta il LE 4. In alcuni Scenari è precisato essere una Casa Matta, ed in tal caso non c'è il LE 4.

3.5 Fiume

Rappresenta un terreno inattraversabile (un crepaccio, ecc.). Giocata (e scartata) su un gruppo rimuove l'ultima carta Movimento giocata su di esso.

4. Preparazione della partita

Durante la Fase di Piazzamento Iniziale un giocatore può giocare i terreni su gruppi propri o avversari non solo sulla loro posizione ma anche come CE (11.0).

5. Azioni

I seguenti capitoli precisano le variazioni alle regole base.

5.1 Cambio di LE

Per aumentare il LE di un gruppo questo deve avere almeno una carta Movimento Laterale (che può essere usata contemporaneamente per un Trasferimento Laterale di Gruppo o un Fuoco dai Fianchi): a questo punto il giocatore gioca la CE e contemporaneamente scartare una carta Movimento.

Per ridurre il LE di un gruppo si agisce come per l'aumento di LE ma senza bisogno di scartare la carta Movimento, semplicemente si gioca la CE corrispondente al LE inferiore.

Se un gruppo che sta cambiando LE riceve una carta Campo Minato o la procedura di cambio LE è cancellata, mentre un Filo Spinato si limita ad interromperla.

5.2 Movimento

Il Movimento allo stesso LE si effettua normalmente con le carte che non sono CE. Un gruppo è in posizione di Blocco rispetto a quello omonimo avversario anche se si trova a diverso LE.

5.3 LE 4

Rappresenta il posto più alto raggiungibile, di solito la cima di una montagna. Esso è in genere uno spazio ristretto e come tale limita il movimento dei gruppi che lo occupano: oltre a non poter salire ulteriormente in esso non si può cambiare nota di raggio nè terreno, anche se si possono giocare carte Movimento per rimuovere carte Filo Spinato e Campo Minato.

5.4 Trasferimenti individuali

Due gruppi possono effettuare trasferimenti individuali solo se sono agli stessi LE e nota di raggio.

5.5 Rinforzi

I Rinforzi possono entrare in gioco a qualsiasi LE compreso tra zero e quello più alto occupato in quel momento da un proprio gruppo. Però per poterli fare entrare in gioco il giocatore deve accompagnare l'ingresso anche con la giocata di una carta LE corrispondente a quello in cui essi entrano (ovviamente a LE zero la carta non serve), carta LE che rimane in gioco per quei Rinforzi ad indicare la loro posizione assieme alla nota di raggio (2.0) Se il giocatore vuole poi far entrare il gruppo in un particolare tipo di terreno deve giocare la carta corrispondente ad esso assieme a tutte le altre giocate per entrare (Movimento) e posizionarsi in quota (carta LE), ed ad una carta Nascosto (che verrà scartata con quella Movimento).

6. Fuoco

6.1 LE relativo

La differenza di LE tra unità avversarie è calcolata sottraendo il LE più basso da quello più alto. Se tale differenza è 2 o più la distanza tra le unità aumenta di 1 (e così il RR). Tale modifica è cumulativa anche a quella dovuta alla distanza laterale [5.61].

6.2 Modificatori difensivi da LE

Un gruppo che riceva il fuoco da una LE più bassa ottiene un modificatore negativo pari alla LE relativa (6.1) - non alla distanza - cumulativo con ogni altro modificatore. Quindi un gruppo che riceva fuoco da 3 LE inferiori ha un –3 cumulativo con quello

Un gruppo che riceva il fuoco da un LE pari o superiore non ha modificatori difensivi supplementari.

6.3 Fuoco dall'alto

Un gruppo che effettua il fuoco contro un gruppo a LE inferiore aggiunge +1 supplementare alla sua FS, ma non contro Casamatta. Il modificatore si applica una sola volta indipendentemente dalla LE relativa.

6.4 Difesa contro fuoco di cannoni

Se un cannone di AFV o IG spara contro un gruppo a LE superiore il colpo è mancato con un RN rosso di risoluzione (e se a segno applica i modificatori indicati qui sopra al 6.2).

6.5 Artiglieria

Tutti gli attacchi di Artiglieria hanno il loro To Hit ridotto di 1 con un RN nero da 1 a 6. L'uso di carte Nascosto consente di penalizzare ulteriormente il To Hit del suo valore di modificatore. la Forze di Fuoco non è ridotta per la differenza di LE, altri modificatori sono invece applicabili.

6.6 Gola

Un gruppo in una Gola può far fuoco, con un'arma che non sia un Mortaio, contro (o subirlo da) un gruppo che sia ad LE superiore al proprio, ma non su un gruppo che sia a LE pari o inferiore a meno che non sia a RR5. Tutte le altre regole sulla Gola si applicano normalmente.

6.7 Campo Minato

I LE non modificano in alcun modo gli attacchi di un Campo Miinato.

6.8 Infiltrazione e, Corpo a Corpo

Le unità a RR5 possono infiltrarsi ed andare in CC solo se allo stesso LE o ad un LE di differenza. Infiltrarsi da un LE inferiore comporta uno spostamento a destra della colonna di Infiltrazione.

In caso di differente LE gli attacchi in Corpo a Corpo sono modificati : chi è a LE superiore ottiene un +1 al CCV, chi è al LE inferiore un –1 al CCV.

I Lanciafiamme non possono essere usati contro unità a LE superiore.

7. AFV

Gli AFV seguono le normali regole, con le eccezioni previste nei successivi capitoli.

7.1 Impraticabilità dei LE

Gli AFV possono muoversi solo a LE zero, e non possono mai cambiare LE durante la partita: si ritiene infatti che ogni terreno a livello superiore a quello del suolo sia praticamente impraticabile per un AFV.

7.2 Fuoco dall'alto

Quando un AFV subisce il fuoco di un Cannone da LE 2 o più applica il proprio valore di corazzatura laterale, il cui spessore equivale alla corazzatura superiore, più sottile di quella anteriore.

7.3 Cannoni d'Assalto

Quando un tale AFV è impantanato o immobilizzato (a LE zero, vedi sopra 7.2) può sparare con il proprio cannone solo estraendo un RN nero, ed anche in quel caso sottrae 2 al proprio To Hit. Queste penalità esprimono la difficoltà di manovrare a causa del limitato brandeggio, ed alle linee di cresta che ostacolano il fuoco.

8. Cannoni di Fanteria (IG)

Essi possono iniziare il gioco a qualsiasi LE purchè il giocatore abbia a sua disposizione la corrispondente carta LE durante il piazzamento iniiziale dei terreni. Una volta disposto, un IG non può essere mai spostato per il resto della partita: infatti, anche se sarebbe possibile farlo, il tempo necessario allo spostamento aumentato dalla situazione di combattimento esulerebbe dai limiti di gioco.

9. Topografia

Non tutti i "tipi" di montagna sono uguali, ed a seconda della geografia nella quale lo Scenario è ambientato si avranno ulteriori regole particolari.

9.1 Rocciosa

Tutte le carte Bosco sono da considerare inutili per entrambi i giocatori.

9.2 Boscosa

Nessuna carta Terreno è inutile. I tentativi di Trinceramento riescono con un RN = 0 (qualsiasi colore). Si applica solo nel teatro europeo.

9.3 Jungla

Si applicano le apposite regole [47]. Nessuna carta Terreno è inutile. I tentativi di Trinceramento riescono con un RN = 0 (qualsiasi colore). Si applica solo nel teatro del Pacifico.

10. Condizioni Ambientali

10.1 Dry (Secco)

La normale condizione degli Scenari base.

10.2 Frozen (Gelo)

Condizione di freddo estremo per la quale si usano le regole di Cold War. Ogni tentativo di trinceramento riesce solo con un RN 5 - 6 (qualsiasi colore). Tutte le armi si inceppano con un valore di 1 inferiore ai valori normali, ed invece le riparazioni con un valore di 1 superiore.

10.3 Mud (Fango)

Prima di poter giocare una carta Movimento che modifichi la nota di raggio di un gruppo bisogna per esso giocare prima una carta Movimento in modo laterale. Quando si cambia LE la seconda carta Movimento deve essere anche un RN nero. I trinceramenti riescono con un RN = 2 (qualsiasi colore) se in terreno roccioso (9.1), e con un RN = 1 (qualsiasi colore) su ogni altro tipo topografico. La Forza di Fuoco non incasellata (Esplosiva o HE) di cannoni viene ridotta di 1. Gli AFV devono controllare per l'impantanamento non solo per ogni carta Terreno ma anche per ogni carta Movimento per essi giocata.

10.4 Deep Snow (Neve Alta)

Si applicano le regole di Cold War. Le regole sono le stesse che per il Fango (10.3), salvo che i tentativi di Trinceramento riescono con un RN inferiore di 1 (cioè più semplicemente). Inoltre i giocatori, al termine di ogni mazzo, pescare un RN e se estraggono un 6 rosso si ha una valanga ed il gioco è immediatamente concluso.

10.5 Light (Condizioni di Lieve Difficoltà)

Si tratta di situazioni di modesta pioggia o neve cadente, nebbia ecc. Ogni Forza di Fuoco ed ogni numero To Hit subisce una penalità di -1.

10.6 Heavy (Condizioni di Notevole Difficoltà)

Si tratta di situazioni di nubifragio, tempesta di neve, nebbia molto densa ecc. Ogni Forza di Fuoco ed ogni numero To Hit subisce una penalità di -2.

11. Scenari

Non tutti gli Scenari base sono adatti alla guerra in montagna. Sono quindi esclusi gli Scenari B e G perchè si svolgono in Città, e quello R che richiede un lancio con il paracadute (troppo pericoloso da effettuare in montagna).

In tutti gli altri Scenari sono sufficienti alcune regole speciali e correzioni al mazzo di carte Azione. Le modifiche qui indicate poi devono tenere conto della Topografia (9.0) e delle Condizioni Ambientali (10.0), oltre a potersi applicare prestabiliti eventi speciali. In tutti gli Scenari la Casamatta è considerato una carta LE 4 (3.4) a meno che le RSS non dicano diversamente.

Quando le Condizioni di Vittoria (CV) richiedono l'occupazione di un terreno che riduca la Forza di Fuoco di attacchi contro il gruppo che lo occupa, un LE superiore (6.2) non potrà essere usato per soddisfare tali CV, ma sarà necessario che il gruppo sia in un terreno con protezione o in trincea.

A) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

C) La prima carta Fiume pescata come RN/RPN viene scartata. RSS = la Casamatta non corrisponde ad un LE 4. Il difensore deve piazzare, all'inizio del gioco, una carta LE dalla sua mano sul proprio gruppo B, oltre alla Casamatta: se non ne ha in mano estrae carte dal mazzo usando la prima LE che scopre (rimescolando a fine operazione). Le carte Palude non sono carte inutili.

D) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

E) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

F) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

H) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. Il difensore inoltre piazza una carta LE come vuole, all'inizio del gioco. Se non ne ha in mano estrae carte dal mazzo usando la prima LE che scopre (rimescolando a fine operazione).

I) Nessuna carta rimossa. RSS = si usano le regole sui Partigiani [12.2].

J) Nessuna carta rimossa. RSS = nessuna.

K) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. Se si gioca una seconda partita i gruppi di ciascun giocatore possono utilizzare all'inizio del gioco i LE che avevano al termine della prima. Entrambi possono inoltre usare nuove carte LE , piazzandole all'inizio di questa seconda partita dalla propria mano: se non ne hanno in mano estraggono carte dal mazzo usando alternativamente quelle man mano scoperte (rimescolando a fine operazione).

L) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. Il difensore inoltre piazza una o più carte LE come vuole, all'inizio del gioco, ma solo su propri gruppi. Se non ne ha in mano estrae carte dal mazzo usando le carte LE che scopre, fino a quando serve (rimescolando a fine operazione).

M) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. Si usa solo con la Topografia Rocciosa (9.1).

N) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. Si usa solo con la Topografia Jungla (9.3).

O) Nessuna carta rimossa. RSS = la Casamatta non corrisponde ad un LE 4. Il difensore deve piazzare, all'inizio del gioco, una carta LE dalla sua mano sul proprio gruppo B, oltre alla Casamatta: se non ne ha in mano estrae carte dal mazzo usando la prima LE che scopre (rimescolando a fine operazione).

P) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

Q) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

S) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. Il difensore inoltre piazza una o più carte LE come vuole, all'inizio del gioco, ma solo su propri gruppi. Se non ne ha in mano estrae carte dal mazzo usando le carte LE che scopre, fino a quando serve (rimescolando a fine operazione).

T) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

U) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

V) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. L'attaccante inoltre piazza una o più carte LE come vuole, all'inizio del gioco, ma solo su propri gruppi. Se non ne ha in mano estrae carte dal mazzo usando le carte LE che scopre, fino a quando serve (rimescolando a fine operazione). Il difensore inizia con tutti i suoi gruppi a LE zero.

W) Nessuna carta rimossa. RSS = le carte Campo Minato sono inutili. Il difensore inoltre piazza una o più carte LE come vuole, all'inizio del gioco, ma solo su propri gruppi. Se non ne ha in mano estrae carte dal mazzo usando le carte LE che scopre, fino a quando serve (rimescolando a fine operazione).

X) Nessuna carta rimossa, neppure se indicato dalle regole sulla Topografia. RSS = le carte Campo Minato sono inutili.

12. Tipo di Unità

12.1 Truppe di Montagna

Sono soldati addestrati specificamente al combattimento in montagna. Tutte le principali Nazioni belligeranti erano dotati di questo tipo di truppe, considerate di Elite, ed in

Condizioni Ambientali di Gelo (10.2) non applicano le penalità speciali relative al malfunzionamento ed alla riparazione delle armi.

Quando cambiano LE, le Truppe di Montagna possono usare una sola carta Movimento (invece di 2), purchè con RN nero, e non sono obbligate a cambiare LE dopo aver giocato tali carte. Però se le Condizioni Ambientali prevedono Fango o Neve Alta anche le Truppe di Montagna devono cambiare LE come le altre truppe.

Negli Scenari DYO in montagna, se un giocatore acquista truppe di Elite esse sono le speciali Truppe di Montagna solo se estrae un RN nero, se invece è rosso esse sono semplicemente di Elite ma non dotate delle capacità speciali delle Truppe di Montagna.

Per una correttezza storica, le truppe di Montagna sono disponibili solo nei seguenti periodi e per le seguenti Nazionalità:

a) per tutta la guerra presso Germania, Italia, Francia (anche Vichy), Grecia, Gran Bretagna, Giappone, Jugoslavia, Norvegia, Slovenia, Romania e Cina (Nazionalista e Comunista).

b) dalla seconda metà del 1943: USA ed URSS.

12.2 Partigiani

Quando si gioca lo Scenario "I" i Partigiani hanno il vantaggio di Movimento della 12.1 (una sola carta Movimento con RN nero invece di due).