Up Front – Terreni alternativi

Versione 1.2

0. Generalità

I campi su cui si svolsero le battaglie della 2a Guerra Mondiale furono i più disparati: dalle rovine di Stalingrado alle sabbie del passo di Kasserine, alla jungla di Iwo Jima alle montagne della Linea Gotica. Per simulare tutto ciò in maniera più adeguata in Up Front si utilizzano mazzi direttamente composti di differenti carte Terreno rispetto a quelle del gioco base.

Nei successivi capitoli sono spiegate le funzioni delle nuove carte e le regole che si applicano in quel particolare tipo di terreno. Uno scenario così può essere generico o precisare su quale tipo di terreno si svolge e quale mazzo e regole andranno utilizzati.

1. Deserto

Nell'espansione Desert War sono riportatele regole speciali per le battaglie nel Deserto.

1.1 Escarpment (Scarpate)

È un terreno con TEM –2 o –3 nel quale non è possibile tentare il trinceramento e i Veicoli non possono entrare.

1.2 Wadi (Letto di Fiume)

È analogo al Fiume ma non richiede due carte Movimento per uscire (solo una giocata lateralmente) e i Veicoli devono controllare per l'Impantanamento.

1.3 Dune (Duna)

E più o meno equivalente alla Collina (+1 al Fuoco in uscita e –1 in entrata purchè non da altra Duna). Il trinceramento riesce solo con un RN 1 nero.

1.4 Soft Sands (Sabbie Mobili)

È analogo alla Palude, non è rifiutabile, ha TEM zero, non consente il trinceramento, applica un –1 a tutti gli attacchi HE (Mortaio, Artiglieria, Ordinanza). I Veicoli che entrano rischiano l'Impantanamento con uno spostamento di due colonne verso destra.

1.5 Oasis

L'Oasi ha le stesse caratteristiche di un Bosco (-2 TEM non applicabile a Fuoco di Mortaio, Infiltrazione con spostamento di una colonna a sinistra, Test di Impantanamento per i Veicoli che entrano o fanno Travolgere, Uscita dei Veicoli con Movimento laterale). Comunque una volta giocata si deve estrarre un RN, se è rosso si trattava di un Miraggio e la carta viene girata e giocata come Terreno Aperto.

1.6 Sangar

Sostituisce la Casamatta, della quale ha le stesse caratteristiche a parte una TEM che diventa –2 contro Mortaio/Artiglieria/Ordinanza.

2. Jungla

Nell'espansione Banzai sono riportatele regole speciali per le battaglie nella Jungla.

2.1 Jungla

Le carte Jungla hanno le stesse caratteristiche delle carte Bosco. Alcune hann un modificatore migliore (-3 invece di –2) e rappresentano aree di Jungla folta. Il Modificatore non si applica al Fuoco di Mortaio. L'Infiltrazione da Jungla crea uno spostamento di colonna verso sinistra. Un Veicolo che entra in Jungla (anche per Travolgere) deve fare un Test di Impantanamento e comunque l'uscita avviene solo pert movimento laterale.

2.2 Bamboo

Ha una TEM –1 (non applicabile contro Mortai/Artiglieria/Ordinanza). Il Trinceramento è NA. Non può essere piazzato su carte Movimento Retrograde o Laterali. L'infiltrazione da Bamboo avviene con spostamento di due colonne a sinistra. L'infiltrazione in Bamboo avviene con due colonne a destra.

2.3 Kunai

Si tratta di erba molto alta, ha le stesse caratteristiche della Boscaglia tranne che non dà TEM contro Mortai/Artiglieria/Ordinanza e che i Veicoli che entrano non fanno Bog.

2.4 Panjis

È una Fortificazione in legno, ha una TEM –3, può essere occupata da un massimo di 3 Carte Personalità (non Cannoni né Veicoli). Infiltrarsi da Panjis sposta di una colonna a sinistra. Non consente l'uso di Mortaio.

2.5 Rice Pads (Campi di Riso)

Hanno caratteristiche simili alle Paludi del gioco base (-1 per chi fa fuoco dalla Risaia, -1 per chi spara contro la Risaia). I Veicoli possono entrarvi ma tutte le unità possono uscirne solo con una carta Movimento laterale.

3. Città

Per effettuare una partita ambientata in una grossa città (Stalingrado, Berlino ecc.) si applicano le seguenti carte Terreno e regole.

3.1 Vicolo (Alleyways)

Sono piccole strade strette capaci di proteggere parzialmente il movimento di fanteria. Applica una TEM –2 escluso contro il Fuoco di Mortaio, sposta di una colonna a sinistra l'Infiltrazione, i Veicoli che entrano/travolgono devono testare per l'Impantanamento ed uscire solo con movimento laterale. In pratica equivalente ad un Bosco.

3.2 Trincee (Trenches)

Sono passaggi completamente protetti per la fanteria. Hanno le stesse regole dei Fossati.

3.3 Siepi (Hedges)

Hanno una TEM –1, l'Infiltrazione avviene con uno spostamento di due colonne a sinistra. In pratica una Boscaglia.

3.4 Canale (Waterway)

Si tratta di canali di transito dell'acqua, non sono larghi e profondi quanto un piccolo fiume e quindi non richiedono GUADO. Non possono essere rifiutati, applicano un –1 al Fuoco in uscita ed una TEM zero, i veicoli che entrano rischiano l'impantanamento ma non sono obbligati ad uscire con movimento laterale. Mortai, MMG e Cannoni di Fanteria non possono sparare dal Canale, ed il Panzerfaust applica un –1 alla Frequenza per Colpire (la riduce). Tutte le armi che richiedono un Equipaggio devono essere servite per poter sparare.

3.5 Rovine (Rubble)

Sono resti di edifici e crolli, con capacità protettiva ridotta, analoghi alle carte PALUDE(per uscire bisogna prima giocare una carta Movimento laterale e poi una seconda carta Movimento). AFV e IG non possono entrare. Mortai ed MMG non possono sparare dalla Rovina e le armi che richiedono Equipaggio devono essere servite per poter essere usate.

3.6 Tetti (Rooftops)

La fanteria può piazzarsidirettamente sui tetti delle case senza entrarvi, ed agire da essi come nella carta COLLINA. La grossa differenza è che essendo un tetto a livello elevato non ci si può entrare con un Cannone o Veicolo quindi la carta non può essere né giocata né scartata su un gruppo contenente un IG o un AFV.

3.7 Fognature

Gli Edifici –3 hanno ingressi alle fognature. Il movimento nelle fognature consente ad un Gruppo di spostarsi senza esporsi al fuoco ma lo espone ad altri rischi.

L'ingresso alle fognature richiede una ricerca come azione unica del Gruppo nel turno in un Edificio normale. La ricerca non può essere effettuata se il Gruppo ha una carta Filo Spinato su di esso, né se tutti gli uomini del Gruppo sono Inchiodati. La ricerca riesce estraendo un RN rosso, ed il giocatore pone un segnalino "Sewer/Fognatura" sulla carta Edificio: da quel momento potrà entrare nella fognatura quando vuole. La ricerca non può essere fatta da Gruppo in movimento, ed il segnalino Fognatura viene rimosso se il Gruppo muove allontanandosi dal terreno.

L'ingresso nella fognatura richiede che per il Gruppo si scarti una carta Movimento, quindi un Gruppo con unità Inchiodato non può entrarvi (a meno di non eliminare per abbandono le unità Inchiodato). In ogni caso un Cannone di Fanteria o un AFV non possono mai entrare nelle fogne, ed ogni arma che richieda Equipaggio deve essere completamente servita o dovrà essere abbandonata. Un Gruppo che entra nelle fogne rimuove ogni acquisizione da e verso di esso, così come ogni Infiltrazione. Quando il Gruppo entra nella fogna viene modificato il suo indicatore di raggio (se avanza o indietreggia), mentre la carta Terreno e l'indicatore Fogna restano in gioco. Eventuali carte Fumo giocate sull'Edificio sono rimosse.

Un Gruppo entra in una fognature completamente: non si possono inviare solo parti di Gruppo in essa.

All'inizio di ogni turno successivo del giocatore, ciascuna unità di un proprio Gruppo in una fogna deve effettuare uno speciale Test Morale: tutti i numeri rossi contano come valori negativi (quindi di solito fanno superare il test). Tale test non conta come azione del Gruppo. Un uomo che fallisce il test diviene Inchiodato, un uomo Inchiodato che fallisce il test va in Rotta, non è mai KIA o Berserk (quindi si ignora il risultato della colonna "0r" del RPN). Su un Gruppo in una fogna non possono essere giocate carte Fumo né Campo Minato o Cecchino.

Un Gruppo in una fogna non può sparare contro alcun altro Gruppo (neanche ad uno che si trovi nella fognatura) né essere bersaglio di fuoco. Gruppi opposti o adiacenti che siano nella fognatura possono tentare di infiltrarsi come se fossero a RR5, ma solo per andare a combattere in Corpo a Corpo. La procedura di Infiltrazione e Corpo a Corpo è quella normale, ma si ha uno spostamento di 3 colonne a destra per tutti i tentativi di Infiltrazione in e da qualsiasi Gruppo nelle fogne.

Un Gruppo nelle fogne può giocare carte Recupero, Eroe, carte Movimento (se ha unità Inchiodate deve prima recuperarle o eliminarle volontariamente) per rimuovere Filo Spinato o per uscire, carte Nascosto per modificare i tentativi di Infiltrazione o i Corpo a Corpo. Un Gruppo nelle fogne non può tentare di riparare armi, recuperare armi o scambiarle, cambiare Equipaggio (se un uomo di Equipaggio va in Rotta si perde la possibilità di usare l'arma con Equipaggio ma si conserva l'arma), cambiare l'ordine del Gruppo, tentare trasferimenti ecc.

Per uscire dalla fogna si deve scartare una carta Movimento per il Gruppo, ed esso riemerge sulla stessa carta Edificio che ha in gioco in quel momento. Le carte Filo Spinato giocate sul Gruppo impediscono che si possa giocare la carta Movimento per l'uscita e richiedono la rimozione con le solite regole: la carta Movimento giocata per rimuovere il Filo Spinato non può essere usata anche per l'uscita. Sul Gruppo che emerge può essere giocata (e rimossa dal gioco immediatamente) una carta Minefield come speciale reazione: tale carta viene risolta come "Booby trap" (vedi anche 2.2) ma agisce solo su un uomo del Gruppo (stabilito con RPN. Dato che un Gruppo con un uomo Inchiodato non può giocare carte Movimento tale Gruppo può uscire dalle fognature solo se recupera gli uomini Inchiodato o se li abbandona.

Quando il Gruppo esce dalla fogna, il segnalino Sewer/Fognatura viene rimosso. Un Gruppo non può entrare in una Fognatura se è ad un RR5 con un gruppo nemico con la stessa identità, cioè non può riemergere "al di là" della posizione di un Gruppo opposto.

4. Extraurbano

Queste regole consentono di giocare una partita ambientata in un'area lontana da ogni centro abitato, dalla profonda campagna ucraina al bocage di Normandia. Per farlo semplicemente si sostituiscono alcune carte con i Terreni Extraurbani (3.2).

4.1 Hedges (Siepi)

Hanno una TEM –1, l'Infiltrazione avviene con uno spostamento di due colonne a sinistra. In pratica una Boscaglia.

4.2 Wheatfield (Campo di Grano)

La carta Campo di Grano si usa al posto della carta Edificio –2 n° 58. Ha le stesse regole delle carte Boscaglia a parte le seguenti particolarità:

- non c'è effetto negativo per gli AFV che vi entrano (es. Overrun);
- il tentativo di Infiltrazione si risolve con uno spostamento a sinistra di 1 sola colonna.

4.3 Orchard (Frutteto)

La carta Frutteto si usa al posto della carta Edificio –3 n° 95. Ha le stesse regole della carta Bosco a parte la loro TEM che è – 1.

4.4 Graveyard (Cimitero)

La carta Cimitero si usa al posto della carta Edificio –3 n° 71. Ha le stesse regole delle carte Boscaglia a parte le seguenti particolarità:

- non consente il trinceramento;
- ha una TEM – 2.

4.5 Crag (Dirupo)

La carta Dirupo si usa al posto della carta Edificio –3 n° 143. Ha le stesse regole delle carte Brush a parte le seguenti particolarità:

- non consente il trinceramento;
- ha una TEM – 2;
- un AFV non può entrare in Dirupo (né si può giocare questa carta su un AFV).

Carta	TEM	Effetto
Siepe	0/-1*	* = si applica solo al fuoco da un Gruppo Opposto. OVR: Open Turret 6 rosso Immobilizzato, 5 rosso Eliminato; Altri: 6 Immobilizzato. Se il Gruppo è Accerchiato non si applica nessuna TEM.
Cimitero	-2	OVR: Open Turret 6 rosso Immobilizzato, 5 rosso Eliminato; Altri: 6 Immobilizzato. Infiltrazione dal Terreno: 2 colonne a sinistra. Non ci si può trincerare.
Frutteto	-1*	La TEM non si applica per fuoco di Mortaio e Artiglieria fuori mappa. Infiltrazione dal Terreno: 1 colonna a sinistra. Gli AFV che entrano o fanno OVR devono fare il controllo di Impantanamento. Gli AFV escono con carta Movimento laterale. OVR: Open Turret 6 rosso Immobilizzato, 5 rosso Eliminato; Altri: 6 Immobilizzato.
Campo di Grano	-2*	La TEM non si applica per fuoco di Mortaio, Artiglieria fuori mappa ed Ordinanza. Gli AFV non devono fare il Bog check. Infiltrazione dal Terreno: 1 colonna a sinistra.
Dirupo	-1	AFV/IG non possono entrare o ricevere questo terreno. Non ci si può trincerare. Non si possono giocare carte Nascosto.
Incendio	NA	Automatico se in presenza di Fumo o associato ad attacco con Lanciafiamme. Per Ordnance/Artillery or Armi Portatili anticarro (escluso ATR) vedere Tabella Incendio.

4. Incendio

4.1 Sviluppo di un incendio per effetto di un attacco

Il fuoco di ogni arma esplosiva/incendiaria può dar fuoco ad un Terreno costringendo gli occupanti a subire danni supplementari, riuscire a spegnerlo o abbandonarlo.

Si può avere un incendio ogni volta che uno dei seguenti Terreni (Edificio con TEM –2, Bosco, Boscaglia, Jungla, Oasi, Frutteto, Siepe, Campo di grano) viene colpito (attacco andato a segno) da un'arma ad effetto esplosivo o incendiario. Dopo aver risolto l'attacco si estrae un RN e si consulta la seguente Tabella.

Arma	Edificio –2 Bosco Siepe	Boscaglia Campo di Grano Frutteto	Jungla	Oasi
Lanciafiamme	RN 0	RN 0	RN 1 nero	RN 2 nero
Carica da Demolizione/Ordinanza/Artiglieria	RN 1 nero	no	no	no
Baz/PzSk/PzF/ Mortaio	2 nero	no	no	no

Se il Terreno si incendia si piazzano sulla carta un segnalino Fuoco ed uno Fumo.

Si può sviluppare un incendio anche nel Terreno in cui si trova un uomo armato di FT che sia malfunzionante (estraendo un RN = 0 rosso) o che sia KIA (estraendo un RN = 0).

Un terreno in fiamme non può essere ulteriormente incendiato (cioè non si applicano mai due segnalini Fuoco o Fumo).

4.2 Spegnimento

Un Gruppo può cercare di spegnere un incendio come unica azione del Gruppo estraendo un RN 0 di qualsiasi colore, ma solo se non ha carte Movimento giocate sul Terreno in fiamme. Se l'incendio viene spento il segnalino Fuoco viene rimosso ed il Terreno non è più in fiamme.

4.3 Effetti di un incendio

Un Gruppo può evitare gli effetti di un incendio spostandosi dal Terreno incendiato. Ciò si ha se sulla carta Terreno c'è una carta Movimento in avanti/indietro/laterale, anche se tale carta era già presente nel momento in cui si è sviluppato l'incendio. Un Gruppo subisce gli effetti di un incendio del Terreno solo se si trova, al termine del proprio turno, su un Terreno incendiato in assenza di carte Movimento giocate.

Un Gruppo che subisca gli effetti di un incendio viene da questo attaccato a fine turno con un valore di Fuoco = 4, indipendentemente dal colore, senza applicare alcun modificatore.

4.4 Diffusione del fuoco

Una carta Brezza estratta non spegne il fuoco, anzi lo alimenta. Se è presente, nel momento in cui si estrae la carta Brezza, un Terreno incendiabile adiacente a quello in fiamme, allo stesso raggio, oppure opposto (o adiacente) a RR5, si può avere l'estensione dell'incendio anche di quel Terreno. Ciò si verifica se si estrae un RN = 0 rosso. Questa estrazione si effettua per ogni Terreno si trovi nelle stesse condizioni allo stesso momento. Se l'estrazione prevede che il Terreno si può incendiare si segue la solita procedura (estrazione RN per incendio di un Terreno) usando i valori in Tabella per il Lanciafiamme.

4.5 Fine dell'incendio

Se un Gruppo abbandona definitivamente un Terreno (passando su un altro Terreno o giocando due carte Movimento consecutive) oltre al Terreno si scartano i segnalini Fuoco e Fumo.

4.6 Carta Incendio (Burning)

La carta Incendio si usa al posto della carta Campo Minato n° 141. Si può giocare gratuitamente, non costituendo un'azione, provocando automaticamente l'incendio (senza dover estrarre alcun RN) se giocata in seguito a Fuoco di Lanciafiamme o su un terreno con almeno una carta o segnalino Fumo. Richiede invece l'estrazione di un RN rosso dopo fuoco di Artiglieria, Ordinanza (non boxed), ed armi anticarro (escluso ATR).

5.0 Montagna (versione semplificata)

Per effettuare una partita ambientata su una Montagna (Carpazi, Alpi ecc.) si applicano le seguenti regole:

a) Si sostituiscono alcune carte Edificio con i Terreni Montuosi;
b) Non ci si può trincerare;

Le carte Edificio – 3 rappresentano edifici in pietra, più rari in montagna degli edifici in legno, rappresentati dalle carte Edificio – 2. Alcune carte Edificio (tre Edifici –3 e due –2) vengono sostituiti con le carte Collina con il numero d'ordine corrispondente.

Prima di iniziare, se lo Scenario già non lo prevede, si estrae un RPN (indipendentemente dal colore) sulla colonna "4" che rappresenta il LA (5.2) massimo raggiungibile nello Scenario da IG e AFV.

5.1 Livelli di Altitudine (LA)

Nel gioco ci sono 5 LA, indicati con numeri da 1 a 4 (non si usa alcun segnalino per il LA 0). Per salire ad un LA superiore si deve giocare una carta Collina sul Gruppo, come terreno. Per scendere ad un LA inferiore si deve giocare una carta Movimento laterale con RN rosso sul terreno (può essere contemporaneamente usata per ottenere il Flanking, per guadare, ma non deve essere temporanea come per rimuovere Filo Spinato). Ogni volta che un Gruppo cambia LA si piazza un adatto segnalino indicatore.

Unità che si trovano a diversi LA non possono effettuare Trasferimenti Laterali (individuali e di Gruppo) o ricevere bonus protettivi (es. AFV allo stesso raggio). Tentativi di Infiltrazione e CC possono avvenire solo tra Gruppi allo stesso LA; un Gruppo infiltrato che cambi LA non fa perdere lo status di Infiltratore sino a che non viene giocato un Terreno o un altro Movimento su tale Gruppo infiltrato, anche se il movimento impedisce il CC.

Le regole sul bonus al fuoco e la protezione della Hill vengono annullate. Un Gruppo ha, su ogni terreno a qualsiasi LA:

- un bonus al fuoco di +1 per ogni LA di differenza rispetto al Gruppo bersaglio più in basso, oppure
- una penalità di –1 per ogni LA di differenza rispetto al Gruppo bersaglio più in alto.

Nel piazzamento iniziale dei Terreni è possibile per un giocatore giocare contemporaneamente (cioè come un unico piazzamento) più Colline su di uno stesso Gruppo, lasciandone una sola ma ottenendo un incremento in LA, pari al numero di Colline giocate, rispetto a quello stabilito dallo Scenario.

Nel calcolo dei PV per l'aggressività si moltiplica il valore ottenuto da ogni Gruppo per il LA del Gruppo più in basso (cioè il LA più piccolo) tra quelli occupati dai Gruppi del giocatore considerato.