1. INTRODUZIONE

Le regole vengono presentate in un formato con istruzioni programmate, così i giocatori non devono leggere l'intero libro per iniziare e giocare. In vari punti del libro delle regole ti sarà detto di smettere di leggere e di provare uno specifico scenario che usa le regole che hai letto fino e quel punto. Dopo averci giocato quanto basta per sentirti a tuo agio con i meccanismi di gioco presentati fino e quel punto, devi andare avanti per imparare di più sul sistema di interazione usato in Up Front. Sentiti libero di ritornare agli scenari precedenti e di giocarci con le regole avanzate. Pure quello presentato per primo è un'esperienza completamente differente quando è giocato usando tutti gli effetti dell'intero sistema di gioco. Quando leggerai per la prima volta queste regole troverai frequenti riferimenti tra parentesi e sezioni o termini che non sono stati ancora definiti. Per la maggior parte, devono essere ignorati durante la lettura iniziale, a meno che il lettore non abbia una questione specifica relativamente all'affermazione fatta nella frase. In ogni caso non sono necessari per giocare a quel corrente livello, e comunque faranno più avanti la loro apparizione nelle regole.

2. LE CARTE

2.1 Ci sono due tipi di carte nel gioco. Quelle di dimensioni regolamentari che creano il flusso del gioco sono chiamate carte azione (Action cards). Le altre rappresentano gli uomini ed i veicoli di combattimento che si cimentano nelle battaglie della seconda guerra mondiale, e vengono chiamate carte Personalità (Personality cards). Le forze di un giocatore sono composte da certe carte Personalità che combattono ed attaccano mediante l'interazione delle carte Azione.

2.2 Ogni carta Azione contiene un'illustrazione ed il nome della sua funzione, un modificatore o forza, e delle note a riguardo del suoi usi principali. Inoltre, ogni carta azione contiene un grande numero di colore rosso o nero compreso tra 0 e 6 nell'angolo superiore destro. Questo è il numero casuale (Random Number) che si usa per risolvere situazioni fortuite quando ne capita una, e non ha niente a che fare con il normale uso delle carte azione. In più ogni carta mostra una riga di 10 numeri neri e/o rossi stampati lungo la parte inferiore che indicano una certa posizione numerata (sono chiamati numeri di posizione casuale o Random Position Numbers) all'interno di un gruppo per interagire con una particolare azione. I numeri blu stampati direttamente sopra i numeri di posizione casuale sono usati solo per permettere di identificare rapidamente i numeri di posizione casuale in relazione con ogni altro. Sia i numeri casuali che i numeri di posizione casuale vengono ignorati eccetto quando si estrae una carta con il solo scopo di generare un numero casuale od una posizione casuale (vedi 14.6). Infine, ogni carta azione ha un piccolo numero blu chiamato numero di inventario (Inventory Number) nell'angolo superiore sinistro il cui scopo è solamente di dare ad ogni carta azione un'identità individuale nel caso che il possessore debba controllare se mancano delle carte. Ogni tipo di carta azione viene illustrato nella sezione delle regole che tratta specificatamente il suo uso.

2.21 AZIONI SEPARATE: Certe carte azione sono divise da una linea diagonale nera che separa due differenti azioni in funzione della nazionalità. Un giocatore può utilizzare queste carte solo per l'azione mostrata sul lato della stessa come indicato dal simbolo della nazionalità stampato da quella parte. Se la stessa nazionalità viene mostrata in entrambe le sezioni, la carta può essere usata per una qualsiasi delle azioni, ma non per entrambe.

[Esempio: la carta azione #162 può essere usata come una carta nascosto (Concealed) -1 da tutte e tre le nazionalità, ma come carta di movimento solo dai Russi. La carta azione #42 non ha una linea di diagonale e così può essere usata come una carta chiamata a raccolta (Rally) 2 da tutte e tre le nazionalità, ma come carta radio (Radio) solo dagli statunitensi o dai russi. La carta azione #52 può essere usata sia come una carta chiamata a raccolta 3 o come una carta radio tanto dagli statunitensi quanto dai tedeschi, e come una carta nascosto -2 solamente dal giocatore che tiene i russi.]

2.22 CARTA INUTILE: Ogni carta definita da uno scenario come inutilizzabile da uno od entrambi i giocatori viene considerata come una carta inutile (Cower Card) per quel giocatore. Una carta inutile non ha valore per il suo possessore (oltre che un uso invertito come carta di terreno aperto; vedi 8.1). Deve essere contata come parte delle carte del giocatore fino a quando non può' essere eliminata legalmente (4.3) in base alle capacità di scarico del giocatore.

[Esempio: la carta azione #130 è sempre una carta inutile per i russi, ma può essere usata come una carta fumo (Smoke) dagli statunitensi e dai tedeschi.]

2.3 Vi sono diversi tipi di carte personalità ma nel gioco base ci limitiamo a quelle che rappresentano un solo uomo. [Vedi il glossario per la spiegazione dei termini usati nell'esempio sul libro delle regole in inglese.]

2.4 Tutti gli scenari sono composti da sette componenti basiche: tipo, forze, composizione del mazzo d'azione, regole speciali. condizioni di vittoria, tempo limite, ed una dichiarazione su quale giocatore deve per primo formare i suoi gruppi, mettere il terreno ad iniziare a giocare. I giocatori devono ricordarsi che anche se molti scenari elencano le forze in campo per ciascuna della tre nazionalità presenti nel gioco, ogni scenario viene usualmente giocato da sole due nazionalità per volta; i tedeschi contro i russi o gli americani. Inoltre, ciascuno scenario che non descrive qualche tipo di combattimento in campo aperto, elencherà due forze per ogni giocatore: una da essere usata dal giocatore che si trova in attacco, l'altra da quello che è in difesa. Le forze difensive vengono mostrate all'interno di un rettangolo circondato da del filo spinato. Un giocatore non può mai usare entrambe le forze in uno scenario. Gli scenari con definite le forze difensive ed offensive hanno quattro differenti variazioni sullo stesso tema per volta; i combattimenti in campo aperto solamente due. Gli aggiustamenti al mazzo delle carte azione sono elencati dopo il simbolo delle carte sovrapposte. Il giocatore che deve per primo formare i suoi gruppi, mettere il terreno e giocare per primo viene indicato con il `simbolo "1st"; se dopo questo simbolo vi è una baionetta, significa che è chi attacca che deve giocare per primo; il campo spinato indica il gruppo in difesa. Il numero che segue la clessidra definisce le quantità di giochi completi attraverso il mazzo d'azione, ovvero il tempo limite.

3. PREPARARE IL GIOCO

3.1 I giocatori incominciano scegliendo uno scenario fra quelli disponibili o creandone uno loro stessi secondo le regole illustrate nella sezione 43. Le parti vengono scelte con ogni giocatore che prende le appropriate carte personalità mettendo da parte quelle rimanenti. La nota del tempo (Time Chit) viene messa (con il "Mazzo 1" a faccia in su) sul vassoio di scarto (Discard tray).

3.2 ll giocatore indicato dalla scenario come quello che deve iniziare per primo si siede dalla parte opposta del suo avversario e mette le sue carte personalità faccia in su davanti a lui divise in un numero di gruppi variante da due a quattro, ognuno contenente da due a dieci carte (eccezione: AFV e IG vedi 28.11). I gruppi devono essere separati in modo da poterli distinguere l'uno dall'altro. Ogni gruppo viene identificato muovendosi, da sinistra verso destra, come gruppo A, B, C e D. Il giocatore avversario ora forma i suoi gruppi, tentando di disporli il più direttamente possibile contro quelli del nemico. Un giocatore non può lasciare buchi nella sua disposizione: il suo primo gruppo deve essere il gruppo A, il secondo il gruppo B e così via. Per esempio, se il giocatore tedesco sceglie di avere due gruppi e quello statunitense tre, i gruppi americani A e B verranno disposti direttamente contro quelli tedeschi corrispondenti, con il gruppo statunitense C messo in parte a quello B senza confrontare in modo diretto

alcun gruppo tedesco. Una volta che il gioco ha inizio, questi gruppi possono essere cambiati solo per via di perdite durante il combattimento e di trasferimenti individuali da un gruppo all'altro (17.8, 20.8). anche se l'identità di un gruppo può cambiare (vedi 17.7). Ogni gruppo agisce indipendentemente da tutti gli altri durante il corso del gioco e tutte le carte azione messe su di un gruppo influiranno solamente sulle carte personalità di tale gruppo. Con questo e con le condizioni di vittoria dello scenario in mente, i giocatori devono scegliere la composizione di ogni gruppo ed il loro numero totale con attenzione.

3.3 Ogni uomo all'interno di un gruppo assume una posizione relativamente a tutti gli altri componenti. La personalità che in ogni gruppo occupa il posto più a sinistra si trova nella posizione "1". La carta personalità alla sua destra si trova nella posizione "2" e così via fino a 10 nel caso si tratti di un gruppo da dieci uomini. Questa posizione all'interno di un gruppo cambia ogni qual volta un uomo che occupa una posizione inferiore viene eliminato. Per esempio, se il secondo uomo in un gruppo da cinque viene eliminato, il terzo uomo assume la posizione 2, il quarta la posizione 3 ed il quinto la posizione 4. Gli uomini possono cambiare le loro posizioni all'interno di un gruppo durante il turno del giocatore ma deve essere la sola azione del gruppo per quel turno. Questo cambio di posizione viene incluso come parte di qualsiasi acquisizione delle armi (1B.2 che abbia avuto successo e di eventuali assegnamenti di equipaggio d'assistenza (11.12).

3.4 Piazza una nota di raggio 0 alla testa di ogni gruppo per identificare il raggio relativo di partenza verso i gruppi opposti.

3.5. Il mazzo d'azione viene mischiato ed ogni giocatore riceve una mano intera con la faccia coperta. Il giocatore tedesco riceve cinque carte. Il suo avversario ne riceve sei se comanda degli statunitensi o quattro se è a capo dei russi. Metti ciò che rimane del mazzo d'azione a faccia in giù nel vassoio delle carte per servire come pila di estrazione. Quando le carte d'azione sono usate e/o scartate, vengono messe a faccia in giù nella pila di scarto del vassoio delle carte. Ogni carta dei giocatori viene tenuta segreta al proprio avversario fino a quando non viene giocata (per evitare la possibile confusione, un'etichetta può essere usata per identificare la sezione del vassoio usata per gli scarti).

3.6 TERRENO INIZIALE: Il giocatore che lo scenario indica come quello che inizia per primo ha ora la possibilità di mettere una carta terreno in suo possesso su uno dei gruppi suoi o dell'avversario. Nota: un avversario non può rifiutare una carta terreno (7.32) durante la preparazione del gioco. L'altro giocatore ha poi la possibilità di usare una delle sue carte terreno in un modo simile, fatta eccezione che non può giocarla su di un gruppo che ne ha già uno. Il primo giocatore può ora usare un'altra carta terreno (se ce l'ha) su qualsiasi gruppo suo o dell'avversario che non ne abbia già una. Ci si continua ad alternare in questo modo, una carta per volta, fino a quando nessuno ha più carte terreno da usare oppure non intende utilizzarne in questa fase. Tutti i gruppi che restano senza carte terreno si considera che inizino il gioco in terreno aperto, dopo di che ogni giocatore, a turno, estrae tante carte quante ne ha giocate, in modo tale da avere di nuovo un'intera mano (fino al limite per nazionalità). Le carte di terreno artificiale (Artificial terrain) come filo spinato e fumo, e/o le carte invertite usate come carte di terreno aperto, e quelle definite dallo scenario come carte inutili, non possono essere messe prima di giocare. Il gioco può ora avere inizio.

4. SEQUENZA DI GIOCO

4.1 La partita inizia con il giocatore indicato dallo scenario come quello che deve giocare per primo [negli scenari costruiti da sé stessi (riferiti come DYO) il giocatore che ha speso meno punti nel costruire la sua forza si muove per primo con le parità risolte da un'estrazione RNC]. Quando ha finito, tocca all'avversario. I turni dei giocatori vengono alternati fino a quando uno dei due raggiunge la condizione di vittoria richiesta dallo scenario o scade il tempo limite.

4.2 CAPACITÀ D'AZIONE: Un turno di un giocatore consiste nell'eseguire un massimo di 1 azione per ogni gruppo personalità che controlla. Egli non deve decidere prima che cosa farà; ovvero può osservare il risultato degli attacchi di un gruppo prima di scegliere che cosa fare con un altro gruppo. Ci sono cinque tipi possibili di azione.

4.21 Fare uno spostamento usando una carta terreno o movimento su di un gruppo (5.1). Si può giocare solo una carta per ogni gruppo (eccezione: 35.4).

4.22 Eseguire un attacco giocando una o più carte fuoco, e scegliendo il gruppo che spara e quello che viene preso come bersaglio (5.1).

4.23 Invertire la condizione di un uomo col morale incrinato giocando una carta di chiamata a raccolta sul suo gruppo (10.2). Solo una di queste carte può essere giocata come azione singola per turno e per gruppo.

4.24 Tentare di infiltrare una posizione nemica od entrare in combattimento ravvicinato [close combat (20)]

4.25 Alterare la composizione del gruppo eseguendo una della seguenti azioni: tentativo di riparare le armi (19.3), tentativo di acquisire le armi (18.2), cambiare gli assegnamenti dell'equipaggio (11.13), mettere il fumo (13.2), tentare di trincerarsi (36.1), tentare trasferimenti individuali (17.8), rimuovere il filo spinato (13.33) rimuovere le mine (24.5).

4.3 CAPACITÀ DI SCARICO: Dopo aver eseguito tutte le azioni, il giocatore deve scaricare tutte le carte utilizzate oltre a quelle che si trovano su dei gruppi che sono stati eliminati. Inoltre, a seconda della sua nazionalità e se ha fatto o meno delle azioni durante il turno, può scaricare o meno delle carte inutilizzate dalla sua mano.

4.31 Un giocatore tedesco può sempre scartare una carta (ma mai più di una) inutilizzata dalla sua mano, indipendentemente del numero di azioni che ha eseguito durante il turno.

4.32 Un giocatore statunitense può scaricare fino a due carte inutilizzate delle sua mano, ma solo se non ha eseguito nessun'altra azione durante il turno.

4.33 Un giocatore russo può scaricare qualsiasi numero di carte inutilizzate dalla sua mano, ma solo se non ha eseguito altre azioni durante il turno (eccezione 36.5).

4.4 Tutte le carte utilizzate per eseguire un'azione diversa da uno spostamento vengono scoperte e poi messe nel vassoio di scarico a faccia in giù. Le carte di movimento e terreno rimangono a faccia in su sul tavolo di fronte ai rispettivi gruppi. Le carte che vengono scaricate dalla mano di un giocatore senza essere giocate non hanno bisogno di essere rivelate prime di venire messe a faccia in giù nel vassoio di scarico. Le carte scaricate su dei gruppi avversari vengono rivelate e vi rimangono in cima o sono messe nel vassoio di scarico, come indicato dalle regole.

4.5 RIEMPIRE UNA MANO: Il giocatore può ora estrarre a suo piacimento quante carte vuole dalla pila di estrazione fino a riportare il numero di carte della mano al massimo possibile (eccezione: 15.2). È ora il turno del giocatore avversario.

4.6 Ripeti i passi 4.2-4.5 fino e quando un giocatore non ottiene le sue condizioni di vittoria oppure eccede il tempo limite. Nota che un giocatore non deve eseguire un'azione o scaricare nel suo turno a meno che il suo avversario abbia similarmente passato nel turno giocatore immediatamente precedente.

5. SPOSTAMENTI E DETERMINAZIONE DEL RAGGIO

5.1 Gli spostamenti vengono risolti giocando le carte movimento e, con effetti minori, le carte terreno. Ogni gruppo può avere una carta movimento a patto che non abbia carte personalità col morale incrinato. Una carta terreno può essere messa su ogni gruppo (anche se contiene carte personalità col morale incrinato) a condizione che ci sia già una carta movimento di qualche tipo e non sia coperto da altre carte terreno o filo spinato.

5.2 Si assume che ogni gruppo occupi il terreno mostrato nell'ultima carta terreno messa sopra di questo a meno che non abbia due carte movimento in gioco (nel qual caso il gruppo è in terreno aperto). Se non vi è alcuna carta terreno (una possibilità che può capitare solo all'inizio del gioco e dopo l'entrata in scena di rinforzi), si stabilisce che il gruppo si trovi in terreno aperto. Il terreno correntemente occupato da un gruppo è un importante fattore che conta nella risoluzione di qualsiasi attacco eseguito contro di esso (6.42) ed inoltre può occasionalmente influenzare gli stessi attacchi (6.41) e gli spostamenti (8.42, 8.53) del gruppo. Vedi 7.4.

5.3 Cambiare la carta terreno occupata da un gruppo (incluso il piazzamento di una carta terreno su di un gruppo che ne è privo) richiede la presenza di una carta movimento sopra l'ultima carta terreno occupata. Siccome solo una carta movimento o terreno può essere giocata su di un singolo gruppo da un giocatore per turno (eccezione: 35.4). occorrono almeno due turni affinchè si possa cambiare il terreno su cui si trova (dando per scontata la disponibilità delle necessarie carte movimento e terreno, oltre al non intervento da parte dell'avversario).

5.4 Le carte movimento sono anche usate per cambiare la distanza relativa tra gruppi nemici. Ogni carta movimento può essere piazzata con il "+" cerchiato in cima all'illustrazione per rappresentare un avanzata (spostamento in avanti), o girate al contrario per mostrare il "-" cerchiato in cima alla stessa per indicare una ritirata (spostamento inverso), o lateralmente per indicare uno spostamento laterale. Giocata una carta movimento per avanzare (+) il gruppo si muove in una direzione relativa verso il giocatore avversario, ed incrementa la nota del raggio oltre a, nella maggior parte dei casi, far diminuire la distanza pratica tra di esso ed i gruppi nemici. Giocare una carta movimento in modo inverso (-) simula che il gruppo si stia muovendo in una direzione opposta rispetto al giocatore avversario, decrementando così la nota del raggio oltre che, nella. maggior parte dei casi, aumentando la distanza pratica tra di esso ed i gruppi nemici. Piazzare la carta movimento lateralmente significa che il gruppo si sta muovendo lateralmente verso il giocatore avversario senza cambiare la nota del raggio. Ricorda che muoversi lateralmente in questo modo non cambia la posizione di qualsiasi gruppo relativamente ad un altro od i loro raggi relativi fatta eccezione per il caso di trasferimento laterale del gruppo. [Lateral Group Transfer (vedi 5.61 e 17.7)].

5.41 Una volta che una carta terreno è giocata ed accettata su di un gruppo, rimuove tutte le carte sottostanti da altre considerazioni fino a quando non vengono pescate e giocate di nuovo più avanti nella partita (16.2). Pure se un gruppo usa le carte movimento per ritirarsi, il terreno su cui finisce viene determinato della prossima carta terreno giocata su questa carta movimento. Tutte le carte al di sotto di una carta terreno giocata ed accettata vengono rimosse e messe nella pila di scarto.

5.5 Tutti i gruppi partono con un raggio relativo di 0 rispetto a tutti i gruppi nemici. Questo fatto viene evidenziato mettendo una nota di raggio 0 sul gruppo prima di iniziare a giocare. Ogni volta che un gruppo usa una carta movimento per avanzare, sta incrementando la sua nota del raggio di 1 (una nota del raggio 0 viene girata per diventare una nota del raggio 1, una nota del raggio 1 viene scambiata con una nota del raggio 2 ecc.). Nel caso che un gruppo usi una carta movimento per ritirarsi, la nota del raggio viene similarmente decrementata di uno.

5.51 RITIRARSI: Un gruppo non può ritirarsi se, nel fare questo, decrementa il raggio relativo tra di esso ed il più vicino gruppo nemico fino a farlo diventare < 0. Però, pure se un gruppo nemico è vicino abbastanza da permettere una ritirata, un gruppo che sia alla nota del raggio 0 (o meno) può giocare una carta di movimento nel modo di ritirata solo se questa è "anche" un RNC rossa. Facendo questo, la nota del raggio è sostituita da una nota del raggio rossa -1. Successivamente, qualsiasi altra ritirata (ancora eseguita usando una carta di movimento RNC rossa) causerebbe il cambio della nota del raggio rossa a -2, poi -3, ecc. Tutte le note del raggio rosse vengono lette come numeri negativi. Quindi, se due gruppi che si confrontano hanno delle rispettive note del raggio di 3 e -2, sono ad un raggio relativo di 1 (3 + -2 = 1), non 5. Un raggio relativo inferiore a 0 viene trattato come 0 per il fuoco delle armi ed il colpire.

[Esempio: un gruppo a nota del raggio 0 può essere attaccato da un gruppo a nota del raggio -1 con tutta la potenza di fuoco che può' usare ad un raggio relativo di 0.]

5.6 RAGGIO RELATIVO: L'attuale distanza tra due gruppi avversari viene determinata sommando le loro rispettive note del raggio. Se il risultato è > 5, questo valore viene sottratto da 10 per ottenere il vero raggio relativo fra i due gruppi. La nota del raggio 5 può essere ecceduta quando desiderato mettendo una nota del raggio addizionale in parte alla prima. Per i giocatori che hanno problemi ad afferrare il concetto di raggio relativo c'è la seguente tabella:

TABELLA DEL RAGGIO RELATIVO

													(5+1)
Gruppo X a nota del raggio		**-5**	**-4**	**-3**	**-2**	**-1**	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Gruppo Y a raggio	**-1**	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4
	1	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3
	2	0	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2
	3	0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1
	4	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0
	5	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0
(5+1)	**6**	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0	0

5.61 DISTANZA LATERALE: Il raggio relativo viene decrementato ulteriormente di uno (sino od un minimo di 0) se i gruppi in questione non sono opposti direttamente (ovvero non hanno le stesse lettere) od adiacenti (B è adiacente ad A e C, A non è adiacente a C, D od E).
5.62 Quando si interagisce con le note del raggio > 5 o < 0, i giocatori, mediante il consenso reciproco, possono riaggiustarle per ogni gruppo quando finisce il mazzo. È possibile ridurre quelle positive incrementando nello stesso tempo quelle negative di un'uguale valore, in modo tale da ottenere lo stesso raggio relativo tra i gruppi.

[Esempio: se il gruppo nero A è alla nota del raggio 6, il gruppo nero B è alla nota del raggio 3, il gruppo nero C è alla nota del raggio D, il gruppo rosso A è alla nota del raggio -2 ed il gruppo rosso B è alla nota del raggio -3, le note del raggio vengono aggiustate di due con i seguenti risultati: (Nero) A:4, B:1, C:2; (Rosso) A:0, B:-1.]

5.7 POSIZIONI DI BLOCCAMENTO: Un gruppo non può muoversi in avanti se, facendo questo, il raggio relativo tra di esso ed il gruppo avversario con le stessa lettera eccede 5 (eccezione: AFV, 29.5). Per poterlo fare, il gruppo nemico la cui nota del raggio blocca un'ulteriore avanzata deve ritirarsi od essere eliminato.

Neri	Rossi
A1	A -1
B6	
C2	C3

[Esempio: il gruppo nero A ed il gruppo rosso A sono ad un raggio relativo di 0, ed il gruppo rosso B è stato eliminato. Il gruppo nero B si trova ad una nota del raggio di 6. Nota che il gruppo nero B si trova oltre il gruppo rosso C (che ora è tra i gruppi neri B e C). Nessuno dei gruppi C si può muovere in

avanti fino a quando uno o l'altro si ritira o viene eliminato. Il raggio relativo tra il gruppo nero A ed il gruppo rosso C è attualmente 3, non 4, per via del fatto che i due gruppi non si oppongono direttamente e non sono neanche adiacenti. Il raggio relativo tra il gruppo nero B ed il gruppo rosso C è 1 (6+3=9; 10-9=1).]

6. ATTACCHI CON LE ARMI DA FUOCO

6.1 Un giocatore deve avere almeno una carta fuoco nelle sue mani per eseguire un attacco. Inoltre, il gruppo che esegue l'attacco deve avere un totale combinato almeno uguale al numero minimo di potenza di fuoco necessario per usare quella carta. Ogni carta fuoco ha un numero all'interno di un cerchio nell'angolo superiore sinistro dell'illustrazione che rappresenta la quantità minima di fattori di potenza di fuoco necessaria per usare quella carta. I gruppi separati non possono combinare la loro potenza di fuoco per potersi qualificare per usare una carta fuoco. Un gruppo può sparare a qualsiasi nemico a patto che abbia sufficiente potenza di fuoco al suo attuale raggio relativo per usare la carta fuoco.

6.2 POTENZA DI FUOCO: Il numero del fattore di potenza di fuoco disponibile viene determinato sommando i fattori di potenza di fuoco di ogni uomo presente nel gruppo con un'arma operativa che non abbia il morale incrinato. Nota che ogni uomo ha differenti fattori di potenza di fuoco per ciascuno dei sei raggi relativi: viene utilizzato solo il valore della potenza di fuoco per l'attuale raggio relativo tra il gruppo che spara ed il bersaglio.

6.3 Più di una singola carta fuoco può' essere utilizzata da un gruppo in una azione d'attacco, sino a quando il gruppo che spara ha una somma della potenza di fuoco pari a quella richiesta dal totale di tutte le carte fuoco usate. Però la forza di fuoco di tutte le carte fuoco usate dal gruppo nel turno deve essere sommata per formare un attacco combinato.

[Esempio: per usare entrambe le carte di fuoco illustrate a pag. 5 del manuale in inglese, viene richiesto un fattore di potenza di fuoco di otto. La forza di fuoco non modificata dell'attacco sarà 4.]

6.4 FORZA DI FUOCO: Una volta che si è deciso l'utilizzo delle carte fuoco, si determina la forza di fuoco finale dell'attacco. Se il gruppo che spara si è mosso (ha giocato una carta movimento senza ancora averci messo sopra una carta terreno), la potenza di fuoco delle carte viene dimezzata (12.3.).

6.41 Modifica la forza di fuoco aggiungendo qualsiasi modificatore dovuto alla posizione dell'attaccante (vedi filo spinato 13.32, fiume 8.52, palude 8.41, fumo 13.22 e fuoco elevato 8.51 per esempi relativi alle modifiche della forza di fuoco).

6.42 Modifica la risultante forza di fuoco aggiungendo qualsiasi modificatore dovuto al terreno occupato dal difensore, includendo qualsiasi carta fumo e/o filo spinato applicabile.

6.43 Modifica la risultante forza di fuoco aggiungendo qualsiasi modificatore dovuto alla condizione di spostamento del difensore.

6.44 A questo punto, il difensore può optare di usare qualsiasi carta nascosto in suo possesso per modificare ulteriormente la forza di fuoco di questo attacco. Se lo fa, il modificatore negativo della carta nascosto viene aggiunto alla forza di fuoco per ottenere la forza di fuoco finale dell'attacco.

6.5 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO: Dopo aver visto la forza di fuoco finale, l'attaccante può decidere se risolvere il combattimento o scaricare direttamente la carta di fuoco che ha usato (che comunque viene considerata come un'azione). Per concludere un attacco si deve ripetere la seguente procedura per ogni uomo presente nel gruppo colpito, in sequenza. Si pesca la carta superiore della pila di estrazione e si aggiunge la forza di fuoco finale dell'attacco all'RNC. Se l'RNC è nero, viene aggiunto alla forza modificata dell'attacco. Se, invece è rosso, si deve sottrarlo. In entrambi i casi si ottiene il numero finale di risoluzione del combattimento, che deve essere comparato col valore difensivo della carta personalità sotto attacco. Il numero finale di risoluzione del combattimento viene comparato solamente coi valori difensivi correntemente esposti sulla carta, ovvero quelli a faccia in su.

6.51 KIA: Se la carta personalità ha un valore KIA esposto ≤ al numero finale di risoluzione del combattimento, viene eliminata e rimossa dal gioco (vedi anche 18.1).

6.52 MORALE INCRINATO: Se la carta personalità ha un valore del morale esposto ≤ al numero finale di risoluzione del combattimento, è col morale incrinato (Pinned) a meno che non venga eliminata dal 6.51. Una carta personalità col morale incrinato viene girata dalla parte non colorata in modo da esporre alla vista i nuovi dati.

6.53 PANICO: Se la carta personalità ha esposto un valore di panico (Panic) ≤ al numero finale di risoluzione del combattimento, viene rimossa dal gioco ma è considerata KIA per quanto riguarda i punti vittoria (16.4), l'acquisizione delle armi (18.1) e la campagna (41.4) solamente se il numero di posizione casuale (ignora il colore) sotto la colonna "0r" del RNC che ha causato il panico è ≤ del suo valore di panico definito sul lato della carta per il morale incrinato.

5.531 ROTTA: Se il numero di posizione casuale sotto la colonna "0r" del RNC che ha mandato in panico l'uomo è > del suo valore di panico, egli non viene ucciso ma rimosso dal gioco a causa della rotta, con tutte le conseguenze applicabili alla armi ed ai punti vittoria.

6.54 Se tutti i valori di difesa esposti dalla carta personalità sotto attacco sono > del numero finale di risoluzione del combattimento, non vi sono effetti.

6.6 Un gruppo può essere attaccato per più volte durante un turno. È possibile che una carta personalità abbia il morale incrinato per via di un attacco, a che poi vada in panico a causa di un altro immediatamente successivo. La sola restrizione è che ogni gruppo pun' attaccare solo una volta per turno usando le proprie carte di fuoco, a patto che si abbia abbastanza potenza di fuoco.

[Esempio pag. 5. Il gruppo USA qui sopra è attaccato con una forza di fuoco finale di 5. I fac-simile delle carte azione sono le estrazioni RNC per risolvere il combattimento contro i tre difensori. Il sergente Allen non è colpito (5 + -1 = 4 < 5), il soldato Myers è eliminato (5 + 4 = 9 > 8) ed il soldato Degi va in panico (5 + 0 = 5 > 3). Però, il soldato Degi non è KIA perché il numero di posizione casuale sotto la colonna "0r" del terzo RNC è > 3, il che significa che scappa fuori dalla lotta senza subire danni.]

7. MODIFICATORI SULL'ATTACCO PER TERRENO E SPOSTAMENTI

7.1 Ogni carta terreno e movimento contiene una modifica alla forza di fuoco sotto il suo nome. Se i segni "+" o "-" del modificatore sono all'interno di un cerchio, esso viene applicato sugli attacchi fatti dal terreno. Altrimenti influisce sugli attacchi eseguiti contro i gruppi che difendono quel terreno.

7.2 Il modificatore alla forza di fuoco dell'ultima carta terreno o movimento posta sul gruppo in difesa viene usato quando si risolve qualsiasi attacco contro quel gruppo. Se l'ultima carta terreno o movimento giocata su di un gruppo in difesa è una carta movimento, allora viene usata anche l'ultima carta terreno o movimento giocata prima di essa su quel gruppo (applicando anche eventuali modificatori per carte fumo/filo spinato).

A) Boscaglia-1 Movimento+1

(-1) + (+1) = 0

B) Movimento+1 Movimento+1

(+1) + (+1) = +2

C) Movimento+1 Boschi-2 Movimento+1

(-2) + (+1) = -1

D) Collina-1 Fumo-1 Movimento+1

(-1) + (-1) + (+1) = -1

E) Boscaglia-1 Movimento+1 Fumo-1 Movimento+1

(+1) + (-1) + (+1) = +1

[Esempi di combinazioni dei modificatori per terreno e movimento: nell'esempio C, la prima carta movimento non viene considerata poichè è cancellata dalla carta terreno posta al di sopra (in pratica, deve essere immediatamente messa nella pila di scarto prima che qualsiasi altra carta movimento venga giocata). Nell'esempio E, la carta boscaglia non viene considerata poichè giocare la seconda carta movimento cancella qualsiasi effetto che avrebbe potuto avere, lasciando il gruppo in terreno aperto.]

7.3 PIAZZAMENTO DEL TERRENO SULL'AVVERSARIO: Qualsiasi carta terreno diversa da terreno aperto può essere messa su di un gruppo nemico invece di venire scartata (guarda le restrizioni per nazionalità sullo scarto 4.3). Per poter piazzare una carta terreno su di un gruppo nemico questo deve poterla ricevere (ovvero deve avere una carta movimento in gioco non ricoperta da una carta terreno e non richieda il piazzamento di una seconda carta movimento prima che possa uscire dal suo terreno attuale). Il giocatore che ha così ricevuto una carta terreno contro il suo volere deve ora decidere se accettarla o rifiutarla (eccezione: le carte Fiume e Campo Minato non possono mai essere rifiutate) prima che inizi il suo turno.

7.31 Se accetta la carta terreno piazzata sul suo gruppo dall'avversario, il gioco continua normalmente ed egli può eseguire un'azione con questo gruppo nel turno in arrivo.

7.32 RIFIUTARE IL TERRENO: Però, se si rifiuta la carta terreno messa sul proprio gruppo dall'avversario si deve immediatamente cambiare il modo di avanzata/ritirata della carta di movimento in gioco in uno spostamento laterale. Questo riporta indietro la nota del raggio per il gruppo, ma non qualifica per qualsiasi bonus per il fuoco sui fianchi o per il trasferimento laterale del gruppo. Se la carta terreno giocata dal nemico viene messa su di una carta di spostamento laterale, quest'ultima deve essere messa nella pila di scarico (così rovinando qualsiasi bonus guadagnato per il fuoco sui fianchi o eventuale cambio di identità del gruppo). Quando una carta terreno viene rifiutata in tale modo, essa viene messa nella pila di scarico prima dell'inizio del turno del giocatore.

7.33 Un giocatore deve rifiutare una carta terreno messa su di un suo gruppo dall'avversario se nel gruppo sono presenti delle carte personalità che non sono permesse in quel particolare tipo di terreno.

7.34 Quando una carta terreno viene giocata (e accettata) su di un gruppo, tutte le carte azione al di sotto di quest'ultima vanno messe nelle pila di scarico.

7.4 Nota che un gruppo con una sola carta movimento in cima ad una carta terreno viene ugualmente influenzato da. quest'ultima e così ristretto dalle sue richieste, oltre ad essere protetto da eventuali benefici.

8. EFFETTI DEL TERRENO

8.1 TERRENO APERTO: Il retro di ogni carta azione illustra il terreno aperto. Tutti i gruppi che iniziano lo scenario senza il beneficio di una carta terreno piazzata al di sopra vengono considerati in terreno aperto fino a quando non ne ricevono una. Un giocatore che desidera spostarsi in terreno aperto può farlo giocando una carta azione a faccia in giù sopra una carta movimento piazzata precedentemente (eccezione: una carta terreno aperto non può essere posta sopra la prima carta movimento messa in cima ad un gruppo che ha bisogno di due carte movimento per lasciare il suo attuale terreno; ad esempio palude, campi minati o 34.3).

8.11 Un gruppo che occupa un terreno aperto non riceve modificatori alla forza dagli attacchi fatti o subiti per trovarsi in questo tipo di terreno.

8.12 Un gruppo che tenti di infiltrarsi da un terreno aperto soffre un trasferimento di due colonne verso destra quando controlla per lo status di infiltrazione (20.37).

8.2 GOLA: Un gruppo che occupa una gola non può attaccare od essere attaccato fatta eccezione che da un cecchino, dal fuoco dei mortai, da un gruppo su di una collina, dal combattimento ravvicinato (riferito normalmente come CC) o da un raggio relativo di 5.

8.21 Un gruppo che si trova in una gola può sottrarre due dalla forza di fuoco di qualsiasi attacco subito.

8.22 Un gruppo in una gola viene ugualmente considerato in questa pure dopo aver messo una carta movimento sopra la carta gola. Soltanto mettendo un'altra carta movimento o terreno sopra la prima carta movimento il gruppo leva la gola e quindi può essere attaccato anche negli altri modi non segnati in 8.2. Nota che quando si leva una gola piazzando due carte movimento, si considera solo il modificatore sulla forza di fuoco di +1 della seconda carta movimento per tutti gli attacchi subiti dal gruppo, fatta eccezione per quelli elencati in 3.2. Però, ogni carta movimento giocata in avanti o ritirata interessa ugualmente la nota del raggio del gruppo, e lo spostamento laterale in una gola può causare la possibilità di fuoco sui fianchi e trasferimento del gruppo.

[Esempio: qui sotto si assume che il fuoco abbia origine da una fonte diversa da quelle elencate in 8.2.]

Movimento +1	Gola NA/-2		
Non si può sparare			
Movimento +1	Gola NA/-2	Movimento +1	
Non si può sparare			
Movimento +1	Gola NA/-2	Movimento +1	Boscaglia -1
Si può sparare; -1 per il terreno			
Gola NA/-2	Movimento +1	Movimento +1	
Si può sparare; +1 per il movimento			

8.23 Un AFV che entra in una gola dare fare un controllo per evitare l'impantanamento (28.53).

8.3 COLLINA: Un gruppo che occupa una collina può sparare su di un altro gruppo che occupi una gola ad un raggio relativo diverso da 5 con qualsiasi arma.

8.31 Un gruppo che occupa una collina può usare il fuoco elevato (6.41) per aggiungere uno alla forza di fuoco di qualsiasi attacco eseguito contro bersagli che non occupino un'altra collina od una casamatta (incluso il fuoco contro AFV e gli effetti di colpi contro bersagli non protetti da armatura; 25.4).

8.32 Un gruppo che occupa una collina ha un -1 sulla forza di fuoco di qualsiasi attacco subito che abbia origine da un terreno diverso dalla collina.

8.33 Un AFV/IG su di una collina è considerato a scafo giù (28.9) verso il gruppo che gli spara a meno che anche quest'ultimo sia su di una collina.

8.4 PALUDE: Qualsiasi gruppo che si trovi in una palude può sottrarre uno alla forza degli attacchi subiti.

8.41 Un gruppo che attacca da una palude deve sottrarre uno alla sua forza di fuoco totale. Una mitragliatrice media od un mortaio non possono sparare da questo terreno. Una mitragliatrice leggera, un bazooka od un panzerschreck devono avere l'equipaggio al completo e restare stazionari se vogliono sparare, e pure in questo caso devono usare solo la potenza di fuoco tra parentesi o la frequenza per colpire. Un panzerfaust che spara da una palude deve sottrarre uno alla sua frequenza per colpire (25.33).

8.42 Una nuova carta terreno non può essere messa sopra una carta palude fino a quando due carte movimento (una per turno) non sono già state poste sopra. La prima carta movimento piazzata sopra una carta palude deve essere giocata con lo spostamento laterale e non qualifica per il bonus sul fuoco dai fianchi (anche se una carta di movimento sui fianchi giocata lateralmente come seconda carta movimento sopra una carta palude lo fa). La direzione dello spostamento (avanzata, ritirata, laterale) e conseguentemente il raggio, viene determinata solamente dal modo con cui vieme disposta la seconda carta movimento. Similarmemte, un uomo in una palude non può infiltrarsi (20.24) a meno che due carte movimento ricoprano la carta palude.

8.43 Né un AFV e neanche un cannone di fanteria possono entrare in una palude.

8.44 Un uomo in una palude non può tentare di recuperare armi malfunzionanti.

Palude	Movimento Laterale
-1	+1

[Esempio: un gruppo nella situazione qui sopra illustrata non può ricevere una carta terreno (5.42). Se viene attaccato, il gruppo non modificherà la forza di fuoco dell'attacco, poiché il modificatore per terreno e spostamento si annullano reciprocamernte ([-1] + [+1] = 0). La nota del raggio del gruppo non cambia.]

Palude	Movimento Laterale	Movimento Laterale
-1	+1	+1

[Esempio: un gruppo nella situazione qui sopra illustrata può ora ricevere le carte terreno nei prossimi turni del giocatore. Se viene attaccato, modificherà la forza dell'attacco di +2 ([+1] + [+1] = +2). La nota per il raggio del gruppo non cambia poichè si è spostato lateralmente, né avvicinandosi né allontanandosi dal nemico. Se la seconda carta movimento fosse stata giocata in avanzata o ritirata, la nota del raggio sarebbe cambiata in proporzione].

8.5 FIUME: Al contrario di molte carte terreno, il fiume viene solitamente messo su di un gruppo avversario, che deve accettarlo; non si può aggirarlo o rinunciare alle carte movimento come può essere fatto con la maggioranza delle altre carte terreno quando si rifiutano (7.32).

8.51 Un fiume non modifica la forza di fuoco degli avversari quando attaccano un'unità che si trova dentro.

8.52 Una mitragliatrice media, un mortaio od un cannone di fanteria non possono sparare da un fiume, anche se le armi di un AFV possono farlo senza avere alcun problema. Altre armi con equipaggio possomo sparare da un fiume solo se il personale di servizio è al completo e non si spostano, e pure in questo caso usano la potenza di fuoco fra parentesi o la frequenza per colpire. La forza di fuoco di qualsiasi altro gruppo che attacca da un fiume usando armi non d'artiglieria viene ridotta di uno. Un panzerfaust che spara da un fiume deve ridurre la sua frequenza per colpire di uno.

8.53 GUADARE: Un fiume può essere lasciato solo guadandolo. È la sola azione che il gruppo può fare per quel turno e consiste nel giocare carte movimento poste lateralmente. Guadare ha un successo automatico solo se si gioca una carta movimento guado. Se il guadare viene tentato con un'altra carta movinento, ha successo soltanto se si pesca un RNC nero mentre la si gioca. Se si ha successo, la carta movimento - guado viene lasciata in gioco posta lateralmente sopra la carta fiume. Si considera che il gruppo si sposti nel fiume e che quindi possa giocare un'altra carta movimento o terreno nel turno successivo. Se il tentativo viene fallito, la carta movimento viene messa nel vassoio di scarto, anche se comunque viene considerata come un'azione per quel turno. Un cannone di fanteria che tenta di lasciare un fiume deve giocare due carte movimento poste lateralmente (una per turno), ma solo la seconda carta movimento richiede che si peschi un RNC (o che sia una carta di movimento guado) e viene persa se si fallisce.

8.531 Un potenziale bonus per attacco ai fianchi viene applicato se una carta movimento ai fianchi guada con successo.

8.532 Non si può mai combinare il guadare con un trasferimento laterale del gruppo usando le stesse carte movimento.

8.54 Un uomo in un fiume non può tentare di riparare un'arma malfunzionante.

8.6 EDIFICI: Qualsiasi gruppo che subisce un attacco mentre si trova su di una carta edificio può sottrarre 3 (o 2, a seconda del tipo particolare di carta) dalla forza di fuoco del gruppo che lo attacca.

8.65. Un gruppo in un terreno con edificio non può utilizzare il mortaio (26.2).

8.62 Un AFV che tenti di caricare un gruppo che si trova su un terreno con edificio è soggetto a dei problemi (29.4).

8.7 BOSCHI: Ogni gruppo in difesa che si trova su di una carta bosco può sottrarre due dalla forza di fuoco degli attacchi subiti (eccezione: il modificatore per i boschi non viene sottratto quando l'attacco è eseguito dai mortai o dall 'artiglieria).

8.71 Un AFV deve fare un controllo per evitare l'impantanamento quando entra in un bosco.

8.72 Un AFV che tenti di caricare un bersaglio che si trova in un bosco è soggetto a dei problemi (29.4).

8.73 USCITA AFV: Un AFV deve uscire da un bosco giocando una carta movimento con spostamento laterale; questa necessità non impedisce di guadagnare un vantaggio per sparare sui fianchi dovuto alla mossa.

8.71 Un uomo che tenta di infiltrarsi da un bosco trasporta una colonna verso sinistra nel RPC quando controlla lo stato di infiltrazione (20.34).

8.8 BOSCAGLIA: La boscaglia viene considerata come siepe negli scenari urbani. Qualsiasi gruppo in difesa su di una carta boscaglia può sottrarre uno dalla forza di fuoco del gruppo che lo attacca.

8.81 Un AFV che tenta di caricare un gruppo che occupa una boscaglia è soggetto a dei problemi (29.4).

8.82 Un uomo in una boscaglia che tenta di infiltrarsi riceve un trasferimento di due colonne verso sinistra quando controlla lo stato di infiltrazione (20.33).

8.9 MURI: qualsiasi gruppo in difesa che si trova su di una carta muro può sottrarre due dalla forza di fuoco del gruppo avversario direttamente opposto con la stessa lettera che lo attacca (eccezione: un gruppo che si difende su di una carta muro sottrae solamente uno dalla forza di fuoco degli attacchi con i mortai e con l'artiglieria). Un gruppo in difesa su di una carta muro che viene attaccato da un gruppo diverso da quello direttamente opposto può sottrarre uno dalla forza di fuoco dell'attacco. Nessuno dei modificatori difensivi viene applicato se il gruppo in difesa è circondato (17.6).

8.91 Un AFV in difesa su di una carta muro viene considerato a scafo giù per il gruppo che lo attacca quando si determina se viene colpito, a meno che chi spara sia intitolato ad un fuoco sui fianchi.

8.92 Un AFV che tenta di caricare un gruppo che occupa un muro è soggetto a dei problemi (29.4).

Nero	A	B	
Rosso	A	B	C

[Esempio: assumiamo che tutti i gruppi siano ad una nota del raggio 0 in un terreno con muri. Se il gruppo nero A viene attaccato dal gruppo rosso A, può dedurre due dalla forza di fuoco di quest'ultimo. Però, se il gruppo nero A venisse attaccato dal gruppo rosso B o C, potrebbe sottrarre solamente uno dalla loro forza di fuoco. Ora, assumiamo che il gruppo rosso C sia riuscito a raggiungere la nota del raggio 6, mettendosi così dietro i gruppi neri A e B a nota del raggio 0, e che giochi un movimento laterale per circondare il gruppo B (vedi 17.6). Tutti i vantaggi difensivi per il muro del gruppo B sono ora persi fino a quando dura l'accerchiamento].

9. NASCONDERSI

9.1 Dopo aver visto la forza modificata di ogni attacco (6.44) diretto contro di lui, il giocatore in difesa ha la possibilità finale di far diminuire la forza di fuoco dell'attaccante giocando una carta nascosto, che è correntemente in suo possesso prima che qualsiasi parte dell'attacco venga risolta. La carta giocata diminuisce la forza di fuoco del gruppo avversario di uno, due o tre a seconda del numero negativo stampatoci sopra. Le carte nascosto vengono usate anche per ridurre la frequenza per colpire degli attacchi di artiglieria (25.34), non gli effetti di qualsiasi colpo centrato.

9.2 Dopo aver risolto tutti i combattimenti per gli attacchi contro questo gruppo, la carta nascosto giocata viene scartata insieme alle carte fuoco ed RNC usate. Se restano in mano altre carte nascosto, il difensore può usarle in questo turno contro altri eventuali attacchi diretti contro lo stesso gruppo od uno diverso.

9.3 Il difensore non può sostituire le carte nascosto giocate durante il turno dell'avversario fino al termine del proprio turno (4.5), ed inizierà quindi il prossimo turno con meno carte del normale. [esempio: il gruppo statunitense illustrato a pag. 7 del manuale è stato attaccato con una forza di fuoco pari a 7. Invece di concedere un attacco con forza di fuoco 5 (7 — 2 [bosco = 5), il giocatore americano usa la sua carta nascosto -2 per ridurre ulteriornente la forza di fuoco dell'attacco a 3. Nella risoluzione del combattimento, solo il soldato Coates ha il morale incrinato (3 + 0 [RNC] ≥ 3 [valore del Morale]). Però, se il giocatore statunitense non avesse usato la carta nascosto, i risultati sarebbero stati ben diversi. Anche Nixon avrebbe avuto il morale incrinato (5 + -1 [RNC] ≥ 4 [valore del morale]), mentre il sergente Allen, che aveva già avuto il morale incrinato, sarebbe stato rimosso per via del panico (5 + 2 [RNC] ≥ 7 [valore del panico]).]

9.4 Una carta nascosto può essere giocata prima della risoluzione di ogni tentativo di infiltrazione per aiutare un uomo in questa azione (20.3). Una carta nascosto può anche essere usata da ogni giocatore per aiutare un uomo per CC prima che la carta di risoluzione iniziale CC venga pescata per questo CC.

9.5 Una carta nascosto non può essere giocata su un cannone di fanteria in difesa che si sia mosso o che abbia sparato durante lo scenario (34.5), su un AFV difesa (28.61), su un uomo che subisce un attacco da un tiratore scelto o da un campo minato, o su di una casamatta.

10. UOMINI COL MORALE INCRINATO E CHIAMATA A RACCOLTA

10.1 UOMINI COL MORALE INCRINATO: Quando la somma finale della forza di fuoco e del RNC è ≥ al valore del morale dell'uomo che subisce l'attacco, ma resta < del KIA. questa carta personalità ha il morale incrinato e viene girata dall'altra parte per rivelare il suo valore di panico ed un valore di KIA incrementato. In queste condizioni, la sua sola funzione di gioco è di fare il bersaglio. Egli non può eseguire alcuna altra azione fino a quando non viene chiamato a raccolta.

10.11 Un uomo col morale incrinato non può aggiungere la sua potenza di fuoco alla potenza di fuoco complessiva del gruppo.

10.12 Un gruppo che contiene un uomo con il morale incrinato non può piazzare alcuna carta movimento (pure per togliere il filo spinato), anche se, solitamente, può giocare una carta terreno sopra una carta movimento messa in precedenza. Però, gli uomini individuali all'interno di un gruppo che contiene un uomo con il morale incrinato possono giocare carte movimento direttamente nel vassoio di scarto per il movimento delle singole carte personalità sotto forma di trasferimento individuale (17.8), tentativi di infiltrazione od entrate in CC.

10.13 Uomini col morale incrinato non hanno il valore del morale e possono essere interessati dagli attacchi solo se il risultato finale è ≥ dei loro valore di panico o KIA, cosa che comporta la loro rimozione dal gioco.

10.14 La presenza di un uomo col morale incrinato in un gruppo in difesa incrementa la possibilità di infiltrazione da parte degli avversari che tentano questa soluzione (20.35).

10.2 CHIAMATA A RACCOLTA: Gli uomini col morale incrinato riguadagnano il loro stato normale se il giocatore che li controlla usa una carta chiamata a raccolta sul loro gruppo (4.23) come sola azione per quel gruppo durante il turno. Il giocatore può usare solo una carta chiamata a raccolta per gruppo per turno di gioco, e questa carta viene immediatamente posta nella pila di scarto.

10.21 Un numero di uomini pari al valore indicato nella carta chiamata a raccolta può essere riportato allo stato normale. Il giocatore ha la scelta di quali carte personalità rimangono col morale incrinato se la carta chiamata a raccolta è insufficiente per far ritornare tutti gli uomini in condizione operativa. Se la carta giocata è sufficiente per chiamare a raccolta tutti gli uomini in un gruppo allora tutti ne devono essere affetti: un giocatore non può scegliere intenzionalmente di usare una capacità di chiamata a raccolta inferiore in modo tale da lasciare degli uomini col morale incrinato.

10.22 Qualsiasi capacità in più della carta chiamata a raccolta rispetto alle necessità reali viene persa; non può essere utilizzata per chiamare a raccolta un uomo in un differente gruppo, o salvata per usi futuri. Vedi 28.42 per giocare le carte chiamata a raccolta come credito parziale per far rivivere AFV storditi o col morale incrinato.

10.23 CHIAMARE A RACCOLTA TUTTI: Vi è un'eccezione alle regole descritte in precedenza. La carta "chiamata a raccolta di tutti" può essere utilizzata per chiamare e raccolta tutti gli uomini col morale incrinato di due gruppi adiacenti allo stesso raggio a patto che una abbia un SL, ASL o commissario del popolo (non un comandante di AFV o IG) col morale a posto, o tutti gli uomini col morale incrinato di due gruppo non adiacenti a patto che entrambi abbiano un leader col morale non incrinato. Quando viene utilizzata una carta chiamata a raccolta di tutti per chiamare a

raccolta uomini in più di un gruppo, questa viene considerata come un'azione intrapresa da ciascun gruppo. Se non ci si qualifica per queste condizioni, la carta chiamata a raccolta di tutti può essere utilizzata per chiamare a raccolta ogni uomo col morale incrinato (compresi AFV e IG) di un gruppo indipendentemente dalla presenza o meno di un leader.

18.3 PANICO VOLONTARIO: un giocatore può scegliere di rimuovere volontariamente ognuno dei suoi uomini col morale incrinato (fatta eccezione per un commissario del popolo) in qualsiasi momento durante il suo turno di gioco senza farlo contare come un'azione intrapresa. Gli uomini persi volontariamente in questa maniera contano nel determinare le condizioni di vittoria dello scenario, e devono comunque sottostare alla procedura di panico/rotta (6.53) pescando una carta RNC.

10.4 EROE: Una carta eroe può essere giocata in qualsiasi momento (pure durante il turno dell'avversario o immediatamente dopo aver pescato la medesima carta eroe dalla pila di estrazione, permettendo così al giocatore di pescare immediatamente un'altra carta) per chiamare a raccolta un uomo col morale incrinato senza farlo contare come un'azione. Se giocata durante il turno avversario, la carta non può essere sostituita fino al termine del turno del giocatore che l'ha usata (9.3).

10.41 Una carta eroe non può essere giocata su di un AFV o su di un cannone di fanteria fatta eccezione che come credito parziale per chiamare a raccolta un AFV stordito o col morale incrinato (eccezione: 28.421).

10.42 Una carta eroe non può essere giocata su di un uomo che è stato rimosso per via del panico. Deve essere utilizzata prima che l'attacco contro l'uomo col morale incrinato venga effettivamente risolto.

10.43 Una carta eroe può essere giocata su di un uomo che ha avuto il morale incrinato mentre tentava di infiltrarsi o di entrare in CC (20.21), permettendogli così di tentare ancora nello stesso turno. La carte eroe può essere utilizzata sia per chiamare a raccolta un uomo che per dargli temporaneamente degli speciali poteri eroici per un solo turno (10.44-45, 28.81, 33.9).

10.44 CONTRO DEVASTAZIONI DEGLI AFV: Non contando il fatto se una carta eroe è stata usata o meno per chiamare a raccolta un uomo con il morale incrinato, il suo uso prima della risoluzione di un attacco devastante riduce di uno l'RNC per questa particolare azione contro costui. Nota che ridurre un RNC rosso richiede in realtà incrementare il numero di uno per far diminuire il suo valore; ovvero un rosso 3 (-3) diventa un rosso 4 (-4).

10.45 POTENZA DI FUOCO: Una carta eroe può essere utilizzata per raddoppiare la potenza di fuoco di un uomo per un turno giocatore. Se l'uomo in questione ha già il titolo di raddoppiare la potenza di fuoco allora la si deve triplicare. Il fattore di potenza di fuoco di un addetto alla mitragliatrice che viene raddoppiato (o triplicato) è la sua potenza di fuoco fra parentesi, pure se l'arma è al completo del personale di servizio. I mortai, gli AFV ed IG non possono ricevere tale bonus. Un uomo con un'arma anticarro leggera può aumentare la sua frequenza sul colpire di uno indipendentemente dal fatto che l'equipaggio sia al completo o meno, ma solo ai raggi in cui l'arma può sparare normalmente.

11. ARMI SERVITE DA EQUIPAGGIO

11.1 Se una carta personalità elenca due valori di potenza di fuoco o di numeri per colpire, uno dei quali è fra parentesi, si considera che stia operando un'arma servita da un equipaggio che ha bisogno di uno o due uomini per fuzionare. Per usare i valori di potenza di fuoco non fra parentesi, occorre che un secondo uomo con il morale a posto venga assegnato all'arma, come assistente. Altrlmenti, solo il valore di potenza di fuoco tra parentesi (o numero per colpire) viene utilizzato.

11.11 L'uomo scelto come assistente deve essere così designato mettendo le due carte una vicina all'altra all'interno del loro gruppo e ponendo un segnalino "equipaggio" in modo tale che tocchi entrambe le carte personalità in questione. Un SL, ASL o commissario del popolo può essere utilizzato come membro dell'equipaggio mantenendo comunque le sue funzioni speciali.

11.12 Il giocatore può iniziare la partita con un assistente già designato come parte dell'equipaggio, o può indicarlo durante uno dei suoi turni a patto che sia la sola azione del gruppo per quel turno.

11.13 Una volta che un uomo viene assegnato come equipaggio, lo rimane sino a quando egli (o l'arma; 18.1) viene eliminato, tenta di infiltrarsi, o viene tolto dalla sua funzione come sola azione del gruppo per quel turno.

11.2 Un uomo assegnato· come assistente rinuncia alla sua potenza di fuoco fino a quando rimane in questa posizione, anche se comunque mantiene il possesso delle sue armi per possibili usi successivi (18.21 non viene applicato).

11.3 Un uomo col morale incrinato non può essere assegnato né rilevato da compiti di equipaggio.

11.4 L'assistente di un equipaggio non può far sparare l'arma da solo. Un'arma che richiede il personale di servizio non può funzionare fino a quando chi la possiede è col morale incrinato.

12. FUOCO DURANTE SPOSTAMENTI

12.1 La forza di fuoco di qualsiasi carta fuoco giocata da un gruppo che si sta muovendo viene dimezzata prima di qualsiasi altra modificazione (frazioni arrotondate verso l'alto). Eccezione: le carte fuoco usate solamente in congiunzione con un'artiglieria, o con un lanciafiamme che fornisce tutta la potenza di fuoco necessario, non vengono dimezzate.

12.11 Dimezza la potenza di. fuoco di un uomo che si sposta usando un fucile a balzo; ogni frazione viene arrotondata al numero inferiore (1/ 2 = 0.5 che divcnta 0).

12.12 Una mitragliatrice media, un mortaio, un'arma leggera anticarro, od un cannone di fanteria non possono sparare mentre si spostano.

12.13 Un uomo che si sposta con una mitragliatrice leggera deve usare il valore di potenza di fuoco tra parentesi pure se l'equipaggio dell'arma è al completo. Se il personale di servizio della mitragliatrice ha delle assenze questa non può essere utilizzata mentre ci si muove. Ogni uomo assegnato all'equipaggio dell'arma perde comunque la sua potenza di fuoco fino a quando rimane assegnato in quella posizione.

[Esempio: il gruppo illustrato a pag. 9 del manuale è ad un raggio relativo di 3 e si sposta. Il giocatore tedesco vuole usare una carta "fuoco 4" per attaccare. In questo esempio, non può farlo poiché mancano gli otto fattori di potenza di fuoco necessari per usare la carta fuoco (Griess ed il suo assistente hanno 4, Hessel 1, Wolff 1 e Bernhoff 1 per un totale di 7). Se, invece, il gruppo nemico fosse andato ad un raggio relativo di 4, la mitragliatrice di Hessel sarebbe valsa 3 punti di potenza di fuoco, dando così un fattore totale al gruppo tedesco di 9 punti di potenza di fuoco, più di quanto serve per usare la carta "fuoco 4", anche se la forza di fuoco di quest'ultima sarà ridotta a 2 per il fatto che il gruppo si stava spostando.

Ora considera che il gruppo descritto qua sopra si stesse ritirando ad un raggio relativo di 2. Il gruppo ora ha solo 3 fattori di potenza di fuoco disponibili da usare per giocare una carta fuoco che provengono tutti dalla LMG con l'equipaggio al completo di Griess. Hessel non ha potenza di fuoco a raggio 2, così come Wolff e Bernhoff non hanno FP (poichè i loro fattori di potenza di fuoco vengono dimezzati per essersi mossi, questi sono arrotondati a zero).]

13. CARTE DEI TERRENI ARTIFICIALI

13.1 Vi sono due tipi di carte di terreno artificiale: fumo e filo spinato. Queste non sono carte terreno. Giocare una carta di terreno artificiale non cambia il terreno correntemente occupato da un gruppo; invece, modifica l'ultimo terreno occupato. Così, al contrario di una carta terreno, non hanno bisogno di essere messe su di una carta movimento; possono venire giocate direttamente sopra una carta terreno. Una carta di terreno artificiale piazzata su di un gruppo da un avversario non può essere rifiutata (7.32).

13.2 FUMO: Un giocatore può usare una carta fumo solamente su uno dei suoi gruppi che contiene un SL, ASL o AFV col morale a posto, e a condizione che sia la sua sola azione per questo gruppo durante questo particolare turno giocatore (4.25). Il fumo non può essere messo su di una palude, e non può venire usato durante un turno in cui è stata estratta una brezza RNC/RPC.

13.21 Un gruppo in difesa coperto dal fumo riceve un bonus di -1 sulla forza di fuoco di chi lo attacca in addizione a qualsiasi altro modificatore dovuto al terreno.

13.22 Un gruppo che attacca mentre si trova nel fumo riceve una penalità di -1 sulla forza di fuoco di qualsiasi attacco fatto.

13.23 Il fumo non impedisce che una carta terreno venga giocata su di una carta movimento posta precedentemente, semplicemente aggiunge il suo valore difensivo all'ultima carta terreno posta sotto quel gruppo.

13.24 Le carte fumo rimangono in effetto fino a quando avviene uno dai seguenti eventi, allorquando vengono poste immediatamente nella pila di scarto.

13,241 Una carta terreno viene giocata sopra qualsiasi carta fumo di questo gruppo, pure se viene rifiutata successivamente.

13.242 Due carte movimento vengono giocate in qualsiasi modo e rimangono in cima alla carta terreno alla fine dal turno di questo giocatore (una seconda carta movimento usata temporaneamente per rimuovere una carta filo spinato non rimuove il fumo, e neanche le carte movimento poste direttamente nel vassoio degli scarti per lo spostamento di individui all'interno del gruppo).

13.243 BREZZA: Un carta brezza che ha effetto rimuove immediatamente tutte la carte fumo correntemente in gioco. Una carta brezza funziona solamente se pescata durante un controllo RNA/RPC, e viene identificata dalla parola "Brezza" sul lato sinistro di una carta chiamata a raccolta. Ogni attacco risolto quando viene pescata una carta brezza è interessato dal fumo, al contrario di tutti gli attacchi successivi (includendo quelli che usano le stesse carte fuoco dell'attacco attuale).

13.25 Gli effetti di una carta fumo sono cumulativi. Due o più carte fumo vengono sommate per fornire il valore difensivo dell'ultima carta terreno giocata sotto di loro, o sottratte dalla forza di fuoco di qualsiasi gruppo che attacca da esse.

A)	Boscaglia	Fumo	Movimento	
	-1	-1	+1	
	Modificatore totale -1			
B)	Movimento	Fumo	Movimento	
	+1	-1	+1	
	Modificatore totale +1			
C)	Fumo	Movimento	Movimento	
	-1	+1	+1	
	Modificatore totale +2			
D)	Boscaglia	Fumo	Fumo	Movimento
	-1	-1	-1	+1
	Modificatore totale -2			

[Esempio: nell'esempio C, la carta fumo viene rimossa quando viene giocata la seconda carta movimento.]

13.26 Il fumo non ha effetto negli scenari notturni, e deve essere quindi trattato come una carta inutile.

13.27 Un uomo che tenta di infiltrarsi da e/o in una carta fumo deve traslare di due colonne verso sinistra l'RPC per ogni carta fumo quando controlla se l'infiltrazione ha avuto successo.

13.28 Un AFV che esegue un attacco devastante contro un gruppo all'interno del fumo è soggetto a degli effetti negativi (29.4).

13.29 Vedi 25.7 - 8 per gli effetti del fumo sull'artiglieria e sul piazzamento del fumo da parte degli AFV.

13.3 FILO SPINATO: Una carta filo spinato può essere messa su di un gruppo avversario solo al posto di uno scarto (vedi 4.3). Una carta filo spinato non si può giocare su di un gruppo che si trovi in un terreno con palude o casamatta, e può essere posta su di un fiume solo dopo che il gruppo lo ha guadato con successo (vedi 13.5).

[NOTA: i giocatori possono trovare difficile immaginare del filo spinato posto su di un gruppo che non si muove. Può aiutare la credibilità della situazione se si guarda alla carta filo spinato come una sorta di fato che influisce sul nemico].

13.31 Qualsiasi gruppo in fase difensiva su di una carta filo spinato aggiunge uno alla forza di fuoco di chi lo attacca, in addizione a qualsiasi altro modificatore per il terreno/spostamento applicabile.

13.32 Ogni gruppo che attacca da una carta filo spinato sottrae uno dalla sua forza di fuoco. Le armi con equipaggio possono utilizzare solo i valori fra parentesi e soltanto se il personale di servizio è al completo e non ci si muove. L'artiglieria (25) deve sottrarre dalla frequenza per colpire.

13-33 RIMOSSIONE: Una carta filo spinato viene rimossa e posta nella pila di scarico appena si gioca una carta movimento. Però, anche quest'ultima viene rimossa e non serve per guadare, fiancheggiare, cambiare il raggio relativo o l'identità del gruppo, od aggiungere un modificatore alla forza di fuoco degli attacchi compiuti contro questo gruppo.

13.34 Nessuna carta terreno o movimento può essere messa sopra una carta filo spinato da alcun giocatore; quest'ultima deve essere prima rimossa da una carta movimento temporanea. Nota che un gruppo in un filo spinato non può giocare una carta movimento per rimuovere la sua condizione sfavorevole fino a quando contiene un uomo col morale incrinato.

13.35 CONTRO AFV: Se una carta filo spinato viene scartata su di un AFV (indipendentemente dal fatto che si muova o meno), questo deve fare immediatamente un controllo per evitare l'impantanamento (28.53). Qualsiasi sia il risultato, la carta filo spinato viene riposta nella pila di scarto, e quindi non influisce sul fuoco proveniente dall'AFV.

13.36 COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Un uomo in un filo spinato non può tentare di infiltrarsi. Però, l'esistenza del filo spinato intorno al gruppo non impedisce che lo stesso possa venire infiltrato. Un infiltrato che si trova successivamente una carta filo spinato piazzata sul suo gruppo, può ugualmente continuare ad attaccare con il combattimento ravvicinato.

13.4 Siccome occorrono due spostamenti per uscire da una palude, nè la carta filo spinato nè quella fumo possono essere messe su questo tipo di

terreno fino a quando il gruppo non abbia giocato due carte movimento per uscire della palude.

13.5 Il terreno aperto può essere messe sotto una carta filo spinato o fumo e sopra una carta movimento dal giocatore che si sposta in modo tale da eliminare la condizione di spostamento del suo gruppo, lasciando la carta fumo e/o filo spinato in gioco.

13.6 Gli effetti delle carte filo spinato e fumo sono cumulativi. Occorrono due carte movimento giocate in turni differenti per rimuovere due carte filo spinato dallo stesso gruppo.

A)	Fiume Non permesso	Filo spinato		
B)	Fiume 0 Modificatore totale +2	Movimento +1	Filo spinato +1	
C)	Palude -1 Modificatore totale +3	Movimento +1	Movimento +1	Filo spinato +1
D)	Boscaglia -1 Modificatore totale -2	Movimento +1	Filo spinato +1	Filo spinato +1

[Esempio: il piazzamento del filo spinato nell'esempio A non è permesso (13.3). Nell'esempio B, il gruppo nel filo spinato probabilmente giocherà una carta terreno aperto sotto quella movimento se non ha una carta movimento per cancellarla. Nell'esempio D, mettere il terreno aperto al di sotto del filo spinato non cambia il modificatore totale per gli effetti del terreno (che rimane +2), ma permette al gruppo di sparare senza essere penalizzato per il fuoco in movimento.]

14. TIRATORI SCELTI

14.1 A meno che le regole speciali di uno scenario indichino le carte tiratore scelto come giocabili solo da una parte particolare, ogni giocatore che ne possiede uno lo può usare a patto che esegua questa azione come uno scarto. Così, un giocatore russo o americano non può fare altre azioni durante il turno in cui compie un attacco con un tiratore scelto; un giocatore tedesco, invece, non può scartare altre carte durante il turno in cui esegue tale attacco.

14.2 L'utilizzo di una carta tiratore scelto permette al giocatore di attaccare una carta avversaria in un gruppo di sua scelta indipendentemente dal terreno occupato da tale gruppo. Se il bersaglio è un gruppo con più carte personale, la carta attaccata viene determinata pescando un RPC (vcdi 14.6). Un tiratore scelto può attaccare un AFV (28.431) solo so il suo valore CE è a faccia in su.

14.3 RISOLUZIONE: Un attacco con un tiratore scelto viene risolto pescando un RNC e confrontando il numero con i valori KIA e PIN stampati sulla carta tiratore scelto. Non conta il colore del RNC preso, e non ci sono modificazioni. Un risultato "KIA" rimuove la carta personalità in difesa dal gioco. Un risultato 'PIN' fa girare la carta dal lato con le caratteristiche del morale incrinato. Se è già voltata da questa parte la personalità va in panico e deve controllare per la rotta (6.531). Qualsiasi altro risultato manca e non dà effetto. La carta tiratore scelto viene messa nella pila di scarto dopo la risoluzione.

14.31 CONTRO AFV: Un tiratore scelto che ottiene un risultato di morale incrinato su di un AFV lo costringe a chiudersi dentro (28.43) (o a girarsi sul lato con il morale incrinato nel caso degli AFV aperti). Un tiratore scelto che ottiene un risultato di KIA su un AFV non solo lo costringe a chiudersi dentro o a girarsi dal lato con il morale incrinato, ma inoltre mette una nota di comandante ucciso sullo stesso (28.131). Un tiratore scelto non può attaccare un AFV col morale incrinato o chiuso dentro.

14.32 CONTRO IG: Un tiratore scelto che ottiene un risultato di morale incrinato contro un cannone di fanteria fa voltare questa carta dal lato col morale incrinato; se è già girato, la carta viene rimossa. Se invece il risultato ottenuto è KIA, la carta viene voltata dal lato col morale incrinato e si pone una nota "comandante ucciso" sul cannone di fanteria.

14.4 CONTROLLO SUL TIRATORE SCELTO: Il giocatore in difesa può tentare di scoprire e rimuovere un tiratore scelto, a patto che sia la sola azione eseguita dal gruppo che subisce l'attacco nel turno immediatamente successivo. Per fare ciò deve avere un uomo col morale a posto, armato (non con armi secondarie) nel gruppo che viene attaccato (anche un AFV CE od un cannone di fanteria senza problemi di morale vanno bene). Un controllo sul tiratore scelto viene tentato pescando un RNC, ed ha successo solo se questo RNC è sia nero che > del RNC (ignora il colore) estratto dal tiratore scelto quando ha risolto il suo attacco. Se si ha successo in questa azione, tutte le carte tiratore scelto d'ora innanzi tenute dall'avversario vengono trattate come carte inutili. Questo è il solo modo possibile per attaccare un tiratore scelto e non richiede l'uso di una carta fuoco, ma conta come un'azione da parte di quel gruppo. L'eliminazione di un tiratore scelto non viene mai considerata nel deteminare i punti vittoria o le condizioni di vittoria di uno scenario.

14.41 Negli scenari DY0 (43), i giocatori hanno l'opzione di prendere un secondo tiratore scelto, la qual cosa gli permette solamente di continuare a giocare carte tiratore scelto fino a quando non falliscono due dei controlli descritti in precedenza.

14.5 Se nel corso di uno scarto di più carte, due o più attacchi con tiratore scelto e/o campi minati vengono giocati sullo stesso gruppo, col risultato dell'eliminazione del solo bersaglio ivi presente, il giocatore che scarta può cambiare la sua selezione di obiettivo con un altro gruppo per gli scarti che devono ancora essere risolti.

14.6 ESTRAZIONE RPC: Una carta di posizione casuale (d'ora in poi riferita come RPC) consiste nella estrazione di qualsiasi carta azione dal mazzo per determinare quale posizione all'interno di un gruppo riceve una particolare azione. Vicino alla parte inferiore di ciascuna carta azione c'è una linea di 10 numeri blu che variano da "1" sulla sinistra fino a "0r" (0 rotta) sulla destra. Ogni numero blu rappresenta la quantità di uomini che fanno parte del gruppo. Se, per esempio, il gruppo bersaglio dell'attacco col tiratore scelto contiene sei uomini, si consulta il numero sotto il "6" blu per trovare la posizione della carta personalità che viene attaccata. Gli RPC vengono estratti anche per risolvere i tentativi di infiltrazione, gli impantanamenti, la rotta e qualsiasi altra occorrenza che viene spiegata altrove nelle regole.

15. CONTROLLO DEL COMANDO

15.1 Ogni giocatore normalmente inizia la partita con un leader della squadra (identificato sulla carta personalità dal codice SL dopo il suo nome) ed un assistente del leader della squadra (ASL).

15.2 Nel caso che il SL di un giocatore abbia il morale incrinato alla fine di un turno, o che sia stato rimosso perchè è KIA od in preda al panico, questo giocatore può pescare solo una quantità di carte sufficiente per riportare il numero di quelle presenti nella mano (4.5) ad un valore inferiore di uno rispetto al normale.

15.3 Se il SL viene rimosso, la capacità della mano della squadra ritorna normale nei turni successivi, ma la regola 15.2 viene quindi applicata all'ASL (od al commissario del popolo), che viene ora considerato il SL. Non vi sono penalità se l'ASL viene rimosso quando è ancora presente il SL.

15.4 Se sia il SL che l'ASL vengono rimossi, la riduzione della capacità della mano diviene permanente per il resto dello scenario.

15.5 COMMISSARIO DEL POPOLO: Occasionalmente, le forze del giocatore russo includeranno un uomo con il grado di commissario del popolo invece di uno fra SL o ASL. Egli è equivalente a chi sostituisce per quanto riguarda tutto quello spiegato in precedenza, ma vengono applicate alcuna regole speciali.

15.51 Il commissario del popolo deve iniziare il gioco nel gruppo più numeroso.

15.52 Tutti gli uomini nello stesso gruppo con un commissario del popolo col morale a posto hanno i loro valori di panico e morale incrementati di uno.

15.53 ESECUZIONE: Ogni gruppo che contiene sia un commissario del popolo con il morale a posto che un uomo col morale incrinato alla fine del turno del giocatore russo deve estrarre una carta RPC per determinare se il commissario del popolo uccide il suo compagno col morale incrinato per codardia. Se l'estrazione RPC indica una posizione occupata da un uomo col morale incrinato, questo viene eliminato. Questo procedimento non viene considerato come una azione intrapresa dal gruppo.

15.54 Un commissario del popolo non può mai essere eliminato volontariamente (10.3).

15.6 POSIZIONI SBILANCIATE: Nel caso che un giocatore venga ridotto ad un solo gruppo, l'avversario, alla fine del proprio turno, può pescare una carta addizionale oltre quelle normali fino a quando persiste questa condizione.

16. IL MAZZO D'AZIONE E LA DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

16.1 IL MAZZO D'AZIONE: Spesso uno scenario elenca delle modifiche al mazzo d'azione. I giocatori devono rimuovere le carte specificate durante il corso del gioco mettendole da parte quando vengono scartate. Tali carte vengono comunque utilizzate per risolvere estrazioni RPC e RNC quando pescate per la prima volta. Se vengono prese da un giocatore come parte della sua mano, devono essere trattate come carte inutili fino a quando sono scartate. Tali carte devono comunque essere rimosse dal mazzo d'azione mentre vengono scartate dalla mano del giocatore od usate per risolvere estrazioni RPC/RNC. Un giocatore non può scartare una carta fuori legge dalla sua mano a faccia in giù, nel tentativo di tenerla in gioco. Però, tale carta può essere usata a faccia in giù come una carta terreno aperto, evitando così di essere rimossa.

[Esempio: lo scenario A richiede la rimossione di cinque delle otto carte edifici. Le prime cinque di questo tipo scartate direttamente dalla mano del giocatore od usate per estrazioni RNC/RPC vengono tolte dal gioco. Così, una carta edifici non può mai essere messa (o scartata) durante la fase di preparazione del gioco per il piazzamento iniziale del terreno (3.6). Però, nell'istante che la quinta carta edifici viene rimossa le tre che rimangono di quello stesso tipo diventano valide. In questo caso, i giocatori possono tenere una carta edifici nella loro mano in anticipazione del suo eventuale valore come carta terreno.]

16.2 MAZZO: Quando la pila di estrazione è vuota, quella degli scarti viene mescolata e diventa la nuova pila dl estrazione. Questo procedimento viene riferito come "un mazzo" per quanto riguarda il tempo limite. Gira o cambia la nota del tempo nel vassoio di scarto a seconda del numero del mazzo che si è iniziato.

16.21 Se una carta nella pila di estrazione viene inavvertitamente esposta alla vista di uno dei giocatori, deve essere mischiata nella stessa (o, a discrezione dell'altro giocatore, posta nella pila di scarto). Ai giocatori non è mai permesso di consultare le carte presenti nella pila di estrazione.

16.22 La regola generale per i giochi di carte che una carta lasciata è una carta giocata viene rispettata anche in Up Front a meno che l'utilizzo di tale carta sia illegale. Però, l'ignoranza delle regole del gioco non è una scusa accettabile per alterare il corso di una partita una volta che un giocatore ha iniziato il suo turno. Così, qualsiasi violazione involontaria delle regole (come l'incorretta applicazione di un modificatore) viene accettata come valida quando un altro giocatore inizia il suo turno.

16.3.TEMPO LIMITE: Molti scenari hanno un tempo limite definito come giocare fino all'ultima carta della pila di estrazione per un particolare numero di volte. Quando la pila di estrazione è stata vuotata per tante volte quanto è questo valore, il gioco finisce e la vittoria viene determinata dai criteri stabiliti dallo scenario. Però, se la pila di estrazione viene svuotata nel processo di risoluzione di qualsiasi tipo di attacco, deve essere rimischiata fino a quando qualsiasi parte dell'attacco in questione sia risolta completamente. Il gioco termina poi a questo punto, a non può andare oltre pure se ai giocatori rimangono delle carte in mano.

16.31 TEMPO REALE: Per simulare le decisioni veloci necessarie nei combattimenti di questo genere e per tenere ad un certo livello la velocità del gioco, ai giocatori si richiede di completare un turno nel tempo massimo di un minuto. Per facilitare questa regola, si può usare uno di quegli orologi usati per le partite di scacchi, oppure delle apposite clessidre. In ogni caso, quando scade il fatidico minuto non è più possibile dichiarare alcuna azione, anche se comunque si può finire di risolverne una dichiarata in precedenza.

16.4 PUNTI VITTORIA: Nel caso che uno scenario termini a causa del tempo limite e che le condizioni di vittoria non richiedano il fatto che un giocatore vince se impedisce all'avversario di ottenere la sua condizione di vittoria, il vincitore è la parte che ha più punti vittoria. Alla fine dello scenario, a meno che non sia specificato altrimenti, ogni giocatore moltiplica il suo numero di uomini col morale a posto (o AFV e cannoni di fanteria col morale non incrinato, o AFV mobili) presenti in un gruppo per la nota del raggio di quel gruppo (indipendentemente dal terreno occupato). Il risultato è il numero di punti vittoria dati per azioni aggressive. Nota che l'occupazione di una nota del raggio negativo dà punti vittoria negativi. Aggiungi due punti a questo totale per ogni nemico tolto, per risultati KIA o comandante (equipaggio) ucciso, sei punti per ogni cannone di fanteria nemico rimosso e dieci punti per ogni AFV avversario eliminato. In più, ogni AFV distrutto vale addizionali punti vittoria pari alla sua forza base contro attacchi all'armatura. Ogni uomo avversario ferito o rimosso per la rotta vale un punto vittoria. Cinque punti vittoria vengono dati per ogni prigioniero (32) preso. Una carta non deve avere armi funzionanti per valere i punti vittoria o per soddisfare le condizioni di vittoria. Come un aiuto, nel calcolare i punti vittoria, tutte le carte del personale rimosse devono essere date al nemico per quanto riguarda la ricerca del totale. I KIA devono essere messi a faccia in su, mentre quelli rimossi per la rotta vengono posti a faccia in giù.

16.4.1. Uomini col morale incrinato ed AFV immobilizzati, impantanati o col morale incrinato non valgono punti vittoria per nessuna delle parti.

16.42 RAGGIUNGIMENTO DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA: Certi scenari richiedono come parte delle loro condizioni di vittoria che un certo numero di uomini col morale e posto raggiunga una particolare nota del raggio o posizione di raggio relativo e che occupi del terreno che riduca la forza di fuoco di qualsiasi attacco subito. Nella maggior parte delle circostanze ogni terreno diverso da terreno aperto, campo minato o fiume risponde e questa richiesta. Però, l'esistenza di una carta filo spinato sopra una carta terreno riduce i modificatori difensivi normali e può servire per evitare il raggiungimento delle condizioni di vittoria da parte di un avversario. D'altra parte, il trinceramento può essere utilizzato per aumentare le condizioni di difesa di un terreno aperto e quindi rispondere alle condizioni di vittoria.

16.421 Il fumo, che non è permanente, non può essere usato per raggiungere le condizioni di vittoria.

16.422 Un'unità nell'atto del movimento non può raggiungere le condizioni di vittoria.

16.423 Una gola si qualifica come terreno che riduce la forza di fuoco di un attacco anche se nessun gruppo nemico è in grado di sparare all'interno.

[Esempio: Nello scenario L, un gruppo di quattro uomini col morale e posto raggiunge la nota del raggio 4 in una boscaglia, ma non risponde alle condizioni di vittoria poichè viene penalizzato da una carta filo spinato che riduce il modificatore totale del terreno a zero. Esso deve rimuovere la carta filo spinato per soddisfare le condizioni di vittoria. Nota che se la carta terreno fosse stata bosco, edificio o gola avrebbe comunque raggiunto le condizioni di vittoria poichè una sola carta filo spinato non è in grado di ridurre i modificatori dei terreni appena elencati a zero.]

16.5 SQUADRA SPEZZATA: Uno scenario termina sempre quando un giocatore ha perso più della metà delle sue carte personalità a causa di risultati KIA o rotta. I rinforzi non vengono considerati parte della forza fino a quando non entrano praticamente in gioco.

[Esempio: se un giocatore russo ha 14 uomini ed un AFV, perde immediatamente dopo che viene eliminata la sua ottava carta. Se un giocatore ha sette uomini ed un IG, più cinque uomini che entreranno eventualmente in gioco come rinforzi (35), perde immediatamente dopo che viene eliminata le sua quinta carta prima che arrivino i rinforzi. Dopo che questi sono arrivati, perde soltanto alla rimossione di sette carte del personale.]

[STOP! Hai letto quanto serve per iniziare a giocare lo scenario A. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario A che troverai a pag. 36 del manuale originale e di diventare familiare con tutte le regole che hai imparato fino ad adesso.]

17. FUOCO SUI FIANCHI ED ACCERCHIAMENTO

17.1 FUOCO SUI FIANCHI LATERALE: Il fuoco sui fianchi può avere origine da un gruppo la cui ultima carta movimento fianchi è stata posta lateralmente ed è rimasta in gioco alla fine del turno in cui è stata usata (includendo l'utilizzo in una palude, in una gola, o se si guada con successo un fiume). Quando si gioca una carta movimento fianchi in questo modo, il giocatore deve specificare il gruppo avversario adiacente che subisce l'attacco dai fianchi, mettendoci sopra una nota del fuoco dai fianchi con la freccia disposta in modo da provenire dalla direzione del gruppo che sta attaccando.

17.2 È possibile fiancheggiare solo un gruppo nemico adiacente la cui lettera di identificazione precede o segue nell'alfabeto quello del gruppo che esegue l'attacco. Un gruppo non può fiancheggiare un altro gruppo che attualmente gode di un vantaggio sul fuoco dai fianchi verso chi tenta tale mossa (eccezione: 17.3), ma può fiancheggiarne un altro a patto che quest'ultimo non abbia anche lui il vantaggio di quello precedente. Il fuoco dai fianchi è valido solamente se il gruppo che viene fiancheggiato è attulmente opposto da un gruppo avversario che ha la stessa lettera di identificazione.

[Esempio: dati i gruppi illustrati qui sotto, sono possibili le seguenti opzioni di fuoco dai fianchi. A può fiancheggiare B. B può fiancheggiare A. C può fiancheggiare B. D non può fiancheggiare nessuno. Se B si muovesse lateralmente per diventare C, allora potrebbe essere fiancheggiato sia da D che da B ma non più da A. Se C smettesse di esistere, D si potrebbe muovere lateralmente per diventare C e fiancheggiare B. A può fiancheggiare B. B può fiancheggiare A.]

A B C D

A B

17.21 Un gruppo che fiancheggia può scegliere di fiancheggiare solamente un gruppo avversario usando la sua carta movimento fianchi, e dopo aver fatto questa scelta, non può più cambiarla. Questo rimane vero anche se il gruppo scelto originariamente viene successivamente eliminato. Fiancheggiare un gruppo nemico non limita in alcun modo l'abilità di un gruppo di sparare ad altri avversari.

17.3 FUOCO NATURALE DAI FIANCHI: Il fuoco dai fianchi occorre naturalmente senza l'utllizzo di una carta movimento fianchi quando un gruppo si muove in avanti ad un raggio relativo di 4 mentre prima si trovava ad un raggio relativo di 5, così mettendosi dietro ad un gruppo nemico adiacente avendo un gruppo avversario direttamente opposto (con la stessa lettera di identificazione). Nota che in questo caso un gruppo può finire per ricevere il fuoco dai fianchi dallo stesso gruppo che sta fiancheggiando, se anche questo ha un gruppo direttamente di fronte a lui. Questo è il solo caso in cui due gruppi possono fiancheggiarsi l'uno con l'altro, ed in cui un gruppo può fiancheggiare simultaneamente due gruppi adiacenti, e può capitare solo a questi raggi relativi.

[Esempio: è il turno del rosso. Se il gruppo rosso B si muove ad una nota del raggio 2 fiancheggierà i gruppi neri A e C, ma sarà anche soggetto al fuoco sui fianchi da parte sia di A che di C. Se fosse il turno del nero, egli potrebbe muovere il suo gruppo A e/o C ad una nota del raggio 5 per fiancheggiare il gruppo rosso B, ma solamente il gruppo nero A sarebbe soggetto al fuoco sui fianchi (da B).

Neri	A[4]	B[3]	C[4]
Rossi	A[0]	B[1]	

17.4 Un gruppo che ha diritto al fuoco sui fianchi raddoppia la sua potenza di fuoco (eccezione: i lanciafiamme) per tutti gli attacchi successivi contro il gruppo che è stato fiancheggiato fino a quando non avviene uno dei seguenti fatti:

17.41 Il fuoco sui fianchi viene perso quando viene messa in cima al gruppo che fiancheggia un'altra carta movimento od una carta filo spinato (non una carta terreno).

17.42 Il fuoco sui fianchi viene perso quando una carta terreno è giocata sul gruppo che subisce l'attacco, pure se successivamente viene rifiutata.

17.43 Il fuoco sui fianchi viene perso quando il gruppo in difesa gioca una carta movimento (pure per rimuovere il filo spinato o nel tentare, pure se non si ha successo, di guadare un fiume). Le carte movimento giocate dagli individui all'interno del gruppo fiancheggiato direttamente nella pila di scarico non hanno effetto sul fuoco sui fianchi.

17.44 Il fuoco sui fianchi viene perso se uno dei gruppi è eliminato o se il gruppo direttamente opposto a quello fiancheggiato viene distrutto o cambia la lettera di identificazione.

17.5 Quando si perde il fuoco sui fianchi rimuovi le note messe in precedenza per segnalare questo fatto. La carta movimento fianchi non deve essere necessariamente rimossa se si trova ancora in gioco, anche se non può più essere riutilizzata per questo tipo di attacco fino a quando non viene ripescata dalla pila di estrazione.

17.6 ACCERCHIAMENTO: Un gruppo che si trova dietro ad un gruppo nemico adiacente (ovvero si trova ad un raggio relativo di 5 rispetto ad un gruppo adiacente, e poi avanza oltre e questo finendo con un raggio relativo di 4) lo può accerchiare in un turno successivo giocando lateralmente una carta movimento (pure se attualmente è fiancheggiato da tale gruppo) restando ugualmente ed un raggio relativo di 4, e

mettendo una nota “accerchiato” sul gruppo avversario. Nota che il gruppo non cambia identità, o qualsiasi raggio relativo, per via del piazzamento laterale della carta movimento, è solamente intitolato a mettere una nota accerchiato sul gruppo nemico. Nessun gruppo può prendere parte ad un accerchiamento o fiancheggiamento di più di un gruppo avversario per volta. Per poter avere il diritto all’accerchiamento, il gruppo nemico adiacente deve aver un gruppo direttamente opposto davanti. Questi due gruppi che accerchiano non hanno bisogno di essere in grado di sparare per ottenere tale condizione, basta che esistano. Un AFV non è soggetto ad accerchiamento.

17.61 Sono tre gli effetti di un accerchiamento:

17.611 Un gruppo accerchiato non può eseguire un trasferimento laterale o mandare o ricevere trasferimenti individuali.

17.612 Tutti gli attacchi contro un gruppo accerchiato hanno diritto al bonus del fuoco sui fianchi indipendentemente da dove hanno origine. Un gruppo che ha già diritto al fuoco sui fianchi contro il gruppo accerchiato non riceve bonus addizionali. Inoltre, il bonus per il fuoco sui fianchi non viene perso fino a quando non viene rotto l'accerchiamento.

17.613 Il valore di panico di tutte le personalità col morale incrinato nel gruppo accerchiato viene ridotto di uno fino a quando permane tale condizione.

17.62 Un gruppo accerchiato rimane in tale stato fino a quando uno dei gruppi avversari che eseguono l’accerchiamento viene eliminato o cambia la nota di identificazione (17.7), o si trova ed un raggio relativo di 1 o meno dal gruppo accerchiato, od entrambi i gruppi che accerchiano si trovano "davanti" al gruppo accerchiato.

17.63 Un gruppo che accerchia si trova sempre ad un raggio relativo di 4 o meno quando esegue tale azione per la prima volta contro un gruppo avversario. Esso può quindi ritirarsi verso il gruppo accerchiato nei turni successivi per raggiungere un raggio relativo di 5 mantenendo comunque il suo stato.

17.7 TRASFERIMENTO LATERALE DEL GRUPPO: Un gruppo in grado di spostarsi può cambiare la sua identità e quindi la sua posizione rispetto al nemico annunciando un trasferimento laterale del gruppo e giocando una carta movimento lateralmente (incluse eventualmente le azioni di guadare e fiancheggiare, ottenendo possibilmente due piccioni con una fava). Nel fare questo, esso tenta di assumere l'identità di un gruppo adiacente e precedentemente non esistente. Tale trasferimento di lettera di identificazione di un gruppo può aver luogo, ovviamente, soltanto se non vi è alcun gruppo amico in tale posizione all'inizio del turno. Il cambio di identità del gruppo non ha luogo fino a quando non viene giocata ed accettata una carta terreno sulla carta movimento posta lateralmente. Però gruppi adiacenti che sono entrambi in grado di spostarsi possono giocare le carte movimento simultaneamente scambiandosi le posizioni sulla tavola e l’identità del gruppo. In ogni caso, non si può andare sulle carte terreno occupate in precedenza dall’altro gruppo con cui ci si è scambiati, pure se si è alla stessa nota del raggio. Nota che un gruppo su di un fiume non è capace di movimenti nascosti, e quindi non può eseguire un trasferimento laterale del gruppo in simultanea. Nel caso che uno dei due gruppi diventi successivamente incapace di spostarsi (a causa di un rifiuto del piazzamento del terreno o di un fallito tentativo di guadare), nessuno dei due riceve la sua nuova nota di identità ed il cambio di posizione a meno che il trasferimento laterale del gruppo non dipendesse dal successo dell’altro nel lasciare libera l'area in cui ci si sta spostando. Un gruppo in una palude può cambiare identità giocando solo una carta movimento, ma occorrono comunque due carte movimento par uscire dal terreno in cui si trova. I trasferimenti di identità dei gruppi sono limitati da A a D (eccettuato quando entrano in scena i rintorzi come gruppi E o Z; 35.1). Un gruppo che sta infiltrando un altro gruppo nemico non può esaguire uno spostamento laterale.

Neri	A[3]	B[2]	
Rossi	A[1]	B[2]	C[4]

[Esempio: il gruppo rosso C è arrivato dietro il gruppo nero B muovendosi a nota del raggio 4 e qualificandosi per il fuoco sui fianchi (raggio relativo 4: 2 + 4 = 6; 10 - 6 = 4), e può accerchiare il gruppo nero B nel turno successivo giocando una carta movimento lateralmente. Il gruppo nero B può evitare questa spiacevole possibilità ritirandosi a nota del raggio 1 (raggio relativo di 5 col gruppo rosso C). Assumendo che il gruppo rosso C non avanzi ancora ad interim, il gruppo nero B può agire per impedire al gruppo rosso C un possibile accerchiamento tentando di giocare una carta movimento lateralmente, diventando quindi il gruppo nero C.]

17.8 TRASFERIMENTI INDIVIDUALI: Un giocatore che ha uomini col morale a posto in un gruppo che non è accerchiato o all’interno di filo spinato o di un campo minato, può trasferirli in un gruppo amico adiacente con la stessa nota del raggio mettendo una carta movimento nel vassoio di scarto per ciascun uomo che intende spostare a patto che sia la sola azione del gruppo che li manda per questo turno. Chi si trasferisce non può essere un infiltratore. Per trasferire, o il gruppo che manda gli uomini o quello che li riceve deve avere un leader col morale a posto. Gli uomini trasferiti vengono spostati tra il gruppo che li manda e quello che li riceve, e vengono segnati con una nota trasferimento. Entrambi i gruppi devono iniziare il turno alla stessa nota del raggio e non possono spostarsi da tale posizione fino al turno dopo che è stata rimossa la nota di trasferimento. Gli uomini che si trasferiscono sono soggetti ad un modificatore di +2 sulla forza di fuoco di tutti gli attacchi diretti contro entrambi i gruppi (ovvero sia quello da cui provengono che quello in cui sono diretti) fino a quando vene rimossa la nota di trasferimento. Quando avviene questo fatto, la carta Personalità viene posta ne gruppo che l’accoglie, ma è la sola azione che può eseguire tale gruppo per quel turno, e non può capitare nello stesso turno in cui ha avuto inizio il trasferimento.

17.81 Se l'uomo che viene trasferito parte da un fiume non guadato, il suo trasferimento è condizionato dalla condizione che guadi con successo il fiume. Nel caso che, invece, l'uomo si trasferisca da una palude, non può spostarsi a meno che il suo gruppo abbia già una carta movimento in gioco.

17.82 I trasferimenti individuali possono ridurre un gruppo a meno di due uomini od anche rimuoverne completamente uno, ma non possono mai incrementare un gruppo fino ad 11 o più carte personalità.

17.83 In addizione al modificatore di +2 per la nota di trasferimento, un individuo riceve i modificatori per il terreno del gruppo che viene attaccato (eccezione: chi si trasferisce si sposta, per cui non può aver diritto ai modificatori per il trinceramento).

17.54 Un uomo il cui morale viene incrinato durante il trasferimento perde la sua nota di trasferimento e torna nel gruppo da cui è partito.

17.9 CREAZIONE DI UN GRUPPO: Una volta che il gioco ha avuto inizio, un nuovo gruppo può essere creato solo dall’arrivo di rinforzi (35) o dividendo un gruppo già esistente con il trasferimento individuale.

17.91 Il trasferimento individuale può essere utilizzato per creare un nuovo gruppo solo se una delle posizioni vicina al gruppo che lo crea (da A a D) non è già occupata da un gruppo amico. Per fare ciò, il gruppo originario deve qualificarsi per il trasferimento individuale e tentare di trasferire simultaneamente almeno due uomini al nuovo gruppo.

17.92 La creazione del gruppo viene completata quando il nuovo gruppo gioca una carta terreno. Se uno qualsiasi degli uomini trasferiti si trova col

morale incrinato prima che si giochi una carta terreno sul nuovo gruppo, il trasferimento fallisce e tutte le carte personalità tornano al gruppo originario. In tutti gli altri casi, valgono le solite regole per i trasferimenti individuali.

18, ACQUISIZIONE DELLE ARMI

18.1. PERDITA DELLE ARMI: L'arma di un uomo eliminato da un risultato KIA (incluso chi non sopravvive al panico) non deve necessariamente lasciare il gioco con lui. Se l'uomo occupava o si muoveva in una palude o fiume, si assume che la sua arma venga persa e quindi rimossa insieme alla carta personalità. Altrimenti, l'arma rimane in gioco nella forma di una nota dell'arma vicino alla nota di identità del gruppo. Eccezione: un infiltratore che viene eliminato lascia la sua arma nel gruppo che stava infiltrando. Un uomo rimosso dal gioco a causa della rotta (6.531) porta la sua arma con sè a meno che non sia l'operatore principale di un'arma servita da un equipaggio.

18.2 Un segnalino di un'arma può essere preso da qualsiasi uomo col morale a posto purchè sia nello stesso gruppo di chi lo ha perso a patto che sia la sola azione di quel gruppo per quel turno (4.25). Per ottenere un'arma con successo si deve pescare un RNC nero. La nota dell'arma viene poi messa sulla carta di chi ne è entrato in possesso, e sostituisce tutte le caratteristiche dell'arma segnate sulla carta personalità. Però, se si pesca un RNC rosso, non si ottiene alcun risultato (a parte sprecare l'azione del gruppo per il turno.

18.21 SCAMBIO DI ARMI: Un uomo non può avere in suo possesso od utilizzare più di un'arma per volta. Nell'atto di prendere possesso di un'arma, questa viene scambiata automaticamente con quella posseduta in precedenza (eccezione: 20.74; armi secondarie: 21.1) mettendo una nota dell'arma nel posto apposito. Le armi primarie di uomini col morale incrinato e non feriti non possono essere scambiate volontariamente. Però, l'arma secondaria di un uomo ferito o col morale a posto può essere data ad un altro uomo anche lui col morale a posto e nello stesso gruppo a patto che sia la sola azione di quel gruppo per quel turno.

18.22 EQUIPAGGI: Un'arma servita da un equipaggio non può essere presa da un altro uomo diverso dall'assistente a meno che quest'ultimo abbia il morale incrinato. Il tentativo di acquisizione dell'arma da parte dell'assistente ha successo in modo automatico, anche se comunque conta come la sola azione intrapresa dal gruppo. Una volta fatto questo, l'assistente deve abbandonare la sua arma personale diventando l'operatore principale dell'arma appena acquisita.

18.3 Le armi di un uomo col morale incrinato non possono essere prese fino a quando questi rimane in gioco.

18.4 Un segnalino d'arma abbandonato (non messo su di una carta personalità) viene rimosso permanentemente dal gioco se sul gruppo a cui appartiene viene giocata una carta movimento o terreno (pure se viene successivamente rifiutata). Giocare una carta movimento direttamente nella pila di scarto da parte di un solo uomo non rimuove le armi non acquisite del suo gruppo.

19. MALFUNZIONAMENTO

19.1 Un'arma può incepparsi o finire le munizioni se il suo gruppo spara e, nel processo di risoluzione del fuoco contro qualsiasi bersaglio in difesa, si pesca un RNC 6 rosso.

19.11 Se il gruppo che spara contiene solo un'arma con dei fattori di potenza di fuoco utilizzabili, e l'RNC 6 rosso viene estratto per risolvere il suo attacco quest'arma automaticamente malfunziona, ed ogni difensore rimanente non attaccato non viene più interessato dal suo fuoco.

19.12 ARTIGLIERIA: Un'artiglieria (25.5) malfunziona automaticamente se, nel risolvere la possibilità per colpire, si pesca un RNC 5 o 6 rosso (eccezione: ATR). Un RNC 5 o 6 rosso estratto durante la risoluzione di qualsiasi attacco che ha già colpito non crea alcuna malfunzione.

19.13 Se il gruppo che spara contiene più di un'arma con dei fattori di potenza di fuoco utilizzabili, si estrae immediatamente un RPC per deteminare quale è l'arma soggetta a malfunzionamento. Tutte le armi in un gruppo che attacca (pure quelle con potenza di fuoco zero) si considera che stiano sparando nel momento dell'attacco (eccezione: lanciafiamme, armi secondarie, artiglieria, infiltratori che non sparano, e le armi degli assistenti). Se l'RPC indica che l'arma che malfunziona è una che non è stata utilizzata nell'attacco, non vi sono effetti. Se l'RPC indica una posizione occupata da un uomo col morale incrinato non vi sono effetti sull'attacco ma l'arma di costui malfunziona. Se l'RPC indica una posizione occupata da un assistente di un MG che spara o un uomo la cui arma non ha potenza di fuoco al raggio attuale, il malfunzionamento è solamente momentaneo, ed il fuoco contro i rimanenti difensori nel gruppo attaccato viene risolto con una penalità di uno alla forza di fuoco, ma nessun'arma malfunziona. Se l'RPC indica una posizione occupata da un'arma che sta sparando, quest'arma ha un malfunzionamento ed il combattimento contro qualsiasi difensore che rimane viene risolto con una forza di fuoco inferiore di uno per ogni due fattori di potenza di fuoco (arrotondati verso il numero superiore) precedentemente dati dall'arma che si è inceppata. Questa riduzione alla forza di fuoco viene applicata dopo i dimezzamenti dovuti per il movimento ed il fuoco notturno, e viene fatta pure se il gruppo che spara non aveva bisogno della potenza di fuoco di tale arma per poter usare le carte fuoco impiegate nel corso dell'attacco.

19.14 Anche se gli uomini col morale incrinato e quelli con armi già non funzionanti si considera che non prendano parte all'attacco, le loro armi sono sempre soggette a malfunzionamenti (inclusi i lanciafiamme, l'artiglieria, e le armi principali di uomini indicati come membri di un equipaggio). Un giocatore non può specificare gli uomini che non sparano per evitare possibili malfunzionamenti delle loro armi.

19.15 ARMI CON EQUIPAGGIO: Ogni arma che usa una potenza di fuoco fra parentesi od una frequenza per colpire, è soggetta a malfunzionanenti con un RNC rosso inferiore di uno rispetto al normale.

[Esempio: Un MG che viene usata senza un assistente designato malfunzionerà automaticamente quando si pesca un RNC 5 rosso per risolvere un attacco a cui ha preso parte. Nel caso che due di tali armi partecipino allo stesso attacco, il problema di quale malfunziona viene risolto con un'estrazione RNC. Nel caso che venga pescato un 6 rosso, la questione di quale arma malfunziona viene risolta normalmente.]

19.2 Un arma malfunzionante viene simbolizzata mettendo una nota "malfunzione" sulla carta personalità (o se vi è già la nota dell'arma, girandola dalle parte di malfunzionamento). Un'arma già malfunzionante che malfunziona ancora viene rimossa dal gioco. Un'arma malfuzionante non ha potenza di fuoco e quindi non può essere utilizzata dal gruppo per poter giocare una specifica carta di potenza di fuoco.

19.3 RIPARAZIONE: Un uomo col morale a posto può tentare di riparare la sua arma malfunzionante a patto che questa sia la sola azione del suo gruppo per quel turno giocatore (4.25) e che non stia attualmente occupando una palude od un fiume, e non si stia spostando. Si pesca un RNC per risolvere il tentativo di riparazione. La nota di malfunzionamento contiene una lista del RNC che porterà alla riparazione dell'arma o alla sua eliminazione. Se l'RNC estratto non rientra in nessuno dei valori indicati nelle due categorie, non vi è effetto e lo stato di malfunzionamento permane anche per i turni successivi. L'arma può continuare ad essere portata fino a quando non viene rimossa da un altro risultato di malfunzionamento o da un risultato di rimossione ottenuta durante il

tentativo di riparazione. Un AFV può tentare la riparazione indipendentemente dal terreno e dalla condizione di spostamento.

19.4 DISARMATO: Un uomo disarmato, od un uomo con un'arma malfunzionante, ha i suoi valori di morale e di panico ridotti di uno fino a quando persiste tale condizione (eccettuato in CC; 20.6). Egli può fare l'assistente di un operatore principale di un'arma servita da un equipaggio, ma i suoi valori difensivi restano ridotti fino a quando non entra in possesso della sua arma.

19.5 Tutte le armi che malfunzionano solo per il loro RNC per colpire o per il primo RNC pescato, vengono identificate da una "x' rossa minuscola sulla loro carta personalità e prima dei numeri rossi che risultano in un malfunzionamento di questa arma. Le armi che possono incepparsi durante ogni risoluzione di un combattimento vengono identificate con una "X" maiuscola rossa prima del loro numero di malfunzionamento.

[Il gruppo americano visualizzato a pag. 13 del manuale sta sparando ad un gruppo tedesco a raggio relativo 2 con tutti e 6 i fattori di potenza di fuoco, pemettendogli così di giocare una carta fuoco con forza di fuoco 3, ed ottenendo una forza finale dell'attacco di 2 dopo aver sottratto 1 per il terreno in cui si trovano i difensori. La prima RNC pescata è 1 nera e non ha effetti su Berhoff. La successiva RNC estratta è 6 rossa. Posner non viene interessato, ma vi è un possibile malfunzionamento di un'arma. Un RPC viene pescato indicando un "3" per un gruppo di 4 uomini, e così è il fucile del soldato Myers che si inceppa. La forza di fuoco dell'attacco statunitense viene ridotta di uno (19.13) ottenendo un 1 per la risoluzione dell'ultimo attacco contro Griess. Tuttavia, il successivo RNC pescato è un 5 nero, che incrina il morale di Griess. La carta di Griess viene girata, ed un segnalino di fucile malfunzionante viene messo su Myers. Nel turno del giocatore tedesco, il suo gruppo può usare solo un fattore di potenza di fuoco (da Bernhoff) poichè Posner non può utilizzare il suo fucile (11.2) essendo un assistente al LMG che non può essere utilizzato da Griess che ha il morale incrinato. Con nessuna carta fuoco che richiede solamente un fattore di potenza di fuoco di uno, e senza neanche avere una carta di chiamata a raccolta, il giocatore tedesco opta per far abbandonare a Posner la sua condizione di assistente (11.13) così che possa utilizzare il suo fucile nel prossimo turno. Nel prossimo turno, il giocatore americano decide di tentare di ripararare il fucile di Myers. Un RNC rosso "6" viene pescato, disabilitando pemanentenente l'arma. Si mette una nota "disarmato" sulla carta di Myers. Se successivamente questi viene attaccato, Myers si difenderà con un morale di 4 fino a quando non riceverà un'altra arma.]

20. INFILTRAZIONE E COMBATTIMENTO RAVVICINATO

20.1 Quando un gruppo di fanteria inizia il suo turno ad un raggio relativo di 5 rispetto ad un gruppo direttamente opposto o ad uno adiacente, vi è la possibilità di entrare in combattimento ravvicinato (d'ora in poi riferito come CC). Questo tipo di attacco viene risolto in maniera diversa rispetto a quelli con le armi da fuoco. In ogni caso, il gruppo nemico deve essere infiltrato prima di tentare qualsiasi attacco in CC.

20.2 INFILTRAZIONE: Uomini col morale a posto che iniziano il turno ad un raggio relativo di 5 rispetto ad un gruppo nemico, possono tentare di infiltrarsi individualmente in uno o più gruppi avversari giocando o meno delle carte movimento. In ogni caso, il numero di uomini che tentano di infiltrarsi deve essere deciso prima della risoluzione del primo tentativo. Un numero qualsiasi di uomini col morale a posto in un gruppo può tentare di infiltrarsi, ma questa è la sola azione per quel gruppo nel turno.

20.21 CONTROLLO DEL MORALE: Per poter succedere nel tentativo di infiltrarsi senza giocare una carta movimento, ogni uomo deve superare un controllo del morale pescando un RNC (ignora il colore) < del suo corrente valore del morale. Se si estrae un RNC ≥ del valore attuale del morale, questo uomo è col morale incrinato, non tenta di infiltrarsi e il gruppo a cui appartiene ha ugualmente speso la sua azione per questo turno, anche se gli altri uomini indicati in precedenza che tentavano di infiltrarsi possono agire ugualmente per raggiungere il loro obiettivo.

20.22 Un uomo col morale a posto che vuole infiltrarsi evitando di dover affrontare il controllo del morale descritto in precedenza, deve giocare una carta movimento direttamente nella pila di scarto (questa azione non viena considerata come uno scarto). La carta movimento non cambia il raggio del gruppo, non ha effetto sugli altri membri dello stesso, e può essere giocata anche se nel gruppo sono presenti degli uomini col morale incrinato. Il giocatore può usare tante carte movimento quanti sono gli uomini col morale a posto che tentano di infiltrarsi.

20.23 Un membro di un equipaggio può abbandonare il suo stato (11.13) e tentare di infiltrarsi come parte della stessa azione. Similarmente, un uomo che usa un lanciafiamme od ha un'arma secondaria, può desiderare di abbandonarla come ostacolo quando tenta di infiltrarsi. Ogni uomo che ha come arma un MMG od un mortaio e vuole tentare di infiltrarsi deve abbandonare quest'arma come parte della stessa azione. In tutti e tre i casi, lo stato di membro dell'equipaggio non viene automaticamente riguadagnato se si fallisce nell'infiltrazione o se si torna dopo essersi infiltrati; deve essere riacquistato come una separata azione.

20.24 Un uomo il cui gruppo attualmente occupa un campo minato, od un terreno con del filo spinato, non può tentare di infiltrarsi. Un uomo in un gruppo che correntemente occupa un fiume non guadato può tentare di infiltrarsi solo con l'aiuto di una carta movimento, e a meno che questa non sia una carta movimento guado, costui deve pescare un RNC per determinare se riesce a guadare con successo il fiume. Solo in quest'ultimo caso può tentare di infiltrarsi usando questo stesso RNC come un RPC. Similarmente, un gruppo in una palude non può tentare di infiltrarsi fino a quando la carta terreno non viene ricoperta da due carte movimento.

20.25 Un uomo non può tentare di infiltrarsi in un gruppo che è su di un campo minato, ma può tentare l'infiltrazione contro uomini in fiumi, paludi o terreni ricoperti da filo spinato.

20.3 RISOLUZIONE DELL'INFILTRAZIONE: Quando si controlla per l'infiltrazione, l'attaccante estrae un RPC ed usa la colonna equivalente al numero di carte personalità nel gruppo in difesa come punto di partenza, ma potrebbe dover spostarsi a destra o a sinistra di una o più colonne a causa di un vasto assortimento di circostanze. Avendo determinato la colonna da controllare per vedere se l'infiltrazione ha successo o meno, l'attaccante vede se ha pescato un numero di posizione casuale rosso o nero. Se il numero è rosso l'uomo si è infiltrato con successo: metti una nota di infiltratore sulla sua carta personalità. In caso contrario, l'uomo è incapace di infiltrarsi nella posizione nemica, ma non soffre penalità per il fallito tentativo e può riprovarci il prosssimo turno. Il giocatore che tenta di infiltrarsi può giocare una carta nascosto per ogni uomo che tenta questa azione. La carta nascosto dà, per quanto riguarda il RPC, uno spostamento verso sinistra di un numero di colonne pari al suo modificatore negativo.

20.31 NOTTE: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi durante uno scenario notturno (38.6), sposta di tre colonne verso sinistra il RPC per determinare il risultato dell'infiltrazione (eccezione: 38.6).

20.32 FUMO: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi e od il suo gruppo o quello in difesa si trova nel fumo, si spostano due colonne verso sinistra quando si determina il RPC per il risultato dell'infiltrazione per ogni carta fumo in effetto.

20.33 BOSCAGLIA: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi provenendo da una boscaglia, sposta di due colonne verso sinistra il RPC per determinare il risultato dell'infiltrazione.

20.34 BOSCHI: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi da un bosco, sposta di una colonna verso sinistra il RPC per determinare il risultato dell'infiltrazione.

20.35 COLLINA: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi da una collina, sposta di una colonna verso destra il RPC per determinare il risultato dell'infiltrazione.

20.36 CASAMATTA: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi in una casamatta, sposta di una colonna verso destra il RPC per determinare il risultato dell'infiltrazione.

20.37 TERRENO APERTO: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi da un terreno aperto, sposta di due colonne verso destra il RPC per determinare il risultato dell'infiltrazione.

20.38 DIFENSORI COL MORALE INCRINATO: Vi è uno spostamento di una colonna verso sinistra del RPC per ogni uomo col morale incrinato nel gruppo in difesa quando si determina il risultato dell'infiltrazione.

20.39 MUOVERSI E L' INFILTRAZIONE: Se l'attaccante tenta di infiltrarsi da un gruppo in movimento, vi è uno spostamento di due colonne verso destra per determinare il risultato dell'infiltrazione. Se il gruppo in difesa si sta spostando, vi è uno spostamento di altre due colonne verso destra per determinare il risultato dell'infiltrazione. Il numero delle carte movimento che sono in gioco per ogni parte non altera lo spostamento. Se l'attaccante tenta di infiltrarsi da un gruppo che è già stato infiltrato, vi è uno spostamento di due colonne verso destra per determinare il risultato della infiltrazione. NOTA: Questa penalità per il movimento non viene applicata ad un uomo che tenta di infiltrarsi da un gruppo che non si sta muovendo, ma che ha giocato una carta movimento nella pila di scarto per evitare di aver bisogno di un controllo del morale.

20.4 Tutti gli spostamenti delle colonne quando si tenta di infiltrarsi sono cumulativi, fatta eccezione per quelli dovuti alla notte ed al fumo, che non possono essere combinati fra di loro, ma sono cumulativi con tutti gli altri. Spostamenti di colonne inferiori ad 1 e superiori a 10 vengono trattati rispettivamente come 1 e 10.

[Esempio: Un uomo che tenta di infiltrarsi in un gruppo con cinque uomini estrae la carta RPC che si vede a pag. 14 del manuale. Nel controllare per l'infiltrazione, parte dalla colonna "5" poichè il gruppo in cui si sta infiltrando ha cinque carte personalità. Egli proviene da una boscaglia, ed il gruppo in difesa ha un uomo col morale incrinato, per cui controlla lo stato di infiltrazione nella colonna 2 (5 [numero carte nel gruppo in difesa] -2 [dovuto alla boscaglia] -1 [dovuto all'uomo col morale incrinato] = 2). Poichè il numero nella colonna "2b" è rosso, il tentativo di infiltrarsi nel gruppo nemico ha avuto successo.]

20.5 EFFETTI DELL'INFILTRAZIONE: Un uomo che ha infiltrato una posizione difensiva fa ancora parte del suo gruppo a tutti gli effetti, però gode di speciali capacità.

20.51 Un infiltrato può raddoppiare lasua potenza di fuoco (eccezione: i lanciafiamme) per qualsiasi attacco con le armi da fuoco eseguito dal suo gruppo contro il gruppo in cui si è infiltrato, ed ha la possibilità di non partecipare all'attacco (19.13).

20.52 ENTRARE IN CC: Durante i turni successivi in cui il gruppo dell'infiltratore decide di entrare in CC come sola azione, il giocatore controlla il morale (20.21) o gioca carte movimento per ogni infiltratore che intende far entrare in CC. Tutti questi tentativi di entrare in CC dallo stesso gruppo devono essere decisi prima di essere tentati. Però, se si passa il controllo del morale (o si gioca la carta movimento) l'entrata dell'infiltratore in CC è automatica. Egli deve soltanto estrarre un RPC e consultare la colonna equivalente al numero di uomini nel gruppo in difesa. Il valore letto è la posizione attaccata in CC. Metti la carta personale in cima a quella attaccata e continua a risolvere ogni altro tentativo di entrata in CC prima di sistemare questo attacco. Nota che CC ed i tentativi di infiltrazione sono due tipi differenti di azione. Un gruppo non può eseguire entrambi nello stesso turno.

20.53 Un infiltratore perde la sua condizione se ha il morale incrinato, se prende un prigioniero (32.15), se il suo gruppo gioca una carta movimento (eccettuato che per rimovere il filo spinato), se spara o se il gruppo infiltrato gioca una carta terreno a raggio relativo di 4 sull'infiltratore (o se gioca due carte movimento consecutive muovendosi così a raggio relativo 3).

20.531 Un infiltratore ha l'opzione di decidere se partecipare o meno (aggiungendo la sua potenza di fuoco) a qualsiasi attacco fatto con le armi da fuoco da parte del suo gruppo. Se spara, indipendentemente dal fatto che la potenza di fuoco venga raddoppiata o meno, perde la sua condizione di infiltrato dopo aver risolto tale attacco. Se il suo gruppo ha abbastanza potenza di fuoco da usare una carta fuoco senza il suo aiuto, può mantenere il suo status di infiltrato.

20.532 Se vi è più di un infiltrato in un gruppo, certi possono decidere di sparare (perdendo così la loro condizione) mentre altri non lo fanno.

20.54 Un infiltratore non può venire attaccato dall'artiglieria di un gruppo che ha infiltrato. Però, altri membri del suo gruppo possono essere attaccati in questo modo.

20.55 Un gruppo che è stato infiltrato può muoversi ugualmente, ma se tale spostamento incrementa il raggio relativo ad un valore inferiore di 5, il successivo CC non è permesso fino a quando i due gruppi non ritornano ad un raggio relativo di 5. Però, uomini infiltrati in precedenza mantengono il loro vantaggio di una potenza di fuoco raddoppiata (pure ad un raggio relativo di 4) fino a quando non perdono il loro stato per il 20.53.

20.56 Un gruppo non può eseguire un trasferimento laterale se è stato infiltrato o se uno qualsiasi dei suoi uomini ha lo status di infiltratore. Un uomo può rinunciare volontariamente alla sua condizione di infiltratore, ma a patto che sia la sola azione del suo gruppo per quel turno.

20.57 Un infiltratore può tentare di entrare in possesso di armi prive di proprietario nel gruppo che ha infiltrato come se si trattasse del suo stesso gruppo (18.2), a meno che l'arma in questione non abbia designato un assistente.

20.6 VALORE DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Ogni uomo ha un valore di combattimento ravvicinato (CCV) specifico che è stampato sulla sua carta personalità. Ci sono due valori CCV stampati su entrambi i lati della carta; il valore sul davanti viene applicato agli uomini col morale a posto, e quello sul di dietro per quelli col morale incrinato. Il primo valore è sempre la sua forza quando è armato; il valore dopo la sbarra viene utilizzato quando l'uomo è disarmato. Però, se l'uomo ha cambiato armi, sta facendo assistenza di un'arma servita da un equipaggio, o porta un'arma secondaria, il valore CCV stampato deve essere ignorato e quindi calcolato separatamente. Il CCV di un uomo col morale a posto equivale alla somma del suo morale e della sua arma. Un uomo disarmato non ha il valore dell'arma, ma anche il suo morale viene ridotto di uno (19.31) durante il CC. Il CCV di un uomo col morale incrinato è sempre inferiore di quattro rispetto al normale. Il CCV di un'arma viene ridotto di uno se è attualmente malfunzionante. I valori delle armi sono i seguenti:

Carabina o fucile d'assalto: 4

Tutti gli altri fucili: 5

Pistola Mitragliatrice: 3

BAR: 2

LMG: 1

Lanciafiamme: -1

MMG, HMG, ATR: 0

Ingombrato con un'arma secondaria: -1*

* Se è la sola arma trattalo come uno 0.

20.61 Un assistente ha sempre un valore dell'arma di 0 indipendentemente da quale è l'altra arma primaria in suo possesso. Nota che un assistente non entra mai in CC come attaccante; se tenta di infiltrarsi perde automaticamente la sua condizione di membro di un equipaggio.

20.62 Ogni CCV in un CC uomo a uomo è soggetto alle seguenti modificazioni:

20.621 Dopo che tutti gli accoppiamenti di CC in un gruppo infiltrato sono stati determinati, il giocatore in difesa nel CC può giocare una carta nascosto per decrementare il CCV di un attaccante a sua scelta prima della risoluzione di questo particolare combattimento. Se ha un'altra carta nascosto, la può usare similarmente in difesa di un altro uomo attaccato da un infiltratore differente. Similarmente, il giocatore in attacco nel CC può giocare una carta nascosto per decrementare il CCV di un difensore a sua scelta. Nessun giocatore può usare più di una carta nascosto sulla risoluzione di ogni singolo CC, indipendentemente del numero degli uomini che lo combattono.

20.622 L'attaccante/difensore primario può modificare il suo CCV di +3 per ogni addizionale uomo col morale non inicrinato che attacca/difenda con lui (20.71) in questo specifico CC indipendentemente dalle condizioni dell'arma di costui.

20.7 RISOLUZIONE DEL CC: ll CC viene, risolto aggiungendo al CCV dell'attaccante un'estrazione RNC (considerando il rosso come valore negativo) e comparando questo totale alla somma del CCV del difensore con un'altra estrazione RNC similare. L'uomo col totale inferiore è KIA. Se i totali sono uguali, entrambi gli uomini sono KIA. Non vi sono modificatori per gli effetti del terreno nella risoluzione di un CC.

20.71 Se il difensore in qualsiasi CC fa parte di un equipaggio, gli altri membri possono aiutarlo a meno che la loro posizione sia direttamente attaccata da un altro CC. Anche se vi è più di un difensore, l'attaccante pesca sempre solamente una carta RNC per risolvere l'attacco; la somma di questo RNC e del suo CCV viene comparata al totale del RNC e del CCV del difensore la cui posizione viene attaccata. Se uccide quest'uomo, deve attaccare ancora in un turno successivo un altro membro dell'equipaggio, pescando sempre un nuovo RNC per risolvere il combattimento. E si continua così fino a quando o viene sconfitto l'attaccante, od egli riesce ad eliminare tutti i difensori in quella posizione.

20.72 Se due o più uomini attaccano lo stesso difensore in CC, solo uno (a scelta dell'attaccante) può farlo, anche se con una modificazione di +3 al suo CCV per ogni uomo in più. Se viene eliminato, un secondo attaccante deve immediatamente attaccare in una nuova risoluzione del combattimento, ma senza il modificatore di +3 al CCV per l'uomo in più ora eliminato.

20.73 Un uomo che ha terminato con successo un CC è sempre un membro del suo gruppo, occupa il terreno di tale gruppo, è soggetto agli attacchi su questo gruppo e fa parte della potenza di fuoco base del gruppo. Però, se ha già una condizione di infiltratore può tenerla per successivi CC o per normali attacchi con le armi da fuoco contro il gruppo in cui si è infiltrato a patto che abbia battuto il suo ultimo avversario di CC di 3 o più nella risoluzione dell 'attacco.

20.74 CATTURA DELLE ARMI: Il vincitore di un CC ha sempre la possibilità di prendere l'arma di ogni uomo che ha eliminato (fatta eccezione per l'artiglieria) in CC o di rimuoverla dal gioco. Metti l'appropriata nota dell'arma in base alla nazionalità dell'uomo eliminato sul suo nuovo possessore. L'arma usata in precedenza dall'attaccante rimane con lui solo se è stampata sulla sua carta personalità, ma non può essere usata fino a quando si mantiene il possesso dell'arma catturata. L'arma originale (ovvero quella stampata) diviene l'arma secondaria (21.1) fino a quando non si perde l'arma catturata. L'uomo può volontariamente abbandonare o distruggere l'arma catturata a patto che sia la sola azione del suo gruppo nel turno.

20.741 Un'arma catturata si inceppa automaticamente quando si pesca un RNC rosso di 5 o 6 per risolvere qualsiasi attacco a cui prende parte a meno che non vi stia prendendo parte anche un lanciafiamme (22.1), nel qual caso è quest'ultimo che ha un malfunzionamento. Non c'è bisogno di estrarre un RPC per determinare quale è l'arma che si inceppa, a meno che non siano interessate più di una di tali armi (incluso quelle che non hanno l'equipaggio al completo; 19.15), nel qual caso si può estrarre un RNC per sostituire il RPC (nero: questo; rosso: quello). Un'arma catturata che ha un malfunzionamento viene rimossa dal gioco.

20.742 Se due uomini si eliminano a vicenda in un CC le loro armi restano nel gruppo infiltrato per possibili acquisizioni, incluso da parte degli infiltrati che si trovano nel gruppo.

20.8 CATTURA DEL TERRENO: Quando l'ultimo uomo in un gruppo viene eliminato ed il gruppo in questione è correntemente infiltrato, la carta terreno occupata da questo (incluse eventuali trincee) è soggetta alla cattura da parte di ogni gruppo attualmente infiltrato all'interno di quello che è stato distrutto indipendentemente dalla condizione di spostamento in cui si trova. Chi cattura ha la scelta di rimpiazzare la sua carta terreno con quella del difensore eliminato, o semplicemente di rimuovere le carte del gruppo eliminate nella pile di scarto. Nota che se due gruppi differenti possono vantarsi di aver catturato una carta terreno, questa non può essere data ad entrambi, ma il giocatore può scegliere a quale gruppo darla. Egli può anche trasferire qualsiasi uomo che aveva infiltrato il gruppo distrutto nel gruppo che riceve la carta terreno. Ogni carta movimento in gioco sia da parte di chi cattura che del gruppo eliminato viene rimossa dal gioco quindi la carta terreno viene posta sul suo nuovo gruppo.

20.9 FURIOSO (BERSERK): Ogni fante russo ad un raggio relativo di 5 rispetto ad un gruppo nemico col morale incrinato che va in panico non è automaticamente rimosso dal gioco. Se il numero di posizione casuale sotto la colonna "0r" del RNC che ha causato il panico è ≤ del suo valore di panico l'uomo non è ucciso (6.53), ma viene considerato furioso. Metti un segnalino furioso sulla sua carta personalità che rimane dal lato col morale incrinato. Se un uomo già furioso va ancora in panico a causa di un attacco successivo, viene considerato KIA. Un uomo furioso non è soggetto all'esecuzione da parte del commissario del popolo (15.53).

20.91 Un uomo furioso entra automaticamente in CC senza bisogno di infiltrarsi all'inizio del suo turno, contro un qualsiasi gruppo ad un raggio relativo di 5 pure se il suo gruppo è impossibilitato ad entrare in CC. Non deve fare un controllo sul morale per infiltrarsi. Dopo aver pescato un RPC per deteminare il difensore in un gruppo di più uomini, attacca col suo CCV per il morale incrinato. Se esce vincitore, viene subito chiamato a raccolta e non è più furioso. La carica di un uomo furioso in CC non conta come azione da parte di un gruppo. Un uomo furioso che è l'operatore principale di una macchina servita da un equipaggio la lascia dietro di sé ed entra in CC disarmato. Se vittorioso nel CC rimane disarmato fino a quando non riacquista un'arma nel solito modo estraendo un RNC nero (usando un'azione nel tentativo). L'equipaggio di un cannone di fanteria non può diventare furioso.

20.92 Nel raro caso in cui un uomo furioso non possa entrare in CC poichè il solo gruppo ad un raggio relativo di 5 si è mosso via ad interim, viene chiamato a raccalta e non è più furioso.

21. CARICHE DI DEMOLIZIONE

21.5. ARMI SECONDA RIE: Ci sono quattro tipi di armi secondarie: cariche di demolizione (21.2), panzerfaust (30.3), radio (40) e mine anticarro magnetiche (31). Le armi secondarie vengono rappresentate dalle apposite note. Solo uomini disarmati o quelli che usano un fucile, fucile d'assalto, carabina, BAR o LMG possono portare un'arma secondaria. Nessun uomo può avere più di un'arma secondaria.

21.11 CAPACITÀ DELLA SQUADRA: Il possesso di armi secondarie anticarro viene limitato dallo scenario. Negli scenari DYO, vi è un limite massimo di una per squadra per gli statunitensi, di due per squadra per i tedeschi e di tre per squadra per i russi. Nessuna squadra, indipendentemente dalla nazionalità, può avere più di una carica di demolizione. Le squadre vengono definite come 10 uomini o meno per i tedeschi, 12 o meno per gli statunitensi e 15 o meno per i russi. I cannoni di fanteria e gli AFV non vengono contati nel totale della squadra.

21.2 CARICHE DI DEMOLIZIONE: Un uomo armato con una carica di demolizione può utilizzare tale arma solo una volta ed anche in questo caso solamente nel turno in cui ha infiltrato una posizione nemica. Se desidera infiltrarsi senza mettere la sua carica di demolizione, deve dirlo prima di tentare l'infiltrazione, nel qual caso sarà capace di usare la carica solamente quando si infiltrerà di nuovo in una posizione nemica.

21.3 DETONAZIONE: Una carica di demolizione attacca il gruppo che è stato infiltrato con una forza di fuoco di 8 (prima di qualsiasi modificazione dovuta al nascondimento e/o al terreno del difensore) e non richiede l'uso di una carta fuoco. Non si applicano i modificatori per il terreno dell'attaccante. Un attacco con una carica di demolizione deve essere il solo attacco eseguito da un gruppo durante un turno. Ogni alleato diverso da quello che porta la carica di demolizione che si è attualmente infiltrato nella posizione nemica attaccata è soggetto pure lui agli effetti dell'esplosione, anche se utilizza il modificatore per il terreno del suo gruppo.

21.4 MALFUNZIONAMENTO: Una carica di demolizione ha un malfunzionamento solamente se si pesca un RNC 6 rosso come primo RNC da essere usato per risolvere il combattimento. Una carica di demolizione che ha un malfunzionamento è priva di valore. Non può essere riparata.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario B. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario fino a quando non ti senti a tuo agio con quelle imparete fino ad adesso.]

22. LANCIAFIAMME

22.1 La forza di fuoco di ogni attacco che include un lanciafiamme non è soggetta ai modificatori negativi dovuti al terreno in cui si trova il difensore, ma è comunque interessata dalle modificazioni dovute al terreno dell'attaccante. Carte nascosto, fumo e filo spinato possono essere utilizzate per ridurre la forza di fuoco della maggioranza degli attacchi con il lanciafiamme. La condizione di spostamento (12.1) dimezza la forza dell'attacco del lanciafiamme solo se questo non fornisce tutta la potenza di fuoco necessaria per usare la carta fuoco impiegata nell'attacco.

22.2 Un lanciafiamme non deve partecipare in ogni attacco del suo gruppo (19.14) se il suo possessore dichiara in precedenza che non intende utilizzarlo, anche se un lanciafiamme portato da un uomo col morale incrinato è sempre soggetto a malfunzioni.

22.3 MALFUNZIONI: Un lanciafiamme malfunziona automaticamente se si pesca un RNC rosso 5 o 6 mentre si risolvono gli attacchi contro ogni difensore in un combattimento in cui è stato utilizzato. Non c'è bisogno di pescare un RPC per determinare quale è l'arma nel gruppo che attacca che è soggetta ad un malfunzionamento (19.13); se vi stava partecipando un lanciafiamme, è automaticamente questa l'arma che si inceppa. Un lanciafiamme malfunziona solo se è stato usato durante un attacco, o se la sua posizione viene estratta in un RPC per malfunzionamento mentre il suo operatore era col morale incrinato. Pure se il lanciafiamme si inceppa, il resto degli attacchi per ogni altra arma che ha partecipato all'attacco continue normalmente, e senza modificatori negativi per il terreno occupato dal difensore se questi non venivano applicati per effetto del lanciafiamme.

22.4 Il valore di KIA di ogni uomo che ottiene un lanciafiamme non segnato sulla sua carta viene ridotto di uno fino a quando mantiene il possesso di tale arma. Similarmente, un uomo la cui carta indica un lanciafiamme come arma principale, ha il suo valore di KIA incrementato di uno quando l'abbandona.

22.5 CONRO AFV: Un lanciafiamme può essere usato contro il valore di difesa dell'armatura di una AFV ma le carte fuoco impiegate nell'attacco non possono richiedere più fattori di potenza di fuoco di quelli provvisti dal solo lanciafiamme, indipendentemente dagli altri fattori di potenza di fuoco forniti da altre armi che partecipano allo stesso attacco (a meno che queste armi non siano in grado di penetrare l'armatura dell'AFV; vedi 28.7).

22.6 Un lanciafiamme non ha la potenza di fuoco raddoppiata a causa di infiltrazione o di fuoco sui fianchi.

23. CASAMATTA

23.1 Quando una carta casamatta viene utilizzata in uno scenario, una regola speciale indica il giocatore che la riceve. Viene poi rimossa dal mazzo d'azione e data a lui prima dell'inizio del gioco.

23.2 Il giocatore che prende la carta casamatta riceve un numero normale di carte, e deve metterla sul suo gruppo B prima della preparazione del qioco e del piazzamento del terreno (3.6).

23.3 Il numero massimo di uomini all'interno di un gruppo con una carta casamatta è tre. Nessun mortaio, arma secondaria, bazooka, panzerschrek, IG o AFV può occupare una carta casamatta.

23.4 Il gruppo in difesa che occupa una carta casamatta riceve una modifica di -4 alla forza di fuoco del gruppo che lo attacca, ma non può mai utilizzare una carta nascosto. L'artiglieria deve usare i suoi numeri di effetto relativamente ad attacchi non contro armatura (quelli non in un riquadro) quando attacca una casamatta.

23.5 Il gruppo in difesa all'interno di una casamatta non è soggetto ad attacchi per CC, e non può neanche tentare di far infiltrare qualcuno. Però, gli avversari possono tentare di infiltrarsi in una casamatta per eseguire un attacco con una carica di demolizione o per raddoppiare la potenza di fuoco.

23.6 Una casamatta non può essere attaccata da una carica (29), e non si può neanche applicare il +1 per il fuoco da posizione elevata ad attacchi contro un gruppo che si difende in una casamatta.

237 Gli occupanti di una casamatta non possono sparare (e neanche essere attaccati) da un gruppo che si trovi dietro a loro (ovvero che occupi una nota del raggio 6). Però, una volta di dietro ad una casamatta, un gruppo adiacente può "ritirarsi" ad una nota del raggio 5 ed essere ancora considerato "dietro" la casamatta. Un gruppo adiacente che si trovi dietro

ad una casamatta ad una nota del raggio di 5 la può attaccare con il bonus per il fuoco sui fianchi. Gli occupanti della casamatta possono attaccare un gruppo adiacente dietro di loro a nota del raggio 5 solo dopo aver dimezzato la forza di fuoco (arrotondata al numero inferiore) di qualsiasi carta fuoco che giocano.

23.8 Il normale fuoco sui fianchi è ineffettivo contro una casamatta.

24. CAMPO MINATO

24.1 La carta campo minato è una forma di carta terreno specializzata usata in pochi scenari. In molti giochi essa viene considerata come carta inutile per una od entrambe le nazionalità (22.2).

24.2 Un campo minato è una forma di terreno aperto specializzato che non ha modificatorì né sull'attacco né sulla difesa.

24.3 Una carta campo minato può essere messa su di un gruppo avversario invece di scartare (4.3). Per poter mettere una carta campo minato su di un gruppo nemico, quest'ultimo deve poterla riccevere (ovvero deve avere una carta movimento in gioco che non sia coperta da un altro terreno o da una carta filo spinato, o due carte movimento nel caso si stia spostando in una palude). Al contrario di molte altre carte terreno, la carta campo minato non può essere rifiutata da chi la riceve.

24.31 Quando si mette una carta campo minato, si ha immediatamente un attacco su di una della posizioni del gruppo che la riceve. Si pesca un RPC per determinare chi all'interno del gruppo viene attaccato, e poi si estrae un RNC da aggiungere (il colore non viene considerato) alla forza dell'attacco della carta campo minato per determinare le conseguenze subite dal difensore.

24.32 La carta filo spinato è la sola che modifica la forza di un attacco da parte di un campo minato.

24.33 CONTRO AFV: I campi minati hanno una forza di fuoco all'interno del riquadro di 1 quando attaccano un AFV, ma possono colpirne solamente il valore di difesa dell'armatura sui fianchi. Se la combinazione della forza di fuoco e dell'estrazione RNC (trattando il rosso come numero negativo) è ≥ del valore di difesa dell'armatura sui fianchi, il bersaglio è immobilizzato (28.4.4).

24.4 USCIRE: Tutte le carte movimento messe in cima ad un campo minato devono essere giocate lateralmente (senza vantaggi per il fuoco sui fianchi) in modo da non cambiare la nota del raggio per il gruppo. Se un giocatore mette una carta terreno in cima ad una carta campo minato che è stata giocata contro il suo gruppo, il quale è coperto da una sola carta movimento, lascia il campo minato, ma quest'ultimo attacca ancora immediatamente. Però, questa volta, ogni posizione nel gruppo subisce un attacco separato con differenti RNC, anche se stavolta i colori del RNC vengono osservati in rispetto ai modificatori negativi o positivi alla forza dell'attacco. Però, se è l'avversario a mettere una carta terreno sul gruppo, questo fugge dalla corrente carta campo minato senza subire altri attacchi. Se un giocatore usa due carte movimento poste lateralmente (una per turno) sopra una carta campo minato, lo abbandona e può quindi giocare un carta terreno o movimento sul suo gruppo nei turni successivi senza essere attaccato dal campo minato. Quando si gioca una carta movimento sopra un campo minato per qualsiasi ragione (incluso la rimossione del filo spinato), si deve pescare un RNC. Se questo RNC è rosso e > del numero specificato nella seconda linea delle note sulla carta campo minato, un altro uomo nel gruppo subisce un attacco secondo il 24.31.

24.5 RIMOSSIONE: Se il gruppo che si trova nel campo minato ha fra le sue file un uomo col morale a posto, questi può tentare di creare un sentiero che ci passi attraverso senza bisogno di giocare una carta movimento e quindi rimuovendo la carta campo minato se pesca un RNC nero ≥ della forza di fuoco del campo minato. Il tentativo di rimozione della carte campo minato conta come la sola azione eseguita dal gruppo per quel turno. Se si ha successo, la carta campo minato viene girata per rappresentare il terreno aperto. Però, se si pesca un RNC rosso di 5 o 6, quest'uomo subisce un attacco dal campo minato secondo il 24.31.

24.6 Le carte campo minato non vengono mai rimesse nel mazzo d'azione una volta che sono state giocate contro un gruppo avversario. Invece, vengono rimosse dal gioco.

24.7 COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Un uomo in un campo minato non può tentare di infiltrarsi, od essere attaccato in CC. Se un uomo diventa furioso in un campo minato è eliminato.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario C fino a quando non ti senti a tua agio con quelle imparate fino ad adesso.]

25. ARTIGLIERIA

25.1 Ogni carta personalità che contiene una colonna per colpire invece, od in addizione, alla colonna della potenza di fuoco, ha un'arma di artiglieria. Le armi di artiglieria richiedono un tiro per colpire contro un bersaglio prima di poter risolvere la forza di fuoco dell'attacco. I differenti tipi di artiglieria in questo gioco includono mortai, cannoni di fanteria (IG), AFV e diverse armi leggere anticarro (panzerfausts, panzerschrecks, fucili anticarro e bazookas).

25.2 Un gruppo non può eseguire un attacco con l'artiglieria in addizione al normale attacco con la potenza di fuoco, e neanche combinare due o più armi di artiglieria per fare un solo attacco. Così, un AFV che normalmente sarebbe in grado sia di attaccare con la normale potenza di fuoco che di usare l'artiglieria può usare un solo attacco per turno. Però, due differenti pezzi di artiglieria nello stesso gruppo possono sparare nello stesso turno allo stesso bersaglio contando come un'azione, ma ognuno dovrà usare la sua carta fuoco e risolvere singolarmente il tentativo per colpire (e gli effetti del colpo se va a segno).

25.3 PER COLPIRE: Gli attacchi di artiglieria vengono risolti in due fasi. Prima di interessare il gruppo in difesa, chi spara con l'artiglieria deve colpire il bersaglio. Per colpire, si deve giocare una carta fuoco di qualsiasi valore. Questo permette a chi spara di pescare una carta RNC. Se l'RNC estratto è uno dei numeri segnati per questo pezzo d'artiglieria all'attuale raggio relativo dal gruppo a cui si spara il bersaglio è stato colpito e si risolve lattacco come per il 25.4. Il colore del RNC non conta, eccezion fatta per ciò che si specifica nel 25.31-.33. Se non si colpisce, il gioco termina per questo gruppo per quel turno giocatore.

25.31 Se il gruppo in difesa si muove o se è a scafo giù {23.9), estraendo un RNC rosso si considera che il colpo abbia mancato il bersaglio.

25.32 Se l'artiglieria che spara si sta spostando, pescando un RNC rosso si manca il bersaglio. Nota che solo certi AFV possono usare l'artiglieria mentre si muovono.

25.33 Se sia il bersaglio che l'artiglieria si stanno spostando, o se il bersaglio è a scafo giù e l'attaccante si muove, ogni RNC rosso manca il bersaglio e la frequenza per colpire dell'artiglieria che spara viene ridotta di uno.

25.34 Se un uomo in difesa ha una carta nascosto, la può giocare prima della risoluzione del processo per colpire in modo tale da ridurre la frequenza per colpire dell'artiglieria che spara per quell'attacco del valore indicato nella carta nascosto (vedi 25.6).

25.35 Eccezion fatta per l'utilizzo in modo tale da creare la posizione a scafo giù o per evitare il fuoco all'interno o all'esterno di una gola, le carte terreno non influiscono sul processo per colpire.

25.4 FORZA DEL COLPO: Una volta che si è colpito il bersaglio, la forza dell'attacco viene determinata aggiungendo il numero casuale per colpire sul RNC appena pescato al numero dell'effetto segnato sulla carta dell'artiglieria (eccezione: IG/AFV che sparano ad un AFV non aggiungono il loro numero casuale per colpire appena pescato; sommano invece un numero uguale al raggio relativo tra chi spara ed il bersaglio). Il colore del RNC non ha effetto: tutti i numeri vengono sommati. Avendo ora determinato la forza totale dell'attacco (dopo qualsiasi modifica dovuta al terreno e/o allo spostamento), si risolvono separatamente gli attacchi per ogni bersaglio nel gruppo in difesa pescando un numero RNC ed aggiungendo i numeri rossi mentre si sottraggono quelli neri, come per gli attacchi normali (6.5).

25.41 La condizione di spostamento del difensore cambia la forza di fuoco solamente dei colpi che centrano bersagli differenti dagli AFV.

25.42 Molte armi di artiglieria hanno due numeri degli effetti; il valore all'interno del riquadro viene usato contro i valori di difesa dell'armatura di un AFV; l'altro serve per gli. attacchi diretti contro tutti gli altri bersagli.

25.43 Il numero casuale sul RNC per colpire non viene mai sommato al numero dell'effetto di un colpo se un RNC nero di 0 non avesse permesso di colpire il bersaglio.

25.5 MALFUNZIONAMENTO: Le armi di artiglieria sono soggette a malfunzionamenti (19.12) solamente se pescano un RNC rosso di 5 o 6 (eccezione: ATR) quando tentano di colpire, non durante la risoluzione di un colpo. Certe armi di artiglieria sono più soggette ai malfunzionamenti, e quindi si inceppano quando si pesca un RNC rosso 4, 5 o 6 quando si cerca di colpire. Questi numeri di malfunzionamento sono segnati in rosso dopo una "x' rossa sulle rispettive carte personalità.

[Esempio: Il soldato Towle è ad un raggio relativo di 4 rispetto ad un gruppo che si sta spostando, e siccome gli manca un assistente per caricare il suo bazooka (30.2) deve usare i numeri per colpire fra parentesi per centrare l'obiettivo. Il primo RNC pescato è uno 0 nero che risulta come un centro. Nota che se fosse stato uno 0 rosso avrebbe mancato il bersaglio perchè questo gruppo si sta spostando. La forza di fuoco del colpo è 2 (numero dell'effetto [2] + numero per colpire pescato [0] = 2), che, indipendentemente dalle modifiche, rimane un 2 (2 [forza di fuoco] -1 [boscaglia] + 1 [movimento] = 2). Il secondo RNC pescato è un 6 nero che uccide Wolff (2+ 6 = 8). Il terzo RNC estratto è un 1 rosso che lascia Schultz come si trova (2 – 1 ≤ 2).]

25.6 FREQUENZA PER COLPIRE: Una frequenza per colpire di "0 - 1" viene ridotta di uno trattandola come "0", una frequenza per colpire di "0" viene ridotta di uno trattandola come "1', una frequenza per colpire di "1' viene ridotta di uno trattandola come "2', ecc. Similarmente, una frequenza per colpire di '3" viene aumentata di uno trattandola come "2", una frequenza per colpire di "2" viene aumentata di uno trattandola come "1", una frequenza per colpire di "1" viene aumentata di uno trattandola come "0", una frequenza ' per colpire di "0" viene aumentata di uno trattandola come "0 -1", ecc.

25.7 FUMO: Il fumo non influisce sulla forza di fuoco di un colpo d'artiglieria, ma modifica la frequenza per colpire di un'artiglieria che spara in e/o da esso come al solito.

25.8 PIAZZAMENTO DEL FUMO: Un IG non può mettere del fumo. Gli AFV tedeschi e statunitensi con numeri di effetto anti-armatura di 4 o più possono mettere del fumo su di un solo gruppo, amico od alleato, non in una palude e all'interno della loro LOS, a patto che sia la sola azione che fanno per quel turno giocatore e che abbiano delle carte fumo da giocare. Sparare il fumo in questo modo non richiede l'utilizzo di una carte fuoco.

26. MORTAI

26.1 Un mortaio è un'arma di artiglieria a fuoco indiretto. La frequenza per colpire di un mortaio varia in base al fatto che l'arma abbia un equipaggio al completo o meno. Se il mortaio viene usato solo dalla sua personalità principale senza assistente, si deve usare la frequenza per colpire fra parentesi.

26.2 Un mortaio non può sparare mentre si sposta, o si trova in una casamatta, palude, fiume ed edificio. Però, un mortaio può sparare dentro e fuori da una gola indipendentemente dall'elevazione del bersaglio, e non è mai soggetto a penalità sul colpire se il suo obiettivo è e scafo giù.

26.3 RAGGIO MINIMO: Al contrario delle altre armi di artiglieria, un mortaio non può sparare a meno del suo raggio minimo. Però, l'operatore principale del mortaio ha un piccolo valore di potenza di fuoco a questi raggi.

26.4 I boschi non modificano la forza di fuoco di un attacco con un mortaio.

26.5 COLPI CRITICI: Un mortaio può attaccare solo i valori di difesa non protetti di un AFV poichè non è un'arma con il riquadro attorno al numero dell'effetto (ovvero anti-armatura). Però, se un mortaio ottiene un colpo su di un AFV con un RNC nero qualsiasi e poi pesca un RNC 6 nero per risolvere tale attacco (un RNC 5 o 6 nero per OT AFV) ha ottenuto un colpo critico sull'AFV. Un colpo critico ottenuto con un RNC 6 nero immobilizza l'AFV colpito. Un colpo critico ottenuto con un RNC 5 nero distrugge un AFV aperto.

27. ACQUISIZIONE DEI BERSAGLI

27.1 Solo un mortaio, IG o AFV può qualificarsi per l'acquisizione di un bersaglio. L'acquisizione permette ad un'arma di artiglieria che ha sparato in precedenza al suo attuale bersaglio di incrementare la frequenza per colpire di uno entro certe condizioni, Indipendentemente se il colpo è andato a segno o meno, quando una di queste armi di artiglieria spara ad un bersaglio, la nota di identificazione del gruppo attaccato viene girata in modo da mostrare che è stato acquisito, a mano che il gruppo in attacco o quello in difesa si stessero spostando (eccezione: 27.3). Se quest'arma aveva precedentemente acquisito un altro gruppo, la nota di identificazione di quest'ultimo torna al suo lato normale. Un'arma di artiglieria non può mai acquisire più di un bersaglio per volta, e neanche incrementare la sua frequenza per colpire di più di uno. Se una parte ha più di un'arma di artiglieria capace di acquisizione, metti una nota di identificazione sul gruppo per indicare di che arma si tratta.

27.5.1 L'artiglieria non può acquisire un bersaglio se chi attacca o chi si difende si trova nel fumo.

27.12 Se un bersaglio era già stato acquisito e solo successivamente coperto dal fumo, si applicano entrambi i modificatori (fumo -1 ed acquisizione +1).

27.2 Se una carta di artiglieria malfunziona, spara ad un altro bersaglio, si trova col morale incrinato, si rinchiude, entra in CC o perde l'osservazione durante uno scenario notturno (38.2), perde l'acquisizione. La nota di acquisizione viene girata sul suo lato frontale se il gruppo in difesa o quello in attacco usa una carta movimento che rimane in gioco e non viene immediatamente messa nella pila di scato (giocare una carta movimento per rimuovere il filo spinato, o tentare di guadare senza successo un fiume, non qualifica per rimuovere l'acquisizione).

27.3 Un AFV non può mantenere l'acquisizione di un gruppo quando spara con qualsiasi arma ad un altro. Però, può ritenere l'acquisizione quando usa l'MG sul gruppo attualmente acquisito.

[Esempio: Nel turno 1, un mortaio tedesco con l'equipaggio al completo spara ad un gruppo stazionario ad un raggio relativo di 0. Ha bisogno di pescare un RNC 0 per centrare il bersaglio. Indipendentemente dal risultato, il gruppo attaccato gira la sua nota di identificazione per mostrare la condizione di acquisito. Se, nei turni successivi, l'acquisizione è ancora in effetto, il mortaio avrà bisogno di pescare un RNC 0 od 1 per colpire il suo obiettivo.)

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario D. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario D fino a quando non ti senti a tuo agio con qualle imparate fino ad adesso]

28. VEICOLI DI COMBATTIMENTO (AFV)

28.1 La carta di un AFV rappresenta non solo il veicolo di combattimento armato descritto, ma anche tutti gli uomini che lo fanno funzionare. Le carte AFV vengono trattate come carte personalità, fatta eccezione per ciò che viene spiegato più avanti.

28.11 Un AFV non può mai formare un gruppo con qualsiasi altro tipo di carta. In pratica, un AFV è un gruppo a parte.

28.2 CANNONI D'ASSALTO: Un cannone d'assalto è una forma di AFV priva di torretta. Questa particolarità lo rende più economico da produrre, ma meno effettivo contro bersagli che si spostano poichè la mobilità del suo armamento principale è molto limitata. I cannoni d'assalto sono identificabili nel gioco dalla sottolineatura del loro nome sulla carta personalità. Un cannone d'assalto viene considerato come un AFV, eccezion fatta per quanto spiegato qui sotto.

28.21 La frequenza per colpire dei cannoni d'assalto viene ridotta di uno contro bersagli che si spostano.

28.22 Un cannone d'assalto non può sparare con l'artiglieria mentre si sposta.

28.23 Un cannone d'assalto che si impantana e viene immobilizzato sottrae due alla sua frequenza per colpire.

28.3 VALORI DI DIFESA DELL'AFV: Una carta AFV ha due valori di difesa dell'armatura stampati su ogni lato della carta più dei valori di difesa CE e morale sul davanti. I valori di difesa dell'armatura frontali e dei fianchi rappresentano la forza dall'armatura e vengono elencati su di entrambi i lati dalla carta; solo gli attacchi i cui valori di potenza di fuoco e numero dell'effetto si trovano all'interno di un riquadro vengono applicati a questi valori. Tutti gli altri attacchi (ovvero i valori non compresi all'interno di un riquadro) attaccano il CE ed il morale. L'artiglieria che spara ad un AFV deve decidere prima di estrarre il RNC se attaccherà il valore di difesa dell'armatura del AFV con il suo numero dell'effetto all'interno del riquadro, o se invece colpirà i valori di difesa di CE e morale col suo altro numero dell'effetto (quello non all'interno del riquadro). L'artiglieria non può attaccare entrambi i valori di difesa (quello all'inteno del riquadro e quello che invece ne è privo) di un AFV con lo stesso attacco.

28.31 Se vi sono insufficienti fattori di potenza di fuoco all'interno del riquadro di un gruppo per usare una particolare carta fuoco (22.5 e 28.7), i valori di difesa all'interno dal riquadro non sono interessati dall'attacco che usa tale carta.

28.32 Il TEM del terreno occupato da un AFV non influisce sugli attacchi diretti contro i valori del morale e del CE di questo AFV. Il TEM viene invece applicato contro la forza di fuoco di un colpo diretto sui valori di difesa dell'armatura frontale e dei fianchi di tale AFV (eccezione: scafo giù; 28.92). La condizione di spostamento del difensore non altera la forza di fuoco di un colpo diretto contro un AFV.

28.4 ATTACCHI DELL'ARTIGLIERIA CONTRO UN AFV: Se il valore di difesa dell'armatura del AFV che segue la "k" è ≤ del numero finale di un attacco qualficato contro l'armatura (ovvero se la potenza di fuoco od il numero dell'effetto è all'interno del riquadro), l'AFV è eliminato. Se il valore di difesa dell'armatura del AFV che segue la "i" è uguale al numero finale di un attacco qualificato contro l'armatura, l'AFV è immobilizzato (28.44). Se il valore di difesa dell'armatura del AFV che segue la "s" è uguale al numero finale di un attacco qualificato contro l'armatura, l'AFV è stordito (28.45). Certi AFV hanno gli stessi valori di difesa sia per il risultato di stordimento che per l'immobilizzazione, come si può vedere sulle carte personalità dalla forma "i;s#" invece che "i#/s#". Un AFV colpito da un tale risultato finale di un attacco qualificato contro l'armatura, deve pescare un altro RNC per determinare se l'AFV è immobilizzato (rosso) o stordito (nero). Se l'artiglieria che spara annuncia che attaccherà i valori di difesa non protetti dall'armatura del AFV, ed il valore del morale del AFV è a faccia in su e risulta ≤ del numero finale dell'attacco, l'AFV viene girato dalla parte del "morale incrinato/rinchiuso". Se questo stesso risultato finale è ≥ del valore di difesa CE, l'AFV soffre anche l'uccisione del comandante. Altrimenti, non vi sono effetti. Nota che gli AFV con la scritta "PINNED" stampata sul retro della carta sono veicoli aperti e non possono rinchiudersi, solo avere il morale incrinato.

28.41 Se un attacco si qualfica sia per un uccisione che per un risultato di morale incrinato/rinchiudersi, l'uccisione ha la precedenza.

28.42 MORALE INCRINATO: Un risultato di morale incrinato si applica solamente agli AFV aperti (od ai IG). In queste condizioni, non può nè sparare né muoversi. Una carta col morale incrinato può tornare alla condizione normale (girata sul davanti) giocando una carta di chiamata a raccolta di forza 3 o più su questo gruppo. Un AFV stordito od un AFV OT col morale incrinato che non ha una carta di chiamata a raccolta 3 può ugualmente giocare una carta chiamata e raccolta 1 o 2 sul AFV come sola azione del gruppo per il turno; in questo caso l'AFV resta col morale incrinato, ma in futuri turni basterà giocare un'altra carta chiamata a raccolta in modo tale da portare il totale della capacita di chiamata a raccolta a 3 o più. La carta chiamata a raccolta resta in gioco sul gruppo fino a quando l'AFV torna col morale e posto, è stordito od eliminato.

28.421 EROE: Vi sono due occasioni in cui una carta eroe può essere giocata su di un AFV oltre che come credito parziale per la chiamata a raccolta. Immediatamente dopo ogni attacco che incrina il morale di un AFV (prima che l'AFV venga girato) giocare la carta eroe nega questo risultato a patto che l'AFV non abbia sofferto dell'uccisione del comandante nello stesso attacco. Una carta eroe può essere giocata anche su di un AFV rinchiuso, che non sia stordito o soggetto alla penalità per il comandante ucciso, in modo da riportare tale carta al suo lato CE. Una carta eroe giocata su di un AFV stordito equivale ad una carta chiamata a raccolta. Nessuno di questi utilizzi conta come un'azione. Una carta eroe non può mai essere giocata per incrementare la potenza di fuoco o la frequenza per colpire di un AFV.

28.43 RINCHIUDERSI: Qualsiasi altro AFV il cui valore del morale viene equivalso o superato da un attacco diviene richiuso quando si gira la carta. Un AFV che si rinchiude rimane in questa condizione per la durata dello scenario (eccettuato se si usa la carta eroe) indipendentemente che sia un'azione volontaria o causata dal fuoco nemico. Un AFV rinchiuso funziona normalmente a tutti gli effetti, ma tende ad avere una minore accuratezza, potenza di fuoco e mobilità come conseguenza. Un AFV inizia CE. Se desidera rinchiudersi volontariamente, deve spendere un'azione per farlo.

28.431 COMANDANTE UCCISO:Se il valore di difesa del morale di un AFV è ≤ del numero finale dell'attacco, l'AFV semplicemente si rinchiude ed ha il

morale incrinato, esattamente come si afferma nel 28.4. Se, però, il numero finale dell'attacco è anche ≥ del lvalore del CE (equipaggio esposto) od occorre un risultato di KIA a causa di un tiratore scelto, il comandante del AFV è stato ucciso e l'AFV soffre altre penalità in addizione ad essere col morale incrinato/rinchiuso. Metti una nota comandantec ucciso sulla carta dal AFV. D'ora innanzi, questa artiglieria avrà la sua frequenza per colpire e forza della carica ridotte di uno, così come la forza di fuoco di qualsiasi altro attacco che farà.

28.4311 Un AFV OT può soffrire un risultato di comandante ucciso più di una volta poichè quando viene chiamato a raccolta è ancora CE. Nel caso che questo AFV soffra un secondo risultato di comandante ucciso, gira la nota messa in precedenza in modo che mostri il lato con su scritto "2 comandanti uccisi". La sua frequenza per colpire viene ridotta di due, e qualsiasi attacco non eseguito con l'artiglieria si vedrà ridotta la forza di fuoco di altrettanto. Se l'AFV OT soffre un terzo risultato di comandante ucciso, viene eliminato.

28.4312 Ogni risultato di comandante ucciso su di un AFV serve come spostamento di una colonna verso sinistra quando si controlla per l'infiltrazione contro un AFV.

28.44 IMMOBILIZZAZIONE: Un AFV immobilizzato viene segnato con una nota "immobilizzato" e non può muoversi (neanche eseguire una carica) per il resto dello scenario. Un veicolo immobilizzato che subisce un secondo risultato di questo genere viene invece considerato stordito. Un AFV immobilizzato (impantanato) non viene considerato un bersaglio od un attaccante che si sposta, e si difende sempre dagli attacchi diretti contro l'armatura con i valori di difesa dei fianchi.

28.441. Qualsiasi carta movimento correntemente in gioco quando un AFV diventa immobilizzato, impantanato o stordito viene rimossa. La nota del raggi del AFV non cambia. Se l'AFV si trova con due carte movimento quando si verifica un delle condizioni descritte in precedenza, quella in cima è messa nella pila di scarto, mentre l'altra viene girata per mostrare il terreno aperto in cui si trova l'AFV. Altrimenti, si considera che l'AFV sia stazionario nell'ultima carta terreno giocata (eccezione: un AFV che si sposta su di una collina od un muro e diventa immobilizzato, impantanato o stordito deve girare questa carta terreno affinchè mostri il terreno aperto.

28.45 STORDITO: Metti una nota "stordimento 3" su di un AFV che è stato stordito. Un AFV non può muoversi o sparare quando si trova con una nota stordimento. Un risultato di stordito fa girare qualsiasi carta AFV con CE sul suo lato del morale incrinato/rinchiuso e rimuove qualsiasi credito di chiamata a raccolta precedentemente accumulato in un AFV che era già in tale condizione. Una nota stordimento 3 può essere rimossa solo dopo aver giocato una o più carte di chiamata a raccolta con una forza complessiva di 3 nello stesso modo di quando si chiama a raccolta un AFV (28.42). Ricorda che la rimossione della nota stordimento 3 non è sufficiente a chiamare a raccolta un AFV col morale incrinato con la stessa azione, anche se è possibile giocare una carta chiamata a raccolta 6 ed una carta chiamata a raccolta tutti per annullare ogni effetto od una carta chiamata a raccolta 4 o 5 in combinazione con altra accumulata in precedenza .

28.451 Se un AFV già stordito subisce ancora questo risultato, la nota stordimento 3 viene girata dal lato con sopra "stordimento 6". Occorre una carta chiamata a raccolta di forza 6 o più per rimuovere una nota "stordimento 6", o di forza 3 o più per riportarla allo stato di "stordimento 3". È necessaria una carta chiamata a raccolta tutti per rimuovere tanto una nota stordimento 6 quanto per riportare a posto il morale di un AFV che ce l'ha incrinato nella stessa azione. Se un AFV con una nota "stordimento 6" è stordito ancora, viene eliminato. Qualsiasi capacità in eccesso di chiamata a raccolta oltre a quella necessaria per ridurre una nota stordimento 6 a nota di stordimento 3 viene persa; non può essere usata come credito parziale per la rimozione della nota di stordimento 3.

28.46 COLPO SUI FIANCHI: Ogni qualvolta un AFV è il bersaglio di un attacco da parte di un'artiglieria che gode di un vantaggio per il fuoco sui fianchi, tale AFV si difende con i suoi valori di difesa dei fianchi invece di quelli normali. In addizione alla normale opportunità di fuoco sui fianchi, un AFV è soggetto ad un colpo sui fianchi quando gioca una carta movimento in modo laterale. Inoltre, nel caso che un AFV si impantani o venga immobilizzato, deve usare il suo valore di difesa dell'armatura sui fianchi contro qualsiasi attacco dell'artiglieria fino a quando non diventa ancora mobile (non è necessario che si sposti).

28.5 RESTRIZIONI SUL MOVIMENTO: Un AFV non può mai entrare in una palude. ll piazzamento di una palude su di un AFV durante la fase di preparazione del gioco (3.6) non è permesso. Però, un avversario può giocare una carta palude su di un AFV nemico in movimento così che questo sia costretto e cambiare la sua direzione di avanzata/ritirata in spostamento laterale, o di rimuovere del tutto un eventuale movimento laterale (7.32).

28.51 Un AFV nel bosco può lasciare questa carta terreno solo giocando una carta movimento in modo laterale.

28.52 Un AFV che entra in una gola, bosco, filo spinato o fiume deve controllare per un eventuale impantanamento (28.53) quando viene giocata la carta terreno (pure durante la preparazione del gioco) a meno che questa non venga rifiutata.

28.53. IMPANTANAMENTO: Un AFV controlla se si impantana pescando un RPC. La colonna da guardare varia e seconda del terreno in cui ci si trova. Se si è in una gola, in un bosco od in un fiume, si guarda la colonna seguita dalla lettera "b" (la numero due). Se invece si rischia di impantanarsi a causa del filo spinato, si deve guardare la colonna seguita dalla lettera"w" (la settima). Pescando un numero di posizione casuale rosso, l'AFV è impantanato e viene segnato con un nota "impantanato". L'AFV non può muoversi fino a quando permane questa condizione, ma la sua capacità di fuoco non viene compromessa (eccezione: cannoni d'assalto; 28.23). La nota di impantanamento può essere rimossa come azione separata in un turno successivo giocando una carta movimento nella pila di scarto e pescando un RNC nero. Se si ha successo, la nota di impantanamento viene rimossa. Rimuovere o tentare di rimuovere da se stesso una nota di impantanemento non qualifica un AFV come bersaglio in movimento.

28.6 Le carte movimento non modificano mai la forza di fuoco risultante di attacchi contro un AFV od il suo equipaggio. Contro bersagli protetti da armatura, le carte movimento influiscono solamente sul processo per colpire dell'artiglieria.

28.61 Le carte nascosto non possono essere giocate per aumentare il bonus difensivo di un AFV o del suo equipaggio.

28.62 Un AFV a scafo giù non riceve alcun modificatore per il terreno sugli effetti di un colpo che lo centra.

28.7 FANTERIA CONTRO AFV APERTI: Tutte le carte personalità hanno un'inerente forza di fuoco all'interno del riquadro di 1 ad un raggio relativo di 5, che può essere utilizzata contro i valori di difesa nel riquadro di un AFV aperto in addizione all'utilizzo della normale potenza di fuoco disponibile a questo raggio contro il valore difensivo non all'interno del riquadro di un AFV. Per poter sfruttare questa possibilità, si deve estrarre un secondo RNC durante la risoluzione del combattimento.

[Esempio: Se tre uomini armati con fucile sono ad un raggio relativo di 5 rispetto ad un semicingolato tedesco CE, hanno una potenza di fuoco totale non all'interno del riquadro di 9, che possono usare quando giocano

le carte fuoco per risolvere gli attacchi contro l'equipaggio esposto del mezzo nemico. Anche se possono incrinare il morale del semicingolato, e quindi uccidere il comandante, questo non distruggerebbe immediatamente l'AFV. Però, essi hanno un'inerente potenza di fuoco all'interno di un riquadro di 3 contro un AFV aperto che si trova ad un raggio relativo di 5, così che se la carta che giocano non richiede più di tre fattori di potenza di fuoco, la stessa forza. di fuoco può essere utilizzata per attaccare il semicingolato una seconda volta con un altro RNC, ma stavolta confrontandosi con la sua difesa dell'armatura. Così, se i tre fucilieri giocano una carta fuoco 2 che richieda 3 o meno fattori di potenza di fuoco contro il semicingolato, e quindi pescano un RNC nero di 2 o meno, non hanno alcun effetto verso l'equipaggio. Però, indipendentemente dal primo RNC estratto, possono pescare un altro RNC da usare contro l'AFV; se estraggono un RNC di 0 o nero, distruggeranno il semicingolato, mentre un RNC rosso di 1 lo stordirebbe o immobilizzerebbe (dipende dal colore del successivo RNC pescato). Questo è il solo modo con cui un AFV col morale incrinato può essere interessato dagli attacchi della fanteria che non usa armi con la potenza di fuoco all'interno di un riquadro al di fuori del CC. Nota che se la squadra di fanteria avesse giocato una carta fuoco con forza maggiore, non si sarebbe potuto fare il secondo attacco contro l'AFV durante questo turno poiché sarebbero mancati abbastanza fattori di potenza di fuoco all'interno del riquadro.]

28.71 Se un AFV è adiacente ad un gruppo di fanteria alleato che ha la sua stessa nota del raggio, il giocatore che lo possiede può far dedurre uno dalla forza di qualsiasi attacco di fanteria contro tale AFV con l'inerente potenza di fuoco all'interno del riquadro (28.7).

28.72 Similarmente, fanteria amica in un gruppo adiacente ad un AFV che si trova alla stessa nota del raggio, può dedurre uno dalla forza di fuoco di tutti gli attacchi diretti contro di lui (eccezione: tiratori scelti, campi minati) in addizione ai normali modificatori per il terreno.

28.8 COMBATTIMENTO RAVVICINATO CONTRO UN AFV: Un AFV non può tentare di infiltrarsi, ma può essere attaccato in CC da qualsiasi uomo armato (incluso le armi secondarie) che ha infiltrato il gruppo dal AFV durante il turno. La colonna del gruppo del AFV usata per determinare l'estrazione RPC non è la 1. La colonna da controllare è la "2b" per i veicoli rinchiusi o col morale incrinato, 4c per gli AFV con CE, e "5o" per un AFV aperto con CE. Gli spostamenti della colonna del RPC a destra o a sinistra a causa della visione o del terreno (20.31-.39) sono trattati normalmente. Inoltre, vi è uno spostamento di una colonna verso sinistra del RPC per ogni risultato di comandante ucciso sofferto in precedenza dal AFV. La risoluzione di un CC contro un AFV è molto differente da quella verso la fanteria. Il difensore (l'AFV) non pesca un RNC. L'attacco viene risolto solamente in base del RNC di chi si è infiltrato e delle modifiche alla sua forza.

28.31 Il CCV di un uomo non ha effetto nal CC contro un AFV. La forza dell'attaccante è la somma di un'estrazione RNC (sottraendo i numeri rossi, sommando i numeri neri) e dei seguenti modificatori cumulativi:

MODIFICATORI CC CONTRO AFV	
Ogni precedente attacco in CC contro l'AFV nel turno	+1
L'attaccante è Furioso	-3
L'attaccante è ferito	-2
L'attaccante è Eroico	+1
L'attaccante ha una ATMM o DC*	+4
L'AFV è in Edificio	+3
L'AFV è in bosco, muro o gola	+2
L'AFV è in boscaglia	+1
L'AFV è nel fumo (per ogni carta fumo presente)	+1
L'AFV è CE	-1
Per ogni gruppo di fanteria non incrinata stesso raggio	-2
L'AFV è rinchiuso	+1
Per ogni Comandante Ucciso	+2
L'AFV è immobilizzato o impantanato	+2
L'AFV è aperto	+3

*L'arma viene rimossa se si usa il Modificatore

Risoluzione = RNC + Modificatore finale CC

≤ 0	Attaccante Eliminato
1 - 5	Nessun risultato
6	Immobilizzato
≥ 7	AFV eliminato

28.82 La forza modificata dell'attaccante deve totalizzare 6 per immobilizzare l'AFV, o 7 o più per eliminarlo. Se la forza modificata dell'attaccante è zero o meno, questi viene eliminato. Qualsiasi forza modificata tra 1 e 5 inclusi viene trattata come nessun risultato. Qualsiasi risultato si ottenga, l'attaccante perde il suo stato d'infiltrato o di furioso.

28.83 Se vi sono multipli attaccanti in CC contro un AFV, ogni attacco viene risolto separatamente, uno per volta (è l'attaccante che sceglie l'ordine), fino a quando non sono stati completati tutti o dviene distrutto l'AFV.

28.84 Giocare carte nascosto non è di alcun aiuto nel CC contro un AFV se si esclude il loro possibile uso per favorire il tentativo di infiltrazione per permettere che l'attacco abbia luogo.

28.9 SCAFO GIÚ: Solo un AFV od un IG può avere il beneficio dello scafo giù. Un AFV/IG è a scafo giù se si trova su di una carta muro, o su di una carta collina e viene attaccato da dall'artiglieria che non si trova anch'essa su di una collina. Mettere una carta movimento su uno di questi terreni elimina la condizione di scafo giù anche se il gruppo viene considerato ugualmente in protezione parziale rispetto alla collina/muro.

28.91 Una condizione di scafo giù non condiziona la frequenza per colpire di un mortaio.

28.92 Un AFV od IG a scafo giù non riceve alcun modificatore per il terreno alla forza di fuoco dei colpi che lo centrano.

28.93 Un AFV a scafo giù non può essere immobilizzato; un risultato di immobilizzazione deve essere trattato come uno stordimento.

28.94 Un AFV non vine mai considerato a scafo giù quando è soggetto al fuoco sui fianchi.

[Nota: l'efficienza della fanteria contro l'armatura è stata sopravvalutata per favorire la giocabilità di Up Front. Se i giocatori desiderano un trattamento più realistico della fanteria priva di supporto quando si attaccano i carri armati, entrambi devono essere d'accordo di ridurre di uno i valori di morale e di panico di tutta la fanteria che si oppone ad un AFV senza il supporto di veicoli alleati.]

29. CARICARE

29.1 Un AFV può eseguire uno speciale tipo di attacco chiamato "carica" se non è col morale incrinato, immobilizzato, stordito od impantanato. Una carica può essere fatta contro ogni gruppo non AFV adiacente e direttamente opposto ad un raggio relativo di 5 a patto che il gruppo in difesa non stia occupando una palude, un campo minato od una casamatta.

29.11 Se uno dei sistemi d'armamento del AFV è correntemente fuori uso o mal funzionante, il suo valore di OVR è dimezzato (ridotto ad un quarto se si tratta di un lanciafiamme) con tutte le frazioni arrotondate al numero

inferiore. Un AFV non può mai caricare se non sono correntemente funzionanti l'MG o il FT.

29.2 Una carica non richiede l'utilizzo di una carta fuoco. Invece, si deve giocare una carta movimento in modo laterale (e quindi l'AFV si può successivamente qualificare per un bonus per il fuoco sui fianchi contro qualsiasi gruppo adiacente se ha giocato una carta movimento fianchi). La. forza di una carica è il totale del valore di OVR e di un RNC (ignorando il colore del RNC; tutti i numeri sono sommati). Questa forza di carica viene poi modificata da qualsiasi delle carte terreno, movimento o nascosto in gioco per il difensore. Infine, questa forza modificata della carica viene risolta separatamente per ognuno dei difensori nel gruppo attaccato aggiungendo un RNC estratto (e sottraendo i numeri rossi).

29.3 Tutti i modificatori che si applicano ad un normale attacco con le armi da fuoco (6.4) valgono anche per una carica con l'eccezione di qualsiasi carta terreno nel gruppo dell'attaccante. Per esempio, un AFV che carica non riceve la modifica di +1 sulla forza dell'attacco se si trova su di una collina.

29.4 Un AFV che esegue una carica contro un gruppo che si difende in boscaglia, edificio, muro, bosco o fumo è suscettibile all'immobilizzazione od alla eliminazione come conseguenza.

29.41 Un AFV aperto che attacca un uomo col morale a posto viene immediatamente eliminato se pesca un 5 rosso come RNC per la risoluzione dell'attacco, e immobilizzato se estrae un 6 rosso.

29.12 Qualsiasi altro AFV che attacca un uomo col morale a posto viene imnediatamente immobilizzato se pesca un 6 rosso come RNC per la risoluzione dell'attacco. Nota che una carta eroe può essere giocata immediatamente prima che avvenga la carica per chiamare a raccolta un uomo col morale incrinato, e che qualifica anche un RNC 4 rosso (10.44), 5 rosso o 6 rosso per l'immobilizzazione od eliminazione di un AFV OT (od un rosso 5 o rosso 6 per l'immobilizzazione di qualsiasi altro AFV) durante il suo attacco contro tale uomo.

29.43 Un AFV che esegue una carica contro un gruppo in una gola, un bosco, fumo o filo spinato è soggetto ad impantanamento per il 28.53, e deve controllarlo prima di risolvere qualsiasi attacco della carica.

29.44 Un AFV che si trova immobilizzato, impantanato od eliminato durante la sua carica non può risolvere qualsiasi altro attacco contro i rimanenti difensori durante quel turno.

29.45 Un AFV che carica e si trova immobilizzato od impantanato durante l'esecuzione dell'attacco, non è necessariamente da considerare nel terreno del difensore. Si considera che si trovi nell'ultimo terreno occupato dal suo gruppo (nota che se le ultime due carte terreno/movimento giocate erano entrambe carte movimento, viene considerato in terreno aperto). Pure se un AFV rimane impantanato a causa di un attacco eseguito contro difensori in una gola, bosco o fiume, e successivamente si libera da solo usando le normali regole (28.53), non si trova necessariamente in tale terreno e quindi non ne viene influenzato.

29.46 Pure se il gruppo si sta spostando, viene ugualmente considerato almeno parzialmemte nel terreno dell'ultima carta terreno giocata, a meno che da allora non abbia giocato due carte movimento (in questo caso è nel terreno aperto). Per esempio, un AFV che carica un gruppo che si sta spostando il quale ha giocato una carta movimento sopra una carta bosco, è ugualmente suscettibile ad effetti negativi come per il 29.41 - .43.

29.5 Un AFV che ha eseguito una carica (evitando l'immobilizzazione o l'impantanamento) rimane nell'atto dello spostamento dopo la risoluzione di tale attacco fino a quando, in un turno successivo, ci si gioca sopra una carta terreno. Per eseguire un'altra carica, deve ancora giocare lateralmente una carta movimento, pure se si sta già spostando. Però, in un turno successivo dopo aver eseguito una carica, può comunque giocare una carta movimento in avanzata/ritirata cambiando la sua nota del raggio in accordo, pure per lo scopo di muoversi attraverso un gruppo opposto che ha appena caricato. Nota che anche se un AFV ha caricato un gruppo adiacente, può giocare la carta movimento per avanzare attraverso il gruppo direttamente opposto solo se ha già caricato quest'ultimo in precedenza. Non si può mai muovere attraverso un gruppo adiacente; ovvero l'AFV ritorna automaticamente alla posizione relativa sul tavolo segnata dalla sua nota di identificazione del gruppo.

29.6 Un AFV che carica deve attaccare tutti i bersagli in un gruppo in difesa se rimane in grado di farlo.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario E. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario E fino a quando non ti senti a tuo agio con quelle imparate fino ad adesso.]

30. ARMI LEGGERE ANTICARRO

30.1 Bazookas, panzerschrecks, fucili anticarro e panzerfausts sono armi d'artiglieria in grado di penetrare l'armatura. I bazookas, i fucili anticarro ed i panzerschreks sono elencati come armi primarie di certe carte personalità. Il panzerfaust è un'arma secondaria (21.1) che deve essere portata nella forma di una nota del panzerfaust sulla carta personalità che lo sta utilizzando. Essi non possono essere usati insieme con altre armi nel loro gruppo, a neanche se ci si sta muovendo.

30.2 ARMI SERVITE DA UN EQUIPAGGIO: I bazookas ed i panzerschrecks sono armi servite da un equipaggio. Se non è presente un assistente col morale a posto, l'arma deve usare la frequenza per colpire fra parentesi (11.1) quando spara ed è più soggetta a malfunzionamenti (19.15). I bazookas ed i panzerschrecks possono venire utilizzati contro qualsiasi tipo di bersaglio, usando i rispettivi numeri dell'effetto per obiettivi che hanno o meno un'armatura.

30.3 PANZERFAUST: Il panzerfaust può essere usato solamente contro un AFV e anche in questo caso soltanto contro il suo valore di difesa dell'armatura. Può venire utilizzato una volta solo. Indipendentemente dal risultato, la nota del panzerfaust viene rimossa dal gioco dopo la risoluzione del primo tentativo.

30.4 MALFUNZIONAMENTO: Come tutte le armi di artiglieria, un bazooka o panzerschreck malfunziona solamente con un risultato del RNC per colpire (25.5); non durante la risoluzione dei colpi contro i bersagli individuali. Però, al contrario delle armi di artiglieria, un bazooka o panzerschreck malfunziona con un RNC per colpire 4 rosso, 5 rosso o 6 rosso. I panzerzfaust non malfunzionano.

30.5 Nota che solo i fucili anticarro usano munizioni AP e, conseguentemente la forza per colpire delle altre armi viene determinata aggiungendo al numero casuale per colpire del RNC pescato il numero dell'effetto elencato sull'artiglieria. Al contrario di IG/AFV, il raggio non è un fattore nel determinare la forza del colpo (25.4) di queste armi.

30.5 FUCILI ANTICARRO: Un fucile anticarro (ATR) può essere utilizzato sia contro i veicoli armati che contro la fanteria. Se usato su di un AFV, viene sparato come una normale arma di artiglieria. Se usato contro la fanteria non guadagna un colpo; aggiunge solamente uno al fattore di potenza di fuoco del suo gruppo. Un ATR ha limitata capacità di penetrazione. Per essere effettivo contro l'armatura, deve non soltanto colpire l'AFV ma anche centrare un'area vulnerabile. Così, i numeri per colpire di un ATR riflettono la difficoltà nell'ottenere un colpo effettivo contro un AFV. Una volta che un ATR ha centrato il bersaglio. l'efficienza di questo colpo è equivalente al raggio relativo in cui si trova più l'estrazione di un RNC (aggiungendo i numeri neri, sottraendo i numeri rossi). Al contrario di altre

armi d'artiglieria, un ATR aumenta la sua frequenza per colpire di uno quando ha diritto al fuoco sui fianchi.

31. MINE MAGNETICHE ANTICARRO

31.1 Una mina magnetica anticarro (d'ora in avanti riferita come ATMM) è un'arma secondaria utilizzabile solamente contro un AFV. È stata usata principalmente dai russi a partire dal 1944 per compensare la loro mancanza di un'effettiva arma leggera anticarro (come il bazooka). I tedeschi possono usare le ATMM ma gli americani no. Guarda il valore per i DYO (43) per il prezzo d'acquisto.

31.2 Una ATMM è utilizzabile solamente in CC contro un AFV o da un difensore col morale a posto che viene caricato.

31.21 COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Un uomo con una ATMM che sta attaccando un AFV in CC può aggiungere 4 al suo CCV (29.81). Indipendentemente dal risultato, l'attaccante perde la sua ATMM.

31.22 CONTRO LE CARICHE: Un difensore col morale a posto che possiede una ATMM può distruggere od immobilizzare un AFV che lo attacca se questi estrae un RNC rosso e fallisce nell'eliminare o incinare il morale del difensore durante la carica. Nota che una carta eroe può essere giocate per portare in condizioni normali il morale di un difensore (pure uno col morale incrinato a causa della carica) e quindi permettendogli di attaccare con la sua ATMM. Quindi pesca immediatamente un RNC. Se il RNC è nero, il difensore controlla l'appropriata colonna RPC di questo RNC per gli AFV che caricano ("2b" se sono AFV rinchiusi, "4c" se sono AFV con CE, o "5°" se sono AFV OT). Se questo RPC è rosso, il veicolo è stato eliminato od immobilizzato. É la colonna "0r" dello stesso RNC che deve essere controllata; se il RPC "0r" è 1-5, l'AFV è immobilizzato, se è 6-0 l'AFV viene eliminato. Un ATMM non viene considerata usata in una carica a meno che l'AFV venga immobilizzato od eliminato.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario F. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario F fino a quando non ti senti a tuo agio coan quelle imparate fino ad adesso.]

32. PRIGIONIERI

32.5. I prigionieri valgono cinque punti vittoria e possono essere presi in due modi.

32.11 COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Un giocatore può catturare un prigioniero sottraendo volontariamente due dal suo CCV prima della risoluzione di qualsiasi attacco CC. Se vince il CC, l'uomo sconfitto viene automaticamente preso prigioniero da chi l'ha catturato. Un uomo che prende un prigioniero perde automaticamente il suo stato di infiltratore.

32.12 ROTTA: Ogni uomo ad un raggio relativo di 5 rispetto ad un gruppo di fanteria che va in panico e viene rimosso dalle rotta ("0r" sul RPC > del valore di panico; 6.531) si arrende ad gruppo nemico a raggio relativo di 5 (se ve ne sono più di uno, la scelta di chi lo cattura spetta al giocatore che fa il prigioniero). I prigionieri possono essere rifiutati da chi li cattura prima che si sappia il risultato di rotta, ma non dopo.

32.2.GUARDIA: I prigionieri, una volta presi, vengono messi sotto la carta di un uomo qualsiasi nel gruppo che li ha catturati a scelta del giocatore che li cattura. Quest'uomo può essere col morale incrinato, ferito oppure disarmato, ma non deve fare parte dell'equipaggio di un'arma qualsiasi. Se l'assistente è la sola scelta possibile, questi viene rimosso immediatamente dalla sua posizione. Se l'uomo scelto come guardia viene successivamente eliminato, i prigionieri messi sotto di lui vengono posti al di sotto di un altro uomo nello stesso gruppo senza bisogno di sprecare un'azione. Un uomo può guardare un numero qualsiasi di prigionieri. Un giocatore può cambiare le guardie automaticamente a patto che sia la sola azione del gruppo per quel turno, e che la nuova guardia non abbia il morale incrinato.

32.21. Una guardia ha la sua potenza di fuoco ed il suo CCV dimezzati (arrotonda al numero inferiore) per la durata dello scenario, e non può tentare di infiltrarsi. Se la guardia ha un'arma di artiglieria, deve ridurre la sua frequenza per colpire di uno.

32.22 I prigionieri non vengono liberati a meno che ogni uomo nel gruppo che li ha catturati venga eliminato. I prigionieri liberi non prendono più parte al resto della partita e vengono rimossi dal gioco, ma tolgono al giocatore che li aveva catturati qualsiasi punto vittoria. dovuto alla loro cattura, rotta od eliminazione. I prigionieri accompagnano automaticamente le loro guardie in qualsiasi trasferimento fatto da quest'ultime, non rientrano in alcun combattimento e quindi non possono essere feriti, uccisi od avere il morale incrinato.

32.3 Gli AFV/IG non possono prendere prigionieri, e neanche diventarli.

33. FERITE

[Come si può immaginare, la maggioranza delle ferite inflitte in combattimento sono gravi abbastanza da rimuovere a tutti gli effetti chi le riceve dal gioco. Tali infortuni sono generalmente compresi nelle categorie di KIA e rotta e servono per rimuovere un uomo dal gioco. Però, una piccola percentuale delle ferite inflitte in combattimento non sono totalmente incapacitanti e permettono ad un uomo di continuare a combattere, anche se con una efficienza ridotta. Il risultato di molti scontri a fuoco è stato spesso deciso dal contributo di soldati feriti che si sono rifiutati di smettere di lottare.]

33.1 OCCORRENZA: Le ferite che non sono gravi abbastanza da causare un immediato KIA possono presentarsi ogni qual volta un uomo è in preda alla rotta, o quando egli sarebbe normalmente eliminato da un risultato di KIA che è occorso a causa di un RNC che ha portato la forza finale dell'attacco esattamente uguale al numero inferiore necessario per il KIA. Questo risultato viene invece trattato come una ferita, se il numero di posizione casuale su questo RNC nella colonne "7w" à uguale al valore del morale di quest'uomo. Metti una nota "ferito" sulla carta personalità, ma lascialo nello stesso modo in cui era (col morale incrinato o meno) prima di essere colpito. Le ferite non si hanno in CC.

[Esempio: Il Caporale Jones ha un morale di 4 ed un valore di panico di 6. Un attacco che causa un KIA su di lui può essere trasformato in ferimento solo se il risultato finale dell'attacco è un 8 quando è in buone condizioni, od un 6, 7, 8 o 9 mentre è col morale incrinato. Assumendo che sia questo il caso, un numero di posizione casuale di 4 sotto la colonna "7w" del RNC usato per determinare la forza finale dell'attacco causerà una ferita invece di un KIA.]

33.11 AFV CE ed equipaggi di IG non possono ricevere risultati di ferimento.

33.2 EFFETTI SULLA POTENZA DI FUOCO: La potenza di fuoco di un uomo ferito viene dimezzata (frazioni arrotondate al numero inferiore) individualmente. Se l'arma primaria è un pezzo d'artiglieria, deve invece dedurre uno dalla frequenza per colpire. Un uomo ferito non può attaccare mentre si muove, anche se la sua arma è soggetta al malfunzionamento quando il suo gruppo spara mentre si sta spostando (19.14).

33.3 ARMI SERVITE DA UN EQUIPAGGIO: Un uomo ferito può essere assegnato come assistente ad un'arma servita da un equipaggio senza effetti negativi sulla performance di tale arma. Un uomo col morale a posto e ferito che è l'operatore principale di un'arma con equipaggio può

scambiare le armi col suo assistente col morale a posto a patto che sia la sola azione del gruppo durante il turno (11.13).

33.4 RIPARAZIONE: Un uomo ferito deve pescare un RNC nero prima di tentare di riparare un'arma malfunzionante. Se estrae un RNC rosso, non può tentare di riparare per quel turno, ma ha comunque usato la sola azione disponibile del suo gruppo.

33.5 CCV: Un uomo ferito non può tentare di infiltrarsi, ma se si è già infiltrato può tentare dl entrare in CC. Il CCV di un uomo ferito equivale al suo CCV col morale incrinato quando è tutto in ordine, o è pari al CCV col morale incrinato e disarmato quando è col morale incilnato. Se un uomo ferito è sia disarmato che col morale incrinato viene automaticamente sconiltto in ogni CC in cui si difende da solo. Un uomo ferito non aggiunge un modificatore di +3 al CCV per gll uomini addizionali che si difendono od attaccano in CC.

33.6 TRASPORTO: Un uomo ferito non può portare contemporaneamente un'arma primaria ed una secondaria; deve abbandonare l'una o l'altra. L'arma che viene abbandonata è soggetta alle normali regole per l'acquisizione.

33.7 RESISTENZA: Gli effetti debilitanti anche di una ferita minore non curata aumentano con il passare del tempo. Così, durante il primo turno all'inizio di ogn nuovo mazzo, si deve pescare un RNC per ogni uomo ferito. Se ÌRNC è rosso, costui non è più capace di azioni, e viene rimosso dal gioco come KIA. Il giocatore può usare una carta eroe immediatamente prima di estrarre l'RNC per esentare un uomo da questa necessità. Un uomo ferito che viene ferito ancora è considerato KIA a meno che non si giochi immediatamente una carta eroe.

33.8 PUNTI VITTORIA: Un uomo ferito che sopravvive allo scenario (pure se va in rotta) vale un punto vittoria al giocatore aversario; due punti vittoria se viene successivamente rimosso per KIA.

33.9 EROE: Tutti gli effetti qui sopra descritti possono essere sospesi per un turno di gioco usando una carta eroe. Nota che l'utilizzo di una carta eroe può cancellare temporaneamente gli effetti delle ferite (33.2-.7) per un turno, mentre giocare simultaneanente un'altra carta eroe dà a quest'uomo capacità addizionali (11.44-.45, 28.81).

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario G. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario G fino a quando non ti senti a tuo agio con quelle imparate fino ad adesso.]

34. CANNONI DI FANTERIA

34-1 Un cannone di fanteria (d'ora in avanti riferito come IG) è un particolare tipo di carta con personale multiplo, e rappresenta un'arma di artiglieria con il suo intero equipaggio, che sono inseparabili tra loro. Altri uomini non possono far funzionare un IG, e neanche il suo equipaggio può acquisire ed utilizzare altre armi.

34.2 Un IG può formare il suo gruppo da solo o combinarsi con altre carte personalità. In entrambi i casi, l'IG occupa solamente una posizione nel gruppo, indipendentemente dal fatto che è un'arma con un equipaggio.

34.3 MOVIMENTO: Un gruppo che contiene un IG che occupa correntemente un terreno diverso dal terreno aperto deve giocare due carte movimento (una per turno), la prima delle quali deve essere usata per lo spostamento laterale, affinchè possa essere in grado di spostarsi in un nuovo terreno e/o di cambiare la nota del raggio. Un giocatore può sempre scartare una carta terreno su un IG avversario pure se questo ha solamente una carta movimento in gioco.

34.31 Un gruppo che contiene un IG, ed occupa attualmente un terreno aperto, può muoversi in un nuovo terreno dopo aver giocato una sola carta movimento, a meno che il terreno in cui si sposta sia una collina. Portare un IG su di una collina richiede sempre almeno due carte movimento (la prima giocata in modo laterale) indipendentemente dall'ultima carta terreno occupata.

34.32 Un gruppo che contiene un IG non può mai entrare (o partire) in una palude.

34.33 Un IG non può sparare mentre si sposta.

34.4 Un IG è equipaggiato con degli scudi antiproiettile, e perciò ha due valori di KIA e di morale. Il KIA all'interno dei riquadro, viene usato solamente quando l'IG viene attaccato da artiglieria che usa il suo numero d'effetto non all'interno del riquadro, o dal fuoco sui fianchi di qualsiasi tipo, o da una fanteria ad un raggio relativo di 5 che usa la sua inerente potenza di fuoco all'interno del riquadro, o da un ATR utilizzato come artiglieria. L'altro valore non all'interno del riquadro viene usato contro tutti gli altri attacchi.

[Esempio: Un IG tedesco col morale a posto viene attaccato ad un raggio relativo di 4 da tre fucilieri, i quali hanno bisogno di un numero finale di 9 o più per eliminare l'IG, o 5 o più per incrinare ii morale dei suo equipaggio. Però, se questi stessi fucilieri stessero attaccando ad un raggio relativo di 5 con una carta fuoco che richiede 3 o meno fattori di potenza di fuoco, essi potrebbero usare la loro inerente potenza di fuoco anti-armatura per un secondo attacco libero con un altro RNC (28.7) contro l'IG, in cui un risultato finale di 7 o più lo eliminerebbe, mentre uno di 3 o più incrinerebbe il morale del suo equipaggio.]

34.5 NASCONDERSI: Una carta nascosto non modifica qualsiasi attacco (incluso il CC) contro un IG a meno che l'IG non abbia nè sparato nè si sia mosso durante il gioco. Altrimenti, gli attacchi sull'IG vengono risolti normalmente con le solite modificazioni sulla forza di fuoco dell'attacco (6.4). Una carta nascosto può venire giocata su di un gruppo che contiene tanto la fanteria che un IG che ha sparato o si è mosso, ma diminuirà la forza di fuoco solamente degli attacchi diretti contro gli uomini; non abbasserà la forza di fuoco degli attacchi diretti contro l'IG. Una carta nascosto non può mai essere giocata su di un gruppo che contiene un IG quando questo viene attaccato dall'artiglieria, a meno che l'IG non si sia spostato e non abbia neanche sparato durante il gioco.

34.6 MORALE INCRINATO: Un IG col morale incrinato non può nè spostarsi nè sparare, e richiede una carta chiamata a raccolta 3 (o migliore) per ritornare alle condizioni normali (pure se l'IG non ha più l'equipaggio al completo; 34.71). Carte eroe, chiamata a raccolta 1 e chiamata a raccolta 2 possono essere usate come credito parziaie verso la chiamata a raccolta dell'IG.

34.7 COMBATTIMENTO RAVVICINATO: Un IG non può inflitrarsi o diventare furioso. Se attaccato in CC, si difende con un equipaggio di tre uomini come per il 20.71 [NOTA: Anche se spesso l'equipaggio dei canonni consiste di più di tre uomini, viene utilizzato questo numero come standard per tutti gli effetti dei gioco.]. Il CCV di ogni membro dell'equipaggio, a turno, equivale al morale dell'IG se questi non l'ha incrinato, mentre in caso contrario è inferiore di quattro punti al morale. Tutti e tre i membri dell'equipaggio sono considerati avere la stessa importanza nell'operare il cannone.

34.71 Nel caso che un membro dell'equipaggio di un IG venga ucciso in CC (o da un tiratore scelto) la carta IG viene segnata con una nota di comandante ucciso (28.431) e soffre le penalità per colpire di questa condizione. Se un secondo membro dell'equipaggio viene eliminato, la nota di comandante ucciso viene girata dall'altra parte ed i futuri tentativi per colpire saranno tutti penalizzati di due sulla frequenza per colpire. L'IG viene eliminato completamente se tutti e tre i membri dell'equipaggio sono uccisi o vanno in panico.

35. RINFORZI

35.1 I rinforzi sono disponibili solo quando è così specificato dallo scenario, e devono entrare in gioco come gruppo E (eccezione: gioco di squadra; 41.5). Lo scenario specificherà le forze che compongono i rinforzi, ed il periodo di tempo che deve passare prima che siano disponibili. Il tempo passato viene sempre espresso come misura delle volte che la pila di estrazione è stata vuotata e rimischiata. Negli scenari DYO, i rinforzi sono disponibili ad un prezzo inferiore che varia in base al tempo passato prima della loro disponibilità.

35.2 Una volta che la pila di estrazione è stata vuotata e riformata abbastanza volte per cui i rinforzi sono disponibili, questi entrano in gioco come un gruppo separato in un momento qualsiasi del turno del loro giocatore quando egli usa una carta movimento.

35.3 Un gruppo di rinforzo deve apparire ad una nota del raggio di 0 a meno che non entri giocando una carta movimento sui fianchi. In quest'ultimo caso, il gruppo di rinforzo può apparire ad una nota del raggio qualsiasi includendo la più alta nota del raggio di questo giocatore all'inizio del turno. Questo può dar diritto al gruppo di acquisire la possibilità di sparare sui fianchi se si risponde a tutti i requisiti necessari.

35.4 I rinforzi entrano sempre in gioco sul terreno aperto a meno che chi li controlla non giochi simultaneamente una carta movimento, nascosto e terreno. La carta terreno viene messa sul gruppo, e quelle di movimento e nascosto poste direttamente nella pila di scarto (indipendentemente dai limiti di capacità di scarto della nazionalità). Questo è il solo caso in cui un giocatore può usare una carta terreno ed una movimento sullo stesso gruppo nello stesso turno. Quando usa questa opzione, un giocatore non può fare altre azioni o scartare qualsiasi carta durante il suo turno.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario H. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario H fino a quando non ti senti a tuo agio coan quelle imparate fino ad adesso.]

36. TRINCERAMENTO

36.1 Un gruppo di fanteria può tentare di trincerarsi a patto che sia la sola azione per quel turno giocatore e che non si sposti, unitamente al fatto che non deve contenere uomini col morale incrinato, filo spinato, od infiltratori alleati. Un tentativo di trincerarsi viene risolto con successo pescando un RNC "0" di qualsiasi colore, e mettendo una nota di trinceramento sulla carta terreno del gruppo. Qualsiasi altro RNC viene trattato come nessun risultato anche se il tentativo conta sempre come la sola azione del gruppo per quel turno. Nessun gruppo può nai trincerarsi per più di una volta.

36.2 Un trinceramento dà diritto al gruppo di dedurre uno dalla forza di fuoco degli attacchi diretti contro di esso in addizione ai soliti modificatori per il terreno. Le trincee vengono immediatamente rimosse quando il gruppo gioca una carta movimento per qualsiasi altro scopo diverso dal rimuovere il filo spinato. Le carte movimento utilizzate per i trasferimenti od i tentativi di infiltrazione dagli uomini indivudualmente non rimuovono le trincee dal loro qruppo, ma né gli infiltratori né chi si trasferisce ricevono il -1 per il TEM quando il loro gruppo viene attaccato.

36.3 Le trincee possono essere messe solo sul terreno aperto, collina, boschi o boscaglia.

36.4 Un AFV od un IG non può occupare una trincea. Però, un gruppo che contenga un IG e fanteria può' ugualmente trincerarsi, ma il -1 del TEM viene applicato solo agli uomini, non all'IG.

36.5 USO CON I RUSSI: Pure se è un'azione, il trinceramento da parte dei russi non gli impedisce di scartare durante il turno, anche se riduce la loro capacità massima di scarto durante il turno di uno per ogni gruppo che ha tentato di trincerarsi.

37.0 PARTIGIANI

37.1 I partigiani sono disponibili solo per il giocatore russo e solamente a un costo speciale negli scenari DYO (43) o quando specificato dallo scenario in gioco. I partigiani non possono mai eseguire tante azioni per turno quanti sono i loro gruppi in gioco (fino a un minimo di uno) e non possono mai essere equipaggiati con IG o AFV. Tutti i partigiani. hanno i loro valori di panico (ma non di rotta) ridotti di uno. Una forza partigiana non può mai avere più di un leader in uno scenario qualsiasi. Per il resto, i partigiani hanno tutte le capacità delle truppe regolari russe, più qualcuna ancora.

37.2 NASCONDIMENTO: I partigiani possono aggiungere uno alla forza di qualsiasi carta nascosto che usano solo per scopi relativi al nascondimento od al CC; un -1 diviene un -2, un -2 diviene un -3, ecc.

37.3 MOVIMENTO: Tutte le carte movimento giocate lateralmente dai partigiani hanno automaticamente la capacita di guadare. I partigiani possono uscire da una palude giocando solamente una carta movimento in modo laterale.

37.4 TIRATORI SCELTI: Un giocatore partigiano non perde la sua abilità di giocare le carte tiratore scelto fino a quando i tedeschi non hanno eseguito con successo due controlli sul cecchino, ognuno dei quali dopo differenti attacchi.

37.5 IMBOSCATA: A patto che sia il bersaglio che il gruppo che spara non contengano già uomini col morale incrinato e che chi spara sia stazionario in boschi o boscaglia, il partigiano può aggiungere al suo attacco la forza di qualsiasi carta nascosto che gioca. Nota: questa è la forza attualmente stampata, non quella incrementata del 37.2. In questo ultimo caso lo status negativo della carta nascosto viene ignorato. Ricorda che giocare una carta eroe per chiamare a raccolta un uomo col morale incrinato di un gruppo dopo la dichiarazione di un attacco ma prima della risoluzione dello stesso, non rende l'attacco soggetto alle regole dell'imboscata, anche se un attacco successivo può guadagnare tale bonus.

[Esempio: Un'imboscata che usa carta fuoco 3 ed una carta nascosto -1 è come se utilizzasse una carta fuoco 4.]

37.6 TRAPPOLE ESPLOSIVE: Un giocatore partigiano può usare una carta campo minato nel solito modo fatta eccezione che attacca solo un uomo e anche in questo caso soltanto quando è scartata su di un gruppo che si sta spostando (24.31). Immediatamente dopo la risoluzione dell'attacco, la carta campo minato è rimossa dal gioco, e non conta come una carta terreno.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario I. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario I fino a quando non ti senti a tuo agio con quelle imparate fino ad adesso.]

38.0 NOTTE

38.1 Il fumo non ha effetto durante uno scenario notturno pure per i gruppi illuminati da un bengala.

38.2 OSSERVAZIONE: Affinché un gruppo possa attaccare o infiltrarsi durante la notte, deve prima trovare il suo bersaglio. Ogni gruppo può tentare di trovare solo uno specifico gruppo avversario. Se ha successo, gli può quindi sparare o prendere qualsiasi altra azione come se si fosse in uno scenario diurno. Se, invece, si sbaglia, quel gruppo non può eseguire qualsiasi altra azione, incluso il CC durante quel turno. Un tentativo di osservazione conta come un'azione solo se si fallisce nel trovare il gruppo nemico. Nota che un gruppo in una gola non può tentare di osservare

niente a meno che non si tratti di un gruppo a raggio relativo 5, un mortaio, od un gruppo che si trova su di una collina (e viceversa quando si tenta di trovare un gruppo in una gola).

38.21 I tentativi di osservazione sono strettamente volontari. Un gruppo può desiderare di non tentare l'osservazione così da avere la sicurezza di poter fare qualche azione diversa dall'attaccare. Gli effetti dell'osservazione durano solo per un turno.

38.22 L'osservazione di un gruppo avversario non è di alcun aiuto a un gruppo diverso da quello che ha eseguito l'azione (ovvero se il gruppo rosso A è osservato dal gruppo nero A questo non permette al gruppo nero B di sparare al gruppo rosso A).

38.3 RISOLUZIONE DELL'OSSERVAZIONE: Affinché si possa osservare un gruppo nemico di notte, il giocatore deve pescare un RNC (ignorandone il colore) < del corrente raggio relativo tra i gruppi (per osservare un gruppo a raggio relativo di 0, si deve pescare un "1" (vedi 25.6). Per quanto riguarda la sola osservazione, l'attuale raggio relativo è modificato di +1 per ciascuna delle seguenti circostanze:

- Ogni carta movimento correntemente in gioco sul gruppo che è osservato;
- Il gruppo osservato è un AFV;
- Il gruppo osservato è già stato attaccato durante il turno del giocatore da un altro gruppo;
- Il gruppo osservato ha sparato (non entrato in CC) nel suo ultimo turno giocatore.

38.31 Per quanto riguarda l'osservazione, il corrente raggio relativo è modificato di -1 se il gruppo che osserva è un AFV rinchiuso.

38.4 EFFETTI DEL FUOCO NOTTURNO: La forza di fuoco di tutte le carte fuoco giocate durante gli scenari notturni, per gli attacchi della fanteria, è dimezzata. Nota che questo modificatore non è usato per gli attacchi dell'artiglieria, dei campi minati, dei tiratori scelti, e delle cariche di demolizione. Gli attacchi d'artiglieria durante la notte si vedono ridotti la frequenza per colpire di 1 a tutti i raggi.

38.41 La forza di fuoco di un gruppo che attacca di notte mentre si sta spostando (12.1) è dimezzata due volte, arrotondando al numero inferiore prima che si dimezzi per la seconda volta. Gli attacchi della artiglieria in movimento in uno scenario notturno richiedono un RNC nero perché colpiscano, e si deve sempre dedurre uno dalla frequenza per colpire.

38.5 BENGALA: Un leader di una squadra col morale a posto (non un ASL o AFV) il cui gruppo ha appena trovato un gruppo bersaglio a un raggio relativo di 1-5, può mettere una nota bengala "1" su quest'ultimo a patto che sia la sola azione eseguita da quel gruppo per quel turno giocatore. Alla fine del turno del giocatore che è stato osservato, si deve girare la nota bengala 1 dall'altra parte. Nel successivo turno del gruppo osservato, la nota bengala 2 viene rimossa. Un bengala non può essere messo su di un gruppo che è già stato illuminato; il piazzamento di un bengala deve essere preceduto da un tentativo di osservazione che ha avuto successo.

38.51 Un bengala illumina tutti i gruppi nemici a un raggio relativo di cinque rispetto al gruppo trovato, e ogni gruppo amico alla stessa nota del raggio di quest'ultimo.

38.52 I tentativi di osservazione e gli effetti del fuoco notturno non vengono applicati ai gruppi illuminati da un bengala.

[Nell'esempio a pag. 22 del manuale, il gruppo nero B ha messo un bengala sul gruppo rosso B. Il gruppo nero B e i gruppi rossi A e B sono quindi illuminati dal bengala.]

38.6 INFILTRAZIONE: Se un attaccante tenta di infiltrarsi durante uno scenario notturno (20.31), uno spostamento di tre colonne verso sinistra nel RPC viene fatto quando si controlla lo stato della infiltrazione, a meno che il gruppo che viene attualmente infiltrato sia illuminato da un bengala.

38.7 Non è necessaria l'osservazione per eseguire un attacco con il tiratore scelto o con un campo minato, o per mettere carte terreno sui gruppi avversari in movimento. Però, l'osservazione di un gruppo al giusto raggio è necessaria per la ritirata.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario J. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario J fino a quando non ti senti a tuo agio con quelle imparate fino ad adesso.]

39.0 TIPI DI TRUPPE

Le regole del gioco fino a qui presentate hanno simulato le azioni di piccole unità fra le tipiche forze delle maggiori potenze. Queste forze "tipiche" sono comunemente riferite come truppe di linea. Però, ogni nazione ha avuto truppe di livello sia maggiore sia inferiore che hanno preso parte ad azioni durante i vari punti della guerra. Giusto come i partigiani danno un interessante cambio di stile di gioco rispetto alle truppe regolari russe, puoi trovare interessante simulare le azioni di queste forze "elite" o di "seconda linea" con le loro differenti capacità. Le dimensioni della mano di ogni nazionalità non cambia rispetto al gioco base, fatta eccezione per quanto modificato qui sotto.

39.1 COSCRITTI: I coscritti sono le truppe russe di seconda linea, che hanno una capacità massima di scarto di due per turno. I coscritti possono eseguire un tentativo di trincerarsi e scartare ugualmente una carta.

39.2 GUARDIE: Le guardie sono le truppe russe di elite, e possono eseguire un'azione scartando ugualmente due carte. In pratica, le guardie possono eseguire un'azione, tentare di trincerarsi e scartare ugualmente una carta.

39.3 INESPERTE: Le truppe inesperte sono la forza statunitense di seconda linea, ed hanno una capacità di scarto massima di una carta per turno, e solamente in quei turni in cui non hanno eseguito alcuna azione.

39.4 TRUPPE PARACADUTISTE: Le truppe paracadutiste sono le forze elite degli statunitensi, e possono eseguire un'azione e scartare ugualmente una carta, oppure non intraprendere alcuna azione e scartare due carte. In addizione, le truppe paracadutiste hanno un'inerente potenza di fuoco di 1 ad un raggio relativo di 5 pure se disarmati, ma possono utilizzare questa potenza di fuoco solo se usano una carta fuoco in congiunzione con un RNC nero.

39.5 VOLKSGRENADIERS: I volksgrenadiers sono le truppe tedesche di seconda linea, che devono rivelare i loro scarti. Un volksgrenadier può scartare una carta inutile solo se non ha eseguito alcuna azione durante il turno.

39.6 SS: Le SS sono le truppe d'elite tedesche. Un giocatore con le SS può scartare fino a due carte, ma solo se ha eseguito un azione o meno durante il suo turno.

39.7 Negli scenari DYO, le forze di elite devono avere un valore minimo di morale di 2; le truppe di seconda linea possono avere un morale massimo di 4. Ogni parte in qualsiasi scenario deve essere composta solamente dallo stesso tipo di truppe.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario K. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario K fino a quando non ti senti a tuo agio con quelle imparate fino ad adesso.]

40. ARTIGLIERIA PESANTE

40.1 Il supporto dell'artiglieria pesante è disponibile solamente se si ha una radio funzionante portata da un uomo col morale a posto in un gruppo che contiene anche un SL, ASL, o commissario del popolo pure lui col morale a posto. Non è necessario che sia il leader ad avere la radio.

40.2 MISSIONI DI FUOCO: Per poter usare la radio in modo tale da avere il supporto dell'artiglieria pesante, il giocatore deve usare una carta radio a patto che sia la sola azione del gruppo per il turno. Non si deve usare alcuna carta fuoco. Dopo aver fatto questo, il giocatore che cerca il supporto dell'artiglieria estrae un RNC. Se l'RNC è nero, la sua missione di fuoco viene accettata, e può quindi attaccare un gruppo di sua scelta (pure quelli fuori della sua LOS) con un attacco che ha una forza di fuoco base di 5 prima delle modificazioni per il terreno del difensore, ed il fatto che si stia spostando o meno. Se l'RNC è rosso, la missione di fuoco o non viene accettata o viene piazzata con trascuratezza, e non vi è alcun attacco. Il difensore può giocare carte nascosto prima della estrazione RNC per ridurre le chances che la missione di fuoco venga piazzata in modo corretto. Una carta nascosto -1 riduce la frequenza di un piazzamento effettivo del RNC ad un nero 1-6; una carta nascosto -2 lo porta a nero 2-6, ed una carta nascosto -3 lo riduce ulteriormente a nero 3-6. Indipendentemente dal risultato, il gruppo ha eseguito un'azione e la carta radio viene messa nella pila di scarto.

40.21 Una missione di fuoco viene risolta nello stesso modo di un attacco d'artiglieria, fatta eccezione che non vi è il processo per colpire (oltre all'estrazione del RNC descritta in 40.2) e quindi nessun uso di carte nascosto per aiutare il difensore. In addizione, non vi sono modifiche alla forza dell'attacco dovute al raggio relativo od alla non esistente estrazione del RNC per colpire. La forza 5 dell'attacco viene modificata solamente dal terreno occupato dal difensore (eccezione: i boschi) e dalla sua condizione di spostamento, oltre che dai RNC individuali (sottraendo gli RNC rossi, sommando gli RNC neri) pescati per risolvere gli attacchi contro ogni uomo presente nel gruppo bersaglio.

40.22 CONTRO AFV: Gli attacchi dell'artiglieria pesante colpiscono solo i valori di difesa normali (non quelli dell'armatura) di un AFV, poichè non si i tratta di un'arma con la forza dell'attacco all'interno del riquadro. Però, se l'artiglieria pesante estrae un RNC 6 nero per risolvere il suo attacco su di un AFV (nero 5 o nero 6 se è un AFV OT) ottiene un colpo critico su di questo invece che interessare i valori di difesa normali. Un colpo critico ottenuto con un RNC nero 6 immobilizza l'AFV; un colpo critico ottenuto con un RNC nero 5 distrugge un AFV OT.

40.3 RADIO: Una nota radio viene considerata come un'arma secondaria in tutti i sensi. Una carta radio non può venire usata come carta chiamata a raccolta in qualsiasi turno in cui viene giocata per la radio.

40.4 MALFUNZIONAMENTO: Una radio malfunziona con un RNC rosso 5 o rosso 6 quando lo si estrae per il piazzamento della missione di fuoco o si è in comunicazione con un altro scenario nel gioco di squadra (41.7). Viene riparata e rimossa permanentemente nello stesso modo di tutte le altre armi.

40.5 Negli scenari DYO, i giocatori hanno la possibilità di prendere attacchi d'artiglieria pesante di calibro superiore che hanno una maggiore forza d'attacco.

[STOP! Hai letto quanto ti serve per giocare con lo scenario L. Prima di inoltrarti nelle regole, ti suggeriamo di giocare allo scenario L fino a quando non ti senti a tuo agio con quelle imparate fino ad adesso.]

41. GIOCO DI SQUADRA

41.1 UP FRONT può essere giocato fra squadre di due o più giocatori, anche se un secondo gioco è richiesto per ogni due giocatori addizionali.

41.2 Le partite con le squadre procedono come se due o più scontri tra due giocatori venissero giocati in modo completamente indipendente l'uno dall'altro, fatta eccezione che i giocatori tedeschi devono finire il loro turno prima che i giocatori alleati possano iniziare il loro, e viceversa. Tutti i giocatori tedeschi siedono dallo stesso lato del tavolo.

41.3 DIVISORE DELLA LOS: Durante la fase di preparazione del gioco, una carta azione viene pescata e messa fra ogni partita che ha luogo con la parte raffigurante il terreno a faccia in su se si tratta di una carta terreno diversa dalla casamatta, in caso contrario a faccia in su deve esserci il terreno aperto. Questa carta è la linea di divisione della visuale e determina il terreno tra le due partite e, conseguentemente, se e come le forze di ogni partita possono interagire con quella adiacente. Metti la nota del divisore della LOS sulla carta ed usala per separare le due partite.

41.4 Gli attacchi fra i gruppi di partite differenti vengono sempre condotti ad un raggio relativo di 0 indipendentemente dalle note del raggio in gioco per i rispettivi gruppi. Le cariche e le infiltrazioni non sono permesse fra forze di differenti partite. Invece, gli attacchi del tiratore scelto ed il fuoco sui fianchi sono permessi.

41.41 Gli attacchi su di una partita differente devono essere risolti prima che gli attacchi di questa stessa partita siano risolti contro questo stesso bersaglio.

41.42 Prima di risolvere qualsiasi attacco contro un gruppo in una partita differente, l'attaccante deve controllare la carta divisore della LOS per determinare se l'attacco è possibile.

41.421 Se la carta divisore della LOS è una carta collina, non vi è linea di visuale fra le due partite e nessun attacco (fatta eccezione per il tiratore scelto) può essere eseguito tra le due partite (eccezione: 41.424).

41.422 Se la carta divisore della LOS è una carta edifici o boschi, non vi è linea di visuale tra le due partite a meno che sia chi spara che chi si difende si trovino entrambi su di una collina.

41.423 Se la carta divisore della LOS è una carta boscaglia, muro o palude, non vi è linea di visuale tra le due partite a meno che il difensore e/o l'attaccante sia su di una collina.

41.424 I mortai possono sparare da una partita all'altra indipendentemente dal divisore della LOS o dalla posizione del gruppo che spara e/o di quello in difesa se i due SL delle differenti partite sono in contatto radio (vedi 41.7), ed il mortaio che spara è nello stesso gruppo del SL.

41.5 TRASFERIMENTI: Un giocatore può trasferire tutto o parte di un suo gruppo che è adiacente all'altra partita (gruppo A o Z per il trasferimento a sinistra, gruppo D o E per il trasferimento a destra) in quest'ultima come rinforzi se si rispettano certe condizioni. Guarda che le note di "gruppo Z" vengono date per l'uso invece di quelle del gruppo E quando un gruppo D (o E) si trasferisce alla destra in uno scenario adiacente, facendo così in modo che possa entrare nella nuova partita adiacente al gruppo A. Tutte le regole relative al gruppo E considerato come rinforzo vengono applicate anche al gruppo Z.

41.51 Il gruppo non può contenere elementi col morale incrinato, impantanati o immobilizzati, pure se quest'ultimi restano indietro.

41.52 Il gruppo non può trovarsi ad un raggio relativo di 5 con forze nemiche nella sua partita, e neanche essere circondato.

41.53 Il gruppo deve essere capace di spostarsi senza problemi (ovvero non può essere in una palude, fiume, campo minato o filo spinato, e neanche contenere un IG che richiede due carte movimento per spostarsi).

41.54 Il gruppo deve giocare una carta movimento in modo ritirata con gli appropriati effetti sulla nota del raggio e sul raggio relativo. Nel turno immediatamente successivo, queste forze che vengono mandate nell'altra partita (se sono ancora mobili) possono spostarsi dalla carta ritirata ed uscire dalla partita, usando una carta movimento in modo laterale sulla carta divisore della LOS fra le due partite. A questo punto, il gruppo originario diventa il gruppo E (o Z) indipendentemente dal numero di gruppi alleati nella partita adiacente. Qualsiasi forza del gruppo che desidera restare nella partita originale (incluso unità col morale incrinato) può intraprendere un'azione separata e diventare così un gruppo indipendente.

41.55 Il gruppo E (o Z) sulla carta divisore della LOS viene considerato in movimento perpetuo su questo terreno per quanto riguarda il ricevere e l'eseguire attacchi, fino a quando non entrano nelle partita come rinforzi. Nessun giocatore può mettere una carta terreno sul divisore della LOS, anche se il giocatore che si trasferisce può metterci delle carte movimento e fumo. La carta movimento in gioco sulla carta LOS non è un doppione della carta movimento necessaria per entrare nella partita come rinforzo, e non conta neanche come modificatore di +1 sugli attacchi contro il gruppo che si trasferisce una volta che questo entra nella partita giocando la necessaria carta movimento per lasciare la carta divisore della LOS e le sue carte movimento.

41.56 Il gruppo che si trasferisce non blocca mai la capacità di fuoco (41.4) fra le partite, anche se il terreno in cui si trova può farlo. Un gruppo che si trasferisce sulla carta divisore della LOS è soggetto agli attacchi da qualsiasi gruppo nelle partite adiacenti, e può anche attaccare, ma è sempre ad un raggio relativo di 0.

41.57 Quando ci si trova sulla carta divisore della LOS, il controllo del gruppo E (o Z) appartiene solamente al giocatore alleato nella partita in cui si sta muovendo il gruppo. Esso può essere chiamato a raccolta solamente dalle carte nella mano di questo giocatore, e può venire spostato soltanto come rinforzo in arrivo (35.3) dalle carte nella mano del suo nuovo possessore. Il gruppo che si trasferisce può tornare alla sua partita originale, ma solamente usando le carte necessarie per far entrare dei rinforzi che si trovano nella mano del suo nuovo possessore, e soltanto se egli lo desidera. La capacita di leadership di qualsiasi leader nel gruppo che si è trasferito non può essere utilizzata dal nuovo possessore per sistemare la capienza della sua mano fino a quando il leader non lascia la carta divisore della LOS, anche se ora è egli a controllarlo. Se, a causa del trasferimento fra due partite, due SL o due che agiscono come SL sono presenti nello stesso scenario. la capacità della mano del giocatore non viene ridotta per la rimozione o l'incrinanento del morale di un SL, a meno che questo non capiti ad entrambi.

41.58 Se la carta divisore della LOS è una carta palude, un AFV non può tentare il trasferimento. Similarmente, se la carta LOS è un terreno che richiede un controllo per evitare l'impantanamento, qualsiasi AFV che si trasferisca deve eseguire il controllo.

41.481 Un gruppo che si trasferisce non può entrare come rinforzo nella sua nuova partita da una carta palude divisore della LOS, a meno che non abbia prima giocato una seconda carta movimento sopra la palude. Similarmente, se il gruppo che si trasferisce contiene un IG, deve giocare un'altra carta movimento sul divisore della LOS prima che possa entrare nella nuova partita.

41.582 Il gruppo che si trasferisce non può muoversi su una carta fiume divisore della LOS fino a quando non riesce a guadarla con successo come per 8.53. Nel caso che fallisca nel guadare il fiume, può tentare di farlo ancora in turni successivi senza la necessità di giocare un'altra ritirata a patto che tutti gli altri richiedimenti (41.52-.53) siano ugualmente soddisfatti.

41.59 Solo un gruppo per parte può trasferirsi tra le stesse due partite. Le forze trasferite alla carta divisore della LOS non vengono più considerate come far parte della forza di chi le manda per quanto riguarda le condizioni di vittoria dello scenario, e costituiscono i rinforzi di chi li riceve quando entrano nella sua partita. Una volta che un giocatore ha vinto uno scenario, questo resta vinto anche se le sue forze vengono successivamente eliminate a causa di azioni nello scenario adiacente. Non si può fare un trasferimento in uno scenario che è già stato vinto o perso. Nota, però, che pure se un giocatore ha vinto il suo scenario, le forze che gli rimangono possono rompersi se trasferisce abbastanza uomini in una partita adiacente in modo da ridurre la sua forza al 50% o meno considerando anche le perdite già subite. In questo caso, gli uomini trasferiti restano in gioco come rinforzi per il recipiente, ma qualsiasi uomo che rimane (ed il giocatore che li controlla) è incapace di altre azioni.

41.6 Le carte azione di una partita non possono mai entrare in un'altra. Le carte azione giocate sul divisore della LOS devono essere ritornate alla appropriata pila di scarto quando non servono più.

41.7 CONTATTI RADIO: I giocatori nella stessa squadra non possono conversare per rivelare i contenuti delle loro mani ai compagni in un'altra partita a meno che non siano in contatto radio. I contatti radio sono possibili solamente fra SL col morale a posto che hanno radio col morale a posto nel loro stesso gruppo. Il contatto radio viene stabilito giocando una singola carta radio e pescando qualsiasi RNC che non causi malfunzionamento come sola azione del gruppo del SL (non può quindi essere utilizzata per chiamare a raccolta degli uomini). Il contatto radio viene mantenuto fino a quando il SL viene eliminato, ha il morale incrinato o si infiltra.

41.8 CONDIZIONI DI VITTORIA: La squadra che ha vinto il maggior numero di scenari individuali è la vincitrice. Se le squadre si aggiudicano un ugual numero di scenari, quella che ha più punti vittoria per perdite inflitte al nemico è la vincente. Nota che un gioco di squadra può consistere di un numero qualsiasi di partite giocate dalle parti in campo usando un qualunque mix di scenari. Per bilanciare il gioco, il metodo migliore è di permettere ad una squadra di scegliere gli scenari usati in ogni partita, mentre l'altra determina da che parte desidera giocare.

41.9 CONTINUAZIONE DEL GIOCO: Nel gioco di squadra, il ruolo del giocatore solitamente non termina quando ha raggiunto le condizioni di vittoria di uno scenario o distrutto una squadra nemica. Fino a quando i suoi compagni continuano a giocare i loro rispettivi scenari, può assisterli sparando lungo il divisore della LOS o mandandogli dei rinforzi.

41.91 Quando un giocatore viene sconfitto, le sue forze sono rimosse dal gioco. Però, il giocatore vittorioso può continuare a giocare se non è stato ancora raggiunto il tempo limite dello scenario, pescando carte dalla sua pila di estrazione o giocandole o scartandole dalla sua mano durante il suo turno come al solito, fatta eccezione che ora solamente gli avversari di altre partite possono attaccarlo e che egli sarà il solo giocatore a pescare dalla pila di estrazione. Però, tali giocatori non possono scartare carte terreno o filo spinato (o fumo) sui loro gruppi avversari a causa del 41.6.

41.92 Che cosa possa fare un giocatore senza avversario per aiutare i suoi compagni dipende da molte variabili, come il tempo relativo rimanente nella sua o nelle partite adiacenti, il livello di urgenza per assistere i giocatori vicini, le correnti carte in mano, il numero di uomini col morale incrinato, la carta divisore della LOS, le condizioni del gruppo ed il terreno su cui si trova, ecc. Però, siccome un giocatore può mandare solamente un gruppo di rinforzo in una partita adiacente, deve fortemente considerare se vale la pena di prendersi il tempo necessario per incrementare le dimensioni di un gruppo attraverso gli spostamenti laterali del gruppo od i trasferimenti individuali prima di mandare effettivamente tali rinforzi.

41.93 Il gioco di squadra continua fino a a quando si raggiunge il tempo limite nell'ultima partita ancora in corso fra due avversari. Nel caso che il tempo limite finisca prima in una qualsiasi delle altre partite, questo giocatore non è in grado di aiutare i compagni in un modo qualsiasi, ed il gioco, in questa sezione della partita, termina.

42.CAMPAGNA

42.1 Registrando il destino di ogni uomo da una partita all'altra si può fare un interessante studio sugli effetti a lungo raggio dell'esperienza di combattimento di una squadra e della sua capacità di lottare. Per affrontare una campagna, si deve semplicemente scegliere un numero di scenari da giocare e l'ordine con cui questi vengono affrontati. Questi scenari possono essere di tipo DYO; ma il tipo ed il numero che conporranno la serie devono venire decisi prima dell'inizio della campagna. Gli scenari individuali della campagna possono avere un vasto assortimento di condizioni di vittoria, uomini ed equipaggiamento. Però, in ogni caso, gli uomini che affrontano lo scenario vengono scelti da un gruppo predefinito col gioco. Questi uomini vengono elencati in una lista tenuta dal giocatore che li controlla, la quale denota i loro valori di difesa, il grado e l'esperienza. Il giocatore che li possiede deve usare gli uomini richiesti dallo scenario se sono ancora disponibili. Altrimenti, deve sceglierne altri dalla sua lista con le stesse armi (eccezione: i leader possono venire scelti differentemente) che rispondano alle richieste dello scenario che verrà giocato. Però, non si può avere più di un SL o ASL. Se non si hanno più uomini disponibili che rispondano alle richieste dello scenario, si deve far rivivere quelli eliminati attraverso la procedura di rimpiazzo (42.41) fatta eccezione per il SL, ASL o commissario del popolo. Eccezione: un giocatore può sostituire qualsiasi uomo elencato armato con un fucile con un altro uomo armato con una mitraglietta, ma solamente se non vi sono disponibili altri uomini armati con fucile per rimpiazzarlo (e viceversa).

42.2 Il giocatore può scegliere quale uomo della sua lista sarà il SL e/o ASL se non ha quello specificato dallo scenario. Però, un SL deve avere un grado di SSG, SGT, CPL, JR SGT o commissario del popolo, un KIA di 8, ed essere armato con un'arma tra una mitraglietta, fucile o fucile d'assalto. Nota: carabina, fucile semi-automatico, fucili e fucili a balzo sono scambiabili per quanto riguarda lo scegliere un rimpiazzo con le stesse armi. Un ASL deve avere un grado di CPL, JR SGT, PFC o commissario del popolo ed un KIA di 8. Un ASL non può essere di grado superiore al SL. Se nessun uomo qualificato è disponibile, il giocatore deve pagare per un trasferimento (42.5). Se un ASL armato con LMG è necessario per essere il SL dello scenario, può farlo, ma deve scambiare le armi (usando le appropriate note delle armi) con un altro uomo della lista prima dell'inizio del gioco.

42.3 Dopo che qualche scenario è stato giocato durante la campagna, i valori di difesa degli uomini varieranno da quelli stampati sulle loro carte. Perciò i giocatori devono mettere le note di morale e/o panico vicino alle carte personalità i cui valori di difesa differiscono da quelli stampati. Le note numerate nere sono i nuovi valori del morale; le note numerate rosse sono i nuovi valori di panico. Addizionali note che portano il termine "SSG", "SL", o "ASL" sono disponibili per uomini che hana il loro grado elevato. In addizione, un numero limitato di carte personalità bianche viene dato per ogni nazionalità per ciascun tipo di arma, così che i giocatori possano, con una matita, scrivere i nuovi valori di difesa, come si preferisce. Ricorda che il CCV di un uomo che si trova cambiati il valore del morale o l'arma che utilizza deve essere ricalcolato separatamente.

42.4 LISTA: Un giocatore aggiorna i dati di ognuno dei suoi uomini fino a quando questa personalità viene persa in CC, KIA, catturata o rimossa permanentenente dal panico. Un uomo che viene rimosso dal gioco a causa della rotta si considera che sia sopravvissuto allo scenario in buone condizioni, e rimane nelle lista per la campagna del giocatore. Un uomo entra sempre nella scenario successivo con un'arma funzionante del tipo indicato sulla sua carta, indipendentemente dallo stato della stessa alla fine del precedente scenario o da eventuali acquisizioni. Ogni AFV e/o IG richiesto dallo scenario viene considerata una forza ausiliaria che appare al di fuori della lista della campagna. Tali forze non devono essere registrate. Un uomo che sopravvive ad uno scenario con una ferita non può essere utilizzato nei prossimi tre scenari, ma rimane nella lista per un uso successivo. Scrivi "ferito" nella colonna KIA e la lettera del prossimo scenario a cui può partecipare.

42.41. RIMPIAZZI: Quando un uomo è ucciso, un marchio di controllo viene messo sulla sua colonna KIA. Costui non è più disponibile per un uso futuro fino a quando uno scenario ne richiede la presenza. In questo caso, se non è possibile sostituirlo con un altro uomo presente nell'elenco, egli deve essere ricreato come un rimpiazzo. Cancella il marchio di controllo dalla colonna KIA, segna "uno" nella colonna "rimpiazzi", e sottrai uno dai tuoi punti di vittoria della campagna. Il grado iniziale del rimpiazzo è sempre soldate semplice, ed i suoi valori di morale e di panico sono quelli indicati sulla carta, ma il KIA di partenza è sempre "7" ("6" se è armato con il lanciafiamme). Il valore di "KIA" deve essere segnato con una nota "KIA 7" vicino alla sua carta quando si gioca, e scrivendo "7" nella colonna del KIA. Anche il suo nuovo grado di PVT deve essere scritto nella colonna "Grado".

42-42 ROTTA: Metti un marchio di controllo nella colonna "rotta" di un uomo che scappa senza problemi da una partita. Alla conclusione dello scenario, ogni uomo che è fuggito a causa della rotta (6.531) ha o il morale o il valore di panico abbassati di "1" (fino ad un minimo di 0). Il possessore può decidere quale è il valore da decrementare, ma il valore di panico non può mai essere < di quello del morale. Il nuovo valore di difesa viene messo nella lista per questo uomo nella colonna di panico o morale, ed è soggetto a cambi in base a come costui si comporterà in futuri scenari. Nel caso che i suoi valori di difesa vengano ridotti entranbi a "0", l'uomo viene considerato KIA. Un uomo rimosso a causa della rotta guadagna una barra nella colonna di sopravvivenza, e perde tutti i punti Elan accumulati. Dopo aver eseguito tutte queste modifiche, cancella il marchio di controllo nella colonna di rotta.

42.43 ELAN: Un uomo può aumentare i sui valori difensivi di panico e morale guadagnando i punti Elan durante il corso del gioco. I punti Elan vengono segnati immediatamente quando occorrono nella sezione Elan della lista delle personlità. I punti Elan possono essere accumulati da uno scenario all'altro e vengono guadagnati quando occorre uno dei seguenti eventi:

Punti	Evento Richiesto
1	Vincere lo scenario
2	Ferito o col morale a posto al termine dello scenario (per ogni occorrenza)
3	Usato una carta eroe
4	Ucciso un nemico in CC (un IG al completo conta come 3 nemici) o distrutto* un AFV con un'arma anticarro
5	Distrutto* un AFV con una carica di demolizione o ATMM; ucciso o fatto fuggire tre o più uomini con una carica di demolizione
10	Distrutto* un AFV in CC senza l'uso di armi secondarie
X	Inifltrato un gruppo nemico ed usato la doppia potenza di fuoco causando la rimozione o l'incrinamento del morale di almeno un nemico a causa di questo attacco. I punti Elan guadagnati sono equivalenti al numero di uomimi col morale a posto nel gruppo in difesa prima della risoluzione dell'attacco.

[* L'immobilizzazione di un AFV vale due punti in meno; un uomo non può guadagnare punti Elan sia per l'immobilizzazione che per l'eliminazione di uno stesso AFV.]

42.44 Alla fine dello scenario a cui ha partecipato l'uomo, egli può scambiare 5 punti Elan per un incremento di un'unità dei suoi valori di morale e panico. Questi non possono mai venire incrementati ad un numero superiore a 7. Nello scegliere che valore far aumentare, ricorda che il panico non può mai essere < del morale. Qualsiasi punto Elan sopra al 5 deve essere trattenuto per l'uso in un futuro scenario a cui prenderà parte l'uomo. Infine, metti una barra nella colonna di promozione quando viene incrementato uno dei valori difensivi. In un gioco di squadra, tale aumento dei valori di difesa non può essere fatto fino al termine di tutti gli scenari all'inteno di una partita. Però. in questo caso, un uomo può guadagnare punti Elan (o perderli per la rotta) terminando col morale a posto entrambi gli scenari a cul ha partecipato (a patto che siano stati vittoriosi).

42.45 SOPRAVVIVENZA: Segna una barra (/) nella colonna di sopravvivenza per ogni uomo che partecipa ad uno scenario senza essere ucciso, incluso quelli che scappano senza subire danni. Quando un uomo si trova con 5 barre nella colonna di sopravvivenza, il valore di KIA cambia da 7 a 8 (o da 6 a 7 se è un uomo armato con un lanciafiamme), e deve essere notato nella colonna del valore del KIA, mentre si cancellano tutte le barre della colonna di sopravvivenza. I valori di KIA non possono mai aumentare a più di 8 (o 7 per uomini che usano un lanciafiamme), e si applicano solo al lato normale della carta personalità. I valori del KIA sul lato col morale incrinato sono sempre piu alti di uno.

42.46 PROMOZIONE: Un uomo ha diritto ad una promozione, quando la somma delle sbarre nelle colonne di sopravvivenza e promozione equivale a 10 o più. Cancella tutte le sbarre in queste due colonne e fai avanzare di un grado l'uomo in questione. I commissari del popolo non hanno dirltto alle promozioni, e non sono né equivalenti né di grado > rispetto ai normali gradi militari. Un SSG che agisce ome SL aumenta la capacità della mano del giocatore di uno fino a quando resta in gioco con il morale a posto. La regola 15.2 rimane in effetto: la sola differenza è che il numero delle carte nella mano di ogni nazionalità è maggiore di uno, e così quando il SSG SL ha il morale incrinato o viene rimosso, questo valore viene ridotto di due.

42.47 GRADI: I gradi equivalenti per ogni nazionalità sono:

Abb.	**Americani**	**Russi**	**Tedeschi**
SSG	Staff Sergeant	Starshi Serzhart	Feldwebel
SGT	Sergeant	Serzhart	Unterfeldwebel
JR SGT		Mladshi Serzhart	
CPL	Corporal	Yefreytor	Unteroffizier
PFC	Private First Class		Gefreiter
PVT	Private	Ryadovoi	Obersoldat

42.5 TRASFERIMENTI: Un giocatore che si trova con nessun uomo nella sua lista in grado di fare il SL può prenderne uno a caso dalle precedenti carte SL eliminate che non sono disponibili per rimpiazzi e riportarlo nella lista. L'uomo non viene penalizzato come per i rimpiazzi normali con la diminuzione del valore KIA, ma quest'azione conta come un trasferimento che costa sette punti vittoria (vedi 42.8). Un giocatore russo con la necessità di un SL deve mischiare la carta del commissario insieme alle altre carte SL prima di pescarne a caso una. Lo stesso processo vale per il trasferimento di un ASL, eccettuato che gli SL non sono disponibili. Nota che i giocatori non sono obbligati ad avere un ASL, e possono farne a meno.

42.6 RITIRATA: Al contrario del gioco base, nella campagna un giocatore ha l'opzione di lasciare il campo (e lo scenario) al nemico per salvare la sua forza da ulteriori punizioni, preservandola per futuri combattimenti in cui le cose potrebbero essere a suo favore. Egli può far ritirare un gruppo posto ad una nota del raggio di 0 (o meno) dal gioco, se questo è in grado di muoversi normalmente giocando una carta movimento rossa in modo ritirata su questo gruppo. Il solo atto di retrocedere dietro ad una nota del raggio 0 non qualifica per il tentativo di ritirata. Il giocatore deve dire che sta tentando di far ritirare il gruppo, e nel far ciò concede la vittoria in questo scenario. Il gruppo non può mai ritornare. Per potersi ritirare, il gruppo non può essere circondato e neanche inseguito con successo (vedi 42.7). Ogni uomo che si ritira guadagna i due punti Elan se ha terminato lo scenario col morale a posto.

42.7 INSEGUIMENTO: Invece di terminare lo scenario quando si raggiungono le condizioni di vittoria o se il nemico sta tentando di fuggire, il giocatore che ha vinto ha la possibilità di tentare di continuare il gioco nella speranza di causare altre perdite all'avversario, fino a quando si risponde alle seguenti richieste.

42.71 Per inseguire, la corrente pila di estrazione deve avere ancora carte rimanenti.

42.72 Per inseguire, la parte che vince deve avere un SL (non un ASL) o commissario col morale a posto che passa un controllo sul morale pescando un RNC (ignora il colore) < del suo corrente valore del morale. Il SL non ha il morale incrinato se fallisce il controllo; egli decide solamente di non inseguire, e lo scenario termina immediatamente. L'inseguimento è limitato ai gruppi avversari che non si sono ancora ritirati e a quelli che si sono ritirati ma si trovano ancora ad un raggio relativo di 5 rispetto a qualsiasi gruppo che li insegue dopo il turno del giocatore all'inseguimento. Ogni gruppo che ha annunciato la sua ritirata come per il 42.6 e si trova ad un raggio relativo di 4 (o più distante) dal più vicino dei gruppi nemici all'inizio del suo turno, viene immediatamente rimosso dal gioco.

42.73 L'inseguimento continua fino a quando l'attuale pila di estrazione viene esaurita o tutti i gruppi nemici si sono ritirati con successo dal gioco.

42.74 Una volta che uno scenario è stato vinto, conta come una vittoria per il giocatore indipendentemente dai risultati dell'inseguimento. Però, i punti Elan e le penalità sul panico continuano ad accumularsi durante l'inseguimento, e non vengono applicate fino al termine dello scenario.

42.8 CONDIZIONI DI VITTORIA: Il vincitore della campagna è la parte che ha più punti vittoria, i quali vengono dati secondo le seguenti indicazioni:

PUNTI VITTORIA	**EVENTI RICHIESTI**
12	Vinto lo scenario
[-3] + [-X]	Perso un cannone di fanteria
[-5 + [-X]	Perso un AFV
-1	Per KIA*
-7	Trasferimento di SL, ASL o commissario del popolo

*(incluso le perdite per l'uccisione di comandanti di AFV o IG)

X = Numero dei punti vittoria equivalente al numero d'effetto all'interno del riquadro del AFV o del IG

42.9 CAMPAGNA PERSONALE: I giocatori possono desiderare di ravvivare le loro campagne usando una delle carte personalità bianche per rappresentare loro stessi. Riempine una che usa una mitraglietta od un fucile col tuo nome. Il tuo grado iniziale sarà soldato semplice ed i valori di morale/panico ridotti a 2/3 se tedesco, 2/4 se americano e 3/4 se russo. Il KIA sarà 8. Sarai soggetto alle normali regole relativamente al panico, Elan, promozione e sopravvivenza. Però, apparirai automaticamente in ogni scenario come un uomo in più (che non può essere sostituito da un altro armato in modo simile) in addizione alle forze specificate all'inizio del

gioco. Se vieni ucciso, puoi tornare indietro al costo di un punto vittoria come rimpiazzamento inesperto con un KIA di 7 e gli stessi valori di panico/morale di partenza della campagna. Se ferito, hai la possibilità di ritornare come rimpiazzamento inesperto, eliminando l'uomo ferito da ulteriori considerazioni, oppure di giocare i tre scenari successivi senza il tuo omonimo.

[SEMPLICE CAMPAGNA: Anche se le campagne più interessanti sono quelle progettate da te usando la sezione 43 delle regole, il seguente formato di campagna viene dato per permetterti di provare questa unica esperienza di gioco. I giocatori che amano un'analisi statistica dei giochi e non si preoccupano dei problemi causati dal segnare i risultati di ogni scenario, sono consigliati di provare la campagna. Solamente giocando gli scenari all'interno di un contesto generale dove le condizioni di vittoria non sono il solo obiettivo, si può incominciare a provare la sensazione della difficoltà di prendere decisioni di vita o di morte su di un campo di battaglia. Sapere quando ammettere la sconfitta e salvare la tua forza diviene importante quanto le vittorie individuali. Più importante di tutto, si apprezza maggiormente il valore dei veterani all'interno di una squadra quando si considera la possibilità di andare nel prossimo combattimento con delle truppe inesperte. Tutto questo comporta un'esperienza unica ed altamente remunificativa, e grazie al limitato tempo di gioco di UP FRONT, la si può apprezzare in pieno nel corso di poche serate passate a giocare.]

La nostra semplice campagna consiste nel giocare nell'ordine gli scenari A, B. D, E, F, G, H, C ed L. Se il prossimo scenario affrontato non è uno scontro in campo aperto, il giocatore con più punti vittoria alla conclusione dell'ultimo scenario giocato è la forza in attacco. Nel caso che i due giocatori abbiano gli stessi punti Vittoria, è quello ad aver vinto l'ultimo scenario ad essere l'attaccante.

43. COSTRUIRE I TUOI SCENARI

[Tu puoi costruire i tuoi scenari di UP FRONT in molti modi differenti. Tre semplici metodi sono qui raccomandati. Tutti usano un valore in punti sul davanti di ogni carta personalità per accomodare le forze in campo in modo da ottenere un ugual valore di punti DYO. In addizione, certe abilità speciali come i tiratori scelti, le forze d'elite e certe ami secondarie possono essere acquistate per aumentare le forze di un giocatore.]

43.1 BILANCIAMENTO DEL GIOCO: In questa versione di DYO, i giocatori scelgono uno scenario fra i 12 già esistenti (o fra altri costruiti da loro stessi) e scelgono la parte con cui intendono giocare. Se entrambi i giocatori vogliono la stessa parte, ognuno segna segretamente il numero di punti DYO che intende dare al suo avversario affinchè questi gli permetta di usare la sua parte preferita. Il giocatore che ha scritto il numero maggiore di punti prende la sua parte preferita, ma l'altro può usare i punti DYO puntati dal suo avversario per aumentare la sua forza acquistando altre cartteristiche.

43-2 REPLAY: In questa versione di DYO un giocatore sceglie uno scenario da giocare fra quelli già pronti in UP FRONT. mentre l'altro decide la parte. L'anno dello scenario viene determinato pescando un RPN e consultando la tabella del tempo. Solo le carte personalità disponibili per quel periodo possono venire scelte. Tutte le carte personalità senza l'informazione "disponibile" stampate sul loro retro possono essere utilizzate in ogni scenario. Successivamente, ogni giocatore sceglie segretamente la sua forza fra le carte personalità provviste nel gioco usando un numero di punti DYO che non ecceda il numero stampato in rosso sulle carte scenario relativamente alla propria parte. Gli acquisti DYO devono includere un massimo ed un minimo di un SL ed un ASL (un commissario del popolo può sostituirne uno). I giocatori devono mettersi d'accordo prima se usare o meno i cannoni di fanteria e gli AFV in scenari che non li utilizzavano originariamente. Tutte le altre condizioni dello scenario restano inalterate, anche se la capacità di tiratori scelti può essere acquistata (o rafforzata) da un giocatore che non la possiede.

43.3 OFFERTE: Nei DYO ad offerte, uno scenario con inclusa una forza difensiva viene costruito casualmente, e poi entrambi i giocatori offrono segretamente per il diritto di attaccarla con una forza di loro costruzione.

43.31 Determina la nazionalità in campo ed i loro ruoli pescando un RPN e consultando la tabella delle posizioni tattiche.

43.32 Determina l'anno dello scenario pescando un RPN e consultando la tabella del tempo.

43.33 Determina le condizioni di vittoria per lo scenario pescando RPN e consultando la tabella delle condizioni di vittoria, oppure mettendoti d'accordo col tuo avversario.

43.34 Detemina il tempo limite dello scenario pescando un RNC e guardandone il colore. Tutti gli RNC zero o neri hanno un limite di tre mazzi; tutti gli RNC rossi 1 - 6 sono un limite di quattro mazzi.

43.35 Entrambi i giocatori devono determinare la composizione delle forze in difesa scegliendo insieme le carte personalità utilizzate, e prendendo in considerazione le condizioni di vittoria, il tempo limite, la composizione del mazzo, e le carte inutili.

43.36 Entrambi i giocatori devono ora segnare segretamente la forza minima d'attacco che pensano necessaria per raggiungere le condizioni di vittoria, e fare il totale dei punti DYO spesi per costruirla. I giocatori rivalano simultaneamente le composizione ed il valore in punti delle loro forze d'attacco. Il giocatore con la forza d'attacco che vale meno punti diviene l'attaccante, ed usa la squadra che ha progettato. Il giocatore che rimane riceve la forza difensiva selezionata in 43.35. Pareggi del valore dei punti vengono risolti pescando un RNC. Il gioco ora inizia normalmente per la sezione 3 delle regole, e chi è in attacco parte per primo.

43.4 RINFORZI: I giocatori che desiderano prendere dei rinforzi possono farlo ad un costo ridotto rispetto al normale, determinato dal tempo d'arrivo minimo nello scenario. Per trovare questo valore modificato, fai il totale dei punti DY0 di tutti i rinforzi scelti che possono entrare in scena alla fine di ciscun mazzo, e moltiplicalo per l'appropriata percentuale deteminando così il loro costo reale. Gli sconti sui rinforzi vengono applicati in questo modo:

Arrivo dopo n° mazzi	Costo effettivo
1	0.8
2	0.5
3	0.2

43.41 Il numero totale dei rinforzi non può mai eccedere la metà delle carte personalità della forza di partenza, pure se arrivano in tempi differenti.

43.42 Se un AFV entra come un rinforzo, deve partire da una nota del raggio di 0.

43.5 TIPI DI TRUPPE: I giocatori possono scegliere un tipo di truppa diverso da quelle di linea incrementando la loro spesa di punti DYO del 15% per le forze di elite, o diminuendola del 15% se sono truppe di seconda linea. I partigiani possono essere scelti dal giocatore russo con uno sconto del 5%.

43.6 TIRATORI SCELTI: I campi minati e le casamatte sono sempre trattati come carte inutili a meno che non vengano date al giocatore in difesa nella fase di preparazione dello scenario o dalla tabella delle condizioni di vittoria. Il giocatore in attacco in uno scenario DY0 può acquistare l'uso delle carte tiratore scelto, ma non può mai usare le carte campo minato e casamatta. Nota che un giocatore può anche acquistare una "assicurazione" per la sua capacità di tiratore scelto nella forma di un secondo cecchino, che gli permette di continuare ad usare le carte tiratore

scelto fino a quando non vengono eliminati tutti e due. Un tiratore scelto costa 35 punti, mentre un cecchino addizionale ne richiede altri 15.

43.7 ARMI SECONDARIE: Oltre all'acquisto di carte personalità le seguenti armi secondarie speciali possono essere acquistate nella forma di note portate da qualsiasi fante in addizione alla sua arma principale.

ATMM: 7		Disponibile 1944	
Panzerfaust: 25		Disponibile 7/1943	
Carica da Demolizione: 50			
Radio forza fuoco 5	Tedeschi 42	US 50	Russi 22
Radio forza fuoco 6	Tedeschi 84	US 100	Russi 44
Radio forza fuoco 7	Tedeschi 126	US 150	Russi 66

TABELLA DEL TEMPO

RPN*	1	2	3	4	5
ANNO	1945a	1944b	1944a	1943b	1943a
RPN*	6	7	8	9	
ANNO	1942b	1942a	1941b	1941a	

* Se contro statunitensi usa la colonna 6 del RPN; se contro russi usa la colonna 9
a = da gennaio a giugno; b = da luglio a dicembre

TABELLA DELLE CONDIZIONI DI VITTORIA

RPN*	**SITUAZIONE**
1	Il giocatore in attacco deve avere il doppio dei punti vlttoria di quello in difesa alla fine dello scenario. I punti vittoria per il terreno vengono dati solo moltiplicando il numero di carte personalità col morale a posto in ogni gruppo che occupa edifici alla fine dello scenario per la loro nota del raggio. I punti vittoria per le perdite inflitte al nemico sono dati normalmente. Le carte casamatta, palude e fiume sono considerate carte inutili. Rimuovi le prime quattro carte bosco.
2	Il giocatore in attacco deve avere il doppio dei punti vittoria di quello in difesa alla fine dello scenario. Le carte casamatta vengono considerate come una carta inutile. Rimuovi le prime quattro carte edifici.
3	Il giocatore con più punti vittoria alla fine dello scenario è il vincitore. Le carte casamatta vengomo trattate come carte inutili. Rimuovi le prime quattro carte edifici.
4	Il giocatore con più punti vittoria alla fine dello scenario è il vincitore. Però, i punti vittoria per le azioni aggressive sono dati solamente a quelle carte personalità che occupano terreni con edifici. I punti vittoria per le perdite inflitte al nemico vengono dati normalmente, La carta casamatta viene trattata come carta inutile. Rimuovi le prime quattro carte bosco.
5	Il giocatore in attacco vince eliminando tutte le carte personalità in una casamatta o se questa diventa vuota. Il giocatore in difesa vince evitando le condizioni di vittoria dello attaccante. Il giocatore in difesa riceve la carta casamatta prima della preparazione del gioco. Rimuovi la prima carta fiume e le prime quattro carte edifici.
6	Il primo giocatore ad avere quattro carte personalità col morale e posto ad una nota del raggio di 4 su di un terreno che riduce la forza di fuoco di tutti gli attacchi contro di esso è il vincitore. Se nessun giocatore arriva a questo punto prima dello scadere del tempo limite, vince il giocatore in difesa. La carta casamatta viene trattata come carta inutile. Rimuovi le prime quattro carte edifici.
7	L'attaccante vince se riesce a portare almeno metà della sua forza col morale a posto ad un raggio relativo di 5 rispetto a qualsiasi gruppo in difesa e su di un terreno che riduce la forza di fuoco di tutti gli attacchi contro di loro. Il difensore vince impedendo le condizioni di vittoria dell'attaccante. La carta casamatta viene trattata come una carta inutile. Rimuovi le prime quattro carte edifici.
8	L'attaccante vince eliminando più della metà della forza del difensore prima che sia la sua squedre ad essere attaccata. Tratta la carta casamatta come una carta inutile. Rimuovi le prime cinque carte edificio.

* Usa la colonna 8 della carte RPN.

Nazionalità/Anno		**1945a**	**1944b**	**1944a**	**1943b**	**1943a**
Tedeschi	S	1-5	1-4	1-3	1-2	1
	L	6-9	5-8	4-7	3-7	2-7
	E	0	9-0	8-0	8-0	8-0
Russi	S	-	-	1	1-2	1-3
	L	1-5	1-6	2-7	3-7	4-7
	E	6-0	7-0	8-0	8-0	8-0
Americani	S	1	1-2	1-3	1-4	1-5
	L	2-7	3-8	4-8	5-9	6-9
	E	8-0	9-0	9-0	0	0

Nazionalità/Anno		**1942b**	**1942a**	**1941b**	**1941a**
Tedeschi	S	-	-	-	-
	L	1-7	1-7	1-8	1-9
	E	8-0	8-0	9-0	0
Russi	S	1-3	1-4	1-4	1-3
	L	4-8	5-9	5-0	4-0
	E	9-0	0	-	-
Americani	S	1-6	-	-	-
	L	7-0	-	-	-
	E	-	-	-	-

Usa RPN 0; S= seconda linea; L= prima linea; E= elite.

Tabella delle Posizioni Tattiche

RPN*	**Attaccante/Difensore**
1	Russi/Tedeschi
2	Tedeschi/Russi
3	Americani/Tedeschi
4	Tedeschi/Americani

*Usa il 4 RPN della carta estratta.

GLOSSARIO

Action card - carta azione
Action deck - mazzo d'azione
AFV (Armor Fighting Vehicle) - vecolo di combattinanto armato
ATR (Anti Tank Rifle) - fucile anticarro
AP (Anti Personal) - anti personale
Armor defense value - valore di difesa dell'armatura
Artificial Terrain card - carta di terreno artificiale
Artillery - artiglieria pesante
ASL (Assistant Squad Leader) - assistente al leader della squadra
Assault Gun - cannone d'assalto
AR (Assault Rifle) - fucile d'assalto
Assistant Crew assignment - assegnamento equipaggio d'assistenza
ATMM (Anti Tank Magnetic Mine) - mina magnetica anticarro
Available - disponibile
Back - di dietro
baR (Bolt Action Rifle) - fucile a balzo (non automatico)
BAR (Browning Automatic Rifle) - fucile automatico
Berserk - furioso
Bog - impantanamento
Breeze - brezza
Brush - boscaglia
BU (Buttoned Up) - rinchiuso
Buildings - edifici
Carbine - carabina
CC (Close Combat) - combattimento ravvicinato
CCV (Close Combat Value) - valore di combattimento ravvicinato
CE (Crew Exposed) - equipaggio esposto
Check - controllo
Chit - nota
Commander Killed - comandante ucciso
Commissar - commissario del popolo
Concealed - nascosto
Cower card - carta inutile
Crew - equipaggio
Defense Value - valore difensivo
Discard pile - pila di scarto
Discard Tray - vassoio di scarto
Draw pile - pila d'estrazione
DYO (Do Your Own) - scenario costruito da sé stessi
Effect Number - numero dell'effetto
Elevated Fire - fuoco elevato
Encircled - circondato
Entrenchment - trinceramento
Exit - uscita
Fire card - carta fuoco
Fire Mission - missioni di fuoco
Fire Strenght - potenza di fuoco
FP (Firepower) Factor - fattore di potenza di fuoco
Flamethrower - lanciafiamme
Flank - fianchi
Flank fire - fuoco sui fianchi
Ford - guadare
Front - davanti
Guard - guardia
Gully - gola
Hero - eroe
Hill - collina
Hull Down - scafo giù
IG - cannone di fanteria
Immobilized - immobilizzato
INF (Infiltration) - infiltrazione
Inventory Number - numero di inventario
KIA (Killed In Action) - morto in azione
Lateral Group Transfer - trasferimento laterale del gruppo
LMG (Light Machine Gun) - mitragliatrice leggera
LOS (Line of Sight) - linea di visual
LOS Divider - divisore della LOS
MP (Machine Pistol) - mitraglietta
Malfunction - malfunzionamento
Marsh - palude
Minefield - campo minato
MMG (Medium Machine Gun) - mitragliatrice media
Morale - morale
Mortar - mortaio
NA (Not Applicable) - non permesso
Name - nome
Opan Ground - terreno aperto
Ordnance - artiglieria
OT (Opan Turret) - aperto in alto
OVR (Overrun) - carica
Panic - panico
Personality card - carta personalità
PF (Panzer Faust) - panzerfaust (arma anticarro)
Pillbox - casamatta
PIN (Pinned) - morale incrinato
Point Value - valore in punti
Private - soldato semplice
Promotion - promozione
Pursuit - inseguimento
Radio - radio
Radio Contact - contatto radio
Rally - chiamata a raccolta
Rally All - chiamata a raccolta di tutti
Range Chit - nota del raggio
Rank - grado
Rejected - rifiutata
Removal - rimossione
Replacement - rimpiazzi
Repair - riparazione
Retrograde - ritirata
RN (Random Number) - numero casuale
RNC (Random Number Check) - controllo di numero casuale
Rout - rotta
RPN (Random Position Number) - numero casuale di posizione
RPC (Random Position Check) - controllo di posizione casuale
RR (Relative range) - raggio relativo
Smoke - fumo
SL (Squad Leader) - leader della squadra
Sniper - tiratore scelto
Special Function - funzioni speciali
Starshell - bengala
Stream - fiume
Stun - stordimento
Survival - sopravvivenza
TEM (Terrain Effect Modificator) - modificatore "effetti del terreno"
Terrain card - carta terreno
Time Chit - nota del tempo
To hit column - colonna per colpire
To hit frequency - frequenza per colpire
Transfer - trasferimento
Unarmed - disarmato
Wall - muro
Weapon - arma
Weapon acquisition - acquisizione delle armi
Wire - filo spinato
Woods - boschi