



Ruote di Acciaio Il G.M. (WWII - STEEL WHEELS) è un regolamento di gioco che simula i combattimenti tra eserciti composti da unità a livello di plotone e/o compagnia durante la Seconda Guerra Mondiale, ed è adatto per essere giocato con miniature e modelli di mezzi militari in scala 1/100, 1/86, 1/72 (dai 15 ai 20 mm).

Le regole sono pensate per cercare di ottenere il miglior compromesso possibile tra realismo tattico e gioco, considerando tutti i principali aspetti compatibili con una sequenza di gioco facile da ricordare per chiunque abbia una discreta conoscenza delle tipologie dei mezzi corazzati e degli equipaggiamenti di questo periodo storico.

Il realismo dei dettagli di questo regolamento è focalizzato sulle singole unità di mezzi corazzati (singolo carro armato, autoblindo, ecc.) e pezzi di artiglieria (singolo obice, cannone, ecc.), mentre le regole delle unità di fanteria (singola squadra o sezione) sono più razionalizzate per non rallentare troppo lo svolgimento del gioco.

Comunque il livello di dettaglio garantisce un'accuratezza notevole anche per chi ama giocare combattimenti tra plotoni di fanteria, perché le approssimazioni adottate per l'organico delle varie specialità di ogni esercito non impattano negativamente sul realismo tattico. In effetti che una squadra avesse un fucile in più o in meno non avrebbe cambiato molto nell'ottica di un combattimento a livello di plotoni contrapposti, mentre una arma pesante in più o in meno avrebbe fatto una sensibile differenza, soprattutto contro unità corazzate.

Nonostante le regole e le descrizioni delle unità entrino nei dettagli di quasi tutti i modelli di mezzi corazzati della Seconda Guerra Mondiale, tutti i dettagli e gli aspetti poco significativi nelle scale di gioco considerate sono stati trascurati, per evitare di aggiungere complicazioni invece di divertimento.

Come molti altri regolamenti simili, anche "Ruote di Acciaio II-GM", per disciplinare le azioni di gioco, si basa su diverse tabelle che però sono molto più complesse, paragonate a quelle di altri giochi, perché forniscono implicitamente tutti i dati utili a rammentare anche le regole sulle quali si basano, allo scopo di fornire un risultato definitivo, senza l'adozione di modificatori che richiederebbero calcoli che disturbano lo svolgimento del gioco.

Questo metodo risulta più complesso solo in apparenza, infatti dopo aver giocato le prime volte ed aver capito la corretta sequenza di consultazione delle tabelle, in ogni fase che compone il turno di gioco, i giocatori saranno in grado di usarle rapidamente riservando le loro energie mentali per la tattica di gioco.

Questo metodo di gioco è stato ideato con formula aperta per non imporre vincoli che potrebbero mortificare il desiderio di giocare scenari realistici, i giocatori sono liberi di scegliere la dimensione del campo di battaglia e degli eserciti, inoltre, a differenza di altri regolamenti simili, è possibile giocare con forze impari che vengono ben bilanciate dalle regole per creare le situazioni tattiche delle battaglie.

"RUOTE D'ACCIAIO – II G.M." ver. 2.5 (Regolamento Wargame per gioco di simulazione tattica della 2°Guerra Mondiale)

Monza (IT) 19/09/2013 - Autore: 1°Cap. (ris. cpl. in congedo) Angelo Castiglioni - Tutti i diritti sono riservati.

I contenuti e le immagini, che potranno anche essere soggetti a variazioni future, non possono essere riprodotti, venduti, diffusi, pubblicati o trasferiti in qualsiasi forma e/o con qualsiasi mezzo, nemmeno parzialmente, salvo previa autorizzazione scritta dell'autore.

Il presente testo viene concesso in licenza d'uso gratuita solo allo scopo di poterne stampare una singola copia per uso personale, necessaria per poter giocare.

[* Per un aggiornamento più rapido, le regole modificate sono colorate in blue.](#)

SCALE DI GIOCO

Il gioco è suddiviso in turni, ognuno dei quali rappresenta circa 1 minuto di tempo reale.

La scala dei modelli può variare da 1/100 ad 1/72 (15 – 24 mm).

La scala delle distanze è circa 1/500, mentre quella delle velocità di movimento è pressappoco 1/1000.

La scala per il rateo di fuoco delle armi leggere è di circa 1/6, mentre quella delle armi pesanti è di circa 1/2.

Per le armi sono state scelte 2 scale differenti per evitare numeri a 3 cifre che avrebbero richiesto troppo spazio nelle tabelle di gioco, anche in considerazione del fatto che generalmente il tiro delle armi pesanti risultava molto più accurato a distanze di ingaggio inferiori a 1000 metri (quelle previste per il gioco standard).

Nel loro insieme, queste scale di gioco, su un tavolo di 120 x 200 cm, permettono di simulare i combattimenti che sarebbero avvenuti su aree di campi di battaglia delle dimensioni di 600 x 1000 metri.

Naturalmente il gioco è possibile anche su tavoli di dimensioni differenti, sia più grandi che più piccoli, purchè il lato minimo sia di almeno 100 cm.

COMPONENTI NECESSARI PER IL GIOCO

1 copia del presente regolamento di gioco.

2 manuali degli eserciti contenente le liste delle unità oppure almeno il manuale riassuntivo.

1 misuratore di angoli di tiro/impatto ed 1 misuratore a nastro lungo almeno 2 metri e suddiviso in cm.

1 serie completa di indicatori (movimento, danni, obiettivi,...) per ricordare lo stato delle unità durante il gioco.

1 tavolo da gioco rettangolare con il lato minore di almeno 1 metro (da reperire a parte).

6 o più elementi scenici di terreno (case, boschi, rilievi, ecc.), in funzione delle dimensioni del tavolo da gioco (da reperire a parte).

4 tipi di dado, a 6-8-10-12 facce (da reperire a parte).

Modelli di mezzi militari e miniature, nelle scale previste dal gioco, in quantità corrispondenti ad almeno ½ plotone/batteria (da reperire a parte).

TERMINOLOGIA

Per capire meglio il presente regolamento è opportuno memorizzare il significato dei seguenti termini:

D6: dado a 6 facce.

D8: dado a 8 facce.

D10: dado a 10 facce.

D12: dado a 12 facce..

Miniatura: è un singolo soldatino in scala 1/72, 1/86 o 1/100, rispettivamente su base circolare di 18, 16, 10 mm o raggruppate su basi rettangolari di dimensioni appropriate al numero di elementi.

Modello: è un mezzo militare o un pezzo di artiglieria in scala 1/72, 1/86 o 1/100,

Unità: è la denominazione generica che individua un numero di miniature o modelli organizzati per combattere insieme in squadre o plotoni degli eserciti di appartenenza.

Linea di vista (LOS): quella che può essere tracciata senza interruzione dal modello o miniatura che osserva fino a quello osservato.

Linea di tiro (LOF): quella che può essere tracciata senza interruzione partendo dalla canna dell'arma del modello che spara, o dal centro della base se si tratta di una miniatura, fino al modello oggetto del fuoco, nei limiti di visibilità e di gittata dell'arma utilizzata.

Angolo di tiro: l'angolo compreso tra le linee di tiro corrispondenti alle 2 estremità di brandeggio di un'arma non collocata in una torretta o su una piattaforma di rotazione.

Angolo d'impatto: l'angolo (misurato sul piano orizzontale) formato dalla "Linea di tiro" dell'arma che spara con il lato del mezzo corazzato che viene colpito.

QG: abbreviazione di Quartier Generale che indica la squadra comando di plotone o compagnia.

SO: abbreviazione di Sezione di Osservazione che indica che l'unità può inviare richieste di fuoco indiretto ad unità di artiglieria.

Riparo: qualunque elemento naturale, artificiale, o mezzo militare che possa ostacolare la linea di vista (LOS) e/o ridurre gli effetti del fuoco nemico.

ESERCITI

I giocatori possono scegliere tra gli eserciti: Tedesco, Italiano, Inglese, Statunitense e Russo, che sono quelli che hanno combattuto il maggior numero di battaglie nei teatri di guerra europeo e nord-africano dal 1939 al 1945.

Per ogni esercito è disponibile una lista delle unità o, manuale degli eserciti, che contiene gli schemi di organizzazione delle unità a livello di compagnia e plotone.

Per esempio:

Plotone carri armati USA	
1941-1945:	da 3 a 5 carri armati uguali: M3-Lee; M4A1-Sherman; M4A3-Sherman; M4A3e8-Sherman; M4(105)-Sherman.
Note:	1 carro armato deve essere comandato da un tenente, a costo +50 punti, può inviare richieste di fuoco DFR ad unità amiche poste sul tavolo da gioco.

Ogni tabella descrittiva di un tipo di plotone, o batteria, è seguita dalle tabelle di tutti i tipi di unità o mezzi militari a livello di squadra che poteva comprendere con le rispettive caratteristiche utili al gioco: nome, costo in punti, capacità di movimento, disponibilità radio, numero di uomini, numero e tipo di armi con le relative caratteristiche, note specifiche e schema di corazzatura (mezzi blindati) o icona dell'unità (fanteria).

Per esempio:

Carro armato M4A1-Sherman (1942) Punti: 730 reclute / 800 operativi										
MOVIMENTO: Tattico = 36 cm Breve = 18 cm Cauto = 9 cm Stradale = Tattico x 2						RADIO: veicolare				
EQUIPAGGIO: 5 carristi (1 Sergente e 4 soldati)						GITTATA in cm			N° COLPI per turno	
ARMAMENTO:	SITO	TIRO	FUOCO	Munizioni	Schegge	breve	efficace	utile	appostata	movimento
1 Cannone cal. 75 mm	torretta	teso	diretto	AP,HE	4 cm	70	280	560	2	1
1 Mitragliatrice M1919A4	coassiale	teso	diretto	I	-	24	70	140	12	12
1 Mitragliatrice M1919A4	scafo	teso	diretto	I	-	24	70	140	12	12
1 mitra Grease Gun	sergente	teso	diretto	I	-	-	15	35	6	6
4 pistole colt 1911A1	carristi	teso	diretto	I	-	-	10	15	3	3
SPECIFICHE: -										

CORAZZA cm

Prima di iniziare a giocare una battaglia, i giocatori devono comporre il loro esercito, in base ai punti stabiliti di comune accordo ed al tipo di battaglia che intendono giocare, basando la loro scelta sulle unità a livello di plotone o batteria presenti nel manuale dell'esercito della nazione che hanno deciso di tenere.

Per ognuna di queste unità è obbligatorio acquisire un numero minimo di modelli/squadre che corrisponda a quello indicato nella rispettiva descrizione, generalmente almeno 2, più la eventuale sezione comando.

Per esempio, se un giocatore acquista un plotone di carri armati statunitensi, deve prenderne da un minimo di 3 fino ad un massimo di 5 per ogni plotone.

Questa regola è obbligatoria perché normalmente, quando le perdite sostenute da un plotone superavano il 50% degli effettivi, l'unità veniva soppressa e le forze sopravvissute venivano destinate a rimpiazzare le perdite subite da altri plotoni meno ridotti.

Ogni squadra ed ogni equipaggio può comprendere da 2 a 15 miniature ed ha un costo in punti che dipende dal tipo di unità e dal relativo livello di "addestramento" (AD).

Per ogni tipo di plotone o batteria possono esserci differenti composizioni ed equipaggiamenti che sono sempre contraddistinti dalla data a partire dalla quale divennero storicamente disponibili, quindi i giocatori non possono mai acquistare unità con date di riferimento successive a quella stabilita per la battaglia da giocare, invece possono sempre acquistare quelle aventi date precedenti o uguali.

TIPI DI UNITÀ

- 1) Fanteria: squadre di miniature, incluse le eventuali armi pesanti, che sono in grado di muoversi autonomamente o a bordo di veicoli adatti;
- 2) Artiglieria: modelli di armi pesanti, incluse le miniature di equipaggio che sono in grado di muoversi trainati dall'equipaggio o da veicoli adatti;
- 3) Veicoli: modelli di veicoli, incluse le miniature di equipaggio, sono in grado di muoversi autonomamente.

Il livello di "addestramento" (AD) deve sempre essere uguale per tutte le squadre che appartengono allo stesso plotone/batteria, i giocatori possono acquistare unità con differenti livelli di addestramento solo se destinate a plotoni diversi, per tale ragione il costo complessivo di plotoni con lo stesso tipo di unità può variare considerevolmente.

Orientativamente, giocando su un tavolo di 200x120 cm, è possibile assegnare da 5000 a 10000 punti esercito per ogni giocatore, in funzione dell'anno di riferimento (5000 punti dal 1940 al 1942, 10000 punti dal 1943 al 1945), tuttavia non ci sono limiti obbligatori da rispettare ed i giocatori possono cambiare di comune accordo sia le dimensioni del tavolo che il totale dei punti necessari per l'acquisizione degli eserciti.

ADDESTRAMENTO/ESPERIENZA DELLE UNITA'

Rappresentato dall'abbreviazione 'AD' nel manuale degli eserciti, indica il livello di prontezza operativa delle unità militari e la loro efficienza in combattimento, il valore di questo parametro è vincolato alle seguenti definizioni di esperienza:

- Reclute **AD = 0;**
- Operativi **AD = 1;**
- Veterani **AD = 2;**
- Elite **AD = 3;**

Il livello di addestramento influenza il risultato di quasi tutti i tipi di procedure e di "Test" che vengono eseguiti per disciplinare le varie fasi del turno di gioco (coraggio, precisione, prontezza operativa, ecc.) e in modo particolare le probabilità di colpire le unità nemiche.

VALENZA DI COMANDO

Ogni unità, in funzione della proprio ruolo e grandezza è coordinata da uno o più comandanti (leaders), i comandanti sono gli ufficiali, i sottufficiali ed i graduati, comunemente trovati nella scala gerarchica di ogni esercito.

Maggiore è il grado del comandante e maggiore è l'efficienza dell'unità nelle azioni di combattimento e di controllo sul morale delle unità.

Ogni grado è associato ad un valore "CV", secondo la seguente scala:

- Caporale e Corporale Maggiore **CV = 0;**
- Sergente e Sergente Maggiore **CV = 1;**
- Sottotenente e Tenente **CV = 2;**
- Capitano **CV = 3;**
- Maggiore gradi superiori **CV = 4.**

"CV" è usato per determinare l'esito dei test che vengono eseguiti dalle unità durante le fasi di manovra (coraggio, richieste di fuoco, prontezza, ecc.) e costituisce un altro importante elemento per l'efficienza delle unità.

COMUNICAZIONI

Tutti i soldati appartenenti alla stessa squadra o sezione di squadra (fanteria, artiglieria, equipaggi) e tutte le squadre appartenenti allo stesso plotone (o batteria di artiglieria), per potersi coordinare tra loro, devono stare a distanza di "Comunicazione". Questa distanza varia in funzione del tipo di unità ed equipaggiamento e costituisce il limite oltre il quale le piccole unità (squadre e sezioni di squadra) o i soldati (singole miniature) rimangono isolati.

Se un soldato resta isolato dal resto della squadra, non può più usufruire del parametro **CV** (CV = 0) nei test che dovrà eventualmente affrontare nel corso del gioco, fino a quando non sarà nuovamente a distanza di comunicazione con il resto della sua squadra o con un'altra dello stesso plotone.

Analogamente se una squadra (o un equipaggio) resta isolato dal resto del plotone, non sarà più in grado di ricevere o trasmettere informazioni riguardanti l'individuazione di unità nemiche, ma potrà comunque disporre del parametro **CV** dei comandanti presenti nella squadra per l'esecuzione degli eventuali test.

La distanza di comunicazione varia in relazione ai tipi di comunicazione (vocale, gestuale, segnali luminosi, radiofonica o telefonica) ed alla morfologia del terreno.

La tabella "COMUNICAZIONI" elenca tutte le possibili distanze di comunicazione utili al gioco:

1) Tra le miniature della stessa squadra, equipaggio o sezione:

- **16 cm** con linea di vista diretta ed ininterrotta;
- **8 cm** con linea di vista totalmente interrotta da elementi di terreno;

2) Tra le squadre di fanteria, artiglieria ed equipaggi di veicoli appartenenti allo stesso plotone o batteria:

- **32 cm** con linea di vista ininterrotta;
- **16 cm** con linea di vista totalmente interrotta da elementi di terreno;

3) Tra le squadre di fanteria, artiglieria ed equipaggi appartenenti allo stesso plotone o batteria dotati di radio:

- **128 cm** con linea di vista ininterrotta;
- **64 cm** con linea di vista totalmente interrotta dai rilievi del terreno;

Tutte le squadre appostate in postazioni difensive permanenti su terreno ad area di trincee, postazioni di sacchi e bunker, sono sempre dotate di telefoni da campo che hanno distanze di comunicazione di 128 cm a prescindere dal tipo di terreno circostante.

ELEMENTI SCENICI

Il tavolo da gioco è considerato terreno piano e sgombro, sopra di esso è consigliabile posizionare elementi scenici di terreno ad area ed altri elementi che possono limitare le linee di vista ed i campi di tiro delle unità, oppure fornire loro riparo dal fuoco nemico.

Il numero degli elementi scenici viene concordato dai giocatori in base alla loro disponibilità, alla ampiezza del tavolo da gioco ed al tipo di battaglia che si vuole giocare.

Ci sono tre categorie di terreno:

- **NATURALE:** accidentato, coltivazione, bosco, altipiano, pendio, rocce, scogliera, fiume, palude guado;
- **ARTIFICIALE:** edificio di cemento, casa di pietra, casa di legno, muro, ponte, strada, siepe;
- **LCB:** crateri, reticolati, barricate, ostacoli anti-carro, campo minato, trincea, postazione di sacchi, bunker.

Ad eccezione di barricate, siepi e muri di cinta, che possono avere forma lineare, tutti gli altri tipi di terreno devono avere una propria base e sono considerati terreni ad area.

Non ci sono limiti per forma e dimensioni delle basi dei terreni ad area, comunque sarebbe opportuno che ogni base di terreno non superasse 1/30 dell'intera superficie del tavolo da gioco.

Inoltre ogni base di terreno ad area dovrebbe essere abbastanza spaziosa da poter contenere comodamente almeno una squadra di fanteria al completo o un modello dei mezzi militari più grandi.

Ogni singolo elemento di tipo LCB deve avere una dimensione massima di 30 cm nel lato maggiore.

A prescindere da forma e dimensioni di un dato elemento scenico ad area, gli effetti sulla visibilità, movimento, tiro e riparo influenzano tutte le miniature ed i modelli completamente posizionati sulla sua base.

Tutti i tipi di terreno ed i relativi effetti sul movimento delle unità e sull'eventuale riparo che possono fornire, sono elencati nella tabella "TIPI DI TERRENO", invece tutti gli effetti riguardanti la visibilità ed individuazione delle unità, sono elencati nella tabella "OSSERVAZIONE ED INDIVIDUAZIONE".

PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA

Dopo aver stabilito in quale anno giocare la battaglia, per poter acquistare correttamente le unità dal manuale degli eserciti, i giocatori non devono avere necessariamente a disposizione lo stesso numero di punti, perché il rapporto di forze dipende dal tipo di battaglia e dalla situazione tattica che decidono di riprodurre:

ASSALTO: l'esercito assaltante deve avere il doppio dei punti dell'esercito attestato a difesa.

1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.

2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore in difesa.

3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco, dal solo giocatore in difesa che può

posizionarli ovunque ritenga opportuno, orientandoli a piacere.

- 4) Il giocatore in difesa divide il tavolo da gioco in 2 metà, tracciando una linea fittizia orientata a piacere, quindi sceglie la metà nella quale disporre il suo esercito e prende un elemento scenico LCB per ogni unità a livello di squadra (le sezioni di squadra non vengono considerate).
- 5) Il giocatore in difesa dispone a piacere nella sua metà campo tutti gli elementi scenici LCB presidabili dalle sue unità (bunker, trincee, postazioni e casematte).
- 6) Il giocatore in difesa dispone gli eventuali elementi LCB di ostacolo nel quarto di campo libero adiacente alla sua metà del tavolo da gioco (campi minati, reticolati ed ostacoli anti-carro).
- 7) Il giocatore in difesa schiera tutte le sue unità sul tavolo da gioco, posizionandole esclusivamente nella metà campo che ha scelto, sia dentro che fuori agli elementi scenici presenti.
- 8) Il giocatore in assalto inizia il gioco con il suo esercito fuori dal tavolo da gioco, tutte le sue unità devono entrare dai bordi del campo di battaglia, di fronte alla linea difensiva, entro i primi 2 turni di gioco.
- 9) Il giocatore attaccante dichiara per primo quale plotone/batteria manovrare in tutti i turni di gioco.

AVANZATA: l'esercito difendente deve avere il 75% dei punti dell'esercito attaccante.

- 1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.
- 2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore in difesa.
- 3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco, dal solo giocatore in difesa che può posizionarli ovunque ritenga opportuno, orientandoli a piacere.
- 4) Il giocatore in difesa divide il tavolo da gioco in 4 quarti paralleli, tracciando 3 linee fittizie che attraversano i lati minori, quindi sceglie i 3 quarti contigui di tavolo sui quali schierare il proprio esercito.
- 5) Il giocatore in difesa schiera tutte le sue unità liberamente nei $\frac{3}{4}$ di tavolo che ha scelto per iniziare il gioco.
- 6) Il giocatore in attacco inizia il gioco con il suo esercito fuori dal tavolo da gioco, tutte le sue unità devono entrare dal bordo del campo di battaglia del quarto di tavolo libero, entro i primi 2 turni di gioco.
- 7) Il giocatore attaccante dichiara per primo quale plotone/batteria manovrare in tutti i turni di gioco.

CONTRATTACCO: entrambi gli eserciti devono avere circa lo stesso numero di punti (5% di tolleranza).

- 1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.
- 2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore con meno punti.
- 3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco con lo stesso criterio di quelli naturali.
- 4) I giocatori lanciano un D6 per determinare i lati opposti del tavolo dai quali dovranno entrare gli eserciti (1-3 = lati minori, 4-5 lati maggiori).
- 5) Entrambi i giocatori iniziano il gioco con gli eserciti fuori dal tavolo da gioco, tutte le unità devono entrare nel campo di battaglia durante i primi 2 turni di gioco.
- 6) Entrambi i giocatori lanciano un D6 e colui che ottiene il punteggio maggiore sceglie il lato di ingresso del proprio esercito, tra i due determinati al punto 4, l'altro esercito entrerà dal lato opposto.
- 7) All'inizio della fase di manovra di ogni turno di gioco, i giocatori lanciano un D6 per stabilire chi dichiara per primo il plotone/batteria da manovrare, poi proseguono in alternanza per tutti gli altri.

CONDIZIONI DI VITTORIA

A prescindere dal tipo di battaglia, i giocatori devono stabilirne lo scopo di comune accordo:

- **DISTRUZIONE**, la vittoria dipende dal rapporto delle perdite subite dagli eserciti in campo, viene calcolato alla fine dell'ultimo turno di gioco sommando il costo in punti di tutte le unità eliminate/danneggiate, se la differenza è inferiore al 10% l'esito della battaglia è pari, altrimenti vince l'esercito con meno perdite.
- **CONQUISTA**, dopo che sono stati posizionati sul tavolo tutti gli elementi scenici, il giocatore in difesa (o di comune accordo se la battaglia è del tipo "Contrattacco"), ne sceglie 1 o 3 di valore strategico. Alla fine dell'ultimo turno di gioco e a prescindere dalle perdite, l'esercito con almeno una unità non in panico entro 10 cm dalla base dell'elemento scenico obiettivo, senza che vi siano unità nemiche non in panico entro 20 cm dal medesimo, lo controlla e vince. Nel caso vi siano 3 obiettivi vince l'esercito che ne controlla di più, altrimenti si ottiene un pareggio.
- **DISTRUZIONE E CONQUISTA**, Ogni esercito deve cercare di raggiungere entrambe le condizioni di vittoria precedentemente descritte per ottenere uno dei seguenti livelli di vittoria:

- 1) Decisiva – un esercito raggiunge entrambe le condizioni di vittoria (distruzione e conquista).
- 2) Marginale – un esercito raggiunge solo la condizione di distruzione o di conquista, mentre l'altro nessuna.
- 3) Pari – in tutti gli altri casi.

DURATA DI UNA BATTAGLIA

Una battaglia dovrebbe essere giocata su un tavolo da 120x180 cm e con eserciti da 5000 a 10000 punti ognuno (5000 per il 1940, in crescendo fino a 10000 per il 1945) e terminare in 10 turni (mediamente da 3 a 6 ore di gioco). Al termine dell'8° turno i giocatori lanciano un **D6**, la somma dei due punteggi determina l'ultimo turno di gioco: 1-4 = termina immediatamente all' 8° turno, 5-8 = termina alla fine del 9° turno, 9-12 = termina alla fine del 10° turno.

Naturalmente i giocatori sono liberi di usare campi di battaglia di dimensioni maggiori ed un maggior numero di punti per l'acquisto delle unità, ma è consigliabile iniziare a giocare con 2, massimo 3, plotoni di mezzi corazzati per esercito, evitando di usare le unità di fanteria che rallentano il gioco, fino a quando non sia stata fatta abbastanza pratica con l'uso delle tabelle e si siano memorizzate le sequenze che disciplinano le fasi di gioco.

TEST

Durante il gioco, in diverse situazioni, le unità a livello di squadra devono superare alcune prove, nelle quali il risultato del lancio dei dadi integrato dai parametri **AD** e **CV** influenzano lo svolgimento degli eventi, tutti i tipi di test sono indicati nella tabella "TEST".

Iniziativa - test **IT**: deve essere eseguito per determinare la precedenza di azione delle unità di livello squadra/sezione durante le manovre dei rispettivi plotoni/batterie. Ogni giocatore lancia un **D6** per ogni squadra/sezione e somma al risultato i rispettivi valori **AD** e **CV**, la squadra che ottiene il risultato maggiore agisce per prima, poi vengono eseguite le azioni delle altre in ordine di risultato decrescente.

Richiesta fuoco diretto - test **DFR**: deve essere eseguito quando una squadra/sezione che ha individuato una unità nemica, cerca di segnalarne la posizione ad un'altra squadra amica che non potrebbe spararle a causa dei limiti di osservazione. Il giocatore lancia un **D6** ed un **D10** e somma al risultato del **D6** i valori **AD** e **CV** della squadra che invia la segnalazione, se il risultato è uguale o maggiore del punteggio **D10**, la comunicazione ha successo e l'unità destinataria individuando quella nemica potrà spararle a sua volta, altrimenti l'unità destinataria non potrà sparare all'unità segnalata.

Richiesta fuoco indiretto - test **IFR**: quando un comando di plotone o sezione osservazione radio-equipaggiata richiede fuoco di artiglieria ad unità fuori del tavolo da gioco (retrovie). Il giocatore lancia un **D6** ed un **D12** e somma al risultato del **D6** i valori **AD** e **CV** della unità che invia la richiesta, se il risultato è uguale o maggiore del punteggio **D12**, l'unità di artiglieria può pianificare il fuoco sul bersaglio segnalato (i colpi arrivano alla fine del turno successivo), altrimenti l'artiglieria non potrà sparare.

Salta fase di fuoco - test **SF**: deve essere eseguito quando una squadra o modello che non ha ancora sparato nel turno in corso viene colpita dal fuoco di armi pesanti, anche se non subisce perdite o danni, per simulare la possibilità che preferisca ripararsi dal fuoco invece di sparare. Il giocatore lancia un **D6** ed un **D10** e somma al risultato del **D6** i valori **AD** e **CV** della squadra/modello che ha subito il fuoco nemico, se il risultato è uguale o maggiore del punteggio **D10**, non accade nulla, altrimenti la squadra/modello colpito non potrà sparare corrente turno di gioco.

Coraggio - test **CT**: deve essere eseguito quando una squadra o modello subisce perdite/danni dal fuoco di armi pesanti, o quando una squadra di fanteria cerca di eseguire un assalto, per simulare rispettivamente la possibilità di panico o mancanza di determinazione. Il giocatore lancia un **D6** ed un **D8** e somma al risultato del **D6** i valori **AD** e **CV** della squadra/modello che ha subito il fuoco nemico o che assalta, se il risultato è uguale o maggiore del punteggio **D8** non accade nulla, altrimenti, la squadra o modello colpito cade in panico, oppure la squadra che assalta non potrà eseguire alcuna azione.

Precisione - test PT: deve essere eseguito per colpire una unità nemica usando bombe a mano od altri ordigni esplosivi a lancio manuale, o per centrare le aperture superiori di veicoli aperti. Il giocatore lancia un **D6** ed un **D10** (D12 contro veicoli aperti) e somma al risultato del **D6** il valore addestramento **AD** della unità che effettua il lancio, se il risultato è uguale o maggiore del punteggio **D10/ D12**, il bersaglio viene centrato, altrimenti l'ordigno manca il bersaglio ed esplose nel punto determinato con la tabella "Imprecisione e Dispersione Tiro".

Schivare - test ET: deve essere eseguito quando una squadra/modello muove su un campo minato oppure quando cerca di non farsi travolgere da un veicolo. Il giocatore lancia un **D6** ed un **D10** e somma al risultato del **D6** i valori **AD** e **CV** della squadra/modello, se il risultato è uguale o maggiore del punteggio **D10**, l'unità è salva, altrimenti salta su una mina o viene travolta dal veicolo assaltante.

Corpo a corpo - test CC: deve essere eseguito per determinare l'esito di un combattimento corpo a corpo tra miniature nemiche a contatto di base. I giocatori lanciano un **D6** per ogni miniatura coinvolta in combattimento e sommano al punteggio ottenuto il valore **AD** della rispettiva miniatura, quella col risultato minore viene eliminata, se il risultato è pari il combattimento continua.

TURNO DI GIOCO

I giocatori manovrano le loro unità a livello di squadra sul tavolo da gioco cercando di distruggere quelle nemiche o di conquistare elementi scenici obiettivo.

La battaglia standard, quella giocabile su un tavolo di 120x180 cm dura da 8 a 10 turni.

Ogni turno di gioco rappresenta un minuto di tempo reale ed è suddiviso nelle seguenti fasi principali:

- 1) **Assegnazione dei "Gettoni Manovra";**
- 2) **Richiesta di fuoco indiretto di artiglieria e pianificazione;**
- 3) **Esecuzione delle manovre di tutte le unità in campo per plotoni contrapposti;**
- 4) **Esecuzione del fuoco indiretto di artiglieria;**
- 5) **Fine del turno.**

ASSEGNAZIONE DEI "GETTONI MANOVRA"

All'inizio di ogni turno di gioco, i giocatori devono dichiarare se tutte le squadre/sezioni aggregate ad uno stesso plotone (quelle definite con quantità "da 0 a ...") verranno manovrate come un plotone indipendente o insieme al plotone al quale sono aggregate. Le truppe meccanizzate possono essere manovrate come due unità distinte, plotone fanteria e plotone semicingolati, solo quando sono sbarcate, altrimenti costituiscono un solo plotone.

Dopo aver contato il numero di unità dei rispettivi eserciti, il giocatore con meno unità prende un numero di gettoni manovra corrispondente alla differenza (un gettone per ogni plotone/batteria o aggregata in meno).

Nel corso del turno di gioco ogni gettone manovra può essere giocato, per attendere la ulteriore manovra di una unità avversaria, in modo da permettere all'esercito con meno unità di scegliere quali unità nemiche contrastare, in qualsiasi fase di manovra.

Il numero dei plotoni/batterie dichiarati non può essere modificato fino all'inizio del successivo turno di gioco.

I gettoni manovra costringono l'avversario a manovrare le unità di un plotone per attendere e conservare la potenza di fuoco delle proprie unità, ma gli permettono anche di muovere le squadre nell'ordine che preferisce, senza dover effettuare i test **IT**.

Giocando più gettoni consecutivamente, può accadere che l'avversario debba manovrare più di un plotone di seguito senza che vengano impegnate le unità dell'esercito meno numeroso.

L'uso dei gettoni non è mai obbligatorio, ma tutti quelli non usati devono essere riconsegnati alla fine di ogni turno.



RICHIESTA DI FUOCO INDIRETTO DI ARTIGLIERIA E PIANIFICAZIONE

Un'unità può eseguire solo un test di comunicazione (DFR o IFR) nel medesimo turno di gioco.

Per tutte le richieste di fuoco indiretto di artiglieria si deve usare sempre la tabella "COMUNICAZIONI".

Ogni comando di plotone/compagnia in grado di individuare una unità nemica deve eseguire un test **DFR**, vedasi pag. 7 e la tabella "TEST", per poterne comunicare la posizione ad una sezione comando di batteria amica schierata in campo a distanza di comunicazione.

Ogni comando di batteria deve eseguire un test **DFR** per ordinare il fuoco di artiglieria della propria batteria schierata in campo a distanze maggiori di 32cm (LOS diretta) o 16cm (LOS interrotta), oppure un test **IFR** se la propria batteria è schierata fuori dal tavolo da gioco (retrovie), vedasi pag.7 e la tabella "TEST".

Se il comando di batteria si trova entro 32cm (LOS diretta), o 16cm (LOS interrotta), da qualsiasi unità della propria batteria, l'ordine di fuoco ha sempre successo e non è necessario alcun test comunicazione.

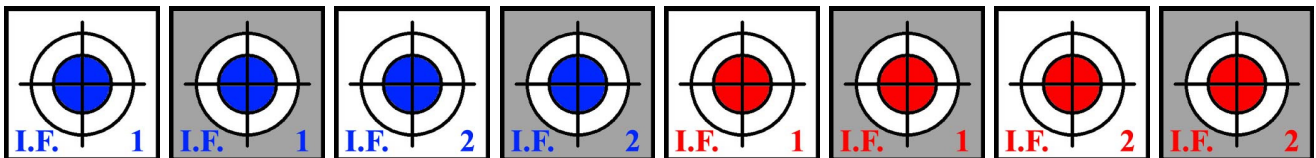
Ogni comando di compagnia può eseguire test **DFR** o **IFR** per trasmettere gli ordini di fuoco sia alle batterie in campo che a quelle fuori campo, in sostituzione dei comandi di batteria.

Il fuoco indiretto deve sempre essere richiesto da un comandante di compagnia (capitano) o da un comandante di batteria (tenente), se il comandante viene eliminato l'unità non può più ordinare il fuoco indiretto.

(Esempio: una squadra di fanteria inglese individua un carro armato tedesco e ne comunica automaticamente la posizione al rispettivo comando di plotone che si trova a distanza di comunicazione, il quale deve eseguire un test DFR per inoltrare la richiesta di fuoco di artiglieria al comando di una batteria mortai amica, se il test ha successo, il comando di batteria può eseguire un test per ordinare di aprire il fuoco alla propria batteria, DFR se schierata in campo, oppure IFR se è schierata fuori campo, se il test ha successo il fuoco indiretto di artiglieria può essere pianificato, altrimenti la batteria non potrà sparare).

Praticamente i test **DFR** e **IFR** riassumono tutte le problematiche dovute ai problemi di comunicazione sul campo di battaglia ed alla immediata disponibilità o meno del fuoco di artiglieria.

- Ogni richiesta di fuoco indiretto di artiglieria riguarda tutte le armi della batteria, le quali devono sparare tutte contro lo stesso bersaglio.
- Il fuoco indiretto di una batteria può essere indirizzato su qualsiasi punto del terreno di gioco, anche dove non ci sono unità nemiche, ma solo se esiste una **LOS** ininterrotta tra l'ufficiale osservatore ed il punto obiettivo.
- Per pianificare il fuoco sull'obiettivo, i giocatori devono usare i segnalini IF, ogni serie di 5 ha un mirino rosso o blu, per distinguere gli eserciti, uno sfondo bianco o grigio, per distinguere i turni pari da quelli dispari ed un numero, 1 o 2, per distinguere 2 batterie appartenenti allo stesso esercito.



- Il primo segnalino IF deve essere messo vicino all'unità comando osservante, gli altri 4 vanno posizionati in punti osservabili differenti del campo di battaglia, ma solo uno di questi (da segnare sulla faccia nascosta) definisce il vero obiettivo. Questa procedura è necessaria per evitare che il giocatore avversario conosca con certezza l'area che verrà colpita dal fuoco di artiglieria, che invece dovrà essere rivelata solo nella fase di "Esecuzione del fuoco indiretto di artiglieria".
- I segnalini IF possono essere posizionati sul piano di gioco, sugli elementi scenici o sulle unità nemiche.
- Se vengono posizionati su unità che muovono prima della fase di "Esecuzione del fuoco di artiglieria" i segnalini IF devono rimanere sul terreno di gioco, esattamente nei punti corrispondenti.
- Se l'obiettivo pianificato è un elemento scenico Artificiale, a prescindere dalla effettiva posizione del segnalino IF, il punto obiettivo per il fuoco indiretto cade sempre al centro dell'area dell'elemento.

I segnalini IF non possono mai essere piazzati:

- In punti che si trovano a meno di 12 cm da unità nemiche non ancora individuate.
- Su punti di terreno o elementi scenici non direttamente visibili dall'ufficiale che inoltra la richiesta per il fuoco di artiglieria.
- Oltre 5 cm all'interno di terreni ad area boschivi o in grado di interrompere la LOS dell'ufficiale osservatore.

- Il fuoco indiretto delle batterie schierate in campo viene sparato nella fase di “Esecuzione del fuoco indiretto di artiglieria” dello stesso turno di gioco in cui è stato pianificato.
- Il fuoco indiretto delle batterie schierate fuori dal tavolo da gioco (retrovie), viene sparato nella fase di “Esecuzione del fuoco indiretto di artiglieria” del turno di gioco successivo a quello in cui è stato pianificato.

FASE DI MANOVRA

Ogni turno di gioco è suddiviso in un numero di manovre che corrisponde al numero maggiore di unità a livello plotone/batteria/aggregati, dichiarato dai giocatori all'inizio del turno.

Ogni manovra coinvolge solo un singolo plotone per ogni esercito, è costituita dall'insieme delle azioni compiute da ogni unità a livello di squadra, e viene giocata simultaneamente dai giocatori in base alla precedenza stabilita dai test **IT** (pag. 7) effettuati per ogni unità a livello di squadra/sezione.

All'inizio di ogni turno di gioco, a meno che non sia diversamente previsto dal tipo di battaglia, i giocatori lanciano un D6, chi ottiene il punteggio maggiore dichiara il plotone che intende manovrare per primo, l'altro giocatore a sua volta dichiara quale plotone intende contrapporre, quindi, di volta in volta, si alterneranno nella dichiarazione e rispettiva manovra di tutti i plotoni restanti, fino a quando non siano state manovrate tutte le unità in gioco.

Se un giocatore ha dei gettoni manovra può giocarli per non manovrare una propria unità da contrapporre a quella dell'avversario e può accadere che lo stesso giocatore debba manovrare diverse unità di seguito senza eseguire test **IT**.

Ogni squadra/sezione può eseguire solo una manovra, nel corso del medesimo turno di gioco, a prescindere dal numero di unità dichiarate per l'esercito di appartenenza.

Ogni unità a livello di squadra o sezione deve sempre essere contrassegnata da un marcatore di stato che rammenta ai giocatori il tipo di azioni che sta eseguendo (ferma, in movimento, spara), il quale deve essere messo sempre adiacente ad essa.

Tutte le unità che iniziano il gioco già schierate sul campo di battaglia devono essere marcate col segnalino “Appostate”, invece quelle che iniziano fuori dal tavolo da gioco devono essere marcate “In movimento” nel turno in cui entrano in campo.

Ad ogni turno, i segnalini di “Stato” devono essere cambiati quando una squadra/modello esegue azioni differenti dalle precedenti.

Lo stato di una unità ed il relativo segnalino hanno validità dall'inizio di un'azione specifica, eseguita nella fase di manovra di un turno di gioco, fino all'inizio di una diversa azione eseguita nella fase di manovra del turno successivo.

I segnalini di “Stato” con sfondo bianco devono essere usati nei turni di gioco dispari (1°, 3°, ecc.), mentre quelli con sfondo grigio vanno usati nei turni di gioco pari (2°, 4°, ecc.) e definiscono tre tipi di azioni principali:



- Unità veicolari che non hanno sparato e non sono in movimento.
- Unità di fanteria, artiglieria o mortai, che non hanno sparato e non si muovono per più di 4 cm.



- Unità veicolari che non hanno sparato ma sono in movimento.
- Unità di fanteria, artiglieria o mortai, che non hanno sparato ma si muovono di oltre 4 cm.



- Unità che sparano e risultano visibili da unità nemiche non in panico.
- Se tutte le unità nemiche in grado di individuare l'unità che ha sparato sono distrutte (o in panico) nel medesimo turno di gioco, questo segnalino deve essere rimosso alla fine della fase di manovra.

I segnalini vanno posizionati vicino alle unità immediatamente al verificarsi delle azioni o degli eventi del gioco.

TIPI DI AZIONI

Le azioni che ogni unità di squadra, sezione o modello, facente parte del plotone in manovra, possono eseguire sono fondamentalmente di due tipi:

Azione semplici:

- Recupero Panico - eseguire i test **CT** e spostarsi sul terreno entro il limite di movimento "Tattico".
- Appostarsi - rimanere fermi senza compiere alcun tipo di azione (segnalino "Stationary").
- Occultarsi - solo la fanteria, o l'artiglieria fino al calibro di 50mm trainata manualmente da almeno metà equipaggio, quando muove di nascosto fino ad un massimo di 4 cm (segnalino "Stationary").
- Sparare - sparare con le armi in dotazione il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata", della tabella dell'unità, ad esempio: $6 \text{ fucili Kar-98} = 6 \times 2 = 12 \text{ colpi}$; $2 \text{ mitra Thompson} = 2 \times 5 = 10 \text{ colpi}$; ecc.; (segnalino "Firing").
- Muovere - spostarsi sul terreno entro il limite di movimento "Tattico", indicato nella tabella dell'unità; (segnalino "Moving").
- Agganciare - un veicolo aggancia un pezzo di artiglieria, deve iniziare la fase di manovra trovandosi già a contatto con la coda del pezzo da trainare e non può fare altro, (segnalino "Stationary").
- Sganciare - un veicolo sgancia un pezzo di artiglieria, non può fare altro nella stessa fase di manovra (segnalino "Stationary").
- Imbarcarsi - una squadra di fanteria o mortai sale sul veicolo da trasporto, il comandante deve trovarsi entro 8 cm dal retro o dai lati del veicolo, la squadra non può sparare durante la manovra (segnalino "Moving").
- Appiattare - una squadra di fanteria o mortai scende dal veicolo di trasporto, tutte le miniature devono essere messe sul terreno entro 8 cm dai lati o dal retro del veicolo (segnalino "Moving").

Azioni complesse:

- Muovere e sparare - (o vice versa) una squadra effettua un movimento "Breve" e spara il numero di colpi indicato nella colonna "Movimento", della tabella dell'unità (segnalini "Moving"+"Firing").
- Sparare e occultarsi - una squadra di fanteria o artiglieria (max. 50mm calibro) spara con le armi in dotazione il numero di colpi in "Movimento" a compie un movimento "Cauto" trainando il pezzo (segnalino "Stationary").
- Sganciare e sparare - (o vice versa) il veicolo sgancia il pezzo di artiglieria trainato senza muoversi, mentre spara il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata" della tabella dell'unità (segnalini "Stationary"+"Firing").
- Agganciare e sparare - (o vice versa) il veicolo aggancia il pezzo di artiglieria da trainare, mentre spara il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata" della tabella dell'unità (segnalini "Stationary"+"Firing").
- Caricare e sparare - (o vice versa) il veicolo carica la fanteria senza muoversi, mentre spara il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata", della tabella dell'unità (segnalini "Stationary"+"Firing").
- Scaricare e muovere - (o vice versa) il veicolo scarica la fanteria ed effettua un movimento "Breve", mentre scarica può anche sparare il numero di colpi indicato nella colonna "Movimento" della tabella dell'unità (segnalini "Moving"+"Firing").
- Sparare ed assaltare - la squadra spara il numero di colpi indicato nella colonna "Movimento" della tabella dell'unità ed effettua un movimento "Tattico" per giungere a contatto di base con una squadra nemica (segnalini "Moving"+"Firing").

La rotazione delle torrette dei mezzi corazzati non è considerata movimento e può essere eseguita al Massimo due volte nella stessa fase di manovra, senza eccedere complessivamente l'angolo di 180°. Questa regola vale anche per i pezzi di artiglieria montati su piastre di rotazione.

MANOVRA DELLE UNITA'

Come già accennato una manovra è costituita dalle azioni di tutte le squadre/sezioni/modelli di un plotone che vengono eseguite in concomitanza con quelle di un plotone nemico, secondo l'ordine stabilito dai test **IT**.

Questa procedura simula l'imprevedibilità della tempistica e della sincronizzazione delle azioni sul campo di battaglia, durante le quali unità più esperte o meglio addestrate, avevano maggiori probabilità, ma mai la certezza, di riuscire ad agire prima, o più efficacemente, di quelle nemiche:

- 1) Un giocatore dichiara quale unità plotone/batteria/aggregati intende manovrare sul campo di battaglia, oppure gioca un gettone manovra, quindi il giocatore avversario fa lo stesso. In mancanza di gettoni manovra i giocatori sono sempre obbligati a manovrare unità.
- 2) Entrambi i giocatori eseguono un test **IT** per ogni squadra/sezione/modello del plotone in manovra (vedasi pag. 7 e tabella "TEST") e mettono accanto alle squadre in manovra il dado col rispettivo punteggio.
- 3) A prescindere dall'esercito, le squadre devono essere manovrate in ordine di punteggio decrescente.
- 4) Quando si devono manovrare squadre con lo stesso risultato **IT**, i giocatori mettono accanto ad esse i segnalini capovolti delle azioni fondamentali da eseguire ("Stationary", "Moving", "Firing"), sovrapposti in base alla priorità, quindi li scoprono insieme, ed eseguono le azioni nel seguente ordine di precedenza: "Sparare"; "Sparare e muovere"; "Muovere e sparare"; "Altre azioni". Nel caso che anche la sequenza delle azioni sia identica, i giocatori la eseguiranno contemporaneamente, ma i danni e le perdite verranno assegnati al termine di tutte le azioni.
- 5) Tutte le unità a livello di squadra/sezione/modello devono eseguire tutte le loro azioni durante la manovra del plotone/batteria di appartenenza, con la sola eccezione del "Fuoco di opportunità" (spiegato più avanti).
- 6) Quando eseguono la manovra di una squadra/sezione/veicolo, i giocatori devono anche descriverla a voce per far capire all'avversario cosa sta succedendo (ad esempio: "*Carro Sherman, manovra complessa, muove fuori dal bosco e spara col cannone contro...* e con la mitragliatrice dello scafo contro...").
- 7) Se viene giocato un gettone manovra, l'avversario può muovere le unità del plotone in manovra nell'ordine che preferisce senza eseguire alcun test **IT**.
- 8) In ogni caso ogni giocatore deve completare e terminare tutte le azioni della squadra/sezione/veicolo in manovra prima di passare a quella successiva, anche se appartiene allo stesso plotone/batteria, (con la sola eccezione del "Fuoco di opportunità").
- 9) Quando tutte le squadre di entrambi i plotoni/batterie coinvolti nella stessa manovra hanno completato le rispettive azioni, i giocatori possono iniziare quella di un'altra unità, fino a quando tutte le unità degli eserciti antagonisti abbiano eseguito le loro azioni e tutti i segnalini di stato siano stati aggiornati.

RECUPERO PANICO

Le unità in panico sono le squadre o i modelli che hanno fallito tutti i test **CT** eseguiti nel precedente turno di gioco, dal momento che queste unità sono in rotta e non possono combattere, possono solo eseguire questa "Azione semplice" fino a quando non tornano operative o vengono eliminate dal gioco.

Ogni squadra/veicolo in panico può eseguire un test **CT** per ogni comandante presente nell'unità, più uno per ogni ufficiale che si trova a distanza di comunicazione, con le modalità spiegate a pag. 7 e riassunte nella tabella "TEST" (*Per esempio, se una squadra in panico include 2 comandanti, 1 sergente ed 1 caporale, può eseguire 2 test CT, uno con il CV del sergente ed uno con quello del caporale, se poi la squadra si trova entro 32 cm da una squadra comando di plotone, può essere effettuato un test supplementare con il CV del tenente*).

- Se almeno uno dei test ha esito positivo, la squadra in panico torna ad essere operativa nel medesimo turno di manovra, ma può eseguire soltanto un movimento "Tattico". In caso contrario, se l'unità è di fanteria o un equipaggio appiedato, viene dispersa e rimossa dal gioco, se invece si tratta di un veicolo, dovrà ritirarsi obbligatoriamente alla massima velocità possibile verso il lato di ingresso.
- Le squadre appiedate che hanno perso tutti i comandanti non possono eseguire test **CT** e vengono eliminate dal gioco, ma tutte le miniature situate entro 16 cm dai comandanti di altre squadre amiche possono essere incluse nelle rispettive unità se superano il test **CT** eseguito con il **CV** dei rispettivi comandanti.
- I veicoli in panico non vengono dispersi (perché gli equipaggi fuggono più velocemente a bordo del veicolo che a piedi) e possono eseguire test **CT** ad ogni turno nel quale risultino ancora interamente sul tavolo da gioco, se tutti i test falliscono e l'unità finisce fuori dal tavolo viene considerata eliminata.
- I veicoli in panico possono sempre sparare con le armi leggere durante la fuga, ma non con quelle pesanti.
- Se un veicolo in panico non può ritirarsi a causa dei danni subiti, viene abbandonato dall'equipaggio che deve appiedare entro 8 cm dal veicolo e verrà trattato come una squadra di fanteria.
- I veicoli abbandonati sul campo di battaglia vengono considerati distrutti alla fine dell'ultimo turno di gioco.
- Gli equipaggi appiedati non più in panico possono rientrare nei propri veicoli, o anche in altri veicoli abbandonati, ma non possono sparare nel medesimo turno.
- Le unità disperse sono considerate distrutte ai fini del conteggio dei punti di vittoria.

FUOCO DI OPPORTUNITA'

Per limitare la possibilità che alcune squadre/sezioni/veicoli possano percorrere impunemente lunghe distanze nel campo di tiro di unità nemiche che non abbiano ancora manovrato e che non fanno parte delle unità correntemente in manovra, è sempre possibile sparare contro squadre/sezioni/veicoli che eseguono l'azione semplice di "Muovere" e risultino visibili ed individuabili per oltre la metà del loro percorso.

Questa regola è la sola eccezione che permette ad una squadra/sezione/veicolo di anticipare l'azione semplice di sparare (solo a fuoco diretto) anche al di fuori della manovra dell'unità di appartenenza e a prescindere dai risultati dei test IT:

- 1) L'obiettivo è sempre considerato come bersaglio in movimento.
- 2) Il fuoco di opportunità può essere eseguito da più unità contemporaneamente e deve sempre essere annunciato nel momento in cui il giocatore avversario rende noto il percorso dell'unità che sta muovendo.
- 3) La squadra/sezione/veicolo che si avvale del fuoco di opportunità, può eseguire solo la semplice azione di ruotare l'arma (torretta) e sparare, nel medesimo turno di gioco.
- 4) L'unità obiettivo può solo essere bersagliata nella seconda metà del suo percorso visibile.
- 5) Il fuoco di opportunità anticipa e sostituisce la manovra che dovrebbe essere eseguita insieme al resto del plotone/batteria.
- 6) La squadra/sezione/veicolo che si avvale del fuoco di opportunità, non può eseguire altre azioni nel medesimo turno di gioco e deve essere contrassegnata dai segnalini "Stationary" e "Firing" appena spara.
- 7) Se l'obiettivo è visibile per il suo intero percorso l'unità sparante può usare il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata" della propria tabella dell'unità, altrimenti deve usare quello nella colonna "Movimento".

MOVIMENTO DELLE UNITA'

Il movimento delle unità viene misurato in centimetri ed è basato sulla reale distanza presumibilmente raggiungibile alla velocità media di combattimento, sostenibile fuori strada su terreno piano e sgombro.

Tale capacità di movimento viene definita movimento "Tattico" e può variare notevolmente da un veicolo all'altro, perché tiene conto delle reali caratteristiche di velocità e manovrabilità proprie di ogni tipo di mezzo militare.

Il movimento "Tattico" per tutte miniature è di 16 cm.

Il movimento "Tattico" per i modelli di mezzi militari è indicato nelle rispettive tabelle delle unità.

Ad ogni turno di gioco, ma non è mai obbligatorio, ogni squadra/sezione/modello può percorrere da un minimo di 2 cm, fino alla massima distanza permessa dal tipo di manovra che esegue e dal tipo di terreno che attraversa.

Tipi di movimento

Ci sono quattro tipi di movimento, espressi in centimetri, indicati nella sezione verde della tabella delle unità (vedasi manuale degli eserciti):

- 1) "Tattico": la distanza massima che le unità possono raggiungere eseguendo una manovra "Semplice" su terreno piano e sgombro (piano di gioco).
- 2) "Breve": la distanza massima che le unità possono raggiungere eseguendo una manovra "Complessa" e/o attraversando alcuni tipi di terreno ad area (sulle basi di elementi scenici).
- 3) "Cauto": la distanza massima che le unità possono raggiungere attraversando alcuni tipi di terreno ad area irregolare, per i veicoli in retromarcia e per la fanteria che muove di nascosto.
- 4) "Stradale": la distanza massima che le unità possono raggiungere attraversando aree urbane o muovendo su strada.

Come regola generale basta ricordare che il movimento "Breve" è la metà di quello "Tattico" ed il movimento "Cauto" è la metà di quello "Breve" per qualsiasi unità (esempio: se "*Tattico*" = 32 cm, "*Breve*" = 16 cm and "*Cauto*" = 8 cm).

Se una unità attraversa differenti tipi di terreno nello stesso turno di gioco, la massima distanza che può percorrere complessivamente viene sempre determinata dal tipo di terreno più sfavorevole, con la sola eccezione del movimento su strada e nei centri abitati.

Quando le unità muovono su strada, ogni centimetro viene triplicato per i veicoli ruotati e raddoppiato per i veicoli cingolati e semicingolati, mentre resta invariato per le unità di fanteria che si muovono a piedi (esempio:

un veicolo cingolato, avente movimento tattico di 40 cm, che esce da un terreno piano boscoso dopo 12 cm e prosegue su strada, potrà muoversi solo con movimento "Breve" $40/2=20\text{cm}$, di cui 12cm nel bosco e $8 \times 2=16\text{cm}$ su strada).

Percorso

Il movimento delle unità deve essere eseguito per segmenti contigui di linea retta (facili da misurare), interrotti da eventuali cambi di direzione. Mentre la fanteria appiedata può cambiare direzione liberamente in qualunque punto del percorso, i modelli di mezzi militari possono cambiare direzione mediante angoli di rotazione limitati:

- Per cambiamenti di direzione fino a 15° non ci sono penalità, ma non sono permessi cambiamenti consecutivi verso lo stesso lato.
- I veicoli cingolati possono cambiare direzione da 16° fino a 180° per ogni singola curva, al costo di 4 cm di movimento su qualsiasi tipo di terreno (esempio: *un carro armato che esegue un movimento "Tattico" di 40 cm, deve sottrarre 8 cm se effettua due cambi di direzione, quindi la linea spezzata del suo intero percorso sarà lunga complessivamente 32 cm invece di 40*).
- I veicoli semi-cingolati e ruotati possono cambiare direzione da 16° fino a 90° per ogni singola curva, al costo di 4 cm di movimento su qualsiasi tipo di terreno, ma non possono eseguire cambi consecutivi che non siano intervallati da movimenti di almeno 4 cm in linea retta (esempio: *un semicingolato in panico che deve fuggire, per fare dietro-front, deve eseguire 2 cambiamenti di direzione di 90° separati da un movimento rettilineo di 4 cm per effettuare una curva di 180° , per cui la effettiva ritirata si accorcia di 12 cm*).

Effetto del terreno sul movimento

Dal momento che esistono numerosi tipi di terreno che possono influenzare la possibilità di movimento, la tabella "TIPI DI TERRENO" li mette in relazione con le principali categorie di unità, definendo anche il riparo dal fuoco che possono fornire alla fanteria.

Ai fini dell'attraversamento degli elementi scenici ad area il terreno si distingue in:

- Intransitabile - quando l'unità non può entrare e muovere sopra di esso.
- Transitabile - quando l'unità può entrare e muovere sopra di esso senza eccedere il tipo di movimento definito per il tipo di unità che lo attraversa, eventualmente rimuovendo gli ostacoli.
- Pericoloso - quando l'unità può entrare e muovere sopra di esso senza eccedere il tipo di movimento definito per il tipo di unità che lo attraversa, la quale deve anche eseguire un test **ET** (vedasi page 7 e tabella "TESTS") ad ogni manovra.
- Altri tipi - nel caso i giocatori intendano usare elementi scenici di terreno di dubbia natura, prima di iniziare a giocare, devono decidere di comune accordo a quale categoria della tabella appartengono.

Movimento delle unità di artiglieria

Cannoni e obici possono essere spostati solo venendo trainati a mano dai serventi (fino al cal. 50 mm) oppure dai veicoli abilitati, invece i mortai possono essere anche caricati a bordo dei veicoli da trasporto truppe.

Le azioni di agganciare o caricare a bordo dei veicoli, devono essere eseguite nel turno di gioco che precede quello di movimento, perché i pezzi di artiglieria devono iniziare la fase di manovra già agganciati (o all'interno se mortai) ai veicoli per essere spostati.

I pezzi di artiglieria fino al calibro di 50 mm ed i mortai possono essere spostati da almeno il 50% dei serventi.

Il movimento delle miniature dei serventi (squadra) di artiglieria attorno alla proprio pezzo appostato è sempre considerato movimento "Cauto" a tutti gli effetti.

Nelle tabelle delle unità di artiglieria, nei manuali degli eserciti, la sezione "Specifiche" descrive le modalità di spostamento e rotazione del pezzo, inoltre, se nella colonna "Movimento" della sezione "Armamento" è presente un numero, il pezzo di artiglieria può sparare nello stesso turno nel quale viene spostato.

La simbologia delle illustrazioni delle unità di artiglieria nelle tabelle delle unità, aiutano a rammentarne i criteri di spostamento e direzione del fuoco:

- Basamento (cerchio piccolo): è tipico dei mortai, i quali per essere spostati devono essere smontati nei 3 componenti principali e trasportati manualmente secondo le possibilità di movimento dalla propria squadra, la quale può eventualmente essere caricata su un mezzo di trasporto.
- Carrello (2 trattini paralleli): il pezzo di artiglieria può essere girato e/o trainato dalla propria squadra o dai veicoli adatti. I cannoni anti-carro fino al calibro di 50 mm possono eseguire l'azione complessa "Sparare ed

occultarsi" venendo trainati a mano dalla propria squadra.

- Piattaforma (grande cerchio): il pezzo di artiglieria non può essere mosso dopo lo schieramento iniziale, ma è dotato di un affusto rotante che brandeggia come la torretta di un carro armato.
- Carrello + piattaforma (2 trattini + grande cerchio): il pezzo di artiglieria può essere ruotato dai serventi come la torretta di un carro armato col limite di 90° e può essere trainato da un veicolo adatto.

Imbarcare e sbarcare dai veicoli

Tutte le squadre/sezioni di fanteria possono salire su mezzi da trasporto, in base alla loro capienza (specificata nella tabella dell'unità) alcuni veicoli possono trasportare anche più di una squadra/sezione di fanteria, con il limite di caricamento di 15 uomini per ogni turno di gioco.

Imbarcare:

- 1) Fanteria e mortai non possono sparare nel turno di manovra in cui salgono sui veicoli.
- 2) Per salire a bordo di un veicolo una squadra/sezione effettua la azione semplice di "Muovere".
- 3) Una squadra può imbarcarsi solo se durante la manovra il comandante è in grado di arrivare a contatto di base con i lati o il retro del veicolo da trasporto.
- 4) I veicoli devono stare fermi durante la manovra in cui caricano unità di fanteria, ma se sono dotati di armi, possono sparare il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata" della propria tabella dell'unità.
- 5) I veicoli che devono caricare più di 15 miniature devono farlo in 2 turni manovra distinti.
- 6) Quando una squadra di fanteria si trova a bordo di un mezzo di trasporto, la miniatura del comandante deve essere posizionata sul modello del mezzo (indica che è carico), le altre vengono tolte dal tavolo da gioco.

Squadre trasportate:

- Tutte le squadre/sezioni trasportate dai veicoli vengono trattate come se fossero parte dell'equipaggio quando il veicolo che le trasporta viene colpito dai colpi di armi pesanti.
- Le squadre/sezioni di fanteria trasportate all'interno di veicoli corazzati scoperti possono essere colpite dal fuoco di armi leggere, ma sono considerate protette da un riparo "Medio".
- Le squadre/sezioni di fanteria trasportate all'esterno di veicoli corazzati possono essere colpite dal fuoco di armi leggere e non godono di alcun tipo di riparo.

Sbarcare:

- 1) I mezzi da trasporto possono eseguire azioni "Complesse" durante la manovra di scarico, restando fermi, o effettuando un movimento "Breve", e sparando rispettivamente il numero di colpi indicato nella colonna "Appostata", o quello indicato nella colonna "Movimento", della propria tabella dell'unità.
- 2) Una squadra/sezione che sbarca deve essere schierata entro 16 cm dai lati o dal retro del mezzo di trasporto, se il veicolo resta fermo, oppure entro 8 cm se il veicolo si muove nella stessa fase di manovra.
- 3) Tutte le squadre/sezioni trasportate dallo stesso veicolo possono sbarcare in una singola fase di manovra (lo sbarco è più rapido dell'imbarco), ma solo la metà di esse può essere schierata entro 16 cm dai lati o dal retro del mezzo di trasporto, le restanti entro 8 cm.
- 4) Le unità trasportate non possono sparare nella stessa fase di manovra nella quale sbarcano.
- 5) Le unità trasportate possono sbarcare direttamente all'interno di elementi scenici e terreni ad area purché possano essere schierate nei limiti di distanza dai rispettivi veicoli.

Movimento di unità di fanteria appiedate

Per evitare di dover misurare il percorso di ogni singola miniatura in gioco, si applicano le seguenti regole:

- 1) I giocatori devono individuare e misurare con precisione il percorso della sola miniatura del comandante (più alto in grado) di ogni squadra/sezione, spostandola in base ai limiti di movimento della fanteria;
- 2) Quindi devono essere spostate tutte le altre miniature della squadra, in qualsiasi ordine, affianco e dietro a quella del comandante, ma non più avanti, a distanza di comunicazione da quest'ultimo (8 - 16 cm).
- 3) La formazione di ogni singola squadra/sezione, può cambiare liberamente durante la manovra, anche se le singole miniature dei soldati superano effettivamente i limiti di movimento dai rispettivi punti di partenza.
- 4) Qualunque spostamento di miniature riduce il numero dei colpi che l'intera squadra può sparare a quello indicato nella colonna "Movimento" della rispettiva tabella dell'unità.
- 5) **Tutte le miniature della stessa squadra devono sempre essere mosse, o rimanere, nello stesso terreno, o elemento scenico nel quale si trova la miniatura del comandante.**

Movimento di fanteria negli edifici e nelle strutture difensive

- 1) Nessuna unità può entrare in edifici, trincee e postazioni occupate da unità avversarie senza assaltarle.
- 2) Le unità che presidiano elementi scenici artificiali o LCB possono essere eliminate dalle azioni di fuoco diretto o indiretto oppure dagli assalti di fanteria.
- 3) Una squadra di fanteria può entrare in un edificio o terreno LCB solo se la miniatura del comandante è in grado di terminare il suo percorso con la base completamente all'interno di un punto di accesso (porta finestra, buca), in tal caso tutte le miniature possono essere posizionate ovunque all'interno del pian-terreno.
- 4) Le miniature di una squadra/sezione devono essere, o tutte dentro, o tutte fuori dalla base dell'edificio.
- 5) Una squadra all'interno di un edificio multi livello può muoversi ovunque, con il limite di 1 piano a salire e 2 piani a scendere per ogni turno.
- 6) All'interno di un edificio, tutte le miniature di una squadra, nel loro turno di manovra, possono essere spostate e scambiate senza restrizioni, sono sempre considerate "Appostate" per l'avvistamento e per il fuoco nemico.
- 7) Le miniature di una squadra situata all'interno di un edificio possono essere posizionate (per sparare verso l'esterno) con la limitazione di **2** per ogni finestra/feritoia, **3** per ogni porta, **4** per ogni cancello.
- 8) Una squadra può lasciare l'edificio nel turno in cui la miniatura del comandante viene mossa all'esterno, attraverso un punto di uscita situato al piano terreno, secondo le regole per il movimento della fanteria.

OSSERVAZIONE ED INDIVIDUAZIONE

Le unità a livello di squadra (squadre, sezioni, veicoli) possono essere bersagliate dal fuoco di unità nemiche solo se possono essere individuate da quest'ultime. Gli elementi scenici possono essere oggetto di fuoco diretto soltanto se sono state individuate unità nemiche al loro interno.

Modelli visibili per meno di 1/3 della loro forma e miniature visibili per meno di metà della loro altezza non possono essere individuate, a prescindere dalle altre regole.

Siccome le dimensioni delle unità ed i tipi di terreno influiscono notevolmente sull'avvistamento, la possibilità di individuare le unità è determinata dalla tabella "OSSERVAZIONE ED INDIVIDUAZIONE", che stabilisce i limiti per ogni categoria di unità, misurati in cm.

- 1) **Unità osservata:** è la colonna che raggruppa le unità da individuare in tre categorie principali:
 - Carri armati, semoventi, semi-cingolati e camion (facili da individuare per le loro grandi dimensioni);
 - SPG, corazzati a basso profilo, autoblindo, jeep, automobili, pezzi di artiglieria (meno visibili);
 - Fanteria, mortai e moto (difficili da individuare).
- 2) **Tipo di terreno:** è la colonna che raggruppa i tipi di terreno nei quali si trovano le unità da individuare:
 - Scoperto, coltivazioni, strade (consentono la migliore visibilità);
 - Boschi, rovine, edifici, postazioni (ostacolano notevolmente l'osservazione);
 - Rocce, terreno urbano, altri tipi di terreno (l'osservazione può variare in funzione del tipo di unità).
- 3) **Stato dell'unità osservata:** è la colonna che definisce il tipo di manovra che l'unità osservata sta eseguendo:
 - "Appostata": l'unità non si sta muovendo e non ha sparato;
 - "In movimento": l'unità si sta muovendo ma non ha sparato;
 - "ha sparato": l'unità sta sparando o ha appena sparato, a prescindere dal movimento.
- 4) **Ordinaria:** è la colonna da usare quando l'osservazione viene effettuata da unità non corazzate (fanteria, artiglieria, veicoli da trasporto, ecc.), o da unità corazzate aperte (semi-cingolati, autoblindo scoperte, ecc.).
- 5) **Da feritoia:** è la colonna da usare quando l'osservazione avviene attraverso le feritoie di unità corazzate chiuse (carri armati, autoblindo chiuse, ecc.);
- 6) **Da esterno area cm:** è la colonna che stabilisce la massima distanza in cm, dalla quale una unità su terreno scoperto può osservare una unità nemica che si trova su terreno scoperto o sul limitare di un elemento di terreno ad area.
- 7) **Da interno area cm:** è la colonna che definisce la massima distanza in cm dalla quale una unità situata all'interno di un elemento di terreno ad area può avvistare una unità nemica che ritrova anch'essa sulla base dello stesso terreno ad area.

Limitazioni delle linee di vista e di tiro (LOS e LOF)

- 1) Qualsiasi tipo di unità situata all'interno di terreni ad area di boschi, edifici o rovine, può essere individuata dall'esterno dell'area solo se si trova entro 4 cm dal margine della base del terreno e viceversa.

- 2) Nessuna linea di vista o di tiro **LOS/LOF** di unità situate oltre 4 cm all'interno dai bordi della base di un terreno ad area di boschi, edifici o rovine, può proseguire all'esterno dell'area (le unità non vedono e non sparano fuori dall'area).
- 3) Nessuna linea di vista o di tiro **LOS/LOF** di unità situate su terreno scoperto può raggiungere unità che si trovano oltre 4 cm all'interno dai bordi della base di un terreno ad area di boschi, edifici o rovine (le unità non vedono e non sparano dentro l'area).
- 4) Nessuna linea di vista o di tiro **No LOS/LOF** può attraversare più di un bordo di base di terreni di bosco, edifici o rovine, a meno che non si estenda completamente al di sopra degli elementi scenici compresi.
- 5) Le linee di vista e tiro sono interrotte da muri, siepi, rocce ed ogni tipo di ostacolo posto sul terreno di gioco.
- 6) Le linee di vista e tiro sono interrotte dai modelli di veicoli e pezzi di artiglieria.
- 7) Le linee di vista e tiro non sono interrotte dalle miniature a prescindere dal loro numero.
- 8) Nessuna linea di vista e tiro può passare al di sopra di modelli ed elementi scenici in fiamme.

TIPI DI ARMI

Le armi si dividono in due categorie fondamentali:

- **Armi leggere:** tutte quelle di calibro fino a 10mm (mitragliatrici, fucili, carabine, mitra, pistole), sono efficaci contro la fanteria ed in genere contro ogni obiettivo non corazzato, ma non possono sparare contro unità corazzate. Il numero di colpi di tutte le armi con la stessa gittata appartenenti alla stessa squadra deve essere sommato e risolto con un unico tiro di dado usando le tabelle "FUOCO ARMI LEGGERE".
- **Armi pesanti:** tutte quelle di calibro superiore a 10mm (mitragliatrici pesanti, mortai, cannoni, obici, granate, lancia granate e lanciamissili spalleggiabili), sono efficaci contro ogni tipo di bersaglio e possono sparare sia unità corazzate che non corazzate. L'attacco viene risolto lanciando un dado per ogni colpo sparato ed usando la tabella "TIRO – armi pesanti", se il bersaglio viene colpito si procede rispettivamente con altri lanci di dado consultando le tabelle "PENETRAZIONE CORAZZA" ed "EFFETTI" delle armi pesanti.

Caratteristiche delle armi

Le tabelle di ogni unità a livello di squadra/sezione che si trovano nei manuali degli eserciti, elencano tutte le armi in dotazione con tutte le caratteristiche utili al gioco che vengono suddivise nelle seguenti colonne:

- **Armamento** - specifica il nome, numero e calibro dell'arma.
- **Sito** – specifica in quale parte di veicolo si trova l'arma, o da chi viene usata.
- **Tiro** – stabilisce il tipo di traiettoria dei proiettili, può essere teso (ostacolabile da elementi frapposti) o parabolico (non ostacolabile da elementi frapposti).
- **Fuoco** – determina se l'arma può sparare a fuoco "Diretto" individuando direttamente il bersaglio, a fuoco "Indiretto" previa richiesta di fuoco da parte di altre unità, oppure entrambi i modi.
- **Munizioni** - elenca i tipi di proiettili che possono essere sparati ed i relativi simboli:
 - **I** = fanteria: efficace contro soldati e veicoli non corazzati.
 - **AP** = perforanti: efficaci contro veicoli corazzati, possono rimbalzare sulle corazze o forarle per esplodere all'interno del mezzo colpito, se colpiscono veicoli non corazzati possono trapassarli senza esplodere (sparati contro fanteria eliminano solo le miniature che si trovano lungo la linea di tiro (LOF)).
 - **HE** = granate: includono le sottocategorie **Bm**=bombe a mano, **Mm**=mine magnetica e **Ex**= esplosivo: efficaci contro elementi scenici ad area ed unità non corazzate; esplodono sempre nel punto di impatto proiettando "schegge" (☼) tutto attorno, fino alla distanza indicata; se perforano la corazza di un veicolo corazzato esplodendo al suo interno non proiettano schegge. Gli effetti dei calibri superiori a 70mm non sono ridotti dai ripari leggeri (L), quelli dei calibri superiori a 122mm non sono ridotti dai ripari medi (M).
 - **AA** = anti aerei: in questo gioco sono trattati come HE, ma generalmente hanno un rateo di fuoco maggiore.
 - **F** = incendiarie: sono considerate armi pesanti e sono efficaci contro tutti i tipi di unità e di terreni ad area, hanno effetto su tutto quello che si trova compreso, anche parzialmente, nell'area incendiata che è definita un triangolo isoscele di 15x5 cm (vedasi apposita tabella "EFFETTI ARMI INCENDIARIE").
- **Schegge** – definisce il raggio di esplosione in centimetri nel quale vengono proiettate le schegge a partire dal punto di impatto della granata.
- **Gittata** - indica tre distanze, misurate in cm, che influenzano la potenza ed efficacia delle armi:

- **Breve/minima** = maggiore precisione e penetrazione nel tiro teso / indica la distanza minima dal bersaglio per poter sparare con tiro a parabola (mortai e fuoco indiretto di artiglieria).
- **Efficace** = miglior compromesso tra penetrazione e distanza dal bersaglio.
- **Lunga** = massima distanza di tiro, ma scarsa precisione e penetrazione.
- Colpi per turno – indica il numero di colpi che l'unità può sparare nel corso della fase di manovra di un turno:
 - **Appostata** = l'unità esegue solo la "Azione semplice" di "Sparare", senza spostarsi.
 - **In movimento** = l'unità esegue la "Azione complessa" di "Muovere e sparare" o di "Sparare ed occultarsi".

Simboli speciali:

- significa che la caratteristica non è disponibile per un dato tipo di unità oppure che è uguale a 0.
- / separa i valori differenti eventualmente presenti nella medesima colonna.

FUOCO DIRETTO

L'azione di "Sparare" a fuoco diretto viene eseguita nella fase di manovra, tutte le unità che sparano devono poter tracciare una linea di tiro (LOF) ininterrotta verso una unità nemica, nei limiti di gittata e brandeggio delle armi usate.

Come spiegato nel capitolo precedente, per sparare si deve fare riferimento alle tabelle delle unità (nei manuali degli eserciti) che contengono tutti i dati delle armi in dotazione ad ogni unità.

PUNTAMENTO DELLE ARMI

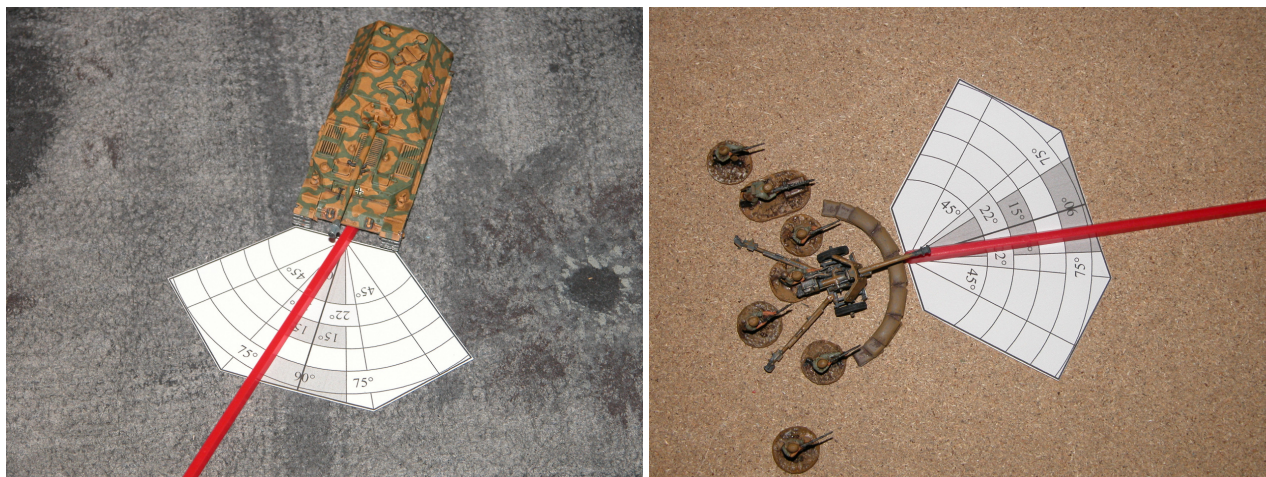
Qualunque arma per essere usata deve essere puntata verso unità nemiche visibili per oltre metà modello o per metà della miniatura, ma in base al tipo di unità che spara le LOF vengono determinate in 2 modi diversi:

Unità di fanteria

- 1) Una squadra può sparare solo con le armi delle miniature in grado di ottenere una LOF puntante ad una o più miniature appartenenti ad una stessa squadra nemica.
- 2) Ogni miniatura può sparare in qualsiasi direzione a prescindere dal reale orientamento della sua arma.
- 3) Le miniature della stessa squadra non ostacolano il tiro, mentre quelle di altre squadre lo ostacolano, in pratica le miniature di una squadra non possono mai sparare attraverso quelle di un'altra squadra amica.
- 4) Le gittate (breve, efficace o utile) di tutte le armi leggere della stessa squadra, vengono determinate in base alla sola distanza in cm tra la miniatura del comandante e quella più vicina dell'unità nemica bersaglio.
- 5) I colpi di tutte le armi leggere che sparano con la stessa gittata (breve, efficace o utile), appartenenti alla stessa squadra, devono essere sommati e sparati con un singolo lancio di dado.
- 6) Tutte le armi leggere di una squadra devono sparare alla stessa squadra/veicolo nemico.
- 7) Se una squadra è dotata anche di armi pesanti, queste possono essere usate contro una squadra/veicolo nemico diversa da quella impegnata dalle armi leggere.
- 8) Invece di sparare, fino alla metà delle miniature di una squadra possono lanciare bombe o esplosivo contro la stessa squadra nemica (le armi leggere coprono il lancio degli ordigni).

Unità veicolari

- 1) Tutte le armi installate in torrette che possono ruotare, devono puntare direttamente verso l'obiettivo per formare la linea di tiro (LOF) lungo la quale misurare la gittata.
- 2) Le armi pesanti dei cannoni semoventi sono generalmente inamovibili, per tale ragione la LOF deve essere compresa in un angolo di 15° per lato, a partire dalla base della canna dell'arma, misurato con l'apposito goniometro del gioco che deve essere posizionato a contatto del modello.
- 3) Le armi pesanti installate in casematte (presenti anche in alcuni modelli come il SPG Sexton) e tutte le armi leggere che si affacciano dagli scafi dei mezzi corazzati, anch'esse inamovibili, devono formare una LOF compresa in un angolo di 22° per lato, a partire dalla base della canna dell'arma, misurato con l'apposito goniometro che deve essere posizionato a contatto del modello.
- 4) Se un veicolo dispone di diversi tipi di armi, ognuna di esse può sparare contro una unità nemica differente, con la sola eccezione delle armi coassiali, le quali devono sparare al bersaglio puntato dall'arma principale.



Il goniometro in dotazione al gioco permette di misurare sia gli angoli di tiro, marcati vicino al punto di origine, che quelli di impatto, marcati alle estremità opposte.

Unità di artiglieria

I pezzi di artiglieria possono sparare solo in un limitato settore di tiro, senza che debbano essere spostati o ruotati i loro supporti, l'ampiezza dell'angolo di tiro viene definita dalle rispettive tabelle delle unità, in base alla icona che li rappresenta:

- 1) Basamento (cerchio piccolo): permette di sparare fino a 45° per lato, partendo dalla direzione puntata dalla canna.
- 2) Affusto su ruote (2 ruote): permette di sparare fino a 22° per lato, partendo dalla direzione puntata dalla canna.
- 3) Piattaforma (cerchio grande): permette di sparare fino a 180° per lato, partendo dalla direzione puntata dalla canna, il brandeggio equivale a quello della torretta di un carro armato.
- 4) Carrello + piattaforma (2 ruote + cerchio grande): permette di sparare fino a 45° per lato, partendo dalla direzione puntata dalla canna.

SPARARE

Affinché una squadra/veicolo possa sparare contro una unità nemica:

- 1) Deve individuarla secondo quanto stabilito dalla tabella "OSSERVAZIONE E INDIVIDUAZIONE", come descritto a pag. 16.
- 2) Se può tracciare una LOF ininterrotta verso la squadra nemica, ma non è in grado di individuarla direttamente, può sparare solo se riceve la comunicazione da una squadra amica in grado di farlo.
- 3) Bisogna determinare il numero di colpi che le armi sono in grado di sparare, usando la tabella dell'unità.
- 4) Si devono ruotare la torretta e/o le armi pesanti per formare la LOF verso l'unità nemica da colpire.
- 5) Si deve eseguire la opportuna procedura di tiro usando le tabelle di combattimento per tutti i tipi di armi.

Efficacia del fuoco

Nella realtà la possibilità di colpire e danneggiare unità nemiche dipende da innumerevoli fattori, dai tipi di armi, munizioni, dalla balistica, dalle situazioni tattiche, ecc., in questo regolamento sono stati riassunti e schematizzati in cinque regole fondamentali:

- 1) Status dell'unità che spara (marcata come "moving" o "stationary") – Una squadra che muove e spara nella stessa fase di manovra, può sparare un numero di colpi inferiore a quello che potrebbe sparare se rimanesse ferma, come specificato nelle colonne "N° di colpi per turno" della tabella di ogni unità, con la sola eccezione delle armi leggere che si trovano a bordo dei veicoli (vedi manuali degli eserciti).
- 2) Status dell'unità bersaglio (marcata come "moving" o "stationary") – Un bersaglio in movimento risulta più difficile da colpire di uno fermo, per tale motivo le tabelle "TIRO – Armi Pesanti" e "FUOCO ARMI LEGGERE" hanno due distinte colonne per i punteggi dei dadi, la prima per i bersagli fermi, la seconda per quelli in movimento.
- 3) Distanza dell'obiettivo (gittata breve, efficace o lunga) – Tutte le colonne "Gittata in cm" delle tabelle delle

unità riportano tre distanze di ingaggio, espresse in cm, in base alle quali i giocatori devono lanciare dadi rispettivamente a 12, 10 e 8 facce. Questa regola non vale per i mortai, lanciamissili/granate spalleggiabili e per il fuoco indiretto di artiglieria.

- 4) **Ripari fanteria** (leggeri, medi, pesanti) – Se una squadra di fanteria si trova in alcuni tipi di terreno ad area, o dentro veicoli scoperti, o se più della metà delle miniature non sono raggiungibili dalla LOF dell'arma che spara o dalle schegge, i simboli "L", "M", e "P" nelle tabelle di combattimento riducono le perdite quando la squadra si trova protetta rispettivamente da ripari "Leggeri", "Medi" e "Pesanti" (vedasi tabelle del gioco).
- 5) **Ripari veicoli** – Se un veicolo è solo parzialmente visibile, a causa di elementi scenici o altre unità, il fuoco diretto può colpire solo le parti che sono visibili per oltre il 50%, in tal caso, tutti i risultati delle tabelle "Tiro - Armi Pesanti" e "Fuoco – Armi leggere" che riguardano parti visibili per meno del 50% mancano il bersaglio.
- 6) **Quota dell'arma** – L'altezza da cui si spara può incrementare notevolmente l'efficacia del fuoco delle armi pesanti contro i veicoli corazzati, perché un colpo proveniente dall'alto ha più probabilità di colpire le piastre della corazza orizzontale che sono più sottili. Per questa ragione, un colpo di arma pesante colpisce la corazza orizzontale (sempre con angolo di impatto inferiore a 75°) se ottiene un risultato "A scelta" nella tabella "TIRO – Armi Pesanti", se il mezzo corazzato è scoperto, lo stesso risultato esclude l'uso della tabella "PENETRAZIONE CORAZZA" e si passa direttamente a quella degli "EFFETTI Armi Pesanti".

Sparare con armi leggere

- 1) Misurare la distanza in cm, tra la miniatura del comandante della squadra che spara e la più vicina miniatura (o punto del modello) dell'unità bersaglio, per avere solo una distanza in base alla quale determinare le gittate di tutte le armi delle miniature della squadra.
- 2) Sommare i colpi di tutte le armi della stessa squadra che sparano con lo stesso tipo di gittata (breve, efficace, lunga), contro la stessa squadra nemica, nel rispetto della regola numero 1 dell'efficacia del fuoco.
- 3) Lanciare un dado **D12**, **D10** o **D8**, per ogni insieme di colpi sparati rispettivamente a gittata breve, media o lunga, nel rispetto della regola numero 2 dell'efficacia del fuoco.
- 4) Se il bersaglio è costituito dalle miniature di una squadra, il numero di perdite inflitte alla squadra nemica deve essere determinato per ogni lancio di dado con la tabella "FUOCO ARMI LEGGERE contro fanteria ed artiglieria", incrociando il punteggio del dado + **AD** della squadra che spara, con la colonna del numero di colpi sparati che corrisponde al tipo di riparo offerto dal terreno (S = allo scoperto; L = leggero; MP = medio o pesante), nel rispetto delle regole numero 2 e 4 dell'efficacia del fuoco.
- 5) Se il bersaglio è il modello di un veicolo non corazzato, gli effetti devono essere determinati con la tabella "FUOCO ARMI LEGGERE contro veicoli non corazzati", incrociando il punteggio del dado + **AD** della squadra che spara, con la colonna del numero di colpi sparati, nel rispetto della regola numero 2 dell'efficacia del fuoco, le perdite riguardano sia i membri dell'equipaggio che le squadre eventualmente trasportate a scelta del proprietario.
- 6) Se le miniature della squadra colpita non sono tutte visibili, a causa di modelli o elementi scenici frapposti alla linea di tiro che costituiscono un riparo medio o pesante, tutte quelle che non sono raggiungibili da almeno una LOF non possono essere colpite dal fuoco, a prescindere dai risultati delle tabelle.

Sparare con armi pesanti

- 1) Se l'obiettivo è una squadra di fanteria, bisogna scegliere una valida linea di tiro verso una sola delle miniature che compongono la squadra.
- 2) Se l'obiettivo è un veicolo o una squadra di artiglieria, la LOF può essere tracciata verso il modello (veicolo/pezzo di artiglieria) oppure verso una miniatura visibile dell'equipaggio o della fanteria trasportata.
- 3) Se l'obiettivo è un edificio, la LOF può essere tracciata a scelta verso il centro del muro più esposto dell'intero edificio, verso il centro del muro di un singolo piano o verso il davanzale/soglia di una singola finestra/porta visibile.
- 4) Se l'obiettivo è una trincea, o altra postazione aperta superiormente, la LOF può essere tracciata verso un qualsiasi punto del bordo più vicino della postazione.
- 5) Se l'obiettivo è un bunker/casamatta, la LOF può essere tracciata verso il centro della parete più visibile oppure verso una singola feritoia/apertura.
- 6) Scegliere quale tipo di munizioni sparare contro l'obiettivo, tra quelli disponibili nella tabella dell'unità per ogni arma.
- 7) Determinare il numero di colpi da sparare, nel rispetto della regola numero 1 dell'efficacia del fuoco.
- 8) Lanciare un dado (**D12/D10/D8**) per ogni colpo nel rispetto della regola numero 3 dell'efficacia del fuoco.

- 9) Per vedere se l'obiettivo viene colpito, per ogni colpo sparato, bisogna usare la tabella "TIRO – armi pesanti", incrociando la riga del punteggio del dado + **AD** dell'unità che spara, con la colonna del tipo di bersaglio, nel rispetto della regola numero 2 dell'efficacia del fuoco. Se il bersaglio è un elemento scenico, usare la sezione di tabella scritta in verde.
- 10) Se l'obiettivo viene mancato, i colpi di tipo **AP** non sortiscono alcun effetto, invece i colpi tipo **HE** esplodono comunque sul terreno (o in un altro punto del bersaglio se si tratta di un elemento scenico), esattamente nel punto determinato con la procedura nella riga "Bersaglio mancato da fuoco diretto HE" della tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO".
- 11) Per ogni colpo a segno contro una squadra di fanteria, viene eliminata automaticamente solo la miniatura puntata dalla LOF (ed eventualmente quelle frapposte con la testa lungo la LOF), nel rispetto della regola numero 4 dell'efficacia del fuoco. Più perdite possono seguire se il colpo è di tipo **HE** (o equivalente) ed altre miniature si trovano, anche parzialmente, con la base nel raggio delle schegge dell'esplosione.
- 12) Per ogni colpo a segno contro un veicolo corazzato o una costruzione, bisogna usare la procedura relativa alla tabella "PENETRAZIONE CORAZZA", per determinare se il colpo rimbalza o penetra (vedasi pag.22).
- 13) Per determinare gli effetti di ogni colpo a segno (che non rimbalza sulla corazza), bisogna lanciare un **D10** ed usare la tabella "EFFETTI Armi Pesanti" (o "EFFETTI Armi Pesanti contro Edifici"), incrociando la riga del punteggio di dado (colpo diretto o schegge) con la colonna del tipo di bersaglio. Il risultato comprende tutte le perdite eventualmente sostenute dall'equipaggio e/o fanteria trasportata dai veicoli.
- 14) Se il colpo è di tipo **HE** si deve eseguire anche la procedura per le schegge dell'esplosione (vedasi pag.23).
- 15) A prescindere dai danni e dalle perdite, le squadre/veicoli colpiti dalle armi pesanti durante o precedentemente alla manovra del turno in corso, devono eseguire un test **SF** (vedasi pag. 7)

Sparare a fuoco diretto con i mortai

Diversamente dagli altri tipi di armi pesanti, la traiettoria dei proiettili da mortaio è sempre parabolica, per questa ragione, anche quando sparano a fuoco diretto, si deve usare la stessa procedura del fuoco indiretto (spiegata a pag. 24), ma usando la riga "Dispersione fuoco diretto mortai" invece che "Dispersione fuoco indiretto in campo", della tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO".

Sparare con armi incendiarie

Lanciafiamme e bombe Molotov colpiscono sempre tutti i modelli e le miniature anche parzialmente comprese nelle rispettive aree incendiate (15x5 o 5x5 cm), per ognuna di loro bisogna lanciare un **D10** e determinare gli effetti con la tabella "EFFETTI ARMI INCENDIARIE", incrociando la riga del punteggio ottenuto con la colonna del tipo di unità colpita.

Fuoco diretto di armi pesanti contro edifici e postazioni

- 1) Una squadra può sparare direttamente contro qualsiasi elemento scenico artificiale presidiato da una unità nemiche che siano state individuate.
- 2) Quando un'arma pesante manca il punto indicato con la LOF, bisogna consultare la tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO" per vedere in quale punto del piano verticale della parete dell'edificio, o del piano orizzontale del terreno, nel caso di trincee e postazioni, cade il colpo.
- 3) Se un colpo impreciso cade fuori dalla sagoma dell'edificio puntato dalla LOF, esplosione lontana senza procurare alcun effetto né sull'elemento scenico, né sul terreno, né sulle unità.
 - 1) Se un colpo impreciso finisce comunque per colpire un punto dell'edificio, diverso da quello della LOF, gli effetti verranno verificati normalmente nel nuovo punto di impatto.
 - 2) Quando un colpo di arma pesante colpisce un muro, bisogna usare la tabella "PENETRAZIONE CORAZZA", riferendosi alle colonne contrassegnate dai simboli verdi del tipo di materiale di cui è fatto l'edificio: **L**= legno; **M**= pietre e mattoni; **C**= cemento armato; **B**= cemento armato di bunker o casematte.
 - 3) Se il colpo rimbalza non causa danni alla costruzione o alle unità in essa contenute, ma se è di tipo **HE** gli effetti dell'esplosione devono essere verificati all'esterno (vedasi "Schegge d'esplosione" a pag. 22).
 - 4) Quando un colpo **AP** centra una porta o una finestra, di un edificio civile, elimina solo le miniature con la base sorvolata dalla LOF (a prescindere dalle pareti interne), ma non esplosione perché esce dal lato opposto.
 - 5) Quando un colpo **AP** centra una porta o una feritoia di bunker o casamatta, elimina tutte le miniature lungo la LOF, ma in più esplosione contro la prima parte interna che incontra.
 - 6) Quando un colpo **HE** centra una porta, finestra, feritoia o una postazione difensiva, il punto di impatto per la

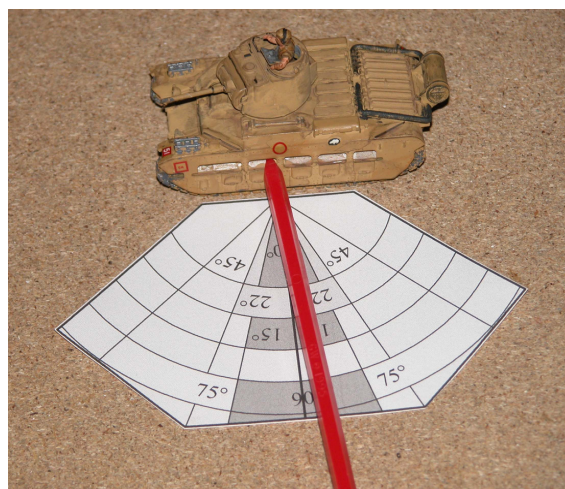
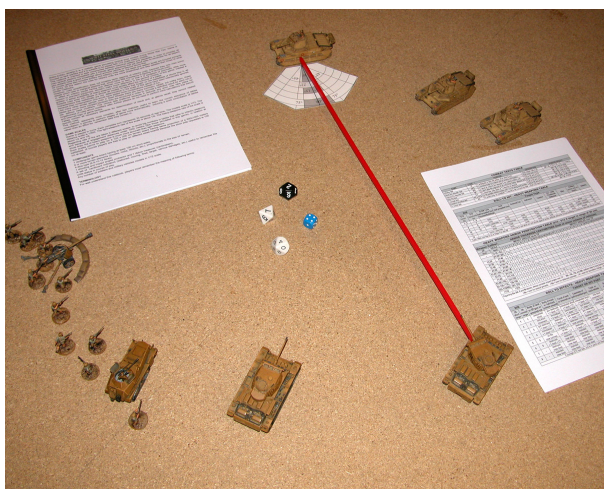
proiezione delle schegge d'esplosione è sempre 2 cm dietro la soglia del muro, o margine del terrapieno, lungo la LOF.

- 7) Quando un colpo di qualsiasi genere perfora un muro, le schegge d'esplosione vengono proiettate verso l'interno del fabbricato a partire dal punto di impatto (in questo caso AP = HE).
- 8) Gli effetti dei colpi devono essere determinati lanciando un D10 e consultando la tabella "EFFETTI ARMI PESANTI CONTRO EDIFICI", incrociando la riga del punteggio di dado corrispondente alla colonna del calibro dell'arma con la colonna del tipo di fabbricato.
- 9) Quando un colpo esplose all'interno di un edificio non in rovina, la compressione d'aria generata, elimina automaticamente tutte le miniature con la base anche parzialmente compresa nell'area devastata dalla esplosione, senza bisogno di eseguire la procedura per le schegge.

PENETRAZIONE CORAZZA

Quando viene colpito un veicolo corazzato o un edificio, prima di verificare gli effetti del colpo, bisogna eseguire la seguente procedura:

- 1) Rammentare la scelta dell'arma ed il tipo di munizione (AP o HE/AA) della tabella dell'unità che spara.
- 2) Determinare lo spessore della piastra di corazza colpita nello schema della tabella del veicolo, nel rispetto della regola numero 5 sull'efficacia del fuoco.
- 3) Determinare se l'angolo formato dalla LOF con il piano della corazza è minore o maggiore di 75°, appoggiando al piano della corazza colpita l'apposito goniometro del gioco.
- 4) Lanciare un D8, D10 o D12, nel rispetto della regola numero 3 sull'efficacia del fuoco.
- 5) Nella tabella "PENETRAZIONE CORAZZA", selezionare la colonna del tipo di munizione (AP o HE/AA) e la sezione di tabella da usare per l'angolo d'impatto (<75° o >=75°).
- 6) Trovare il minimo valore necessario per penetrare la corazza, incrociando la riga del calibro dell'arma che spara con la colonna dello spessore in mm della piastra di corazza colpita.
- 7) Se il risultato tabellare è maggiore del punteggio ottenuto dal dado il colpo rimbalza senza fare danni, altrimenti perfora la corazza e si dovrà procedere con la determinazione degli effetti.



☀ SCHEGGE D'ESPLOSIONE (HE,AA)

Quando un colpo di tipo HE o AA colpisce qualcosa, esplose sempre. A meno che l'esplosione non avvenga all'interno di un veicolo corazzato, le schegge d'esplosione possono colpire tutti i modelli/miniatore che si trovano compresi, anche parzialmente, nel raggio indicato in cm nella tabella dell'unità (colonna 'Schegge').

Quando un veicolo, o un pezzo di artiglieria, esplose, a prescindere dalle sue dimensioni, proietta schegge che possono colpire tutti i modelli/miniatore, anche parzialmente compresi, nel raggio di 5 cm da tutti i suoi lati.

Per ogni modello/miniatore nel raggio di esplosione si devono applicare le seguenti regole:

- 1) Lanciare un D10 e consultare la tabella "TIRO – Armi pesanti", senza considerare AD, per vedere se il modello/miniatura viene colpito, incrociando la riga del punteggiaggio del dado, nella colonna "Bersaglio fermo", con la colonna del tipo di unità che potrebbe essere colpita dalle schegge.
- 2) Se viene colpito un modello corazzato o un edificio, si deve procedere con la tabella "PENETRAZIONE CORAZZA", usando solo la sezione "Angolo di impatto < 75°", come spiegato nel paragrafo precedente.
- 3) Se le schegge penetrano all'interno di un mezzo corazzato o se il modello non è corazzato, si procede con la tabella "EFFETTI Armi Pesanti", come spiegato nel paragrafo "Sparare con armi pesanti" (13 a pag. 21).
- 4) Se il colpo esplode all'interno di un edificio (non in rovina), tutti i modelli/miniature nell'area dell'esplosione sono colpiti/eliminate come specificato dalla tabella "EFFETTI Armi pesanti contro EDIFICI".
- 5) Se il colpo esplode all'aria aperta, le miniature nel raggio di esplosione, che si trovano sulla base di terreni ad area o riparate da elementi scenici frapposti, risultano eliminate solo se il tipo di riparo è inferiore a quello specificato in verde nella colonna "Fanteria" della tabella "TIRO – Armi pesanti", nel rispetto della regola numero 4 sull'efficacia del fuoco.

ASSALTARE

Assaltare è una azione complessa di "Sparare e muovere" (non vice-versa), nella quale le unità possono sparare il numero di colpi "In movimento" e spostarsi a distanza di movimento "Tattico", invece che "Breve", per portarsi a contatto di base con un modello o con le miniature di una unità avversaria.

L'assalto può essere eseguito solo dalle squadre con almeno un comandante e metà delle miniature sopravvissuti.

Assalto di fanteria

- Contro fanteria o artiglieria

- 1) La squadra/sezione assaltante spara a fuoco diretto contro l'unità da assaltare.
- 2) La squadra assaltante esegue un test di coraggio **CT**, come spiegato a pag. 7 e nella tabella "TEST".
- 3) Se il test fallisce, l'assalto non può essere eseguito e la squadra termina la sua fase di manovra.
- 4) Se il test ha successo, tutte le miniature della squadra assaltante, che si trovano entro 16 cm da quelle della squadra assaltata, devono essere spostate a contatto di base, a prescindere dal tipo di terreno.
- 5) Se la squadra assaltata si trova in un edificio, o altra struttura difensiva, la squadra assaltante può assaltare il piano terra solo se il comandante si trova entro 16 cm da un ingresso, i piani superiori possono essere assaltati solo se la squadra assaltante inizia la fase di manovra già all'interno dell'edificio.
- 6) Le unità all'interno di bunker e casematte non possono essere assaltate corpo a corpo, possono venir eliminate solo dal fuoco diretto/indiretto, da cariche esplosive, o da bombe a mano lanciate attraverso le feritoie da non più di 1/3 delle miniature sopravvissute della squadra assaltante.
- 7) Per ogni miniatura in contatto con una o più miniature avversarie, bisogna eseguire un test "Corpo a corpo" **CC** (vedasi pag. 7 e tabella "TEST"), per determinare quali rimuovere dal gioco. Se più miniature sono a contatto con la stessa miniatura avversaria, deve essere scelto il **CC** col risultato migliore.
- 8) Dopo aver subito l'assalto e combattuto corpo a corpo, la squadra assaltata non può fare altro che eseguire un **CT** nella sua fase di manovra, o, se aveva già manovrato, in quella del turno successivo.
- 9) Se il test della squadra assaltata ha successo tutte le miniature non ancora coinvolte nel combattimento corpo a corpo possono esse mosse a contatto di base con quelle assaltanti ed un nuovo combattimento **CC** deve essere eseguito come spiegato al punto 7).
- 10) Se il **CT** della squadra assaltata fallisce, tutte le miniature che non sono coinvolte in combattimento cadono in panico e devono fuggire, invece quelle in contatto con la squadra assaltante, o che non possono fuggire, vengono eliminate dal gioco (si arrendono).

- Contro veicoli corazzati

- 1) La squadra/sezione assaltante spara con le armi leggere contro eventuali membri dell'equipaggio, o fanteria trasportata, del veicolo corazzato da assaltare che risultassero eventualmente visibili.
- 2) La squadra assaltante deve eseguire un **CT**, come spiegato a pag. 7 e nella tabella "TEST".
- 3) Se il test fallisce, la squadra non può eseguire l'assalto e termina la fase di manovra dove si trova.
- 4) Se il test ha successo, fino a 3 miniature della squadra assaltante possono essere spostate, fino ad una distanza massima di 16 cm, per poter colpire il veicolo con armi anti-carro (Bazooka, PIAT, Panzerfaust, lanciafiamme, ecc) o ordigni esplosivi (bombe a mano, magnetiche, esplosivo, Molotov).

- 5) Ogni arma deve sparare con la rispettiva procedura spiegata a pag. 19.
- 6) Ogni ordigno lanciato a mano che manca il punto mirato, esplose contro la corazza del veicolo o sul terreno, nel punto determinato con la formula 'Bersaglio mancato lancio di ordigni esplosivi', della tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO", in tal caso le schegge possono colpire le miniature assaltanti.

- Contro veicoli corazzati scoperti

- 1) La procedura è la stessa che si usa per assaltare veicoli corazzati, ma il lancio manuale degli ordigni viene fatto verso il centro dell'apertura superiore del veicolo (o portello aperto, se l'equipaggio è esposto), con traiettoria parabolica. In questo caso, tutti i risultati 'torretta/casamatta' (o 'scafo', se il veicolo è privo di torretta) della tabella "TIRO – Armi pesanti" assumono il significato che l'ordigno esplose all'interno del veicolo eliminando sia l'equipaggio che la fanteria eventualmente trasportata.
- 2) Ogni ordigno che non entra nell'apertura superiore del veicolo esplose comunque contro la corazza o sul terreno, nel punto determinato con la formula 'Bersaglio mancato lancio di ordigni esplosivi', della tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO", misurato partendo dal bordo dell'apertura.

Assalto di mezzi corazzati

- Contro veicoli

- 1) Ogni veicolo corazzato può speronare qualsiasi veicolo non corazzato che si trova sulla traiettoria del suo percorso, ma non può essere speronato da alcun tipo di veicolo.
- 2) I veicoli corazzati possono sparare il numero di colpi indicato nella colonna "Movimento" della rispettiva tabella dell'unità, con tutte le armi pesanti, e/o il numero di colpi 'Appostata', con tutte le armi leggere, in qualsiasi punto lungo la traiettoria d'assalto.
- 3) Per evitare di essere speronato un veicolo deve eseguire un test **ET**, come spiegato a pag.7 e nella tabella "TEST".
- 4) Se il test **ET** ha successo il veicolo da speronare avanza del minimo necessario per evitare di essere speronato e nulla accade.
- 5) Se il test **ET** fallisce, o il veicolo non corazzato non può proseguire a causa del terreno, ostacoli o danni, il veicolo viene speronato. In tal caso bisogna lanciare un **D10** per determinare gli effetti usando le colonne 'Speronamento' della tabella "EFFETTI Armi Pesanti".

- Contro fanteria

- 1) Tutti i tipi di veicoli (moto escluse) possono cercare di travolgere le miniature (di qualsiasi tipo di unità) che si trovano (anche parzialmente) con la base sul corridoio di transito del percorso del mezzo.
- 2) Per evitare che le miniature vengano travolte, si deve eseguire un test **ET** per ognuna di esse, come spiegato a pag.7 e nella tabella "TEST".
- 3) Tutte le miniature che falliscono il test **ET** vengono eliminate e rimosse dal gioco.
- 4) Ogni unità che è stata assaltata da un veicolo, anche se non ha subito perdite, deve eseguire un test **CT** come spiegato a pag.7 e nella tabella "TEST".
- 5) Se il test ha successo la squadra assaltata dal veicolo potrà continuare a manovrare normalmente.
- 6) Se il test fallisce e la squadra assaltata ha subito perdite si disperde e viene eliminata da gioco.
- 7) Se il test fallisce ma la squadra assaltata non ha subito perdite, cade in panico.

FUOCO INDIRETTO DI ARTIGLIERIA

Diversamente dal fuoco diretto, la gittata massima del fuoco indiretto di artiglieria corrisponde effettivamente alla massima distanza raggiungibile dai proiettili, perché gli obiettivi sono zone di campo di battaglia invece che singole unità nemiche e non c'è la possibilità di tracciare specifiche LOF.

Dopo che tutte le unità sul tavolo da gioco hanno terminato la fase di manovra, il fuoco di tutte le batterie di mortai ed obici che hanno precedentemente pianificato gli obiettivi da colpire, cade sul campo di battaglia.

PROCEDURA

- 1) Rimuovere tutti i segnalini IF dei falsi obiettivi del fuoco in arrivo sul campo di battaglia, lasciando solo i veri obiettivi di ogni singola batteria che sta sparando.
- 2) Prima arriva il fuoco indiretto delle batterie eventualmente presenti sul tavolo da gioco (quello più vicino) poi quello delle batterie situate fuori campo nelle retrovie (quello più lontano).

- 3) Nel rispetto del punto 2 i giocatori, di comune accordo, stabiliscono eventualmente quale batteria fare sparare prima e quale dopo, a prescindere dagli eserciti e dal tipo di armi, perché le perdite ed i danni avranno effetto tutti insieme al termine di questa fase di gioco.
- 4) Per ogni batteria/plotone, consultando le tabelle delle unità, si deve determinare il numero di colpi in sparati ed il raggio d'esplosione che avranno a partire dai rispettivi punti di impatto.
- 5) Per determinare il punto di impatto di ogni colpo rispetto al punto pianificato col segnalino IF, si deve usare la tabella "IMPRECISIONE E DISPERSIONE TIRO".
- 6) Poi per ogni singolo colpo devono poi essere determinati i danni e le perdite che causano alle unità ed agli edifici che vengono colpiti, sia direttamente dai proiettili che dalle schegge d'esplosione.

Determinazione del punto di impatto

- 1) Per ogni colpo di artiglieria sparato da unità schierate sul tavolo da gioco (in campo), bisogna lanciare un **D10** ed un **D12** e sottrarre alla somma dei dadi il livello di addestramento **AD** e la valenza di comando **CV** della batteria, per ottenere la distanza in cm del punto di impatto dal punto pianificato col segnalino **IF**. La direzione verso cui misurare tale distanza viene indicata dall'angolo del **D10** che si trova sopra il numero (vedasi riga "Dispersione fuoco indiretto in campo" della menzionata tabella).
- 2) Per ogni colpo di artiglieria sparato da unità schierate fuori dal tavolo da gioco (fuori campo), bisogna lanciare un **D10** ed due **D12** e sottrarre alla somma dei dadi il livello di addestramento **AD** e la valenza di comando **CV** della batteria, per ottenere la distanza in cm del punto di impatto dal punto pianificato col segnalino **IF**. La direzione verso cui misurare tale distanza viene indicata dall'angolo del **D10** che si trova sopra il numero (vedasi riga "Dispersione fuoco indiretto fuori campo" della menzionata tabella).
- 3) Per risultati uguali o inferiori a 0 il punto di impatto corrisponde esattamente col punto pianificato sul tavolo da gioco.

Punto di impatto su miniature

- 1) Se un colpo centra la base di una miniatura, la elimina direttamente, a prescindere dal tipo di terreno.
- 2) Se un colpo cade su un una base contenente più miniature, solo una di esse viene eliminata, a scelta del proprietario, ma le altre possono venire colpite dalle schegge dell'esplosione.

Punto di impatto su modelli

I modelli vengono colpiti esattamente nel punto corrispondente a dove cade il colpo sul terreno.

I colpi che cadono sui veicoli corazzati impattano sempre con angolo inferiore a 75°, ma se il colpo cade sulle piastre corazzate di copertura del mezzo o sui portelli, nella tabella "PENETRAZIONE CORAZZA" si deve considerare lo spessore della corazza orizzontale del mezzo.

- 1) Per determinare gli effetti bisogna lanciare un **D10** e consultare la tabella "EFFETTI Armi Pesanti", incrociando la riga del punteggio del dado nella colonna "Colpo diretto" con la colonna della parte di veicolo colpita. I veicoli non corazzati sono sempre considerati colpiti allo scafo ed i risultati includono tutte le perdite subite sia dall'equipaggio che dalla fanteria trasportata.
- 2) Se il colpo cade all'interno dell'apertura superiore di un mezzo corazzato, il colpo esplode all'interno del veicolo e si deve usare la colonna "Apertura superiore di veicolo scoperto".

Punto di impatto su edifici e postazioni

- 1) Il colpo perfora il tetto di qualsiasi edificio non fortificato ed esplode sul pavimento dell'ultimo piano in corrispondenza del punto di impatto.
- 2) Se il colpo cade su un bunker o una casamatta si deve usare la tabella "PENETRAZIONE CORAZZA", riferendosi alla colonna con il simbolo verde **B=** cemento armato, per vedere se rimbalza o penetra.
- 3) Gli effetti devono essere determinati con la tabella "EFFETTI ARMI PESANTI CONTRO EDIFICI", lanciando un **D10** e incrociando la riga del punteggio del dado nella colonna del calibro dell'arma, con la colonna del tipo di edificio.
- 4) L'esplosione all'interno di edifici elimina tutte le miniature nell'area specificata dal risultato della tabella.

Schegge

Dopo aver determinato i danni e le perdite dovute all'impatto diretto, per ogni colpo si devono determinare se altri modelli miniature che si trovano nel raggio d'esplosione vengono colpite dalle schegge, vedasi pag. 22.

DANNI E PERDITE

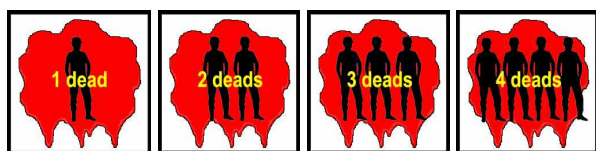
Le miniature eliminate dal fuoco di armi leggere vengono scelte, ad eccezione di quelle colpite dai cecchini, dal giocatore dell'esercito che subisce le perdite, il quale deve sceglierle tra quelle effettivamente raggiungibili da una LOF, iniziando sempre da quelle allo scoperto. **Ogni soldato eliminato vale 10 punti di vittoria, se si tratta di comandanti si assegnano punti nel seguente modo: caporali=20; sergenti=30; tenenti=50; capitani=100.** Invece le miniature eliminate dal fuoco di armi pesanti, sia diretto che indiretto, devono essere esattamente quelle che si trovano lungo le LOF o incluse nel raggio di esplosione delle schegge.

Effetti delle perdite sostenute dagli equipaggi di veicoli e di unità di artiglieria

Siccome quando si rende necessario, i comandanti sono sempre in grado di svolgere i ruoli di qualsiasi membro dell'equipaggio o della squadra, le unità possono continuare a combattere anche con gli equipaggi ridotti delle perdite di diversi uomini.

Tuttavia le perdite riducono l'efficienza delle unità in base ai seguenti criteri che sono tutti cumulativi:

- Uno o più morti riducono la prontezza dell'unità alla quale si deve assegnare sempre **'1+AD+CV'** nei test **IT**.
- Unità che hanno perso il 50% o più dell'equipaggio non possono più eseguire "Azioni complesse" (pag. 11).
- Unità con un solo membro sopravvissuto non possono più sparare con le armi pesanti.



Per i modelli e per le basi contenenti più miniature, le perdite vengono assegnate mediante appositi marcatori che devono essere sempre posizionati vicino alle unità che hanno subito riduzioni di personale. I marcatori devono essere aggiornati ogni volta che avvengono nuove perdite.

Effetti dei danni

Alcuni tipi di danni, che riducono parzialmente o totalmente la capacità di combattimento dei veicoli e delle armi di artiglieria, necessitano di essere ricordati da appositi marcatori che devono essere posizionati vicino alle unità non appena vengono danneggiate.



Solo movimento breve (10 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 0 per tutti gli altri)

Il veicolo non può più eccedere la distanza di movimento "Breve" a causa di danni al treno di rotolamento o alle ruote di rinvio, a prescindere dal tipo di terreno che attraversa e dalle azioni compiute.



Solo movimento cauto (20 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 0 per tutti gli altri)

Il veicolo non può più eccedere la distanza di movimento "Cautivo" a causa di danni alle sospensioni o agli assi, a prescindere dal tipo di terreno che attraversa e dalle azioni compiute.



Immobilizzato (100 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 5 per tutti gli altri)

Il veicolo non può più muovere e rimane fermo per il resto del gioco a causa di danni al motore o ai cingoli. Se il veicolo è stato colpito in movimento, si deve lanciare un **D6** per determinare di quanti cm deve avanzare prima di fermarsi definitivamente.



Cingolo spezzato (50 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 5 per tutti gli altri)

I veicoli cingolati e i semi-cingolati non possono più spostarsi e rimangono fermi per il resto del gioco, ma possono ancora ruotare su se stessi verso il lato del cingolo spezzato.



Ruota distrutta (30 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 5 per tutti gli altri)

- I veicoli a **2** assi appena perdono una ruota restano immobilizzati dove si trovano.
- I veicoli a **3** assi con una ruota distrutta non possono eccedere il movimento "Cautivo" e non possono più entrare in terreni ad area, con **2** ruote distrutte restano "Immobilizzati".
- I veicoli a **4** assi con una ruota distrutta non possono eccedere il movimento "Breve", con **2** ruote distrutte non possono eccedere il movimento "Cautivo" e non possono più entrare in terreni ad area, con **3** ruote distrutte restano "Immobilizzati".



Arma distrutta (50 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 20 per tutti gli altri)

- Se viene colpita la torretta, l'arma coassiale viene distrutta, in mancanza dell'arma coassiale viene distrutta quella principale.
- Se viene colpito lo scafo del veicolo, viene distrutta l'arma più importante ivi installata.
- Se ci sono più di un'arma nello scafo del veicolo, viene distrutta quella più vicina al punto di impatto (LOF).
- Se non sono presenti armi nella parte di veicolo colpita, si applicano solo gli altri effetti, ma bisogna comunque marcare il veicolo, perché un eventuale altro colpo che provocasse lo stesso tipo di danno, dovrà essere commutato con il danno presente nella riga successiva della tabella.



Torretta/cannone bloccata (50 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 15 per tutti gli altri)

- Se il veicolo ha la torretta, questa non può più essere ruotata e l'unità può sparare solo esattamente nella direzione puntata dalla canna del modello.
- Se l'arma principale è installata in casamatta invece che in torretta, non può più usufruire dell'angolo di tiro e può sparare solo esattamente nella direzione puntata dalla canna del modello.



Cannone distrutto (100 punti di vittoria per i veicoli corazzati / 30 per tutti gli altri)

Se il veicolo possiede più di un cannone, ogni danno di questo tipo ne elimina uno, a partire da quello più potente.

Tutti gli effetti che riguardano parti di veicolo che sono già state distrutte, vengono commutati con quelli nella riga successiva al punteggio che li ha determinati, nella tabella "EFFETTI Armi Pesanti". In effetti ogni colpo che centra una parte di veicolo già compromessa può solo causare danni più gravi.

Per esempio: *Se un colpo a segno sullo scafo di un carro armato già immobilizzato da un danno precedente, ottiene un 6 nella tabella degli "EFFETTI Armi Pesanti", che darebbe ancora un risultato "Immobilizzato+1 morto+CT", si applica l'effetto della riga successiva "Distrutto+2 morti+CT" e quindi il veicolo viene distrutto.*

Effetti distruttivi

Quando un veicolo viene distrutto (o esplose) il modello deve essere lasciato sul tavolo da gioco come relitto, esattamente nel punto in cui è stato distrutto, fino al termine del gioco, rovesciato su un lato o marcato con del cotone idrofilo, nel caso sia esploso o in fiamme.

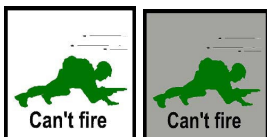
I relitti ostacolano qualsiasi tipo di azione.

- I veicoli distrutti interrompono tutte le linee di vista e di fuoco (LOS e LOF) che passano attraverso di essi, gli equipaggi subiscono perdite variabili.
- I veicoli esplosi, proiettano schegge tutto attorno nel raggio di 5 cm dai margini del mezzo ed interrompono tutte le LOS e le LOF che passano attraverso e sopra di essi (a causa delle fiamme e del fumo che producono), gli equipaggi periscono totalmente.

Effetti sul morale

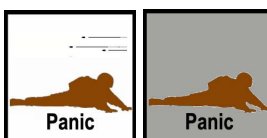
Quando una unità viene bersagliata dal nemico, può accadere che muova innanzitutto per sottrarsi al fuoco invece che rispondere al fuoco, oppure può cadere in panico e fuggire, a prescindere dalle perdite subite.

I seguenti marcatori segnalano queste situazioni.



Non spara

Ogni unità che non può sparare nel corrente turno di gioco, a causa del fallimento del test **SF** (vedasi pag. 7), deve essere marcata con questo tipo di segnalino, bianco per i turni dispari e grigio per i turni pari. Il segnalino deve essere rimosso alla fine della fase di manovra.



Panico

Ogni unità che fallisce il test **CT** (vedasi pag. 7) deve essere marcata con questo tipo di segnalino, bianco per i turni dispari e grigio per quelli pari. Il segnalino può essere rimosso solo quando l'unità in panico supera un test **CT** nel suo turno di manovra.

INDICE

PRESENTAZIONE.....	Pag. 1
Scale del gioco.....	Pag. 2
Componenti necessari per il gioco.....	Pag. 2
Terminologia.....	Pag. 2
ESERCITI.....	Pag. 3
Tipi di unità.....	Pag. 3
Addestramento - Valenza di comando	Pag. 4
COMUNICAZIONI.....	Pag. 4
ELEMENTI SCENICI.....	Pag. 5
PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA.....	Pag. 5
Obiettivi e condizioni di vittoria.....	Pag. 6
Durata di una battaglia.....	Pag. 7
TEST.....	Pag. 7
TURNO DI GIOCO.....	Pag. 8
Conta delle unità e consegna dei gettoni manovra.....	Pag. 8
Richiesta di fuoco indiretto di artiglieria.....	Pag. 9
FASE DI MANOVRA.....	Pag. 10
Tipi di azioni	Pag. 11
Manovra delle unità.....	Pag. 12
Recupero panico.....	Pag. 12
Fuoco di opportunità.....	Pag. 13
MOVIMENTO DELLE UNITA'.....	Pag. 13
Percorso.....	Pag. 14
Effetti del terreno sul movimento.....	Pag. 14
Movimento delle unità di artiglieria.....	Pag. 14
Imbarcare e sbarcare dai veicoli.....	Pag. 15
Movimento delle unità di fanteria.....	Pag. 15
Movimento di fanteria negli edifici e nelle strutture difensive.....	Pag. 16
OSSERVAZIONE E INDIVIDUAZIONE.....	Pag. 16
Limitazioni delle linee di vista LOS e di tiro LOF.....	Pag. 16
TIPI DI ARMI.....	Pag. 17
Caratteristiche delle armi.....	Pag. 17
FUOCO DIRETTO.....	Pag. 18
Puntamento delle armi.....	Pag. 18
Sparare – Efficacia del fuoco.....	Pag. 19
Sparare con armi leggere - Sparare con armi pesanti.....	Pag. 20
Sparare a fuoco diretto con i mortai – Sparare con armi incendiarie.....	Pag. 21
Fuoco diretto di armi pesanti contro edifici e postazioni.....	Pag. 21
Penetrazione corazza - Schegge d'esplosione.....	Pag. 22
ASSALTARE.....	Pag. 23
Assalto di fanteria	Pag. 23
Assalto di mezzi corazzati.....	Pag. 24
FUOCO INDIRETTO DI ARTIGLIERIA.....	Pag. 24
Determinazione del punto di impatto.....	Pag. 25
DANNI E PERDITE.....	Pag. 25
Effetti dei danni	Pag. 26
Effetti distruttivi – Effetti sul morale.....	Pag. 27