

Stalingrado '42



REGOLE DI GIOCO

[Comprehensive di Errata aggiornata al 26/12/2019, indicata in testo rosso]

I CONTENUTI

1. Introduzione	22. Rinforzi ed Aree di Entrata
2. Contenuti	23. Condizioni Meteo
3. La Sequenza di Gioco	24. Punti Vittoria e Vittoria Automatica
4. Raggruppamento	REGOLE AVANZATE
5. Movimento	25. Riserve
6. Zone di Controllo	26. Offensiva Pianificata
7. ZOC Collegate	27. Disingaggio
8. Combattimento	28. Comandanti
9. Modificatori al Combattimento	29. Esagoni di Città Contesi
10. Risultati del Combattimento	SOLO GIOCO CAMPAGNA
11. Difesa Determinata	30. Casella del Fronte Trans-Caucasico
12. Ritirate	31. Armate della Riserva Sovietica
13. Disorganizzazione e Recupero	32. Rimozioni e Miglioramenti
14. Avanzata Dopo il Combattimento	33. L'Offensiva Invernale
15. Combattimento di Sfondamento	34. Maskirovka
16. Rifornimento ed Isolamento	SCENARI
17. Testate Ferroviarie e Riparazione delle Ferrovie	S1. Scenario Fall Blau
18. Punti Risorsa, ASU, ed SP	S2. Campagna del Caucaso
19. Unità Non-Combattenti	S3. Operazione Urano
20. Unità Speciali	S4. Gioco Campagna
21. Rimpiazzi	INDICE

1.0 INTRODUZIONE

Stalingrado '42 è un gioco che riproduce gli eventi nella Russia meridionale da giugno a dicembre 1942. Un giocatore controlla le forze dell'Asse, l'altro le forze sovietiche. Ciascun giocatore tenta di prendere e di tenere obiettivi territoriali e di distruggere le forze nemiche che lo ostacolano. I seguenti sono acronimi usati nelle regole:

ASU: Unità di Supporto Artiglieria

CRT: Tabella dei Risultati del Combattimento

DRM: Modificatore al Tiro di Dado

EZOC: Zona di Controllo Nemica

LOS: Linea di Rifornimento

MA: Capacità di Movimento

MP: Punti Movimento

OOS: Fuori Rifornimento

PO: Offensiva Pianificata

SP: Punto Rifornimento

TEC: Tabella degli Effetti del Terreno

TQ: Qualità della Truppa

VP: Punto Vittoria

ZOC: Zona di Controllo

2.0 i CONTENUTI

2.1 Inventario

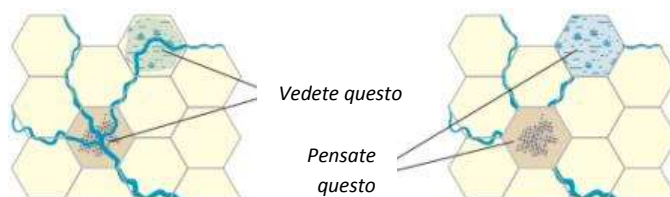
Una copia completa del gioco contiene:

- 4 mappe (A,B, C1, C2)
- 3 fogli di pedine
- Un fascicolo delle regole
- Un Manuale del Giocatore
- Due dadi a 6 facce
- 2 tabelle di aiuto al gioco identiche
- 1 scheda di piazzamento Gioco Campagna / Urano dell'Asse
- 1 scheda di piazzamento Gioco Campagna / Urano russa
- 1 Tabella dei Turni Urano/Caucaso
- 1 Scheda Rinforzi Asse
- 1 Scheda Rinforzi russi

2.2 La Mappa

(2.2.1) Scala e Terreno: Ciascun esagono rappresenta un'area di circa 10 miglia. Consultate la Tabella degli Effetti del Terreno (TEC) per un elenco completo dei terreni presenti sulla mappa e di come influenzino il movimento e combattimento.

(2.2.2) Esagoni con Dentro Fiume: Ignorate i fiumi che scorrono attraverso una Città o Palude - l'importanza del fiume come barriera al movimento e quale aiuto alla difesa è stata annullata dal terreno.



(2.2.3) Terreno Intransitabile

Lati di Esagono Intransitabili: I lati di esagono di Mare, Lago non ghiacciato, ed Alpini in Inverno sono lati di esagono intransitabili. Le unità separate da un lato di esagono intransitabile non sono considerati "adiacenti". Un lato di esagono deve essere completamente coperto da terreno intransitabile per essere considerato intransitabile.

Terreno non Giocabile: Qualsiasi terreno scuro di Palude o parte di terreno scuro costiero non è giocabile. Ignoratelo e trattatelo come se fosse parte del Mare o del Fiume Volga (a seconda del caso) e trattate il resto dell'esagono come giocabile.

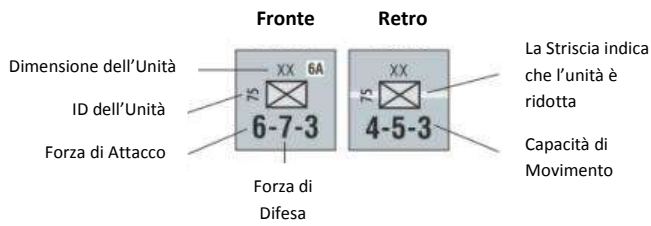


2.3 I Pezzi del Gioco

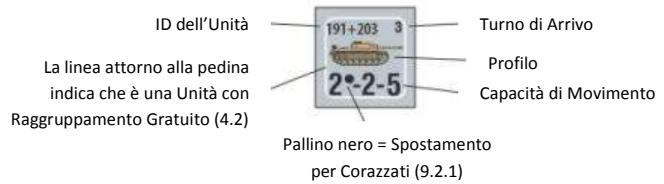
(2.3.1) Tipi: Vi sono tre tipi di pezzi nel gioco:

- **UNITA' COMBATTENTI:** Qualsiasi unità con una Forza di Difesa superiore a zero è un'Unità Combattente (questo include le unità con Forza di Difesa tra parentesi). Queste sono i pezzi base del gioco.
- **UNITA' NON COMBATTENTI:** Qualsiasi unità con una Forza di Difesa di zero è un'Unità Non Combattente. Vedere 19.0 per i dettagli.
- **SEGNALINI.** Questi sono semplicemente aiuti al gioco ed indicatori di stato, il loro uso viene spiegato nel corso delle regole.

Esempio di Unità di Fanteria



Esempio di Unità con Raggruppamento Gratuito



Esempio di Unità Meccanizzata



Esempio di Unità Supporto Artiglieria (ASU)



(2.3.2) Come Leggere le Unità

Forza di Attacco: La forza dell'unità quando attacca.

Forza di Difesa: La forza dell'unità quando difende.

Capacità di Movimento (MA): E' il numero massimo di Punti Movimento (MP) che l'unità può spendere per il movimento ed attaccare ancora nella Fase di Combattimento. Le unità con una casella nera attorno alla loro MA non possono usare il Movimento esteso (5.3).

ID dell'Unità: Il nome o numero dell'unità.

Qualità della Truppa (TQ): Tutte le unità con Forza di Difesa in bianco entro una casella rossa più tutte le unità sovietiche Guardie sono Elite. Quelle con la loro Forza di Difesa entro una casella bianca sono di Bassa qualità. Tutte le altre sono normali. Questo valore di usa per i seguenti fini:

- Quale modificatore al tiro di dado in una Difesa Determinata (11.2.4).
- Quale modificatore al tiro di dado nella Tabella del Recupero (13.5).

Dimensione delle Unità: Nessun effetto sul gioco, indicazione puramente storica.

II = Battaglione III = Reggimento X = Brigata
 XX = Divisione XXX = Corpo XXXX = Armata XXXXX = Fronte

(2.3.3) Riassunto dei Tipi di Unità: Tutte le unità sono Meccanizzate o Non Meccanizzate. Questo è importante per determinare il costo di movimento in ciascun esagono.

Non Meccanizzate	Meccanizzate
Fanteria †	Carro/Panzer
Sicurezza†	Meccanizzato/Panzergranadier
Fanteria Jäger†	Cavalleria†
Fanteria Navale †	Carri Armati
Fanteria da Montagna †	Artiglieria
Biciclette†	HQ Armata Sovietica
NKVD†	HQ Fronte Sovietico o Armata dell'Asse
Genieri†	T-34
Cavalleria†	KV-1
	Sturmgeschütz
	Punto Rifornamento

†=Tipo Fanteria: Queste unità sono raddoppiate nella Forza di Difesa quando difendono in esagoni di Città e Montagna.

Unità Carri: Le unità Carri possono ottenere o negare lo Spostamento per Carri. Queste unità hanno un pallino nero, rosso o bianco.

(2.3.4) Colori delle Unità: Il colore di fondo di un'unità indica la sua nazionalità o branca di servizio.

Unità Sovietiche

	Marrone chiaro	Esercito regolare sovietico
	Marrone	Unità sovietiche varie
	Marrone scuro	Fanteria Navale sovietica
	Bianco	NKVD
	Rosso	Guardia sovietica

Unità Sovietiche

	Grigio	Wehrmacht
	Nero	Waffen SS
	Blu medio	Luftwaffe
	Verde chiaro	Italiani
	Verde medio	Romeni
	Grigio verde	Ungherese
	Blu scuro	Slovacco
	Blu	Croato
	Giallo ocra	Volontari del Caucaso Settentrionale

(2.3.5) Livelli di Forza: Le unità hanno 1, 2, o 3 livelli di forza. Le unità con 3 livelli di forza sono indicate con una striscia sottile sul retro della pedina (le unità al loro ultimo livello di forza sono indicate con una striscia molto più spessa). Quando un'unità con 3 livelli di forza subisce una seconda perdita può essere sostituita con un Residuo (10.4, 21.3.4) del tipo di unità appropriato.



Qui sopra sono illustrati i tre livelli di forza della 23° Divisione Panzer e della 75° Divisione di Fanteria

Esempi di Unità Non-Combattenti

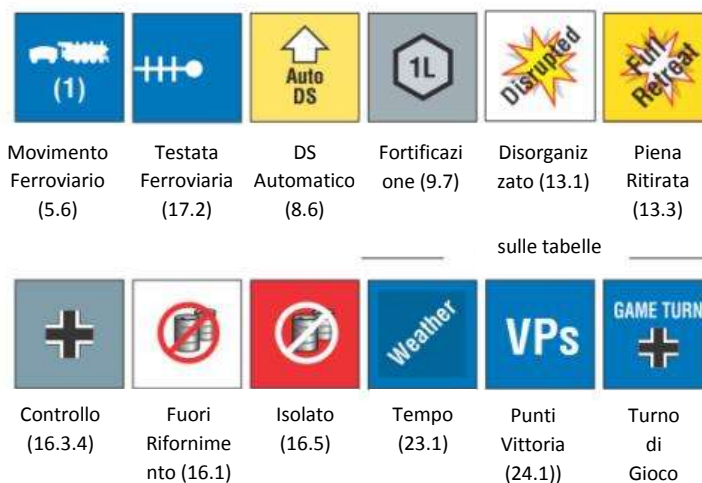
Unità Comandanti



Altre Unità Non Combattenti



Esempi di Segnalini



3.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

Stalingrado '42 si gioca in Turni di Gioco. Ciascun Turno di Gioco è composto da due Turni di Giocatore. Ciascun Turno di Giocatore è diviso in molte Fasi. Ogni Turno di Gioco viene svolto nell'ordine seguente:

A. FASE DEL TEMPO

A partire dal Turno 17, un giocatore tira un singolo dado e consulta la Tabella del Tempo per determinare il tempo per quel Turno di Gioco. Nei Turni 1-16 il tempo è sempre Bello.

B. TURNO DEL GIOCATORE DELL'ASSE

1. FASE INIZIALE

Le attività seguenti sono svolte in qualsiasi ordine:

- Prendete tutte le unità Aeree e ponetele nella loro Casella sul lato Pronto (solo Asse).
- Rimuovete i segnalini Treno posti sulle unità dell'Asse (5.6.5).
- Le Fortificazioni dell'Asse in costruzione sono ora completate (9.7).
- Assegnate i due Punti Risorsa dell'Asse (18.1).
- Spendete SP per girare ASU (18.6.4).
- Ponete i Rinforzi dell'Asse nelle Aree di Entrata amiche (22.1).
- Ripristinate le unità dell'Asse usando Rimpiazzi (21.0).
- Girate i Comandanti dell'Asse (28.1) sul lato Pronto.
- Girate qualsiasi segnalino di Offensiva Pianificata (26.0) iniziata nel turno precedente sul lato Pronto.

2. FASE DI MOVIMENTO

Il giocatore dell'Asse può muovere alcune, tutte o nessuna unità dell'Asse. Inoltre si possono avere le seguenti attività durante questa fase (in nessun ordine particolare):

- Effettuare il Movimento Ferroviario (5.6).
- Effettuare il Movimento per Mare (5.7).
- Effettuare DS Automatico (8.6)*.
- Porre volontariamente le unità amiche in Piena Ritirata (13.1.3).

* *L'Avanzata Dopo il Combattimento per queste unità viene effettuata alla fine della Fase di Combattimento.*

3. FASE DI COMBATTIMENTO

Il giocatore dell'Asse può attaccare le unità nemiche (8.0) o effettuare i Tentativi di Disingaggio (27.0).

4. FASE DI RECUPERO (13.4)

- Tutte le unità dell'Asse che sono Disorganizzate o in Piena Ritirata e non in EZOC recuperano di un livello. Quelle che sono in EZOC devono tirare per il Recupero (13.5).
- Tutti i segnalini di Rimpiazzo sono rimossi (21.4).

5. FASE DI RIFORNIMENTO (16.1)

Il giocatore dell'Asse effettua le seguenti attività nell'ordine elencato:

1. Muove sino a 4 segnalini di Testata Ferroviaria dell'Asse in avanti massimo di due esagoni (17.2.1) (solo Asse).
2. Verifica lo stato di rifornimento di tutte le unità dell'Asse (16.1).
3. Tira per l'Attrito da Isolamento (16.5) di tutte le unità Combattenti dell'Asse (eccetto ASU) che sono Isolate ed adiacenti ad Unità Combattenti nemiche.
4. Spende SP per girare ASU (18.6.4).

C. TURNO DEL GIOCATORE SOVIETICO

Il giocatore sovietico svolge il suo turno, identico a quello dell'Asse eccetto per la sostituzione della parola sovietico per Asse (e viceversa) nei paragrafi appropriati qui sopra. Il giocatore sovietico non ha Unità Aeree o segnalini di Testata Ferroviaria – quindi ignorate quelle fasi. Il giocatore sovietico ha Divisioni di Artiglieria ed HQ di Fronte che sono girati allo stesso modo degli HQ di Armata dell'Asse.

D. FASE DI DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA

Si contano ora i VP. Se un giocatore ha VP sufficienti per ottenere una Vittoria Automatica (24.2), la partita termina. Altrimenti, il segnalino Turno viene avanzato di una casella ed inizia un altro turno.

4.0 RAGGRUPPAMENTO

4.1 Limiti di Raggruppamento

Il raggruppamento fa riferimento al porre più di un pezzo di gioco in un esagono. I limiti del raggruppamento per ciascuna parte sono:

- SOVIETICO: Due Unità Combattenti più una Unità a Raggruppamento Gratuito.

- ASSE: Tre Unità Combattenti più una Unità a Raggruppamento Gratuito.

Le Unità Non Combattenti (2.3.1) e tutti i segnalini non influenzano il raggruppamento e possono raggrupparsi liberamente in un esagono senza limiti.



4.2 Unità con Raggruppamento Gratuito

Tutte le unità con una linea sottile attorno al bordo della loro pedina sono Unità con Raggruppamento Gratuito. Una può raggrupparsi gratuitamente in ciascun esagono. Tutte le altre Unità con Raggruppamento Gratuito nell'esagono contano come una unità per il limite di raggruppamento. *Eccezione: le ASU (18.2) non hanno valore di raggruppamento ed un qualsiasi numero di esse può stare in un esagono.*



4.3 HQ Armata Sovietica

Queste sono Unità Non Combattenti (19.0) che consentono al giocatore sovietico di raggruppare tre Unità Combattenti (più una Unità con Raggruppamento Gratuito) in un esagono. Avere più di un di questi HQ in un esagono non dà alcun beneficio aggiuntivo al raggruppamento.

LIMITE: Non più di due corpi Carri e/o Meccanizzati possono raggrupparsi con la 1° Armata Guardie e la 5° Armata Shock.

4.4 Restrizioni al Raggruppamento

Il limite di raggruppamento può essere ecceduto solamente nel corso del Movimento, Ritirata, ed Avanzata Dopo il Combattimento. Il limite di raggruppamento deve essere rispettato rigidamente da parte del giocatore in fase alla fine delle sue Fasi di Movimento e Combattimento. Il Giocatore in Fase deve correggere tutte le violazioni in questi momenti eliminando unità sufficienti dall'esagono per tornare entro i limiti del raggruppamento.

5.0 MOVIMENTO

5.1 Concetti Base

Ciascuna unità ha una Capacità di Movimento (MA) che è il normale numero di Punti Movimento (MP) che può spendere per il movimento durante la Fase di Movimento. Ciascun esagono dove entra costa un certo numero di MP per entrarvi, come specificato nella TEC. Il movimento può essere effettuato da singole unità o da gruppi di unità. Se le unità sono mosse in gruppo, lo fanno alla velocità minore tra le unità componenti il gruppo. Un gruppo può lasciare unità mentre muove. Dovete completare il movimento di un'unità o gruppo prima di iniziare a muoverne un'altra/o. Un'unità o gruppo non può entrare in un esagono occupato da un'Unità Combattente nemica.

5.2 Movimento su Strada

Vi sono due tipi di strade – Primarie e Secondarie. Sono identiche, eccetto durante i turni quando il tempo è Pioggia o Fango (23.2.3 – 23.3). Un'unità che segue il percorso di una strada può usare il costo di movimento ridotto della strada stessa. Quando una strada o ferrovia attraversa un fiume, si suppone esista un ponte. La velocità di movimento su strada può essere usata quando si muove in e fuori da una ZOC nemica (6.2). Le unità possono combinare il movimento su strada e fuori strada nello stesso movimento (vedere l'Unità D nell'esempio sottostante).

5.3 Movimento Esteso

Le unità possono usare il Movimento Esteso per incrementare la loro MA di 3 MP. Le unità che usano il Movimento Esteso non possono entrare in ZOC nemica (EZOC). Un'unità che inizia il suo movimento in EZOC può usare il Movimento Esteso, fintanto che esce da quella ZOC con il suo primo esagono di movimento. Le unità con la loro MA entro una casella nera non possono usare il Movimento Esteso.

5.4 Movimento Tattico

Il Movimento Tattico non usa MA o MP e consente ad un'unità di muovere di uno o due esagoni. Le unità che usano il Movimento Tattico possono attaccare nella Fase di Combattimento. Le unità che usano il Movimento Tattico devono rispettare tutte le altre regole sul movimento, e nello specifico:

- Devono fermarsi nell'entrare in EZOC (6.2).
- Non possono attraversare o entrare in ZOC Collegate nemiche (7.0).
- Devono iniziare adiacente ad un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte e non ghiacciato per poterlo attraversare.
- Non possono attraversare un lato di esagono proibito.

5.5 Effetti dei Fiumi sul Movimento

(5.5.1) Fiumi Minori: Non vi è un costo extra per attraversare i Fiumi Minori senza ponte con tempo Bello, Coperto o Neve. Se il tempo è Pioggia o Fango, costa a tutte le unità +1 MP per attraversare i lati di esagono di Fiume Minore senza ponte.

(5.5.2) Fiumi Maggiori: Le unità devono iniziare adiacenti ad un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte per poterlo attraversare (*eccezione: Pontoni [5.5.5] e Fiumi ghiacciati [23.4]*). Costa alle unità non Meccanizzate +2 MP per attraversare, ed alle unità Meccanizzate +3. Le unità possono muovere normalmente dopo aver attraversato.

(5.5.3) Il Volga: Trattatelo come Fiume Maggiore con siti di attraversamento limitati. Le unità dell'Asse possono attraversarlo solamente nei siti di Traghetto (5.5.6) che sono stampati sulla mappa. Le unità sovietiche possono attraversarlo in questi siti più il ponte ferroviario a Saratov (esagono 5902), più un qualsiasi altro lato di esagono aggiuntivo (rappresenta l'uso della Flottiglia del Volga). La Flottiglia del Volga agisce come sito di Traghetto. Il lato di esagono della Flottiglia del Volga può cambiare in ogni Fase di Movimento sovietica. Indicate il sito di attraversamento del Volga con il segnalino di Flottiglia del Volga. I Pontoni (5.5.5) non possono essere usati per attraversare il Volga.



Esempi: L'Unità A ha una MA di 3 e spende 3 MP, uno in ciascun esagono. L'Unità B usa il Movimento Esteso per incrementare la sua MA di 3 e spende 6 MP, uno per esagono. I 3 MP aggiuntivi sono indicati in rosso. Le unità non possono entrare in EZOC se usano il Movimento Esteso. L'Unità C è Meccanizzata, pertanto può usare la velocità su Strada di 1/2 MP quando usa strade. Viene indicato il costo per entrare in ciascun esagono. L'Unità D paga 2 MP aggiuntivi per uscire da una EZOC e poi usa il Movimento Esteso per incrementare la sua MA di 3 MP. Nel muovere si avvantaggia della Velocità su Strada (1/2 MP) e muove per un totale di 9 MP. L'Unità E usa il Movimento Tattico per muovere di due esagoni. L'Unità F non può attraversare il lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte in quanto non ha iniziato adiacente ad esso.

[Enemy Unit = Unità nemica]

(5.5.4) Ponti: Vi sono tre tipi di ponti che attraversano i Fiumi Maggiori – Ponti Stradali, Ponti Ferroviari e Pontoni.

(5.5.5) Ciascuno consente alle unità di attraversare un Fiume Maggiore senza dover iniziare adiacente a quel lato di esagono. I ponti Stradali e Ferroviari hanno i seguenti costi in MP:

- PONTI STRADALI: Nessun costo extra. Le unità che usano un Ponte Stradale possono usare il costo di movimento su strada.
- PONTI FERROVIARI: Costa +1 MP per le unità non Meccanizzate e +2 MP per le unità Meccanizzate.

Quando sono presenti sia un Ponte Ferroviario che Stradale, si usa il costo di movimento del Ponte Stradale.

(5.5.5) Pontoni: Non si sono segnalini di Pontone. Si suppone che esista un Pontone in ogni lato di esagono di Fiume Maggiore dove entrambi gli esagoni tangenti il lato di esagono di fiume sono occupati da Unità Combattenti amiche (indipendentemente dal tipo, stato di Rifornimento o Disorganizzazione).

Una delle unità può essere l'unità che sta muovendo, come indicato nell'esempio sottostante. Il Pontone viene costruito nel momento in cui accade questo e smontato nel momento in cui non esiste più la condizione. Questo vale nella Fase di Movimento, durante l'Avanzata Dopo il Combattimento, e durante una Ritirata.

Un Pontone consente ad un'unità di attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte (al costo di +2 non Meccanizzato e +3 Meccanizzato) senza dover iniziare il proprio movimento adiacente al lato di esagono di Fiume Maggiore. Le unità che usano il Movimento Tattico possono anch'esse beneficiare dei Pontoni.



Esempi di Pontoni: L'Unità A inizia adiacente al Fiume Maggiore, pertanto può attraversare senza Pontone. Una volta che A ha attraversato, l'unità B usa il Movimento Tattico per attraversare – la posizione dell'unità A sull'altro lato del fiume crea la condizione necessaria per un

Pontone. L'unità C muove di un esagono indietro per costruire un Pontone per la divisione Panzer in arrivo. La divisione Panzer (Unità D) usa 6 MP per raggiungere il fiume ed attraversare. Il costo per entrare in ciascun esagono viene indicato nei cerchi.

(5.5.6) Traghettoni: Trattateli come Pontoni permanenti. [Enemy Unit = Unità nemica]

(5.5.7) Il traghetto di Vladimirovka: Questo si trova sul Volga in 6424-6523. Trattatelo come una ferrovia che collega 6523 a 6424. Una Unità Combattente sovietica o Punto Rifornimento per turno possono usare quel Traghetto entro il proprio Movimento Ferroviario – il normale Movimento non è consentito attraverso di esso.

5.6 Movimento Ferroviario



(5.6.1) In Generale: Il Movimento Ferroviario si ha durante la Fase di Movimento. Le unità che usano il Movimento Ferroviario possono muovere di una distanza illimitata lungo una Ferrovia. Le unità sulla mappa possono fare movimento ferroviario in un'Area di Entrata amica ma non possono uscire da suddetta Area di Entrata sino al turno successivo. Ponete un segnalino di Treno sulle unità che usano il Movimento Ferroviario.

(5.6.2) Limite 4/1: Il Giocatore in Fase può muovere sino a quattro Unità Combattenti e/o Non Combattenti per turno con Movimento Ferroviario. Una sola delle quattro può partire da un esagono di ferrovia sulla mappa, il resto deve iniziare la Fase di Movimento in un'Area di Entrata amica. I Comandanti non contano per il Limite del Movimento Ferroviario – si spostano per ferrovia gratuitamente (28.1.5).

(5.6.3) Restrizioni

- Le unità che usano il Movimento Ferroviario devono iniziare e terminare il loro movimento su un esagono di ferrovia (o in un'Area di Entrata), seguire un percorso di esagoni di ferrovia collegati (e riparati per l'Asse), e non possono iniziare in o entrare in una EZOC (le unità amiche non annullano le EZOC negli esagoni che occupano per questo fine).
- Le unità devono essere in Buon Ordine per usare il Movimento Ferroviario.
- Le Unità Combattenti che usano il Movimento Ferroviario non possono terminare il loro Movimento Ferroviario raggruppate con altre Unità Combattenti che stanno usando il Movimento Ferroviario.
- Un'unità che usa il Movimento Ferroviario non può usare alcun altro tipo di Movimento in quel turno.

(5.6.4) Effetti sul Combattimento: Un'unità sotto un segnalino di Treno:

- Non ha ZOC.
- Non può attaccare o dare Spostamento per Artiglieria, ed ha una Forza Difensiva di 1 che non viene mai raddoppiata.
- Non può ottenere né negare uno Spostamento per Corazzati.
- Non può essere usata in una Difesa Determinata.
- Le unità Comandante non possono usare le loro abilità speciali (28.0).

(5.6.5) Scendere dal Treno: Per Scendere dal Treno, rimuovete semplicemente il segnalino Treno – l'unità può muovere normalmente nella seguente Fase di Movimento. Tutte le unità sotto un segnalino Treno devono scendere durante la Fase Iniziale del giocatore. Le unità obbligate a ritirarsi devono Scendere dal Treno. Un'unità può scendere dal treno in qualsiasi esagono di ferrovia – non necessita di essere in una Cittadina o Città.

(5.6.6) La Ferrovia del Mar Caspio: La ferrovia che corre lungo il Mar Caspio è stata inclusa solo per interesse storico – fu costruita per il trasporto di petrolio, non per il movimento delle truppe. Vedere 17.5 per le Ferrovie In Costruzione.

5.7 Movimento Marittimo

(5.7.1) Rotte Marittime: Il giocatore sovietico (solamente) può usare le Rotte Marittime. Un limite di una unità non Meccanizzata in Buon Ordine o Punto Rifornimento per turno può usare le Rotte Marittime in ciascun mare (una nel Mare di Azov ed una nel Mar Nero). Il Movimento Marittimo può iniziare e terminare in EZOC. Costa ad un'unità (eccetto le brigate di Fanteria Navale Sovietica) la sua intera MA, e se un'unità è Unità Combattente diviene Disorganizzata quando sbarca. Le unità non possono rimanere in Mare – devono imbarcarsi e sbarcare nella stessa fase di movimento.

Le **Brigate Sovietiche di Fanteria Navale** hanno tre benefici in più quando usa il Movimento Navale – invece di “tutti gli MP”, usano il Movimento Tattico sulle Rotte Marittime, non divengono Disorganizzate quando sbarcano, e possono sbarcare nei porti vuoti controllati dall'Asse. Il Movimento Marittimo costa loro un esagono della loro capacità di due esagoni, quindi l'altro esagono può essere usato prima o dopo che hanno mosso da porto a porto.

(5.7.2) Lo Stretto di Kerch: Solo le unità dell'Asse possono attraversare lo Stretto di Kerch e solo se non vi sono unità sovietiche a Taman. Qualsiasi unità dell'Asse nell'Area di Entrata W, o qualsiasi unità del Piano Blücher (20.7), può attraversare a Taman. Questo costa all'unità tutta la sua MA e l'unità diviene Disorganizzata nello sbarcare. Non più di un'unità per turno può attraversare lo stretto.

(5.7.3) No Ritirata Per Mare: Qualsiasi unità obbligata a ritirarsi per mare attraverso un Porto, esagono costiero, o Rotta Marittima, viene eliminata.

6.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

6.1 Regola Generale

I sei esagoni adiacenti ad un esagono occupato da una o più Unità Combattenti (incluse le unità con Raggruppamento Gratuito) costituiscono la Zona di Controllo (ZOC) di queste unità. Le ZOC si estendono attraverso tutti i lati di esagono eccetto il Fiume Volga, lati di esagoni Inaccessibili (2.2.3), ed Aree di Entrata. Le Unità Non Combattenti, le unità sotto segnalini di Treno, e tutti i segnalini di aiuto al gioco non hanno ZOC.



6.2 ZOC e Movimento

Tutte le unità devono fermarsi quando entrano in una Zona di Controllo nemica (EZOC). Non costa alcun Punto Movimento aggiuntivo (+0 MP) entrare in EZOC; costa due Punti Movimento aggiuntivi (+2 MP) uscire da EZOC. Un'unità che inizia il suo movimento in EZOC può muovere direttamente in un'altra EZOC e fermarsi, fintanto che non attraversa o entra in una ZOC Collegata nemica (7.0).

6.3 Altri Effetti delle ZOC

- EZOC e Ritirate: vedere 12.2 – 12.4.
- EZOC e Avanzata Dopo il Combattimento: vedere 14.4.
- EZOC e Linee di Rifornimento: vedere 16.3.
- EZOC e Riparazione delle Ferrovie: vedere 17.2-17.3.

7.0 ZOC COLLEGATE

7.1 Come formare una ZOC Collegata

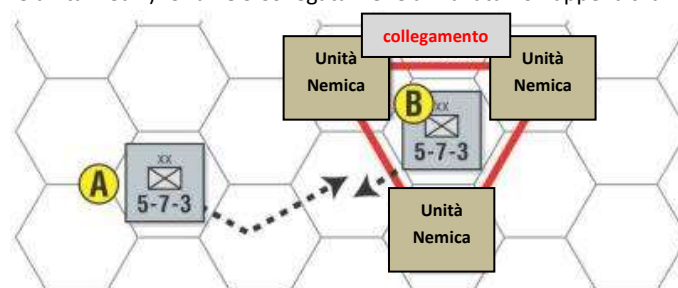
Qualsiasi Unità Combattente in Buon Ordine può formare una ZOC Collegata. Ci vogliono due Unità con Raggruppamento Gratuito (4.2) in Buon Ordine che sono raggruppate assieme per formare una ZOC Collegata. Quando due tali unità (o gruppi) sono a due esagoni di distanza (con un esagono vuoto tra di esse), creano un collegamento tra di esse dove nessuna unità nemica può entrare o attraversare. Per la conformazione degli esagoni vi sono due tipi di ZOC Collegate – con Collegamento di Esagono e con Collegamento di Lato di Esagono (vedere l'illustrazione sotto).

7.2 Effetti delle ZOC Collegate

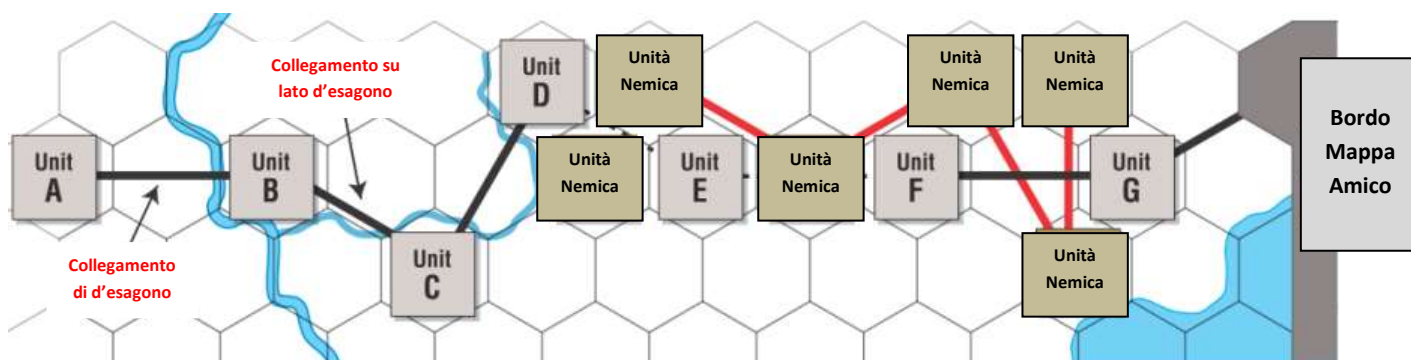
- Le unità non possono entrare in ZOC Collegate nemiche né attraversare una ZOC Collegata in Lato d'Esagono nel corso della Fase di Movimento.
- Le unità obbligate a Ritirarsi in una ZOC Collegata o attraverso una ZOC Collegata in Lato d'Esagono nemica sono eliminate.
- Il rifornimento non può mai essere tracciato in una ZOC Collegata nemica né attraverso una ZOC Collegata in Lato d'Esagono.

7.3 Annullamento delle ZOC Collegate

Una ZOC Collegata su Lato d'Esagono viene annullata quando unità nemiche si trovano su ciascun lato del lato di esagono in questione (come per le unità D ed E nel diagramma nella pagina successiva). Un Collegamento di Esagono viene annullato quando l'esagono che si frappone contiene un'unità nemica (come per le unità E ed F). Una ZOC Collegata viene annullata non appena si avvera la condizione.



Esempio: L'Unità A muove adiacente all'unità B, pertanto annullando la ZOC Collegata sovietica. L'Unità B può muovere nell'esagono con l'unità A.



Esempi di ZOC Collegate: Le linee nere indicano ZOC Collegate amiche, le linee rosse quelle nemiche. Per la presenza di unità nemiche non vi sono Collegamenti su Lati di Esagono tra le unità D ed E, né un Collegamento di Esagono tra le unità E ed F. La ZOC Collegata tra C e D non viene annullata dai due lati di esagono di fiume minore (7.6). Le unità F e G hanno ancora una ZOC Collegata anche se viene intersecata da ZOC Collegate nemiche. L'unità G ha un Collegamento su Lato d'Esagono con il bordo mappa, ma non un Collegamento di Lato d'Esagono con la costa come in alcuni altri giochi del sistema.

7.4 Intersezione con ZOC Collegate

Se entrambi i giocatori hanno ZOC Collegate che si intersecano, allora nessun giocatore può attraversare la ZOC Collegata dell'altro sino a quando non viene annullata (come tra le unità F e G nel diagramma sopra).

7.3 ZOC Collegate col Bordo Mappa

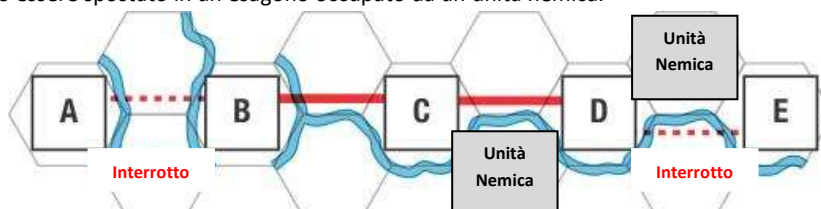
Un'unità può formare una ZOC Collegata su Lato d'Esagono (ma non un Collegamento di Esagono) con un'Area di Entrata amica (22.2). Le ZOC Collegate con un'Area di Entrata Nemica o con un bordo mappa neutrale non sono consentite.

7.6 ZOC Collegate e Terreno

(7.6.1) Una ZOC Collegata non si può estendere:

- attraverso un lato di esagono Intransitabile;
- attraverso un lato di esagono di Fiume Volga;
- attraverso due lati di esagono di Fiume Maggiore non gelati (come in un'ansa di un fiume).

Quando si determina se un Fiume Maggiore interrompe una ZOC Collegata, spostate il Collegamento di Lato di Esagono su un lato o l'altro del Fiume Maggiore, ma non può essere spostato in un esagono occupato da un'unità nemica.



Esempi: A-B è interrotto in quanto il collegamento attraversa due lati di esagono di Fiume Maggiore. B-C attraversa un solo lato di esagono di Fiume Maggiore. C-D non attraversa alcun lato di esagono di fiume. D-E è interrotto in quanto il collegamento deve essere spostato in un esagono che non è occupato da un'unità nemica – questo fa sì che la ZOC collegata attraversi due lati di esagono di Fiume Maggiore.

(7.6.2) **La Costa:** A differenza di altri giochi della serie, le ZOC Collegate non possono essere formate con la Costa. Non possono nemmeno essere collegate ad un lato di esagono Alpino, di Volga o di Lago.

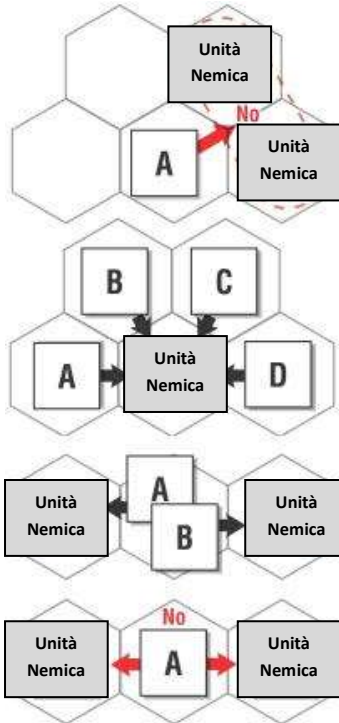
8.0 COMBATTIMENTO

8.1 Concetti Base

Le unità in fase possono attaccare Unità Combattenti nemiche adiacenti nella Fase di Combattimento, l'attacco è volontario; nessuna unità o gruppo è obbligato ad attaccare. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento (**Eccezione:** *Combattimento di Sfondamento* — 15.2.5). Alcune unità in un gruppo possono attaccare mentre altre non lo fanno o possono attaccare esagoni diversi. Tutte le unità difendenti in un esagono devono essere attaccate come una singola Forza Difensiva combinata. L'attaccante può effettuare i suoi attacchi in qualsiasi ordine e non necessita di predesignarli. Un'unità non può attaccare in un esagono o attraversare un lato di esagono che le è proibito entrare o attraversare nella Fase di Movimento.

8.2 Combattimento Multi-esagono

- L'attaccante può attaccare un solo esagono alla volta.
- Un'unità o gruppo difendente può essere attaccato da sino a sei esagoni diversi adiacenti.
- Le unità nello stesso esagono possono attaccare difensori adiacenti in esagoni diversi fintanto che ogni attacco viene risolto separatamente.
- Nessuna unità può dividere la sua Forza di Attacco in più esagoni.



8.3 Procedura di Combattimento

Seguite queste fasi per ciascun combattimento:

FASE 1: confrontate la Forza di Attacco combinata delle unità attaccanti con la Forza di Difesa totale delle unità difendenti coinvolte ed esprimete il confronto con un rapporto numerico (attaccante / difensore). Arrotondate questo rapporto per difetto ad una delle categorie di rapporto sulla Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT)

Esempio: un 7 a 2 diviene un 3-1, un 9 a 4 diviene 2-1, un 6 a 4 diviene 1-1 ed un 5 a 6 un 1-2.

FASE 2: i giocatori determinano se si ha uno spostamento di colonna sulla CRT per i Carri (9.2).

L'attaccante deve poi dichiarare qualsiasi Supporto Aereo (9.3) e/o Spostamento per Artiglieria (9.4).

FASE 3: dopo aver considerato gli spostamenti di colonna, si tira un dado a sei facce, incrociando il risultato sulla colonna appropriata della CRT, e si implementano i risultati. I giocatori rimuovono immediatamente le perdite di forza (10.2), effettuano le Ritirate (12.0) e le Avanzate Dopo il Combattimento (14.0).

8.4 Rapporti di Forza Minimi e Massimi

(8.4.1) Il combattimento ad un rapporto inferiore ad 1-3 non è consentito. Un rapporto superiore a 8-1 o 9-1 viene risolto sulla colonna 7-1. Il combattimento a rapporto di 10-1 o più dà automaticamente un risultato DS.

(8.4.2) Spostamenti di Colonna: Quando si applicano gli spostamenti di colonna oltre la colonna 7-1 supponete che esista una colonna 8-1, 9-1, ecc. Applicate le restrizioni al minimo e massimo dopo aver calcolato l'effetto netto sia degli spostamenti di colonna dell'attaccante che del difensore.

Esempio: Il rapporto di 8-1 con uno spostamento a sinistra per Fortificazioni viene risolto sulla colonna 7-1, non sulla 6-1. Un rapporto di 7-1 con uno spostamento di colonna a destra viene risolto sulla colonna 7-1.

8.5 Fattori Massimo in Attacco e Difesa

(8.5.1) 40 Fattori di Attacco: L'attaccante può usare massimo 40 Punti Forza in un dato combattimento. Tutti i Punti Forza eccedenti questi sono ignorati. Il limite si applica dopo aver dimezzato e raddoppiato (9.1).

Esempio: Sei divisioni Panzer 10-8-6 che attaccano un esagono di città hanno forza 40 – non 60.

(8.5.2) 20 Fattori di Difesa: Il difensore può usare massimo 20 Punti Forza in un dato combattimento. Tutti i Punti Forza eccedenti questi sono ignorati. Il limite si applica dopo aver dimezzato e raddoppiato.

Esempio: Due 4-6-3 che difendono in un esagono di città hanno una forza modificata di 20 – non di 24.

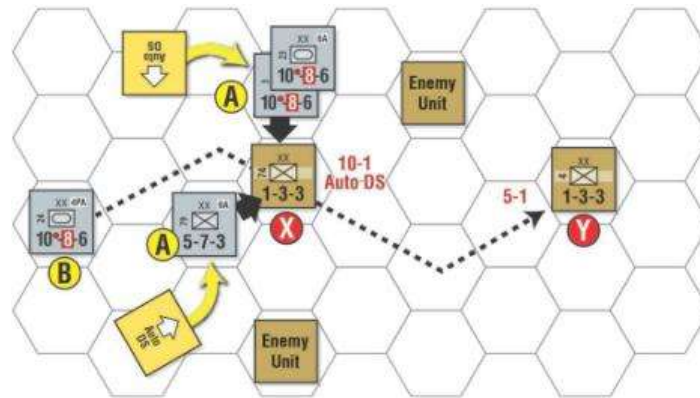
8.6 DS Automatico

(8.6.1) Procedura: Le unità difendenti possono subire un risultato automatico di Difensore Sbaragliato (DS) durante una Fase di Movimento quando il Giocatore in Fase ha unità sufficienti adiacenti all'esagono difendente per assicurarsi un rapporto di forze di 10-1 contro di esso. Gli spostamenti per Carri (9.2) possono essere usati, ma non gli spostamenti per Aerei o Artiglieria (che si assegnano solamente durante la Fase di Combattimento). A quel punto il giocatore in fase può dichiarare un DS Automatico contro l'esagono. Le unità difendenti subiscono immediatamente il risultato DS ed i sopravvissuti si ritirano di 4 esagoni a cura del difensore, rispettando le Linee Guida per la Ritirata (12.1.3). Tutte le unità che hanno reso possibile il 10-1 ricevono segnalini "DS Automatico" – non possono muovere oltre in quella Fase di Movimento né prendere parte al normale combattimento nella successiva Fase di Combattimento.

(8.6.2) Avanzata Dopo il Combattimento: Durante la Fase di Combattimento, le unità che hanno segnalino DA Automatico possono, dopo che sono stati risolti tutti i combattimenti, Tentativi di Disingaggio, ed attivazione delle Riserve, effettuare la loro Avanzata Dopo il Combattimento a piena velocità di Avanzata (14.2), a quel punto i segnalini sono rimossi. Come nel normale combattimento, un solo gruppo in ciascun attacco con DA Automatico può effettuare il Combattimento di Sfondamento (15.0).

Importante: I segnalini DS Automatico sono posti nella Fase di Movimento, mai nella Fase di Combattimento.

Esempio (illustrazione sotto): Le unità tedesche con indicazione "A" muovono adiacenti all'unità sovietica "X". Il rapporto di forze è $25 a 3 = 8-1$, con due spostamenti di colonna sulla CRT per lo Spostamento per Carri (9.2.1) e per lo Spostamento per Carri Elite arrivando a 10-1. A questo punto l'unità sovietica viene immediatamente eliminata dal risultato DS e le tre unità tedesche ricevono segnalini Auto DS. Il loro movimento è terminato e non possono avanzare sino alla Fase di Combattimento, l'unità tedesca B ora muove attraverso il varco creato dal Auto DS per attaccare l'unità Y con rapporto 5-1 (10-3 con due spostamenti a destra).



9.0 MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

9.1 Dimezzare e Raddoppiare

Un'unità può essere dimezzata più di una volta, ma raddoppiata mai più di una volta.

Quando dimezzate, dimezzate sempre per singola unità (non gruppo) ed arrotondate qualsiasi frazione per eccesso al numero intero successivo maggiore. Se un'unità viene sia dimezzata che raddoppiata (es. un'unità Disorganizzata che difende in Città), dimezzate prima. Le unità dimezzano per le seguenti motivazioni:

- Attaccare attraverso un Fiume Maggiore (9.5.2).
- Attaccare quando sono Fuori Rifornimento (16.4).
- Le unità Disorganizzate dimezzano la loro Forza di Difesa (13.2).

Esempio 1: Due unità con Forza di Attacco 5 hanno una forza combinata di 6 dopo aver dimezzato ($3+3 = 6$).

Esempio 2: Un difensore in un esagono di Città che difende dietro un fiume raddoppia solamente – non triplica né quadruplica.

Esempio 3: Un'unità di forza 9 che è Fuori Rifornimento ed attacca attraverso un Fiume Maggiore ha una forza di attacco modificata di 3 ($9/2 = 5$, $5/2 = 3$).

9.2 Spostamenti per Carri



(9.2.1) Lo Spostamento per Carri: Terreno permettendo (9.2.3), l'attaccante ed il difensore ottengono uno spostamento favorevole di una colonna sulla CRT se hanno una o più Unità Carri (2.3.3) con un pallino nero che partecipa al combattimento. L'attaccante ottiene uno spostamento a destra ed il difensore uno a sinistra. Se entrambe le parti hanno una tale unità gli spostamenti si annullano. Il numero di unità Carri non ha rilevanza – ogni parte ottiene massimo uno spostamento per combattimento per il pallino nero.



(9.2.2) Lo Spostamento per Carri Elite (pallino rosso): Terreno permettendo (9.2.3), il giocatore dell'Asse ottiene lo Spostamento per Carri base (9.2.1) più uno spostamento aggiuntivo se almeno una unità che partecipa all'attacco o difesa ha un pallino rosso accanto alla sua Forza di Attacco. A differenza dello Spostamento per Carri base, questo spostamento non viene annullato dalle Unità Carri sovietiche.

Esempi: Una divisione Panzer 10-8-6 attacca una divisione di fanteria sovietica 3-5-3. Il rapporto di forze è 10 a 5 con due spostamenti a destra = 4-1. Una divisione Panzer 10-8-6 attacca un Corpo Corazzato 7-5-5, il rapporto di forze è 10 a 5 con uno spostamento a destra = 3-1.

(9.2.3) Dove sono Proibiti gli Spostamenti per Carri: Gli Spostamenti per Carri (e Elite) non possono essere ottenuti dall'attaccante o difensore se il difensore si trova in un esagono di Bosco, Bosco Sconnesso, Palude, Montagna, Città (entrambi i tipi), o qualsiasi esagono che contiene una Fortificazione completata (9.7). Le unità Carri che attaccano attraverso un lato di esagono di fiume (Maggiore o Minore) o fuori da un esagono di Palude non possono essere usate per ottenere Spostamenti per Carri, ma la loro presenza è sufficiente per impedire al difensore di ottenere lo Spostamento per Carri.

Esempio: Se un'Unità Carri attacca un'Unità Carri nemica attraverso un lato di esagono di fiume, nessun giocatore ottiene lo Spostamento per Carri.



(9.2.4) Anticarro (pallino bianco): Le unità con un pallino bianco accanto alla loro Forza di Attacco sono unità anticarro. Non possono ottenere lo Spostamento per Carri ma annullano lo Spostamento per Carri quando difendono contro Unità Carri nemiche. Le unità Anticarro non hanno effetto sullo Spostamento per Carri di Elite, e quando attaccano non annullano lo Spostamento per Carri avversario.



9.3 Supporto Aereo

(9.3.1) Disponibilità: Solo il giocatore dell'Asse ha Unità Aeree. Il numero di Unità Aeree disponibili ricevute ogni turno è determinato dalle Condizioni Meteo. In ogni Fase Iniziale dell'Asse tutte le Unità Aeree disponibili tornano nella loro Casella e sono

girate sul lato Pronto. Le Unità Aeree indisponibili sono messe da parte.

(9.3.2) Uso: Le Unità Aeree danno uno spostamento sulla CRT in combattimento ed un DRM +1 ad una Difesa Determinata. Queste sono le uniche missioni aeree.

(9.3.3) Supporto Offensivo: Aggiungere una Unità Aerea ad un combattimento nella Fase di Combattimento dell'Asse dà al giocatore dell'Asse uno spostamento favorevole di colonna sulla destra sulla CRT. Porre l'Unità Aerea sull'unità difendente. Non si può impiegare più di un'Unità Aerea per ciascun combattimento.

(9.3.4) Supporto Difensivo: Aggiungere una Unità Aerea ad un combattimento nella Fase di Combattimento sovietica dà al giocatore dell'Asse uno spostamento favorevole di colonna sulla sinistra sulla CRT. Non si può impiegare più di un'Unità Aerea per ciascun combattimento. In alternativa, il giocatore dell'Asse la può usare in una Difesa Determinata per dare un DRM +1 al tiro di dado per la Difesa Determinata (11.3). Porre l'unità Aerea sull'unità di terra difendente.

(9.3.5) Raggio: Le Unità Aeree possono essere poste solamente entro 15 esagoni da un esagono di Città amico controllato, Cittadina o Punto di Riferimento che si trova su un Esagono di Ferrovia Collegato (17.4).

(9.3.6) Lato usato: Dopo che l'Unità Aerea romena è stata usata per Supporto Offensivo o Difensivo giratela sul lato "Usato". Le Unità Aeree tedesche sono girate sul lato usato solamente quando sono usate per il Supporto Difensivo. Un'Unità Aerea girata non può più essere usata in quel Turno di Giocatore e viene posta nella sua casella sul suo lato Usato.

(9.3.7) Superiorità Aerea germanica: Per la Superiorità Aerea germanica, le Unità Aeree germaniche poste nella Fase di Combattimento dell'Asse rimangono con le unità cui hanno dato supporto e danno i seguenti benefici:

- SUPPORTO ALLO SFONDAMENTO:** Dopo essere stata usata per il normale Combattimento, può essere posta su uno dei gruppi che hanno partecipato al combattimento ed avanzare con quel gruppo. Se il gruppo è un Gruppo di Sfondamento (15.2.2), può dare uno spostamento a tutti i Combattimenti di Sfondamento che il gruppo effettua durante la sua Avanzata Dopo il Combattimento.
- DIFESA AEREA:** Dopo aver completato l'Avanzata Dopo il Combattimento rimane col gruppo che ha accompagnato (se nessuna unità ha avanzato, allora ponetela qualsiasi unità che ha partecipato all'attacco). Durante la Fase di Combattimento sovietica può essere usata per il Supporto Difensivo (9.3.4) entro un esagono dalla sua locazione. Una volta usata per il Supporto Difensivo (spostamento o DRM +1), viene girata dalla parte Usata e torna nella sua Casella. Torna nella Casella anche se il gruppo con cui si trova viene eliminato o si ritira.



(9.3.8) L'Unità Aerea Romena: Può dare uno spostamento sulla CRT solamente se la maggioranza (determinata dalla forza difensiva) delle unità attaccanti/difendenti in quel combattimento è romena. Può essere usata per dare un DRM +1 sulla Tabella della Difesa Determinata solamente se l'Unità di testa è romena. Viene rimossa dal gioco quando inizia l'Offensiva Invernale (33.2.1).

(9.3.9) Gli Alleati Sbarcano in Nord Africa: Durante la Fase Iniziale tedesca del Turno 27, rimuovete una Unità Aerea tedesca dal gioco – viene spostata nel Mediterraneo. Nei turni di Bel Tempo il giocatore dell'Asse riceve da ora una singola Unità Aerea tedesca e nei turni di Neve e Coperto nessuna.

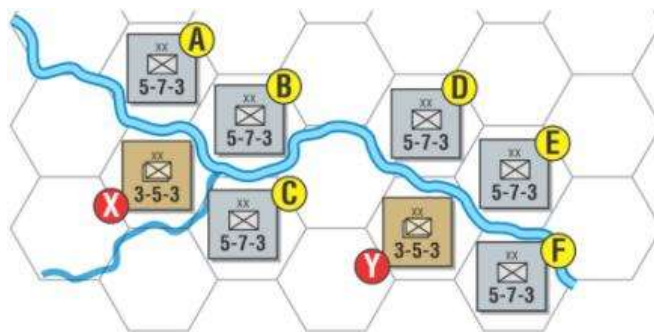
9.4 Spostamenti per l'Artiglieria

Le ASU possono dare uno spostamento favorevole di una colonna a destra sulla CRT. Se si usa uno Sbarramento Massiccio (18.5), allora si ottengono due spostamenti di colonna. Vedere 18.2 per i dettagli.

9.5 Effetti sul Combattimento dei Fiumi e Paludi

(9.5.1) Difensore Raddoppiato: Il difensore raddoppia se tutte le unità attaccanti stanno attaccando attraverso un lato di esagono di fiume (Maggiore o Minore), fuori da un esagono di Palude, o qualsiasi combinazione delle due. Se una sola unità attaccante non sta attaccando attraverso uno di questi lati di esagono (o fuori da un esagono di Palude), il difensore non raddoppia.

(9.5.2) Fiumi Maggiori: Tutte le unità dimezzano se attaccano attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore. Questo effetto sul combattimento è cumulativo con 9.5.1.

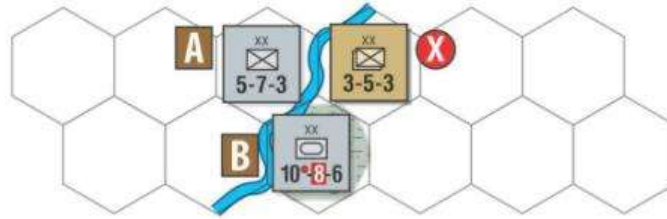


Esempi: Le unità A, B e C attaccano l'unità X. Le unità A e B dimezzano per attaccare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore, mentre l'unità C attacca a piena forza. L'unità X raddoppia perché tutte le unità attaccanti attaccano attraverso lati di esagono di fiume. Il rapporto di forze è 11 a 10 = 1-1. Poi, le unità D, E ed F attaccano l'unità Y. Le unità D ed E sono dimezzate per attaccare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore. L'unità Y NON raddoppia in quanto l'unità F non sta attaccando attraverso un lato di esagono di fiume. Il rapporto di forze è 11 a 5 = 2-1.

(9.5.3) Il Volga: Il combattimento attraverso il Volga è consentito solo dai Traghettoni (inclusa la Flottiglia del Volta [5.5.3], ma non il Traghetto Vladimirovka [5.5.7]) o il ponte ferroviario a Saratov. Trattate il combattimento (e l'Avanzata Dopo il Combattimento) come per un Fiume Maggiore.

(9.5.4) Esagoni di Palude

I difensori raddoppiano in un esagono di Palude e raddoppiano anche se tutte le unità attaccanti attaccano fuori da un esagono di Palude (9.5.1). Le unità Carri non possono ottenere lo Spostamento per Carri in difesa o attacco in/fuori da un esagono di Palude (9.2.3).



Esempio: Le due unità tedesche attaccano l'unità sovietica. L'unità A dimezza per attaccare attraverso il Fiume Maggiore, l'unità B non dimezza. L'unità sovietica raddoppia secondo la regola 9.5.1. Nessun Spostamento per Carri (9.2.3). Il rapporto di forze è 13 a 10 = 1-1.

(9.5.5) L'Ansa di Iziun (esagono 1521): Il fiume scorre dentro questo esagono. Trattate il fiume come se fosse lungo i quattro lati di esagono come al solito, ma ignorate il fiume dentro l'esagono.

(9.5.6) Lati di Esagono di Lago: Attaccare attraverso un lato di esagono di Lago è proibito sino a quando il lago non gela. I laghi nella Steppa Kalmyk gelano nel Turno 28 (23.4).



9.6 Terreno Montano, Alpino e Cittadino

(9.6.1) Esagoni di Montagna: Tutte le unità di tipo Fanteria raddoppiano la loro Forza di Difesa quando sono in un esagono di Montagna. Le unità di Fanteria da Montagna dell'Asse raddoppiano la loro Forza di Attacco quando attaccano in un esagono di Montagna (20.2).

(9.6.2) Lati di Esagono Alpini: Solo le unità da Montagna possono muovere ed attaccare attraverso lati di esagono Alpini non di strada, e la loro forza di attacco non raddoppia. Un Esagono totalmente Alpino è trattato come esagono di Montagna circondato da lati di esagono Alpini.

(9.6.3) Esagoni di Città: Tutte le unità di Tipo Fanteria raddoppiano la loro Forza di Difesa quando sono in un esagono di Città.

9.7 Fortificazioni



(9.7.1) Effetti sul Combattimento: Le Fortificazioni danno al difensore uno spostamento di colonna a sinistra sulla CRT ed impediscono alle due parti di ottenere qualsiasi Spostamento per Carri. I benefici delle Fortificazioni sono cumulativi con i benefici del terreno Fiume e Sconnesso – il Difensore può ricevere sia uno spostamento per la fortificazione che essere raddoppiato se dietro fiume. Una fortificazione in un esagono Sconnesso darebbe due spostamenti a sinistra.

(9.7.2) Costruire le Fortificazioni: Costa 1 Punto Risorsa (18.1) costruire una Fortificazione. La costruzione è un procedimento in due fasi – inizia nella Fase Iniziale del Giocatore in Fase (porre la pedina sul retro "In Costruzione") e viene completata nella Fase Iniziale amica successiva (girare la pedina sul lato frontale). Le Fortificazioni devono essere poste in un esagono che è correntemente in rifornimento e non controllato dal nemico (16.3.4). Non è necessaria la presenza di un'Unità Combattente amica nell'esagono di costruzione a meno che la Fortificazione non sia costruita in EZOC. Il rifornimento non è necessario nel turno successivo quando la Fortificazione viene girata.

Importante: Nessun attacco è consentito fuori da un esagono dove una Fortificazione è in costruzione.

(9.7.3) Restrizioni alla Costruzione: Non è consentita più di una Fortificazione in un esagono. Le Fortificazioni non possono essere costruite in:

- Esagoni di Città, Montagna, Palude o Bosco Sconnesso.
- In una EZOC a meno che non sia presente una Unità Combattente amica.
- Ogni parte è limitata nel numero di Fortificazioni che può avere in gioco in un dato momento dal numero di pedine fornite nel gioco (tedesco = 12, sovietico = 24). Le Fortificazioni che sono rimosse possono essere ricostruite.

(9.7.4) Fortificazioni Vuote: Una pedina di Fortificazione in sé non ha effetto sulle unità nemiche e non ostacola il movimento nemico in alcun modo. Le Fortificazioni vuote non hanno effetto sul tracciamento della LOS. Le Fortificazioni vuote non possono essere attaccate e non possono ritirarsi.

(9.7.5) Rimozione delle Pedine di Fortificazione: Le pedine di Fortificazione amiche possono essere rimosse in qualsiasi momento durante il turno del possessore. Devono essere rimosse se qualsiasi unità nemica entra nel suo esagono.

(9.7.6) Esagoni con Fortificazione Stampata: Gran parte degli esagoni di prima linea sovietici e degli esagoni a nord di Rostov contengono Fortificazioni stampate. Queste sono trattate come una pedina di Fortificazione in ogni aspetto tranne che non possono mai essere rimosse. Le unità dell'Asse non ricevono mai i benefici da queste Fortificazioni stampate.

(9.7.7) Disattivazione delle Fortificazioni Stampate: Queste Fortificazioni divengono inattive in tre fasi. Determinate la disattivazione al termine di un turno di Giocatore sovietico. Gli esagoni di fortificazione divengono inattivi in gruppo – non individualmente. Una volta disattivati sono ignorati per il resto della partita.

- Tutti gli esagoni di Fortificazione della prima linea a nord di Kharkov divengono inattivi se non vi è alcuna unità sovietica in alcuno di questo esagoni.
- Tutti gli esagoni di Fortificazione della prima linea a sud di Kharkov, eccetto i quattro esagoni attorno a Rostov, divengono inattivi se non vi sono unità sovietiche in alcuno di questi esagoni.
- Gli esagoni di Fortificazione di Rostov divengono inattivi una volta che non hanno unità sovietiche e Rostov viene controllata dall'Asse.



9.8 Unità tra Parentesi

La forza di difesa di queste unità viene usata solo se sono l'unica unità presente nell'esagono. Se vi sono più di tali unità, se ne usa una soltanto. Quando sono raggruppate con altre unità, non si può scegliere questa unità per una perdita di forza sino a quando tutte le altre unità difendenti non sono eliminate.

9.9 Altri Modificatori al Combattimento

- Terreno Sconnesso e Bosco Sconnesso: 1 spostamento a sinistra.
- Segnalino di Treno: la Forza di Difesa viene ridotta di 1 (5.6.4).
- Difensore Disorganizzato: Forza di Difesa dimezzata (13.2).
- Difensore in Piena Ritirata: Forza di Difesa = 0 (13.3).
- Attaccante Fuori Rifornimento: Forza di Attacco dimezzata (16.4).
- Unità dell'Asse durante i turni invernali su o a nord della riga di esagoni xx43: -1 alla Forza di Attacco e Difesa. L'inverno non può ridurre la Forza di Attacco a < 1 e la Forza di Difesa a < 2 (23.4).

10.0 RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

10.1 Spiegazione dei Risultati del Combattimento

Le parole "attaccante" e "difensore" fanno riferimento solamente alle unità che partecipano al combattimento in questione – non alla situazione strategica.

DS = DIFENSORE SBARAGLIATO: Il difensore perde un livello di forza – l'unità viene scelta dall'attaccante. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 4 esagoni e ricevono indicazione di Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata (11.0).

DR4 = I difensori devono Ritirarsi di 4 esagoni e ricevono indicazione di Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata (11.0).

D1 = Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 3 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

A1/D1 = Entrambe le parti perdono un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

DR2 = I difensori devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

A1/DR2 = L'attaccante perde un livello di forza. I difensori devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

DRX = Entrambe le parti perdono un livello di forza – l'unità viene scelta dall'avversario. I difensori devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

EX = Scambio: Entrambe le parti perdono un livello di forza – l'unità viene scelta dall'avversario. Nessuna Ritirata per il difensore. Se il difensore aveva un solo livello di forza coinvolto, allora l'attaccante può entrare nell'esagono ora vuoto e fermarsi – una Avanzata Limitata (14.2.3).

A1 = L'attaccante perde un livello di forza. Nessuna Ritirata o Avanzata.

Adv 2, Adv 3, Adv 4 = Se il difensore si ritira, l'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento del numero di esagoni indicati. Vedere 14.2.2 per le Avanzate Massime Dopo il Combattimento.

10.2 Scelta delle Perdite

(10.2.1) Le perdite devono essere prese dalle unità partecipanti – un'unità che non ha contribuito con fattori di Attacco o Difesa non può essere scelta sino a quando tutte le altre unità partecipanti non sono state eliminate. Può essere scelta qualsiasi unità partecipante, non necessariamente quella che ha dato uno spostamento di colonna.

Esempio: Le unità Non-Combattenti, quelle in sovrappollamento, e le unità che si sono ritirate nell'esagono da un combattimento precedente non contribuiscono alcunché alla difesa dell'esagono e non possono essere scelte.

(10.2.2) Chi Sceglie: Il possessore sceglie l'unità che subirà la perdita a meno che il risultato non sia DS, EX, o DRX. Quando si hanno questi risultati, è l'avversario a scegliere chi subisce la perdita.

(10.2.3) Scegliere la Perdita dell'Avversario: Quando si sceglie la perdita dell'avversario, potete scegliere qualsiasi Unità Combattente partecipante eccetto le unità tra parentesi (9.8) ed alcune unità Alleate dell'Asse (20.5.2); queste unità possono essere scelte solo se non rimane alcuna altra Unità Combattente nell'esagono. Le unità Non-Combattenti ed i segnalini non possono mai essere scelti.

10.3 Indicazione delle Perdite

Girare la pedina dell'unità indica che essa ha subito una perdita di forza. Se ha un solo livello di forza, o se ne ha due ma è già girata, l'unità viene eliminata. Un'unità di 3 livelli di forza ridotta che subisce una perdita può formare un Residuo (10.4) o essere posta nella Casella Eliminate (10.4.2)



10.4 Residui (REM) e Tabella dei Residui

(10.4.1) Quando un'unità di 3 livelli di forza subisce una seconda perdita, può essere sostituita con un Residuo del tipo di unità appropriato. Ponete la divisione o corpo nella Tabella dei Residui stampata sulla mappa e ponete il Residuo sulla mappa dove si trovava l'unità.

(10.4.2) Saltare il Residuo: I giocatori possono scegliere di non usare il Residuo e di porre l'unità di 3 livelli di forza direttamente nella Casella Eliminati. In questo caso, un rimpiazzo riporterà l'unità in gioco sul suo lato ridotto (il suo secondo livello di forza). Questa opzione è obbligatoria se non vi è un Residuo disponibile nella Tabella.

(10.4.3) Eliminazione Permanente: Se viene eliminato un Residuo, allora l'unità che rappresentava viene rimossa permanentemente dal gioco ed il Residuo viene posto nella tabella e può essere riutilizzato per un'altra unità. Le unità rimosse permanentemente dal gioco non possono essere ricostruite con rimpiazzi – rimettete l'unità nella scatola e non nella Casella Eliminati.

11.0 DIFESA DETERMINATA

11.1 In Generale

(11.1.1) Scopo: Il difensore può tentare di annullare la parte Ritirata di un risultato A1/DR2, DR2, A1/D1, DRX, e D1 sulla CRT usando la Tabella della Difesa Determinata, sempre che sia sopravvissuto al combattimento almeno un livello di forza e la CRT lo consenta (11.2.2). Un risultato di successo sulla Tabella della Difesa Determinata annulla la Ritirata, la Disorganizzazione e la correlata Avanzata Dopo il Combattimento.


(11.1.2) Non un Passo Indietro!: Sino al Turno 8, le uniche unità sovietiche che possono usare la Tabella della Difesa Determinata sono le unità NKVD, le unità che si qualificano per una Difesa Disperata (11.5), e le unità che sono state raddoppiate nella Forza di Difesa o che hanno ricevuto uno spostamento favorevole sulla CRT nel corrente combattimento. Dopo il turno 8 la restrizione cessa.


Nota: Questo riflette l'Ordine 227 di Stalin emanato il 28 luglio 1942 (Turno 8), che includeva la famosa frase "Non un passo indietro!".

11.2 La Tabella della Difesa Determinata

(11.2.1) Procedura: Le perdite di forza dalla CRT sono implementate prima di risolvere la Difesa Determinata. Se vi sono due o più unità sopravvissute nel gruppo difendente, il difensore ne sceglie una come Unità di Testa (11.2.3). Se vi è una sola unità disponibile, allora quell'unità deve essere l'Unità di Testa. Il terreno dell'esagono del difensore determina la colonna da usare sulla tabella. Usate la colonna più a destra per le unità in esagoni di Città, usate la colonna "Aperto/Deserto" per le unità in esagoni di terreno Aperto o Deserto senza Cittadine o Fortificazioni, ed usate la colonna "Altro" per tutti gli altri esagoni (incluse le Fortificazioni). Tirate un dado a 6 facce ed implementate il risultato.

(11.2.2) Significato dei Colori sulla CRT: Il colore di fondo del risultato della CRT ha il seguente significato:

 = la Difesa Determinata non è consentita

 = la Difesa Determinata subisce un DRM -1 ed è consentita solo se il difensore è in un esagono VP o se il difensore si qualifica per una Difesa Disperata (rischia l'eliminazione se si ritira [11.5]).

(11.2.3) Unità di Testa: L'Unità di Testa determina qualsiasi DRM possibile e sarà l'unità che subisce la eventuale perdita. Qualsiasi Unità Combattente in Buon Ordine può essere l'Unità di Testa, eccetto le unità su treno ed ASU.

(11.2.4) Modificatori al Tiro di Dado:

+1 l'Unità di Testa è di Elite (2.3.2)*

-1 l'Unità di Testa è di Bassa Qualità (2.3.2)

+1 Supporto Difensivo (11.3)

-1 il risultato sulla CRT è in giallo

* Tutte le unità tedesche che difendono in esagoni di Fortificazione o Città (entrambi i tipi) sono considerate di Elite indipendentemente dalla loro TQ.

11.3 Supporto Difensivo

Il difensore può usare una Unità Aerea o una ASU entro il raggio per modificare il tiro di dado di +1. Il difensore deve dichiararlo prima che si tiri il dado. Possono essere usate solo le Unità Aeree ed ASU sul loro lato Pronto, e non più di una può essere usata in ciascuna Difesa Determinata – il massimo modificatore per il Supporto Difensivo è +1. Una volta usata, l'Unità Aerea o ASU viene girata sul lato USATO.

11.4 Spiegazione dei Risultati

(11.4.1) Elenco dei Risultati

S = Successo: La Ritirata viene annullata

P = Successo Parziale (11.6)

F = Fallito: la Difesa Determinata fallisce (11.4.3)

#/# = Perdite di forza, Attaccante/Difensore

* = il difensore sceglie la perdita dell'attaccante

(11.4.2) Difensori di un solo Livello di Forza: Se il difensore aveva un solo livello di forza, e quel livello è stato perso in una Difesa Determinata che ha avuto successo, l'attaccante riceve una Avanzata Limitata (14.2.3).

Addendum: *Se vi sono ancora unità amiche nell'esagono (ASU, Unità Disorganizzate, unità che si sono ritirate, ecc.) dopo che l'ultima unità che potrebbe qualificarsi come Unità di Testa è stata persa in una Difesa Determinata che ha avuto successo, allora l'esagono tiene, e l'attaccante non Avanza Dopo il Combattimento.*

(11.4.3) Difesa Determinata Fallita: Se la Difesa Determinata fallisce con "F", allora l'unità o gruppo si deve ritirare a meno che non sia una Difesa Disperata (11.5).

11.5 Difesa Disperata

(11.5.1) Scopo: Le unità in Difesa Disperata possono ritirare più volte sino a che la ritirata non viene annullata o tutte le unità difendenti non sono eliminate. Una Difesa Disperata si ha quando il gruppo difendente:

- sarà eliminata per la ritirata, oppure:
- occupa un esagono di porto e la perdita di quel porto farà sì che le unità difendenti divengano OOS al termine della loro ritirata.

(11.5.2) Procedura: Dichiarate che le unità difendenti sono in Difesa Disperata ed effettuate la Difesa Disperata nel solito modo. Comunque, se il risultato è Fallimento (F -/- o F -/1), ignoratela, assegnate una perdita all'Unità di testa e ritentate. In ciascun tentativo, si applicano i Modificatori al Tiro di Dado (11.2.4). Si può scegliere una nuova Unità di testa dopo ciascun tentativo.

CHIARIMENTO: Il DRM +1 Aereo/ASU va bene per ogni tiro di dado per la Difesa Disperata.

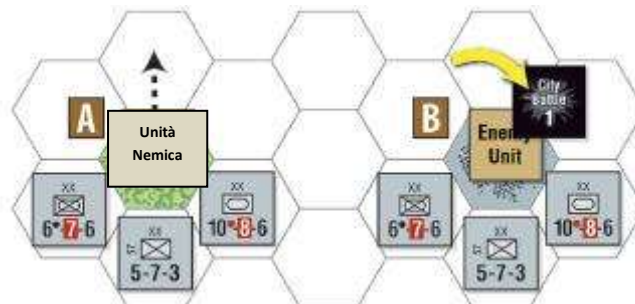
Esempio: Una divisione di elite ed una regolare difendono in un esagono di Bosco senza percorso di Ritirata ed il risultato sulla CRT è D1. Il difensore rimuove un livello di forza dalla sua divisione regolare e dichiara una Difesa Disperata scegliendo la sua divisione di elite come sua Unità di testa. Usando la colonna "Altro" sulla tabella tira un 2, modificato a 3 per l'unità di elite, un risultato "F -/-" quindi fallisce. Riduce la sua divisione di elite di un livello di forza e ritira. Tira un 4 (+1) = 5 = un risultato "S -/1" — la Ritirata viene annullata al costo di un altro livello di forza dall'Unità di testa. Il difensore ha perso un totale di tre livelli di forza.

11.6 Successo Parziale

Gli effetti di un Successo Parziale dipendono dal terreno.

(11.6.1) Ritardo: Se l'esagono difendente non è un esagono di Città, allora un Successo Parziale è considerato Ritardo – la ritirata ed avanzata indicate nel risultato della CRT sono ignorate, invece il difensore si deve ritirare di uno o due esagoni e l'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento di un esagono (in qualsiasi direzione). Il difensore è ancora Disorganizzato in una ritirata di un esagono. Il Combattimento di Sfondamento non è possibile. Se il difensore ha perso il suo ultimo livello di forza in un Ritardo, l'attaccante può Avanzare ancora di un esagono. Se il difensore è in una Difesa Disperata ed ottiene un Ritardo, trattatelo come un risultato Fallito – rimuovete un livello di forza e ritirate. Se si ottiene un altro Ritardo nella stessa Situazione Disperata, allora trattate la seconda come un risultato S -/1.

(11.6.2) Battaglia in Città: Se il difensore era in un esagono di Città, ponete un segnalino Battaglia in Città lì sul lato "1" ed annullate la ritirata. Se si ha un ancora Successo Parziale ed il segnalino Battaglia in Città è sul lato "1", giratelo sul lato 2 ed annullate la ritirata. Una volta che un esagono di Città Maggiore ha un segnalino "Battaglia in Città 2", trattate tutti i seguenti risultati di Successo Parziale in quell'esagono come Ritardo (11.6.1). Gli esagoni di Città Minore funzionano allo stesso modo eccetto che possono ricevere solo un segnalino Battaglia in Città 1. Questi segnalini sono rimossi se il difensore lascia vuoto l'esagono di Città, o se l'attaccante originario non è più adiacente all'esagono di Città. Un segnalino Battaglia in Città non ha altri effetti sul combattimento o movimento. Vi è una Regola Avanzata che consente ad entrambe le parti di occupare un Esagono di Battaglia in Città, vedere Esagoni di Città Contesi (29.0).



Esempio: Nell'esagono A un risultato Parziale causa al difensore di ritirarsi di uno o due esagoni; le unità dell'Asse potrebbero avanzare di un esagono in qualsiasi direzione. Nell'esagono B un risultato Parziale aggiungerebbe solo un segnalino di Battaglia in Città.

12.0 RITIRATE

12.1 Procedura di Ritirata

(12.1.1) Lunghezza della Ritirata: Quando devono ritirarsi per il risultato sulla CRT o per una Auto DS, le unità difendenti devono abbandonare l'esagono e ritirarsi del numero appropriato di esagoni, a cura del possessore:

- 4 esagoni con un risultato DS o DR4
- 3 esagoni con un risultato D1
- 2 esagoni con un risultato A1/DR, DR2, A1/D1, e DRX

(12.1.2) Gruppi: Un gruppo di unità in ritirata può dividersi e ritirarsi in esagoni diversi. Le unità si possono ritirare attraverso unità amiche senza disturbare le unità non in ritirata.

(12.1.3) Linee Guida per la Direzione di Ritirata: Tutte le ritirate devono seguire le sottostanti linee guida. Queste sono elencate in ordine di priorità (#1 prima di #2, ecc.):

1. Ritirarsi in qualsiasi esagono che non causa l'eliminazione (12.2).
2. Se possibile, un'unità deve terminare a 2, 3 o 4 esagoni (determinati dal risultato della ritirata) distanti dall'esagono di battaglia. Se non è possibile. E vi è un esagono amico occupato dove si può ritirare, un gruppo può perdere un livello aggiuntivo per ridurre la sua ritirata di un esagono, o perdere due livelli per ridurre la ritirata di due esagoni, o tre livelli per ridurre la ritirata di tre esagoni. Una ritirata deve sempre essere di almeno un esagono. Questa ritirata più breve è consentita solamente se la ritirata termina in un esagono occupato da unità amiche che non si sono ritirate in quella Fase di Combattimento. Questa procedura è consentita solamente per evitare l'eliminazione dell'unità o gruppo, e non riduce l'avanzata dell'attaccante né annulla la Disorganizzazione.
3. Se possibile, ritiratevi in un esagono che ha una LOS (16.3).

Importante: Le unità non sono obbligate ad evitare le EZOC – solo ad evitare l'eliminazione per EZOC (12.2). Le unità possono anche ritirarsi volontariamente in esagoni dove sono sovraffollate.

(12.1.4) Sovraffollamento: Le unità possono terminare la loro ritirata violando le restrizioni sul raggruppamento. Comunque, tale violazione deve essere rettificata prima del termina della Fase di Movimento successiva del possessore, quando tutte le unità che violano i limiti devono essere eliminate (4.4).

(12.1.5) Ritirate dell'Attaccante: L'attaccante non si ritira mai a meno che non sia per un Disingaggio che ha avuto successo (27.0).

12.2 Eliminazione per una Ritirata

Le unità sono eliminate se si ritirano:

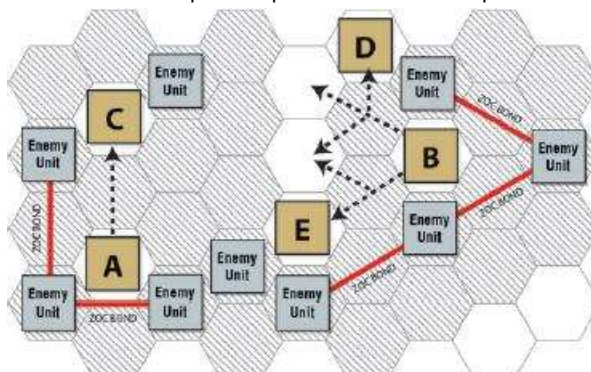
- In un esagono occupato da un'unità nemica.
- Attraverso o in una ZOC Collegata nemica.
- In due esagoni vuoti consecutivi in EZOC.
- In una EZOC che è l'esagono finale della ritirata (un'unità può ritirarsi in uno ed uno solo esagono aggiuntivo se questo le eviterà l'eliminazione). Questo non consente ad un'unità che si è ritirata in due EZOC consecutive di salvarsi.
- Attraverso un lato di esagono senza ponte e non gelato di Fiume Maggiore. Questo vale anche se l'unità ha iniziato adiacente al lato di esagono di fiume. Le unità possono ritirarsi attraverso lati di esagono di Fiume Maggiore con ponte (inclusi i Pontoni [5.5.5]) senza restrizioni. I siti con Traghetto sui Fiumi Maggiori sono trattati come Pontoni permanenti.
- Attraverso un lato di esagono di Fiume Volga (anche se in un sito di Traghetto).
- Fuori dalla mappa, a meno che non sia in una Area di Entrata amica (22.2). Un'unità che si ritira in un'Area di Entrata amica rispetta automaticamente il numero di esagoni richiesti per la ritirata.
- In un esagono o attraverso un lato di esagono dove è proibito loro entrare o attraversare nella Fase di Movimento.

Nota: Le unità amiche che non si sono ritirate nella fase corrente annullano le EZOC nell'esagono che occupano ai fini delle ritirate.

Importante: Le unità che rischiano l'eliminazione se si ritirano possono tirare più di una volta sulla Tabella della Difesa Determinata (11.5).

12.3 L'Eliminazione non Riduce l'Avanzata

Se il difensore viene eliminato, l'attaccante riceve ancora la piena capacità di Avanzata Dopo il Combattimento.



Piena Ritirata e che iniziano il loro movimento in EZOC possono ignorare il costo +2 MP per uscire da quella EZOC (questo è diverso rispetto ai giochi precedenti della serie).

(13.3.2) Penalità della Piena Ritirata: Le unità in Piena Ritirata subiscono tutte le penalità della Disorganizzazione (eccetto quella del movimento) con le seguenti penalità aggiuntive:

- EZOC: Non possono muovere in EZOC a meno che un'unità amica non in Piena Ritirata non occupi anch'essa quell'esagono.
- RITIRATA AUTOMATICA: Se un'Unità Combattente nemica arriva adiacente ad un'unità in Piena Ritirata, e quell'unità in Piena Ritirata non è raggruppata con un'Unità Combattente che non è in Piena Ritirata, allora l'unità in Piena Ritirata deve immediatamente ritirarsi di 2 esagoni a cura del possessore. Le unità in Piena Ritirata possono rimanere adiacenti o muovere adiacenti ad unità nemiche sempre che altre Unità Combattenti amiche nell'esagono non siano in Piena Ritirata.
- COMBATTIMENTO: Hanno Forza di Difesa zero. Se raggruppate con altre unità, non contribuiscono nulla alla difesa (inclusi lo Spostamento per Carri e la Difesa Determinata). Se le unità con cui sono raggruppate si ritirano o sono eliminate – seguite 12.4 se applicabile, altrimenti le unità si ritirano secondo il risultato della CRT.
- RECUPERO: Impiegano di più a recuperare (13.4).
- RITIRATE SEGUENTI: Non vi sono penalità aggiuntive se le unità in Piena Ritirata subiscono un'altra ritirata.

Nota: Una volta che un'unità va in Piena Ritirata è difficile da eliminare in quanto si ritira automaticamente di due esagoni se un'Unità Combattente nemica muove adiacente.

13.4 La Fase di Recupero

Durante la Fase di Recupero tutte le unità amiche Disorganizzate ed in Piena Ritirata che non sono in EZOC recuperano automaticamente di un livello – i segnalini Disorganizzato sono rimossi e quelli di Piena Ritirata sono girate sul lato Disorganizzato. Se un'unità Disorganizzata/in Piena Ritirata è in EZOC, allora il recupero viene determinato da un tiro di dado sulla Tabella del Recupero.

I giocatori possono scegliere di non recuperare un'unità in Piena Ritirata per mantenere la sua capacità di Ritirata Automatica.

13.5 La Tabella del Recupero

Tiro di dado	Risultato
1-4	L'unità rimane nel suo stato attuale
5-6	L'unità recupera di un livello
Modificatori al tiro di dado:	
+1	L'unità è di Elite
-1	L'unità è di Bassa Qualità

Trattate i risultati inferiori ad 1 come 1, quello superiori a 6 come 6.

14.0 AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

14.1 Concetti Base

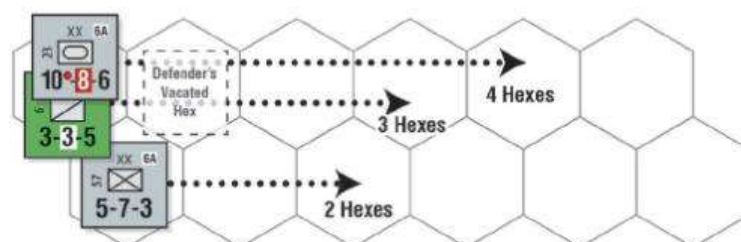
Se il difensore viene eliminato o si ritira, allora tutte le Unità Combattenti che hanno partecipato all'attacco (con l'eccezione delle ASU che hanno dato uno spostamento), e tutte le Unità Non-Combattenti/Combattenti che erano raggruppate con le unità attaccanti ma non hanno fornito alcuna Forza di Attacco, possono Avanzare Dopo il Combattimento. L'Avanzata Dopo il Combattimento non spende MP, contate solo gli esagoni. Si devono rispettare i limiti del raggruppamento al termine di ciascuna avanzata.

14.2 Capacità di Avanzata

(14.2.1) Capacità: Il numero di esagoni di "Avanzata Dopo il Combattimento" è detta Capacità di Avanzata. Questa viene Capacità di Avanzata. Essa viene determinata dal risultato della CRT (cioè "Ava 4" consente una avanzata di 4 esagoni) ed è limitata dalla Velocità di Avanzata (14.2.2).

(14.2.2) Velocità di Avanzata

- 4 esagoni: unità Meccanizzate (eccetto gli HQ di Armata sovietici con MA di 3).
- 3 esagoni: unità di Cavalleria.
- 2 esagoni: tutte le altre (Fanteria, Sicurezza, Biciclette, NKVD).



Esempio: Le tre unità dell'Asse hanno attaccato l'unità sovietica ed il risultato sulla CRT è stato DS Ava 4. L'unità Meccanizzata può avanzare di 4 esagoni, quella di cavalleria di 3, quella di fanteria di 2.

(14.2.3) Avanzata Limitata: Le unità attaccanti possono Avanzare Dopo il Combattimento solo nell'esagono lasciato libero e fermarsi, o non avanzare affatto. Questo si ha quando:

- Tutte le unità difendenti sono eliminate con un risultato EX.
- Il difensore ha perso il suo ultimo livello di forza in una Difesa Determinata che ha avuto successo.

(14.2.4) Avanzata di un Esagono: Questa si ha solo con un risultato Ritardo sulla Tabella della Difesa Determinata. Le unità possono avanzare in qualsiasi direzione, ma non è consentito alcun Combattimento di Sfondamento.

14.3 Avanzata in Qualsiasi Direzione

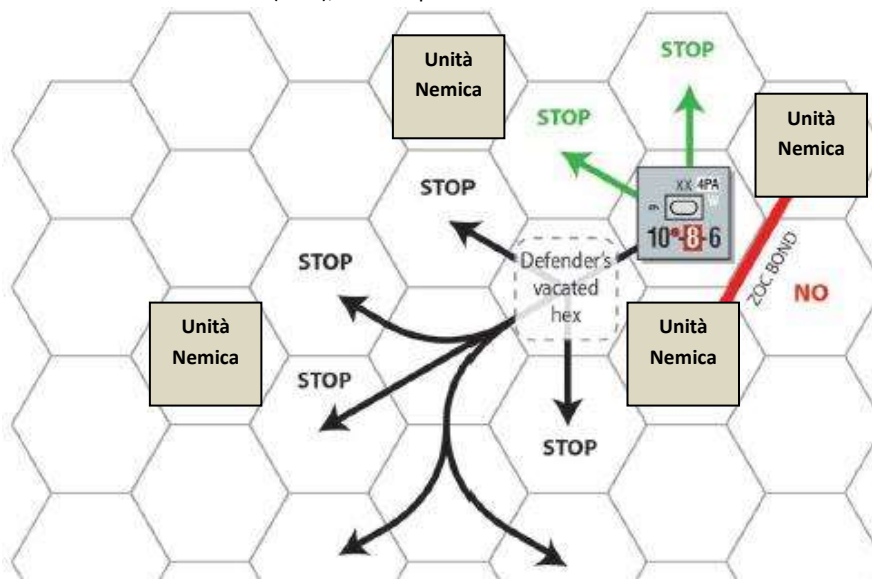
Le unità possono avanzare in qualsiasi direzione e non sono obbligate ad entrare nell'esagono lasciato vuoto dal difensore, eccetto nel caso di Avanzata Limitata (14.2.3). Vedere anche le restrizioni dei Fiumi Maggiori (14.5).

14.4 Avanzata e ZOC Nemica

(14.4.1) ZOC Collegate Nemiche: Non si può mai entrare né attraversare queste durante una Avanzata Dopo il Combattimento, eccetto quando si entra nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.

(14.4.2) EZOC: Le unità si devono fermare quando entrano in EZOC (anche se l'esagono contiene un'unità amica) con due eccezioni:

- Le unità devono passare attraverso l'esagono lasciato vuoto dal difensore senza necessità di fermarsi per le EZOC. Una volta oltre l'esagono lasciato vuoto dal difensore devono fermarsi se entrano in EZOC.
- Durante il Combattimento di Sfondamento (15.0), le unità possono liberarsi dalle EZOC attaccando ancora (15.2.6).



Esempio: In questo esempio, l'unità può avanzare sino a quattro esagoni, si ferma solo se entra in EZOC (a parte nell'esagono lasciato vuoto dal difensore). Può entrare in o attraversare le ZOC Collegate nemiche solo quando entra nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Le frecce verdi sono per ricordare che le unità possono avanzare in qualsiasi direzione.

14.5 Terreno ed Avanzata

- Nessuna unità può avanzare in un esagono o attraverso un lato di esagono che le è proibito durante il normale movimento.
- **FIUMI MAGGIORI:** Le unità possono attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte solo durante il primo esagono della loro avanzata. Quell'avanzata deve essere nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Se **non** state attaccando attraverso un Fiume Maggiore non potete avanzare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte. Le unità possono attraversare da un lato di esagono di ponte (inclusi i Pontoni [5.5.5] ed i Ponti Ferroviari) in qualsiasi punto della loro avanzata. Queste restrizioni non si applicano quando il Fiume Maggiore è ghiacciato (23.4).
- **PALUDE E MONTAGNA:** Le unità devono terminare la loro avanzata se entrano in un esagono di Palude o Montagna a meno che non siano entrate nell'esagono attraverso una strada. Le unità meccanizzate non possono avanzare in un esagono di Montagna a meno che non segua una strada.
- **NESSUN EFFETTO:** Gli esagoni di Fiumi Minori, Città, Cittadine, Deserto, Sconnesso, Bosco, e Bosco Sconnesso non hanno effetto sull'Avanzata Dopo il Combattimento.

15.0 COMBATTIMENTO DI SFONDAMENTO

15.1 In Generale

Qualsiasi Combattimento Regolare che ottiene una Avanzata Dopo il Combattimento di 2-4 esagoni, consente alle unità che hanno partecipato a quell'attacco di effettuare il Combattimento di Sfondamento. Questo consente alle unità di attaccare durante la loro Avanzata Dopo il Combattimento.

15.2 Procedura

(15.2.1) Sequenza: Seguite questa sequenza per ciascun combattimento dove è consentito il Combattimento di Sfondamento:

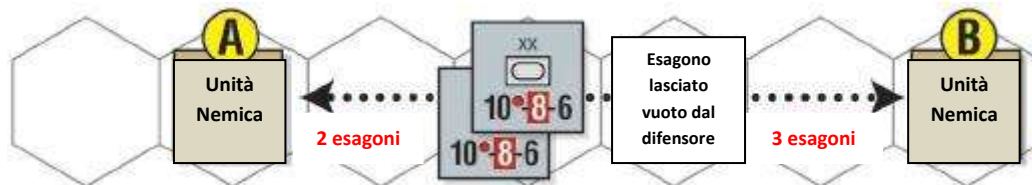
- *Punto 1:* Dichiarare quale gruppo sarà il Gruppo di Sfondamento (15.2.2). Se il Gruppo di Sfondamento viene formato nell'esagono lasciato vuoto dal difensore, fatelo ora (15.2.3).
- *Punto 2:* Effettuate l'Avanzata Dopo il Combattimento del Gruppo di Sfondamento e risolvete qualsiasi Combattimento di Sfondamento quando accade.
- *Punto 3:* Effettuate l'Avanzata Dopo il Combattimento delle altre unità nell'attacco che non facevano parte del Gruppo di Sfondamento. Queste unità non possono effettuare il Combattimento di Sfondamento.

(15.2.2) Il Gruppo di Sfondamento: In ciascun attacco, un solo gruppo può effettuare il Combattimento di Sfondamento. Quel gruppo è detto il Gruppo di Sfondamento. Il Gruppo di Sfondamento deve completare la sua intera Avanzata Dopo il Combattimento e tutti i Combattimenti di Sfondamento prima che le altre unità che hanno partecipato all'attacco possano avanzare.

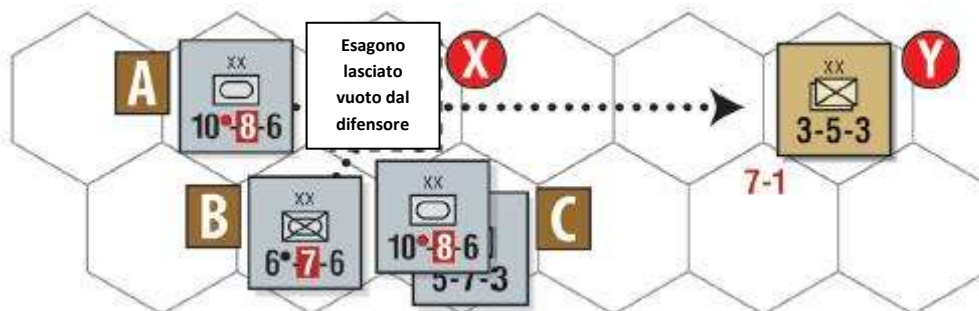
(15.2.3) Formare un Gruppo di Sfondamento: Il Gruppo di Sfondamento può essere formato nell'esagono lasciato vuoto dal difensore facendo avanzare le unità che hanno partecipato al combattimento (sino al Limite di Raggruppamento di quella parte). Questo movimento nell'esagono lasciato vuoto dal difensore costa un esagono della sua capacità di Avanzata Dopo il Combattimento.

(15.2.4) Costi: Quanto esposto è il costo (in esagoni) di ciascuna azione che può essere effettuata dal Gruppo di Sfondamento:

- 1 formarsi nell'esagono lasciato vuoto dal difensore (15.2.3)
- 1 Rinunciare all'avanzata nell'esagono lasciato vuoto dal difensore (vedere l'esempio sotto). Questo si applica solamente all'esagono difendente iniziale – non agli esagoni attaccati durante il Combattimento di Sfondamento.
- 1 Avanzare di un esagono.
- 1 Effettuare il Combattimento di Sfondamento (entrare in quell'esagono dopo che il difensore si è ritirato è gratuito)



Esempio: Il risultato della CRT consente una Avanzata Dopo il Combattimento di 3 esagoni. Se il Gruppo di Sfondamento avanza per attaccare A, paga 1 esagono per cambiare direzione pertanto può avanzare solamente di 2 esagoni.



Esempio: L'attacco ad X ha ottenuto un risultato DS/Adv 4. Il giocatore dell'Asse avanza con le tre unità meccanizzate nell'esagono lasciato vuoto dal difensore e forma lì il Gruppo di Sfondamento. Il gruppo può ora avanzare di altri tre esagoni. Nel suo ultimo esagono effettua il Combattimento di Sfondamento contro l'unità Y (26 a 5 con due spostamenti = 7-1). Dopo che il difensore si è ritirato, il Gruppo di Sfondamento avanza nell'esagono vuoto (Y) gratuitamente. Quando il Gruppo di Sfondamento ha terminato, la divisione di fanteria (C) avanza di due esagoni.

(15.2.5) Bersagli Consentiti: Il Combattimento di Sfondamento può attaccare qualsiasi unità nemica cui il Gruppo di Sfondamento muove adiacente (incluse quelle che si sono ritirate nel combattimento iniziale). Il bersaglio deve essere in un esagono dove al Gruppo di Sfondamento è consentito avanzare.

(15.2.6) Le EZOC Bloccano lo Sfondamento: Se il Gruppo di Sfondamento avanza in una EZOC che non sia quella iniziale "dell'esagono lasciato vuoto dal difensore", il Gruppo di Sfondamento deve o fermarsi lì o effettuare il Combattimento di Sfondamento. Se quel Combattimento di Sfondamento toglie le EZOC, o se il Gruppo di Sfondamento si libera dalle EZOC avanzando nell'esagono lasciato vuoto dal difensore, allora può proseguire la sua avanzata.

(15.2.7) Combattimento di Sfondamento Fallito: Se un Combattimento di Sfondamento non ottiene un risultato sulla CRT di "Adv 3" o "Adv 4", allora il Gruppo di Sfondamento deve terminare la sua avanzata nell'esagono da dove ha attaccato o (se il difensore è stato eliminato o si è ritirato) entrare nell'esagono lasciato vuoto dal difensore e fermarsi.

(15.2.8) Combattimento di Sfondamento che ha Successo: Se il Combattimento di Sfondamento ha ottenuto un risultato di "Adv 3" o "Adv 4", allora il Gruppo di Sfondamento può proseguire la sua Avanzata Dopo il Combattimento se ha esagoni rimanenti nella sua capacità. Il possessore ha la scelta di proseguire l'avanzata dall'esagono lasciato libero dal difensore o dall'esagono da cui è stato lanciato il

Combattimento di Sfondamento. Se proseguito dall'esagono lasciato libero dal difensore, il movimento in quell'esagono non costa un altro esagono dell'avanzata – quel prezzo era già stato pagato dal costo di 1 esagono del Combattimento di Sfondamento.

Importante: L'attaccante non ottiene mai esagoni aggiuntivi per Combattimenti di Sfondamento che hanno avuto successo – usate sempre la capacità data dall'Avanzata Dopo il Combattimento del combattimento iniziale.

(15.2.9) Restrizioni

- TERRENO: Il Combattimento di Sfondamento non è consentito in un esagono se le unità non potrebbero avanzare in quell'esagono (14.5).
- Le Unità Aeree tedesche possono essere usate nel Combattimento di Sfondamento ma solo se sono state usate nel combattimento originario (9.3.7).
- Gli spostamenti per artiglieria non sono consentiti nel Combattimento di Sfondamento. Si applicano tutti gli altri modificatori del Combattimento (inclusi gli Spostamenti per Carri).

(15.2.10) Dividere il Gruppo di Sfondamento: Il Gruppo di Sfondamento può lasciare unità dal gruppo mentre muove. Un Gruppo di Sfondamento può dividersi e scegliere percorsi diversi – ma un solo gruppo può proseguire ad effettuare il Combattimento di Sfondamento.



Esempio: Il risultato dell'attacco iniziale è stato un DS/Adv 4. Il primo esagono dell'avanzata si usa per muovere il gruppo nell'esagono lasciato vuoto dal difensore, il secondo esagono per effettuare il Combattimento di Sfondamento contro l'esagono X, dopodiché il gruppo rinuncia ad avanzare nell'esagono (X). Il terzo esagono viene speso per fare il Combattimento di Sfondamento contro Y (il movimento in Y dopo il Combattimento di Sfondamento è gratuito), e l'ultimo esagono viene speso effettuando il Combattimento di Sfondamento in Z (ed il gruppo avanza nell'esagono lasciato vuoto dal difensore dopo il combattimento). Si suppone che tutti i Combattimenti di Sfondamento abbiano avuto successo.

15.3 Combattimento di Sfondamento Contro Unità Ritirate in Precedenza

A differenza delle ritirate del normale Combattimento (12.4), le unità che si sono già ritirate possono difendere contro il Combattimento di Sfondamento e non sono eliminate se obbligate a ritirarsi ancora. Se l'esagono del difensore eccede il Limite del Raggruppamento (12.1.4), allora tutte le unità che eccedono il Limite del Raggruppamento (a scelta del difensore) non contribuiscono alcunché alla difesa.

15.4 Combattimento di Sfondamento e DS Automatico

Ogni DS Automatico ottenuto nella Fase di Movimento può generare solo un Gruppo di Sfondamento.

Nota: Spesso un singolo risultato DS Automatico risulterà nell'assegnazione del segnalino DS Automatico in 2-4 esagoni – fate attenzione che non si formi più di un Gruppo di Sfondamento da questi gruppi.

16.0 RIFORNIMENTO ED ISOLAMENTO

16.1 La Fase di Rifornamento



Le unità verificano per il rifornimento durante la Fase di Rifornamento del possessore. Le unità in grado di tracciare una Linea di Rifornamento (16.3) ad una Fonte di Rifornamento (16.2) sono "In Rifornamento". Se qualsiasi unità o gruppo non può tracciare una Linea di Rifornamento, riceve un segnalino Fuori Rifornamento. Se l'unità era già Fuori Rifornamento dal turno precedente, non vi sono penalità aggiuntive. Se qualsiasi unità o gruppo amico che ha un segnalino Fuori Rifornamento può ora tracciare una Linea di Rifornamento, il segnalino viene rimosso.

16.2 Fonti di Rifornamento

(16.2.1) Dove: Il rifornimento origina dalle Aree di Entrata e Porti amici.

(16.2.2) Aree di Entrata: Le Aree di Entrata amiche sono facilmente identificate per colore. Vedere 22.2 per i dettagli.

- **COMBATTIMENTO:** La sua Forza di Attacco viene dimezzata (le frazioni sono arrotondate per eccesso quindi 1 dimezzato vale ancora 1).
- **AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO:** Limitata a due esagoni.
- **RIMPIAZZI:** Non può ricevere Rimpiazzi (21.2).

ABILITA' MANTENUTE: Le unità Fuori Rifornamento mantengono la loro piena Forza Difensiva, ZOC, TQ ed effetti dei Carri.



16.5 Attrito per Isolamento

(16.5.1) Attrito per Isolamento delle Unità Combattenti: Durante ciascuna Fase di Rifornamento amica tutte le Unità Combattenti amiche (eccetto le ASU) che sono Isolate ed adiacenti ad un'Unità Combattente nemica, subiscono l'Attrito per Isolamento. Le Unità Non Combattenti e le ASU sono immuni dall'Attrito per Isolamento. Un'unità è Isolata se non può tracciare una LOS Illimitata (una LOS con una Parte via Terra di lunghezza illimitata) ad una Fonte di Rifornamento amica. Girate il suo segnalino OOS dalla parte rossa ad indicare che è Isolata. L'Attrito per Isolamento si ha in ogni Fase di Rifornamento amica nella quale l'unità rimane Isolata (incluso il primo turno).

(16.5.2) La Tabella dell'Attrito per Isolamento

Tiro di dado	Risultato
1-4	L'unità perde 1 Livello di forza
5-6	Nessun effetto

(16.5.3) Procedura: Tirate un dado per ciascuna Unità Combattente che è Isolata ed adiacente ad un'Unità Combattente nemica e consultate la Tabella dell'Attrito per Isolamento. Le Unità Combattenti Isolate che non sono adiacenti ad un'Unità Combattente nemica non devono tirare per l'Attrito per Isolamento. Se un gruppo è Isolato, tirate per ciascuna unità del gruppo. Un'unità può perdere il suo ultimo livello di forza rimanente per l'Attrito per Isolamento.

(16.5.4) Modificatori al Tiro di Dado

+? AEROPORTO: (+1 unità sovietiche / +2 unità dell'Asse) se l'unità può tracciare una LOS Illimitata ad almeno un esagono amico di Cittadina, **Punto di Riferimento** o Terreno Aperto che *non è adiacente* ad alcuna Unità Combattente nemica. Questo rappresenta un aeroporto funzionante entro la sacca. Gli aeroporti adiacenti ad unità nemiche non sono utilizzabili. Durante i turni quando le condizioni meteo sono Neve il modificatore dell'Asse viene ridotto a +1. Diminuite il modificatore di 1 se l'Esagono di Ferrovia Collegato più vicino è a più di 15 esagoni di distanza.

+1 CITTA': Se l'unità può tracciare una LOS Illimitata ad almeno un esagono amico **occupato o Controllato** di Città (Maggiore o Minore).

+1 HQ: Se l'unità può tracciare una LOS Illimitata ad almeno un HQ amico di Armata (Asse) / Fronte (sovietico).

-1 L'unità è in un esagono di Deserto.

Tutti i modificatori sono cumulativi. Il modificatore massimo è +4.

STALINGRADO: Una Sacca Isolata dell'Asse con un Aeroporto (+2), HQ di Armata (+1) ed una Città (+1) avrebbe un effetto cumulativo di +1 e quindi sarebbe al sicuro dall'Attrito per Isolamento sino a quando il modificatore per l'Aeroporto non viene ridotto per Neve o assenza di Esagono di Ferrovia Collegato entro 15 esagoni dall'aeroporto della sacca.



(16.5.5) Segnalini Sacca Isolata: Se un gruppo di unità è Isolato, i giocatori possono usare un segnalino OOS "Tutta la Sacca" per indicare l'intero gruppo, invece di segnare ogni singola unità o gruppo entro quel gruppo.

17.0 TESTATE FERROVIARIE & RIPARAZIONE DELLE FERROVIE

17.1 Concetti Base

Gli esagoni di ferrovia che sono inizialmente ad est della linea di partenza del 28 giugno devono essere riparati prima che il giocatore dell'Asse possa usarli. Solo gli esagoni di ferrovia evidenziati in verde devono essere riparati. Tutti gli altri esagoni di ferrovia sono riparati automaticamente se ciascun capo della linea viene riparato (ad esempio, quando le Testate Ferroviarie dell'Asse raggiungono Kastornoye (esagono 2002) e Valuki (2013) la linea ferroviaria tra queste due cittadine viene immediatamente riparato).

Le linee ferroviarie che terminano senza evidenziazione verde non possono mai essere riparate. Ad esempio, la linea 2338-2839 nel Kuban.

17.2 Indicazione delle Riparazioni



(17.2.1) Segnalini di Testata Ferroviaria: Il giocatore dell'Asse ha segnalini di Testata Ferroviaria per indicare il progresso delle riparazioni delle ferrovie. Spostare in avanti un segnalino di Testata Ferroviaria indica la riparazione di questi esagoni. I segnalini di Testata Ferroviaria possono muovere solo lungo esagoni di ferrovia evidenziati in verde. Durante ciascuna Fase dei Rifornimenti dell'Asse, il giocatore dell'Asse può spostare sino a 4 segnalini di Testata Ferroviaria in avanti massimo di 2 esagoni ciascuno. La Testata Ferroviaria non può entrare in esagoni occupati dal nemico o in esagoni vuoti in EZOC.

(17.2.2) Bivio Ferroviario: Quando un segnalino di Testata Ferroviaria raggiunge un bivio nella linea verde (esagoni con indicazione RR in piccolo), ponete un segnalino aggiuntivo di Testata Ferroviaria nell'esagono del bivio. Quel nuovo segnalino, entro il limite di quattro, può ora iniziare a muovere in avanti di due esagoni per turno nella Fase di Rifornamento successiva.

17.3 Testate Ferroviarie ed Unità Sovietiche

Le unità sovietiche non possono distruggere le linee ferroviarie; possono solo far arretrare o bloccare i segnalini di Testata Ferroviaria dell'Asse.

(17.3.1) Arretrare: Per arretrare un segnalino di Testata Ferroviaria, un'unità sovietica deve entrare nell'esagono occupato dal segnalino di Testata Ferroviaria o porlo nella sua ZOC. Se accade questo, la Testata Ferroviaria viene immediatamente arretrata (lungo la linea ferroviaria e verso occidente) sino a quando non raggiunge un esagono privo di unità sovietiche e loro ZOC (solitamente un esagono). Le unità dell'Asse annullano le EZOC nell'esagono che occupano per questo fine. Far arretrare una Testata Ferroviaria avviene solo durante un Turno di Giocatore sovietico.

(17.3.2) Stallo: Le Testate Ferroviarie che non sono su un Esagono di Ferrovia Collegato (17.4) non possono essere mosse in avanti. Girate il segnalino di Testata Ferroviaria sul suo lato Inoperativo sino a quando la linea dietro di esso non è stata liberata da unità nemiche e loro ZOC, e la Testata Ferroviaria è ancora una volta su un Esagono di Ferrovia Collegato.

17.4 Esagoni di Ferrovia Collegati

Un Esagono di Ferrovia Collegato è un esagono di ferrovia che è collegato da una linea di esagoni di ferrovia contigui, di qualsiasi lunghezza, e che porta ad una Fonte di Rifornamento. L'intera lunghezza della linea ferroviaria deve essere priva di Unità Combattenti nemiche e loro ZOC, e per il giocatore dell'Asse deve essere riparata (17.2). Le unità amiche annullano le EZOC nell'esagono che occupano per questo fine.

17.5 Ferrovie non Terminate

Le ferrovie non terminate sono ignorate sino a quando la loro costruzione non viene completata. Il turno in cui possono essere usate è stampato accanto alla linea ferroviaria. La data di completamente non viene influenzata da chi controlla questi esagoni. Una volta completate possono essere usate come qualsiasi altra ferrovia. *Eccezione: la linea del Mar Caspio è indicata solo per interesse storico.*

18.0 PUNTI RISORSA, ASU ed SP

18.1 Punti Risorsa

Ciascun giocatore riceve due Punti Risorsa per Fase Iniziale amica. I Punti Risorsa che non sono usati immediatamente sono persi. Ciascun Punto Risorsa può fare una sola delle azioni sotto elencate:

- Iniziare la costruzione di una Fortificazione (9.7).
- Girare sul lato pronto un ASU (18.2) che si trova in un Esagono di Ferrovia Collegato. Il ASU deve essere in Buon Ordine.
- Porre un Punto Rifornamento (18.6) in un'Area di Entrata Amica.
- Porre un segnalino Offensiva Pianificata su un HQ di Fronte (sovietico) o di Armata (Asse) che è in Buon Ordine ed in Rifornamento (26.2).

18.2 Unità di Supporto Artiglieria (ASU)



(18.2.1) Le Divisioni di Artiglieria, gli HQ di Fronte sovietici, e gli HA di Armata dell'Asse sono detti collettivamente Unità di Supporto Artiglieria (ASU). Ciascuna ASU sul suo lato Pronto può essere usata per dare uno spostamento a destra sulla CRT in un attacco (18.3.1) o un DRM +1 in una Difesa Determinata (11.3). Una volta usati, gli ASU devono essere girati sul loro lato "Usato". Le ASU Usate non possono essere usate ancora per lo spostamento sino a quando non vengono rigirate sul loro lato Pronto iniziale mediante un Punto Rifornamento (18.6) o nella Fase Iniziale amica usando Punti Risorsa (18.1).

(18.2.2) Movimento: Le ASU sono unità Meccanizzate ma non possono usare il Movimento Esteso. Una ASU che muove di più di due esagoni diviene Disorganizzata al termine del suo movimento.

Nota di Gioco: Il segnalino Disorganizzazione probabilmente verrà rimosso al termine del turno, ma serve per impedire all'unità di dare supporto ad un attacco nella successiva Fase di Combattimento.

(18.2.3) Proprietà: Le ASU hanno le seguenti proprietà:

- Non hanno valore di raggruppamento – un qualsiasi numero può stare in un esagono.
- Hanno la stessa abilità di ZOC di un'unità con Raggruppamento Gratuito (ricordate, ci vogliono due Unità con Raggruppamento Gratuito per formare una ZOC Collegata).
- Se Disorganizzate, in Piena Ritirata, o sotto un segnalino Treno o Rimpiazzi, non possono essere usate per alcun Beneficio di Combattimento indicato in 18.3.
- Hanno un solo livello di forza, e se eliminate possono essere rimpiazzate mediante un Rimpiazzo Speciale (21.1.2). Quando sono rimpiazzate arrivano sul loro lato Usato.

18.3 Benefici al Combattimento

(18.3.1) Supporto Offensivo: Ciascuna ASU sul suo lato Pronto può essere usata per dare uno spostamento a destra sulla CRT a qualsiasi esagono entro il raggio (18.4). Un HQ sovietico di Fronte o HQ di Armata dell'Asse possono dare spostamenti a più di un combattimento, sempre che vi sia un Punto Rifornamento sul suo lato Pronto (18.6.2) raggruppato con l'HQ (18.6.5). Ciascun spostamento o gira un ASU sul lato

usato o spende un Punto Rifornimento. Non è consentito più di uno spostamento di colonna per combattimento, a meno che non si usi una Divisione di Artiglieria (18.5).

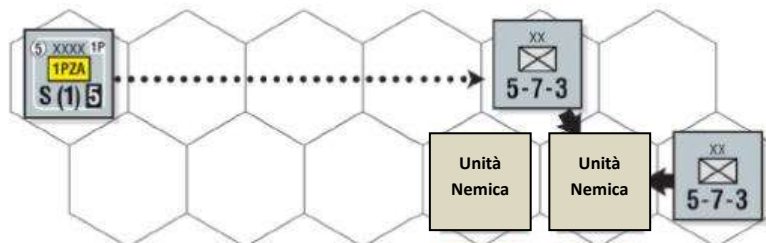
(18.3.2) Supporto Difensivo: Le ASU non danno mai uno spostamento di colonna difensivo sulla CRT. Piuttosto, il difensore può usare le sue ASU in una Difesa Determinata per dare un DRM +1 (11.3). Le ASU possono dare Supporto Difensivo a qualsiasi esagono difendente entro il Raggio o all'esagono che occupano. Ogni Supporto Difensivo gira la ASU o spende un Punto Rifornimento.

(18.3.3) Altre Restrizioni:

- Il Supporto Offensivo non può essere usato nel Combattimento di Sfondamento.
- GLI HQ romeno, ungherese ed italiano possono essere usati per uno spostamento sulla CRT solo se almeno una unità della loro nazionalità è coinvolta nell'attacco. Similmente, gli HQ possono essere usati per dare Supporto Difensivo solo se l'Unità di Testa è della stessa nazionalità dell'HQ.
- **Una ASU in un'Area di Entrata può dare Supporto Offensivo e Difensivo ai combattimenti entro il raggio dall'Area di Entrata.**

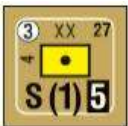
18.4 Raggio

Ciascuna ASU ha un raggio indicato sulla sua pedina. Questa è la distanza massima (misurata in esagoni) alla quale la ASU può trovarsi da almeno una unità amiche che sta partecipando all'attacco, o dall'Unità di Testa se la ASU sta dando Supporto Difensivo. Il percorso può entrare ed attraversare qualsiasi terreno eccetto lati di esagono Alpini senza strada e di terreno Intransitabile. Il percorso non può entrare in un esagono occupato dal nemico, attraversare o entrare in una ZOC Collegata nemica, o entrare in due esagoni consecutivi in EZOC. Le unità amiche annullano le EZOC nell'esagono che occupano, per questo fine.



Il HQ di Armata tedesco ha Raggio di 5 esagoni – si trova entro il Raggio di almeno una delle unità attaccanti amiche che partecipano al combattimento. Il percorso entra in una sola EZOC.

18.5 Sbarramento Massiccio e Divisioni di Artiglieria



Il giocatore sovietico può usare due Divisioni di Artiglieria o una Divisione di Artiglieria assieme ad un HQ di Fronte per fornire due spostamenti sulla CRT. I giocatori non possono usare due Punti Rifornimento, o due HQ di Fronte, o un HQ assieme ad un Punto Rifornimento, per ottenere due spostamenti. È necessaria una Divisione di Artiglieria sovietica per ottenere il doppio spostamento. Una volta usate per uno spostamento sulla CRT o per uno Sbarramento Massiccio, le Divisioni di Artiglieria sono rimosse permanentemente dal gioco.

Nota: Queste unità erano state dedicate all'inizio di una offensiva e dovevano tornare nella Riserva Stavka dopo l'inizio dell'offensiva.

(18.6.1) Scopo ed Arrivo: Pensate agli SP come Punti Risorsa mobili. La loro unica funzione è di girare le ASU sul loro lato Pronto o dare Spostamenti per Artiglieria (18.6.5). Gli SP sono posti durante la Fase Iniziale in qualsiasi Area di Entrata amica spendendo un Punto Risorsa. Durante la Fase di Movimento possono muovere o essere trasportati per ferrovia sulla mappa.

Nota: I Punti Rifornimento rappresentano munizioni di artiglieria e non hanno effetto sull'Attrito per Isolamento.



(18.6.2) Lati Pieno Movimento e Pronto:

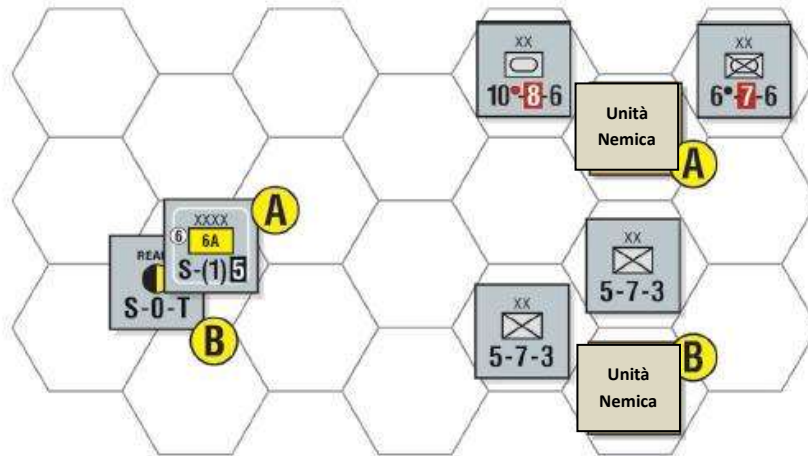
Gli SP hanno due lati – un lato a Pieno Movimento (0-0-5) ed un lato Pronto (S-0-T). Il possessore può girare un SP durante una Fase di Movimento amica su qualsiasi lato, ma solo prima che muova. Un SP sul suo lato Pronto può essere usato per uno Spostamento di Artiglieria (18.6.5) – sul suo lato Pieno Movimento non può.

(18.6.3) Proprietà: Gli SP sono Unità Non Combattenti (19.0). Sul loro lato a Pieno Movimento gli SP muovono come Unità Meccanizzate – possono usare il costo di movimento su strada di ½ MP, ma NON possono usare il Movimento Esteso. Possono anche usare il Movimento Ferroviario e Marittimo. Sul loro lato Pronto possono usare solo il Movimento Tattico (2 esagoni).

(18.6.4) Girare le ASU: Durante la Fase Iniziale o la Fase di Rifornimento – mai durante una Fase di Movimento o di Combattimento – un SP può essere usato per girare una ASU sul suo lato Pronto. Il SP deve essere raggruppato con la ASU – non importa se il SP è sul suo lato a Pieno Movimento. Gli SP usati in questo modo sono rimossi. Solo le ASU in Buon Ordine possono essere girati.

(18.6.5) Spostamenti per Artiglieria: Quando un SP Pronto è raggruppato con una ASU in Buon Ordine (Pronta o Usata), il SP può essere usato per uno Spostamento per Artiglieria. Rimuovete il SP dopo averlo usato.

Nota di Gioco: Questo consente ad una ASU di dare più di uno spostamento durante una singola Fase di Combattimento.



Esempio: Il HQ della 6° Armata dà Spostamento per Artiglieria al Combattimento A, mentre il Punto Rifornimento sotto dà uno Spostamento per Artiglieria per il Combattimento B. Il HQ della 6° Armata viene girato sul lato USATO ed il Punto Rifornimento viene rimosso.

(18.6.6) Gli SP non si ritirano mai: Se raggruppati con unità amiche che si ritirano, rimangono nell'esagono e sono eliminati se un'Unità Combattente nemica entra nell'esagono.

(18.6.7) SP e Movimento Ferroviario: Gli SP possono usare il Movimento Ferroviario e non contano per il Limite del Movimento Ferroviario. Gli SP sotto segnalini Treno non possono essere usati per Spostamento di Artiglieria o per girare le ASU.



(18.6.8) Punti Rifornimento Non mobili: Il giocatore dell'Asse non può avere più di 5 SP Mobili sulla mappa in un dato momento, il sovietico non più di 4. Tutti gli SP oltre questo limite devono essere non mobili. Usate gli SP 0-0-0 per questo fine, questi SP non mobili sono considerati SP Pronti e seguono le stesse regole del SP. Se due SP non mobili sono nello stesso esagono, potete combinarli in una unità (il retro rappresenta due SP non mobili). Gli

SP Mobili possono passare a non mobili e viceversa in qualsiasi momento della Fase di Movimento del possessore, ma solo prima che muovano. Gli SP Non Mobili possono usare il Movimento Ferroviario e Marittimo.

19.0 UNITA' NON COMBATTENTI

19.1 Definizione delle Unità Non-Combattenti

Qualsiasi unità con Forza Difensiva di zero è un'Unità Non Combattente. I Punti Rifornimento (18.6), gli HQ Armata della Riserva (34.1), gli HQ di Armata Sovietici (20.1), ed i Comandanti (28.0) sono tutte Unità Non Combattenti.

19.2 Proprietà delle Unità Non-Combattenti

- Non hanno Zona di Controllo.
- Non hanno Valore di Raggruppamento.
- Non sono mai influenzate dalla Disorganizzazione e dalla Piena Ritirata.
- Sono influenzate dalla mancanza di Rifornimento, ma sono immuni all'Attrito.
- Di per sé non possono mai ostacolare il movimento nemico. Se sorprese da sole in un esagono da un'Unità Combattente nemica sono rimosse dalla mappa (19.3).

19.3 Unità Non-Combattenti in Situazioni di Combattimento

Le Unità Non Combattenti non possono attaccare, difendere, o essere scelte per una perdita di forza in combattimento. Le Unità Non Combattenti sono immediatamente rimosse se un'Unità Combattente nemica entra nel loro esagono. Le Unità Non Combattenti (eccetto gli SP) possono ritirarsi dopo il combattimento se almeno una Unità Combattente amica nell'esagono è sopravvissuta al combattimento. Altrimenti sono rimosse immediatamente.

Gli SP (mobili e non mobili) non possono mai ritirarsi dopo il combattimento. Se raggruppata con un'Unità Combattente in Piena Ritirata, un'Unità Non Combattente si può ritirare con quell'unità se un'Unità Combattente nemica arriva adiacente.

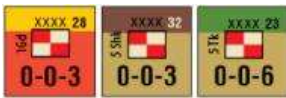
19.4 Ritorno delle Unità Non Combattenti in Gioco

Gli SP tornano in gioco usando Punti Risorsa (18.1). Le altre Unità Non Combattenti – Comandanti, HQ Armata Riserva ed HQ Armata Sovietica (20.1) tornano in gioco dopo un ritardo di due turni. Poneteli nella Tabella dei Turni due spazi in avanti rispetto al turno corrente. La loro località di arrivo e le restrizioni sono le stesse di quelle per gli altri Rimpiazzi.

Esempio: Se viene rimosso un Comandante nel turno 3, torna in gioco nel turno 5.

20.0 UNITA' SPECIALI

20.1 HQ Armata Sovietica (3 unità)



(20.1.1) Scopo: Queste sono Unità Non Combattenti che consentono al giocatore sovietico di raggruppare tre unità più una Unità con Raggruppamento Gratuito in un esagono (lo stesso raggruppamento del giocatore dell'Asse).

(20.1.2) Tabella Fuori Mappa: Il giocatore sovietico può usare le caselle fuori mappa per queste armate come desidera. Le unità in queste caselle sono considerate raggruppate con l'HQ per tutti i fini.

(20.1.3) Movimento ed Avanzata Dopo il Combattimento: Tutti e tre questi HQ sono Meccanizzati, ma non rendono Meccanizzate le unità Non Meccanizzate raggruppate con essi. Gli HQ possono liberamente raccogliere e lasciare unità durante il movimento. Gli HQ possono Avanzare Dopo il Combattimento come le altre Unità Combattenti, e non sono obbligati a rimanere con il gruppo con cui hanno iniziato il combattimento. Il HQ Armata Corazzata Avanza Dopo il Combattimento a velocità Meccanizzata, mentre gli HQ Guardie e Armata Shock avanzano alla velocità della fanteria, quindi Non Meccanizzata.



20.2 Divisioni da Montagna (11 unità)

Le unità da montagna sono le uniche unità che possono muovere ed attaccare attraverso i lati di esagono Alpini non di strada. Le Divisioni da Montagna dell'Asse raddoppiano la loro Forza di Attacco se attaccano in un esagono di Montagna (il numero all'esponente è per ricordarlo). Le Divisioni da Montagna sovietiche non raddoppiano quando attaccano in esagoni di

Montagna.



20.3 Unità NKVD (8 unità)

Prima di *Non Un Passo Indietro!* (Turno 8), le unità NKVD sono le uniche unità sovietiche che possono fare una Difesa Determinata in terreno aperto (11.1.2). Alcune unità NKVD sono anche Unità Guarnigione (20.4).



20.4 Unità Guarnigione Sovietiche (10 unità)

Le unità sovietiche con casella del tipo di unità in blu non possono essere spostate dalla loro locazione di partenza sino a quando un'Unità Combattente dell'Asse non muove entro 5 esagoni dal loro esagono. Una volta che accade questo, la restrizione decade. Se eliminate non possono essere sostituite.

20.5 Alleati dell'Asse



Le unità italiane, ungheresi, slovacche, croate e Volontari del Caucaso Settentrionale sono classificate come Alleati dell'Asse. Hanno le seguenti due restrizioni:

(20.5.1) Restrizione al Combattimento: Possono raggrupparsi assieme e difendere assieme, ma non possono partecipare allo stesso attacco. Essere raggruppate assieme non impedisce loro di attaccare – una nazionalità può attaccare mentre le altre possono non fare nulla o attaccare un esagono diverso. Queste nazionalità possono partecipare agli attacchi con unità tedesche senza restrizioni.

CHIARIMENTO: Le unità Alleate dell'Asse possono partecipare ad un attacco con unità tedesche, fintanto che non vi è un'altra nazionalità Alleata dell'Asse che vi partecipa.

(20.5.2) Restrizione Perdita di Forza: Quando si sceglie una perdita di forza, si deve scegliere un'unità tedesca a piena forza (anche di 1 livello di forza) prima che possa essere eliminata un'unità Alleata dell'Asse ridotta. Questo per impedire che siano usate come "carne da cannone".

20.6 Caucaso Settentrionale (15 unità + 2 HQ di Fronte)



Nel Gioco Campagna e nello scenario *Fall Blau*, le unità sovietiche non Guarnigione che iniziano a sud di Rostov non possono muovere sino a quando un'Unità Combattente dell'Asse non attraversa il fiume Don tra il Mare di Azov e Kalach, o muove entro cinque esagoni da un esagono di Città di Stalingrado. Una volta che accade questo la restrizione cessa. Le unità sovietiche che muovono in quest'area prima che le unità siano rilasciate non sono influenzate dalla restrizione.

Nota: Queste unità hanno la casella del tipo di unità in blu per aiutarne l'identificazione. I Fronti BlkSea e NCau non hanno il colore blu ma sono influenzate dalla restrizione.

20.7 Unità Piano Blücher (5 unità)

Le cinque unità dell'Asse con indicazione Blü possono lasciare l'Area di Entrata W solo mediante lo Stretto di Kerch (5.7.2). Questo significa che possono lasciare la loro casella solo quando viene catturata Taman. Quindi, il giocatore tedesco dovrebbe tentare di catturare Taman il più presto possibile!



20.8 Volontari del Caucaso Settentrionale (6 unità)

Queste sono truppe reclutate dai tedeschi sul posto e da prigionieri di guerra ed espatriati. Arriva una unità ogni turno una volta che sia Krasnodar che Voroshilovsk sono controllate dall'Asse, sino a farle entrare tutte e sei. Arrivano a Krasnodar o

Voroshilovsk durante la Fase Iniziale dell'Asse. Nel primo turno di arrivo possono muovere di un solo esagono e non possono ingaggiare il combattimento (simile a come un'unità arriva dalla Casella Eliminate). Possono muovere normalmente il turno successivo.



20.9 Genieri Linden (1 unità)

La forza di attacco di questa unità è raddoppiata quando attacca un esagono di Città Maggiore o Minore (il numero all'esponente è per ricordarlo). Questa unità non può essere sostituita se eliminata.

21.0 RIMPIAZZI

21.1 Concetti Base

(21.1.1) Ciascun Rimpiazzo può ripristinare un'Unità Combattente ridotta di un livello di forza, o portare sulla mappa un'unità nella Casella Eliminate al suo livello minimo di forza. I Rimpiazzi si ricevono e sono usati durante la Fase Iniziale di ciascun giocatore. La quantità di Rimpiazzi sovietici e dell'Asse è indicata nella Tabella dei Turni. I giocatori non possono conservare i Rimpiazzi – quelli non usati sono persi.

(21.1.2) Tipi di Rimpiazzi:

- **Carri/Panzer:** Si usano per i Corpi Meccanizzati Sovietici, e qualsiasi unità di tipo Carro/Panzer (2.3.3).
- **Fanteria:** Si usano per qualsiasi unità di tipo Fanteria eccetto NKVD, Fanteria da Montagna, e brigate di Fanteria Motorizzata.
- **Cavalleria:** Si usano per qualsiasi unità di Cavalleria. Possono anche essere usati come Rimpiazzi di Fanteria.
- **Speciali:** Si usano per la Fanteria Motorizzata, Fanteria da Montagna, Fanteria Navale, divisioni Panzergrenadier, NKVD, divisioni Cacciacarri, o per qualsiasi Unità con Raggruppamento Gratuito (ASU, brigate Carri, Sturmgeschütz, ecc.). Possono anche essere usati come Rimpiazzi di Fanteria.
- **Alleati dell'Asse:** Possono essere usati solo per la nazionalità indicata dal rimpiazzo: Hun = Ungherese, Rom = Romeno, o Ital = Italiano. Se indicano Asse, allora possono essere usati per qualsiasi Unità Combattente dell'Asse non tedesca. Il Rimpiazzo può essere usato per qualsiasi unità di quella nazionalità, indipendentemente dal tipo, incluse le loro unità HQ. I Rimpiazzi tedeschi non possono mai essere usati per le unità Alleate dell'Asse.

21.2 Restrizioni ai Rimpiazzi

- Affinché un'unità sulla mappa possa ricevere un Rimpiazzo, deve essere:
 - in rifornimento (verificato in quel momento)
 - in Buon Ordine
- Nessuna unità può ricevere più di un Rimpiazzo per turno.

Nota: Fintanto che si seguono queste restrizioni, qualsiasi unità sulla mappa può ricevere un Rimpiazzo – anche unità in un'Area di Entrata o adiacenti ad un'unità nemica.

21.3 Unità che tornano dalla Casella Eliminate

(21.3.1) Locazioni Disponibili: Le unità che escono dalla Casella Eliminate devono essere poste in:

- un'Area di Entrata amica,
- un esagono di Città Maggiore amico controllato su un Esagono di Ferrovia Collegato (17.4),
- un esagono che contiene un HQ di Armata (Asse) o Fronte (sovietico) in Rifornimento (verificato in quel momento) che sia su o entro due esagoni da un esagono di Ferrovia Collegato. Le unità dell'Asse che tornano dalla Casella Eliminate possono usare solo un HQ corrispondente alla loro nazionalità

Inoltre:

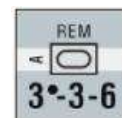
- Le unità non possono essere poste in un esagono adiacente ad un'Unità Combattente nemica, nemmeno se l'esagono contiene un'altra Unità Combattente amica.
- I Corpi Meccanizzati e Corazzati sovietici che arrivano dalla Casella Eliminate devono arrivare nelle Aree di Entrata A, B o C.
- Nessun HQ o esagono di Città Maggiore può ricevere più di un'unità dalla Casella Eliminate per turno. Se un esagono contiene sia un HQ che una Città Maggiore allora possono arrivare due unità in quell'esagono.

CHIARIMENTO: Gli HQ sovietici che non sono stati rilasciati possono ancora essere usati come locazione di entrata per le unità ricostruite dalla Casella Eliminate.

(21.3.2) E' consentito il sovrappiombamento nella Fase Iniziale, ma deve essere rettificato per la fine della Fase di Movimento del giocatore.

(21.3.3) Le ASU riportate in gioco mediante Rimpiazzi iniziano sul loro lato USATO.

(21.3.4) Residui: Se un Residuo riceve un Rimpiazzo del tipo appropriato, il Residuo viene riposto nella tabella (10.4), e l'unità che rappresentava viene riportata in gioco sul suo lato ridotto.



Nota: Fate attenzione che le unità di 3 livelli di forza ed i Residui non siano in gioco nello stesso momento – vi dovrebbe sempre essere un'unità nella Tabella dei Residui, o il Residuo o l'unità che questo rappresenta.

21.4 Segnalini Rimpiazzati



Indicate ciascuna unità che riceve un Rimpiazzo (inclusi quelli che provengono dalla Casella Eliminati) con un segnalino Rimpiazzati. Quell'unità può muovere massimo di un esagono nella Fase di Movimento e non può usare il Movimento Ferroviario o muovere tra Aree di Entrata. Non può attaccare, Avanzare Dopo il Combattimento, o Disingaggiarsi nella Fase di Combattimento. Un'unità con un segnalino Rimpiazzati impedisce TUTTO il combattimento fuori dall'esagono – non solo il combattimento che coinvolge l'unità che riceve il Rimpiazzo.

Nota: Questa regola consente alle unità di rimanere in prima linea e ricevere rimpiazzati fintanto che l'esagono non è coinvolto in combattimento.

RIMOZIONE: Tutti i segnalini Rimpiazzati sono rimossi durante la Fase di Recupero.

21.5 Note sui Rimpiazzati



(21.5.1) Divisioni Panzergrenadier: Queste unità erano divisioni di fanteria motorizzata con assegnato un battaglione Panzer o Sturmgeschütz — possono usare i Rimpiazzati Carri o Speciali per ripristinare la forza.



(21.5.2) Brigate Carri Sovietiche e Battaglioni Sturmgeschütz Tedeschi: Queste unità sono sia Unità Carri che Unità con Raggruppamento Gratuito, quindi possono usare i Rimpiazzati Carri o Speciali per ripristinare la forza.

22.0 RINFORZI & AREE DI ENTRATA

22.1 Rinforzi

(22.1.1) Località di Arrivo: I Rinforzi sovietici con una "C" (sta per Caucaso) accanto al loro Turno di Arrivo sono posti in una delle Aree di Entrata meridionali (G-L). Tutti gli altri Rinforzi sovietici sono posti nelle Aree di Entrata A, B o C. Le unità dell'Asse sono poste nelle Aree di Entrata W, X, Y, o Z.

(22.1.2) Procedura: I Rinforzi sono posti nella loro Area di Entrata durante la Fase Iniziale del loro giocatore. Durante la Fase di Movimento possono entrare sulla mappa mediante Movimento Ferroviario (5.6) o con la loro MA piena attraverso l'Area di Entrata pagando il costo del terreno del primo esagono dove entrano. Invece di entrare sulla mappa, un'unità può rimanere nell'Area di Entrata o muovere in una Area di Entrata diversa (vedere 22.6).

(22.1.3) Simbolo di Triangolo: Le unità con un triangolo nella parte in alto a destra della loro pedina iniziano il gioco Campagna ridotte.

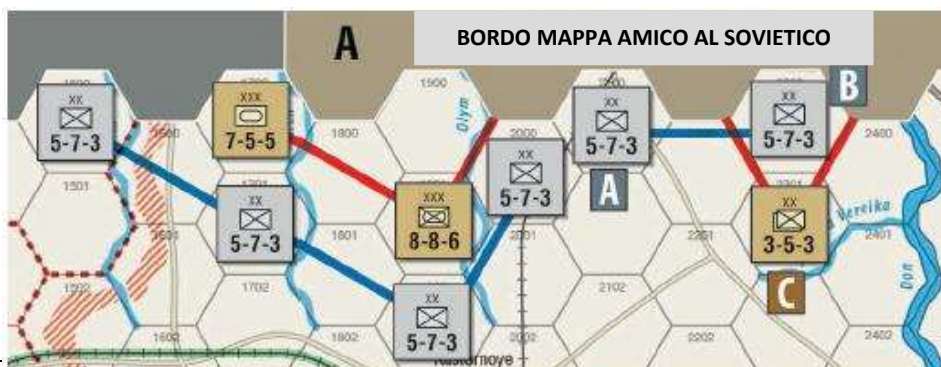
22.2 Aree di Entrata Amiche

Dipende dallo scenario. Per il gioco Campagna le Aree di Entrata A-L sono amiche al giocatore sovietico e le Aree di Entrata W-Z sono amiche al giocatore dell'Asse.

22.3 Aree di Entrata in Generale

(22.3.1) Movimento: Le Aree di Entrata amiche sono accessibili durante il movimento, la ritirata o l'avanzata dopo il combattimento. Durante la Fase di Movimento, il costo per entrare in un'Area di Entrata è 1 MP. Nell'entrare in una Area di Entrata, l'unità si deve fermare e non ne può uscire sino ad una Fase di Movimento successiva. Il costo per rientrare sulla mappa è sempre il costo del primo esagono dove entra; le unità Meccanizzate possono usare il costo della Strada se applicabile. Solo le unità in Buon Ordine possono lasciare l'Area di Entrata.

(22.3.2) ZOC Nemiche: Le unità possono entrare sulla mappa direttamente in ZOC nemica, ma non possono attraversare o entrare in una ZOC Collegata nemica quando entrano. Un'unità può ancorare un Collegamento di Lato d'Esagono (non un collegamento di Esagono) con un'Area di Entrata amica.



Esempi: Le linee blu e rosse mostrano le ZOC Collegate. Le unità sovietiche hanno ZOC Collegate con il bordo mappa, essendo amico. Le unità sovietiche non possono entrare sulla mappa attraverso la ZOC Collegata creata dalle unità A e B. L'unità sovietica C ha ZOC Collegate con il

bordo mappa, intrappolando la divisione tedesca B.

22.4 Proprietà delle Aree di Entrata

- Nessun limite di raggruppamento eccetto per le unità che attaccano sulla mappa (22.7).
- Le unità non possono essere attaccate mentre sono in un'Area di Entrata.
- Le ZOC non si estendono in o fuori dalle Aree di Entrata.
- Le unità in un'Area di Entrata amica non sono adiacenti ad alcuna unità Nemica.
- Le unità sovietiche non possono entrare nelle Aree di Entrata dell'Asse e le unità dell'Asse non possono entrare nelle Aree di Entrata sovietiche (con l'eccezione dell'Area di Entrata che posta ai pozzi petroliferi di Baku [24.1.2]).

22.5 Ritirata Fuori Mappa

Un'unità che si ritira fuori mappa in un'Area di Entrata non amica viene eliminata. Un'unità che si ritira fuori mappa in un'Area di Entrata amica viene posta in quell'Area di Entrata e viene indicata come Disorganizzata o in Piena Ritirata (a seconda del caso).

22.6 Movimento tra Aree di Entrata

(22.6.1) Concetti Base: Non vi è limite al numero di unità che possono muovere tra Aree di Entrata amiche. Muovere in un'Area di Entrata diversa costa all'unità tutta la sua MA e non conta per i Limiti Ferroviari. Le unità che muovono in un'Area di Entrata diversa non possono attaccare sulla mappa (22.7) sino al Turno di Gioco successivo.

(22.6.2) Movimento dell'Asse tra Aree di Entrata: Un'unità dell'Asse che inizia il suo movimento in un'Area di Entrata dell'Asse (W-Z) può muovere in qualsiasi altra Area di Entrata dell'Asse (W-Z).

(22.6.3) Movimento Sovietico tra Aree di Entrata: Le unità sovietiche che iniziano il loro movimento in un'Area di Entrata a nord del Mar Caspio (Aree di Entrata A-E) possono muovere in qualsiasi altra Area di Entrata che si trova a nord del Mar Caspio o della Casella di Transito del Mar Caspio. Similmente, le unità sovietiche che iniziano il loro movimento in un'Area di Entrata a sud del Mar Caspio (Aree di Entrata G-L) possono muovere in qualsiasi altra Area di Entrata che si trova a sud del Mar Caspio o della Casella di Transito del Mar Caspio.

(22.6.4) La Casella di Transito del Mar Caspio: Un'unità sovietica nella Casella di Transito del Mar Caspio (F) può muovere in qualsiasi Area di Entrata sovietica al costo della sua intera MA. Le unità sovietiche possono rimanere nella Casella di Transito del Mar Caspio. Non più di due Unità Combattenti possono stare nella Casella di Transito del Mar Caspio in un dato momento (due possono uscire dalla casella nello stesso turno nel quale altre due entrano).

Nota: La linea ferroviaria tra l'Area di Entrata E ed il Caucaso non può essere usata per il trasporto ferroviario delle unità (5.6.6).

22.7 Attaccare Sulla Mappa

Le unità in un'Area di Entrata possono attaccare sulla mappa durante la Fase di Combattimento amica se vi sono unità nemiche adiacenti all'Area di Entrata. Le unità che attaccheranno sulla mappa sono raggruppate al bordo dell'Area di Entrata rispettando i limiti del raggruppamento (supponete che gli esagoni si estendano nelle Aree di Entrata per questo fine). Le unità che attaccano sulla mappa possono farlo assieme ad unità sulla mappa e beneficiano delle ASU e del Supporto Aereo Offensivo (se disponibile). Se il difensore viene eliminato o si ritira, possono avanzare sulla mappa, ma non sono obbligate a farlo. Se l'attacco non riesce ad eliminare o far ritirare i difensori, le unità rimangono nell'Area di Entrata.

23.0 CONDIZIONI METEO

23.1 La Tabella delle Condizioni Meteo

Durante ogni Fase delle Condizioni Meteo a partire dal Turno 17, determinate le condizioni meteo per il turno tirando un dado e consultando la Tabella delle Condizioni Meteo. Ponete il segnalino Condizioni Meteo a seconda del risultato. Prima del Turno 17, le condizioni meteo sono sempre Bello.

Tiro di Dado	Giu - Ago	Sett	Rasputitsa	Inverno
1	Bello	Coperto	Pioggia *	Neve *
2	Bello	Coperto	Pioggia *	Neve *
3	Bello	Bello	Coperto	Coperto – W
4	Bello	Bello	Coperto	Coperto – W
5	Bello	Bello	Bello	Bello
6	Bello	Bello	Bello	Bello

*Se il turno precedente era di Pioggia o Neve, applicate un DRM +1 al tiro di dado per le Condizioni Meteo.

23.2 Spiegazione dei Risultati

(23.2.1) BELLO: Nessun effetto. L'Asse riceve tutte le Unità Aeree disponibili.

(23.2.2) COPERTO e COPERTO-W: Il giocatore dell'Asse riceve una sola Unità Aerea tedesca. Durante i turni Invernali (Coperto – W) non riceve Unità Aeree. Non vi sono altri effetti.

(23.2.3) PIOGGIA: ha i seguenti effetti:

- Il giocatore dell'Asse non riceve Unità Aeree.
- ESAGONI DI PALUDE STAGIONALI: Trattateli come Palude per il resto della partita. Prima di questo, sono esagoni di terreno Aperto.
- MOVIMENTO: Il costo della strada per le Strade Secondarie è incrementato ad 1 MP per le unità Meccanizzate. Attraversare un Fiume Minore senza ponte costa +1 MP per tutte le unità.
- Dimezzate (arrotondando per eccesso) tutti i risultati di Avanzata Dopo il Combattimento. Quindi "Adv 2" diviene Adv 1, ed "Adv 3" e "Adv 4" divengono Adv 2. Una Avanzata Limitata, una avanzata di 1 esagono (Ritardo) e tutte le ritirate non sono influenzate.
- PERCORSI DI RIFORNIMENTO: La parte via terra di un Percorso di Rifornamento si accorcia da 5 esagoni a 3 esagoni.

(23.2.4) NEVE: ha i seguenti effetti:

- Il giocatore dell'Asse non riceve Unità Aeree.
- Il modificatore dell'Asse per Aeroporto sulla Tabella dell'Attrito per Isolamento viene ridotto a +1.
- MOVIMENTO: Tutte le Capacità di Movimento sono ridotte di uno, il Movimento Esteso ed il Movimento Tattico non sono influenzati.
- Tutti i risultati di Avanzata Dopo il Combattimento sono ridotti di un esagono ma mai a meno di uno. La Neve non influenza la lunghezza delle ritirate. Questo -1 è cumulativo con il -1 secondo 15.2.3.

23.3 La Rasputitsa

(23.3.1) In Generale: Il periodo della Rasputitsa viene indicato con una striscia marrone sulla Tabella dei Turni. Durante questi turni, e solo durante questi turni, si può avere un turno di Fango. Un turno di Fango si avrà solo se il turno precedente era di Pioggia e le condizioni meteorologiche correnti sono Coperto o Bello.



(23.3.2) Il Segnalino Fango: Quando si ha un turno di Pioggia (tra i turni 16 e 23), ponete il segnalino Fango sulla Tabella dei Turni un turno in avanti per ricordare che si avrà Fango per quel turno se la pioggia cessa.

Esempio: La Pioggia nel turno 20 darà Fango nel turno 21. Ponete il segnalino Fango sul turno 21. Se si ha ancora Pioggia nel turno 21, spostate il segnalino nel turno 22, e così via.

(23.3.3) Effetti del Fango: Come per un turno di Pioggia, eccetto che non ha effetti sulla disponibilità delle Unità Aeree.

23.4 L'Inverno Russo (turni Invernali)

L'Inverno Russo inizia il turno 28 ed ha i seguenti effetti:

- FORZA DI ATTACCO DELL'ASSE: Tutte le unità dell'Asse su o a nord della fila di esagoni xx43 (le due mappe settentrionali) riducono la loro Forza di Attacco di 1, ad un minimo di 1.
- FORZA DI DIFESA DELL'ASSE: Tutte le unità dell'Asse su o a nord della fila di esagoni xx43 e che non sono in una Città (di qualsiasi tipo), Cittadina o Fortificazione completata, o adiacenti ad una Città Maggiore amica controllata, riducono la loro Forza di Difesa di 1, ad un minimo di 2. Le unità con Forza di Difesa 1 o 2 non sono influenzate. Applicate sempre il -1 prima di dimezzare o raddoppiare.
- Tutti i lati di esagono Alpini sono ora intransitabili per tutte le unità (anche quelle da Montagna) per il resto della partita.
- L'Area di Entrata K non è più utilizzabile. Qualsiasi unità correntemente lì viene spostata nell'Area di Entrata J o L.
- Tutti i Fiumi Maggiori (non il Volga) sulle mappe A e B gelano. Questo non ha effetto sui loro benefici al combattimento ma il movimento attraverso di essi viene ridotto a +1 MP per le Unità Non Meccanizzate e +2 per le Meccanizzate. Le unità non sono obbligate ad iniziare adiacenti ad un lato di esagono di Fiume Maggiore Gelato per muovere o avanzare attraverso di esso, né sono eliminate se si ritirano attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore Gelato.
- Tutti i Laghi in o che toccano esagoni di deserto gelano. Per il combattimento ed il movimento sono trattati come lati di esagono di Fiume Maggiore Gelato

Nota: I benefici difensivi dei fiumi e laghi gelati rappresentano l'eccellente campo di tiro che danno.

24.0 PUNTI VITTORIA E VITTORIA AUTOMATICA

24.1 Punti Vittoria (VP)

(24.1.1) In Generale: Solo il giocatore dell'Asse ottiene VP e li registra sulla Tabella dei VP. I VP si ottengono per la cattura di esagoni obiettivo e per far uscire unità dell'Asse dal bordo mappa orientale verso Baku (24.1.2). Ciascun esagono obiettivo ha un cerchio rosso con il numero di VP che vale. Circondare o isolare un esagono obiettivo non dà VP al giocatore dell'Asse. Gli esagoni VP controllati dall'Asse che non hanno una Linea di Rifornamento durante la Fase della Vittoria non contano per determinare la vittoria.

(24.1.2) Pozzi Petroliferi di Baku: Il giocatore dell'Asse ottiene 3 VP per far uscire 5 divisioni dalla mappa attraverso l'Area di Entrata G. Le unità devono uscire tutte nella stessa Fase di Movimento ed almeno una delle divisioni deve essere una divisione Panzer. Contate tutte le divisioni

Alleate dell'Asse a piena forza, e quelle tedesche ridotte, come ½ divisione. Non si ottengono VP per le divisioni Alleate dell'Asse ridotte, per le unità non divisionali, o per i Residui. Il giocatore dell'Asse tiene questi VP fintanto che almeno 5 divisioni (inclusa almeno 1 divisione Panzer) rimangono in G ed hanno una Linea di Rifornimento su strada da G ad una Fonte di Rifornimento dell'Asse.

Le unità dell'Asse che escono dalla mappa da G possono tornare sulla mappa durante qualsiasi Fase di Movimento dell'Asse, ma solo dall'Area di Entrata G. Le unità dell'Asse in G sono influenzate dalla mancanza di Rifornimento e, se Isolate, devono tirare per l'Attrito per Isolamento, se Isolate, supponete che le unità siano adiacenti ad un'unità nemica e possano tracciare ad un aeroporto.

(24.1.3) Area di Entrata G: Se vi è qualsiasi unità sovietica in G nel momento in cui entrano le 5 unità dell'Asse, il giocatore sovietico deve spostarle in un'Area di Entrata adiacente (H o J) e le indicano tutte come Disorganizzate. Sino quando tutte le unità dell'Asse non sono uscite da G, nessuna unità sovietica può entrare o usare G. L'occupazione dell'Area di Entrata G da parte dell'Asse non la rende un'Area di Entrata dell'Asse.

(24.1.4) Sottrazione di VP: Il giocatore dell'Asse deve sottrarre VP per le situazioni seguenti:

-3 VP se una o più unità sovietiche sono sul bordo mappa adiacente ad una Area di Entrata X, Y o Z. non si possono sottrarre meno di -3 VP per ogni Area di Entrata (quindi un totale di -9 VP se unità sovietiche sono adiacenti a tutte e tre).

-3 VP per ogni Città Maggiore che si trova ad occidente della linea di partenza del 28 giugno (Kharkov e Stalino) che è occupata da un'unità sovietica.

-1 VP per ogni Città Minore che si trova ad occidente della linea di partenza del 28 giugno che è occupata da un'unità sovietica.

Questo potrebbe rendere il totale VP dell'Asse un valore negativo. Queste penalità ai VP sono rimosse non appena la condizione non si applica più.

24.2 Vittoria Automatica

Il giocatore dell'Asse è sotto pressione per ottenere il successo rapidamente, mentre il giocatore sovietico è sotto pressione per tenere le posizioni il più possibile. Ciascun spazio sulla Tabella dei Turni ha un traguardo (i numeri nelle bande colorate nella parte bassa) che indica il numero di VP che il giocatore dell'Asse avrebbe dovuto ottenere per quel turno. Se i VP dell'Asse sono di 6 o più punti oltre il traguardo, il giocatore dell'Asse vince automaticamente (nella Fase di Determinazione della Vittoria).

Il giocatore sovietico vince automaticamente se il giocatore dell'Asse è ad almeno 6 punti in meno del traguardo alla fine di qualsiasi Turno di Gioco.

Il gioco prosegue se nessun giocatore ottiene una Vittoria Automatica.

Esempio: Se il Traguardo era 8, il giocatore dell'Asse vince se il conteggio VP è 14 o più, ed il sovietico vince se il conteggio VP è 2 o meno.

24.3 Mt. Elbrus

Il giocatore dell'Asse ottiene un VP temporaneo se un'unità da Montagna dell'Asse occupa l'esagono di Mt. Elbrus (4860) in qualche momento durante la partita. Questo VP non viene perso se un'unità sovietica occupa successivamente l'esagono. Il VP ha valore solo per la Vittoria Automatica e non conta nell'ultimo turno della partita.

REGOLE AVANZATE

Le regole avanzate sono opzionali e possono essere usate tutte o in parte.

25.0 RISERVE

25.1 Scopo

Consentono ad unità aggiuntive di Avanzare Dopo il Combattimento, oltre a quelle che stavano attaccando.

25.2 Procedura



(25.2.1) Indicate un'unità o gruppo in Riserva ponendo un segnalino Riserva sopra di essa durante la Fase di Movimento amica.

Solo le unità in Buon Ordine che non hanno mosso, o che hanno mosso di un solo esagono senza entrare in EZOC possono essere poste in Riserva. Le unità che hanno ricevuto un Rimpiazzo non possono essere indicate in Riserva. Una volta indicate in Riserva non possono muovere sino alla Fase di Combattimento.

(25.2.2) Limite: Ogni parte ha soli 3 segnalini Riserva.

(25.2.3) Attivazione: In qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento del possessore, questi può attivare uno o più gruppi in Riserva. Rimuovere il segnalino Riserva consente al gruppo di Avanzare Dopo il Combattimento sino a due esagoni. Seguite tutte le regole per l'Avanzata Dopo il Combattimento. Le Riserve attivate dopo uno specifico combattimento possono ignorare le EZOC nell'esagono lasciato vuoto dal difensore allo stesso modo delle altre unità amiche che partecipano al combattimento. Le unità attivate come Riserve non possono:

- Effettuare il Combattimento Regolare o di Sfondamento.
- Attraversare lati di esagono di Fiume Maggiore senza ponte a meno che non sia gelato (possono attraversare i ponti – inclusi i Pontoni).

Non è necessario per il gruppo in Riserva trovarsi vicino al combattimento per essere attivato, e può essere attivato anche senza alcun combattimento. È possibile raggruppare le unità in Riserva con unità che attaccano. Rimuovete tutti i segnalini Riserva al termine di ciascuna Fase di Combattimento.

26.0 OFFENSIVA PIANIFICATA

26.1 Costo

Costa un Punto Risorsa porre un segnalino di Offensiva Pianificata (PO) su un HQ di Fronte (sovietico) o Armata (Asse).

26.2 Procedura ed Effetti



Dopo aver speso il Punto Risorsa nella Fase Iniziali, ponete il segnalino PO a faccia in giù su qualsiasi HQ che è in Buon Ordine ed in Rifornimento (verificato in quel momento). Se il HQ si ritira o muove di più di due esagoni, il segnalino PO viene rimosso. Nella Fase Iniziale successiva, il segnalino PO viene girato sul lato Pronto (scritta in giallo). Una volta Pronto può essere usato in un qualsiasi combattimento che sia entro il Raggio dall'HQ (non può essere usato nel Combattimento di Sfondamento). Una volta usato, viene rimosso. I PO possono essere riutilizzati, ma nessun giocatore può averne più di due sulla mappa in qualsiasi momento.

EFFETTI: Quando viene usato, l'attaccante tira due dadi sulla CRT e può considerare uno dei due risultati. Entrambi i PO possono essere usati nello stesso combattimento per usare tre dadi e scegliere uno dei risultati.

CHIARIMENTO: Dopo che un segnalino di Offensiva Pianificata è stata girato sul suo lato Pronto, il HQ può ancora muovere di 2 esagoni.

27.0 DISINGAGGIO

27.1 Scopo

È un modo per il Giocatore in Fase per ritirarsi durante la Fase di Combattimento.

27.2 La Tabella del Disingaggio

Tiro di dado	Risultato
1 – 2	No
3	Si (-1 livello di forza)
4 – 6	Si

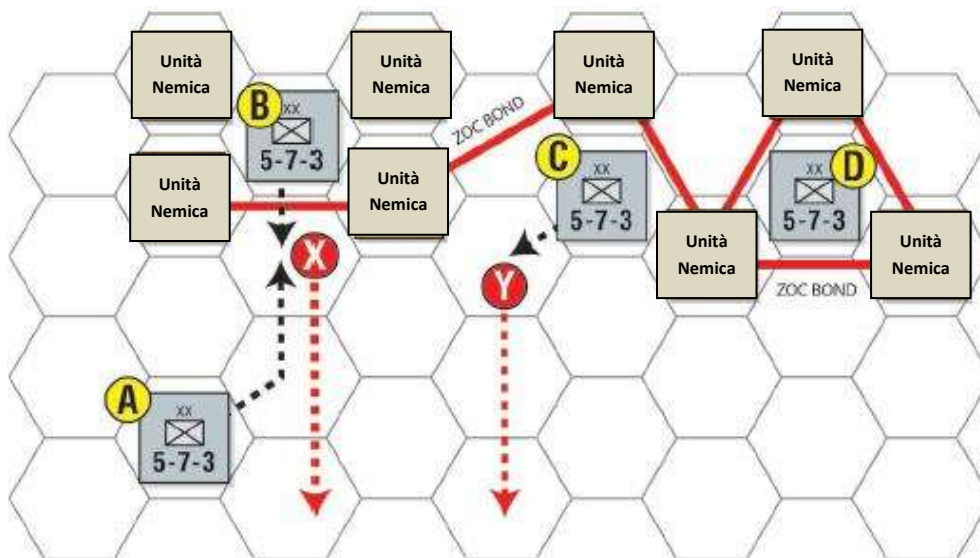
(27.2.1) Procedura: Qualsiasi unità (incluse quelle Disorganizzate) che non attaccano nella Fase di Combattimento possono tentare il Disingaggio. Questo può essere risolto in qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento amica. Per risolvere il tentativo usate la Tabella del Disingaggio. Il possessore può tirare una volta per ciascuna unità nel gruppo o una volta per l'intero gruppo (a sua scelta). Il Giocatore in Fase può vedere il risultato di ciascun tentativo prima di decidere se effettuare il Tentativo di Disingaggio successivo.

(27.2.2) Modificatori al Tiro di Dado

- +1 se l'unità è di Cavalleria o Meccanizzata (se si disingaggia come gruppo, questo modificatore si applica solo se tutte le unità nel gruppo sono di Cavalleria e/o Meccanizzate)
- 1 se l'unità o almeno una unità nel gruppo è Disorganizzata

(27.2.3) Spiegazione dei Risultati: Un risultato "No" significa che il Disingaggio fallisce e l'unità rimane sul posto. Un "si" consente all'unità di ritirarsi di 1 o 2 esagoni e divenire Disorganizzata (o convertita in Piena Ritirata se già Disorganizzata). Se il risultato è "si -1" allora l'unità perde un livello di forza prima di ritirarsi.

Nota: Le unità che usano il Disingaggio recuperano come qualsiasi altra unità durante la Fase di Recupero.



Esempio: Tentando di liberare le unità B e C, il giocatore dell'Asse muove l'unità A nell'esagono X e spezza la ZOC Collegata nemica consentendo all'unità B di muovere nell'esagono X. L'unità C muove nell'esagono Y. Durante la Fase di Combattimento tutte e tre le unità (A, B e C) effettuano Tentativi di Disingaggio per tentare la ritirata. L'Unità D è intrappolata da ZOC Collegate nemiche e non può muovere né effettuare Tentativi di Disingaggio.

28.0 COMANDANTI

28.1 Unità Comandante

(28.1.1) In Generale: Le Unità Comandante sono Unità Non Combattenti che usano i costi di movimento Meccanizzati. Ciascun comandante ha una abilità speciale di ritirare un tiro di dado una volta per turno. Se si usa il ritiro del dado, il nuovo risultato deve essere tenuto – non si può scegliere tra i due tiri di dado. Girate il comandante quando viene usata la sua abilità, e rigirate il comandante sul fronte durante ogni Fase Iniziale amica.

(28.1.2) Raggio: L'abilità speciale di ciascun comandante può essere usata solo entro il Raggio dal comandante. Il raggio viene misurato allo stesso modo con il quale le ASU tracciano il Raggio (18.4).



(28.1.3) Chuikov: Consente al giocatore sovietico di ritirare un tiro di dado per la Difesa Determinata per turno.



(28.1.4) Manstein: Consente al giocatore dell'Asse di ritirare un tiro di dado sulla CRT (Combattimento Regolare o di Sfondamento), di una Difesa Determinata, o di un Tentativo di Disingaggio. Il tiro di dado sulla CRT può essere amico o nemico, ma quello per la Difesa Determinata, o del Tentativo di Disingaggio deve essere per un'unità dell'Asse.

(28.1.5) Comandanti e Movimento Ferroviario: I Comandanti non usano i segnalini Treno quando usano il Movimento Ferroviario, piuttosto girateli sul lato Usato.

29.0 ESAGONI DI CITTA' CONTESI

Questa regola è obbligatoria quando si gioca lo scenario Uranus.

(29.1.1) Quando viene posto un segnalino di Battaglia in Città per un risultato di Successo Parziale sulla Tabella DD, l'attaccante deve avanzare di almeno un'unità nell'esagono di Città e lo condividono col difensore. Questo è detto un esagono di Città Conteso. Si applicano i Limiti al Raggruppamento separatamente per entrambe le parti. Quando una parte lascia totalmente o si ritira dall'esagono, il segnalino viene rimosso. Le unità in un esagono di Città Conteso:

- Raddoppiano in difesa (entrambe le parti sono raddoppiate).
- Non esercitano una ZOC né formano ZOC Collegate.
- Non sono considerate adiacenti ai sei esagoni circostanti per quanto riguarda il modificatore Aeroporto per l'Attrito per Isolamento (16.5.4).

(29.1.2) Movimento ed esagoni di Città Contesi

Le unità entrano per prime in un esagono di Città Conteso quale risultato di un risultato di Successo Parziale sulla Tabella della Difesa Determinata. Durante le Fasi di Movimento successive, altre unità possono entrare nell'esagono di Città solamente usando il Movimento Tattico. Le unità in un esagono di Città Conteso possono uscire dall'esagono solamente usando il Movimento Tattico. Il movimento dall'esagono di Città non può essere in EZOC (le unità amiche annullano le EZOC nell'esagono che occupano per questo fine).

- Le unità dentro un esagono di Città Conteso possono combinarsi con altre unità amiche fuori dalla città per attaccare le unità nemiche nell'esagono di città.

Nota: A Voronezh, le unità dell'Asse dentro la città non sono dimezzate mentre le altre unità dell'Asse in 2403 che attaccano attraverso il Don lo sono.

- Le unità in un esagono di Città Conteso non possono mai attaccare fuori dall'esagono.
- Se il difensore originario contrattacca ed ottiene un Successo Parziale, il segnalino Battaglia in Città viene ridotto di un livello. Se viene ridotto a zero, allora gli attaccanti originari devono ritirarsi dall'esagono di città e il segnalino Battaglia in Città viene rimosso.

(29.1.4) Controllo: L'esagono di Città Conteso viene controllato dal difensore originario. Ponete sempre il segnalino Battaglia in Città sopra i difensori originari per indicarlo.

SOLO GIOCO CAMPAGNA

30.0 CASELLA FRONTE TRANS-CAUCASICO

Questi rinforzi sovietici sono innescati quando un'unità dell'Asse entra o muove a sud della fila di esagoni xx40 (le mappe del Caucaso). A partire da quel turno, un'unità (a scelta del sovietico) arriva ogni turno sino ad averle scelte tutte. Arrivano in qualsiasi Area di Entrata sovietica a sud del Mar Caspio (G-L) durante la Fase Iniziale sovietica e possono muovere normalmente in quel turno.

31.0 ARMATE SOVIETICHE DELLA RISERVA



Le Armate 5°, 6°, 7°, ed 8° della Riserva non possono muovere sino a quando non sono rilasciate. L'8° Armata a Saratov viene rilasciata il turno 15. Il giocatore sovietico può rilasciare le altre tre armate (una armata per turno) a partire dal turno 2. Sino a quando non sono rilasciate, queste armate ignorano le restrizioni al raggruppamento. I giocatori possono usare i quattro segnalini rossi "Bloccate" [Frozen, qui a lato] per ricordarlo. Queste armate non hanno nulla a che vedere con le sei unità Non Combattenti dell'Armata della Riserva usate nelle regole Maskirovka (34.1).

L'8° Armata a Saratov viene anch'essa rilasciata se un'unità tedesca muove entro sei esagoni da Saratov.

32.0 RIMOZIONI E MIGLIORAMENTI

32.1 Rimozioni Tedesche del Turno 10

Durante la Fase Iniziale dell'Asse del Turno 10, il giocatore dell'Asse deve rimuovere due divisioni Panzer più la Divisione Panzergrenadier Grossdeutschland. La priorità per le divisioni Panzer deve andare alle divisioni che non sono Isolate. Rimuovete la Grossdeutschland indipendentemente dal suo stato o posizione sulla mappa.

Nota: Storicamente vennero ritirate le divisioni Panzer 9° ed 11°.

La rimozione di queste tre divisioni deve risultare nella rimozione di almeno sette livelli di forza (la piena forza è di 3 livelli). Se il valore dei livelli di forza sommati delle tre divisioni correntemente è inferiore a sette, allora altre divisioni Panzer devono essere ridotte (non ritirate) sino a che non sono stati ritirati sette livelli.

Esempio: Se la 9° Panzer, 11° Panzer e la Grossdeutschland sono tutte nella Casella Eliminate, il giocatore dell'Asse dovrebbe rimuovere quelle tre divisioni dalla Casella Eliminate ed in più ridurre le divisioni Panzer sulla mappa di sette livelli.

Se la rimozione di queste tre divisioni rimuove più di sette livelli, allora il giocatore dell'Asse può assegnare i livelli extra immediatamente a qualsiasi divisione Panzer o Panzergrenadier che si trova correntemente in Rifornimento (non c'è necessità di usare la procedura dei Rimpiazzi o il relativo segnalino – il livello extra viene assorbito senza rallentare la divisione che lo riceve).

Una divisione può ricevere più di un livello di forza se disponibile. I livelli di forza non usati immediatamente sono persi.

32.2 Rimozione dei Corpi Corazzati Sovietici

Un certo numero di Corpi Corazzati sono rimossi nel corso del gioco. Alcuni vanno nella Riserva Stavka e tre (13°, 14° e 28°) vengono convertiti in Corpi Meccanizzati. Il giocatore sovietico può rimuovere qualsiasi Corpo Corazzato fintanto che è correntemente in rifornimento o nella Casella Eliminati – non deve essere necessariamente quello storicamente ritirato.

Comunque, la rimozione del Corpo Corazzato deve risultare nella rimozione di almeno un livello di forza. Se il Corpo Corazzato si trova nella Casella Eliminati, allora un Corpo Corazzato sulla mappa deve essere ridotto di un livello di forza. Se la rimozione del Corpo Corazzato rimuove più di un livello di forza, allora il giocatore sovietico può allocare il livello di forza extra immediatamente a qualsiasi Corpo Corazzato ridotto correntemente in Rifornimento (non c'è necessità di usare la procedura dei Rimpiazzi o il relativo segnalino), oppure porre una Brigata Corazzata non Guardie prendendola dalla Casella Eliminati nell'esagono del Corpo Corazzato che è stato rimosso. Le rimozioni avvengono nella Fase Iniziale.

32.3 Altre Rimozioni

- **1 RFSS:** Nel turno 11, l'unità SS 1 RF deve essere rimossa. Se è eliminata o ridotta in forza allora il giocatore dell'Asse perde il suo successivo punto Rimpiazzo Speciale.
- **Divisioni di Fanteria tedesche:** Nei turni 9 e 17, rimuovete una qualsiasi divisione di Fanteria tedesca a piena forza (che è in rifornimento) dal gioco.
- **Barbò:** Nel turno 23 rimuovete la brigata di cavalleria italiana dal gioco. Non vi sono penalità se è stata eliminata.

32.4 Miglioramento della 5° Divisione SS Wiking

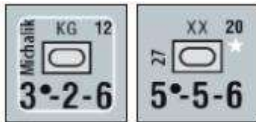


Nel turno 13 incrementate la 5° Divisione SS Wiking di un livello di forza (arriva il suo terzo reggimento). Se è già a piena forza, allora usate l'unità 8•-10-6, che diviene ora la sua versione a piena forza. Se correntemente nella Casella Residui e Eliminate, allora riceve un rimpiazzo come per le normali regole sui Rimpiazzi. Da questo momento questa unità ha quattro livelli di forza.

esagono dell'avanzata – quel prezzo era già stato pagato dal costo di 1 esagono del Combattimento di Sfondamento.

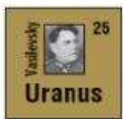
Importante: Il pallino Spostamento per Carri ha una linea bianca di contorno in modo da poter essere visibile – è comunque un pallino nero Spostamento per Carri.

32.5 La 27° Divisione Panzer



Nel Turno 20 migliorate il KG Michalik a 27° Divisione Panzer. Se Michalik è nella Casella Eliminate, allora la 27° Panzer arriva come rinforzo sul suo lato ridotto. Rimuovete Michalik dal gioco.

33.0 L'OFFENSIVA INVERNALE



33.1 Il Segnalino Vasilevsky

Nel turno 25 il giocatore sovietico riceve il segnalino Vasilevsky. Durante qualsiasi Fase Iniziale sovietica a partire dal turno 25, il giocatore sovietico può usare il segnalino per annunciare l'inizio dell'Offensiva Invernale. Rimuovete il segnalino una volta che è stato utilizzato.

33.2 Effetti dell'Offensiva Invernale

(33.2.1) Durante la Fase Iniziale sovietica del turno in cui inizia l'Offensiva Invernale:

- Rimuovete l'Unità Aerea romana dal gioco (subì pesanti perdite all'inizio di Uranus e perse gran parte degli aeroporti avanzati).
- Ponete due segnalini Offensiva Pianificata e due Punti Rifornimento (tutti sul loro lato Pronto) con qualsiasi HQ amico che è correntemente in rifornimento. Possono essere tutti posti con un HQ o distribuiti come desidera il giocatore sovietico.



(33.2.2) **Inversione dell'Ordine di Turno:** Nel turno seguente l'inizio dell'Offensiva Invernale la sequenza di gioco si inverte – il Turno del giocatore sovietico diventa il primo per il resto della partita. Tra i due turni consecutivi sovietici, il giocatore dell'Asse ha un Turno di Scambio

(33.2.3) — questo è un mini-Turno di Giocatore che consente al giocatore dell'Asse di effettuare del movimento e recuperare prima che l'ordine di turno si inverta.

(33.2.3) **Il Turno di Scambio:** Dopo che è stato completato il Turno di Giocatore sovietico e prima che il turno successivo inizi, il giocatore dell'Asse effettua il suo Turno di Scambio. È composto da tre parti:

- **FASE DI MOVIMENTO:** Durante questa fase tutte le unità dell'Asse che non sono in Piena Ritirata possono usare il Movimento Tattico. Le unità in Piena Ritirata possono usare il movimento pieno. Le unità possono andare volontariamente in Piena Ritirata per muovere della loro piena Capacità di Movimento. Le unità possono scendere dal treno in questa fase, ma non è consentito alcun Movimento Ferroviario.
- **FASE DI COMBATTIMENTO LIMITATA:** Le unità possono effettuare il Disingaggio (27.0), ma non è consentito alcun Combattimento.
- **FASE DI RECUPERO:** Tutte le unità dell'Asse possono Recuperare seguendo le normali regole.

Non vi sono la Fase Iniziale né la Fase di Rifornimento. Al completamento del mini turno, l'ordine di turno si inverte ed il gioco procede normalmente da quel momento in poi.

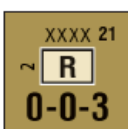
Nota: Essenzialmente il giocatore dell'Asse ottiene due Turni di Giocatore nel turno in cui inizia l'Offensiva Invernale – il suo Turno di Giocatore regolare ed il Turno di Scambio.

34.0 MASKIROVKA

Nota: Le regole Maskirovka ("inganno" in russo) consentono al giocatore di tenere le unità nascoste dal giocatore dell'Asse.

34.1 Armate della Riserva Maskirovka

Non confondete le Armate della Riserva con le Riserve (25.0).



(34.1.1) **Arrivo:** I sei segnalini Armata della Riserva ed i sei Maskirovka arrivano come Rinforzi nel turno 21. Sono posti in qualsiasi Area di Entrata amica sovietica, ed il giocatore sovietico assegna segretamente un segnalino Maskirovka a ciascuno ponendo il segnalino sotto l'Armata della Riserva.



(34.1.2) Segnalini Maskirovka: Questi segnalini identificano la Casella dell'Armata della Riserva. Il giocatore dell'Asse saprà cosa contengono le Caselle ma non con quale Armata della Riserva è associata la Casella stessa (il segnalino Maskirovka è nascosto alla vista). Una volta assegnato ad una Armata della Riserva, un segnalino Maskirovka deve rimanere sempre con quell'armata a meno che l'Armata della Riserva non inizia una Fase del Movimento:

- Nello stesso esagono con un'altra Armata della Riserva.
- Nella stessa Area di Entrata di un'altra Armata della Riserva.

In entrambi i casi sopra, il giocatore sovietico può scambiare segretamente (o fingere di farlo) i segnalini Maskirovka.

34.2 Proprietà delle Armate della Riserva

Le Armate della Riserva hanno le seguenti caratteristiche:

- Sono Unità Non-Combattenti non Meccanizzate (19.0).
- Se eliminate o rimosse, tornano in gioco con il loro segnalino Maskirovka dopo un ritardo di due turni (19.4).
- Possono contenere sino ad 8 Unità Combattenti sovietiche nella loro Casella.
- Hanno una ZOC e possono formare ZOC Collegate solo se un'unità adatta che si trova nella loro Casella viene rivelata e posta sopra l'Armata della Riserva.

34.3 Movimento ed Armate della Riserva

(34.3.1) Movimento di Terra: Le Armate della Riserva hanno una MA di 3 MP e possono usare il Movimento Tattico ed Esteso. Se l'Armata della Riserva ha unità nella sua Casella, allora muove alla velocità dell'unità più lenta nella casella. Se qualsiasi unità dell'Armata della Riserva ha ricevuto Rimpiazzi, allora l'Armata della Riserva può muovere massimo un esagono. Un'Armata della Riserva può muovere prima ma non dopo che riceve unità nella sua Casella.

(34.3.2) Movimento Ferroviario: Possono usare il Movimento Ferroviario solo se non vi sono unità nella loro casella. Questo deve essere rivelato all'avversario.

(34.3.3) Aree di Entrata: Le Armate della Riserva possono muovere da un'Area di Entrata sovietica ad un'altra (22.6). Le Armate della Riserva con unità Disorganizzate o unità che ricevono Rimpiazzi non possono muovere tra Aree di Entrata.

34.4 Movimento In e Fuori da Armate della Riserva

(34.4.1) Movimento In una Casella Armata della Riserva: Vi sono quattro modi per entrare nella Casella di una Armata della Riserva. Ciascuno consuma tutta la MA delle unità coinvolte e non usa il Movimento Ferroviario.

- **Da Rinforzi:** In ogni turno il giocatore sovietico può porre alcuni, nessuno o tutti i suoi Rinforzi in qualsiasi Armata della Riserva che si trova correntemente in Rifornimento mediante le Aree di Entrata A-D.
- **Da un'Area di Entrata Amica:** Qualsiasi unità nelle Aree di Entrata A-E, o nella Casella di Transito Mar Caspio, può essere mossa in qualsiasi Armata della Riserva che si trova correntemente in Rifornimento mediante le Aree di Entrata A-E.
- **Da una Casella Riserva di Armata all'Altra:** In ogni turno il giocatore sovietico può spostare una qualsiasi unità sovietica che si trova in una Casella Armata della Riserva che è correntemente in Rifornimento mediante le Aree di Entrata A-E in un'altra Casella Armata della Riserva che è correntemente in Rifornimento mediante le Aree di Entrata A-E.
- **Da Movimento Strategico:** In ogni turno il giocatore sovietico può spostare una qualsiasi unità sovietica che si trova in un Esagono di Ferrovia Collegato a qualsiasi Casella Armata della Riserva. La distanza non ha rilevanza su questo movimento. Sia l'Esagono di Ferrovia Collegato che l'Armata della Riserva deve essere in rifornimento mediante le Aree di Entrata A-E.

Nota: Le unità non possono mai entrare in una Armata della Riserva mediante Movimento via Terra.

(34.4.2) Movimento Fuori da una Casella Armata della Riserva: Questo deve avvenire prima che l'Armata della Riserva muova. Un'unità che inizia il suo movimento in una Casella Armata della Riserva può lasciare quella casella mediante uno dei metodi seguenti:

- **Ad un'altra Casella Armata della Riserva (34.4.1) o nell'Area di Entrata A-E.** Limite di una per turno. L'esagono di partenza e la locazione finale devono essere in rifornimento dalle Aree di Entrata A-E.
- **Posta sulla mappa sopra l'Armata della Riserva associata con la Casella e mossa normalmente da lì.** Questo rivela l'identità dell'Armata della Riserva e ne obbligherà la rimozione (34.7).

34.5 Armate della Riserva e Rimpiazzi

I Rimpiazzi (sia dalla Casella Eliminati che per ripristinare una unità ridotta) possono anch'essi andare direttamente nelle caselle. Questa azione influenza il movimento dell'Armata della Riserva (34.3.1).

34.6 Armate della Riserva e Combattimento

(34.6.1) Non Possono Attaccare: Le unità nella casella Armata della Riserva non possono attaccare sino a quando non lasciano la casella Armata della Riserva (34.4.2).

(34.6.2) Difesa: Se attaccate, sino a tre unità, entro i limiti di raggruppamento (4.1), possono uscire dalla casella, essere poste sopra l'Armata della Riserva associata e difendere l'esagono. Le unità ancora dentro una Casella hanno Forza di Difesa zero, Valore di Raggruppamento zero, e non possono essere usate nella Difesa Determinata. Se l'Armata della Riserva si ritira, tutte le unità ancora dentro la casella subiscono lo stesso

risultato di Disorganizzazione o Piena Ritirata delle altre unità difendenti. Se il segnalino Armata della Riserva viene eliminato nella ritirata, allora tutte le unità ancora nella sua casella sono anch'esse eliminate. Le Armate della Riserva prive di unità dentro di esse sono considerate unità Non-Combattenti e seguono le regole di 19.3.

(34.6.3) Le ASU non possono essere usate mentre sono dentro una Armata della Riserva, e non sono mai Disorganizzate se muovono di più di due esagoni.

34.7 Rimozione delle Armate della Riserva

Quando viene rivelata una Armata della Riserva secondo 34.4.2 o 34.6.2, deve essere rimossa per la fine di quel Turno del Giocatore sovietico – ponete tutte le unità ancora nella casella nell'esagono (è consentito il sovrappollamento ma deve essere rettificato per la fine della Fase di Movimento sovietico successiva). Le Armate della Riserva possono tornare in gioco (34.2).

SCENARI

S1. SCENARIO FALL BLAU

S1.1 Piazzamento e Dati dello Scenario

- **Durata della Partita:** 8 turni. Inizia il turno 1 e termina nella Fase di Verifica della Vittoria del turno 8.
- **Primo giocatore:** Asse.
- **Mappe:** Si usa solo la Mappa A.
- **Piazzamento:** Usate le Schede Piazzamento Iniziale del Gioco Campagna. Le unità hanno indicata l'armata/fronte con il quale iniziano la campagna indicato sulla pedina per aiutare il piazzamento – non ha effetti sul gioco.

S1.2 Regole Speciali

- Il gioco inizia con la Fase Iniziale dell'Asse.
- Durante la Fase di Movimento del turno 1, le Unità Combattenti dell'Asse possono usare solo il Movimento Tattico (2 esagoni). I Punti Rifornamento possono muovere della loro MA piena. Le unità dell'Asse possono attraversare le linee di confine di Armata.
- I rinforzi sovietici possono entrare sulla mappa normalmente usando MP dalle Aree di Entrata A o B, o entrare dal bordo nord, est o sud su treno. Supponete che il giocatore sovietico abbia collegamenti ferroviari alle linee ferroviarie sul bordo est e sud. Invece di entrare sulla mappa i rinforzi sovietici possono essere spostati in qualsiasi Area di Entrata amica.
- **Far Uscire le Unità dell'Asse dalla Mappa:** Le unità dell'Asse possono uscire dalla mappa mediante le Aree di Entrata M-R per completare le condizioni di vittoria. Questo non ha effetto sulla capacità delle unità sovietiche di usare quell'Area di Entrata. Le unità dell'Asse che entrano in queste Aree di Entrata non possono rientrare sulla mappa o essere usate per attaccare tornando sulla mappa.
- **Unità Bloccate:** Le unità sovietiche che iniziano a sud di Rostov non possono muovere sino a quando non sono rilasciate dalla regola 20.6.
- **5° Armata della Riserva (5 unità):** Entra in gioco nel turno 3 dal bordo est della mappa, a nord dell'esagono 4210. Un'unità può usare il movimento ferroviario, ma le altre devono muovere sulla mappa mediante il normale movimento.
- **6° Armata della Riserva:** Tutte e quattro le unità iniziano nell'esagono 3806 e possono muovere normalmente nel turno 2.

S1.3 Condizioni di Vittoria

Il giocatore dell'Asse vince avendo almeno 8 VP nella Fase di Determinazione della Vittoria. Se questo non avviene per la fine del turno 8, vince il giocatore sovietico. Per questo scenario solamente, il giocatore dell'Asse può contare gli esagoni VP che sono Isolati da tutte le Fonti di Rifornamento sovietiche ma non ancora catturati. Oltre ai VP stampati sulla mappa, il giocatore dell'Asse ottiene:

- 2 VP per far uscire almeno 5 livelli di forza di unità Meccanizzate fuori dal bordo est della mappa. §
- 2 VP per far uscire almeno 5 livelli di forza di unità Meccanizzate fuori dal bordo sud della mappa. §
- 1 VP per avere almeno una Unità Combattente tedesca a sud del Fiume Don sotto la riga di esagoni xx31.

§ Questi VP contano solamente se il giocatore dell'Asse può tracciare una Linea di Rifornamento da una Area di Entrata dell'Asse all'Area di Entrata sovietica appropriata durante la Fase di Determinazione della Vittoria.

S2. LA CAMPAGNA DEL CAUCASO

S2.1 Piazzamento e Dati dello Scenario

- **Durata della Partita:** 18 turni. Inizia il turno 10 e termina nella Fase di Verifica della Vittoria del turno 27.
- **Primo giocatore:** Pre-movimento sovietico (S2.4.1), poi Turno di Giocatore dell'Asse.
- **Mappe:** Si usano solo le mappe C e D. I mezzi esagoni lungo il bordo mappa settentrionale non sono giocabili.
- **Piazzamento:** Usate le Schede di Piazzamento Campagna del Caucaso.

S2.2 Regole Speciali per il Giocatore dell'Asse

- **Unità Aeree dell'Asse:** Una unità Aerea tedesca in ogni turno di condizioni meteo Bello o Coperto. Nessuna unità aerea nei turni di Pioggia e nei Turni 15-22.
- **Punti Risorsa dell'Asse:** Uno per turno a partire dal turno 11.
- **Rinforzi dell'Asse:** Trattate il bordo mappa settentrionale come Area di Entrata.

Nel primo turno i Rinforzi dell'Asse possono entrare su o tra gli esagoni 2740-4240. Dopo il primo turno la loro Area di Entrata si espande agli esagoni 2140-4740.

- Il giocatore dell'Asse riceve le unità del Piano Blücher (20.7) ed i Volontari del Caucaso Settentrionale (20.8) secondo le regole standard.
- **Fonti di Rifornamento dell'Asse:** Il porto di Taman (1549), se controllato dall'Asse, e qualsiasi strada che porta fuori dal bordo mappa nord ad occidente dell'esagono 4440.
- **Rimpiazzi dell'Asse:** Usate il numero di Rimpiazzi indicato nella Tabella dei Turni Caucaso.
- **Riparazione delle Ferrovie dell'Asse:** Il primo segnalino di Testata Ferroviaria appare nel quarto turno dello scenario – ponetelo nell'esagono 3140 nella Fase Iniziale. Entrambi i segnalini di Testata Ferroviaria (Tikhoretsk [3443] a Taman è il secondo) possono riparare due esagoni per turno.

S2.3 Regole Speciali per il Giocatore Sovietico

- **Punti Risorsa Sovietici:** Uno per turno.
- **Rinforzi Sovietici:** I rinforzi sovietici con la lettera C (Caucaso) o TC come codice del loro Turno di Arrivo arrivano in qualsiasi Area di Entrata da G-L. Se l'unità non ha codice C o TC, allora inizia nella Casella di Transito Mar Caspio nella Fase Iniziale e durante la Fase di Movimento spostatela in una delle Aree di Entrata (G-L).
- **Rimpiazzi Sovietici:** Usate la Tabella dei Turni Caucaso.

S2.4 Regole Speciali del Turno 1

Il primo turno dello scenario usa questa sequenza:

1. **Pre-Movimento Sovietico:** Prima di qualsiasi movimento di unità dell'Asse, il giocatore sovietico può muovere qualsiasi sua unità sulla mappa (eccetto le Guarnigioni [20.4]) della loro normale Capacità di Movimento. Non è possibile il Movimento Esteso o Ferroviario. I due Rinforzi sovietici che arrivano nel primo turno non muovono né entrano in gioco sino alla Fase di Movimento sovietica.
2. **Saltare la Fase Iniziale Sovietica:** Non vi sono Rimpiazzi dell'Asse o Punti Risorsa nel primo turno. Ponete i Rinforzi dell'Asse per il turno 10 sul bordo mappa nord.
3. **Fase di Movimento dell'Asse e Oltre:** Il gioco procede normalmente da questo punto in poi. I Rinforzi dell'Asse entrano in gioco durante la Fase di Movimento attraverso gli esagoni 2740-4240 e possono muovere della piena MA.

S2.5 Condizioni di Vittoria

Non si usa la Vittoria Automatica in questo scenario. Il giocatore dell'Asse vince avendo almeno 12 VP nella Fase di Determinazione della Vittoria del turno 27 (inizia con zero). Il giocatore sovietico vince se il giocatore dell'Asse ottiene meno di 12 VP. Gli esagoni VP catturati non contano se l'esagono VP è Isolato.

S3. OPERAZIONE URANUS

S3.1 Piazzamento e Dati dello Scenario

- **Durata della Partita:** 9 turni. Inizia nel Turno del Giocatore sovietico del Turno 28 e termina nella Fase di Verifica della Vittoria del turno 36.
- **Primo giocatore:** Sovietico.
- **Mappe:** Si usano solo le mappe A e B.
- **Piazzamento:** Usate le Schede di Piazzamento Uranus.
- **Bordo Meridionale:** Le Aree di Entrata Q ed R sono Aree di Entrata dell'Asse. Il giocatore sovietico non può entrarvi.
- **Usate la regola 29:** Esagoni di Città Contesi.

S3.2 Rinforzi e Rimpiazzi

- **Rinforzi dell'Asse:** Le unità arrivano allo stesso modo del Gioco Campagna, eccetto quelle unità identificate con entrata "Sud" che arrivano dall'Area di Entrata del bordo mappa meridionale (vedere sopra).
- **Rinforzi Sovietici:** Arrivano tutti dalle Aree di Entrata A, B o C.
- **Rimpiazzi:** Usate la Tabella dei Turni. Non vi sono Rimpiazzi nel primo turno dello scenario.

S3.3 Inversione dell'Ordine di Turno

A partire dal secondo turno dello scenario l'ordine di turno viene invertito, con il giocatore sovietico che gioca per primo per il resto della partita.

S3.4 Regole Speciali del Turno 1

- Saltate il Turno di Giocatore dell'Asse e la Fase Iniziale Sovietica. Il gioco inizia con la Fase di Movimento sovietica e procede da lì.
- Le Condizioni Meteo per il primo turno sono Coperto.
- Le unità sovietiche possono usare solo il Movimento Tattico ed il Movimento Ferroviario nel turno 1.

- Il giocatore dell'Asse riceve il suo Turno di Scambio (33.2.3) al completamento del primo Turno di Giocatore russo e prima che inizi il turno 29.

S3.5 Condizioni di Vittoria

La Vittoria Automatica non si usa in questo scenario. Il giocatore dell'Asse vince se raggiunge entrambi gli obiettivi sotto riportati:

- Tiene almeno un esagono di Stalingrado sino all'inizio del suo Turno di Giocatore del turno 34.
- Ha almeno 11 VP nella Fase di Determinazione della Vittoria del turno 36. Non contate gli esagoni VP che sono Isolati. Il giocatore dell'Asse inizia con 15 VP – quindi può perdere 4 VP e comunque vincere.

Il giocatore sovietico vince se il giocatore dell'Asse non riesce a raggiungere entrambi gli obiettivi.

S4. GIOCO CAMPAGNA

S4.1 Piazzamento e Dati dello Scenario

- **Durata della Partita:** 36 turni. Inizia il Turno 1 e termina nella Fase di Verifica della Vittoria del turno 36.
- **Primo giocatore:** Asse.
- **Mappe:** Si usano tutte le mappe.
- **Piazzamento:** Usate le Schede di Piazzamento Campagna.
- **Ferrovie:** Tutti gli esagoni di ferrovia (verdi o no) ad occidente della Linea di Partenza iniziano la partita riparate.

S4.2 Regole Speciali del Turno 1

- La partita inizia con la Fase Iniziale dell'Asse del turno 1.
- Durante la Fase di Movimento del turno 1, le Unità Combattenti dell'Asse possono usare solo il Movimento Tattico (2 esagoni). I Punti Rifornimento muovono della piena MA. Le unità dell'Asse possono attraversare le linee di confine di Armata.

S4.3 Regole Aggiuntive per il Gioco Campagna

Usate le regole 30-34.

S4.4 Condizioni di Vittoria

Se nessun giocatore ottiene una Vittoria Automatica, allora il giocatore dell'Asse vince avendo almeno 21 VP nella Fase di Determinazione della Vittoria del turno 36; altrimenti vince il sovietico. Il giocatore sovietico vince se impedisce al giocatore dell'Asse di vincere. Non contate i VP dell'Asse che sono Isolati.

Traguardo del Turno 28: Se il giocatore Tedesco non ha almeno 24 VP al termine del Turno del Giocatore dell'Asse, la partita termina immediatamente con la Vittoria sovietica. Se il giocatore dell'Asse ha 24 VP o più, allora il gioco prosegue.

PIAZZAMENTO RAPIDO

Quando si piazza la partita, i giocatori possono ignorare le ID delle unità fintanto che l'unità è dello stesso tipo, forza, morale, branca di servizio e nazionalità.

CREDITI

IDEAZIONE E SVILUPPO DEL GIOCO: Mark Simonitch

GRUPPO DI CONSULENZA: Christian Diedler, Jim Lauffenburger, e Henrik Reschreiter

EDITORE DEL REGOLAMENTO: Carlos Olivares

ORDINE DI BATTAGLIA: Fred Thomas e Mark Simonitch

CONSULENTE RUSSO PER LA MAPPA: Alexander Kvasko

DIRETTORE ARTISTICO E DESIGN DELLA CONFEZIONE: Rodger B. MacGowan

ILLUSTRAZIONE DELLA COPERTINA DEL MANUALE DEL GIOCATORE: Antonis Karidis

GRAFICA DELLA MAPPA E DELLE PEDINE: Mark Simonitch

TEST DEL GIOCO: Kerry Anderson, Joseph Vanden Borre, Stephen Campbell, Jason Cawley, John Clarke, Christian Diedler, Lawrence Hung, Michael Johnson, Pieter de Jong, Jim Lauffenburger, John Leggat, Steve Lieske, Chuck Krueger, Mark Merritt, Marcus Mülbüsch, Jeff Nyquist, John Rainey, Henrik Reschreiter, Pablo García Silva, Christian Snyder, e Dan Thorpe

CORRETTORI DI BOZZE: Pete Gibson, Mitchel Land, Jim McFetridge, Carlos Olivares, Ivano Rosa, e Fred Thomas

COORDINAZIONE ALLA PRODUZIONE: Tony Curtis

PRODUTTORI: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

INDICE

Alleati dell'Asse _____	20.5	Gruppo di Sfondamento _____	15.2.2-15.2.3, 15.2.10
Ansa di Izium _____	9.5.5	HQ Armata Sovietica _____	4.3, 20.1
Anticarro _____	9.2.4	Inverno Russo _____	23.4
Aree di Entrata _____	22.2-22.8	Laghi _____	7.6.1, 9.5.6, 23.4
Armata di Riserva Sovietica _____	31.0	Lati di Esagono Alpini _____	9.6.2
ASU (Unità di Supporto Artiglieria) _____	18.2	Linea di Rifornimento _____	16.3, 16.5.1
Attrito per Isolamento _____	16.5	Livelli di Forza _____	2.3.5
Avanzata Dopo il Combattimento _____	14.0	Perdite di Livelli di Forza _____	10.3
Battaglia in Città _____	11.6.2	Livelli di Forza, Scelta delle Perdite _____	10.2
Battaglioni Sturmgeschütz _____	21.5.2	LOS Illimitata _____	16.5.1
Buon Ordine _____	13.1	Manstein _____	28.1.4
Casella del Fronte Trans-Caucasico _____	30.0	Mar Caspio _____	22.6.3-22.6.5
Caucaso Settentrionale _____	20.6	Maskirovka _____	34.0
Cavalleria _____	14.2, 27.2.2	Miglioramento della 5° Divisione SS Wiking _____	32.4
Chuikov _____	28.1.3	Monte Elbrus _____	24.3
Comandanti _____	28.0	Movimento _____	5.0
Combattimento _____	8.0	Movimento Esteso _____	5.3
Combattimento di Sfondamento _____	15.0	Movimento Ferroviario _____	5.6
Combattimento, Modificatori _____	9.0	Movimento Marittimo _____	5.7
Combattimento, Multiesagono _____	8.2	Movimento su Strada _____	5.2
Condizioni Meteo _____	23.0	Movimento Tattico _____	5.4
Coperto _____	23.2.2	Neve _____	23.2.4
Difesa Determinata _____	11.0	Non Un passo Indietro! _____	11.1.2
Dimezzare e Raddoppiare _____	9.1	Offensiva Invernale _____	33.0
Disingaggio _____	27.0	Offensiva Pianificata _____	26.0
Disorganizzazione _____	13.1, 13.2	Qualità della Truppa _____	2.3.2, 11.2.4
Divisioni da Montagna _____	20.2	Piena Ritirata _____	13.1, 13.3
Divisioni Panzergrenadier _____	21.5	Pioggia _____	23.2.3
Effetti dei Fiumi sul Combattimento _____	9.5	Ponti _____	5.5.4
DS Automatico . _____	8.6, 15.4	Pontoni _____	5.5.5
Esagoni di Città Contesi _____	29.0	Pozzi Petroliferi di Baku _____	24.1.2
Esagoni di Ferrovia Collegati _____	17.4	Punti Rifornimento (SP) _____	18.6
Fango _____	24.3.2	Punti Risorsa _____	18.1
Fanteria Navale _____	5.7.1	Punti Vittoria _____	24.1
Fase di Recupero _____	13.4	Raggio _____	18.4
Fattori di Attacco/Difesa Massimi _____	8.5	Raggruppamento, Limiti al _____	4.1
Ferrovie Non Terminate _____	17.5	Raggruppamento, Restrizioni al _____	4.4
Ferrovie, Riparazione _____	17.2	Rapporti di Forze Minimi e Massimi _____	8.4
Flottiglia del Volga _____	5.5.3	Rasputitsa _____	23.3
Fiume Volga _____	5.5.3, 6.1, 9.5.3, 12.2.1	Recupero, Tabella del _____	13.5
Fiumi Dentro Esagoni _____	2.2.2	Residui, Tabella dei Residui _____	10.4, 21.3.4
Fiumi Maggiori _____	5.5.2, 9.5.2, 14.5, 15.2.9	Rifornimento _____	16.0
Fiumi Minori _____	5.5.1, 23.2.3	Rimozione _____	32.0
Fonti di Rifornimento _____	16.2	Rimpiazzi _____	21.0
Fortificazioni _____	9.7	Rinforzi _____	22.1
Fuori Rifornimento _____	16.4	Riserve _____	25.0
Genieri Linden _____	20.9	Risultati del Combattimento _____	10.0

Ritardo _____	11.6.1
Ritirate _____	12.0
Sbarco degli Alleati in Nord Africa _____	9.3.9
Sbarramento Massiccio _____	18.5
Scambio del Turno _____	33.2.3
Segnalini di Controllo _____	16.3.4
Segnalino Vasilevsky _____	33.1
Sequenza di Gioco _____	3.0
Simbolo Triangolo _____	22.1.3
Sovraffollamento _____	12.1.4, 21.3.2
Spostamento per Artiglieria _____	9.4
Spostamento per Carri _____	9.2
Spostamento per Carri Elite _____	9.2.2
Stretto di Kerch _____	5.7.2, 16.2.3
Successo Parziale _____	11.6
Superiorità Aerea Tedesca _____	9.3.7
Supporto Aereo _____	9.3
Supporto Difensivo _____	11.3
Taman _____	16.2.5
Temryuk _____	16.2.4
Terreno Cittadino _____	9.6.3
Terreno Inaccessibile _____	2.2.3
Terreno Montagnoso _____	9.6.1, 14.5, 15.2.9
Terreno Paludoso _____	9.5, 9.5.4, 14.5, 15.2.9
Testate Ferroviarie _____	17.0
Traghetti _____	5.5.6
Traghetto Vladimirovka _____	5.5.7
Unità Aerea Romena _____	9.3.8
Unità con Raggruppamento Gratuito _____	2.3.6, 4.2
Unità del Piano Blücher _____	20.7
Unità di Testa _____	11.2.3
Unità Guarnigione _____	20.4
Unità NKVD _____	11.1.2, 20.3
Unità tra Parentesi _____	9.8
Vittoria Automatica _____	24.2
Volontari del Caucaso Settentrionale _____	20.8
Zone di Controllo _____	6.0
ZOC Collegate _____	7.0

MANUALE DEL GIOCATTORE



ESEMPI DI GIOCO

ESEMPIO DI GIOCO CAMPAGNA

Turno 1

Turno di Giocatore dell'Asse

La Fase Iniziale dell'Asse

Lo scenario inizia con la Fase Iniziale dell'Asse che consente al giocatore dell'Asse di usare i suoi due rimpiazzi più i suoi due Punti Risorsa. I Rimpiazzi sia di Fanteria che Carri vanno alle unità ridotte nella 6° Armata per preparare il futuro attacco nel turno 2. Ciascuna unità che riceve un rimpiazzo incrementa di un livello di forza e viene indicata con un segnalini Rimpiazzi. Entrambi i Punti Risorsa sono spesi per acquistare Punti Rifornimento che arrivano su lato Pieno Movimento nell'Area di Entrata dell'Asse. Uno viene posto nell'Area di Entrata Z ed uno in X. Notate che entrambi i segnalini Offensiva Pianificata sono posti con la 4PZA per aiutare ad avere una buona partenza per questa offensiva. Questo completa la Fase Iniziale dell'Asse.

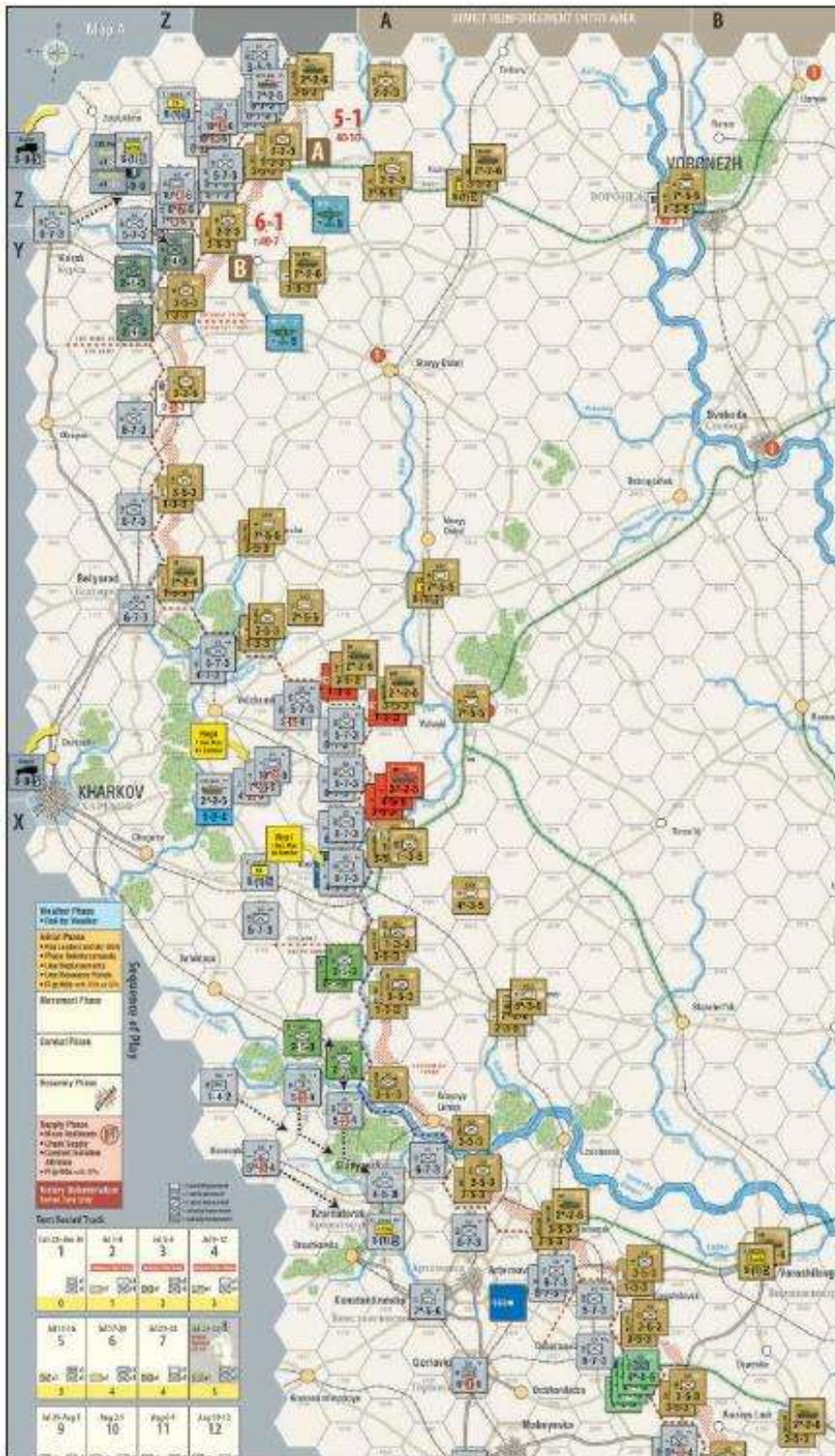
La Fase di Movimento dell'Asse

Le regole speciali del primo turno limitano il movimento per le Unità Combattenti al solo Movimento Tattico. Questo per impedire che i giocatori muovano le proprie unità di molto oltre le loro linee di partenza storiche. Per questo esempio, seguiamo per grandi linee il piano storico tedesco, e facciamo attaccare per prima la 4° Armata Panzer, seguita il turno 2 dalla 6° Armata.

Le uniche unità combattenti a muovere sono la 340° e 380° Divisione nel settore della 4° Armata Panzer e quattro unità nel settore della 1° Armata Panzer. Tutte le unità della 6° Armata rimangono ferme per tenere il giocatore sovietico all'oscuro su quali esagono saranno attaccati il turno 2. I due Punti Rifornimento possono muovere della loro piena capacità di movimento ed uno viene mosso sull'HQ della 4° Armata Panzer e l'altro nell'HQ della 6° Armata.

La Fase di Combattimento dell'Asse

Vi sono solo due attacchi: A e B.



A. Le sette unità tedesche negli esagoni 1401 e 1501 attaccano le tre unità sovietiche in 1502. Il rapporto di forze iniziale è 46 a 10, ma l'attaccante può contare solamente massimo 40 fattori di attacco. Quindi il rapporto diviene 40 a 10 – ancora 4-1. Il giocatore dell'Asse usa un'Unità Aerea per uno spostamento di colonna, più il Punto Rifornimento non mobile raggruppato con l'HQ della 6° Armata per avere uno Spostamento per Artiglieria, più uno dei suoi segnalini Offensiva Pianificata. Le unità sovietiche ricevono uno spostamento per l'esagono di fortificazione che annulla anche tutti gli Spostamenti per Carri incluso quello di élite. Il rapporto finale di forze è 5-1. Si tirano due dadi (per il segnalino Offensiva Pianificata) e si può scegliere uno dei risultati.

I tiri di dado sono 3 e 4, quindi viene scelto il 4 = un D1, Adv 3. Il gruppo difendente per un livello di forza, si ritira di 3 esagoni, e diviene Disorganizzato. Le unità attaccanti possono avanzare sino a 3 esagoni.

Il giocatore sovietico rimuove la 160° Divisione (ridotta) per assorbire la perdita e si ritira in 1803.

Le unità meccanizzate tedesche possono avanzare di tre esagoni mentre le divisioni di fanteria possono avanzare di due esagoni.

B. Nel combattimento B sette unità tedesche più una divisione ungherese attaccano l'esagono B. Il rapporto di forze iniziale è 45 a 7, ridotto a 40 a 7 = 5-1. Uno spostamento di colonna a destra per l'Unità Aerea, uno a destra per il HQ della 4° Armata Panzer (che viene girato dalla parte Usato) ed uno spostamento a sinistra per l'esagono di fortificazione – rapporto finale 6-1. Viene usato un altro segnalino Offensiva Pianificata e quindi si tirano due dadi: un 2 e 3. Si sceglie il 3 per un altro D1, Adv 3. Il sovietico rimuove la 141° Brigata e ritira la 121° di tre esagoni – indietro nell'esagono 1705 e pone poi un segnalino Disorganizzazione su di essa. Vedere l'illustrazione nella pagina successiva.

C. Combattimento di Sfondamento: Il giocatore dell'Asse dichiara le tre unità meccanizzate come suo Gruppo di

Sfondamento, raggruppa l'Unità Aerea su di esso, ed avanza di due esagoni ed attacca le due unità sovietiche nell'esagono 1604. Il rapporto di forze è 23 a 5 con due spostamenti (uno per l'Unità Aerea ed uno per i Carri di Elite). Il rapporto finale è 6-1. Un tiro di dado di 4 = DR4, Adv 3. Le due unità sovietiche si ritirano di quattro esagoni e sono indicate in Piena Ritirata. Le tre unità meccanizzate tedesche hanno usato tutti e tre gli esagoni della loro capacità di avanzata originaria, quindi possono solo fermarsi nell'esagono da cui hanno attaccato o entrare nell'esagono lasciato vuoto che hanno appena attaccato. Il giocatore dell'Asse sceglie la seconda opzione. Questo completa il Combattimento di Sfondamento.

A questo punto, le altre cinque unità nell'attacco possono avanzare. Sono tutte di fanteria, quindi avanzano solo di due esagoni.



La situazione dopo che le unità dell'Asse hanno terminato la loro Avanzata Dopo il Combattimento. Le frecce rosse grandi indicano i Gruppi di Sfondamento, le quelle sottili mostrano i percorsi di avanzata. Le due Unità Aeree tedesche rimangono con le punte avanzate per dare il Supporto Difensivo durante il Turno di Giocatore sovietico.

La Fase di Recupero dell'Asse

Non vi sono unità Disorganizzate dell'Asse, quindi l'unica azione che avviene è la rimozione dei due segnalini di rimpiazzo.

La Fase di Rifornimento dell'Asse

Seguendo la Sequenza di Gioco, il giocatore dell'Asse agisce come segue:

TESTATE FERROVIARIE: Muove il suo segnalino Testata Ferroviaria nel settore della 4° Armata Panzer in avanti di due esagoni.

VERIFICA DEL RIFORNIMENTO: Verifica per determinare se tutte le sue Unità Combattenti possono tracciare una LOS ad una Fonte di Rifornimento – con un Percorso di Rifornimento Via Terra di 5 esagoni ad una strada, tutte possono tracciare il rifornimento facilmente.

SPENDERE SP PER GIRARE HQ: Il giocatore dell'Asse usa il Rifornimento raggruppato con il HQ 4° Armata Panzer per girarlo sul suo lato Pronto. L'unità Rifornimento viene rimossa.

Questo completa il Turno di Giocatore dell'Asse.

Turno del Giocatore Sovietico

La Fase Iniziale Sovietica

Il giocatore sovietico ha due Punti Risorsa da usare. Può costruire Punti Rifornimento o costruire Fortificazioni. Decide di usarne uno per iniziare una fortificazione sopra Voronezh, e l'altro per un SP. Il SP viene posto nell'Area di Entrata A. il giocatore sovietico non ha rimpiazzati nel Turno 1 quindi salta quella fase. Ha due rinforzi e li pone anch'essi nell'Area di Entrata A.

La Fase di Movimento Sovietica

Vi è molto da decidere per il sovietico questo turno – dovrebbe partire subito e correre via, o tenere per un po'? Dal momento che vi sono sette corpi corazzati nell'area e l'Asse non ha attaccato ancora nel settore della 6° Armata – decide di tenere.

La prima cosa da considerare è un contrattacco su una delle punte avanzate della 4° Armata Panzer – una ritirata o Disorganizzazione di uno di questi gruppi darebbe noia al giocatore dell'Asse. Uno dei gruppi ha solo 15 punti Forza e non è molto difficile contrastarlo con 30 punti forza con così tanti corpi corazzati disponibili. Ma si devono considerare gli spostamenti – il sovietico può aggiungere uno spostamento se usa il HQ Fronte Bryansk ma ne subirà due per l'unità Aerea dell'Asse e la divisione panzer di Elite. Quindi il rapporto finale sarebbe 1-1. Con una prospettiva di ottenere un buon risultato, e l'unico negativo essendo A1 (con 1 o 2) che può facilmente sopportare, il russo decide di attaccare.



L'illustrazione mostra il movimento delle unità sovietiche durante la Fase di Movimento. A parte la concentrazione per il contrattacco ed il movimento di due corpi corazzati a nord, alcune cose da notare:

- Il Gruppo A può muovere di un solo esagono in quanto si deve fermare quando entra in EZOC.
- Il Gruppo B è Disorganizzato quindi può muovere di soli due esagoni. Viene mosso fuori da qualsiasi EZOC quindi avrà il recupero garantito durante la Fase di Recupero.
- In C il HQ Fronte Voronezh muove di due esagoni e si riunisce con un SP. Se avesse mosso per più di due esagoni sarebbe divenuto Disorganizzato.
- La fortificazione in D è stata iniziata senza necessità di avere alcuna unità amica.
- Le unità in Piena Ritirata possono muovere della loro piena Capacità di Movimento.

Il giocatore sovietico è libero di muovere le altre unità nei Fronti Sudovest e Sud, ma qualsiasi movimento lì non è necessario per questo esempio. Ricordate che tutte le unità nel Caucaso, tutte le Guarnigioni e tutte le unità nella quattro Armate della Riserva sono bloccate e non possono muovere.

La Fase di Combattimento Sovietica

Il giocatore sovietico ha un solo attacco – contro le due unità tedesche in 1703 (esagono A). Ha Forza di Attacco di 33 contro una forza di difesa di 15. Il sovietico usa il suo HQ Bryansk per uno spostamento e lo gira dalla sua parte Usata. Gli spostamenti per Carri si annullano ma il tedesco ha ancora quello per i Carri di Elite. Il giocatore dell'Asse sceglie di usare la sua Unità Aerea ora per lo spostamento difensivo, portando il rapporto ad 1-1. L'unità aerea viene girata sul lato Usato. Si tira un dado e risulta 4 = A1/DR2. Il sovietico deve rimuovere un livello di forza (a sua scelta – la 106^a Brigata) ed il gruppo tedesco si deve ritirare o tentare la Difesa Determinata. Il tedesco sceglie la Difesa Determinata e gira il HQ 4^a Armata Panzer sul lato Usato per un modificatore +1 Supporto Difensivo. Usa la divisione di élite Panzergrenadier come Unità di Testa (+1 DRM). Un tiro di dado di 4 viene modificato a 6 per un risultato 1*/1 – la ritirata viene annullata ma entrambe le parti perdono un livello di forza, quello dell'attaccante viene scelto dal difensore. Il giocatore dell'Asse riduce la sua unità Panzergrenadier e sceglie la Brigata Carri 115+116 per subire la perdita.



La situazione dopo il movimento e prima della risoluzione del combattimento

Dal momento che l'attacco è fallito e non vi è Avanzata Dopo il Combattimento, questo conclude la Fase di Combattimento.

La Fase di Recupero Sovietica

In questa fase il giocatore sovietico rimuove tutti segnalini Disorganizzato sulle sue unità che non sono adiacenti ad un'unità nemica (e non ve ne sono) e gira il segnalino Piena Ritirata sul lato Disorganizzato. Se vi fossero state unità Disorganizzate adiacenti ad unità nemiche, il recupero sarebbe determinato usando la Fase di Recupero.

La Fase di Recupero Sovietica

Tutte le unità sovietiche sono facilmente in rifornimento. Il giocatore sovietico usa il SP raggruppato con il HQ Bryansk per girarlo sul lato Pronto.

Questo completa il Turno di Giocatore sovietico. Il primo turno ora è finito.

Turno 2

Turno di Giocatore dell'Asse

La Fase Iniziale dell'Asse

UNITA' AEREE: Il giocatore tedesco prende le sue due Unità Aeree e le pone nella casella Disponibili sul loro lato Pronto.

PUNTI RISORSA: Usa una Risorsa per girare il HQ 4° Armata Panzer (era girato per aver sostenuto la Difesa Determinata) cosa consentita essendo su un Esagono di Ferrovia Collegato, ed usa l'altra per porre un segnalino Offensiva Pianificata sul HQ 1° PzA.

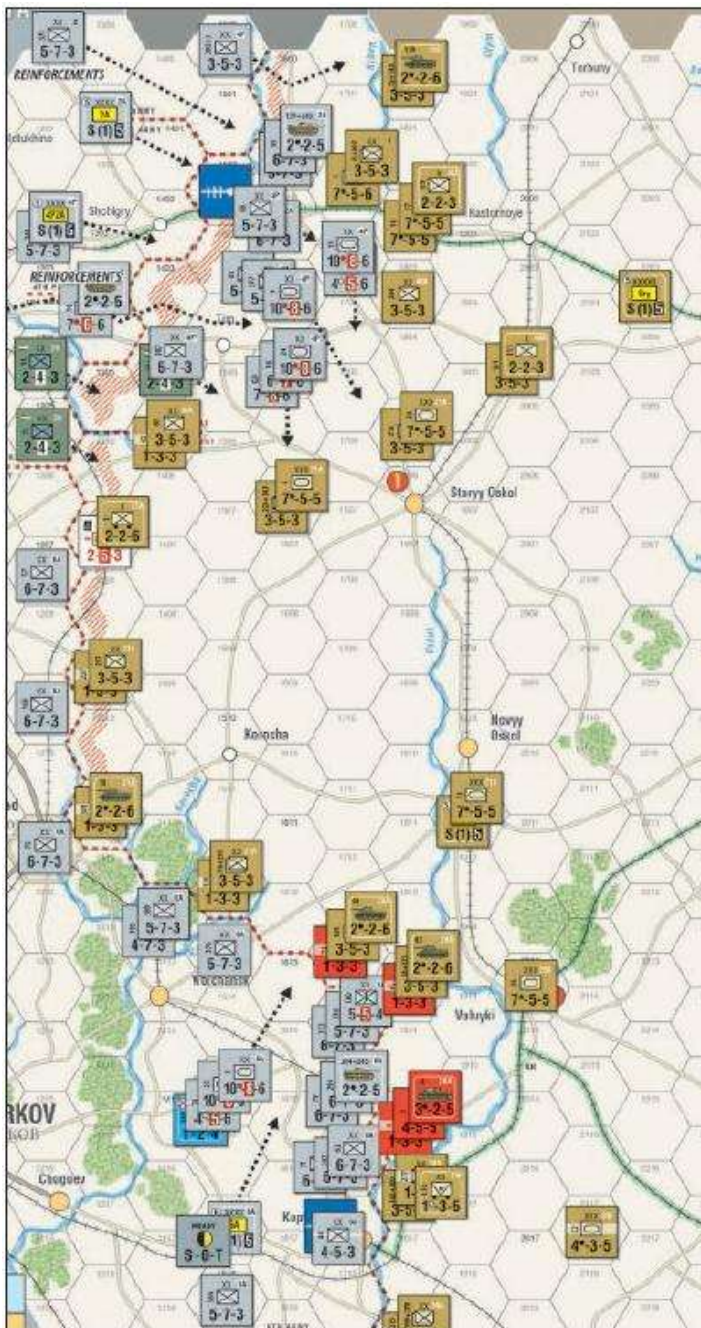
RINFORZI: Nel turno 2 ha cinque unità per Rinforzi che pone tutte nell'Area di Entrata Z.

RIMPIAZZI: Usa i suoi due rimpiazzi nella 1° Armata Panzer per rinforzare quel settore prima del loro attacco nel turno 3.

La Fase di Movimento dell'Asse

Se i tiri di dado saranno favorevoli, questo potrebbe essere un grande turno per l'Asse. Se riesce a spingere la 4° Armata Panzer a sudest e la 6° Armata a norddest potrebbe essere in grado di intrappolare un gran numero di unità sovietiche.

Si dispone per agire con il movimento illustrato qui a fianco. Notate che i Punti Rifornimento che muovono di due esagoni o meno possono girarsi (o rimanere) sul lato Pronto. Il risultato finale nel settore della 4° Armata Panzer è quindi quello illustrato.





I due attacchi nel settore della 6° Armata

Combattimento E: Le sette unità dell'Asse attaccano l'esagono E a rapporto 41 a 10. Il limite di 40 Fattori di Attacco portano il rapporto a 40 a 10 (nessuna variazione effettiva). Il giocatore dell'Asse ottiene tre spostamenti per il HQ della 6° Armata, Panzer Elite, e Supporto Aereo Offensivo – il rapporto finale è 7-1. Il SP Pronto raggruppato con la 6° Armata viene rimosso ed il tiro di dado di 4 = DS, Adv 4. Il giocatore dell'Asse sceglie la perdita con risultato DS e sceglie la brigata Carri sovietica. Il giocatore sovietico ritira poi i sopravvissuti di 4 esagoni. Le sette unità dell'Asse possono avanzare di quattro esagoni.

Combattimento F: Le sei unità tedesche attaccano l'esagono F a rapporto 32 a 10 con uno spostamento per il HQ della 6° Armata. Il rapporto finale è 4-1. Il HQ viene girato sul lato Usato e si tira un dado 1 = DR2, Adv 2. Dal momento che il terreno è Aperto e non vi è alcuna unità NKVD nel gruppo, il giocatore sovietico non può fare una Difesa Determinata. Le unità tedesche Avanzano poi di due esagoni.



La situazione dopo l'Avanzata Dopo il Combattimento degli attacchi D ed E.

Questo completa la Fase di Combattimento dell'Asse. Non vi sono attacchi nei settori della 1° Armata Panzer o della 17° Armata – quell'area inizierà le operazioni con turno 3 con il supporto di entrambe le unità aeree più il segnalino Offensiva Pianificata che è stato posto nella Fase Iniziale.

Fase di Recupero dell'Asse

Non vi sono unità da recuperare, quindi si rimuovono solo i due segnalini di Rimpiazzo nel settore della 1° Armata Panzer.



Fase di Combattimento dell'Asse

Combattimento A: Il gruppo di unità motorizzate tedesche attacca il gruppo sovietico A. Il rapporto di forze è 21 a 7 con uno spostamento per unità Aeree e Panzer di Elite. Il rapporto finale è 5-1. Il tiro di dado è: 4 = D1, Adv 3. Il giocatore sovietico deve rimuovere un livello di forza e ritirarsi di tre esagoni.

Combattimento di Sfondamento: Il giocatore dell'Asse avanza di due esagoni ed effettua il Combattimento di Sfondamento contro l'unità D. Il rapporto di forze è 21 a 3 con tre spostamenti (Aerei, Carri, e Panzer Elite) quindi un 10-1 DS Automatico. Il gruppo dell'Asse lascia due unità ed avanza con le altre due nell'esagono ora vuoto.

Combattimento B: Il rapporto di forze è 30 a 6 con due spostamenti (Carri e Panzer Elite) = 7-1. Il tiro di dado è 1 = A1/D1, Adv 2. Il 383° RD ridotto viene eliminato e le altre due divisioni si ritirano. Il giocatore dell'Asse rimuove un livello di forza ed avanza con le sue unità di due esagoni. Un risultato sfortunato, in quanto se avesse ottenuto un Adv 3 avrebbe potuto fare Combattimento di Sfondamento contro l'esagono E.



Situazione dopo la risoluzione dei Combattimenti A e B.

Combattimento C: 29 a 4 (la divisione di cavalleria è raddoppiata dietro il fiume) senza spostamenti (gli Spostamenti per Carri non sono possibili se si attacca attraverso un lato di esagono di fiume) = 7-1. Il tiro di dado è 3: = DR4, Adv 3. La divisione di cavalleria si ritira di quattro esagoni attraverso il gruppo di unità amiche arrivando in 2946.

Combattimento di Sfondamento: Le unità tedesche sono principalmente di fanteria quindi possono avanzare di due soli esagoni. Il gruppo che contiene l'unità Sturmgeschütz avanza nell'esagono del difensore ed attacca le due divisioni fucilieri che sono ora circondate. Il rapporto è 19 a 6 con uno spostamento per Carri = 4-1. Il tiro di dado è 4 = A1/D1. Entrambe le parti perdono un livello di forza e l'unità sovietica sopravvissuta deve tirare sulla Tabella della Difesa Determinata essendo circondata. Non vi sono modificatori, il tiro di dado è 5 = Tiene con l'Unità di Testa che perde un livello di forza (viene eliminata avendone solo uno). Dal momento che nessuna unità sovietica è sopravvissuta alla Difesa

Determinata, il Gruppo di Sfondamento può fare Avanzata Limitata nell'esagono – cosa cui il giocatore dell'Asse rinuncia. Le altre due unità nel Combattimento C possono ora avanzare di due esagoni.

Fase di Recupero dell'Asse

Non vi sono unità Disorganizzate o segnalini Rimpiazzo da rimuovere.

Fase di Rifornimento dell'Asse

Tutte le unità dell'Asse possono tracciare un percorso di cinque esagoni e poi al bordo mappa settentrionale. Sono tutti in rifornimento.

Turno di Giocatore Sovietico

Fase Iniziale Sovietica

PUNTO RISORSA: Il giocatore sovietico ottiene un solo Punto Risorsa per turno in questo scenario. Un buon uso per questo nel turno sarebbe iniziare a costruire una fortificazione lungo il Fiume Terek o davanti a Tuapse o Novorossiysk. Le fortificazioni non possono essere costruite in esagoni di Montagna, Città, Palude e Bosco Sconnesso.

RIMPIAZZI: Il giocatore sovietico ottiene un Rimpiazzo di Fanteria e lo usa per costruire una Divisione Fucilieri ridotta dalla Casella Eliminate. Lo pone nel HQ Mar Nero che si trova a Krasnodar e pone un segnalino REPL su di esso.

RINFORZI: Riceve un rinforzo nel primo turno e lo pone nell'Area di Entrata L, pronto a muovere verso Tuapse nella Fase di Movimento.

Fase di Movimento Sovietica

Termino l'esempio di gioco con il sovietico pronto a muovere. La cosa importante era di mostra con quale facilità le forze dell'Asse possono sfondare e circondare le unità in quest'area. Il giocatore sovietico dovrebbe continuare a muovere verso sud. Potrebbe anche porre alcune unità in Piena Ritirata. Ora la situazione per il sovietico è grave ma le cose dovrebbero migliorare una volta raggiunto un terreno migliore e con la dispersione delle unità dell'Asse.



La situazione al completamento del Combattimento C che mostra la via di ritirata della divisione di cavalleria ed il percorso del Gruppo di Sfondamento.

OPERAZIONE URANUS

Vedere il piazzamento iniziale per l'Operazione Uranus. L'area a sud di Abganerovo viene illustrata nell'esempio durante la Fase di Combattimento.

TURNO 1

Turno di Giocatore Sovietico



Fase di Movimento Sovietica

Il gioco inizia con la Fase di Movimento sovietica del Turno 28 – si saltano l'intero Turno di Giocatore dell'Asse e la Fase Iniziale Sovietica. Nel turno 1 le unità sovietiche possono usare solamente il Movimento Tattico.

Gran parte delle unità sovietiche iniziano in buona posizione, pertanto è necessario solo poco movimento, ma muoveremo alcune unità per sfruttare il turno al meglio. Lo scopo è di tagliare fuori le unità dell'Asse dentro Stalingrado entro la fine della Fase di Movimento sovietica successiva.



Settore di Voronezh: Nessun movimento in questo settore. Vorrete tenere quest'area sufficientemente forte in modo che il giocatore dell'Asse non invii troppe unità a Stalingrado. Potreste anche tenere quelle due unità che iniziano nell'Area di Entrata A lì a creare una minaccia.

Fronte Sudoccidentale: Qui avremo l'attacco principale. Le frecce nere indicano i percorsi di movimento mentre quelle rosse gli attacchi. Non sono indicati alcuni movimento di gruppo in gruppo non sono mostrati con frecce per mantenere leggibile l'immagine. Passiamo alla fase di combattimento.

Combattimento A: La 5° Armata Corazzata con 18 Punti Forza attacca le due divisioni romene. In Inverno, le Forze di Difesa dell'Asse sono ridotte di uno (ma mai a meno di 2) se non difendono in Città, Cittadina o Fortificazione. Pertanto, le due unità romene hanno una forza modificata combinata di 8. Il rapporto di forze iniziale è $18-8 = 2-1$. Il sovietico usa il Fronte Sudoccidentale e la 1° Divisione di Artiglieria per uno Sbarramento Massiccio (due spostamenti), in più ottiene lo Spostamento per Carri. Il rapporto di forze finale è 5-1.

Inoltre il giocatore sovietico usa uno dei suoi segnalini Offensiva Pianificata in modo da tirare due dadi. I tiri sono: 4, 1 — usa il 4 = D1/Adv 3. Il giocatore dell'Asse riduce una delle divisioni romene e le ritira di tre esagoni.

Il sovietico rimuove il segnalino Offensiva Pianificata ed il Punto Rifornimento raggruppato con il Fronte Sudoccidentale, e rimuove la 1° Divisione di Artiglieria dal gioco.

Combattimento di Sfondamento: Il giocatore sovietico avanza l'intera 5° Armata Corazzata ed effettua il Combattimento di Sfondamento contro la 22° Divisione Panzer e la 7° divisione di cavalleria. Per l'Inverno ciascuna ha Forza Difensiva ridotta di uno. Il rapporto di forze è 18 a 4 ossia 4-1. Nessun spostamento in quanto entrambe le parti hanno unità Carri e gli spostamenti per l'artiglieria non seguono il Gruppo di Sfondamento. Il tiro di dado è 6 = DS. Una fortuna per il sovietico, sceglie la divisione Panzer per subire la perdita ed il giocatore dell'Asse ritira la divisione di cavalleria di 4 esagoni e la pone in Piena Ritirata. La 5° Armata Corazzata entra nell'esagono ora vuoto. Dal momento che il risultato di Avanzata era "Adv 4", il Gruppo di Sfondamento può proseguire. Ha usato sinora due dei suoi quattro esagoni. Effettua ora il Combattimento di Sfondamento contro la divisione Corazzata romena: 18 a 3 = 6-1. Il tiro di dado è 5 = DS. I romeni subiscono una perdita, vanno in Piena Ritirata e si ritirano di 4 esagoni. La 5° Armata Corazzata lascia un Corpo Corazzato ed entra nell'esagono vuoto. Ha usato tutti e tre gli esagoni della sua avanzata originaria, quindi deve fermarsi. È stato un risultato sopra la media per il Combattimento A, non aspettatevi che accada sempre.

Combattimento B: In questo attacco il giocatore sovietico userà ancora uno Sbarramento Massiccio rimuovendo la 4° Divisione di Artiglieria e giurando il HQ Fronte Sudoccidentale per farlo. Ottiene anche lo Spostamento per Carri ed userà l'ultimo segnalino Offensiva Pianificata. Il rapporto di forze è 13 a 6 = 5-1. I due tiri di dado sono 2, 5 – usa il 5 = DR4/Adv 3. Le due unità romene si ritirano di quattro esagoni e sono indicate in Piena Ritirata. Le tre unità sovietiche avanzano come indicato nell'illustrazione sottostante. Notate che non devono fermarsi per le EZOC nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Non si effettua alcun Combattimento di Sfondamento.



Situazione dopo la risoluzione dei Combattimenti A e B. Movimento della Riserva indicato con frecce rosse.

Attivazione delle Riserve: In questo momento il giocatore sovietico attiva tutti e tre i gruppi di Riserve rimuovendo i segnalini Riserva ed avanzando le unità di due esagoni. Una sola unità nell'esagono R2 verrà attivata, l'altra prenderà parte al Combattimento C. Queste unità devono fermarsi quando entrano in EZOC.

Combattimento C: Nel gruppo di mezzo di romeni, ora circondato, il sovietico attaccherà ora C. Le unità attivate per il movimento della Riserva non possono prendervi parte ma bloccano il percorso di ritirata del gruppo. Il rapporto di forze è 16 a 8 con uno Spostamento per Carri = 3-1. Il tiro di dado di 1 = EX. Entrambe le parti subiscono una perdita scelta dall'avversario. Il giocatore dell'Asse sceglie la 8° Brigata Carri Guardie. Un brutto stop per il sovietico, ma ritiene che la fortuna avuta nei combattimenti A e B lo compensa.



A nord di Stalingrado: Il giocatore sovietico rinuncia ad attaccare in quest'area – la difesa tedesca è troppo forte. Ma in un turno o due sarà necessario un attacco in questa direzione.

A sud di Stalingrado: In questo settore i romeni sono molto deboli e dovrebbe essere facile arrivare al fiume Don in due turni. Notate che alcune unità hanno usato il Movimento Tattico per ammassarsi contro l'esagono E.



I due attacchi a sud di Stalingrado

Combattimento D: Questo combattimento viene risolto prima per poter circondare il gruppo in E. $17 + 2 = 8-1$. Notate che la brigata carri sta attaccando attraverso un lato di esagono di lago gelato quindi dimezza la sua Forza di Attacco. Il giocatore sovietico ottiene lo spostamento per Carri portando il rapporto a $9-1$, che usa la colonna $7-1$ sulla CRT. Il tiro di dado è $5 = DS$, Adv 4. La 1° Divisione romena ridotta viene eliminata e l'attaccante può avanzare sino a 4 esagoni. Il corpo meccanizzato e la brigata di fanteria motorizzata avanzano di quattro esagoni in 5326. Il 4° Corpo di Cavalleria avanza dietro le Divisioni romene 2° e 18° bloccando qualsiasi possibilità di una ritirata sicura per queste due unità. Le altre unità sovietiche avanzano a sud.



Situazione al completamento dell'Avanzata Dopo il Combattimento

Combattimento E: Notate ancora che alcune unità stanno attaccando attraverso un lato di esagono di lago gelato e dimezzano la loro Forza di Attacco. Notate anche che il dimezzamento viene effettuato individualmente quindi le unità di forza 1 dimezzano a $\frac{1}{2}$ poi arrotondano tornando ad 1. Il rapporto di forze è $21 a 6 = 3-1$. Il sovietico usa il suo HQ Stalingrado e la sua divisione di artiglieria per uno sbarramento Massiccio (due spostamenti) ed ottiene lo Spostamento per Carri, per un rapporto finale di $6-1$. La divisione di artiglieria viene rimossa ed il tiro di dado di $2 = A1/D1$, Adv 2. La 2° Divisione romena viene rimossa e la 18° Divisione tira per la Difesa Disperata essendo circondata. Il giocatore dell'Asse deve modificare il tiro di dado di -1 per il risultato con sfondo arancione sulla CRT più un altro -1 per TQ di Bassa Qualità. Non essendoci possibilità di successo la divisione romena viene eliminata.

Con una avanzata di soli due esagoni, il giocatore sovietico non ha opportunità per il Combattimento di Sfondamento. Tutte le unità che hanno partecipato al combattimento avanzano di due esagoni. Notate che la Testata Ferroviaria viene arretrata in un esagono privo di EZOC.

Fase di Recupero Sovietica: Non vi sono unità sovietiche Disorganizzate o segnalini Rimpiazzo da rimuovere, quindi questa fase viene saltata.

Fase di Rifornimento Sovietica: Tutte le unità sovietiche possono tracciare cinque esagoni ad una strada e poi lungo la strada ad una Fonte di Rifornimento. Il Percorso di Rifornimento per le unità di punta del Fronte Sudoccidentale devono tracciare attorno alle due divisioni romene circondate, ma il giocatore sovietico ha unità amiche lì per annullare le EZOC.

Turno di Scambio dell'Asse

Il primo Turno di Gioco non è ancora terminato, il giocatore dell'Asse ottiene un mini turno ora prima che l'ordine del turno si inverta ed inizi il successivo Turno di Gioco sovietico. Il mini turno comprende una Fase di Movimento (dove sono consentiti solo il Movimento Tattico e la Piena Ritirata), una Fase di Combattimento Limitata dove è consentito solo il Disingaggio, ed una Fase di Recupero regolare. Non vi sono rimpiazzi, rinforzi o Fase di Rifornimento.

Fasi di Movimento e Combattimento del Turno di Scambio: Inseriamo solo parte della mappa nell'esempio, ma il giocatore dell'Asse dovrebbe spostare tutto quello che riesce di due esagoni verso Stalingrado. Nel settore della 2° Armata portate una divisione di fanteria sulla ferrovia, pronta a spostarsi per ferrovia sul Fiume Chir. Le regole del Movimento Ferroviario vi consentono di spostare una unità sulla mappa per turno e lo dovrete usare ogni turno per muovere le divisioni in aiuto della 6° Armata.



La Fase di Movimento del Turno di Scambio dell'Asse

Alcune cose da notare sull'illustrazione soprastante:

- Le unità romene Disorganizzate terminano il loro movimento fuori da EZOC per assicurare il loro recupero dalla Disorganizzazione.
- I due forti nell'ansa del Don sono abbandonati, meglio salvare le divisioni di fanteria.
- Le Divisioni romene 5° e 6° non possono muovere essendo circondate.
- Il HQ della 4° Armata Panzer viene posto volontariamente in Piena Ritirata in modo da evitare che sia circondato. Guiderà il contrattacco tra pochi turni. Andando volontariamente in Piena Ritirata non paga +2 per uscire da EZOC. Il HQ della 6° Armata entra nella sacca e darà un DRM +1 ai tiri di dado per l'Attrito per Isolamento.
- Non dimenticate di arretrare la 16° Divisione Panzergrenadier in modo che non venga circondata.

Il gruppo A tenta il Disingaggio come gruppo, il tiro di dado è 3 = successo ma perde un livello di forza. Il giocatore dell'Asse riduce la divisione di cavalleria romana e si ritira nell'esagono 5020.



Attorno a Stalingrado vi è uno spostamento generale per preparare alcune unità per un contrattacco e per accorciare la linea. A sud di Stalingrado la linea è così sconvolta che è impossibile ripristinarla. Fortunatamente, le forze sovietiche non sono così forti e gran parte si concentreranno nel chiudere la sacca.

Disingaggio in B: Nessun modificatore, il tiro di dado è 1 = fallito, rimane sul posto.

La Fase di Recupero del Turno di Scambio

In questa fase tutte le unità dell'Asse che non sono adiacenti ad un'unità nemica recuperano un livello. Quelle adiacenti devono tirare per il recupero.

TURNO 2

Turno del Giocatore Sovietico

L'ordine del turno ora si inverte, con il giocatore sovietico che agisce per primo. Terminiamo l'esempio qui, come vedete il giocatore sovietico ha buone possibilità di chiudere la sacca da nord, mentre è sicuro che la chiuda da sud.

ESEMPIO DI BATTAGLIA IN CITTA'

In questa situazione il giocatore dell'Asse ha liberato un esagono di Stalingrado ed ha ottenuto un segnalino Battaglia in Città #1 nell'altro. Le tre unità tedesche indicate con B condividono ora l'esagono di città a nord con le tre unità sovietiche. Le unità sovietiche controllano l'esagono e negano i VP al giocatore dell'Asse.

ATTACCO: Tutte e 10 le unità dell'Asse in A, B e C attaccano l'esagono di città a nord. L'unità Genieri Linden raddoppia la forza di attacco. Le unità sovietiche raddoppiano in difesa. Il rapporto di forze è 46 a 24, ridotto a 40-20 per le forze massime di attacco e difesa. Il rapporto di forze è 2-1 ed il giocatore dell'Asse lo porta a 4-1 mediante l'uso dell'HQ e di un'unità Aerea.

Gira il HQ della 6° Armata sul lato Usato. Il tiro di dado è 5 = D1, Adv 3. Il giocatore sovietico rimuove la 111° Brigata per la sua perdita e tenta la Difesa Determinata.

DIFESA DETERMINATA: Essendo un esagono VP il sovietico può effettuare una Difesa Determinata con un risultato sulla CRT con sfondo arancione, ma subisce un DRM -1. Per contrastarlo, gira il suo HQ Stalingrado per avere DRM +1 (Supporto Difensivo), quindi i due modificatori si elidono. Dichiara la 13° Divisione Guardie come Unità di testa (DRM +1) e tira un dado: 1 (+1) = 2 = fallisce. Può ora usare l'abilità di Chuikov di ritirare il dado – gira il comandante sul lato Usato e ritira ottenendo un altro 1 (+1) = 2 = fallisce. Dal momento che le unità non possono ritirarsi attraverso il Volga, il sovietico dichiara una Difesa Disperata. Perde un livello di forza dalla sua Unità di Testa per la Difesa Determinata fallita e ritira. Questa volta usa la Divisione Fucilieri Guardie 37+39 come Unità di Testa e tira un 4(+1) = 5 = "P 1/1". La città tiene ma ciascuna parte perde un altro livello di forza ed il segnalino Battaglia in Città viene girato dalla parte 2. Il livello di forza del sovietico deve provenire dalla sua Unità di Testa, mentre il livello dell'Asse può provenire da qualsiasi delle 10 unità che hanno attaccato. Il giocatore dell'Asse riduce una delle sue divisioni di fanteria.

SINTESI: A parte l'incremento del segnalino Battaglia in Città, il risultato netto è che il giocatore dell'Asse ha perso un livello di forza ed il sovietico tre – due di unità Guardie.

TURNO SOVIETICO: Durante il Turno di Giocatore sovietico questi dovrebbe dare rimpiazzi alle sue due divisioni Guardie per riportarle a piena forza. Dovrebbe anche spendere un Punto Risorsa per girare il HQ Stalingrado sul lato Pronto in preparazione per una nuova Difesa Determinata.

CHIARIMENTI

D: Talvolta nelle regole appare l'espressione "combattimento regolare". Cosa significa?

R: Qualsiasi combattimento risolto con la CRT durante la Fase di Combattimento eccetto i Combattimenti di Sfondamento.

D: Cosa significa "giudicato in quel momento"?

R: Significa che ignorate la presenza o assenza di qualsiasi Segnalini OOS e verificate se l'unità abbia in quel momento una LOS.

D: Isolato è equivalente ad avere un segnalino OOS rosso?

R: Sì. In alternativa, quando entrambi i giocatori hanno unità OOS l'una accanto all'altra, possono usare i segnalini OOS rossi per le unità sovietiche e quelli bianchi per le unità dell'Asse.


























D: Qualsiasi esagono di terreno Aperto può essere un aeroporto per l'Attrito per Isolamento?





R: Sì, fintanto che non è adiacente ad un'unità nemica.




























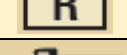
Tabelle dei Rimpiazzi e Segnalini

I Rimpiazzi Speciali e di Cavalleria possono essere usati anche come Rimpiazzi di Fanteria.

Le Unità Non Combattenti possono Avanzare Dopo il Combattimento solo se raggruppati con unità che hanno attaccato (14.1) o come Riserve (25.0).

TIPO DI UNITA'		AVANZ.	TIPO DI RIMPIAZZO	REGOLE SPECIALI
Fanteria		2		-
Fanteria Jager		2		-
Biciclette		2		-
Sicurezza		2		-
Fanteria da Montagna		2		20.2
Genieri		2	NA	20.9
Cavalleria dell'Asse		3		14.2.2
Fanteria Motorizzata		4		-
HQ di Armata		4		9.8, 18.2
Panzer		4		9.2
Panzergranadier		4		21.5.1
Sturmgeschutz		4		21.5.2
Manstein		4	Ritardo di 2 turni	28.1.4
Punto Rifornamento		4	1 Punto Risorsa	18.6.2

Segnalini	Effetti
 Disorganizzato (13.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Si può usare solo il Movimento Tattico. Non è consentito il Movimento Ferroviario o Marittimo. • Ha ZOC ma non può essere usata per formare una ZOC Collegata. • Non può attaccare. Forza di Difesa dimezzata (arrotondate per eccesso). Non può essere Unità di Testa nella Difesa Determinata (11.2.3). Le unità Carri Disorganizzate ottengono o annullano ancora lo Spostamento per Carri quando difendono. • Non può ricevere Rimpiazzi (21.2). • ASU: Non può girarsi sul lato Pronto, né dare Benefici al Combattimento (18.2.3).
 Piena Ritirata (13.3)	<p>Come sopra eccetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pieno movimento. Non può muovere in EZOC a meno che vi siano lì unità amiche non in Piena Ritirata. • Forza di Attacco e Difesa = zero. • Automatica ritirata di 2 esagoni se un'unità nemica arriva adiacente.
 Fuori Rifornamento (16.4)	<ul style="list-style-type: none"> • Le unità meccanizzate possono usare solo il Movimento Tattico (5.4). Le unità Non Meccanizzate non hanno penalità. • COMBATTIMENTO: Forza di Attacco dimezzata (arrotondate per eccesso). Forza di Difesa non penalizzata. • Avanzata Dopo il Combattimento limitata a due esagoni. • Non può ricevere Rimpiazzi (21.2).
 REPL (Rimpiazzi) (21.4)	<ul style="list-style-type: none"> • Può muovere massimo un esagono. Non è consentito il Movimento Ferroviario o Marittimo. • Non può attaccare o Disingaggiarsi (27.0). • Nessun combattimento consentito dall'esagono.

TIPO DI UNITA'		AVANZ.	TIPO DI RIMPIAZZO	REGOLE SPECIALI
Fanteria		2		-
Fanteria Navale		2		5.7.1, 20.4
Fanteria da Montagna		2		20.2
NKVD		2		20.3, 20.4
Fanteria Motorizzata		4		-
Cavalleria		3		14.2.2
Artiglieria		4		18.2
HQ Fronte		4		9.8, 18.2
Carri		4		9.2
Corpo Meccanizzato		4		9.2
Brigata Carri		4		21.5.2
Cacciacarri		4		9.2.4
HQ di Armata		2 4	Ritardo di 2 turni	4.3, 20.1
Chuikov		4	Ritardo di 2 turni	28.1.3
Armata della Riserva		NA	Ritardo di 2 turni	34.1
Punto Rifornimento		4	1 Punto Risorsa	18.6.2

Tiro di dado	Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT)									Rapporto di Forze	Tiro di dado
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1		
1	A1 -	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv 2	DR2 Adv 2	DRX Adv 2	A1/D1 Adv 2	A1/D1 Adv 2	1
2	A1 -	A1 -	A1 -	EX -	DR2 Adv 2	DR2 Adv 2	DRX Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 3	D1 Adv 3	2
3	A1 -	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv 2	DR2 Adv 2	DRX Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 3	DR4 Adv 3	DR4 Adv 3	3
4	A1 -	EX -	A1/DR2 Adv 2	DR2 Adv 2	A1/D1 Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 3	DR4 Adv 3	DS Adv 4	DS Adv 4	4
5	EX -	A1/DR2 Adv 2	DR2 Adv 2	A1/D1 Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 3	DR4 Adv 3	DS Adv 4	DS Adv 4	DS Adv 4	5
6	A1/DR2 Adv 2	DR2 Adv 2	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 3	D1 Adv 3	D1 Adv 3	DS Adv 4	DS Adv 4	DS Adv 4	DS Adv 4	6

= -1 DRM sulla Tabella DD, esagoni VP e Difesa Disperata solamente
 = DD mai consentita

DS = DIFENSORE SBARAGLIATO: Il difensore perde 1 livello di forza (**determinato dall'attaccante**). I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 4 esagoni e sono indicati in Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata.

DR4 = Il difensore deve Ritirarsi di 4 esagoni e viene indicato in Piena Ritirata – non è possibile la Difesa Determinata.

D1 = Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 3 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

A1/D1 = Entrambe le parti perdono un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

DRX = Entrambe le parti perdono un livello di forza (**determinato dall'avversario**). I difensori devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

DR2 = I difensori devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

A1/DR2 = L'attaccante perde un livello di forza. I difensori devono Ritirarsi di 2 esagoni e divengono Disorganizzati o effettuano una Difesa Determinata.

EX = **Scambio**. Entrambe le parti perdono un livello di forza (**determinato dall'avversario**). Nessuna Ritirata per il difensore. Se il difensore aveva un solo livello di forza coinvolto, allora l'attaccante può entrare nell'esagono ora vuoto e fermarsi – una Avanzata Limitata (14.2.3).

A1 = L'attaccante perde un livello di forza. Nessuna Ritirata o Avanzata.

Adv 2, Adv 3, Adv 4 = Se il difensore si ritira, l'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento del numero di esagoni indicati. Vedere sotto per le Avanzate Massime Dopo il Combattimento.

Lunghezza dell'Avanzata Dopo il Combattimento

Unità Meccanizzate: 4 esagoni

Unità di Cavalleria: 3 esagoni

Tutte le altre unità non Meccanizzate: 2 esagoni

Modificatori al Combattimento (9.0)	
Modificatori favorevoli all'attaccante:	
1D	Spostamento per Carri (9.2.1)
1D	Spostamento per Carri di Elite tedeschi (9.2.2)
1D	Supporto Aereo (9.3)
1D	Supporto di Artiglieria (18.3.1)
2D	Sbarramento Massiccio di Artiglieria sovietico (18.5)
Difensore dimezzato (arrotondato per eccesso):	
Difensore Disorganizzato (13.2)	
Modificatori favorevoli al difensore:	
1S	Spostamento per Carri (9.2.1)
1S	Supporto Aereo (9.3)
1S	Spostamento per Carri di Elite tedeschi (9.2.2)
1S	Fortificazioni (9.7.1)
Attaccante dimezzato se:	
Fuori Rifornimento (16.4)	
Attacca attraverso un Fiume Maggiore (9.5.2)	
Inverno: -1 alla Forza di Attacco e Difesa dell'Asse (23.4). Riduzione massima 1 attacco 2 difesa.	

Tabella della Difesa Determinata (11.0)			
Tiro di dado	Aperto, Deserto	Fortificazioni, Altro	Città
≤ 1	F -/1	F -/1	F -/1
2	F -/1	F -/-	F -/-
3	F -/-	F -/-	P -/1
4	F -/-	P -/-	P -/1
5	S -/1	S -/1	P 1/1
6	S 1*/1	S 1*/1	S 1*/1
≥ 7	S -/-	S 1/-	S 1/-

DRM (11.2.4):
+1 Unità di Testa di Elite o unità tedesca in Forte o Città
+1 Supporto Difensivo (11.3)
 Risultato della CRT = (11.2.2)
-1 Unità di Testa di Bassa Qualità

Spiegazione dei Risultati:
S = Successo: La Ritirata viene annullata
P = Successo Parziale (11.6)
F = Fallito. La Difesa Determinata fallisce (11.4.3)
 #/# = Perdita di forza, Attaccante/Difensore
 1* = Il difensore sceglie la perdita dell'attaccante

Tabella dell'Attrito per Isolamento (16.5.2)	
Tiro di dado	Risultato
1-4	-1 Livello di Forza
5-6	Nessun Effetto

Modificatori al Tiro di Dado (16.5.4):

+2/+1	AEROPORTO (+2 Asse / +1 Sovietico): L'unità può tracciare una LOS Via Terra di qualsiasi lunghezza ad un Aeroporto (16.5.4).
+1	CITTA':
+1	HQ: L'unità può tracciare una LOS Via Terra ad un HQ di Armata amico (Asse) o HQ di Fronte (sovietico).
-1	L'unità occupa un esagono di Deserto.

Tabella del Disingaggio (27.2)	
Tiro di dado	Risultato
1-2	No
3	Si (-1 livello di forza)
4-6	Si

DRM:

+1	Tutte le unità sono Meccanizzate o di Cavalleria
-1	Qualsiasi unità è Disorganizzata

Tabella del Recupero (13.5)	
Tiro di dado	Risultato
1-4	Nessun cambio
5-6	Recupero di un livello

DRM:

+1	Unità di Elite
-1	Unità di Bassa Qualità

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO							
Terreno	Punti Movimento		Spost. Carri Possibile?	Effetti sul Combattimento	Avanzata Dopo il Combat.	Colonna DD	
	Non-Mecc.	Mecc.					
Aperto Deserto¹	1	1	Si	-	-	Aperto	
Strada Principale Strada Secondaria	1 1	1/2 1/2 ^(R)	Si	-	-	-	
Ferrovia Percorso Testata Ferroviaria (17.1)	OT	OT	Si	-	-	-	
Cittadina Località	OT	OT	Si	-	-	Altro -	
Sconnesso	1	2	Si	-	-	Altro	
Bosco	1	2	No	-	-	Altro	
Bosco Sconnesso	1	2	No	1S	-	Altro	
Montagna	2	4	No	Unità Difendenti Tipo Fanteria Forza di Difesa x2 Unità Mnt dell'Asse x2 Forza Attacco	Non Mec: Stop ² Mec: P ²	Altro	
Lato di esagono Alpino	+1 MP Solo unità MTN	P	-	Solo le unità MTN possono attaccare attraverso, e la loro Forza di Attacco non è raddoppiata	P Mont: Stop	-	
Città Minore	1	1	No	Unità Difendenti Tipo Fanteria Forza di Difesa x2	-	Città	
Città Maggiore	1	1	No	Unità Difendenti Tipo Fanteria Forza di Difesa x2	-	Città	
Palude Palude Stagionale	2	4	No Quando si attacca attraverso	Difensore x2 ** Vedere 9.5.4**	STOP ²	Altro	
Trattate la Palude Stagionale come terreno Aperto sino al primo turno di Pioggia, dopo trattatela come Palude (23.2.3)							
Fiume Maggiore Gelato (23.4) Fiume Volga	+2* +1 +2 ⁴	+3* +1 +3 ⁴	No Quando si attacca attraverso	Difensore x2 ** Attaccante dimezz. attacc. Attraverso Consentito solo ai Traghetti	Nota #3 Nota #4	-	
Ponte Stradale Ponte Ferroviario Pontone Traghetto (5.5.6)	+0 +1 +2 +2	+0 +2 +3 +3	No Quando si attacca attraverso	Difensore x2 ** Attaccante dimezzato attaccando attraverso	-	-	
Lato di Esagono di Fiume Minore	+0 (+1 Pioggia)	+0 (+1 Pioggia)	No Quando si attacca attraverso	Difensore x2 **	-	-	
Lato di esagono di Lago Laghi Gelati	p +1	P +2	P No	Non possibile Trattarlo come Lato di esa. di Fiume Maggiore quando è Gelato	Nota #3	-	
Non Giocabile <i>(trattatelo come mare)</i>	P	P	-	NA	-	-	
Esagono Fortificato o Segnalino di Forte (9.7)	OT	OT	No	1L Cumulativo con altri effetti del terreno ⁵	-	Altro (se amico)	

- = Nessun Effetto o Non Applicabile

OT = Altro Terreno nell'esagono.

MTN = Montagna.

P = Proibito.

R = Incrementato ad 1 MP durante turni di Pioggia e Fango.

NOTE

* Si possono attraversare i lati di esagono senza ponte solo se si inizia adiacenti, o dai Pontoni. Questo non si applica ai Fiumi Maggiori Gelati (23.4).

** Il Difensore raddoppia solo se **tutte** le unità attaccanti attaccano attraverso un lato di esagono di fiume, o fuori da un esagono di Palude, o una qualsiasi combinazione delle due.

1. **Deserto** è identico ad Aperto eccetto per l'Attrito per Isolamento (16.5.4).

2. Stop o Proibito a meno che non segua il percorso di una strada.

3. Le unità possono avanzare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte solo quale primo esagono della loro avanzata. Se non state attaccando attraverso un Fiume Maggiore non potete avanzare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte. Ignorate quanto sopra quando il Fiume Maggiore gela.

4. Muovere o Avanzare attraverso il Volga è consentito solo ai Traghetti.

5. Le Fortificazioni non possono essere costruite in esagoni di Città, Montagna, Palude o Bosco Sconnesso.