

ARDENNE '44

L'Offensiva delle Ardenne

3° Edizione



I CONTENUTI

1. Introduzione	20. Disingaggio e Rimozione dei Segnalini di Ingaggio
2. I Pezzi del Gioco	21. Unità Corazzata e Ricognizione
3. La Mappa	22. Unità di Artiglieria
4. La Sequenza di Gioco	23. Rifornimento e Resa
5. La Fase di Rifornimento dell'Artiglieria	24. Segnalini di Traffico ed Esagoni di Strettoia
6. La Fase della Scarsità di Carburante	25. Turni Notturni e Rimpiazzi
7. Costruire e Demolire Ponti	26. Unità Divise
8. Raggruppamento	27. Unità Speciali
9. Zone di Controllo	28. Condizioni Meteo
10. ZOC Collegate	29. Regole Speciali per il Turno 1
11. Le Regole del Movimento	30. Come Vincere
12. Movimento Strategico e Segnalini di Autocarro	REGOLE OPZIONALI
13. Rinforzi, Esagoni di Entrata, Caselle Fuori Mappa e Posizioni Bloccanti	31. Infiltrazione Notturna
14. Le Regole del Combattimento	32. Depositi di Carburante
15. Modificatori al Combattimento	33. Blocchi Stradali
16. Risultati del Combattimento	34. Limite dei 18 Fattori
17. Ritirate	35. Operazione Bodenplatte
18. Disorganizzazione e Recupero	36. Commando Greif
19. Avanzata Dopo il Combattimento	Scenari
	Variazioni della 3° Edizione
	Sequenza di Gioco Dettagliata

1. INTRODUZIONE

Ardenne '44 è un gioco per due giocatori che riproduce l'attacco a sorpresa di Hitler nelle Ardenne nel 1944. Un giocatore gioca dalla parte tedesca e tenta di raggiungere il lato occidentale della mappa. L'altro giocatore gioca dalla parte Alleata e cerca di bloccare il giocatore tedesco.

1.1 Inventario

Una scatola di Ardenne '44 include:

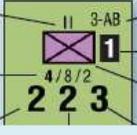
- 2 mappe
- 2 tabelle di aiuto al gioco
- 1 Tabella dei Turni
- 1 Fascicolo con gli scenari
- 3 fogli di pedine (570 in totale)
- 2 Schede dei Rinforzi
- 1 Fascicolo con le Regole
- 1 dado

1.2 Scala del gioco

Ogni turno di gioco rappresenta circa 8 ore di tempo reale. Ogni esagono sulla mappa rappresenta circa 1.6 miglia (2.6 km). Le unità sono battaglioni, reggimenti e brigate.

2.1 Come Leggere le Unità Combattenti

Unità di Fanteria



Dimensione dell'unità

ID dell'Unità (2.5)
4° Div / 8° Reg / 2° Bat

Forza di Attacco

Info di Arrivo (2.6)

Val. di Raggruppamento (8.2)

Tipo di Unità (2.4)

Forza di Difesa

Capacità di Movimento

Unità Corazzata con



Qualità dell'Unità (2.9)
Grigio = Carri (21.1)
Rosso = Cacciacarri o Cannoni da Assalto (21.2)

Forza di Attacco

Info di Piazzamento (2.7)

Casella del Morale (2.8)

Forza di Difesa

Capacità di Movimento

Unità di Artiglieria

Fronte

Raggio (22.4)

S= Spostam. di Colonna



* Le Forze di Difesa tra parentesi indicano che l'unità non può ricevere DCB (15.1)

Forza di Difesa *

Retro



Capacità di Movimento

2. COMPONENTI DEL GIOCO

2.1 Come Leggere le Unità Combattenti

Vedere lo schema soprastante.

2.2 Fattori di Attacco, Difesa e Movimento

Questi numeri indicano la forza di attacco, difesa e la capacità di movimento dell'unità. Questi numeri sono spiegati nel capitolo appropriato del regolamento.

2.3 Dimensioni delle unità

Sq = Squadrone
TF = Task Force
X = Brigata
(-) = sotto organico

I = Compagnia
II = Battaglione
III = Reggimento
Gp = Gruppo
(+) = con elementi in più

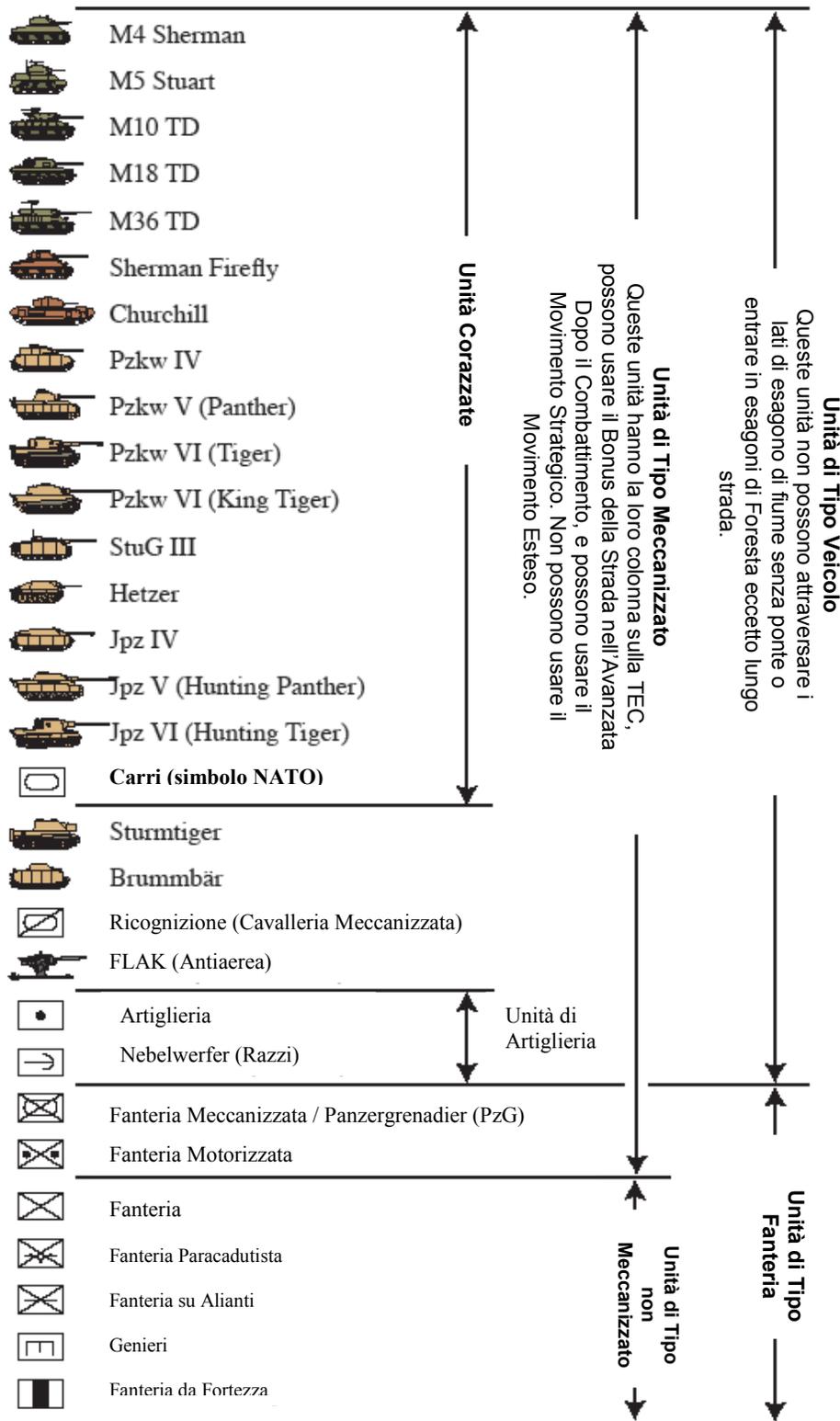
CC = Gruppo da Combattimento
XXX = Corpo

2.4 Tipi di unità

Tutte le unità combattenti di terra appartengono ad una delle due categorie principali: meccanizzate e non meccanizzate (importante per il movimento). Nella pagina successiva viene riportato uno schema che dettaglia i vari tipi di unità.

I Giochi dei Grandi – Verona

- 2 -



UNITA' CARRI: Le Unità Corazzate sono di due tipi: con la sagoma di carro oppure con simboli tipo NATO odierni. Le pedine con la sagoma rappresentano battaglioni di veicoli corazzati con scarso o nullo appoggio di fanteria. Quelle con il simbolo NATO indicano una forza mista con appoggio di fanteria.

ARTIGLIERIA: le unità di artiglieria e di Nebelwerfer sono globalmente dette Unità di Artiglieria.

2.5 Identificazione (ID) dell'unità

La designazione divisionale è stampata per prima ed in grassetto per facilitare l'identificazione – è l'unico numero che conta per il gioco. Gli altri numeri sono rispettivamente il numero di reggimento e di battaglione (quest'ultimo non sempre indicato).

2.6 Informazioni sull'arrivo

Indica il turno di arrivo dell'unità e l'Esagono di Entrata.

ESEMPIO: 3-AB significa che l'unità arriva il Turno 3 nell'Area di Entrata A oppure B.

2.7 Informazioni sul Piazzamento

Una casella bianca indica un'unità che inizia sulla mappa. Una casella rossa indica un'unità che inizia sulla mappa con limitazioni di movimento (29.1). Le unità Alleate hanno indicato l'esagono di partenza, quelle tedesche il Corpo di appartenenza ad inizio partita.

2.8 Casella del Morale

Tutte le unità sono di Elite, Veterane o Reclute. Una casella rossa di sfondo al Fattore di Difesa significa che l'unità è di Elite, se bianca è Recluta, nessun sfondo significa Veterana. Il Morale si usa per gli Scontri a Fuoco (16.2), Difesa Determinata (16.7), Sganciamenti (20.2) e Controlli per la Resa (23.7).

2.9 Qualità dei Carri (TQ)

Un valore generico dato alle unità corazzate. Più elevato è, meglio è. Si usa per determinare gli Spostamenti di Colonna per i Carri (21.1). La TQ in rosso indica un Cacciacarri o Cannone da Assalto (21.2), una TQ entro un quadrato indica un'unità FLAK (21.2).

2.10 Colori

I colori che sono usati per identificare le unità combattenti sono:

VERDE: esercito americano

MARRONE: esercito inglese

GRIGIO SCURO: Waffen SS

GRIGIO: esercito tedesco

GRIGIO BLU: paracadutisti tedeschi

2.11 Colori identificativi per Armata / Corpo

Ogni unità combattente ha un colore codificato a seconda dell'Armata o Corpo di appartenenza iniziale. I colori identificativi tedeschi si usano per il risultato "Fiume Ourthe" sulle Tabelle della Scarsità di Carburante (6.4), Confini di Armata (11.10), e Trattori di Artiglieria (22.3). Entrambi i giocatori usano i colori per le restrizioni del Supporto di Artiglieria (22.6).

TEDESCO

Rosso: 6° Armata Corazzata di Dietrich

Grigio: 5° Armata Corazzata di Manteuffel

Blu: 7° Armata di Brandenberger

ALLEATO

Porpora: VIII Corpo di Middleton

Borgogna: V Corpo di Gerow

Arancio: 3° Armata di Patton (III e XII Corpo)

Beige: VII Corpo di Collin

Blu: XVIII Corpo Avioportato di Ridgeway

Rosso: XXX Corpo britannico di Horrock

Giallo chiaro: truppe di armata o secondarie

ENTRAMBI

Giallo: Residui e truppe di livello Armata (US)

Bianco: Unità Divise

I colori di identificazione alleati hanno valenza solo storica, quelli tedeschi si usano per Le Trattori di Artiglieria (22.3), Confini di Armata (11.10) e per i risultati ad ovest del fiume Ourthe sulla Tabella della Scarsità di Carburante (6.5). I colori identificativi non influenzano mai il combattimento.

2.12 Segnalini di Gioco

Sono inclusi vari segnalini che si usano per facilitare lo scorrere del gioco. Il loro uso viene spiegato nel corso delle regole.



3. LA MAPPA

3.1 Piazzamento

Ponete le mappe in modo che la Mappa Est si sovrapponga alla Mappa Ovest. I giocatori possono sedersi sul lato che desiderano. Vi sono delle caselle per contenere i segnalini lungo il bordo della mappa, per coloro i quali desiderano tenere organizzati ed a portata di mano tali segnalini.

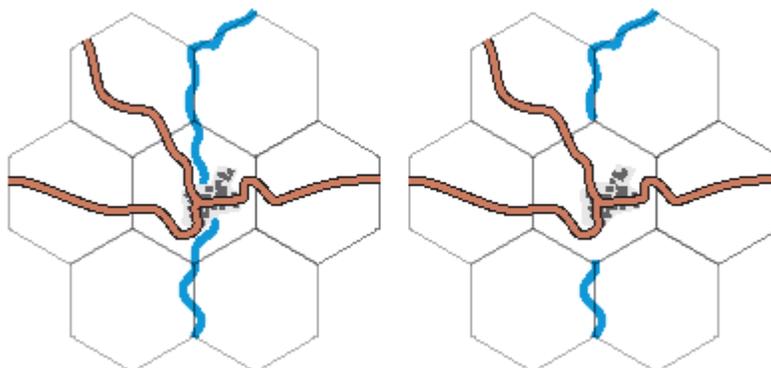


3.2 Esagoni di Entrata e Posizioni Bloccanti

Gli esagoni di Entrata sono indicati con una stella per le unità Alleate o una *balkenkreuz* per le unità tedesche. Collegato ad ogni Esagono di Entrata sulla Mappa Est vi è una casella Posizioni Bloccanti per contenere le unità Alleate che stanno astrattamente bloccando il movimento tedesco lungo quella data strada.

3.3 Fiumi che Scorrono Attraverso Esagoni

Ignorate i fiumi che scorrono nel mezzo di una cittadina (come a Malmédy) o nel mezzo di un esagono Boscoso Sconnesso. L'importanza del fiume come barriera al movimento e terreno difensivo viene mitigata dall'altro terreno.



Vedete questo

Pensate a questo

3.4 La Tabella degli Effetti del Terreno (TEC)

Consultate la Tabella degli Effetti del Terreno per un elenco completo dei terreni e dei loro effetti sul Movimento e Combattimento.

4. LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco si compone di un Turno del Giocatore Tedesco seguito da un Turno del Giocatore Alleato. La sequenza di ogni turno deve essere seguita in modo preciso.

A. TURNO DEL GIOCATORE TEDESCO

1. Fase di Rifornimento dell'Artiglieria (5.0)
 2. Fase della Scarsità di Carburante (*solo Turno del Giocatore Tedesco*)
 3. Fase dei Ponti (7.1)
 4. Fase di Movimento (11.1)
 5. Fase di Recupero (18.6)
 6. Fase di Combattimento (14.1)
 7. Fase dei Segnalini di Traffico (24.3)
 8. Fase di Rifornimento e Resa (23.1)
 9. Fase di Verifica della Vittoria – *solo Turno del Giocatore Alleato (30.1)*
- NOTA: I turni notturni hanno una sequenza diversa e molto più breve (25.1)

B. TURNO DEL GIOCATORE ALLEATO

Il *Turno del Giocatore Alleato* è identico al Turno del Giocatore Tedesco (scambiando il termine tedesco con Allegato), eccetto che il giocatore Alleato ha una Fase di Verifica della Vittoria e non ha la Fase della Scarsità di Carburante.

C. FINE TURNO

Registrate il completamento di un turno di gioco spostando il segnalino di Turno di una casella in avanti.

5. FASE DI RIFORMIMENTO DELL'ARTIGLIERIA

5.1 In Generale

In questa fase il giocatore gira un certo numero di sue Unità di Artiglieria dalla parte indicante che hanno Sparato a quella di Prontezza. Se è un Turno tedesco, questi può rimuovere tutti i segnalini di Trattori di Artiglieria dalla mappa in modo da conservare questi importanti segnalini e meglio vedere le sue Unità di Artiglieria (22.3).

5.2 Procedura di Rifornimento dell'Artiglieria

Il rifornimento dell'artiglieria non può essere accumulato, quello inutilizzato è perso. Il numero di Unità di Artiglieria che ogni giocatore può girare in ogni Fase amica di Rifornimento dell'Artiglieria è:

- TEDESCO: **3** per turno. Nel Turno 2 (solamente) il giocatore tedesco ne può girare **6** (5.4).
- ALLEATO: possono essere girate tutte le unità.

5.3 Restrizioni al Rifornimento dell'Artiglieria

Le unità di artiglieria che sono Disorganizzate/In Rotta (18.1), Fuori Rifornimento (23.4), o che stanno usando il Movimento Strategico (solo Alleato [12.1]) non possono essere girate dalla parte in Prontezza.

NOTA: Le unità di artiglieria in EZOC o Ingaggiate (16.5) possono essere girate. Non vi è necessità di tracciare una Linea di Rifornimento durante questa Fase, se non sono segnate Fuori Rifornimento possono essere girate (si suppone che abbiano riserve di munizioni a portata di mano).

5.4 Rifornimento Speciale di Artiglieria del Turno 2

Per riprodurre l'accumulo dei rifornimenti in vista dell'offensiva, il giocatore tedesco può girare sei Unità di Artiglieria sul lato di Prontezza nel Turno 2.

6. FASE DELLA SCARSITA' DI CARBURANTE

6.1 Procedura

A partire dal Turno 7 (19 AM) il giocatore tedesco controlla la scarsità di carburante. La Scarsità di Carburante viene controllata usando le relative tabelle (vedere sotto). Tirate una volta su ogni tabella. Se il risultato indica una divisione (le brigate *Führer Begleit* e *Führer Grenadier* sono considerate divisioni per questa regola), allora tutte le unità della divisione sono considerate fuori rifornimento e subiscono le penalità di tale stato (23.4). Il risultato spesso dà la scelta tra due divisioni, in questo caso è il tedesco a scegliere quale.

NOTA: Le unità che sono indicate OOS a causa della Scarsità di Carburante possono rimuovere il segnalino OOS nella Fase di Rifornimento e Resa (alla fine del turno di giocatore tedesco) se possono tracciare una Linea di Rifornimento.

TABELLA DELLA SCARSITA' DI CARBURANTE 1		TABELLA DELLA SCARSITA' DI CARBURANTE 2	
Tiro di dado	Risultato	Tiro di dado	Risultato
1	No Scarsità	1	No Scarsità
2	Ovest del fiume Ourthe: 5° PzA*	2	Ovest del fiume Ourthe: 6° PzA*
3	15° PzG o 9 Pz	3	3° PG
4	Fuh Bglf e Fuh Gr	4	2° SS o 9° SS Pz
5	2° Pz o Pz Lehr	5	1° SS o 12° SS Pz
6	116° Pz	6	2° SS e 9° SS Pz
7	Una qualsiasi Div Pz nella 5° PzA*	7	1° SS e 12° SS Pz
* E' l'Alleato a scegliere la divisione (6.4)		DRM: +1 a partire dal Turno 15 (23 AM)	

6.2 Modificatori al Tiro di Dado per la Scarsità di Carburante

A partire dal Turno 15 (23 AM), il giocatore tedesco deve modificare il sul tiro di dado di +1 per tener conto del bombardamento alleato della rete ferroviaria ad ovest del Reno.

6.3 Scarsità di Carburante e Rinforzi

Se la scarsità di carburante interessa una divisione che sta arrivando come rinforzo in quel turno, essa arriva in stato non rifornita (può usare solo il Movimento Tattico). Se solo una delle formazioni indicate è arrivata, il tedesco deve scegliere quella che è sulla mappa. Se nessuna divisione è arrivata, il risultato viene trattato come "No Scarsità".

6.4 Risultato Qualsiasi Divisione

(6.4.1) Ad Ovest dell'Ourthe: Il giocatore Alleato sceglie la divisione tedesca appartenente all'armata appropriata (5 PzA o 6 PzA). Solo le unità di quella divisione che sono ad ovest del fiume Ourthe *in quel momento* ne sono influenzate.

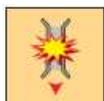
NOTA: La Linea del Fiume Ourthe inizia dal bordo meridionale esagono 1003, corre dritta a nord al Ourthe Occidentale, lungo quel fiume al Ourthe, lungo il Ourthe alla Mosa. Qualsiasi unità ad ovest di questa linea è considerata ad ovest della linea.

(6.4.2) Una Qualsiasi Divisione Panzer: Il giocatore Alleato può prendere una qualsiasi divisione panzer nella 5° Armata Panzer sulla Mappa Est o Ovest.

7. COSTRUZIONE E DEMOLIZIONE DEI PONTI

7.1 La Fase dei Ponti

In questa fase il giocatore in fase può distruggere o ricostruire i ponti.



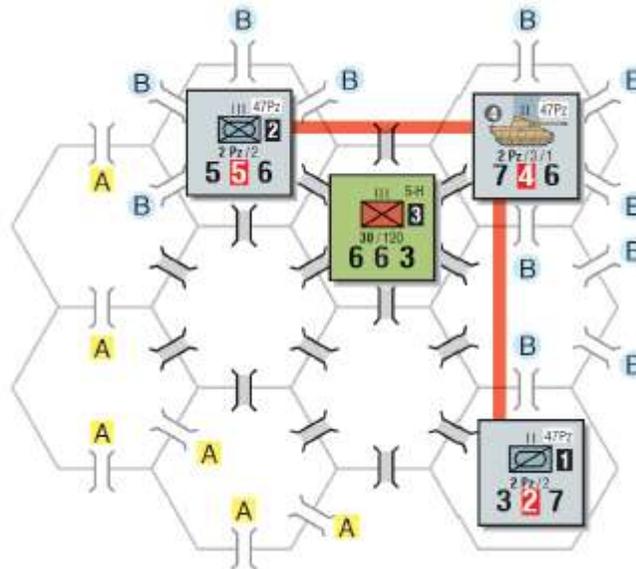
7.2 Demolizione dei Ponti

Entrambi i giocatori possono distruggere (demolire) i ponti. La demolizione dei ponti avviene nella propria Fase dei Ponti o nella Fase di Combattimento dell'avversario. E' consentito un solo tentativo di demolizione per ponte per turno di giocatore. Il rifornimento non ha effetto sulla demolizione dei ponti. Il successo o fallimento viene determinato consultando la Tabella di Demolizione dei Ponti. Se il risultato è "Distrutto" il ponte viene distrutto e viene posta una pedina di Ponte Distrutto. I giocatori devono trattare un ponte distrutto come un lato di esagono di fiume senza ponte.

Tabella di Demolizione dei Ponti	
Tiro di Dado	Risultato
1-4	Distrutto
5-6	Nessun Effetto
DRM: +1 durante il turno avversario +2 se Disorganizzato o Ingaggiato Tutti i modificatori sono cumulativi. Trattate i risultati superiori a 6 come 6.	

7.3 Demolizione dei Ponti nella Fase dei Ponti amica

Potete tentare di demolire un ponte nel vostro turno solo se un'unità nemica si trova entro un esagono dal ponte (vedere l'esempio sottostante). La demolizione dei ponti impone la presenza di un'Unità Combattente amica, non in Rotta, entro un esagono dal lato d'esagono dove v i è il ponte. Questo raggio di un esagono può essere tracciato attraverso EZOC, ma non attraverso unità nemiche o in o attraverso un ZOC Collegata.



ESEMPIO: Siamo nella Fase dei Ponti del turno di giocatore Alleato. Il giocatore americano sceglie l'unità illustrata per distruggere il maggior numero di ponti possibili. I ponti indicati con A non possono essere distrutti in quanto non sono entro un esagono da un'unità Alleata. I ponti indicati con B non possono essere distrutti in quanto il raggio di 1 esagono non può entrare o attraversare una ZOC Collegata nemica o un esagono che contiene un'unità nemica. Tutti gli altri ponti possono essere distrutti dall'unità Alleata con un tiro di dado di 1-4.

7.4 Demolizione di Ponti nella Fase di Combattimento

E' consentita la demolizione dei ponti nel corso della Fase di Combattimento avversaria quando un'unità nemica sta per attaccare attraverso il lato d'esagono di ponte. La demolizione di un ponte che ha successo durante la Fase di Combattimento:

- impedisce a tutte le Unità Corazzate che stanno attaccando attraverso il ponte di avere lo Spostamento di Colonna per i Corazzati (21.3);
- impedisce a qualsiasi Unità di Tipo Veicolo di essere usata come Unità di Testa nello Scontro a Fuoco (16.2);
- impedisce a qualsiasi Unità di Tipo Veicolo di Avanzare dopo il Combattimento attraverso il lato d'esagono di fiume (19.2);
- consente all'attaccante la possibilità di annullare l'attacco (14.4)

7.5 Modificatori (cumulativi) alla Demolizione dei Ponti

- +1 se il tentativo viene effettuato nel corso della Fase di Combattimento avversaria
- +2 se l'unità amica che sta demolendo è Disorganizzata o Ingaggiata

7.6 Limitazioni alla Demolizione

- PRIMO GIORNO: nessuna demolizione è consentita nei Turni 1 e 2 (incluso il primo Turno Notturmo). *Eccezione: il giocatore tedesco deve verificare il ponte di Ouren (7.8).*
- Le unità In Rotta o che usano il Movimento Strategico, Autocarri o Trattori non possono distruggere i ponti.
- Quando un fiume scorre nel mezzo di un esagono di cittadina (ad esempio Clervaux ed Houffalize) non è possibile alcuna demolizione (3.3).

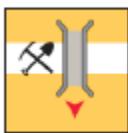
7.7 Il ponte di Ouren (E2020/2119)



NOTA: Il ponte vicino ad Ouren rappresenta in realtà due ponti deboli. Queste furono cruciali all'avanzata della 116° Divisione Panzer che, nel raggiungere i ponti il secondo giorno dell'offensiva, trovò i ponti inadeguati per i carri e l'equipaggiamento pesante. In questo gioco vi è la possibilità che uno dei ponti sia adeguato.

La prima volta che un'unità tedesca tenta di muovere, attaccare o avanzare attraverso il ponte di Ouren, il giocatore Alleato tira un dado. Con un risultato di 1-4 il ponte viene considerato distrutto (ponetevi un segnalino di ponte distrutto). Con 5-6 il ponte è considerato normale e rimane intatto. Questo tiro di dado "speciale" avviene una sola volta; se viene distrutto può essere ricostruito, se rimane intatto può essere demolito come tutti gli altri ponti a partire dal Turno 3.

7.8 Ricostruzione dei Ponti



I Ponti possono essere ricostruiti da qualsiasi giocatore nel sito originario. Sono necessarie le seguenti due condizioni per la ricostruzione:

- entrambi gli esagoni che toccano il lato d'esagono di ponte non devono contenere unità combattenti nemiche, e devono essere: a) occupati da unità amiche, b) privi di ZOC nemiche (9.1);
- deve essere possibile un Percorso di Rifornimento che usa solo strade (23.3) ad almeno uno degli esagoni che toccano il lato d'esagono di ponte.

NOTA: Se non vi sono unità nemiche che esercitano una ZOC nel sito di costruzione, allora non è necessaria la presenza fisica di un'unità amica accanto all'esagono per riparare un ponte.

PROCEDURA: la costruzione dei Ponti viene condotta con un procedimento di due fasi. Nella prima Fase dei Ponti amica nella quale si soddisfano entrambe le condizioni, si gira il segnalino di Ponte Distrutto dalla parte In Costruzione. Nella propria Fase dei Ponti seguente, se ancora sono soddisfatte le due condizioni, viene rimosso il segnalino di ponte ed il ponte può essere usato normalmente in quel turno. Se le condizioni *non* sono soddisfatte nella seconda Fase dei Ponti, il segnalino In Costruzione deve essere rigirato sul lato Distrutto.

7.9 I Ponti di Dasburg (E2016/2115) e Gemünd (E1913/2013)

La costruzione di questi due ponti era stata pianificata settimane prima dell'offensiva ed aveva personale specializzato dedicato, quindi la costruzione avvenne celermente (circa per le 4 PM del 16). Pertanto questi due ponti si considerano completati nel Turno 2 se le condizioni lo consentono (7.8).

8. RAGGRUPPAMENTO

8.1 Limite di Raggruppamento

Si ha Raggruppamento quando più unità si trovano nello stesso esagono. Il limite di raggruppamento per entrambe le parti è di **3 Punti Raggruppamento più le Unità con Raggruppamento Gratuito**. I segnalini non hanno valore in Punti Raggruppamento e possono raggrupparsi liberamente in un esagono, senza limiti.

8.2 Punti Raggruppamento

Ogni Punto Raggruppamento rappresenta approssimativamente un battaglione, pertanto un reggimento con 3 battaglioni ha un Valore di Raggruppamento di 3 mentre un reggimento con 2 battaglioni ha un Valore di Raggruppamento di 2. I Punti Raggruppamento sono indicati su tutte le unità senza profilo dal numero nella casella nera alla destra del simbolo del tipo di unità.

UNITA' CON RAGGRUPPAMENTO GRATUITO: Tutte le unità con profilo (il Brummbar, Sturmtiger, FLAK, e tutte le Unità Corazzate con profilo) e tutte le Unità di Artiglieria non hanno valore in Punti Raggruppamento e possono raggrupparsi in un esagono gratuitamente nelle seguenti condizioni:

- non più di una Unità di Artiglieria per esagono;
- non più di due **livelli di forza** di unità con profilo per esagono.

NOTA: Per facilitare l'identificazione, tutte le unità di due livelli di forza con profilo hanno Forza di Difesa di 3 o 4. Tutte le unità di un livello di forza con profilo hanno Forza di Difesa di 2 o 1.

8.3 Restrizioni al Raggruppamento

Il limite di raggruppamento non può mai essere ecceduto volontariamente eccetto nel corso del movimento, avanzata e dopo una ritirata. Il limite di raggruppamento deve essere rigidamente rispettato al completamento del movimento, Ritirata, o Avanzata Dopo il Combattimento. Il possessore deve correggere tutte le violazioni al raggruppamento in questi momenti eliminando livelli di forza sufficienti dall'esagono per rispettare il limite di raggruppamento.

8.4 Cooperazione degli Alleati

Le unità inglesi ed americane possono raggrupparsi e difendere assieme nello stesso esagono, ma non possono partecipare allo stesso attacco (27.3).

ESEMPI DI RAGGRUPPAMENTO:

3 Punti Raggruppamento di fanteria ed una unità con profilo di 2 livelli di forza

3 Punti Raggruppamento di Fanteria Meccanizzata ed una unità con profilo di 2 livelli di forza

0 Punti Raggruppamento = l'unità con profilo e l'Unità di Artiglieria non hanno valore di raggruppamento

3 Punti Raggruppamento di fanteria ed una unità con profilo di 1 livello di forza

9. ZONE DI CONTROLLO

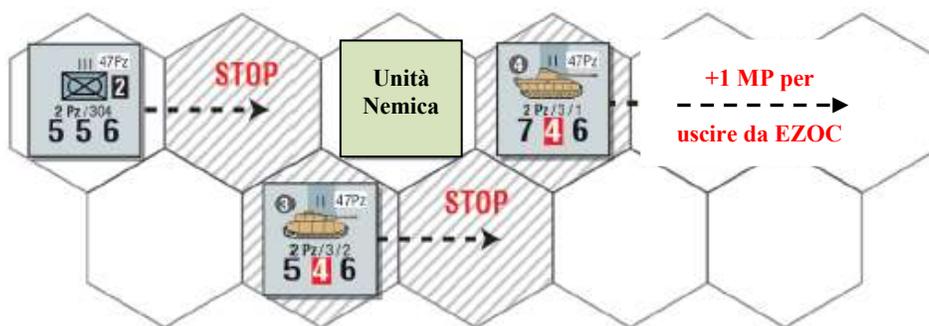
9.1 Regola Generale

I sei esagoni immediatamente intorno ad un esagono occupato da una o più unità combattenti costituiscono la Zona di Controllo (ZOC) di queste unità. Tutte le unità combattenti esercitano una ZOC. Più ZOC nemiche non danno effetti aggiuntivi. Un esagono può avere ZOC amiche e Nemiche contemporaneamente.

9.2 ZOC e Movimento

(9.2.1) Blocco del Movimento: Le unità devono fermarsi quando entrano in ZOC nemica (EZOC). Le unità che iniziano il movimento in EZOC possono allontanarsi. Costa a tutte le unità un punto movimento in più (+1 MP) per uscire da una EZOC. Non costa alcun MP in più entrare in EZOC.

(9.2.2) Movimento di ZOC in ZOC: Un'unità che inizia il suo movimento in EZOC può muovere direttamente in un'altra EZOC (e fermarsi) della stessa unità nemica o di una diversa, sempre che non attraversi né entri in una ZOC Collegata (10.2).



9.3 ZOC e Unità Corazzate con Profilo

Le ZOC delle Unità Corazzate con profilo non si estende in o fuori da un esagono Sconnesso - Bosco eccetto lungo una strada (di qualsiasi tipo).

9.4 Altri Effetti della ZOC

- EZOC e Ritirate: 17.1 e 17.2
- EZOC ed Avanzate, 19.3
- EZOC e Percorsi di Rifornimento, 23.3

10. ZOC COLLEGATE

10.1 Regola Generale

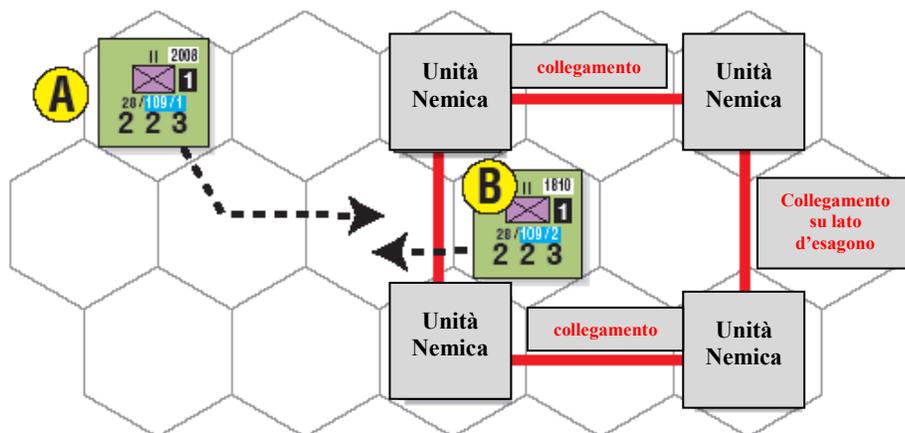
Quando due unità amiche *non di Artiglieria* che sono a due esagoni di distanza (con un esagono vuoto tra di loro), e sono in Buon Ordine (18.1), creano un "legame" tra di loro in cui nessuna unità nemica può entrare né attraversare. Le Unità di Artiglieria e le unità Disorganizzate hanno ZOC ma non possono formare ZOC Collegate. A causa della conformazione degli esagoni, vi sono due tipi di ZOC Collegate – di Esagono e di Lato d'Esagono.

10.2 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 (17.2).
- Il rifornimento non può mai essere tracciato in una ZOC Collegata nemica né attraverso un una ZOC Collegata in Lato d'Esagono

10.3 Effetti delle ZOC Collegate

Una ZOC Collegata viene annullata quando unità nemiche si trovano su ciascun lato del lato di esagono in questione (come per le unità C e D 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 D ed E nello stesso diagramma). Una ZOC Collegata viene annullata non appena si avvera la condizione.



ESEMPIO: L'Unità A muove adiacente all'unità B, pertanto interrompendo il Collegamento delle ZOC tedesche. L'unità B può muovere nell'esagono con l'unità A.

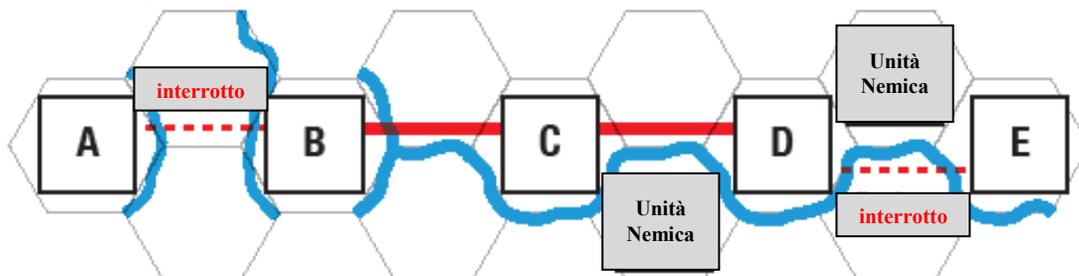
10.4 ZOC Collegate che si Intersecano

Se entrambi i giocatori hanno ZOC Collegate che si intersecano, allora nessun giocatore può attraversare il Collegamento di ZOC sino a quando non viene annullato.

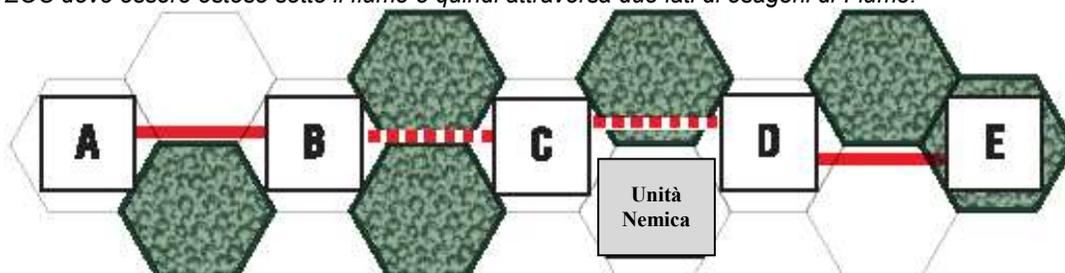
10.5 ZOC Collegate e Terreno

(10.5.1) Una ZOC Collegata non può estendersi ATTRAVERSO due lati di esagono di fiume o due lati di esagoni di terreno Sconnesso-Bosco o qualsiasi combinazione di questi due, le strade ed i ponti non hanno effetti su questo. I laghi non hanno effetto sulle ZOC Collegate.

(10.5.2) Estensione dei Collegamenti su Lato di Esagono: Quando si determina se i fiumi o il terreno Scnesso-Bosco interrompe un Collegamento di ZOC amico, estendete la ZOC Collegata dalla parte del lato di esagono a vostra scelta ma non in un esagono che contiene un'unità nemica.



ESEMPIO: A-B è interrotto in quanto attraversa due lati di esagoni di Fiume; D-E viene interrotto perché il Collegamento di ZOC deve essere esteso sotto il fiume e quindi attraversa due lati di esagoni di Fiume.



ESEMPIO: B-C è interrotto per gli esagoni di terreno Scnesso-Bosco. C-D è interrotto perché il Collegamento non può essere esteso in un esagono che contiene un'unità nemica.

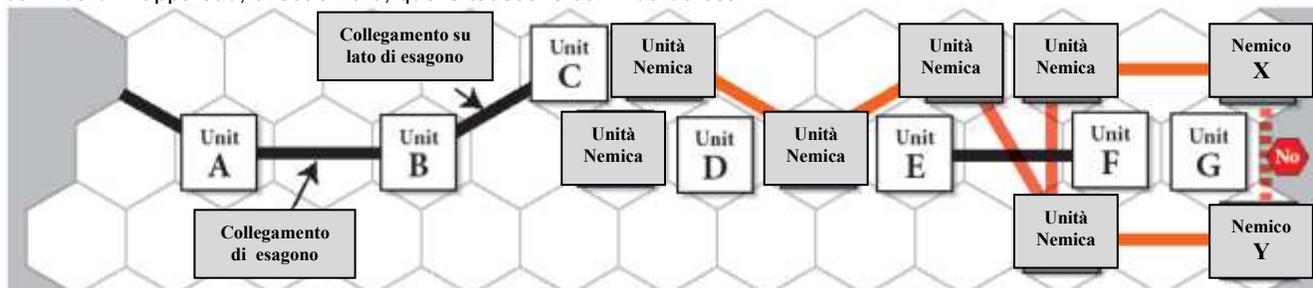
(10.5.3) Unità con Profilo e Collegamenti di Esagono: Le unità veicolari con profilo in esagono Scnesso-Bosco possono creare una ZOC Collegata attraverso un esagono Scnesso-Bosco solo se esiste una strada attraverso quel lato di esagono.



A unit can form a ZOC Hexside Bond with a friendly map edge. Allied units can form a ZOC Bond with the South, West and North map edges. German units can form a ZOC Bond with only the East edge.

10.6 ZOC Collegate con il Bordo Mappa

Un'unità può formare una ZOC Collegata su Lato d'Esagono con il bordo mappa amico. Le unità Alleate possono formarla con i bordi mappa sud, ovest e nord, quelle tedesche con il bordo est.



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 C e D, né un Collegamento di Esagono tra le unità D ed E. Notate come le unità E ed F hanno ancora una ZOC Collegata anche se viene intersecata da ZOC Collegate nemiche. Notate come l'unità A ha un Collegamento su Lato d'Esagono con il bordo mappa, ma non un Collegamento di Esagono con esso. Le unità nemiche X ed Y non hanno una ZOC Collegata che si estende nell'area fuori mappa.

11. LE REGOLE DEL MOVIMENTO

11.1 La Procedura di Movimento

Nel corso della Fase di Movimento il giocatore in fase può muovere alcune, tutte o nessuna sua unità combattente. Ogni unità ha una Capacità di Movimento (MA) che è il numero massimo di punti movimento (MP) che può usare per il movimento nel corso della Fase di Movimento, potendo attaccare nella Fase di Combattimento. Ogni esagono dove si entra costa un certo numero di MP come indicato nella Tabella del Terreno (TEC). Si deve completare il movimento di un'unità (o gruppo) prima di iniziare a muoverne un'altra.

11.2 Movimento Esteso

Le unità non Meccanizzate possono usare il Movimento Esteso per aumentare la loro Capacità di Movimento di 2 MP. Le unità di Tipo Meccanizzato non possono usarlo (hanno il Movimento Strategico). Le unità che usano il Movimento Esteso non possono *terminare* il movimento adiacenti ad un'unità nemica (anche se l'esagono non è in EZOC). Comunque, un'unità può iniziare adiacente ad un'unità nemica ed usare il Movimento Esteso.

11.3 Movimento Tattico

Qualsiasi unità con MA di 2 o più può ignorare tutti i costi in MP (per terreno, EZOC, ecc.) e muovere sino a due esagoni, questo è detto Movimento Tattico. Le unità che usano il Movimento Tattico possono attaccare normalmente nella Fase di Combattimento seguente. Le unità che usano il Movimento Tattico devono fermarsi se entrano in EZOC come al solito, non possono attraversare ZOC Collegate nemiche e non possono entrare in né attraversare terreno proibito (*esempio: unità di Tipo Veicolo ed esagoni di Foresta senza strada*)

SEGNALINI DI RITARDO: i segnalini di Traffico (24.1), i Blocchi Stradali (33.0) e gli esagoni della strettoia di St-Vith (24.7) sono ignorati quando si usa il Movimento Tattico.

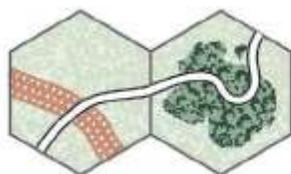
11.4 Movimento e Fiumi

(11.4.1) Fiumi: Le unità di Tipo Veicolo (2.4) non possono attraversare un lato d'esagono di fiume senza ponte – devono usare i ponti. Le unità di Tipo Fanteria lo possono attraversare solo se iniziano adiacenti al lato d'esagono di fiume ed usano il Movimento Tattico (muovono massimo di due esagoni).

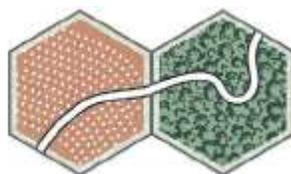
(11.4.2) La Mosa: E' considerata come un normale fiume per il movimento e combattimento. Comunque, le unità sono eliminate se si Ritirano attraverso la Mosa (17.2).

11.5 Esagoni di Foresta e Vallo Occidentale

Le unità di Tipo Veicolo possono *entrare* ed *uscire* da esagoni di Foresta e Vallo Atlantico solo seguendo il percorso della strada.



Vedete questo

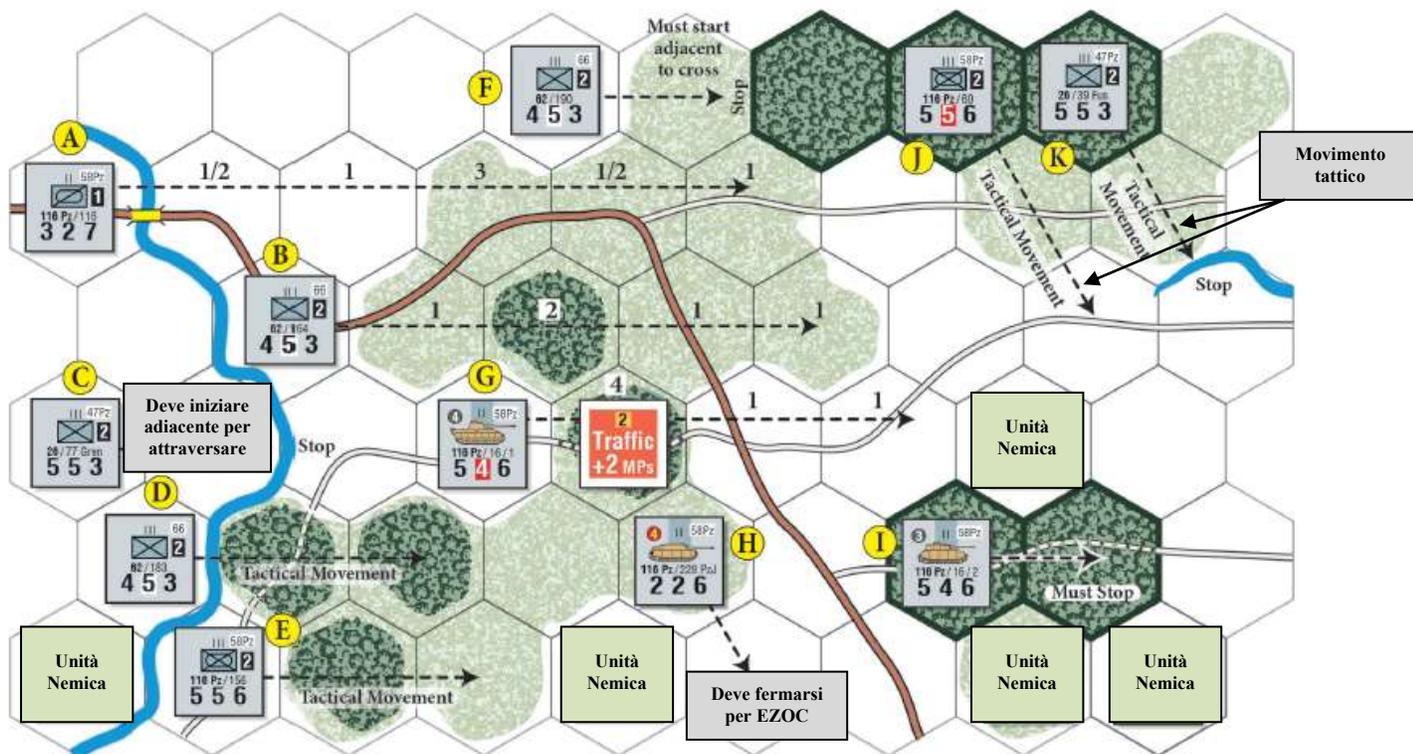


Pensate questo

11.6 Lati d'esagono di terreno Sconnesso - Bosco (grigio scuro)



Il terreno Sconnesso - Bosco rappresenta una piccola valle boscosa con un fiume o corso d'acqua che passa nell'esagono. L'attraversare un lato d'esagono verde scuro *non di strada* è lo stesso che attraversare un lato d'esagono di fiume senza ponte. Le unità di Tipo Veicolo non possono attraversare. Le unità di Tipo Fanteria possono attraversare solo se iniziano adiacenti a questo tipo di terreno ed usano il Movimento Tattico. Non possono comunque attraversare due lati d'esagono di questo terreno nella stessa Fase di Movimento.



ESEMPIO: I numeri indicano quanti MP costa entrare in ciascun tipo di esagono (prima che il Terreno Geli [28.1]). L'Unità A muove di 6 MP. L'Unità B usa il Movimento Esteso per incrementare la sua MA a 5 (11.2). L'Unità C non può attraversare il lato di esagono di fiume in quanto non ha iniziato adiacente ad esso (11.4). L'Unità D deve usare il Movimento Tattico per attraversare un lato d'esagono di fiume senza ponte (11.4). L'Unità E usa il Movimento Tattico in quanto costerebbe 8 MP altrimenti (+1 MP per uscire da EZOC, 4 MP per l'esagono di Foresta e 3 MP per il Bosco Rado). L'Unità F non può entrare nell'esagono Sconnesso – Bosco in quanto non ha iniziato adiacente ad esso (11.6). L'Unità G deve spendere 4 MP per la Strada in Foresta con segnalino di Traffico (24.2). L'Unità HQ deve fermarsi dopo un esagono in quanto entra in EZOC (9.2). L'Unità I si avvantaggia degli esagoni Sconnessi – Bosco che annullano la ZOC Collegata nemica (10.5). Notate che l'Unità I può entrare in esagoni di Foresta e Sconnesso – Foresta solo lungo strade (11.5). Le Unità J e K devono usare il Movimento Tattico per attraversare un lato di esagono Sconnesso – Bosco non si strada (11.6). L'Unità K non può attraversare un lato di esagono Sconnesso – Bosco senza strada più un lato di esagono di fiume senza ponte.

11.7 Movimento su Strada

Un'unità che segue il percorso di una strada quando muove può usare il minor costo della strada; lo si può usare anche quando entra o esce da una EZOC.



11.8 Strade in Foresta

Le Strade Secondarie in esagoni di Foresta o Sconnesso – Bosco che non condividono l'esagono con una Strada Primaria sono dette Strade in Foresta. Le Strade in Foresta sono indicate con una linea tratteggiata. Questo tipo di strada Secondaria costa 2 MP per le unità Meccanizzate. Vedere 19.1.3 per gli effetti sull'Avanzata Dopo il Combattimento.

11.9 Uscita dalla Mappa

(11.9.1) Unità Alleate: Le unità Alleate possono uscire dalla mappa dal bordo mappa sud, ovest o nord. Un'unità Alleata che esce dalla mappa viene posta nella Casella Fuori Mappa associata a quel bordo mappa (sudovest, sudest, ovest, nordovest o nordest). Le unità Alleate possono uscire dalla mappa col movimento, Ritirata, o Avanzata Dopo il Combattimento. Durante la Fase di Movimento il costo per uscire dalla mappa da un esagono di bordo mappa è sempre 1 MP. Durante l'Avanzata Dopo il Combattimento il costo è 1 esagono dell'avanzata dell'unità
Vedere 13.4-13.8 per ulteriori dettagli sulle Caselle Fuori Mappa.

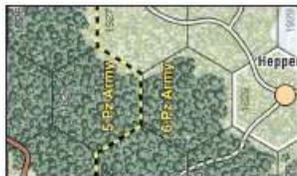
(11.9.2) Unità Tedesche: Le unità tedesche non possono mai entrare nelle Caselle Fuori Mappa, e possono uscire dalla mappa solo per perseguire le loro condizioni di vittoria. Nessuna unità delle due parti può uscire dal bordo est.

(11.9.3) Ad Anversa: Le unità tedesche che escono dalla mappa tra qualsiasi Esagono di Entrata da F a G per perseguire le loro condizioni di vittoria sono poste nella Casella di Anversa. Le unità tedesche devono uscire da un Esagono di Entrata (pagando il costo su strada), non possono uscire tra due Esagoni di Entrata. Non possono rientrare sulla mappa dopo essere

uscite. Una volta che un'unità tedesca usa un Esagono di Entrata Alleato per uscire dalla mappa, quel particolare esagono non è più disponibile quale Esagono di Entrata per le unità Alleate.

(11.9.4) Ritirata Fuori Mappa: Un'unità Alleata che si ritira fuori mappa viene posta nella Casella Fuori Mappa appropriata. Se la ritirata impone all'unità di divenire Disorganizzata o in Rotta, allora deve essere indicata come tale. Quell'unità non può rientrare sulla mappa, o anche uscire dalla Casella Fuori Mappa, sino a quando non Recupera (18.6).

11.10 Confini di Armata



(11.10.1) Restrizioni al Movimento: Le unità tedesche non possono attraversare le Linee di Confine tra Armate prima del Turno 5 (18 AM). Queste limitazioni terminano all'inizio del Turno 5. Le linee di confine non si estendono oltre gli esagoni indicati sulla mappa – quindi le unità tedesche che muovono ad ovest delle linee di confine possono muovere in qualsiasi direzione.

(11.10.2) Effetti sul Combattimento: Le unità tedesche possono attaccare attraverso i confini di armata, ma non possono Avanzare Dopo il Combattimento oltre le stesse. Se un'unità tedesca è obbligata a ritirarsi attraverso una Linea di Confine di Armata, è automaticamente non può Recuperare (18.6) sino a quando non riattraversa il confine o sino al Turno 5. I Confini di Armata non hanno effetto sulle ZOC o ZOC Collegate.

12 MOVIMENTO STRATEGICO E SEGNALINI DI AUTOCARRO

12.1 Movimento Strategico in Generale

Le unità Meccanizzate (incluse le Unità di Artiglieria Alleate) possono usare il Movimento Strategico per raddoppiare la loro MA. Il Movimento Strategico non è possibile per le unità tedesche Non Meccanizzate, per le Unità di Artiglieria Tedesche (22.3), per le unità Disorganizzate/In Rotta, o per le unità fuori rifornimento. Le unità Alleate Non Meccanizzate possono usare il Movimento Strategico se ricevono in assegnazione Autocarri (12.4.3). Le unità che usano il Movimento Strategico devono muovere interamente lungo strade (di tutti i tipi). I Rinforzi che entrano sulla mappa possono arrivare usando il Movimento Strategico.

ESEMPIO: Uno Squadrone di Cavalleria (MA = 7) in Movimento Strategico possono muovere di 28 esagoni lungo una strada primaria.

12.2 Restrizioni

Le unità che usano Movimento Strategico possono iniziare raggruppate con altre unità ma hanno le seguenti restrizioni:

- Non possono iniziare il movimento adiacenti ad un'unità nemica né muovere in alcun momento adiacenti ad un'unità nemica.
- Non possono terminare il movimento raggruppate con alcuna unità (eccezione 12.4.2). Le unità che *non* stanno usando il Movimento Strategico possono terminare il loro movimento o Ritirata con una tale unità.
- Non possono distruggere ponti o costruire Postazioni Protette.
- Non possono terminare il movimento adiacenti ad un'altra unità che ha un segnalino di Movimento Strategico o Autocarro. Se l'unità è adiacente ma su strada diversa, non è considerata adiacente per questa regola.

12.3 Movimento Strategico e Segnalini di Traffico

Le unità che usano il Movimento Strategico possono entrare e passare attraverso gli esagoni di Strettoia di St-Vith (24.7), esagoni che contengono un segnalino di Traffico (24.1) o un Blocco Stradale (33.0) pagando costi di movimento aggiuntivi.



12.4 Segnalini di Movimento Strategico (SM)

(12.4.1) Limite: Il numero di unità che possono usare SM in una singola Fase di Movimento è limitato al numero di segnalini SM disponibili per i due giocatori (6 per il tedesco, 10 per l'Alleato). I segnalini SM Alleati sono stampati dietro i segnalini di Autocarro, quelli tedeschi sono stampati sul retro dei segnalini di Trattore.

NOTA: Questo significa che per ogni unità di fanteria autocarrata, una unità Meccanizzata Alleata di meno può usare il Movimento Strategico; e che per ogni unità Meccanizzata tedesca che usa il Movimento Strategico, un'Unità di Artiglieria tedesca di meno può essere mossa (22.3). I segnalini SM tedeschi possono essere usati per qualsiasi unità Meccanizzata – ignorate l'affiliazione all'armata sul retro.

(12.4.2) Procedura: Ponete un segnalino SM su ogni unità (inclusi i Rinforzi) che hanno usato il Movimento Strategico. Usate il lato Autocarro del segnalino SM per le unità non Motorizzate. Le unità che fanno parte dello stesso reggimento o brigata possono raggrupparsi assieme durante il Movimento Strategico ed usare un solo segnalino SM. *Ad esempio, il 106/424(-) ed il 106/424/1 necessitano di un solo segnalino di Autocarri se raggruppati assieme.*

NOTA: Le unità che fanno parte dello stesso reggimento o brigata hanno una banda colorata dietro la loro ID.



(12.4.3) Segnalini di Autocarro: Le unità Alleate non Meccanizzate devono ricevere l'assegnazione di autocarri per poter usare il Movimento Strategico. Un'unità non Meccanizzata che muove su autocarri è identica ad un'unità Meccanizzata che usa il Movimento Strategico – gli autocarri sono segnalini SM. Un'unità

Alleata non Meccanizzata può ricevere l'assegnazione di autocarri se inizia la Fase di Movimento su una strada (di qualsiasi tipo) e non è adiacente ad un'unità nemica, o se è correntemente in una Casella Fuori Mappa. Un'unità deve spendere la sua intera MA per salire sugli autocarri (cioè primo turno per porre il segnalino di Autocarro – secondo turno per muovere l'unità).

Eccezione: i rinforzi Alleati non Meccanizzati possono entrare sulla mappa in autocarri – non necessitano di un turno a salire.

(12.4.4) Velocità di Movimento degli Autocarri: Le unità Alleate non Meccanizzate su autocarro ricevono 12 MP e muovono come le unità Meccanizzate. Le unità su autocarri si considerano usare il Movimento Strategico e devono rispettare tutte le regole del Movimento Strategico. Comunque, non raddoppiano i 12 MP, in tale ammontare è già stato compreso il Movimento Strategico.

ESEMPIO: Un'unità non Meccanizzata che viene trasportata su autocarri potrebbe muovere di 24 esagoni lungo una strada primaria.

12.5 Movimento Strategico e Combattimento

Le unità con segnalino di SM o Autocarro non possono attaccare e dimezzano la loro Forza di Difesa (arrotondate per eccesso). Non possono beneficiare di alcun bonus per la difesa (DCB), essere usate come Unità di Testa nella Difesa Determinata, o formare ZOC Collegate. Le loro TQ e ZOC non sono invece influenzate.

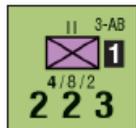
12.7 Rimozione dei segnalini di SM e Autocarro

Il segnalino di SM/Autocarro viene rimosso al termine del combattimento se l'unità viene attaccata. Tutti questi segnalini sono rimossi volontariamente in qualsiasi momento di una Fase di Movimento amica fintanto che l'unità non ha mosso. Una volta rimosso il segnalino, l'unità può essere mossa normalmente. Il segnalino SM/Autocarro rimosso è immediatamente disponibile per l'uso con un'altra unità.

13. RINFORZI & ESAGONI DI ENTRATA

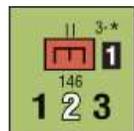
13.1 Rinforzi

I rinforzi ricevono la loro piena MA nel loro turno di entrata ed entrano in gioco nella Fase di Movimento amica spendendo i costi del terreno (costo su strada) nel primo esagono dove entrano. I Rinforzi devono entrare attraverso gli Esagoni di Entrata amici, non possono entrare attraverso esagoni che si trovano tra due Esagoni di Entrata. Possono entrare sulla mappa muovendo in EZOC ma devono fermarsi e non muovere oltre. I Rinforzi possono usare SM nel turno di entrata. I Rinforzi Alleati non Meccanizzati possono entrare sulla mappa in autocarri se sono disponibili i relativi segnalini. Invece di entrare sulla mappa, un rinforzo può essere posto nella Casella Fuori Mappa o Posizione Bloccante associata con l'Esagono di Entrata dell'unità.



ESEMPIO: il battaglione di fanteria americana 4/8/2 che deve arrivare il Turno 3 può entrare sulla mappa negli Esagoni di Entrata A o B, essere posto nella Casella Fuori Mappa Alleata Sudest, o essere posto in una Posizione Bloccante per gli Esagoni di Entrata A o B (muovere in Posizione Bloccante ha senso solo se gli Esagoni di Entrata A o B sono occupati dal tedesco [13.4]).

13.2 Genieri USA di Rinforzo



(13.2.1) Arrivo: Le unità americane del Genio non arrivano da fuori mappa. Nel loro turno di entrata l'Alleato può piazzarle in esagoni di Cittadina o Città amici (no paesi), non più di uno per ogni esagono di Cittadina / Città (una può essere posta in ognuno dei due esagoni di Bastogne). Devono essere poste in un esagono di Cittadina o Città che abbia una Linea di Rifornimento *su strada* ad una Fonte di Rifornimento Alleata. Possono eccedere i limiti al raggruppamento quando sono piazzate, ma non possono essere poste adiacenti ad unità nemiche o in esagoni di Cittadina / Città che contengono Blocchi Stradali nemici (33.0).

(13.2.2) Restrizioni al Movimento: Le unità del Genio americane possono usare solo il Movimento Tattico nel turno in cui arrivano.

13.3 Rinforzi di Artiglieria

Tutte le Unità di Artiglieria arrivano girate dalla parte indicante che hanno già sparato.

13.4 Cattura Tedesca degli Esagoni di Entrata

Se un'unità tedesca occupa un Esagono di Entrata, allora nessun rinforzo Alleato di cui è prevista l'entrata da quell'Esagono di Entrata o da *qualsiasi* Esagono di Entrata in quel "settore" può entrare sulla mappa sino a quando la minaccia tedesca non viene "bloccata". Un Settore è definito come la Casella Fuori Mappa e tutti gli Esagoni di Entrata associati a quella Casella Fuori Mappa. Inoltre, nessuna unità in quel settore può muovere ad una Casella Fuori Mappa diversa.

BLOCCO: Le unità tedesche in un Esagono di Entrata presentano una minaccia al giocatore Alleato fuori dalla mappa. Per bloccare questa minaccia, un'unità Alleata con Forza di Difesa di almeno 6 (o due o più unità con un Fattore di Difesa

combinato di almeno 6) deve essere posta nella Casella Posizione Bloccante associata a quell'Esagono di Entrata. Vedere 13.1 e 13.5 su come muovere ad una Posizione Bloccante.

ESEMPIO: Siamo nel Turno 4. Diciamo che il tedesco ha un'unità nell'Esagono di Entrata A (e l'Alleato ha soli 4 Fattori di Difesa in quella Posizione Bloccante). Questo significa che nessun rinforzo US può entrare sulla mappa attraverso gli Esagoni di Entrata A, B o C sino a che l'Alleato non pone unità con almeno 6 Fattori di Difesa in Posizione Bloccante per l'Esagono di Entrata A. Significa anche che le unità nella Casella Fuori Mappa Alleata Sudest non può muovere nella Casella Alleata Sudovest. All'inizio della Fase di Movimento il giocatore Alleato pone il battaglione 4/22/2 nella Posizione Bloccante A, raggiungendo i 6 Fattori di Difesa necessari. Dal momento che questa minaccia è ora "bloccata" il 10Arm/CCA può entrare sulla mappa normalmente.

NOTA: E' estremamente importante per l'Alleato tenere i fianchi. Se non ci riesce, lo dovrà fare con i rinforzi.

13.5 Movimento da una Casella Fuori Mappa

Le unità che iniziano il loro movimento in una Casella Fuori Mappa possono:

- Rimanere sul posto.
- Muovere in qualsiasi Posizione Bloccante associata con quella Casella Fuori Mappa.
- Entrare sulla mappa attraverso qualsiasi Esagono di Entrata associato a quella Casella Fuori Mappa*. L'unità può usare la sua piena MA (13.1).
- Muovere in una Casella Fuori Mappa adiacente*.

13.6 Movimento da una Posizione Bloccante

Le unità che iniziano il loro movimento in una Posizione Bloccante possono:

- Rimanere sul posto o arretrare nella Casella Fuori Mappa.
- Entrare sulla mappa attraverso qualsiasi Esagono di Entrata associato a quella Posizione Bloccante (se l'Esagono di Entrata è privo di unità nemiche)*. L'unità può usare la sua piena MA (13.1).

* *Consentito solamente se tutti gli Esagoni di Entrata catturati in quel settore sono bloccati.*

13.7 Proprietà delle Caselle di Entrata e delle Posizioni Bloccanti

- Non vi sono limiti al raggruppamento.
- Le unità tedesche non possono attaccare in queste caselle.
- Le ZOC non si estendono in o fuori da esse.

13.8 Attacchi Alleati sulla Mappa

(13.8.1) Le unità Alleate in una Posizione Bloccante può attaccare sulla mappa durante la Fase di Combattimento Alleato. Il numero di unità Alleate che possono attaccare un Esagono di Entrata da una Posizione Bloccante è limitato a quanto il giocatore Alleato potrebbe normalmente raggruppare in due esagoni (6 Punti Raggruppamento più 4 livelli di forza di unità con profilo). Si possono usare il Supporto Aereo e l'Artiglieria sul lato Pronto (22.5) nella Posizione Bloccante o dalla Casella Fuori Mappa di quel settore. Si applicano tutte le regole sul combattimento.

(13.8.2) Restrizioni: Un attacco sulla mappa è consentito solo se tutti gli Esagoni di Entrata in quel settore occupati dal nemico sono bloccati (hanno almeno 6 Fattori di Difesa Alleati assegnati). *In altre parole, non potete attaccare sulla mappa sino a quando i vostri fianchi non sono coperti.*

(13.8.3) Attacchi Falliti: Se l'attacco Alleato sulla mappa *non* ha successo nel rimuovere il difensore dall'esagono, gli attaccanti rimangono in Posizione Bloccante.

(13.8.4) Attacchi Che Hanno Successo: Se l'attacco ha successo nel rimuovere il difensore dall'esagono, tutte le unità partecipanti possono Avanzare Dopo il Combattimento – il primo esagono di avanzata *deve* essere l'Esagono di Entrata. Qualsiasi unità che non avanza o che non può farlo (per limitazioni al raggruppamento) deve rimanere nella Posizione Bloccante.

14. REGOLE DEL COMBATTIMENTO

14.1 Regola Generale

Le unità in fase possono attaccare unità nemiche adiacenti nella Fase di Combattimento. L'attacco è volontario; nessuna unità è obbligata ad attaccare. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento (*eccezione: Combattimento di Sfondamento [19.4]*). Tutte le unità difendenti in un esagono devono essere attaccate come una forza di difesa combinata. L'attaccante può risolvere gli attacchi nell'ordine desiderato e non deve predefirli.

14.2 Combattimento Multiesagono

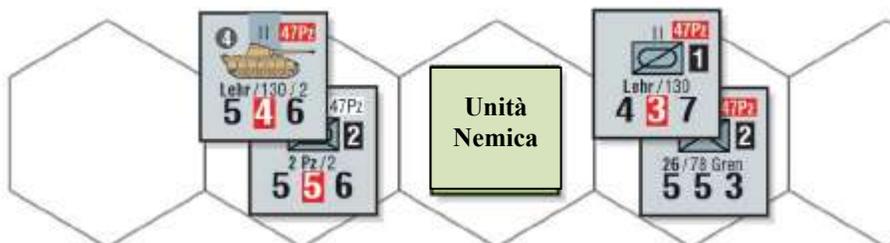
- Un'unità o gruppo difendente può essere attaccato da sino a sei esagoni diversi adiacenti.
- L'attaccante può attaccare un solo esagono alla volta, non ne può attaccare due in un singolo combattimento.
- Nessuna unità può dividere la sua Forza di Attacco in più esagoni.

- Le unità nello stesso esagono possono attaccare difensori adiacenti in esagoni diversi fintanto che ogni attacco viene risolto separatamente.
Nota: a differenza di altri sistemi di gioco, le unità attaccanti non sono obbligate ad attaccare tutte le unità difendenti adiacenti.

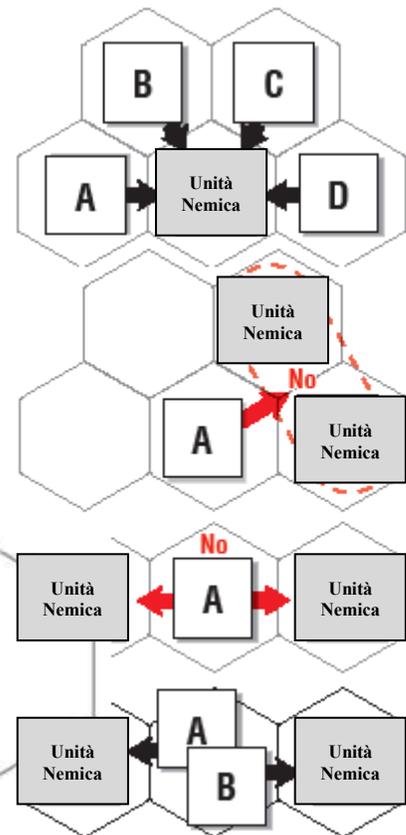
14.3 Comando e Controllo

(14.3.1) Limite di due Formazioni: L'attaccante può avere massimo 2 Formazioni diverse che partecipano a ciascun attacco. Tutte le unità appartenenti alla stessa Divisione, Brigata o Gruppo di Cavalleria contano come una Formazione. Ogni unità Indipendente (quelle senza ID in grassetto) contano come una Formazione a meno che non siano assegnate (vedere sotto). L'Artiglieria non ha limitazioni da questa regola, ma è soggetta alle limitazioni di ID di Armata/Corpo (22.6).

(14.3.2) Assegnazioni: Ciascuna Formazione può avere una unità temporaneamente assegnata ad essa semplicemente raggruppandola con una delle unità di quella Formazione. L'unità assegnata può essere una unità Indipendente o un'unità di un'altra Divisione/Brigata/Gruppo di Cavalleria. Quando è "assegnata" è considerata parte della Formazione con cui è raggruppata.



Due Formazioni tedesche stanno attaccando: la 26° Divisione VG e la 2° Divisione Panzer. Il battaglione Panther della Lehr è assegnato alla 2° Divisione Panzer ed il battaglione Ricognizione della Lehr è assegnato alla 26° Divisione VG.



14.4 Procedura di Combattimento

Seguite queste fasi per ogni combattimento:

FASE 1: il difensore può tirare per la distruzione dei ponti prima che l'attacco abbia luogo (7.4). Se il ponte viene distrutto l'attaccante può annullare l'attacco.

FASE 2: confrontate la forza di attacco combinata delle unità attaccanti con la forza di difesa totale (più i Bonus Difensivi al Combattimento [15.1]) 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 15 a 4 diviene un 3-1, un 4 a 15 diviene 1-4.

FASE 3: l'attaccante dichiara se userà il Supporto Aereo (15.6) e/o il Supporto di Artiglieria (22.7). Ogni Unità di Artiglieria usata viene girata dalla parte indicante che ha Sparato.

FASE 4: il difensore dichiara se userà il Supporto di Artiglieria; se lo fa l'Unità di Artiglieria usata viene girata dalla parte indicante che ha Sparato, tira un dado e consulta la Tabella dell'Artiglieria Difensiva (22.8) per determinare i suoi effetti.

FASE 5: Se questo è un attacco tedesco con Tempo Bello (in o dopo il Turno 15 [23 AM]), allora il giocatore Alleato tira sulla Tabella Jabo (15.6).

FASE 6: Dopo aver considerato gli spostamenti di colonna, si tira il dado e si applicano immediatamente i risultati, assegnando le perdite (16.3), effettuando le Ritirate (17.1), la Difesa Determinata (16.7), l'Avanzata Dopo il Combattimento (19.1), ed il Combattimento di Sfondamento (19.4).

14.5 Rapporti di Forza Minimi e Massimi

Il combattimento ad un rapporto inferiore ad 1-3 è un A1 automatico. Un rapporto superiore a 7-1 viene risolto sulla colonna 7-1. Gli spostamenti di colonna a favore del difensore e dell'attaccante sono applicati prima delle limitazioni al minimo ed al massimo. *Esempio: un rapporto di 9-1 con uno spostamento a sinistra diviene 7-1.*

15. MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

15.1 Bonus Difensivi al Combattimento (DCB)

Invece di spostamenti di colonna per il terreno, il difensore gode di Bonus Difensivi al Combattimento (DCB). Queste sono aggiunte di punti forza all'esagono (non per unità). Fate riferimento alla Tabella del Terreno (TEC); un difensore può ricevere un solo DCB – sempre il più favorevole a lui.

Esempio: un reggimento di fanteria 6-6-3 in un esagono di cittadina (+3) ha una forza difensiva di 9.

LIMITAZIONI:

- Il DCB non può mai eccedere la forza di difesa combinata nel gruppo difendente. Ad esempio, un battaglione di fanteria 2-2-3 in un esagono di città (+4) riceve solo 2 DCB – non 4.
- Per la loro carenza di supporto di fanteria, un gruppo composto da sole unità con profilo (o unità con profilo ed Unità di Artiglieria) ha un limite massimo DCB di 1.
- Le unità con Fattore Difensivo tra parentesi non ricevono mai DCB né sommate la loro Forza di Difesa quando si determina il numero di DCB per l'esagono (punto #1).
- Le unità che usano Movimento Strategico non possono ricevere DCB (12.5).

15.2 La Regola del Dimezzamento

Quando dimezzate, dimezzate sempre per singola unità (non per gruppo), ed arrotondate le frazioni per eccesso al numero intero più vicino.

ESEMPIO: Due unità con forza di attacco 5 hanno una forza combinata di 6 dopo aver dimezzato (3+3 = 6).

IMPORTANTE: Un'unità attaccante non può mai dimezzare la sua forza di attacco più di una volta per un dato attacco.

15.3 Fiumi

Le unità combattenti che attaccano da un lato d'esagono di Fiume (inclusa la Mosa), dimezzano la loro forza di attacco.

NOTA: Un ponte intatto consente ad un'Unità Corazzata di ottenere uno Spostamento di Colonna per Corazzati (21.3) ma non annulla il dimezzamento della sua Forza di Attacco.

15.4 Unità Veicolari e Combattimento
Le Unità Veicolari dimezzano la loro Forza di Attacco se attaccano attraverso un lato di esagono attraverso il quale normalmente non potrebbero muovere (Sconnesso-Bosco, Vallo Occidentale, Foresta, e lati di esagono di ponte senza fiume).

15.5 Sconnesso – Bosco e Vantaggio in Altezza

(15.5.1) Sconnesso-Bosco e Combattimento:
Le unità Combattenti che attaccano da un esagono Sconnesso – Bosco o da uno di tali esagoni ad un altro uguale, dimezzano la loro Forza di Attacco.

(15.5.2) Vantaggio in Altezza:
Le unità non dimezzano per attaccare in un esagono Sconnesso – Bosco da un esagono non Sconnesso - Bosco (questo è detto Vantaggio in Altezza). Un'Unità Veicolare deve attaccare lungo una strada per ottenere il Vantaggio in Altezza (per 15.4).

NOTA: Pensate che un'unità in un esagono Sconnesso-Bosco sia in una vallata. Se attacca in alto e fuori da essa dimezza. Se viene attaccata da sopra, l'attaccante non è dimezzato. Un esagono Sconnesso-Bosco non è necessariamente una buona posizione difensiva in questo gioco.

NOTA: Ignorate sempre i fiumi entro esagoni di terreno Sconnesso-Bosco – il lato d'esagono Sconnesso-Bosco tiene già in considerazione il fiume.

ESEMPIO: L'Unità A dimezza attaccando in qualsiasi dei sei esagoni circostanti, indipendentemente da che tipo di unità sia. Il reggimento PzG è un'unità di Tipo Fanteria, quindi non dimezza per attaccare nell'esagono C o D, il battaglione carri è un'Unità Veicolare quindi dimezza se attacca in E in quanto non potrebbe entrare nell'esagono.

15.6 Supporto Aereo Alleato

(15.6.1) Quando: A partire dal Turno 15 (23 AM) il giocatore Alleato riceve il Supporto Aereo nei turni AM e PM. Non è consentito alcun Supporto Aereo in un Turno Notturno.



(15.6.2) Supporto Aereo Offensivo: Durante il turno di giocatore Alleato, il giocatore Alleato usa i segnalini di Supporto Tattico per indicare quali attacchi ricevono tale supporto. Il giocatore Alleato determina il numero di segnalini di Supporto Aereo disponibili in quel turno tirando un dado durante la sua Fase di Movimento e dimezzando il risultato (arrotondate per eccesso). *Ad esempio, un tiro di 5 dà 3 segnalini di Supporto Aereo.*

Ogni segnalino dà uno spostamento favorevole di una colonna a destra sulla Tabella del Combattimento (CRT). Si può usare massimo un segnalino per combattimento. I segnalini di Supporto Aereo non possono essere accumulati e quelli inutilizzati in un turno sono persi. I segnalini si rimuovono dopo la risoluzione del combattimento.

(15.6.3) Supporto Aereo Difensivo: Durante il turno di giocatore tedesco, il Supporto Aereo Alleato è casuale e viene determinato da un tiro di dado sulla Tabella Jabo (cacciabombardieri) prima che si effettui *ogni* attacco (ma dopo l'impiego dell'artiglieria). Il risultato sulla Tabella Jabo è il numero di spostamenti di colonna a sinistra. Il Supporto Aereo Difensivo si applica ad ogni attacco tedesco e non è legato al numero di segnalini di Supporto Aereo disponibili.

Tabella Jabo	
Tiro di Dado	Risultato
1	3
2	2
3	1
4-6	0

15.7 Il Vallo Occidentale

Solo le unità tedesche possono beneficiare del DCB +3 per il Vallo Occidentale (la restrizione di movimento in 11.5 si applica ad entrambi i giocatori). Le Unità Veicolari che attaccano in un esagono del Vallo Occidentale dimezzano la loro Forza di Attacco.

15.8 Posizioni Trincerate (IP)

(15.8.1) Effetti sul Combattimento: Le unità che difendono in un esagono con Posizione Trincerata (IP) ricevono un DCB di +2. Le unità che stanno usando il Movimento Strategico e le unità con Forza di Difesa tra parentesi non ricevono benefici dalle IP. La restrizione del DCB +1 per le unità con profilo (15.1) si applica alle Posizioni Trincerate.

Importante: Il DCB +2 si usa invece del DCB del terreno – non è cumulativo. Costruire una IP in un esagono di Paese, Cittadina o Città non ha effetti in quanto questi esagoni hanno già un DCB di 2 o più.

(15.8.2) Come Costruirle: Entrambe le parti possono costruire IP. Qualsiasi unità di Tipo Fanteria non ingaggiata ed in Buon Ordine, che sia in rifornimento e non stia usando il Movimento Strategico, può costruire una IP. La costruzione è un processo di due parti – un'unità che non muove nella sua Fase di Movimento può iniziare a costruire una IP. Ponete un segnalino di "Posizione Trincerata in Costruzione" nell'esagono. Non può attaccare nella Fase di Combattimento seguente. Se l'unità si trova ancora in quell'esagono nella Fase di Movimento amica seguente e non è Ingaggiata, può completare la IP (girare il segnalino). L'unità può muovere nella stessa Fase di Movimento nella quale completa la IP.

(15.8.3) Ritardo nella Costruzione: Un segnalino di IP in costruzione che non può essere completata (vedere sopra) può rimanere nell'esagono ed essere completato in seguito (incluso da una unità amica diversa).

(15.8.4) Rimozione della IP: Al termine di ogni Fase di Movimento rimuovete qualsiasi IP vacante. Nella Fase di Combattimento rimuovete le IP immediatamente se gli occupanti vengono eliminati o obbligati a ritirarsi.

15.9 Modificatori Vari

- Le unità con segnalino SM dimezzano la loro Forza di Difesa (12.5).
- Le Unità Corazzate possono dare uno Spostamento per Corazzati (21.1).
- L'artiglieria dà spostamenti sulla CRT. Sia l'attaccante che il difensore possono usare l'artiglieria (22.6).
- Le unità con segnalino Fuori Rifornimento dimezzano la loro Forza di Attacco (23.4).

16. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

16.1 Spiegazione dei Risultati del Combattimento

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

DS = Difensore Sbaragliato. Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di **4 esagoni** e vanno in Rotta. Non è possibile la Difesa Determinata (16.7). L'attaccante riceve l'Avanzata Bonus (19.1) e il Combattimento di Sfondamento (19.4).

DR4 = il difensore si deve Ritirare di **4 esagoni** e va in Rotta. Non è possibile la Difesa Determinata (16.7). L'attaccante riceve l'Avanzata Bonus (19.1).

DR3 = il difensore si deve Ritirare di **3 esagoni** e va in Rotta. Non è possibile la Difesa Determinata (16.7). L'attaccante riceve l'Avanzata Bonus (19.1).

DR2 = il difensore si deve Ritirare di **2 esagoni** e va in Rotta. L'attaccante riceve una Avanzata Regolare.

ENG = Nessuna Ritirata o Avanzata. Ponete un segnalino di Ingaggiato nell'esagono del difensore (16.5).

A1/ENG = come ENG eccetto che l'attaccante perde un livello di forza.

FF = Scontro o Fuoco. L'attaccante può accettare un risultato ENG, o immediatamente tirare sulla Tabella dello Scontro a Fuoco (16.2).

FF (+1) = come sopra, eccetto che l'attaccante modifica il suo tiro di dado sulla tabella dello Scontro a Fuoco di +1.

EX = ciascuna parte perde un livello di forza (16.3). I difensori sopravvissuti sono Ingaggiati. Nessuna Ritirata né Disorganizzazione. Se il difensore aveva 1 solo livello di forza, allora l'attaccante riceve una Avanzata Limitata (19.1).

A1 = un'unità attaccante perde un livello di forza.

16.2 Tabella dello Scontro a Fuoco

(16.2.1) Uso: Questa tabella si usa solo quando si ha un risultato di Scontro a Fuoco nella Tabella del Combattimento e l'attaccante desidera "spingere". Se l'attaccante ha una sola unità coinvolta, allora l'unità di testa è quella. Se l'attaccante ha più unità coinvolte, deve prima determinare l'Unità di Testa. L'Unità di Testa determina il modificatore al tiro di dado e sarà quella che subisce la perdita di livello se necessario. Le unità seguenti non possono essere scelte come Unità di Testa: Disorganizzate, In Rotta, Artiglieria, ed unità con segnalino SM. Solo un'unità che può legalmente avanzare nell'esagono del difensore può essere designata come Unità di Testa – se l'attaccante non ha una tale unità non può usare la Tabella dello Scontro a Fuoco.

ESEMPIO: un'Unità Corazzata non può essere scelta come Unità di Testa quando si attacca attraverso un lato d'esagono di fiume senza ponte.

Tiro di Dado	Risultato
1	D1
2	DR2
3	A1/D1
4	A1/DR2
5	ENG+
6	A1/ENG
DRM (cumulativi):	
+1	L'Unità di Testa è Inesperta
-1	L'Unità di Testa è Elite
-1	L'Unità di Testa è Carri con una TQ grigia che è ≥ al valore TQ maggiore nell'esagono difendente*. Applicabile solo in Terreno dove è consentito lo Spostamento per i Corazzati (21.3).
* Il "≥" è volutamente diverso dalle regole sullo Spostamento per i Corazzati (21.1). Trattate i risultati inferiori a 1 come 1, quelli superiori a 6 come 6.	

(16.2.2) Risultati Che Si Trovano Solo Sulla Tabella Degli Scontri A Fuoco

D1 = il difensore perde 1 livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di **due esagoni** e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

A1 / D1 = entrambe le parti perdono 1 livello di forza. I difensori sopravvissuti si Ritirano di **due esagoni** e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

A1 / DR2 = l'attaccante perde 1 livello di forza. Il difensore si Ritira di **due esagoni** e diviene Disorganizzato. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

ENG+ = Nessuna Ritirata o Avanzata. Porre un segnalino Ingaggiato sul gruppo difendente (16.5) ed un segnalino di Vantaggio dell'Attaccante (16.6) su uno dei gruppi attaccanti.

NOTA: se il risultato dello Scontro a Fuoco consente l'Avanzata dopo il Combattimento, tutte le unità del combattimento originario possono avanzare – non solo l'Unità di Testa.

16.3 Scelta delle Perdite di Forza

Il possessore sceglie sempre quale unità subisce la perdita. Con un risultato EX, il possessore deve scegliere un'Unità Corazzata per la perdita se ha goduto di uno Spostamento di Colonna per Corazzati a suo favore nel combattimento. L'Unità Corazzata scelta deve essere quella che ha dato lo spostamento di colonna. Quando si usa la Tabella dello Scontro a Fuoco o della Difesa Determinata, l'Unità di Testa subisce sempre la perdita se ve ne sono (16.2, 16.7).

16.4 Indicazione delle Perdite di Forza

Girare una pedina significa che l'unità ha subito una perdita. Se ha un solo livello di forza, l'unità viene eliminata.



RESIDUI: qualsiasi unità con un Valore di Raggruppamento di 2 dalla parte ridotta (indicata anche con una sottile barra) forma un'unità residua quando subisce la sua seconda perdita. Rimuovete l'unità e rimpiazzatela con un'unità residua dello stesso tipo. Questa deve sottostare alle ritirate o disorganizzazioni che originano dal risultato del combattimento. Tutti i residui sono considerati unità Indipendenti. Se non vi sono residui disponibili quando un'unità di 3 livelli di forza subisce una seconda perdita, allora non se ne crea alcuno (si perde questo

livello di forza in più).

16.5 Segnalini di Ingaggio



L'ingaggio influenza solo il difensore (l'attaccante non deve combattere ancora una battaglia nel turno seguente se ingaggiato). Le unità ingaggiate subiscono i seguenti effetti:

- Non possono muovere nella Fase di Movimento seguente.
- Non possono iniziare o completare la costruzione di una Posizione Fortificata (15.8).
- Hanno un DRM +2 per la demolizione dei ponti (7.5)

I segnalini di Ingaggio sono rimossi nella Fase di Combattimento del possessore (20.5).



16.6 Segnalini di Vantaggio per l'Attaccante

Questi segnalini si hanno con un risultato ENG+ - ponete un segnalino su una delle unità o gruppi attaccanti, rivolto verso l'esagono del difensore. Il segnalino dà uno spostamento di colonna a proprio favore se l'unità / gruppo attacca ancora lo stesso esagono nel turno seguente (da sola o con altre unità).

RIMOZIONE: tutti i segnalini di Vantaggio dell'Attaccante sono rimossi nei casi seguenti:

- Sempre dopo aver risolto il secondo attacco (a meno che non si ottenga un altro ENG+).
- Se l'esagono bersaglio è privo di unità nemiche all'inizio della Fase di Combattimento del possessore.
- Se tutte le unità originariamente sotto il segnalino escono dall'esagono – non importa se altre unità amiche ne prendono il posto. Una o più unità possono uscire dall'esagono fintanto che almeno una delle unità attaccanti originarie rimane nell'esagono.
- Le unità nell'esagono che contiene il segnalino subiscono un risultato di Ritirata (anche se il risultato di Ritirata viene annullato da una Difesa Determinata [16.7] che ha successo).

16.7 Difesa Determinata

Una Difesa Determinata rappresenta un contrattacco o una resistenza a tutti i costi.

(16.7.1) Procedura: Il difensore può tentare di annullare una Avanzata Normale (dalla CRT o dalla Tabella dello Scontro a Fuoco) usando la Tabella della Difesa Determinata – non si può annullare una Avanzata Bonus. Un risultato di successo su questa tabella consente ai difensori sopravvissuti di ignorare la ritirata e la Disorganizzazione associata, e l'avanzata dell'attaccante viene annullata. Implementate le perdite di livelli di forza di qualsiasi risultato D1 ed A1/D1 prima di usare questa tabella. Se vi sono due o più unità nel gruppo difendente, il difensore sceglie una unità come Unità di Testa; questa determina i modificatori al tiro di dado e sarà l'unità che subisce la eventuale perdita.

NOTA: Una Difesa Determinata che ha successo non annulla le perdite subite – solo la parte di Ritirata e Disorganizzazione del risultato.

Le seguenti unità non possono essere scelte come Unità di Testa: Disorganizzate, In Rotta, Artiglieria ed unità con segnalino SM.

(16.7.2) La Tabella della Difesa Determinata

Tiro di Dado	Risultato
≤ 0	Si (EX)
1	Si (-1 livello)
2	Ritardo (-1 livello)
3-5	No
≥ 6	No (-1 livello)
DRM (cumulativi):	
+1	L'Unità di Testa è Inesperta
-1	L'Unità di Testa è Elite
-?	DCB dell'esagono difendente
NOTA: il DCB viene sottratto, non viene sottratto e non aggiunto. Si applicano anche tutte le restrizioni in 15.1 per il DCB totale nell'esagono.	
Trattate i risultati inferiori a zero come zero, quelli superiori a 6 come 6.	

(16.7.3) Spiegazione dei Risultati:

- **Si (EX):** La Difesa Determinata ha successo. Entrambe le parti perdono 1 livello di forza (16.3) ed il difensore riceve un segnalino Ingaggiato.
- **Si (-1 livello):** La Difesa Determinata ha successo. Il difensore perde 1 livello di forza e riceve un segnalino Ingaggiato.
- **Ritardo (-1 livello):** Il difensore perde 1 livello di forza e le unità sopravvissute si ritirano di **2 esagoni**. L'Attaccante riceve una Avanzata Limitata (198.1).
- **No:** La Difesa Determinata fallisce.
- **No (-1 livello):** La Difesa Determinata fallisce ed il difensore perde 1 livello di forza.

Esempio: l'Alleato ha un battaglione di fanteria ed un battaglione carri a Clervaux ed ha appena subito un risultato DR2. Invece di ritirarsi dichiara la Difesa Determinata e sceglie il battaglione carri come Unità di Testa. Il DCB della Cittadina dà un modificatore -3. Tra un 4, modificato ad 1, che dà "Si -1 livello". Il battaglione carri viene ridotto di un livello di forza e la ritirata e disorganizzazione sono annullati.

(16.7.4) Difensori di un Solo Livello di Forza: Se il difensore ha un solo livello di forza, e questo viene perso nella Difesa Determinata, allora l'attaccante può avanzare nell'esagono vuoto (solamente) e si ferma (Avanzata Limitata).

17. RITIRATE

17.1 Procedura di Ritirata

L'attaccante non si ritira mai, solo il difensore lo fa. Un gruppo di unità che si ritirano può ritirarsi in esagoni diversi. Il possessore può determinare il percorso, ma deve comunque seguire i principi seguenti, in ordine di priorità:

1. Le unità difendenti *devono* essere ritirate dell'intero numero di esagoni indicati, senza passare attraverso lo stesso esagono due volte. Se possibile, la ritirata deve terminare di un numero di esagoni di distanza dalla battaglia pari a quello indicato nel risultato.
2. EZOC: se possibile, evitate di entrare in un esagono vuoto in EZOC. Se non è possibile, il primo esagono di una ritirata può essere in un esagono vuoto in EZOC sempre che l'unità in ritirata non attraversi o entri in ZOC Collegata nemica. Dopo quel primo esagono, tutti gli altri della ritirata *devono essere privi di EZOC*. Un'unità amica (una che non si è ritirata nel corrente combattimento) annulla una EZOC nell'esagono che occupa, per questo fine.
3. Se possibile, un'unità deve terminare la sua ritirata in Rifornimento.
4. Se possibile, evitate di terminare la ritirata violando il Limite di Raggruppamento.
5. STRADE: le Unità Veicolari devono usare le strade il più possibile senza violare i casi 1-4.

CHIARIMENTO: "Se possibile" significa che potete ignorarlo se non è possibile. Ad esempio, ritirarsi dell'intero numero di esagoni dall'esagono di battaglia è più importante di evitare le ZOC nemiche nel primo esagono.

17.2 Eliminazione per Ritirata

Le unità sono eliminate se si ritirano:

- In un esagono occupato da unità nemiche
- Attraverso o in una ZOC Collegata nemica
- In un esagono vuoto in EZOC a parte il primo della ritirata
- Attraverso un lato d'esagono di fiume Mosa o Lago, senza ponte
- Non sono in grado di ritirarsi dell'intero numero di esagoni richiesti.

Inoltre, le Unità Veicolari sono eliminate se si ritirano:

- In o fuori da un esagono di Foresta, Vallo Atlantico o Sconnesso-Bosco a meno che non avvenga attraverso un lato di esagono di strada, o
- Attraverso un lato di esagono di fiume senza ponte.

17.3 Ritirate non Rispettate

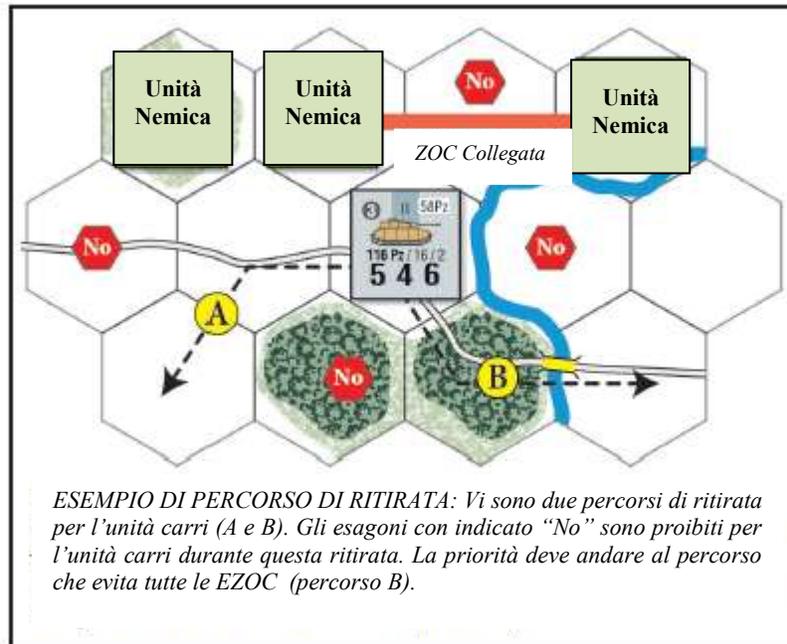
Se il difensore non si ritira perché viene eliminato, l'attaccante riceve ancora la sua piena opportunità di Avanzata.

17.4 Sovraffollamento in Ritirata

Il sovraffollamento non è consentito dopo una ritirata. Un giocatore può evitare una situazione di sovraffollamento ritirando il gruppo (o le unità in eccesso al limite del raggruppamento) di altri esagoni sino a quando non si violano tali restrizioni. Le unità che si ritirano i ulteriori esagono vanno in Rotta se già non lo sono. Se non possono raggiungere un tale esagono, allora i livelli di forza eccedenti il limite del raggruppamento sono eliminati (a scelta del possessore ma i livelli devono provenire dalle unità che si sono ritirate).

17.5 Combattimento contro unità che si sono Ritirate in Precedenza

Se un'unità o gruppo si ritira in un esagono occupato da unità amiche e quell'esagono subisce un attacco (o Combattimento di Sfondamento) nella stessa Fase di Combattimento, le unità che si sono ritirate non sommano la loro forza al combattimento, e se viene loro imposto di ritirarsi ancora sono eliminate.



17.6 Ritirata Fuori Mappa

Le unità tedesche che si ritirano fuori qualsiasi bordo mappa, e le unità Alleate che si ritirano fuori dal bordo Mappa Est sono eliminate. Le unità Alleate che si ritirano dai bordi mappa Sud, Ovest o Nord sono poste nella Casella Fuori Mappa appropriata.

17.7 Artiglieria e Ritirate

Le unità di Artiglieria che si ritirano sono girate dalla parte indicante che hanno Sparato. Questo include le unità di Artiglieria tedesche con segnalino di Trattore. Le unità di artiglieria tedesche senza un segnalino di Trattore sono eliminate se obbligate a ritirarsi.

17.8 Unità in Ritirata con Segnalini di Ingaggiato

Rimuovete il segnalino di Ingaggiato dalle unità in ritirata e ritiratevi normalmente. Notate che questo avviene solo se l'unità è stata ingaggiata in un Turno Notturmo ed attaccata nel turno diurno (AM) seguente.

18. DISORGANIZZAZIONE E RECUPERO

18.1 Disorganizzata, In Rotta ed in Buon Ordine

Le Unità Combattenti sono sempre in uno di questi tre stati: Disorganizzate, In Rotta, o in Buon Ordine. Un'unità che non è Disorganizzata né In Rotta è detta essere in Buon Ordine.

18.2 Come le Unità divengono Disorganizzate ed In Rotta

- Qualsiasi Unità Combattente che si ritira di **2 esagoni** diviene Disorganizzata.
- Qualsiasi Unità Combattente che si ritira di **3-4 esagoni** va In Rotta.
- Qualsiasi Unità Disorganizzata che è obbligata ancora a ritirarsi cambia il suo stato di Disorganizzazione in Rotta.

18.3 Effetti della Disorganizzazione

Un'unità Disorganizzata subisce le penalità seguenti:

- **MOVIMENTO:** Può usare solo il Movimento Tattico. Se l'unità inizia in EZOC deve allontanarsi se possibile. Se impossibile, può rimanere nell'esagono o muovere di un altro esagono in una EZOC. Un'unità Disorganizzata non può volontariamente entrare in EZOC se ha altre scelte. Le unità amiche in Buon Ordine annullano le EZOC nell'esagono che occupano, per questo fine.
- Ha una ZOC ma non può essere usata per formare ZOC Collegate.
- **COMBATTIMENTO:** Se il gruppo difendente contiene una o più unità Disorganizzata/In Rotta l'attaccante riceve uno spostamento di colonna a destra sulla CRT.

- Le Unità di Artiglieria Disorganizzate non possono dare supporto né essere girate sul lato Pronto.
- PONTI: Subisce un DRM +2 sulla Tabella di Demolizione dei Ponti.
- Non può usare il Movimento Strategico, la Difesa Determinata, costruire IP, ricevere Rimpiazzi(25.2), né effettuare la Divisione (26.1).



18.4 Capacità delle unità Disorganizzate

Le unità Disorganizzate mantengono la loro ZOC, l'intero valore TQ, e possono beneficiare di DCB.



18.5 Effetti della Rotta

Un'unità In Rotta è considerata Disorganizzata e tutte le regole che si applicano alle unità Disorganizzate si applicano anche alle unità In Rotta, con le seguenti penalità aggiuntive:

- Un'unità In Rotta che subisce qualsiasi tipo di ritirata viene eliminata.
- Il Recupero per un'unità In Rotta è un procedimento di due turni. Se può recuperare (vedere 18.5) il suo stato viene incrementato a Disorganizzata. La rimozione del segnalino Disorganizzato deve attendere sino al turno seguente secondo 18.5.
- PONTI: Non può essere usata per distruggere ponti.

18.5 Fase di Recupero

Durante la Fase di Recupero, tutte le unità Disorganizzate o In Rotta che non sono adiacenti ad un'unità nemica recuperano automaticamente di un livello – le unità Disorganizzate rimuovono il segnalino di Disorganizzato e le unità In Rotta divengono Disorganizzate. Se l'unità Disorganizzata o In Rotta è adiacente ad un'unità nemica allora il recupero viene determinato da un tiro di dado:

Tiro di dado	Risultato
1 – 2	Recupero 1 livello
3 – 6	L'unità rimane Disorganizzata o In Rotta
DRM:	
+1 Unità Inesperta	-1 Unità Elite
Trattate i risultati inferiori di 1 come 1; e quelli superiori a 6 come 6	

19. AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

19.1 Avanzata in Generale

(19.1.1) Chi Può Avanzare: Il risultato della CRT determina se l'attaccante può avanzare dopo il combattimento. Solo le unità che hanno partecipato all'attacco possono avanzare. Le unità che non possono contribuire con Fattori di Attacco per le regole del Limite di Formazione (14.3) o Limite di Fattori (34.0) possono avanzare dopo il combattimento se sono state indicate come coinvolte e sono raggruppate con unità attaccanti. Le Unità di Artiglieria non possono Avanzare Dopo il Combattimento.

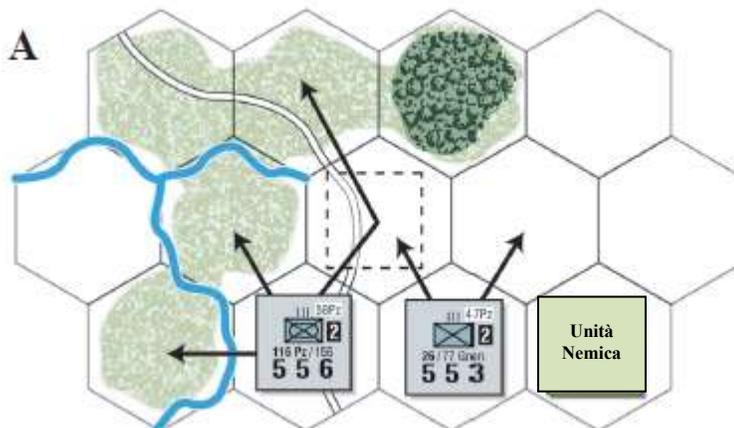
(19.1.2) Tipi di Avanzata: Vi sono tre tipi di avanzate: Limitata, Regolare e Bonus.

- AVANZATA LIMITATA: si ha quando il difensore viene eliminato ma non doveva ritirarsi (con risultato EX o una Difesa Determinata che ha avuto successo con difensore di un livello) – l'attaccante può occupare solo l'esagono lasciato vuoto dal difensore.
- AVANZATA REGOLARE: l'attaccante può avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.
- AVANZATA BONUS: l'attaccante può avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. Si ha con i risultati DR3, DR4 e DS.

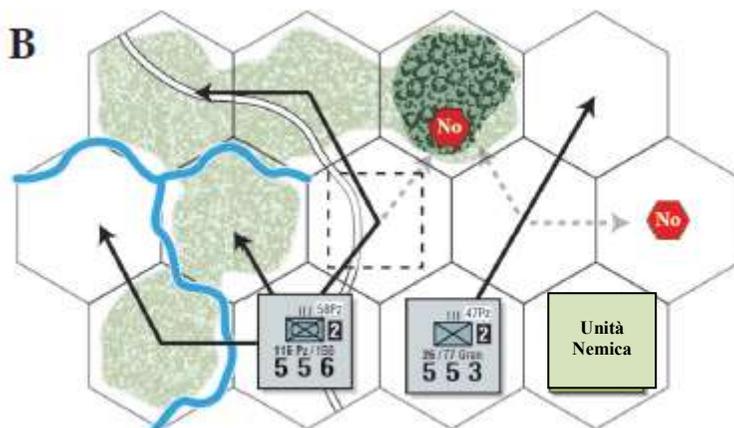
(19.1.3) Il Bonus su Strada: Se un'unità meccanizzata segue il percorso di una strada principale e/o strada secondaria per tutta la sua avanzata, la può incrementare di un esagono. In questo modo un'unità Meccanizzata potrebbe avanzare di due esagoni in una Avanzata Regolare e di tre esagoni con una Avanzata Bonus. Le Strade in Foresta non possono essere usate in un Bonus su Strada sino a quando non iniziano le Condizioni Terreno Gelato (28.1). I segnalini di Traffico (24.2) ed i Blocchi Stradali (33.0) non hanno effetto sul Bonus su Strada.

19.2 Terreno ed Avanzata

- Nessuna unità può avanzare in un esagono o attraverso un lato d'esagono proibito al normale movimento
- Le unità di Tipo Fanteria possono avanzare in un esagono di Foresta solo se è il primo esagono di avanzata, o l'unità entra nell'esagono attraverso strada. Le Unità Veicolari non possono mai entrare in tali esagoni a meno che non seguano il percorso di una strada.
- Le unità di Tipo Fanteria possono avanzare attraverso un lato d'esagono Sconnesso-Bosco *non di strada* o in un lato d'esagono di fiume *senza ponte*, solo se è il primo esagono della loro avanzata. Le Unità Veicolari non possono mai attraversare tali lati di esagono.



ESEMPIO A - Avanzata Regolare: L'esagono lasciato vuoto dal difensore viene indicato da linee tratteggiate. Le due unità tedesche possono avanzare in qualsiasi direzione. L'unità Meccanizzata può avanzare di due esagoni se segue il percorso della strada.



ESEMPIO B - Avanzata Bonus: Le unità possono avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. L'unità Meccanizzata può avanzare di tre esagoni seguendo la strada. Notate che il fiume può essere attraversato, e si può entrare nell'esagono di Foresta senza strada, solo nel primo esagono di avanzata. Il reggimento VG 26/77 non può avanzare nell'esagono indicato con "No" perché non può avanzare da una EZOC direttamente in altra EZOC della stessa unità nemica, eccetto nel primo esagono di Avanzata.

19.3 EZOC ed Avanzate

(19.3.1) ZOC Collegato: Non vi si può mai entrare né possono essere attraversate in una Avanzata Dopo il Combattimento, eccetto quando si entra nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.

(19.3.2) EZOC: Non bloccano le avanzate, ma nessuna unità può avanzare da EZOC direttamente in un'altra EZOC della stessa unità nemica, eccetto quanto entra nel primo esagono di avanzata.

19.4 Combattimento di Sfondamento

(19.4.1) In Generale: Se il risultato della CRT è DS, le unità attaccanti possono attaccare ancora dopo aver avanzato. Questo secondo combattimento è detto Combattimento di Sfondamento. Un solo gruppo di unità può partecipare a questo secondo attacco, ma potete formare il gruppo (di Sfondamento) nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. Questo movimento nell'esagono del difensore costa 1 esagono dell'avanzata. Un Gruppo di Sfondamento meccanizzato può usare la sua piena avanzata ed attaccare ancora; un Gruppo di Sfondamento non meccanizzato, o una combinazione di entrambi, può avanzare di un solo esagono ed attaccare ancora.

(19.4.2) Procedura: Il Gruppo di Sfondamento non può dividersi per attaccare due o più esagoni bersaglio. Finite di avanzare le unità dal combattimento iniziale prima di risolvere il Combattimento di Sfondamento. Il Combattimento di Sfondamento deve essere condotto prima che l'attaccante effettui il seguente combattimento normale. Il Combattimento di Sfondamento viene risolto come il normale combattimento. Si può usare l'Artiglieria pronta (in offesa e difesa). Le unità che effettuano il Combattimento di Sfondamento possono Avanzare Dopo il Combattimento ancora se consentito dal risultato della CRT.

(19.4.3) Bersagli Possibili: Il Combattimento di Sfondamento può attaccare qualsiasi unità nemica cui il Gruppo di Sfondamento muove adiacente (incluse le unità non in Rotta che si sono ritirate dal normale combattimento). Il Gruppo di Sfondamento non può essere usato per aggiungere Fattori di Attacco ad un combattimento che coinvolge altre unità amiche.

(19.4.4) Più Risultati di Sfondamento: Non vi è limite al numero di volte per le quali un Gruppo di Sfondamento può avanzare ed attaccare ancora fintanto che ciascun attacco ottiene un risultato DS.

19.5 Rifornimento ed Avanzata Dopo il Combattimento

Le unità correntemente Fuori Rifornimento non possono usare il Bonus su Strada e non possono effettuare il Combattimento di Sfondamento.

19.6 Raggruppamento ed Avanzata Dopo il Combattimento

Si devono rispettare le restrizioni del raggruppamento al termine di una Avanzata. Le unità non possono terminare la loro avanzata in un esagono che contiene un'unità amica in Movimento Strategico.

20. DISINGAGGIO E RIMOZIONE DEI SEGNALINI DI INGAGGIO

20.1 In Generale



Le unità che hanno un segnalino di Ingaggiato non possono muovere nella Fase di Movimento – ma possono muovere nella Fase di Combattimento usano la Tabella del Disingaggio. Il qualsiasi momento durante la Fase di Combattimento amica, il giocatore in fase effettua i Disingaggi. Un'unità può Disingaggiarsi invece che attaccare – non entrambe le cose. Se ha successo, l'unità di ritira di uno o due esagoni a scelta del possessore. Tutte le unità adiacenti ad un'unità nemica possono usare la Tabella del Disingaggio, non solo le unità ingaggiate (20.4). Vedere 16.5 per gli effetti di un segnalino Ingaggiato.

20.2 La Tabella del Disingaggio

Il Disingaggio avviene unità per unità. Indicate quale unità tenta di Disingaggiarsi e tirate un dado. Per un gruppo di unità il possessore deve tirare per ciascuna unità che si disingaggia (annunciatelo prima di tirare quali unità tenderanno il Disingaggio e quali, se vi sono, rimarranno). Applicare eventuali modificatori e consultate la Tabella del Disingaggio per il risultato.

Tiro di dado	Risultato
1 – 3	Si
4	Si + D
5	No
6	No + D
DRM: +1 Unità Inesperta -1 Unità Elite -1 Unità Carri o Ricognizione <i>Tutti i modificatori sono cumulativi. Trattate i risultati inferiori di 1 come 1; e quelli superiori a 6 come 6</i>	

20.3 Spiegazione dei Risultati

Si – Il Disingaggio ha successo. L'unità si deve ritirare di uno o due esagoni ottemperando alle limitazioni di 17.2 e 17.7. Se l'unità non è Disorganizzata si può fermare nel primo esagono.

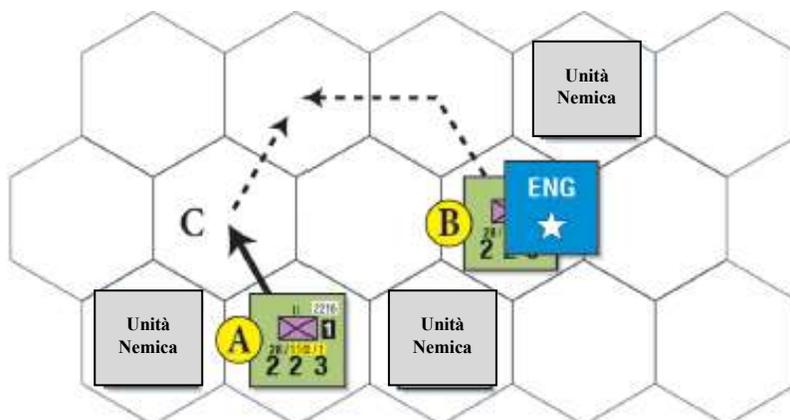
No – Il Disingaggio fallisce, l'unità rimane nell'esagono

D – L'unità è Disorganizzata (o va In Rotta se già Disorganizzata). Se il risultato è Si + D, allora lo stato di Disorganizzazione/Rotta viene implementato alla fine della sua ritirata e l'unità non può fermarsi nel primo esagono se questo è in EZOC.

20.4 Unità non ingaggiate che si Disingaggiano

Le unità che non erano Ingaggiate e che usano la Tabella del Disingaggio non possono entrare in EZOC nella loro ritirata (hanno potuto muovere di ZOC in ZOC nella Fase di Movimento). Se un'unità non ha altre possibilità se non ritirarsi in EZOC, viene eliminata.

NOTA: Un'unità può muovere nella Fase di Movimento ed effettuare un Disingaggio nella Fase di Combattimento.



Esempio: Durante la Fase di Movimento l'Unità A si muove nell'esagono C – l'unità deve fermarsi perché entra in EZOC. L'Unità B non può muovere nella Fase di Movimento perché è ingaggiata. Durante la Fase di Combattimento entrambe le unità effettuano il Disingaggio. L'unità A ha successo e si ritira di un esagono (potrebbe ritirarsi di due). L'unità B ha anch'essa successo e si ritira di due esagoni (sebbene possa farlo di solo uno).

20.5 Rimozione dei segnalini di Ingaggiato

Rimuovete i segnalini di Ingaggiato dalle vostre unità:

- Nel turno di giocatore avversario se obbligate a Ritirarsi.
- Nel proprio turno di giocatore durante la Fase di Combattimento – tutti i segnalini Ingaggiato sono tolti in questo momento. Rimuoveteli quando decidere se l'unità si Disingaggia o no. Le unità Ingaggiate che non si Disingaggiano possono attaccare nella Fase di Combattimento.

21. UNITA' CORAZZATE E DA RICOGNIZIONE

21.1 Spostamento di Colonna per i Corazzati

ATTACCANTE: L'attaccante ottiene uno spostamento di colonna a destra sulla CRT quando un'unità Corazzata partecipa alla battaglia nei seguenti due casi:

- Il difensore non ha un'Unità Corazzata, oppure
- L'Unità Corazzata ha TQ superiore rispetto a quella di tutte le unità difendenti.

ESEMPIO: Se un'Unità Corazzata con TQ 4 attacca un'Unità Corazzata con TQ 3, l'attaccante riceve lo spostamento.

DIFENSORE: L'attaccante subisce uno spostamento di colonna a sinistra sulla CRT se non ha alcuna Unità Corazzata che partecipa al combattimento ed il difensore ha sia Fanteria che Corazzati. Per questa regola, un Comando da Combattimento US, le Brigate Corazzate inglesi e la 150° Brigata Panzer contano sia come fanteria che carri per questo fine.

ESEMPIO: Se l'attaccante ha attaccato un Comando da Combattimento con sola fanteria, l'attaccante subisce uno spostamento di colonna a sinistra.

21.2 Numeri TQ Rossi

I valori TQ entro un cerchio rosso devono essere ridotti di uno quando l'unità attacca. Il valore TQ non viene ridotto quando l'unità difende. L'unità FLAK tedesca non è un'Unità Corazzata e quindi non può ricevere lo Spostamento per Corazzati – lo può solo impedire. Il suo numero TQ è entro una casella rossa per ricordarlo.

21.3 Effetti del Terreno sugli Spostamenti di Colonna per i Corazzati

L'attaccante o il difensore non possono mai ricevere Spostamenti di Colonna per Corazzati se il difensore è in esagono di Foresta, Sconnesso-Bosco, Vallo Occidentale o Città. L'attaccante non può ottenere Spostamenti di Colonna per Corazzati da un'Unità Corazzata che non può normalmente attraversare il lato d'esagono per entrare nell'esagono difendente, o per un fiume senza ponte, o per una Foresta/Bosco Sconnesso senza strada. Ma la presenza dell'Unità Corazzata è sufficiente per annullare lo Spostamenti di Colonna per Corazzati per il difensore (cioè se l'attaccante ha un'Unità Corazzata, allora il difensore non otterrà mai lo Spostamento di Colonna per Corazzati).

NOTA: E' possibile ottenere lo Spostamento di Colonna per Corazzati attaccando attraverso un lato di esagono di fiume in un ponte intatto, o fuori da un esagono Sconnesso-Bosco se il difensore si trova in un esagono dove il terreno base è Aperto o Bosco Rado.

21.4 Capacità Speciale delle Unità da Ricognizione

Le unità da ricognizione che si difendono da sole in un esagono possono trattare tutti i risultati D1 e DS che subisce come DR4.

21.5 Bonus per il Disingaggio dal Combattimento

Le Unità Corazzate e da Ricognizione ricevono un DRM -1 quando tentano il Disingaggio (20.2).

22. UNITA' DI ARTIGLIERIA

22.1 Artiglieria in Generale



Le unità di Artiglieria e Nebelwerfers sono dette collettivamente Unità di Artiglieria. Non possono muovere e sparare nello stesso turno a meno che non Cambino Posizione di Fuoco (22.2). Le Unità di Artiglieria Alleate che muovono più di un esagono (o che muovono da una Casella Fuori Mappa ad una Posizione Bloccante) devono girarsi dalla parte indicante che hanno Sparato. Le Unità di Artiglieria tedesche necessitano di un segnalino di Trattore di Artiglieria per muovere più di un esagono (22.3). Le Unità di Artiglieria Alleate che hanno già Sparato ed i Trattori tedeschi muovono come unità meccanizzate. Le Unità di Artiglieria Alleate possono usare il Movimento Strategico, quelle tedesche no.

22.2 Cambiamento della Posizione di Fuoco (1 Esagono)

Le brigate Nebelwerfer tedesche e le Unità di Artiglieria Alleate sul lato Pronto hanno MA di 1. Queste unità possono spostarsi di un esagono e rimanere ancora Pronte. Il movimento di un esagono può essere effettuato in qualsiasi esagono, indipendentemente dal costo in MP, sempre che l'unità possa normalmente entrare nell'esagono secondo le regole sul movimento. Le strade Primarie non possono essere usate per muovere di due esagoni.

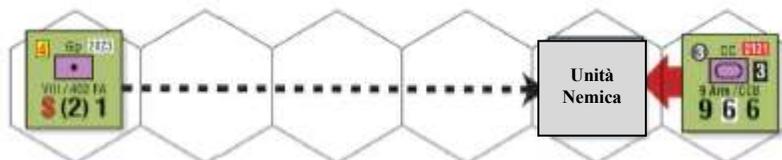
22.3 Trattori di Artiglieria Tedeschi



La Germania scarseggiava di trattori per la propria artiglieria di corpo e molta di essa venne lasciata indietro dopo l'attacco iniziale. Pertanto le Unità di Artiglieria tedesche sono praticamente immobili. Comunque, fino a 5 Unità di Artiglieria per turno possono aumentare la loro MA a 5 se usano un segnalino di Trattore di Artiglieria (muovono come le unità Veicoli/Meccanizzate ma non possono usare il Movimento Strategico – possono usare il Movimento Tattico). Vi sono 5 tali segnalini – due per la 6° Armata Panzer, due per la 5° ed uno per la 7°. Un segnalino appartenente ad un'armata non può essere usato per muovere un'Unità di Artiglieria appartenente ad un'armata diversa. Un Trattore di Artiglieria può muovere un'Unità di Artiglieria (incluse le brigate Werfer) sul lato Sparato o Pronto (un'unità tedesca non viene girata se muove). Lasciate il segnalino di Trattore sull'Unità di Artiglieria sino alla seguente Fase di Rifornimento dell'Artiglieria, ad indicare che essa non può sparare fino ad allora. Non vi è penalità al combattimento per avere un segnalino di Trattore di Artiglieria. Il giocatore tedesco rimuove tutti i suoi segnalini di Trattore di Artiglieria dalla mappa durante la Fase di Rifornimento dell'Artiglieria (5.1).

22.4 Raggio

Ogni Unità di Artiglieria ha un raggio stampato in una piccola casella nella parte in alto a sinistra della pedina. Questa è la distanza massima (in esagoni) alla quale può trovarsi l'Unità di Artiglieria rispetto al bersaglio per dare supporto (22.6). Il terreno e le unità combattenti che si frappongono non hanno effetto. Sia l'attaccante che il difensore tracciano il raggio all'esagono sotto attacco. Contate l'esagono bersaglio ma non l'esagono con l'Unità di Artiglieria.



L'Unità di Artiglieria si trova entro il Raggio dall'attacco dell'unità corazzata

22.5 Lato Pronto e Sparato



Tutte le Unità di Artiglieria hanno un solo livello di forza; il retro della pedina si usa per indicare che l'unità ha Sparato (e/o mosso nel caso dell'artiglieria Alleata). Il fronte indica l'unità "pronta". Una volta che un'Unità di Artiglieria spara (o muove di più di un esagono se Alleata), viene girata sul retro. Le Unità di Artiglieria sul lato Sparato si rigirano sul lato Pronto solo durante la Fase di Rifornimento dell'Artiglieria (5.2).

22.6 Supporto di Artiglieria in Generale

Solo le Unità di Artiglieria che sono entro il raggio, in Buon Ordine, sul lato Pronto e non Ingaggiate possono dare supporto di artiglieria. Ogni Unità di Artiglieria può dare supporto ad un solo combattimento, dopo l'uso viene girata dalla parte "Sparato".
COLORI DI IDENTIFICAZIONE ARMATA/CORPO: Un'Unità di Artiglieria può dare Supporto Offensivo o Difensivo ad un combattimento solo se vi è almeno un'unità di terra che partecipa al combattimento che ha lo stesso colore di Identificazione (2.11) dell'Unità di Artiglieria

22.7 Supporto di Artiglieria Offensivo

Ogni Unità di Artiglieria che dà Supporto Offensivo fornisce all'attaccante uno spostamento di colonna a destra sulla CRT. L'attaccante può usare sino a due Unità di Artiglieria per combattimento e per un massimo di due spostamenti a destra.

22.8 Supporto di Artiglieria Difensivo

Il difensore può usare una sola Unità di Artiglieria per combattimento. Il difensore determina gli effetti del suo supporto di artiglieria difensivo tirando un dado e consultando la Tabella del Supporto Difensivo. L'artiglieria del difensore viene girata indipendentemente dal risultato. Con un risultato di 1 o 2, l'attaccante deve applicare quel numero di spostamenti di colonna a sinistra sulla CRT. Se il difensore è Alleato e si ottiene un risultato TOT (Coordinato sul Bersaglio), l'attaccante subisce una perdita di livello e l'attacco viene bloccato (consideratelo un risultato A1). L'attaccante sceglie quale unità subisce la perdita.

Tiro di Dado	Artiglieria Alleata	Artiglieria Tedesca
1	TOT	2
2	2	2
3	1	1
4	1	1
5	1	0
6	0	0
# = Spostamenti di Colonna a Destra sulla CRT		

22.9 L'Artiglieria nel Combattimento di Terra

Le Unità di Artiglieria non possono attaccare da sole – possono solo dare Supporto di Artiglieria. Le Unità di Artiglieria che sono attaccate usano la loro Forza di Difesa senza DCB e non possono dare Supporto Difensivo di Artiglieria al loro esagono; comunque, un'Unità di Artiglieria attaccata da un'unità nemica può dare ancora Supporto Difensivo di Artiglieria ad un esagono difendente diverso. Un'Unità di Artiglieria può usare la sua Forza Difensiva nella stessa Fase di Combattimento in cui dà Supporto Difensivo di Artiglieria.

CONSIGLIO DI GIOCO: E' spesso vantaggioso attaccare l'esagono che contiene l'Unità di Artiglieria prima, in quanto un risultato ENG o Disorganizzazione impedisce all'Unità di Artiglieria di dare supporto difensivo ad un altro esagono.

22.10 Riassunto delle Altre Caratteristiche

- Le Unità di Artiglieria hanno ZOC ma non possono creare ZOC Collegate (9.1, 10.1).
- Artiglieria nelle Ritirate (17.7)
- Le Unità di Artiglieria non possono Avanzare Dopo il Combattimento (19.1)
- Le Unità di Artiglieria OOS non possono girarsi dalla parte Pronte (23.4)
- L'Artiglieria non può essere ricostruita (25.2).

23. RIFORNIMENTO E RESA

23.1 Fase di Rifornamento e Resa



Nella Fase di Rifornamento e Resa il giocatore in fase controlla il rifornimento e la resa di tutte le sue unità. Si controlla il rifornimento tracciando un Percorso di Rifornamento dall'unità alla Fonte di Rifornamento; se è bloccato, l'unità riceve un segnalino di Fuori Rifornamento [*Out of Supply*]. Se l'unità era già Fuori Rifornamento non vi sono ulteriori effetti. Se qualsiasi unità che aveva un tale segnalino dalla fase precedente può ora tracciare un Percorso di Rifornamento, rimuove il segnalino OOS.

NOTA: Questa regola si applica anche alle unità tedesche che hanno subito la scarsità di carburante all'inizio del turno tedesco – tornano in rifornimento se possono tracciare il Percorso di Rifornamento in questo momento.

23.2 Fonti di Rifornamento

Il rifornimento è disponibile in alcuni esagoni di bordo mappa. Le Fonti di Rifornamento di bordo mappa tedesche sono indicate con una croce germanica, quelle Alleate con una stessa bianca entro un cerchio verde (indicano anche gli Esagoni di Entrata). Per bloccare una Fonte di Rifornamento un'unità nemica deve occupare l'esagono – il passare attraverso non ha effetto sulla fonte di rifornimento. Le unità Alleate nelle Caselle Fuori Mappa sono sempre in Rifornamento.

23.3 Percorsi di Rifornamento

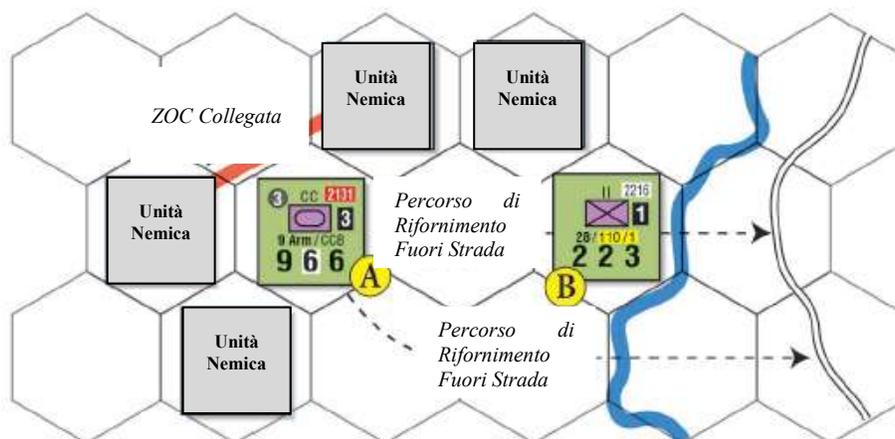
Un Percorso di Rifornamento è un percorso di esagoni contigui che parte dall'unità e va ad una Fonte di Rifornamento. Un Percorso di Rifornamento può essere composto di due parti: una parte Fuori Strada ed una parte Su Strada. La parte Fuori Strada (se vi è) deve sempre venire prima della parte Su Strada.

PARTE FUORI STRADA: La parte Fuori Strada del Percorso di Rifornamento può essere di lunghezza massima 4 esagoni. Può attraversare tutti i tipi di terreni (anche attraversare fiumi) con le limitazioni seguenti:

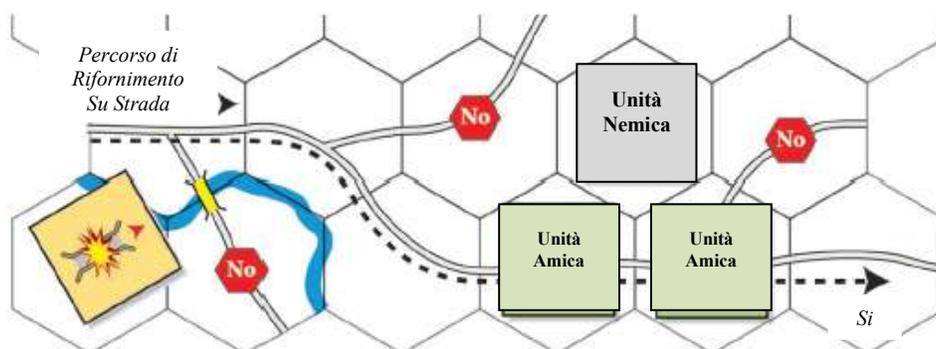
- Non può entrare in un esagono occupato dal nemico o attraversare o entrare in ZOC Collegata nemica.
- Non può entrare in un esagono vuoto in EZOC che non sia il primo esagono del percorso. Un Percorso di Rifornimento fuori strada può entrare in quel primo esagono vuoto in EZOC, il che è utile per le unità parzialmente circondate dal nemico. La presenza di un'unità amica in un esagono annulla gli effetti bloccanti della EZOC per il rifornimento in quell'esagono.

PARTE SU STRADA: La parte su strada del Percorso di Rifornimento può essere di qualsiasi lunghezza, ma deve seguire un percorso di esagoni di strada contigui (di qualsiasi tipo). In nessun momento la parte su strada del Percorso di Rifornimento può:

- Entrare in un esagono occupato dal nemico
- Entrare in EZOC a meno che l'esagono contenga un'unità amica
- Entrare in un esagono vuoto, ma controllato dal nemico, di Cittadina o Città (si considera che questi esagoni abbiano guarnigioni di truppe non combattenti)
- Attraversare un fiume in un lato d'esagono di ponte distrutto



L'esempio sopra mostra due Percorsi di Rifornimento fuori strada possibili per l'unità A. Notate come il percorso può attraversare lati di esagono di fiume senza ponti e come l'unità B annulla la EZOC nell'esagono che occupa.



ESEMPIO: I tre esagoni indicate "No" non possono essere usati nella parte di strada del Percorso di Rifornimento, o per EZOC non annullate o per ponti distrutti.

23.4 Penalità per Fuori Rifornimento (OOS)

Qualsiasi unità che ha un segnalino Fuori Rifornimento (OOS) subisce le seguenti penalità:

- COMBATTIMENTO: La sua Forza di Attacco è dimezzata (arrotondando per eccetto, quindi 1 dimezzato è ancora 1).
- MOVIMENTO: Può usare solo il Movimento Tattico (11.3).
- ARTIGLIERIA: Le unità di artiglieria non possono girarsi dalla parte Pronta. Possono ancora dare supporto di artiglieria fintanto che sono sul lato Pronto.
- RITIRATA: Viene eliminata se obbligata a ritirarsi di 3 o più esagoni.
- AVANZATA: Non può usare il Bonus su Strada (19.1).
- RIMPIAZZI: Non può ricevere Rimpiazzi (25.2).

23.5 Capacità Mantenuite quando si è OOS

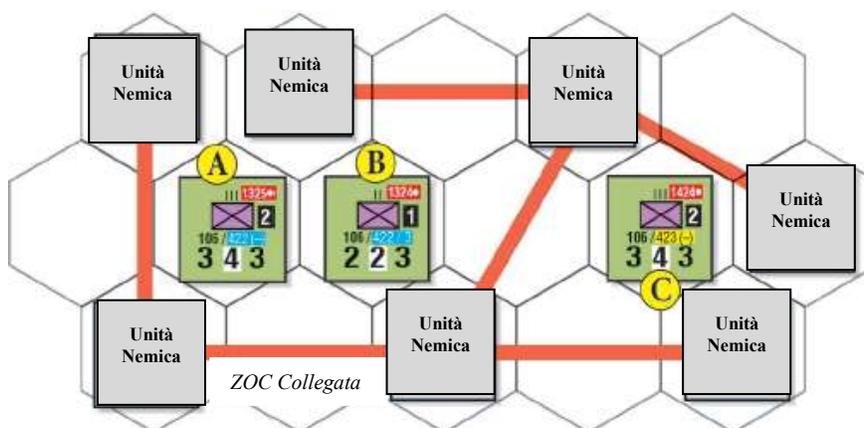
Le unità con indicazione OOS mantengono la loro ZOC, la loro capacità di formare ZOC Collegate, la loro piena forza difensiva, TQ ed effetti dei Carri, e possono beneficiare dei DCB. Le unità OOS possono distruggere i ponti e completare una IP (15.8) se era stata iniziata.

23.6 Isolamento e Resa



Dopo aver verificato il rifornimento, il giocatore in fase determina se le proprie unità con segnalino OOS sono isolate (anche quelle che hanno appena ricevuto il segnalino). Qualsiasi unità che non può tracciare una Linea di Comunicazione (LOC) è isolata. Una LOC è simile ad un Percorso di Rifornimento, ad eccezione che la parte fuori strada può essere tracciata ad un'unità amica, la quale a sua volta può tracciare un percorso di 4 esagoni ad un'altra unità amica, e così via, con l'ultima unità della catena che sia in grado di tracciare un normale Percorso di Rifornimento. Se l'unità non è in grado di tracciare una LOC, è considerata isolata. Ogni unità isolata o gruppo di unità isolate deve immediatamente controllare per la Resa.

DEFINIZIONE DI GRUPPO ISOLATO: Un Gruppo Isolato può avere qualsiasi dimensione, ma ogni unità che lo compone deve essere in grado di tracciare un Percorso di Rifornimento fuori strada di 4 esagoni ad almeno un'altra unità del gruppo isolato.



ESEMPIO: Le unità A e B formano un gruppo. L'unità C forma un secondo gruppo.

23.7 La Tabella della Resa

Se unità fanno parte di un gruppo, si arrendono in gruppo. Tirate un dado per ogni Gruppo Isolato e consultate la Tabella della Resa. Il risultato è il numero di Punti Resa che il Gruppo Isolato accumula (o rimuove nel caso di un Lancio di Rifornimenti). Un Gruppo Isolato si arrende una volta raggiunta la Soglia di Resa. Le unità che si arrendono sono immediatamente rimosse dal gioco e non possono essere rimpiazzate.

NOTA: Dal momento che un segnalino di Punti Resa implica che l'unità sia OOS, il segnalino OOS non è necessario e può essere rimosso.

Tiro di Dado	Risultato
0	-1 (Lancio di Rifornimenti)
1 – 2	0
3 – 6	1

*DRM: -2 per il giocatore Alleato durante i turni di Bel Tempo (28.2).
Trattate I risultati inferiori a zero come zero.*

23.8 Soglie di Resa

- Unità Reclute 3 Punti Resa
- Unità Normali 4 Punti Resa
- Unità Elite 5 Punti Resa

Usate la Soglia Elite se vi è una o più unità di élite nel gruppo. Usate quella di Recluta se tutte le unità del gruppo sono Reclute. Altrimenti usate quella Normale. Tenete conto del numero di Punti Resa di un gruppo ponendo un segnalino di Resa accanto ad una unità del gruppo.

23.9 Suddivisione e Unione dei gruppi isolati

Se un Gruppo Isolato si divide in più parti per azione amica o nemica, allora ogni gruppo così creato diviene un gruppo diverso con il proprio segnalino. Se due Gruppi Isolati si uniscono, il gruppo risultante usa i Punti Resa del gruppo più grande. Più grande significa il gruppo con il fattore di attacco combinato superiore (usate i valori delle pedine). In caso di dimensione identica, usate i maggiori Punti Resa.

23.10 Rottura dell'isolamento

I Punti Resa sono rimossi da un Gruppo Isolato se nel corso della Fase di Rifornimento amica almeno una unità nel gruppo può tracciare il rifornimento.

24. SEGNALINI DI TRAFFICO ED ESAGONI DI STRETTOIA

24.1 Segnalini di Traffico in Generale

Ogni giocatore può piazzare i segnalini di Traffico disponibili nel tentativo di rallentare il movimento delle unità avversarie. A parte il traffico, questi rappresentano molti altri fattori come l'interdizione aerea, la confusione, ecc. L'Alleato ha segnalini di Traffico ed il tedesco segnalini "Greif" (nome derivante dall'Operazione *Greif*): entrambi sono identici e detti segnalini di Traffico.

24.2 Effetti dei Segnalini di Traffico

I segnalini di Traffico aumentano il costo di entrata (su strada e fuori strada) dell'esagono di 2 MP per tutte le unità. Le unità che usano Movimento Tattico (11.3) ignorano i segnalini di Traffico. I segnalini di Traffico non hanno effetto sul combattimento, ritirata e sui Percorsi di Rifornimento. I segnalini di Traffico tedeschi non hanno effetto sulle unità tedesche, quelli Alleati non hanno effetto sulle unità Alleate.

24.3 La Fase dei segnalini di Traffico

(24.3.1) Piazzamento: In questa fase il giocatore in fase può piazzare sulla mappa qualsiasi segnalino di Traffico che si trova nell'apposita casella [*Traffic Marker Holding Box*] sulla mappa. Solo i segnalini in tale casella possono essere piazzati – quelli già sulla mappa non possono essere riposizionati.

(24.3.2) Rimozione Casuale: Dopo il piazzamento il giocatore tira due dadi e rimuove i segnalini di Traffico con la ID corrispondente ai risultati (per esempio, un 2 ed un 4 rimuovono i segnalini di Traffico di numero 2 e 4). Se si ottengono due risultati uguali, si rimuove un solo segnalino. Ponete i segnalini di Traffico rimossi nella casella apposita, da usare per il turno seguente. I segnalini di Traffico non sono mai volontariamente rimossi una volta posti sulla mappa – sono rimossi solo quale risultato del tiro di dadi per la rimozione o per una rimozione programmata (24.6).

Nota: una volta che i segnalini di Traffico tedeschi iniziano ad essere rimossi con le rimozioni programmate (24.6) è possibile che il tiro di dado per la rimozione non causi alcuna rimozione.

24.4 Restrizioni nel Piazzamento dei Segnalini di Traffico

I segnalini di Traffico non possono essere piazzati:

- Su o adiacenti l'uno all'altro (ignorando quelli avversari).
- L'Alleato non li può piazzare negli esagoni di strettoia di St. Vith, sebbene li possa piazzare adiacenti a tali esagoni.

A parte queste eccezioni, possono essere piazzati ovunque, in o non in EZOC, in esagoni occupati da unità nemiche, in Aree di Piazzamento Iniziale Divisionali Tedesche, dietro o davanti alle linee nemiche.

24.5 Situazione Iniziale

Tutti i segnalini iniziano nella Casella dei Segnalini di Traffico. L'Alleato li può piazzare tutti e sei nella sua Fase dei Segnalini di Traffico del Turno 1 (poi tira per la rimozione). Il tedesco non li riceve sino al Turno 3 (17 AM) – nella sua Fase dei Segnalini di Traffico.

24.6 Rimozione Programmata dei Segnalini di Traffico

A partire dal Turno 8 (19 PM), si rimuove permanentemente dal gioco un Segnalino di Traffico tedesco ogni turno PM. La rimozione avviene nel corso della Fase dei Segnalini di Traffico tedesca. I segnalini devono essere rimossi in ordine numerico (cioè a partire dal n. 1). I Segnalini di Traffico Alleati non hanno rimozione programmata (una volta che il tempo migliora rappresentano l'interdizione aerea).

24.7 Esagoni di Strettoia di St. Vith

Questi tre esagoni sono indicati sulla mappa in giallo. Hanno tutti gli stessi effetti dei Segnalini di Traffico (24.2) eccetto che le unità spendono 4 MP in più invece di 2. Nel momento in cui il tedesco ottiene il controllo di St. Vith, il costo di questi esagoni è ridotto a +2 MP. Se il tedesco perde il controllo di St. Vith gli esagoni di strettoia costano ancora +4 MP. Questi esagoni non hanno effetto sulle unità Alleate o sul Movimento Tattico.

NOTA: I Segnalini di Traffico Alleati possono essere posti adiacenti agli esagoni di Strettoia di St. Vith a creare seri problemi di traffico al tedesco. Se accade questo, è meglio che il tedesco usi il Movimento Tattico per attraversarli.



NOTA DI GIOCO: I segnalini +2 St. Vith servono per ricordare ai giocatori il valore corrente degli esagoni di Strettoia.

25. TURNI NOTTURNI E RIMPIAZZI

25.1 In Generale

Tra il turno PM ed AM vi è un mini Turno Notturmo. La sequenza di gioco è inversa tra i due giocatori – prima l'Alleato e poi il tedesco – quindi ogni giocatore ha due turni in fila per creare scompiglio all'avversario. Nei Turni Notturni arrivano anche i rimpiazzi. La sequenza di gioco di ogni Turno Notturmo è questa:

- A. Fase di Rimpiazzo Notturmo Alleato
- B. Fase di Movimento Notturmo Alleato
- C. Fase di Combattimento Notturmo Alleato
- D. Fase di Rimpiazzo Notturmo Tedesco
- E. Fase di Movimento Notturmo Tedesco
- F. Fase di Combattimento Notturmo Tedesco

NOTA: non vi sono altre fasi in un Turno Notturmo (come Rifornimento, Ponti, Recupero, Traffico, ecc.).

25.2 Rimpiazzi

(25.2.1) In Generale: In ogni Turno Notturmo i due giocatori ricevono Rimpiazzi. Questi si usano per ripristinare le unità ridotte o eliminate. Il numero di rimpiazzi disponibili ad ogni giocatore è stampato sulla Tabella dei Turni. Se un giocatore riceve un solo rimpiazzo, lo può usare solo per unità di Tipo Fanteria (2.4). Se ne riceve due, uno lo si può usare per Unità Corazzata, da Ricognizione o Flak; oppure entrambi per Fanteria. I Rimpiazzi non possono essere conservati, e quelli inutilizzati sono persi. I giocatori usano i loro Rimpiazzi durante la Fase dei Rimpiazzi Notturmo.

(25.2.2) Procedura: Ogni rimpiazzo può ripristinare a piena forza un'unità ridotta, o riportare in gioco dalla parte ridotta le unità eliminate (vedere 25.2.4 per restrizioni). Le unità adiacenti ad un'unità nemica non possono ricevere rimpiazzi. Se un giocatore usa un rimpiazzo per portare in gioco un'unità distrutta, allora l'unità deve arrivare con le restrizioni seguenti:

- Deve essere posta in un esagono amico controllato di città, cittadina o Esagono di Entrata (no in paese) senza Blocchi Stradali nemici e che abbia un percorso di rifornimento su strada ad una Fonte di Rifornimento amica.
- Non può essere posta adiacente ad un'unità nemica.
- Deve essere posta entro 5 esagoni da un'altra unità con lo stesso colore ID di Corpo/Armata (2.11).

In alternativa, le unità tedesche possono essere poste in qualsiasi Esagono di Entrata con identificazione K, L o M che non sia in EZOC.

(25.2.3) Unità Grandi: Qualsiasi unità distrutta con valore di raggruppamento 2 dalla parte ridotta può essere rimpiazzata solo se si trova sulla mappa una unità Residua dello stesso tipo in rifornimento, non Ingaggiata ed in buon ordine. Usate il punto rimpiazzo, rimuovete l'unità Residua e ponete l'unità (ridotta) dove si trovava l'unità Residua. L'unità Residua rimossa dalla mappa viene poi posta nella Tabella dei Residui.

ESEMPIO: per riportare in gioco un reggimento USA 6-6-3, l'Alleato deve avere sulla mappa un'unità Residua 1-2-3 di tipo fanteria sulla mappa.



(25.2.4) Segnalini di Rimpiazzo: Indicate ogni unità che ha ricevuto un rimpiazzo con un segnalino Rimpiazzo. Nel successivo Turno AM, quell'unità può muovere massimo di un esagono e non può attaccare. Questo segnalino non ha effetti sulla forza di difesa dell'unità e viene rimosso al termine della Fase di Combattimento del turno AM del possessore. Se l'unità diviene Disorganizzata o In Rota, rimuovete il segnalino REPL ed implementate gli effetti del nuovo segnalino.

(25.2.5) Restrizioni: Solo le unità che sono in Rifornimento ed in Buon Ordine possono ricevere Rimpiazzi. Le unità con segnalino Ingaggiato, Movimento Strategico o Notte non possono ricevere un rimpiazzo. Le seguenti unità non possono mai ricevere rimpiazzi: Unità Corazzata tedesche con TQ di 5 o più, Unità Corazzate tedesche con Forza di Attacco entro una casella nera, von der Heydte, 150° Brigata Pz, unità di paracadutisti Alleate, Unità di Artiglieria, unità inglesi, e qualsiasi unità che si è Arresa (23.7).

25.3 Movimento e Combattimento nei Turni Notturni



(25.3.1) Movimento: Il Movimento nei Turni Notturni è identico e segue le normali regole, eccetto che le due parti sono limitate al movimento di tre gruppi di unità. Le unità mosse possono usare tutta la loro MA. Sono consentiti il Movimento Esteso ed il Movimento Tattico durante un Turno Notturmo, non il Movimento Strategico. Un gruppo che muove di notte può dividersi e muovere in direzioni diverse durante il Turno Notturmo.

(25.3.2) Combattimento: Il Combattimento nei Turni Notturni è identico e segue le normali regole, eccetto che solo le unità che avevano indicazione con segnalino Notte possono attaccare. Le unità di Artiglieria sul lato Pronto possono essere usate per il Supporto Offensivo e Difensivo in un Turno Notturmo senza aver bisogno di un segnalino Notte.

(25.3.3) Porre i Segnalini di Turno Notturmo: I giocatori devono indicare nei turni PM quali tra i 3 gruppi di unità saranno disponibili nel Turno Notturmo. Per farlo, ponete un segnalino Notte [Night] su ogni gruppo nel corso della Fase di Movimento del suo turno PM.

NOTA: Se un giocatore non ha indicato alcun gruppo per il Turno Notturmo durante il suo turno PM, allora salterà le sue Fasi di Movimento e Combattimento Notturni.

(25.3.4) Disponibilità: Le unità devono essere in Buon Ordine. Le unità che sono Ingaggiate o Fuori Rifornimento (incluse per Scarsità di Carburante tedesca) non possono essere designate per il Turno Notturmo.

(25.3.5) Restrizioni: Le unità con un segnalino Notte hanno le restrizioni seguenti in quel turno PM:

- possono usare solo 1 MP (no Movimento Tattico), e;
- non possono attaccare.

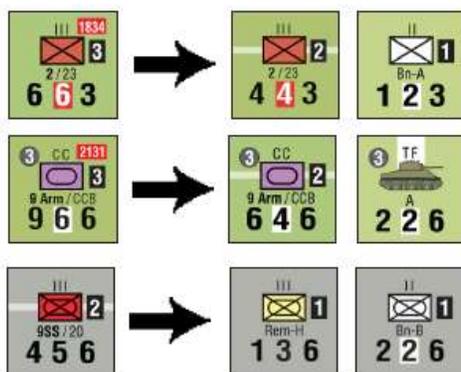
(25.3.6) Distruzione dei Ponti di Notte: Le uniche distruzioni di ponti consentite in un Turno Notturmo sono quelle che possono aversi prima del combattimento, come descritto in 7.4.

(25.3.7) Rimozione: I segnalini Notte sono rimossi nel Turno Notturmo del possessore. Se un'unità tedesca che ha segnalino Notte viene attaccata nel turno PM Alleato ed è obbligata a Ritirarsi, il segnalino Notte viene rimosso.

26. UNITA' DIVISE

26.1 In Generale

Entrambi i giocatori possono creare un'unità divisa riducendo un'unità più grande. Un reggimento di fanteria crea un battaglione di fanteria, un reggimento paracadutisti, alianti o Fallschirmjäger crea un battaglione di paracadutisti; un reggimento Panzergrenadier crea un battaglione Panzergrenadier; un Comando da Combattimento o Battaglione Carri US crea una Task Force. L'unità divisa viene posta nell'esagono dell'unità che ha rimosso il livello di forza ed entrambe le unità possono poi muovere, disingaggiarsi o avanzare normalmente. In alternativa, un'unità di 3 livelli di forza può dividersi in due unità divise più l'appropriata unità Residua.



Alcuni esempi di creazione di unità divise

26.2 Limitazioni alla Divisione

Un'unità deve effettuare la divisione prima di muovere, disingaggiarsi o avanzare dopo il combattimento. La effettua solo nella Fase di Movimento o Combattimento amica – mai nel corso di un turno di giocatore nemico. Le unità Disorganizzate non possono dividersi. Le EZOC, OOS ed i segnalini di Ingaggio non hanno alcun effetto sulla capacità di divisione. Il numero di unità divise in gioco è strettamente limitato dalle pedine disponibili.

CONSIGLIO: Un'unità Ingaggiata può creare un'unità divisa e poi l'unità ridotta potrebbe tentare di Disingaggiarsi mentre l'unità divisa tiene la posizione.

26.3 Capacità delle Unità Divise

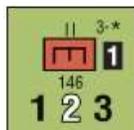
Le unità divise sono normali unità ad un livello. I valori di morale di tutte le unità divise sono spesso inferiori del normale per riprodurre la perdita di coesione data dalla mancanza del resto dell'unità superiore.

26.4 Ricostruzione con le Unità Divise

Un'unità divisa può essere riassegnata solo alla sua unità originaria che l'ha creata*. L'unità divisa viene rimossa dalla mappa e l'unità superiore aggiunge un livello di forza. La ricostruzione avviene nella Fase di Movimento nel momento in cui le due unità hanno completato il movimento.

* Questo potrebbe richiedere un po' di note a parte, ma essendoci così poche unità divise accadrà raramente.

27. UNITA' SPECIALI



27.1 Unità Genieri Alleate

Le unità Genieri Alleate sono eliminate se vanno In Rotta o se obbligate a ritirarsi di 3 o più esagoni in un singolo combattimento. La loro forza di difesa è stata evidenziata per ricordare questa regola. Il loro valore di Morale è Recluta.

NOTA: Le unità Genieri Alleate erano più piccole di un battaglione di fanteria regolare e non erano addestrate per un combattimento prolungato. Furono usate in situazioni di emergenza per tenere ponti e località chiave sino a quando non fossero arrivate forze più numerose.



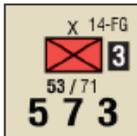
27.2 Von der Heydte (Operazione Stösser)

NOTA: L'Operazione Stösser fu un lancio di paracadutisti nelle retrovie americane nell'area delle "Alte Paludi" in Belgio. Il suo obiettivo era l'incrocio di "Baraque Michel". Il lancio fu un completo fallimento. Von der Heydte finì col racimolare circa 300 soldati. Troppo piccola e troppo debole per preoccupare gli Alleati, abbandonò il piano di catturare l'incrocio convertendo la missione in ricognizione.

L'unità Von der Heydte entra in gioco il Turno 3 (17 AM) mediante lancio paracadutato. L'esagono di atterraggio può essere di terreno aperto o Bosco Rado ma senza città, cittadina, paese, unità nemica o EZOC. Dopo il piazzamento, il tedesco tira per la sopravvivenza usando la Tabella Von der Heydte. Von der Heydte è un'unità di 1 livello di forza, usate il lato a forza maggiore se si ottiene un 1 sulla tabella, usate il lato ridotto se ottenete un 2 o 3. L'unità non può muovere nel turno in cui scende. Una volta a terra è considerata una normale unità di 1 livello di forza (compreso il rifornimento).

NOTA: Il giocatore Tedesco non è obbligato a lanciarsi nel settore della 6° Armata Panzer, si può lanciare in qualsiasi parte della mappa.

27.3 Unità Inglesi



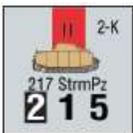
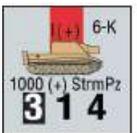
(27.3.1) Restrizioni al Movimento: Tutte le unità inglesi devono sempre rimanere sulla Mappa Ovest e ad occidente del fiume Mosa. **Eccezione:** Vedere la 29° Brigata Corazzata.

(27.3.2) La 29° Brigata Corazzata: L'unità viene rilasciata dalla regola della restrizione di movimento inglese nel Turno 29 (30 AM) o quando qualsiasi unità tedesca attraverso il Fiume Mosa.

(27.3.3) Restrizioni all'Attacco: Per le difficoltà incontrate nella coordinazione delle operazioni tra gli Alleati, le unità inglesi ed americane non possono essere coinvolte nello stesso attacco. Non vi sono penalità in

difesa nel caso in cui unità americane ed inglesi siano raggruppate assieme.

(27.3.4) Difesa di Anversa: Quando unità tedesche escono dalla Mappa Ovest dagli Esagoni di Entrata F o G, il giocatore Alleato deve rispondere muovendo unità inglesi nella Casella di Anversa (Antwerp). La Forza di Difesa combinata delle unità inglesi nella Casella di Anversa deve sempre eccedere la Forza di Difesa combinata delle unità tedesche di almeno 6. Il giocatore Alleato può prendere qualsiasi unità inglese correntemente sulla mappa. Le unità sono rimosse al termine del turno Tedesco nel quale si ha questa situazione – semplicemente prendete le unità e ponetele nella Casella di Anversa. I fattori inglesi rimossi che eccedono l'ammontare richiesto possono contare per uscite future di unità tedesche dal bordo mappa. Se vi sono unità inglesi insufficienti sulla mappa per rispettare questa condizione, allora tutti i rinforzi inglesi devono essere dirottati su Anversa (quando arrivano) sino a quando il giocatore Alleato non ha ancora +6 fattori.



27.4 Sturmtiger e Brummbär

Le unità 1000(+) Sturmtiger e 217° Brummbär raddoppiano la loro forza di attacco quando attaccano un esagono di Villaggio, Cittadina o Città. Queste unità hanno la loro Forza di Attacco racchiusa in una casella nera per ricordare la loro particolarità. Queste unità non sono considerate Unità Carri per la regola 21.1.



27.5 Kampfgruppe Peiper

Le quattro unità del 1SS indicate come KG Peiper possono muovere e combattere nel primo Turno Notturmo del gioco (anche se hanno mosso di tutta la loro Capacità di Movimento nel turno PM). Inoltre, possono usare qualsiasi unità tedesca con la quale sono raggruppate alla fine della Fase di Movimento Notturmo del 16 dicembre affinché sia di aiuto al loro attacco notturno. Le unità comandate sono attivate solo per il combattimento notturno – non per il movimento notturno. Le unità così comandate possono avanzare dopo il combattimento se il difensore si ritira.

NOTA: Peiper era un comandante molto aggressivo, e nella notte del 16 prese sotto il suo comando unità della 3° Divisione Fallschirmjäger per aiutarlo nel suo attacco.

NOTA: Potenzialmente, il giocatore tedesco può muovere e combattere con le quattro unità del Kampfgruppe Peiper più i tre gruppi sotto segnalini Notte nel Turno Notturmo del 16.



27.6 La 2° Divisione USA

I due reggimenti della 2° Divisione che iniziano in 1535 ed 1636 non possono muovere nel Turno 1 (16 AM) e possono fare solo Movimento Tattico nel Turno 2. Queste hanno la scritta RRD sulla pedina per ricordarlo.

NOTA: Questi due reggimenti avevano appena trascorso gli ultimi tre giorni in una

NOTA: Questi due reggimenti avevano appena trascorso gli ultimi tre giorni in una difficile offensiva per aggirare le Dighe sul Fiume Roer. Queste unità non avrebbero abbandonato con facilità il terreno duramente conquistato. Storicamente non vennero richiamate sino all'inizio del 17.

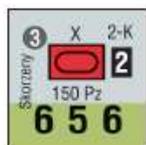


27.7 Il 653 PzJ (Jpz VI)

L'arrivo del 653° PzJ non è garantito. Nel Turno 4 (17 PM) tirate un dado – con 1 o 2 l'unità arriva in quel turno. Con 3 o 4 ritarda (tirate ancora il turno seguente). Con 5 o 6 l'unità non arriva affatto.

CHIARIMENTO: E' possibile che si continui a tirare 3 e 4 ritardando ripetutamente l'unità.

NOTA: Questa unità avrebbe dovuto combattere nelle Ardenne, ma venne dirottata nell'Operazione Nordwind.



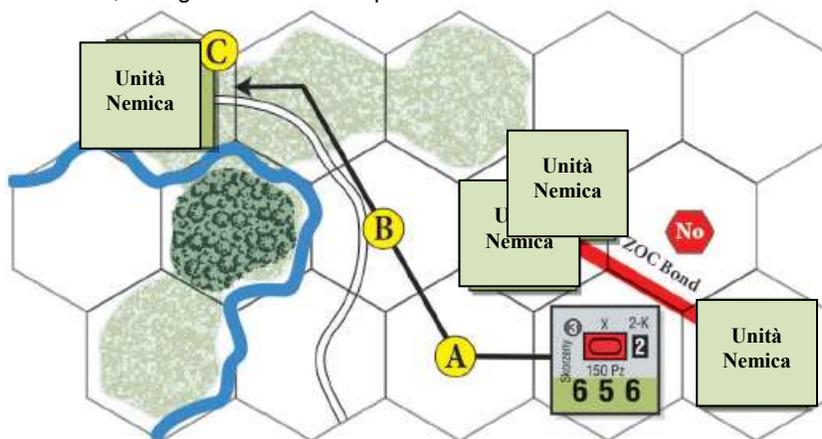
27.8 Dr. Sola e la Brigata Panzer 150

NOTA: Dr. Sola era il nome in codice del Col. Otto Skorzeny, che comandava la 150° Brigata Panzer, un'unità camuffata da unità americana e che era parzialmente equipaggiata con veicoli e carri americani catturati. Doveva oltrepassare le linee alleate nella confusione generata dall'attacco della 6° Armata Corazzata.

(27.8.1) Regola Generale: Il giocatore tedesco può usare questa unità per infiltrarsi (27.8.2) e/o dare uno spostamento di colonna in combattimento (27.8.3). Questa capacità può essere usata solo se l'unità non viene smascherata (determinato da un tiro di dado). Se non smascherata, l'unità è smascherata automaticamente alla fine del turno nel quale sono usate una o entrambe le sue capacità. Una volta che viene smascherata perde le sue capacità speciali ed è trattata come normale unità.
 NOTA: Il giocatore tedesco non tira per smascherarla se un'unità Alleata muove adiacente alla 150° Brigata Panzer o se la 150° muove adiacente ad un'unità nemica senza volersi infiltrare.

(27.8.2) Movimento di Infiltrazione: Questa unità può tentare di ignorare le ZOC nemiche. Risolvete il tentativo tirando un dado nel momento in cui la brigata entra in EZOC. Con 1 – 3 l'inganno ha successo e si ignora la ZOC Alleata nell'esagono (ma non una ZOC Collegata). La brigata può continuare a muovere ignorando altre EZOC (tirate per ogni tentativo). Con 4 – 6 l'unità viene smascherata e riconosciuta come nemica e la ZOC viene trattata normalmente (non sono possibili ulteriori tentativi di inganno).

(27.8.3) Bonus al Combattimento: Questa unità può tentare di sorprendere un difensore ed ottenere uno spostamento di colonna a suo favore (a destra) sulla CRT. E' possibile tentare la sorpresa solo se la brigata non è ancora stata smascherata. Risolvete il tentativo tirando un dado nella Fase di Combattimento prima che sia risolto l'attacco. con 4 – 6 ha successo. Anche se ha successo, la brigata viene comunque smascherata e diviene un'unità normale dopo questo attacco.



ESEMPIO: L'unità Skorzeny è correntemente non smascherata nell'illustrazione. Nell'esagono A il giocatore tedesco dichiara che tenterà di ignorare le EZOC e tira il dado. Tira una sola volta anche se vi sono due unità nemiche. Il risultato è 2 cioè successo. Nell'esagono B tira ancora con successo = 3. Muove poi Skorzeny di un altro esagono e tenta un attacco di sorpresa contro l'unità C. Con un risultato di 1-3 avrà successo ottenendo uno spostamento di colonna. Se non avrà successo l'attacco verrà risolto normalmente.

28. IL TEMPO

28.1 Condizioni di Terreno Gelato

Le condizioni del terreno nei Turni 1 – 10 (dal 16 AM al 20 PM) sono considerate fangose. Questa è la normale condizione del gioco. A partire dal Turno 11 (21 AM) la temperatura scende rendendo il movimento fuori strada più facile. Le Unità Meccanizzate usano da ora il costo in MP del Terreno Gelato sulla Tabella del Terreno.

STRADE IN FORESTA: Queste possono ora essere usate con il Bonus su Strada nell'Avanzata Dopo il Combattimento.

28.2 Bel Tempo

Il tempo nei Turni 1-14 (dal 16 AM al 22 PM) è considerato coperto. Dal Turno 15 (23 AM) il tempo diviene bello e si applicano le regole seguenti:

- L'Alleato riceve il Supporto Aereo (15.6).
- L'Alleato modifica tutti i suoi tiri di dado per la Resa di -2 (il rifornimento aereo è ora possibile).
- Il tedesco deve modificare i suoi tiri di dado per la Scarsità di Carburante di +1 per il bombardamento della rete ferroviaria ad ovest del Reno.

29. REGOLE SPECIALI PER IL TURNO 1

29.1 Limitazioni al Movimento

(29.1.1) Codici di Piazzamento Rossi: Tutte le unità con il codice di piazzamento indicato su campo rosso non possono muovere, fare Disingaggi (20.1) o costruire Posizione Protette nel Turno 1. Se obbligate a ritirarsi nel combattimento, lo fanno normalmente – ma questo non elimina le loro limitazioni di movimento. Queste unità possono attaccare ma non avanzare.

(29.1.2) Confini Divisionali Tedeschi: Nessuna unità tedesca può entrare nell'Area Iniziale di un'altra divisione, né nella zona delle Retrovie (quelle dietro le Aree Iniziali divisionali) nel Turno 1. Le unità possono liberamente muovere ed avanzare in territorio americano nel primo turno. Si ignorano i confini divisionali dopo il primo turno.

(29.1.3) Movimento Strategico: Nessuna delle parti può usare il Movimento Strategico nel Turno 1.

29.2 Restrizioni al Combattimento

(29.2.1) Artiglieria Alleata: Le uniche Unità di Artiglieria Alleate che possono usare il Supporto di Artiglieria Difensivo nel Turno 1 sono la V/187 e V/406 (vicino a Monschau).

(29.2.2) Artiglieria Tedesca: Le Unità di Artiglieria tedesche che possono usare il Supporto di Artiglieria Offensivo solo ad un attacco che coinvolge unità con lo stesso ID di corpo dell'artiglieria. Questa restrizione decade dopo il Turno 1.

29.3 La 212° Divisione Volksgreandier

Le unità tedesche attraversarono il fiume Sauer sotto Echternach la mattina del 16. Solo nel primo turno, consentite ad una unità della 212° VG di muovere in 1005 (da 1006). Deve terminare il movimento lì.

29.4 La 106° Divisione

Nessuna unità della 106° Divisione può entrare o attaccare nell'area di piazzamento della 18° Divisione VG se vi è una o più unità tedesche in detta area di piazzamento.

NOTA: Gli Alleati non avevano idea di quanto fosse debole la difesa della 18° Divisione VG in quest'area.

30. COME VINCERE

30.1 Fase di Verifica della Vittoria

(30.1.1) Quando: Si verifica e si assegna la vittoria nella Fase di Verifica della Vittoria, che avviene solo nel turno di giocatore Alleato. Il gioco termina immediatamente se il tedesco ottiene una vittoria.

(30.1.2) Controllo: Il Controllo degli Esagoni di Vittoria è importante per la determinazione della vittoria. Un Esagono di Vittoria è considerato controllato dal giocatore tedesco se l'esagono è occupato da un'unità tedesca o un'unità tedesca è stata l'ultima a passare attraverso di esso. In entrambi i casi, l'Esagono di Vittoria deve avere un Percorso di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento tedesca.

30.2 Vittoria Tedesca

Il tedesco vince se nel corso di una Fase di Verifica della Vittoria occupa raggiunge uno o più dei seguenti obiettivi:

- Ha fatto uscire dalla mappa un numero di unità i cui Fattori di Attacco combinati sono almeno 24, dal bordo Ovest dall'esagono di uscita F e/o G. Almeno uno degli Esagoni di Entrata deve avere un Percorso di Rifornimento su strada (nella Fase di Verifica della Vittoria) ad una Fonte di Rifornimento tedesca.
- Controllare tutti e **4** gli esagoni di Liegi.
- Controllare **4** dei **6** seguenti Esagoni Vittoria sul fiume Mosa: Givet, Dinant, Namur, Andenne, Huy ed Amay.
- Controllare **6** Esagoni di Vittoria sulla mappa Ovest.

30.3 Vittoria Alleata

- Impedire al tedesco di ottenere la vittoria, oppure:
- Occupare tre o più Aree Divisionali Iniziali tedesche per due Fasi di Verifica della Vittoria consecutive con almeno un'unità combattente Alleata in ogni area Divisionale. Le unità Alleate devono essere in rifornimento in ogni Fase di Verifica della Vittoria. Questo supera qualsiasi condizione di vittoria che il tedesco dovesse ottenere.

REGOLE OPZIONALI

Queste regole aggiungono un po' di complessità al gioco e non sono essenziali. Possono essere usate se entrambi i giocatori concordano.

31 Infiltrazione Notturna



Ogni segnalino Notte che non viene usato per indicare un gruppo per il Movimento Notturmo può essere invece usato durante il Turno Notturmo per muovere un gruppo di un esagono – questo è detto Infiltrazione Notturna. Il movimento di un esagono può avvenire in o attraverso qualsiasi terreno che non è proibito alle unità che stanno muovendo. Il gruppo che usa l'Infiltrazione Notturna non può attaccare nella Fase di Combattimento del Turno Notturmo.

RESTRIZIONI: Solo le unità che sono in Buon Ordine e non sotto un segnalino Rimpiazzati, Movimento Strategico o Ingaggiato possono usare l'Infiltrazione Notturna. Se l'unità è un'unità Veterana o Elite, allora il movimento di un esagono può avvenire in una EZOC, o da una EZOC ad un'altra – comunque, il movimento di un esagono non può attraversare una ZOC Collegata nemica.

Il gruppo che usa l'Infiltrazione Notturna non deve essere predesignato con segnalino Notte. Un giocatore annuncia semplicemente quanti segnalini Notte ha disponibili e muove quel numero di gruppi durante la Fase di Movimento del suo Turno Notturmo. Un'unità che ha usato tutta la sua capacità di movimento durante il turno PM precedente può ancora usare l'Infiltrazione Notturna.

ESEMPIO: All'inizio del Turno Notturmo un giocatore ha un solo gruppo con un segnalino Notte. Il giocatore può muovere quel gruppo della sua piena capacità di movimento, mentre due altri gruppi possono muovere di un esagono. Solo il gruppo col segnalino Notte può attaccare nella Fase di Combattimento del Turno Notturmo.

NOTA: Questa regola aiuta il tedesco un po' più dell'Alleato, ma i tedeschi erano più bravi nelle battaglie notturne. Il giocatore Alleato può usarla anche per liberare alcune sacche in pericolo di accerchiamento.

32. Depositi di Carburante

32.1 Deposito di Carburante Nascosto

All'inizio del gioco l'Alleato pone casualmente i tre segnalini di Deposito Carburante sulla mappa – uno per ogni spazio che ha simbolo di Deposito di Carburante. Uno solo dei segnalini contiene un effettivo deposito, gli altri solo falsi. Il giocatore Alleato può esaminare i segnalini *dopo* che li ha posti, ma i segnalini rimangono segreti al tedesco. Nel momento in cui il giocatore tedesco muove un'unità adiacente ad uno dei segnalini, questo viene girato. Se è falso, viene rimosso.

NOTA: La 1° Armata aveva un deposito di carburante principale appena fuori da Francorchamps. Se catturato, sarebbe stato sufficiente per alleviare la scarsità di carburante tedesca. Il Kampfgruppe Peiper arrivò a poche miglia dal deposito senza saperlo.

32.2 Combattimento e Cattura

PROPRIETÀ: Il deposito ha una Forza di Difesa di 2 a rappresentare il battaglione belga assegnato alla sua difesa. Il deposito di per sé non riceve DCB né può fare Difesa Determinata. Se è eliminato, obbligato a ritirarsi, o subisce una perdita, si considera che il tedesco lo abbia catturato e può avanzare nell'esagono.

Se catturato, il giocatore tedesco lo deve tenere sino a quando non viene rimosso il carburante. Questo viene rimosso in una Fase della Scarsità di Carburante se può essere tracciato un Percorso di Rifornimento su strada dal deposito al bordo della mappa Est.

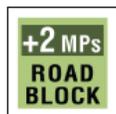
EFFETTI: Se catturato e si può rimuovere il carburante, il tedesco salta le Fasi di Scarsità di Carburante nei Turni 7 ed 8 (19 AM e PM).

Se il giocatore Alleato riprende il deposito prima che il tedesco lo rimuova, allora il deposito riprende la sua Forza di Difesa inerente.

32.3 Distruzione

Il deposito può essere distrutto allo stesso modo della demolizione dei ponti (1-4 nella Fase dei Ponti Alleata, 1-2 in una Fase di Combattimento tedesca se il tedesco attacca l'esagono col deposito). La demolizione nella Fase di Ponti Alleata può avvenire solo un'unità tedesca è adiacente al ponte. Nessuna unità Alleata è comunque obbligata a farlo. Il deposito viene automaticamente rimosso alla fine del Turno 6 (18 PM).

33. Blocchi Stradali



33.1 Regola Generale

I Blocchi Stradali sono segnalini che possono controllare esagoni e rallentare il movimento nemico. Sono come i segnalini di Traffico, ma più affidabili. Ogni giocatore ne ha due. Hanno gli stessi effetti dei segnalini di Traffico con le seguenti capacità aggiuntive:

- Possono essere riposizionati ogni turno e non sono rimossi con tiro di dado.
- Le unità che usano il Movimento Strategico non possono entrare in un esagono che contiene un Blocco Stradale nemico.
- Non si possono tracciare Percorsi di Rifornamento attraverso un esagono che contiene un Blocco Stradale nemico.
- Controllano l'esagono dove si trovano (30.1).
- I Genieri US (13.2) non possono essere posti in un esagono di cittadina o città che contiene un Blocco Stradale nemico.

33.2 Piazzamento

I Blocchi Stradali si piazzano o riposizionano nella Fase dei Segnalini di Traffico amica. Si applicano le seguenti restrizioni al piazzamento:

- Devono essere posti in un esagono di strada entro 4 esagoni di strada contigui da un'unità amica. L'esagono di piazzamento deve avere un valido Percorso di Rifornamento su strada ad una Fonte di Rifornamento amica di bordo mappa. L'esagono di strada può essere una Cittadina o Città vuota controllata dall'avversario.
- Non possono essere posti su o adiacente a un'unità nemica.
- Non possono essere posti su o adiacenti ad un segnalino amico di Traffico o un altro segnalino di Blocco Stradale (amico o nemico).

33.3 Rimozione

I Blocchi Stradali amici devono essere rimossi alla fine di qualsiasi Fase di Movimento o Fase di Combattimento nemica (inclusi i Turni Notturmi) nella quale un'unità nemica termina nell'esagono o vi passa attraverso. Sono anche rimossi durante una Fase dei Segnalini di Traffico amica se non hanno più un Percorso di Rifornamento su strada. Potete rimuovere o riposizionare volontariamente i vostri Blocchi Stradali in ogni Fase dei Segnalini di Traffico amica.

I Blocchi Stradali non sono mai eliminati, quelli che sono rimossi sono disponibili per il piazzamento nella Fase dei Segnalini di Traffico amica successiva.

33.4 All'Inizio

Il giocatore Alleato riceve i suoi due segnalini di Blocco Stradale nella sua prima Fase dei Segnalini di Traffico . Il giocatore tedesco non li riceve sino al suo Turno 3 (17 AM) – durante la sua Fase dei Segnalini di Traffico .

34. Limite dei 18 Fattori

L'attaccante può usare massimo 18 Fattori di Attacco in ciascun attacco. Tutti i fattori eccedenti 18 sono ignorati. Le unità attaccanti che partecipano ma hanno contribuito con 0 fattori a causa del limite possono ancora partecipare alla Avanzata Dopo il Combattimento.

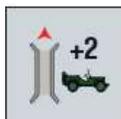
ESEMPIO: Due gruppi di unità tedesche con Forza di Attacco totale di 24, attaccano unità Alleate con una Forza di Difesa totale di 6: il rapporto è 3:1 (18:6).

35. L'Operazione Bodenplatte

All'inizio del Turno 15 il giocatore tedesco tira un dado e consulta la tabella sottostante. Se il risultato è 4-6 ponete il segnalino Bodenplatte nello spazio corrispondente sulla Tabella dei Turni per ricordarlo. Da quel turno in poi, per TUTTI i turni di bel tempo, il giocatore Alleato ha un DRM -1 al Supporto Aereo Offensivo ed un DRM +1 ai tiri di dado sulla Tabella Jabos. Trattate i tiri di dado inferiori di 1 come 1, e quelli superiori a 6 come 6.

<i>Tiro di Dado</i>	<i>Risultato</i>
1-3	Nessun effetto
4-5	Dal Turno 19 (25 AM) in poi
6	Dal Turno 17 (24 AM) in poi

NOTA: L'Operazione Bodenplatte era stata ideata per ridurre il potere aereo Alleato in supporto della Offensiva delle Ardenne, ma il brutto tempo rimandò l'operazione sino alla prima data disponibile, il 1 gennaio. Nel momento in cui il tempo era migliorato sufficientemente per consentire un efficace attacco aereo di massa come l'Operazione Bodenplatte, l'Offensiva delle Ardenne era già stata bloccata. Gli aerei vennero invece usati per dare supporto all'Operazione Nordwind.



36. Comando Grief

Una volta per partita, in qualsiasi momento prima del Turno 7 (19 AM), il giocatore tedesco può porre il segnalino del Comando Grief in un qualsiasi lato di esagono di Ponte. Dà un DRM +2 al tentativo di Demolizione del Ponte per quel ponte. Una volta usato, il segnalino di Comando viene rimosso.

SCENARI

S1. Il Gioco Campagna

Questo è il gioco standard che usa entrambe le mappe e tutte le regole precedenti.

S1.1 Durata

22 Turni – dal 16 AM al 26 PM. La partita termina alla fine del Turno Alleato 26 PM.

S1.2 Rinforzi

Entrambi i giocatori dovrebbero separare i loro rinforzi dalle loro unità iniziali. Le unità iniziali hanno il loro codice di piazzamento evidenziato con sfondo bianco o rosso, tutti gli altri sono rinforzi. Ponete queste unità sul loro turno di arrivo sulla Tabella dei Turni.

S1.3 Piazzamento

Alleato: Il giocatore Alleato si piazza per primo. Ponete le vostre unità iniziali nell'esagono specificato sulla pedina. Un pallino dopo il codice indica l'esagono significa che l'unità inizia in Posizione Trincerata.

Tedesco: Ponete le vostre unità iniziali ovunque entro la loro area di piazzamento divisionale (indicata dal contorno con linea tratteggiata sulla mappa). La vostra artiglieria di corpo può essere posta in qualsiasi area di piazzamento divisionale appartenente a quel corpo. Le unità possono essere piazzate adiacenti ad unità nemiche (si devono rispettare i limiti del piazzamento).

- Le due unità della 26° Divisione Volksgrenadier che hanno codice di piazzamento in rosso non possono iniziare in alcuno dei tre esagoni di terreno Sconnesso-Bosco.
- La Brigata 5FJ/11 StuG non può piazzarsi in alcuno dei due esagoni di terreno Sconnesso-Bosco.

S1.4 Segnalini

Ponete il segnalino dei Turni nella casella del Turno 1 (16 AM) sulla Tabella dei Turni. Ponete un segnalino di Ponte Distrutto nei quattro siti di ponte indicati con #1-4 (tra Echternach e Vianden), e ponete segnalini di ponte In Costruzione sui ponti #5 e #6 (7.9). Vi è anche un segnalino di ponte di Ouren che potete porre adiacente al lato di esagono E2020/2119 che può essere rimosso o girato a intatto una volta che si verifica il ponte (7.7).

S1.5 Artiglieria

Tutte le Unità di Artiglieria iniziano sul lato Pronto.

S2. Scenario da Sei Turni

S2.1 Durata

6 Turni – dal 16 AM al 18 PM. La partita termina alla fine del Turno Alleato 18 PM.

S2.2 Piazzamento

Usate il piazzamento del Gioco Campagna.

S2.3 Regole Speciali

Usate solo ma Mappa Est. Rimuovete le unità della 101° ed 82° Paracadutisti dai Rinforzi. Non si usano in questo scenario.

S2.4 Condizioni di Vittoria

Il giocatore tedesco vince se ha **10 VP** al termine dello scenario. Assegnate 1 VP per ogni Esagono Vittoria che controlla, ed 1 VP per ogni 4 Fattori di Attacco che ha fatto uscire dal bordo ovest della mappa. Se il tedesco fa uscire queste unità, devono essere in grado di tracciare un Percorso di Rifornimento su strada ad una Fonte di Rifornimento tedesca da almeno uno degli esagoni di uscita, altrimenti non si contano i VP per l'uscita.

S3. Scenario da Otto Turni

S3.1 Durata

8 Turni – dal 16 AM al 19 PM. La partita termina alla fine del Turno Alleato 19 PM.

S3.2 Piazzamento

Usate il piazzamento del Gioco Campagna.

S3.3 Regole Speciali

Usate solo la Mappa Est. Le unità della 101° ed 82° Paracadutisti arrivano nel Turno 6 (18 PM) nel Movimento Strategico avendo già speso 4 MP. Possono entrare da qualsiasi esagono di strada del bordo ovest. Il giocatore Alleato deve usare 8 segnalini SM durante il Turno 6 per muovere le sue otto unità di paracadutisti.

S3.4 Condizioni di Vittoria

Come per lo scenario Sei Turni eccetto che il tedesco necessita di **14 VP** per vincere.

S4. Il Contrattacco di Patton, 22 dicembre**S4.1 Durata**

10 Turni – dal 22 AM al 26 PM. La partita termina alla fine del Turno Alleato 26 PM.

S4.2 Piazzamento

Usate il piazzamento indicato nel manuale del giocatore. Il tedesco si piazza per primo.

S4.3 Regole Speciali

- A. Usate entrambe le mappe.
- B. Dopo che il giocatore Alleato si è piazzato (e prima dell'inizio del gioco), può piazzare i suoi sei segnalini di Traffico dovunque sulla mappa e poi tira i dadi e rimuove i segnalini appropriati secondo le regole.
- C. Tutte le Unità di Artiglieria tedesche iniziano sul lato Sparato. Il giocatore tedesco inizia la partita girando tre qualsiasi di esse durante la Fase di Rifornimento dell'Artiglieria tedesca.
- D. Scarsità di Carburante – il tedesco deve tirare su entrambe le tabelle nel primo turno.
- E. I seguenti ponti sono distrutti: La Roche-en-Andenne (E3921/3820), Ortho (E3718/3618), Trois Ponts (entrambi i ponti E2928/3029 e E2929/3029).
- F. GRUPPI ISOLATI: Le uniche unità OOS sono quelle del gruppo che contiene le tre unità del KG Peiper e tutte le unità Alleate entro il perimetro di Bastogne. Il gruppo del KG Peiper è a Livello di Resa 3 ed il gruppo di Bastogne è a Livello 1.
- G. PRIMO GIOCATORE: Il gioco inizia con la Fase di Rifornimento dell'Artiglieria del turno di giocatore tedesco.

S4.4 Condizioni di Vittoria

Come per il Gioco Campagna eccetto che si considera pareggio se l'Alleato non è in grado di tracciare un Percorso di Rifornimento su strada ad una Fonte di Rifornimento Alleata dai due esagoni di cittadina di Bastogne.

S5. Il Gioco Esteso

I giocatori che desiderano proseguire il Gioco Campagna o lo scenario Il Contrattacco di Patton sino al 30 dicembre può giocare questo scenario.

S5.1 Durata

Altri 8 Turni – dal 27 Notte al 30 PM. Seguite tutte le regole del Gioco Campagna eccetto che la partita termina alla fine del Turno Alleato 30 PM.

S5.2 Condizioni di Vittoria

Come per il Gioco Campagna eccetto che il tedesco vince anche se rispetta *entrambe* le condizioni di vittoria sottostanti alla fine della partita:

- Controlla entrambi gli esagoni di Bastogne o impedisce all'Alleato di tracciare un Percorso di Rifornimento su strada ad una Fonte di Rifornimento Alleata ad un esagono di cittadina di Bastogne, e:
- Controlla 4 Esagoni di Vittoria sulla Mappa Ovest.

S5.3 Condizioni Meteo

Il Bel Tempo termina con il Turno 23 (27 AM) ed il Supporto Aereo Alleato (15.6) ed il modificatore del Rifornimento Aereo -2 non si applicano più. Comunque, si applica il DRM +1 sulla Tabella della Scarsità di Carburante.

Variazioni della 3° Edizione

A parte i chiarimenti e l'aggiunta di più esempi, sono state apportate le seguenti modifiche al regolamento per questa Terza Edizione:

6.4.1 Ad Ovest della Linea dell'Ourthe è stato ora definito con precisione e stampato sulla mappa.

10.5.3 Le unità con profilo in esagoni di terreno Sconnesso-Bosco possono ora formare una ZOC Collegata se il collegamento esce dall'esagono da una strada.

10.6 ZOC Collegate con il Bordo Mappa: Sono ora consentite solo con bordi mappa amici.

12.5 Movimento Strategico e Combattimento: La penalità per avere segnalino SM è stata cambiata.

16.1 Il risultato D1* sulla CRT è ora detto Difensore Sbaragliato (DS). È solo un cambiamento di termine, l'effetto è invariato.

16.2 Il DRM -1 sulla Tabella della Difesa Determinata per i valori TQ che era presente nella prima edizione torna in questa edizione.

16.7.2 La Tabella della Difesa Determinata ha un nuovo risultato detto "Ritardo".

17.1 È stata apportata una piccola modifica all'elenco delle Priorità di Ritirata.

18.5 Le unità In Rotta non possono più distruggere i ponti.

20.1 I Disingaggi possono ora aversi in qualsiasi momento della Fase di Combattimento.

28.1 Le Strade in Foresta possono ora essere usate per il Bonus su Strada una volta che vi sono le condizioni di Terreno Gelato.

29.4 La 106° Divisione può muovere o attaccare nell'area di piazzamento della 18° Volksgrenadier se vi sono unità tedesche in quell'area.

31. L'Infiltrazione Notturna della prima edizione torna come regola opzionale.

34. Il Limite di Fattori, opzionale, è stato incrementato da 15 a 18.

Sono state aggiunte due Regole Opzionali: una regola ipotetica dell'Operazione Bodenplatte ed una dell'unità Comando Grief per aiutare il tedesco nella cattura di un ponte intatto.

CAMBIAMENTI ALLA MAPPA

1. Alcuni degli Esagoni di Entrata "E" sono stati cambiati. Questo per assicurare che le divisioni paracadutisti US potessero entrare dalla direzione storicamente presa.
2. La lettera di Entrata "G" a Liegi è stata cambiata ad H.
3. È stata aggiunta la strada lungo il fiume Mosa tra Revin e Monrherme.
4. Sono stati ingranditi i Codici Lettere di Entrata.

CAMBIAMENTI ALLE PEDINE

1. Tutti i raggi delle brigate Volkswrfer sono stati riportati a 3 come nella prima edizione. Mentre un raggio 2 può riflettere il loro raggio di 6-7 km (ogni esagono è di 2,6 km), questo le rendeva troppo difficili da usare e non riflettevano la loro abilità di muovere rapidamente in posizione di fuoco ed allontanarsi.
2. La 4° Divisione Corazzata US è stata portata a piena forza.
3. L'unità 18/10+ Flak diviene un'unità con profilo.
4. Le due brigate Corazzate Guardie riducono la loro forza di 2. Sono ora 10-8-6.
5. La TQ del battaglione della 33° Corazzata inglese è stata incrementata da 3 a 4 per riflettere l'equipaggiamento con Sherman Firefly.
6. Il 99° Battaglione Norwegian è stato cambiato ad unità Indipendente.
7. Sono stati inseriti alcuni segnalini per gli esagoni del Ponte di Ouren Bridge e di St. Vith.
8. Quasi tutte le unità Opzionali sono state rimosse dal gioco per spazio insufficiente nei tre fogli di pedine.

INDICE

0-9

150° Brigata Panzer: 27.6
2° Divisione U.S.: 27.6
26° Divisione Volksgrenadier: S.1

A

Ad Ovest dell'Ourthe: 6.4.1

Artiglieria

Fase di Rifornimento dell'Artiglieria: 5.0
Movimento e Combattimento: 22.1–22.9
Vedere 22.10 per un riassunto altri effetti

dell'artiglieria

Attacchi Alleati sulla Mappa: 13.8
Autocarro, Segnalini: 12.4
Avanzata Bonus: 19.1
Avanzata Dopo il Combattimento: 19.0

B

Blocchi Stradali: 33.0
Buon Ordine: 18.1

C

Cacciacarri: 21.2
Comando e Controllo: 14.3
Combattimento, Modificatori: 15.0
Combattimento, Risultati: 16.0
Combattimento di Sfondamento: 19.4
Commando Greif: 36.0
Condizioni di Terreno Gelato: 28.1
Condizioni Meteo: 28.0
Confini di Armata: 11.10
Confini Divisionali Tedeschi: 29.1
Coperto: 28.2

D

DCB (Bonus Difensivi al Combattimento): 15.1
Depositi di Carburante: 32.0
Difesa Determinata: 16.7
Disingaggio: 20.0
Disorganizzazione/Disorganizzato: 18.3

E

Echternach: 29.3
Esagoni di Entrata: 13.1, 13.4, 13.7
Esagoni di Strettoia di St-Vith: 24.7
EZOC (ZOC):
Effetti sul Movimento: 9.2
Effetti sull'Avanzata: 19.3
Effetti sulla Ritirata: 17.1, 17.2
Effetti sui Percorsi di Rifornimento: 23.3

F

Fango: 28.1

Fase della Scarsità di Carburante: 6.0

Fase di Recupero: 18.6

Fiumi:

Avanzata: 19.2
Combattimento Attraverso: 15.3
Mosa: 11.4, 17.2
Movimento Attraverso: 11.4
Ritirata: 17.2

Foresta, Esagoni: 11.5, 15.4, 17.2, 19.2

Foresta, Strade in: 11.8, 19.1

Fuori Rifornimento (OOS): 23.4

G

Genieri, Rinforzi: 13.2
Genieri, Unità: 27.1

I

Ingaggiato, segnalino: 16.5
Isolamento/Isolato: 23.6

J

Jabo: 15.6

K

Kampfgruppe Peiper: 27.5

L

Linea di Comunicazione (LOC): 23.6

M

Morale

Morale e Difesa Determinata: 16.7
Morale e Disingaggi: 20.2
Morale e Resa: 23.8
Morale e Scontri a Fuoco: 16.2

Movimento Estesio: 11.2

Movimento Strategico: 12.0

Movimento su Strada: 11.7

Movimento Tattico: 11.3

O

Operazione *Bodenplatte*: 35.0

P

Percorso di Rifornimento (LOS): 23.3

Perdite di Livelli di Forza: 16.3, 16.4

Ponte di Dasburg: 7.10

Ponti:

Dasburg: 7.9
Demolizione: 7.2
Gemund: 7.9
Ouren: 7.7

Ricostruzione: 7.8
 Posizioni Trincerate: 15.8
 Punti Raggruppamento: 8.2

R

Raggio: 22.4
 Regola del Dimezzamento: 15.2
 Residui: 16.4
 Rifornimento:
 Depositi di Rifornimento: 32.0
 Fase di Rifornimento: 23.1
 Fonti di Rifornimento: 23.2
 Percorsi di Rifornimento: 23.3
 Rinforzi: 13.1
 Ritirate: 17.0
 Rotto/In Rotta: 18.5
 RRD (Dighe sul Fiume Roer): 27.6

S

Sconnesso-Bosco: 10.5 (ZOC Collegato), 11.6 (Movimento), 15.5 (Combattimento), 17.2 (Ritirate), 19.2 (Avanzata Dopo il Combattimento)
 Segnalini di Traffico: 24.0
 Segnalini di Vantaggio dell'Attaccante: 16.6
 Soglia di Resa: 23.8
 Spostamento per i Corazzati: 21.1
 Sturmpanzer: 27.4
 Supporto Aereo Alleato: 15.6

T

Terreno Gelato: 28.1
 T.O.T. (Coordinato sul Bersaglio): 22.8
 Trattori di Artiglieria Tedeschi: 22.1, 22.3
 Turni Notturmi: 25.1, 25.3

U

Unità Carri: 21.0
 Unità con Profilo:
 DCB: 15.1
 Raggruppamento: 8.2
 ZOC: 9.3
 Unità da Ricognizione: 21.4, 21.5
 Unità Divise: 26.0
 Unità Flak: 21.2
 Unità Inglesi: 27.3
 Unità Veicoli: 11.4-11.5 (Movimento), 15.4- 15.5 (Combattimento), 17.1-17.2 (Ritirata), 19.2 (Avanzata Dopo il Combattimento)
 Uscire dalla Mappa: 11.9

V

Vallo Occidentale: 15.7
 Valori TQ: 21.1-21.2 (Combattimento), 23.4 (Rifornimento)
 Verifica della Resa: 23.7
 Von der Heydte: 27.2



MANUALE DEL GIOCATTORE

Note alla Terza Edizione

Ho apportato altre variazioni di quanto intendessi, ma la gran parte di esse sono state incluse per chiarire le regole e migliorare la grafica. Ho ripreso alcune regole della prima edizione che gradite dai giocatori. Il DRM alla TQ sulla Tabella della Difesa Determinata e l'Infiltrazione Notturna. Entrambe funzionano bene nel gioco e sono contento di averle riprese.

La regola del Limite dei Fattori che ho introdotto nella seconda edizione è divenuta ufficialmente opzionale ma l'ho incrementata a 18 Fattori (da 15). Curiosamente, questa regola è amata o odiata dai giocatori.

E sì, ho tolto tutte quelle Unità Opzionali – non le ho mai usate e non le ho mai raccomandate. È come mettere un'unità combattete Gozilla nel gioco – sì, possiamo studiare come questo avrebbe influenzato la battaglia, ma perché mai. Erano valide per giocare contro il vostro fratellino se questo era in difficoltà, ma mi mancava spazio nei fogli di pedine e quindi le ho escluse.

Apportare modifiche ad un gioco esistente può essere molto pericoloso – mentre chi crea il gioco lo può ritenere un miglioramento, molti giocatori potrebbero non essere d'accordo. Sono assuefatti alla regola originaria. In un certo modo, il gioco non appartiene più a chi l'ha creato. Con questa considerazione ben presente, ho agito con cautela e spero di non aver snaturato la struttura del gioco.

Esempio Di Gioco

Lo scopo del seguente esempio di gioco è di aiutare i giocatori ad iniziare a giocare chiarendo molti dei concetti delle regole di gioco. La prima illustrazione può essere usata dai giocatori per piazzare le pedine. La strategia indicate in questo esempio è stata spesso usata dall'ideatore durante i test del gioco, ma non dovrebbe essere considerata come la migliore possibile. Si usa nell'esempio il Limite opzionale di 18 Fattori.

ABBREVIAZIONI USATE NELL'ESEMPIO	
arty: Artglia	KG: Kampfgruppe
Bn: Battaglione	Pz: Panzer
Div: Divisione	Rgt: Reggimento
FJ: Fallschirmjäger	VGD: Divisione Volksgrenadier

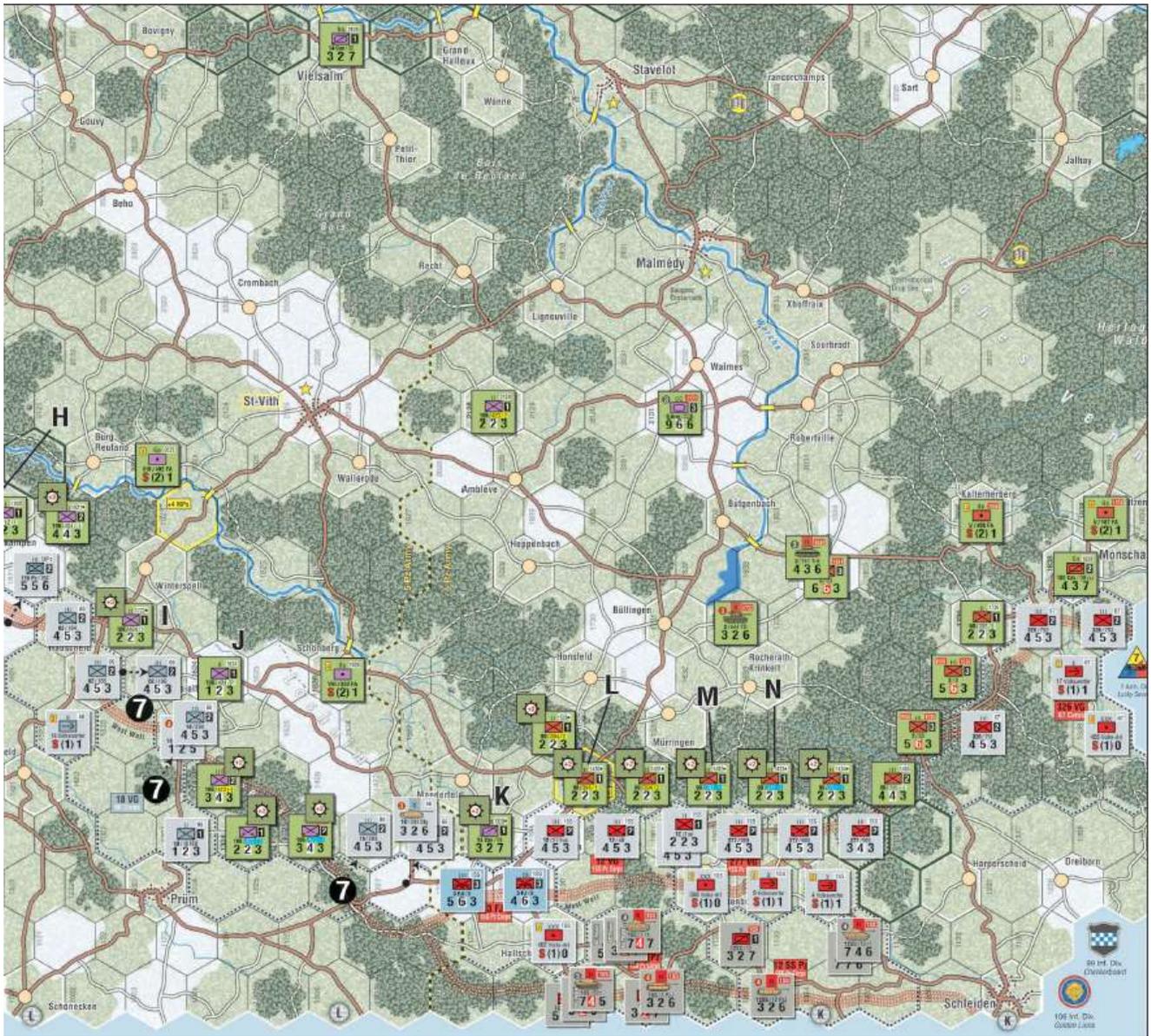
Turno Tedesco 1 (16 AM)

Fase di Movimento

L'illustrazione del Turno 1 tedesco mostra la partita al termine della Fase di Movimento tedesca. Alcune cose da notare:

1. Il **212/316 Rgt** si avvantaggia della regola 29.2 ed attraversa il Sauer sotto Echternach.
2. Il **276/986 Rgt** ha mosso nel the Ern Z Noire — un esagono sconnesso-bosco che impedisce la formazione di una ZOC Collegata tra le due unità americane su ciascun lato.
3. Il reggimento FJ ed il 26° reggimento VG devono usare il Movimento tattico per uscire dagli esagoni non di strada Sconnessi-Bosco.
4. L'unità da Ricognizione non può attraversare il lato di esagono di fiume senza ponte (il ponte a Gemünd inizia distrutto — ma in costruzione). Un reggimento della 26° VG e tutte le unità Pz Lehr sono bloccate nel Turno 1.
5. Le unità della **560 VGD** non hanno mosso, uno dei reggimenti avrebbe potuto muovere nell'esagono Sconnesso-Bosco per aggirare il battaglione US, ma questo avrebbe ridotto il rapporto di forze per la successiva battaglia.
6. Notate che le unità Carri con Profilo della **116 Pz** non possono entrare o uscire da un esagono di Vallo Atlantico tranne su strada (11.5) e quindi non possono muovere adiacenti ad un'unità americana. Una sola unità Carri della 116° Pz può prendere parte al combattimento nel primo turno.
7. Notate che queste unità hanno mosso di un esagono da EZOC ad EZOC. Questo è consentito fintanto che non si entra o attraversano ZOC Collegate.





Fase di Recupero

Non vi sono unità disorganizzate, questa fase viene quindi saltata.

Fase di Combattimento

Si considera la Difesa Determinata in questo esempio solo se il difensore ha più di un livello di forza o è circondato. Le unità di Artiglieria tedesche saranno girate man mano che saranno utilizzate.

A. Durante la Fase di Combattimento tre unità della **212 VGD** più un'unità di artiglieria attaccano il **4/12/3 Bn** ad Echternach. Il **212 Bn** Fucilieri non viene usato in questo attacco, ma sarà usato nell'Attacco B. Il **DCB** del Difensore è +3 ma si può usare solo +2 (15.1). Il reggimento del **212°** che attacca attraverso il fiume viene dimezzato, gli altri sono a piena forza. Il rapporto di forza è 10 a 4 + spostamento dell'artiglieria = 3-1. Un tiro di dado di 3 dà un risultato FF. Il giocatore tedesco decide di spingere ed usa la Tabella dello Scontro a Fuoco invece che subire un risultato Eng. Un tiro di dado di 5 risulta in Eng+. Il difensore è ingaggiato ed un gruppo di attaccanti ottiene il segnalino Vantaggio dell'Attaccante. Viene posto su Rgt **212/320** Rgt sul lato tedesco del Saure. *Nota: potete vedere molti dei risultati del combattimento e le avanzate nell'illustrazione del Turno Alleato 1.*

B. Due reggimenti della **276 VGD** più un'unità di artiglieria attaccano il **4/12/2 Bn** a Berdorf. Notate che il reggimento tedesco che attacca attraverso il lato di esagono Sconnesso – Bosco è dimezzato. Il rapporto di forze è 8 a 4 + arty = 3-1. Il tiro di dado è 4, un risultato EX. Il battaglione americano viene eliminato ed il giocatore tedesco sceglie il **276/988** (4-5-3) per la

perdita di forza. Dal momento che l'esagono del difensore è libero, il tedesco lo può occupare (/non è consentita nessun'altra avanzata con un EX).

C. Tre reggimenti della **352 VGD** ed una unità di artiglieria attaccano il **28/109/3 Bn** nell'incrocio dei Fiumi Our e Saure. Due dei reggimenti sono dimezzati attaccando attraverso lati di esagono di fiume. Il rapporto di forze è 8 a 4 + arty = 3-1. Il tiro di dado è 2, un risultato DR2. Il battaglione americano si ritira di due esagoni e diviene Disorganizzato. Notate che il primo esagono di una ritirata può entrare in EZOC – sempre che non si entri in o attraversi una ZOC Collegata. Tutti e tre i reggimenti tedeschi possono avanzare di un esagono in *qualsiasi* direzione. Una avanzata cruciale del **352/916** completa l'accerchiamento del battaglione americano a Fohren.

D. Le tre unità del **5 FJ** più un'unità di artiglieria attaccano il battaglione americano a Fohren. Le unità sono dimezzate attaccando attraverso il fiume. Il rapporto di forze è 10 a 4 + arty = 3-1. Il tiro di dado è 6, un risultato Eng. Viene posto un segnalino Ingaggiato sul battaglione americano.

E. Due reggimenti della **26 VGD** ed una unità di artiglieria attaccano il **28/110/3 Bn** a Hosingen. Notate che il reggimento che attacca dall'esagono di terreno Sconnesso – Bosco è dimezzato. Il rapporto di forze è 8 a 4 + arty = 3-1. Il tiro di dado è 5, un risultato FF(+1). Il giocatore Tedesco decide di renderlo un risultato Ingaggiato, invece che insistere nell'attacco - viene posto un segnalino Ingaggiato sul battaglione americano.

F. Entrambi i reggimenti panzergrenadier della **2 Pz** attaccano il **28/110/1 Bn** a Marnach. Un'unità di artiglieria è in supporto. Il rapporto di forze è 8 a 4 + arty = 3-1. Il tiro di dado è 1, un risultato DR3. Il battaglione americano si ritira di tre esagoni e va In Rotta. I due reggimenti panzergrenadier ottengono l'Avanzata Bonus (due esagoni).

G. Il **116Pz/60**, due reggimenti del **560 VGD**, più un'unità di artiglieria attaccano il **28/112/3 Bn** a Sevenig. Il rapporto di forze è 13 a 4 + arty = 4-1. Il tiro di dado è 2, un risultato DR3. Il battaglione americano si ritira di tre esagoni e va In Rotta. Tutte e tre le unità tedesche ottengono l'Avanzata Bonus, ma le loro opportunità sono limitate ad un esagono.

H. Tre unità della **116Pz** più un'unità di artiglieria attaccano il **28/112/1 Bn** a Lützkampen. Il rapporto di forze è 13 a 4 + spostamento per corazzati + spostamento per artiglieria = 5-1. Il tiro di dado di 5 dà risultato FF. Il giocatore tedesco decide di spingere l'attacco e sceglie il battaglione di Panther (Elite) come sua Unità di Testa, che dà un DRM -2 (Elite e TQ). Il tedesco tira un 2 (modificato ad 1) sulla Tabella dello Scontro a Fuoco con risultato D1. Il battaglione americano viene eliminato e le tre unità tedesche possono avanzare di un esagono viene eliminato e le tre unità tedesche possono avanzare di un esagono. Il battaglione Panther ed il battaglione da ricognizione avanzano a Lützkampen.

I. Due reggimenti della **62 VGD** più artiglieria attaccano il **106/424/1 Bn** davanti a Winterspelt. Il rapporto di forze è 8 a 4 + arty = 3-1. Il tiro di dado è 6, un risultato Eng. Viene posto un segnalino Ingaggiato sul battaglione americano e nessuna avanzata per le unità tedesche.

J. Un reggimento della **62 VGD**, un reggimento della **18 VGD** attaccano il **106/424/P Bn** a Bleialf. Il rapporto di forze è 8 a 4 = 2-1. Il tiro di dado è 3, un risultato EX. Il battaglione viene rimosso ed il tedesco rimuove un livello di forza da uno dei suoi reggimenti di fanteria (a sua scelta non essendo stato usato alcun Spostamento per Corazzati). Dal momento che tutti i difensori sono stati eliminati, il tedesco può occupare l'esagono lasciato vuoto dal difensore (Avanzata Limitata).

K. Un reggimento della **18 VGD**, la 244 Brigata Stg, un'unità di artiglieria e due reggimenti della **3 FJ** attaccano lo squadrone **14Cav/18** a Losheim Gap. Il rapporto di forze è di 16 a 4 + spostamento per corazzati + spostamento per l'artiglieria = 6-1. Un tiro di dado di 1 risulta in un D1*. Dal momento che lo squadrone di cavalleria è in una IP non può usare la sua abilità speciali e viene quindi eliminato. Le quattro unità tedesche possono avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. Notate che le unità tedesche non possono avanzare attraverso la Linea del Confine di Armata sebbene due di esse abbiano attaccato attraverso di esse. Notate inoltre che la Brigata 244 Stg può avanzare di un esagono aggiuntivo se segue il tracciato di una strada per tutta la sua avanzata (Bonus su Strada). La 244 Stg può anche effettuare il Combattimento di Sfondamento contro l'unità di artiglieria (3 fattori a 2 con uno spostamento per i Corazzati) ma il giocatore tedesco rinuncia a farlo.

L. Due reggimenti della **12 VGD** con un'unità di artiglieria attaccano il **99/394/1 Bn** nell'esagono 1430. Il rapporto di forze è 8 a 4 + arty = 3-1. Il tiro di dado è 6, un risultato Eng. Il giocatore americano pone un segnalino Ingaggiato sul battaglione americano.

M. Un reggimento della **12 VGD**, più il battaglione fucilieri, più un'unità di artiglieria attaccano il **99/393/1 Bn** nell'esagono 1432. Il rapporto di forze è di 6 a 4 + 1 spostamento per l'artiglieria = 2-1. Un tiro di dado di 1 risulta in DR2. Il battaglione americano si ritira di due esagoni e diviene disorganizzato. Le due unità tedesche possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.

N. Due reggimenti della **277 VGD** attaccano l'esagono 1433 con un'unità di artiglieria in supporto. 8 a 4 + spostamento per l'artiglieria = 3-1. Un tiro di dado di 3 risulta in FF. Il giocatore Tedesco decide di insistere e sceglie il Rgt inesperto **277/990** e ritira. Il tiro di dado sulla Tabella dello Scontro a Fuoco viene modificato di +1 per l'unità inesperta. Un tiro di dado di 5 viene incrementato a 6 per un risultato A1/Eng. Viene posto un segnalino Ingaggiato sul battaglione americano e viene rimosso un livello di forza dall'Unità di Testa.

Il conteggio finale del turno è di 5 perdite di forza americane contro 4 tedesche. Le unità americane sono però in gran parte ingaggiate o disorganizzate, rendendo difficile il movimento nel loro turno.

Fase dei Segnalini di Traffico

Nessuno – il Tedesco non inizia ad usarli sino al turno 17 AM.

Fase di Rifornimento ed Isolamento

Tutte le unità sono in rifornimento.

Turno Alleato 1 (16 AM)

L'illustrazione del Turno 1 Alleato mostra le posizioni delle unità Alleate dopo la Fase di Movimento e prima della Fase di Recupero. Potete anche vedere le avanzate tedesche del Turno 1 in questa illustrazione.

**Fase di Rifornimento dell'Artiglieria**

Tutte le unità di artiglieria Alleate sono già sul lato Pronto (nessuna tranne le due vicino a Monshau possono sparare durante il Turno 1 tedesco).

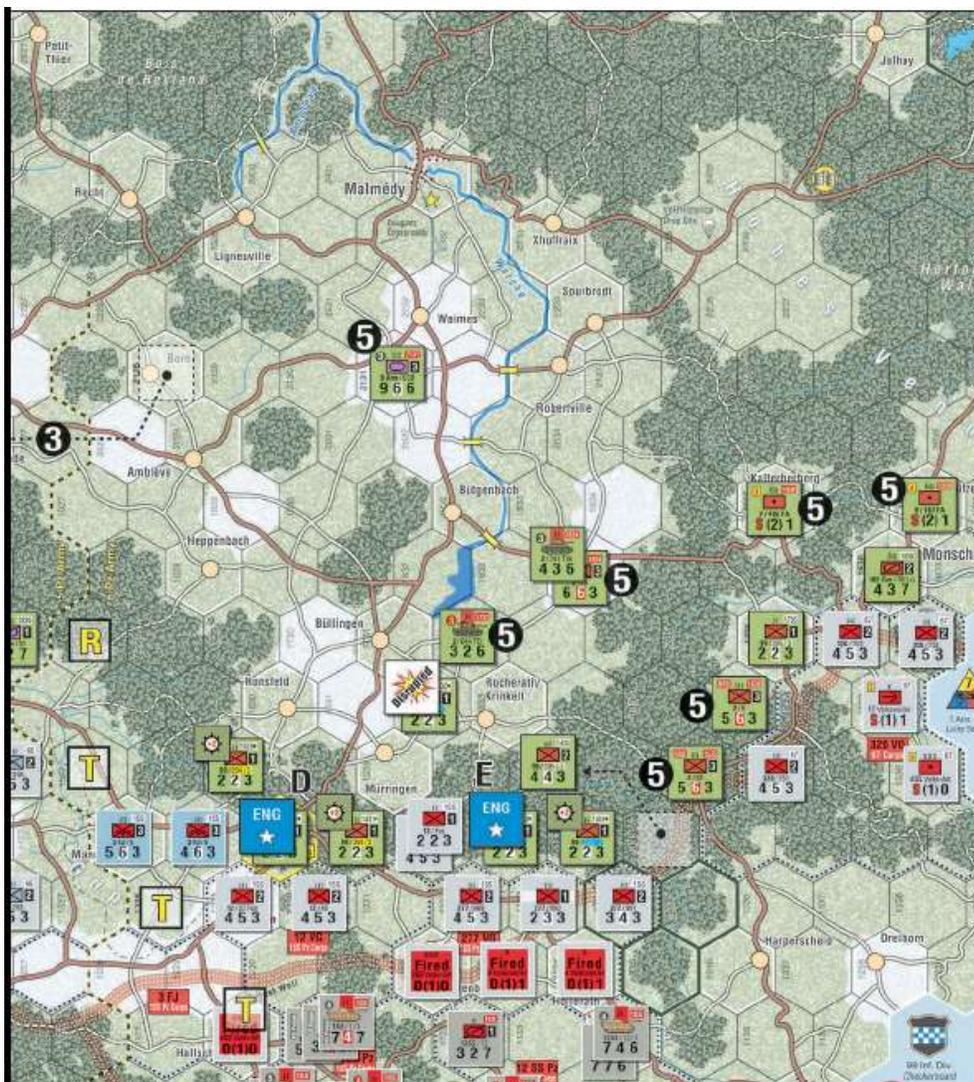
Fase dei Ponti

Non è consentito distruggere i ponti il 16 AM, PM o notte.

Fase di Movimento

Il giocatore Alleato effettua i movimenti come mostrato nell'illustrazione. Alcune cose da notare:

1. Il gruppo di Artiglieria VIII/333 se la dà a gambe a St-Vith. Il suo percorso non viene indicato nell'illustrazione per mantenerla leggibile.
2. Lo squadrone **14Cav/32** ha mosso da Vielsalm a Schönberg. Anche in questo caso il suo percorso non viene indicato nell'illustrazione per mantenerla leggibile.
3. Il **106/423/2 Bn** a Born ha mosso di 5 MP avvantaggiandosi del Movimento Esteso (non è entrato in EZOC).
4. Il **9Arm/CCA** ha creato un'Unità Divisa (una Task Force).
5. Queste unità non possono muovere nel Turno 1.
6. Il battaglione carri della 28° Divisione ha creato un'unità Divisa e l'ha inviata a Weiswampach. Il resto è rimasto a Clervaux.
7. Un reggimento del 106° ha creato un battaglione di fanteria.



Fase di Recupero

Tutti i segnalini di Disorganizzazione vengono tolti dalle unità Alleate (nessuna è adiacente ad un'unità tedesca). Le unità In Rotta divengono Disorganizzate. Le unità Alleate che erano Disorganizzate/In Rotta non hanno potuto rientrare in EZOC e possono usare solo il Movimento Tattico.

Fase di Combattimento

Il giocatore Alleato ha delle difficili scelte da fare con le sue unità Ingaggiate – se non le muove verranno circondate e distrutte, comunque se cerca di sganciarle possono divenire Disorganizzate.

A. Il 4/12/3 ad Echternach non tenta di sganciarsi ed il segnalino viene rimosso.

B. Il 28/110/3 ad Hosingen tenta di sganciarsi. Il tiro di dado è 1, il che consente al battaglione di ritirarsi (uno o due esagoni). Dal momento che l'unità non è disorganizzata nel tentare di sganciarsi, può fermarsi nell'esagono 2313 e 2314 o proseguire in 2414. Questi tre esagoni sono le uniche vie di ritirata possibili. Il giocatore Alleato lo ritira in 2313.

C. Il 106/424/1 fuori da Winterspelt sta per essere circondato, quindi tenta di sganciarsi. Il battaglione è inesperto quindi il tiro di dado viene modificato di +1. Un tiro di dado di 6 risulta in "No + D." Il battaglione viene disorganizzato ed il tentativo non ha successo – non è consentita alcuna ritirata. Il segnalino Ingaggiato viene rimpiazzato da uno Disorganizzato.

D & E. I due battaglioni ingaggiati del 99° stanno bene dove sono e non è necessario alcun disingaggio. I segnalini Ingaggiato sono rimossi.

Fase dei Segnalini di Traffico

Il piazzamento dei segnalini di Traffico Alleati il 16 AM è molto importante. Dovete rallentare la **Pz Lehr**, la **2 Pz** e la **1SS**. I sei segnalini sono posti in 2113, 1913, 2216, 1527, 1328 ed 1129 (questi esagoni sono indicati con una "T"). Il giocatore Alleato poi piazza i suoi due segnalini di Blocco Stradale negli esagoni con indicazione "R". Questi sono esagoni corretti per il piazzamento essendo correntemente non adiacenti ad un'unità tedesca, entro quattro esagoni contigui di strada da un'unità

Alleata in rifornimento. Poi, il giocatore Alleato tira due dadi per determinare quali dei suoi segnalini di Traffico sono rimossi (i blocchi stradali non sono rimossi). Tira un 2 e 5 rimuovendo i segnalini in 1913 e 1328 (vedere l'illustrazione del Turno 2 tedesco per vedere i quattro segnalini rimanenti).

Fase di Rifornimento ed Isolamento

La rapida avanzata della **18 VGD** ha già circondato ed isolato i due reggimenti della **106** sullo Schnee Eifel. Tutte e tre le unità sono indicate Fuori Rifornimenti ed il giocatore Alleato deve tirare un dado per determinare se si accumulano Punti Resa (una accumulazione di tre punti causerebbe la resa dell'intero gruppo di tre unità). Un tiro di dado di 2 non causa l'accumulo di punti.

Fase di Verifica della Vittoria

Il giocatore tedesco è lontano dalla vittoria, quindi si salta questa fase. Il turno termina.

Turno Tedesco 2 (16 PM)

L'illustrazione del Turno 2 tedesco mostra la posizione delle unità tedesche dopo la Fase di Movimento. Le ZOC Collegate Alleate vicino alla prima linea sono state evidenziate in modo da aiutare i giocatori a visualizzare la regola.



Fase di Rifornimento dell'Artiglieria

Nel Turno 2 il Tedesco può girare 6 unità di artiglieria. Ne gira una nella 7° Armata, due nella 5° Armata Panzer, e le ultime tre nella 6° Armata Panzer.

Fase di Scarsità del Carburante

Il giocatore tedesco non inizia a tirare per la Scarsità di Carburante sino al turno 19 AM. Questa fase viene saltata sino ad allora.

Fase dei Ponti

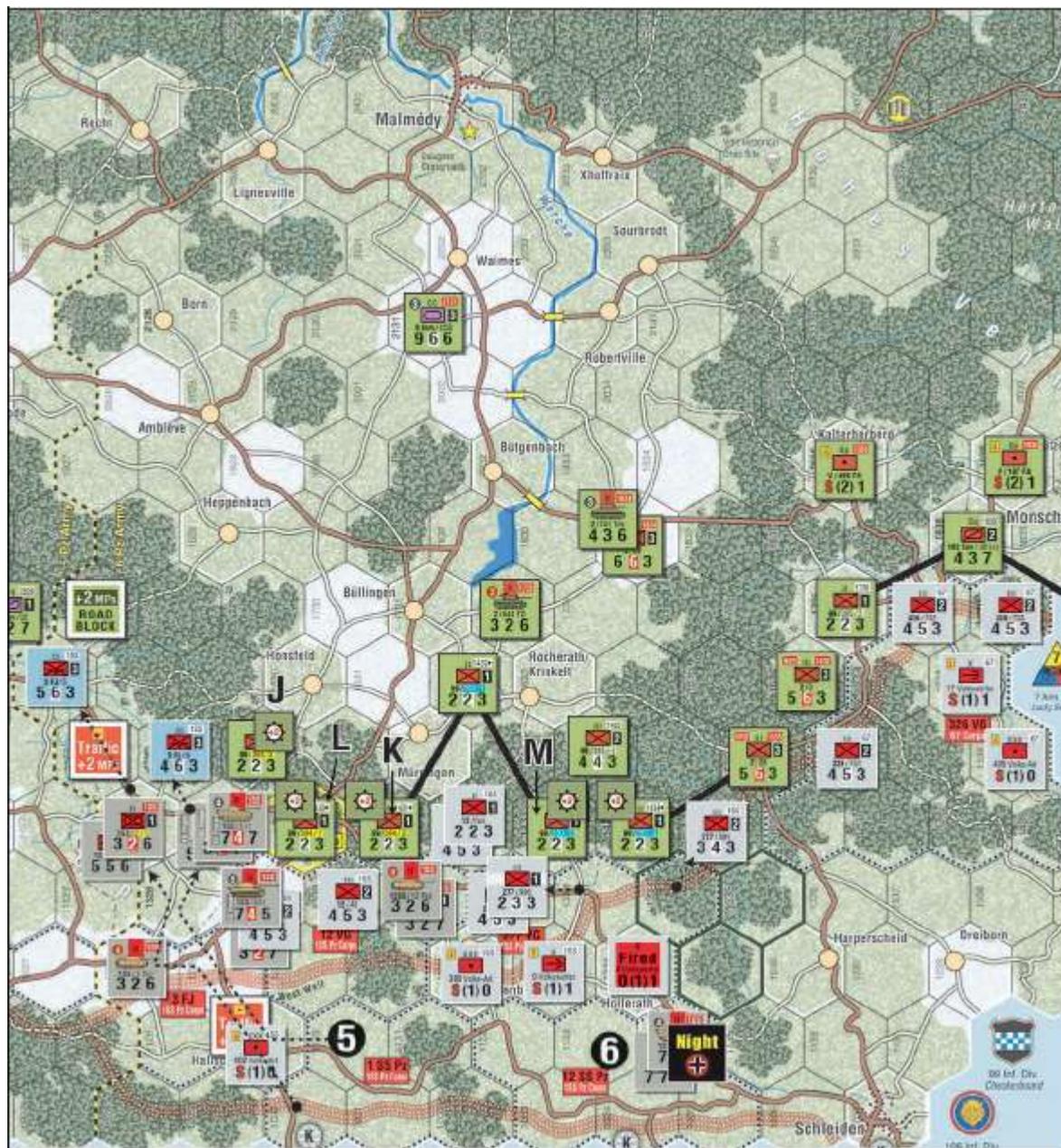
I due ponti a Gemünd e Dasburg sono completati. Il giocatore tedesco inizia anche la costruzione di due ponti nel settore della 7° Armata.



Fase di Movimento

Notate quanto segue riguardo la Fase di Movimento tedesca:

1. Vi sono due Unità Corazzate con Profilo raggruppate nell'esagono 1913 — questo è consentito in quanto entrambe sono Unità Carri con Profilo da 1 livello di forza.
2. Il segnalino di Traffico nell'esagono 2113 (una strada in foresta) rende il costo di quell'esagono 4 MP per la Pz Lehr ed il KG Kunkel.
3. Il piazzamento di un segnalino di Traffico a Marnach (2216) adiacente alla Strettoia di St-Vith ha un grosso ingorgo di traffico. Le unità carri della **2 Pz** possono muovere solamente di due esagoni usando il Movimento Tattico. *Apparentemente il ponte a Dasburg non è stato completato entro i tempi previsti oppure sacche di resistenza continuano a tenere attorno a Marnach.*
4. Le brigate Nebelwerfer possono muovere di un esagono anche se girate. Se sul loro lato pronto questo movimento di 1 esagono non le fa girare.
5. Le tre unità del KG Peiper usano 7 MP per muovere di quattro esagoni.
6. Viene posto un segnalino notte nell'esagono 1134. Questo gruppo più quattro unità del KG Peiper saranno in grado di muovere e combattere nel Turno Notturno.



Fase di Combattimento

Seguite i combattimenti con l'illustrazione del Turno 2 tedesco e le ritirate ed avanzate nell'illustrazione del Turno 2 Alleato.

A. Il **276/988** ridotto ed il **212/423** attaccano la Task Force 2-2-6 (con +1 DCB). Il rapporto di forze è $6 \text{ a } 3 = 2-1$. Non è possibile lo Spostamento per i Corazzati dal momento che il difensore è in un esagono di Foresta. Un tiro di dado di 1 dà un DR2. La task force si ritira di due esagoni, diviene Disorganizzata, e gli attaccanti ricevono l'Avanzata Regolare (un esagono). L'avanzata bloccherà il percorso di ritirata per l'Attacco B.

B. Le altre tre unità della **212 VGD** attaccano il **4/12/2** ad Echternach. Il battaglione Alleato ha +3 DCB (Cittadina) che viene ridotto a +2 in quanto i DCB non possono eccedere la forza di difesa combinata. Il rapporto di forze è $8 \text{ a } 4 = 2-1$. Il segnalino di Vantaggio dell'Attaccante lo porta a 3-1. Il tiro di dado sulla CRT è 3 ossia un risultato FF. Il giocatore Tedesco sceglie il **212/320** Rgt come sua unità di testa e tira ancora. Il risultato è un 4 = A1/DR2. Il giocatore Tedesco rimuove un livello di forza dall'Unità di Testa ed il **4/12/2** si deve ritirare. Il battaglione americano è circondato e verrà eliminato se si ritira, quindi il giocatore Alleato dichiara una Difesa Determinata sperando di ottenere un risultato EX o almeno di rallentare l'avanzata tedesca. La Cittadina dà un DRM -3 sulla Tabella della Difesa Determinata. Un tiro di dado di 4 scende ad 1, un risultato "Sì - 1 Livello di Forza". Il battaglione americano viene eliminato ma rallenta l'avanzata ad una Avanzata Limitata.

C. E' un pò rischioso, ma il **352/914** attacca il **28/109/3** Bn nell'esagono 1807. Il rapporto di forze è 4 a 4 (1-1). Un tiro di dado di 3 risulta in FF(+1) che il tedesco accetta quale risultato Eng. L'unità Alleata è Ingaggiata.

D. Le quattro unità tedesche che hanno circondato il **28/109/2** a Fohren attaccano con supporto di artiglieria. Il rapporto di forze è 15 a 4 + spostamento dell'artiglieria = 4-1. Un tiro di dado di 3 risulta in DR2. Il giocatore Alleato non ha una via di ritirata quindi dichiara una Difesa Determinata. Il Paese dà un DRM -2. Tira un 3 che è un risultato "Sì -1 Livello di Forza". Il battaglione americano viene eliminato ma rallenta l'avanzata ad una Avanzata Limitata (solo nell'esagono vuoto del difensore). Notate che la 11 Stg Bde non può avanzare attraverso il lato di esagono di fiume senza ponte.

E. Tre unità tedesche della **26 VGD** attaccano il **28/110/3** Bn. Il rapporto di forze è 15 a 3 = 5-1. Il tiro di dado è un 5 il che risulta in FF. il giocatore tedesco sceglie il **26/77** Gren come sua Unità di Testa e tira sulla Tabella dello Scontro a Fuoco. Un tiro di dado di 4 risulta in A1/DR2. L'Unità di Testa tedesca viene ridotta di un livello di forza ed il battaglione americano viene ritirato di due esagoni divenendo Disorganizzato. Notate che è consentito ritirarsi attraverso una EZOC nel primo esagono di ritirata. Tutte e tre le unità tedesche possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.

F. Due reggimenti panzergrenadier della **2 Pz** più un'unità di artiglieria attaccano Clervaux. I difensori ottengono uno Spostamento per Corazzati dal momento che l'attaccante non ha Unità Corazzate coinvolte. La Cittadina à un DCB +3. Il rapporto di forze è 10 a 6 = 1-1 (i due spostamenti si annullano reciprocamente). Un tiro di dado di 4 risulta in FF(+1). Il tedesco sceglie invece un risultato Ingaggiato. Nessuna avanzata o ritirata, viene posto un segnalino Ingaggiato a Clervaux.

G. Le cinque unità tedesche attaccano il **28/112/2** Bn americano vicino a Weiswampach. Dal momento che l'attacco proviene dal lato di esagono di ponte, il tedesco tira per determinare le condizioni del ponte (7.8), un risultato di 3 dà la distruzione del ponte. Ora per il combattimento, il rapporto è 14 a 3 = 4-1. L'Alleato richiede il supporto di artiglieria e tira sulla Tabella del Supporto di Artiglieria. Un tiro di dado di 2 dà due spostamenti a sinistra. Il rapporto di forze finale è 2-1. Il tedesco tira un 5 ottenendo un risultato Eng. Il battaglione americano tiene.

H. Tre unità tedesche attaccano il battaglione americano disorganizzato vicino a Winterspelt. L'unità americana ha DCB +2 per la Posizione Fortificata. Il rapporto di forze è 15 a 4 con due spostamenti a destra per Corazzati e Disorganizzazione = 5-1. Un tiro di dado di 4 dà DR2. L'unità si ritira di due esagoni ed essendo già Disorganizzata va ora In Rotta. Le unità tedesche possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione. L'unità carri Pzkw IV us ail Bonus su Strada per avanzare di due esagoni.

I. Tre unità della **18 VGD** ed una della **3 FJ** attaccano l'unità di cavalleria corazzata vicino a Schönberg. L'unità Americana ha DCB +1 per la Foresta. Notate che l'unità della **3 FJ** può attaccare attraverso il confine di armata. Il rapporto di forze è 11 a 3 (3-1), senza spostamento per i corazzati essendo il difensore in Foresta. Un tiro di dado di 2 = DR2. Il difensore si ritira di due esagoni e va disorganizzato. Tutte le unità tedesche possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione facendo attenzione di non avanzare attraverso il confine di armata. La brigata 244 Stg può usare il Bonus su Strada per avanzare di due esagoni.

J. L'attacco successivo è contro il battaglione di fianco della **99°**. Una unità della **3 FJ** e tre unità della **SS** attaccano il **99/394/3**. I 19 fattori tedeschi sono ridotti al massimo di 18, quindi il rapporto di forze è 18 a 4 (4-1). Un tiro di dado di 2 risulta in DR3. Il battaglione americano deve ritirarsi di tre esagoni e va In Rotta. Tutte le unità tedesche possono avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. Per le scadenti strade secondarie nessuna unità può usare il Bonus su Strada.

K. Due unità della **12 VGD**, due unità della **12SS**, più un'unità di artiglieria attaccano il **99/394/2** Bn nell'esagono 1431 (+2 DCB per la IP). Il rapporto di forze è 12 a 4 + spostamento per l'artiglieria = 4-1. Un tiro di dado di 5 dà risultato EX. Il tedesco può subire la perdita da qualsiasi delle unità coinvolte poiché non è stato usato lo Spostamento per Corazzati in battaglia. Il tedesco rimuove il **12/Fus** Bn e l'Alleato rimuove le sue unità. Il giocatore tedesco può occupare l'esagono ora vuoto il che taglia la via di ritirata del successivo battaglione americano da attaccare.

L. Due reggimenti della **12 VGD** più due unità della **1SS**, più un'unità di artiglieria, attaccano il **99/394/1** a 18 a 4 + spostamento di artiglieria = 5-1. Un tiro di dado di 4 = DR2. Il battaglione americano tenta la Difesa Determinata (DRM -2) ma fallisce, viene eliminato e le unità tedesche possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.

M. Due unità del **277** più un'unità di artiglieria attaccano il **99/393/3** (+2 DCB). Il rapporto di forze è 6 a 4 + spostamento per l'artiglieria = 2-1. Un tiro di dado di 5 = Eng. Viene posto un segnalino Ingaggiato sul battaglione americano.

Turno Alleato 2 (16 PM)

Fase di Rifornimento dell'Artiglieria

Tutte le unità di artiglieria Alleate sono girate a faccia in su sul lato pronto.

Fase dei Ponti

Non è ancora consentita alcuna distruzione.

Fase di Movimento

L'illustrazione del Turno 2 Alleato mostra le posizioni delle unità Alleate al termine della Fase di Movimento (ho anche indicato la posizione dei segnalini di ritardo che verranno posti in seguito). Sono indicate anche le ZOC Collegate vicine alla prima linea. Notate che le unità di artiglieria che hanno mosso di un solo esagono non sono girate sul lato Sparato.

Alcune note sui movimenti americani:

- 1: Questo è un rinforzo che entra dal bordo mappa.
- 2: Questa unità Disorganizzata può usare solo il Movimento Tattico e deve uscire dalla EZOC dove si trova.
- 3: Il **9Arm/CCR** muove a Weiswampach. Dovrebbe rimanere vicino alla strada Clearvaux-Bastogne per rallentare l'avanzata tedesca.
- 4: Il **9Arm/CBB** è la grande unità di riserva Alleata. Storicamente mosse nell'area di St-Vith ed aiutò lì a bloccare il nemico. In questo gioco fa lo stesso per formare un forte gruppo a St-Vith.
- 5: Il giocatore Alleato inizia a costruire una forte posizione attorno a Büllingen e Rocherath-Krinkelt.
6. E' importante che l'Alleato porti queste due unità di artiglieria in posizione per aiutare la difesa dell'area di Elsenborn.



Fase di Recupero

Tutti i segnalini di Disorganizzazione sono rimossi dalle unità americane che non sono adiacenti ad un'unità tedesca.

Fase di Combattimento

Il giocatore Alleato ha tre unità che sono ingaggiate, ma stanno tutte bene dove si trovano (i tre segnalini Ingaggiato sono rimossi). Non vi sono combattimenti.

Fase dei Segnalini di Traffico

Il giocatore Alleato può porre i segnalini di Traffico #2 e #5 (i due rimossi nel turno precedente). Ne pone uno ad Hosingen e l'altro davanti al KG Peiper. Pone poi due blocchi stradali – uno sulla strada per Wiltz e l'altro sul percorso di Peiper. Tira poi un dado due volte per determinare quali segnalini di Traffico sono rimossi. Tira un 4 e 6 e rimuove quei due segnalini.

Fase di Rifornimento ed Isolamento

Tutte le unità sono in rifornimento eccetto i due reggimenti del **106°** nello Schnee Eifel. Queste tre unità sono anche isolate, quindi devono verificare i Punti Resa. Un tiro di dado di 3 risulta in un Punto Resa (altri due e queste unità si arrenderanno). Notate che è sufficiente un segnalino per tutte le unità in quel Gruppo Isolato.

Turno Notturno 16 Dicembre

Fase dei Rimpiazzi

Nessun giocatore ha rimpiazzi nel primo turno notturno.

Fase di Movimento Notturno Alleata

Il giocatore Alleato non ha Movimento Notturno.

Fase di Movimento Notturno Tedesca

Il giocatore Tedesco può muovere tutte e quattro le unità del KG Peiper più le due unità della **12SS** che erano sotto il segnalino Notte.

1. Le tre unità KG Peiper che iniziano in questo esagono muovono adiacenti all'unità Alleata in A. Le due unità Panzergrenadier usano il Movimento Tattico per muovere di due esagoni. Il battaglione Panther non in grado di muovere attraverso esagoni di Foresta muove in avanti di un esagono.
2. Il battaglione Tigre prende un percorso diverso ma deve passare attraverso un segnalino di Traffico. Spende 3 MP e ½ per muovere di tre esagoni.
3. Le due unità della **12SS** muovono per ingaggiare nell'esagono B.

Fase di Combattimento Tedesca Notturna

A. Le tre unità del KG Peiper attaccano il **99/394/3 Bn.** Il rapporto di forze è 15 a 3 con 1 spostamento a destra per la Disorganizzazione = 6-1. Un tiro di dado di 4 risulta in DR3 che elimina il battaglione (le unità Disorganizzate che subiscono un risultato di Rotta sono eliminate). Le tre unità tedesche possono avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. Tutte e tre possono avvantaggiarsi del Bonus su Strada per muovere di tre esagoni – avanzando sino all'esagono "Y".

B. Le due unità della **12SS** effettuano un Attacco Notturno. Notate che la strada nell'esagono di foresta consente al battaglione Panther di attaccare a piena forza. Il terreno foresta impedisce qualsiasi spostamento per corazzati. Il rapporto di forze è 14 a 4 = 3-1. Un tiro di dado di 3 risulta in DR2. Il battaglione americano si ritira di due esagoni e diviene disorganizzato. Le due unità attaccanti possono avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.

Conclusione

Il Tedesco è messo bene – la strada è aperta davanti al KG Peiper nel turno del 17 AM. Il giocatore Alleato è soddisfatto della situazione – il fronte meridionale è scosso ma non sfondato, controlla ancora Clervaux, ed ha un forte gruppo che si sta formando attorno a St-Vith. Quindi che potrà accadere se alcune unità del KG Peiper riuscissero a sfondare...



TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO (CRT)										
Tiro di dado	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	FF (+1) o Eng	EX + Eng	FF o Eng	DR2 Av. Reg.	DR3 Av. Bonus	DR4 Av. Bonus	DS Av. Bonus	DS Av. Bonus	DS Av. Bonus	1
2	Eng -	FF (+1) o Eng	EX + Eng	FF o Eng	DR2 Av. Reg.	DR3 Av. Bonus	DR4 Av. Bonus	DS Av. Bonus	DS Av. Bonus	2
3	A1 / Eng -	Eng -	FF (+1) o Eng	EX + Eng	FF o Eng	DR2 Av. Reg.	DR3 Av. Bonus	DR4 Av. Bonus	DS Av. Bonus	3
4	A1 -	A1 / Eng -	Eng -	FF (+1) o Eng	EX + Eng	FF o Eng	DR2 Av. Reg.	DR3 Av. Bonus	DR4 Av. Bonus	4
5	A1 -	A1 -	A1 / Eng -	Eng -	FF (+1) o Eng	EX + Eng	FF o Eng	DR2 Av. Reg.	DR3 Av. Bonus	5
6	A1 -	A1 -	A1 -	A1 / Eng -	Eng -	FF (+1) o Eng	EX + Eng	FF o Eng	DR2 Av. Reg.	6
= Non è possibile alcuna Avanzata				= Consentito il Combattimento di Sfondamento						

DS = Difensore Sbaragliato. Il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di **4 esagoni** e vanno in Rotta. Non è possibile la Difesa Determinata (16.7). L'attaccante riceve l'Avanzata Bonus (19.1) e il Combattimento di Sfondamento (19.4).

DR4 = il difensore si deve Ritirare di **4 esagoni** e va in Rotta. Non è possibile la Difesa Determinata (16.7). L'attaccante riceve l'Avanzata Bonus (19.1).

DR3 = il difensore si deve Ritirare di **3 esagoni** e va in Rotta. Non è possibile la Difesa Determinata (16.7). L'attaccante riceve l'Avanzata Bonus (19.1).

DR2 = il difensore si deve Ritirare di **2 esagoni** e va in Rotta. L'attaccante riceve una Avanzata Regolare.

ENG = Nessuna Ritirata o Avanzata. Ponete un segnalino di Ingaggiato nell'esagono del difensore (16.5).

A1/ENG = come ENG eccetto che l'attaccante perde un livello di forza.

FF = Scontro o Fuoco. L'attaccante può accettare un risultato ENG, o immediatamente tirare sulla Tabella dello Scontro a Fuoco (16.2).

FF (+1) = come sopra, eccetto che l'attaccante modifica il suo tiro di dado sulla tabella dello Scontro a Fuoco di +1.

EX = ciascuna parte perde un livello di forza (16.3). I difensori sopravvissuti sono Ingaggiati. Nessuna Ritirata né Disorganizzazione. Se il difensore aveva 1 solo livello di forza, allora l'attaccante riceve una Avanzata Limitata (19.1).

A1 = un'unità attaccante perde un livello di forza.

RISULTATI CHE SONO SOLO SULLA TABELLA DELLO SCANTRO A FUOCO

D1 = il difensore perde un livello. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di *due* esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

A1 / D1 = entrambe le parti perdono un livello (il difensore può scegliere quale unità). I difensori sopravvissuti si Ritirano di due esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

A1 / DR2 = l'attaccante perde un livello. Il difensore si Ritira di due esagoni e diviene Disorganizzato. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

Eng+ = come Eng eccetto che l'attaccante può porre un segnalino di Vantaggio dell'Attaccante su una qualsiasi sua unità partecipante (16.6).

Tabella dello Scontro a Fuoco (16.2)	
Tiro di Dado	Risultato
1	D1
2	DR2
3	A1/D1
4	A1/DR2
5	ENG+
6	A1/ENG
DRM (cumulativi):	
+1	L'Unità di Testa è Inesperta
-1	L'Unità di Testa è Elite
-1	L'Unità di Testa è Carri con una TQ grigia che è ≥ al valore TQ maggiore nell'esagono difendente. Applicabile solo in Terreno dove è consentito lo Spostamento per i Corazzati (21.3).
* Il "≥" è volutamente diverso dalle regole sullo Spostamento per i Corazzati (21.1).	
Trattate i risultati inferiori a 1 come 1, quelli superiori a 6 come 6.	

Riassunto degli Spostamenti di Colonna sulla CRT	
Attaccante	<i>Numero di Spostamenti</i>
Spostamento per Corazzati (21.1)	1
L'Attaccante ha Supporto di Artiglieria (22.7)	1 o 2
Almeno un'unità difendente è Disorganizzata/IN Rotta (18.2)	1
L'Attaccante ha un segnalino di Vantaggio dell'Attaccante (16.6)	1
L'Attaccante ha Supporto Aereo [solo giocatore Alleato (15.6)]	1
Difensore	
Il Difensore ha Fanteria + Carri e l'attaccante non ha Unità Carri (21.1)	1
Il Difensore ha Supporto di Artiglieria (22.8)	*
Il Difensore ha Supporto Aereo [solo giocatore Alleato (15.6)]	**
* Usate la Tabella dell'Artiglieria Difensiva	
** Usate la Tabella Jabos	

<i>Iniziate ad usarle dal Turno 7 (19 AM)</i>			
TABELLA DELLA SCARSITA' DI CARBURANTE 1		TABELLA DELLA SCARSITA' DI CARBURANTE 2	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>	<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1	No Scarsità	1	No Scarsità
2	Ovest del fiume Ourthe: 5° PzA*	2	Ovest del fiume Ourthe: 6° PzA*
3	15° PzG o 9 Pz	3	3° PG
4	Fuh Bglt e Fuh Gr	4	2° SS o 9° SS Pz
5	2° Pz o Pz Lehr	5	1° SS o 12° SS Pz
6	116° Pz	6	2° SS e 9° SS Pz
7	Una qualsiasi Div Pz nella 5° PzA*	7	1° SS e 12° SS Pz
* E' l'Alleato a scegliere la divisione (6.4)		DRM: +1 a partire dal Turno 15 (23 AM)	

Tabella di Demolizione dei Ponti	
Tiro di Dado	Risultato
1-4	Distrutto
5-6	Nessun Effetto
DRM:	
+1 durante il turno avversario	
+2 se Disorganizzato o Ingaggiato	
Tutti i modificatori sono cumulativi. Trattate i risultati superiori a 6 come 6.	

TABELLA DI VAN DER HEYDTE (27.2)	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1	Successo
2-3	Girarla
4-6	Eliminata

150° Brigata Pz di Skorzeny (27.8)	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1-3	Successo
4-6	Scoperta

SOGLIA DI RESA (23.6)	
Recluta	3
Veterana	4
Elite	5

Tabella dell'Artiglieria in Difesa (22.8)		
Tiro di Dado	Artiglieria Alleata	Artiglieria Tedesca
1	ToT	2
2	2	2
3	1	1
4	1	1
5	1	0
6	0	0

= Spostamenti di Colonna a Sinistra sulla CRT
ToT = A1 ed attacco annullati

Tabella del Disingaggio	
Tiro di dado	Risultato
1 – 3	Si
4	Si + D
5	No
6	No + D

DRM:
+1 Unità Inesperta
-1 Unità Elite
-1 Unità Carri o Ricognizione
Tutti i modificatori sono cumulativi. Trattate i risultati inferiori di 1 come 1; e quelli superiori a 6 come 6

Tabella della Difesa Determinata	
Tiro di Dado	Risultato
≤ 0	Si (EX)
1	SI (-1 livello)
2	Ritardo (-1 livello)
3-5	No
≥6	No (-1 livello)

DRM (cumulativi):
+1 L'Unità di Testa è Inesperta
-1 L'Unità di Testa è Elite
-? DCB dell'esagono difendente

NOTA: il DCB viene sottratto, non viene sottratto e non aggiunto. Si applicano anche tutte le restrizioni in 15.1 per il DCB totale nell'esagono.
Trattate i risultati inferiori a zero come zero, quelli superiori a 6 come 6.

Tabella della Resa (23.7)	
Tiro di Dado	Risultato
0	-1 (Lancio di Rifornimenti)
1 – 2	0
3 – 6	1

DRM: -2 per il giocatore Alleato durante i turni di Bel Tempo (28.2).
Trattate I risultati inferiori a zero come zero.

Tabella del Recupero	
Tiro di dado	Risultato
1 – 2	Si
3 – 6	No

DRM:
+1 Unità Inesperta
-1 Unità Elite
Trattate i risultati inferiori di 1 come 1;
e quelli superiori a 6 come 6

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO (TEC)								
Tipo di Terreno		Costi di Movimento			DCB	Spost. per Corazzati?	Note	Influenza l'Avanzata? (19.2)
		Non mecc	Fant mecc	Veicoli				
	Aperto	1	1	1	+0	Si	-	-
	Bosco Rado	1	3 (2)	3 (2)	+1	Si	-	-
	Foresta	2	4 (3)	P	+1	No	Fattore di attacco dei veicoli dimezzato se non possono entrare nell'esagono difendente (15.4)	Si
	Sconnesso - Bosco	TM ¹	TM ¹	P	+1	No	Tutte le unità dimezzate se attaccano <i>fuori da</i> questo esagono (15.5). ²	Si
	Paese	OT	OT	OT	+2	OT	-	-
	Cittadina	OT	OT	OT	+3	OT	-	-
	Città	1	1 ⁵	1 ⁵	+4	No	-	-
	Lato d'esagono di Fiume Minore	TM ¹	TM ¹	P	-	Si/No ²	Attaccante dimezzato se attacca attraverso	Si
	Lato d'esagono di fiume Mosa	TM ¹	TM ¹	P	-	Si/No ³	Attaccante dimezzato se attacca attraverso. Ritirata attraverso lati di esagono senza ponte proibita.	Si
	Lato d'esagono di Lago	P	P	P	-	NA	Proibito attaccare o ritirarsi attraverso	Si
	Strada Primaria	1	½	½	OT	OT	-	-
	Strada Secondaria	1	1	1	OT	OT	-	-
	Strada in Foresta	1	2 (1)	2 (1)	OT	OT	Nessun effetto	Non può essere usata per il bonus su Strada sino al T-11
	Uscire da EZOC	+1	+1	+1	-	OT	Le unità che iniziano in EZOC possono usare il Movimento Esteso (11.2)	-
	Posizione Fortificata	OT	OT	OT	+2	OT	-	-
	Vallo Occidentale	OT	OT	P	+3 ⁴	No	Fattore di Attacco delle Unità Veicolari dimezzato se non possono entrare nell'esagono del difensore (15.4)	-

(#) il costo di movimento fra parentesi è per le condizioni di Terreno Gelato, a partire dal Turno 11 (21 AM)
DCB = Bonus Difensivo al Combattimento
TM = vi si può entrare o lo si può attraversare solo usando il Movimento Tattico
OT = vedere l'altro terreno nell'esagono
P = Proibito (a meno che non si usi strada o ponte)
Si / No = Si o No a seconda della situazione

NOTE ALLA TEC
1 = le unità devono iniziare il movimento adiacenti ad un lato d'esagono di fiume senza ponte o Sconnesso-Bosco senza strada per attraversarlo.
2 = è possibile lo Spostamento per Corazzati attraverso un lato d'esagono di Sconnesso-Bosco se il difensore non è in un esagono di Foresta, Città o Sconnesso-Bosco ed una strada attraversa il lato d'esagono.
3 = è possibile lo Spostamento per Corazzati attraverso un ponte intatto se il difensore non è in un esagono di Foresta, Città o Sconnesso-Bosco
4 = solo le unità tedesche possono beneficiare della DCB del Vallo Occidentale
5 = le unità Meccanizzate spendono ½ MP se muovono attraverso Città su Strada Primaria

Riassunto dei Segnalini di Gioco				
Segnalino		Effetti sul Movimento	Effetti sulla Difesa	Effetti sull'Attacco
	Disorganizzato (18.3)	TM	1 Spostamento ►	Proibito
	In Rotta (18.5)	TM	1 Spostamento ►	Proibito
	Movimento Strategico / Autocarro (12.4)	22 MA (12 MP per la Fanteria)	-	-
	Trattore di Artiglieria (22.3)	5 MP per l'Artiglieria tedesca	-	-
	Fuori Rifornamento (23.4)	TM	-	Forza di Attacco dimezzata
	Ingaggiato (20.1)	Proibito	-	-
	Vantaggio dell'Attaccante (16.6)	-	-	1 Spostamento ►
	Rimpiazzo (25.2.4)	Massimo 1 esagono	-	Proibito
	Notte (25.3)	Massimo 1 esagono	-	Proibito
	Blocco Stradale o Traffico (24.1)	+2 MP	-	-
- = Nessun Effetto				

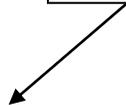
TABELLA DEI TURNI

-  Coperto, Turni 1-14 (28.2)
-  Condizioni Fango, Turni 1-18 (28.1)
-  Terreno Gelato, Turni 11-22 (28.1)
-  Rimuovere il segnalino di Traffico tedesco con quella ID (24.6)

16 Dicembre			17 Dicembre			18 Dicembre		
AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM	Notte
1	2	KG Peiper (27.5)	3	4	2/1	5	6	2/1
No Distruzione dei Ponti (7.6). Inizio piazzamento dei segnalini Alleati di Traffico e Blocco Stradale (24.5, 33.4)	No Distruzione dei Ponti (7.6). Ponti di Gemund e Dasburg Riparati (7.9). Unità RRD 2 esagoni (27.6)	0/0	Inizio piazzamento segnalini tedeschi Greif e Blocchi Stradali (24.5, 33.4)			Rimozione delle Restrizioni delle Linee di Confine di Armata tedesche (11.10)	<i>Fine Scenario da 6 Turni</i> Rimuovere il Deposito Carburante Alleato alla fine del turno (32.3)	

19 Dicembre			20 Dicembre			21 Dicembre			22 Dicembre		
AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM	Notte
7	8	2/1	9	10	1/1	11	12	2/2	13	14	1/2
Iniziate a tirare per la Scarsità di Carburante tedesca (6.1)	<i>Fine Scenario da 8 Turni</i> 					Inizio Terreno Gelato (28.1). Usate i relativi costi in MP sulla TEC.			<i>Inizio Scenario Contrattacco di Patton</i>		

Punti Rimpiazzo Tedeschi/Alleati (25.2)



23 Dicembre			24 Dicembre			25 Dicembre			26 Dicembre	
AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM
15	16		17	18		19	20		21	22
Inizio Bel Tempo (28.2). Inizia il Supporto Aereo Alleato – Segnalini e Jabo (15.8) -2 Tb della Resa +1 Tb Scarsità Carb		2/2			1/2			1/2		<i>Fine Scenario Contrattacco di Patton e Campagna</i>

Tabella dei Turni per:
SCENARIO IL CONTRATTACCO DI PATTON
e
GIOCO CAMPAGNA ESTESO

-  Coperto
-  Terreno Gelato, Turni 11-22 (28.1)
-  Rimuovere il segnalino di Traffico tedesco con quella ID (24.6)

22 Dicembre		
AM	PM	Notte
13 <i>Inizio Scenario Contrattacco di Patton</i>	14 	1/2

23 Dicembre			24 Dicembre			25 Dicembre			26 Dicembre	
AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM
15	16		17	18		19	20		21	22
Inizio Bel Tempo (28.2). Inizia il Supporto Aereo Alleato – Segnalini e Jabo (15.8) -2 Tb della Resa +1 Tb Scarsità Carb		2/2			1/2			1/2	<i>Fine Scenario Contrattacco di Patton e Campagna</i>	

December 27			28 Dicembre			29 Dicembre			30 Dicembre	
AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM	Notte	AM	PM
23	24		25	26		27	28		29	30
<i>I Turni 23-30 sono solo per il Gioco Campagna Estesa</i>		2/1			2/2			1/1	Rilascio 29° Bde Inglese	<i>Fine Gioco Campagna Estesa</i>


<p>Riassunto del segnalino di Trattore di Artiglieria</p> <ul style="list-style-type: none"> • Può muovere un'Unità di Artiglieria sino a 5 MP o usare il Movimento Tattico (22.3). • I segnalini di Trattore di Artiglieria sono <i>Unità Veicolari</i> e usano la <i>Velocità di Movimento Meccanizzato</i>. • Riponete tutti e 5 i segnalini alla Tabella dei Trattori di Artiglieria Tedeschi all'inizio di ogni Fase di Rifornimento dell'Artiglieria tedesca. • Muovere un'unità di artiglieria tedesca non la gira – le unità di artiglieria tedesche si girano solo se sparano o si ritirano (17.7). • Le Unità di Artiglieria tedesche non possono sparare quando sono sotto un segnalino di Trattore di Artiglieria (22.3). • Le Unità di Artiglieria tedesche sono eliminate se si ritirano a meno che siano correntemente raggruppate con un segnalino di Trattore di Artiglieria (17.7). • I segnalini di Trattore di Artiglieria possono muovere unità di artiglieria appartenenti solo alla stessa armata del segnalino (22.3).

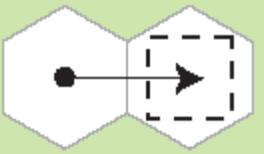
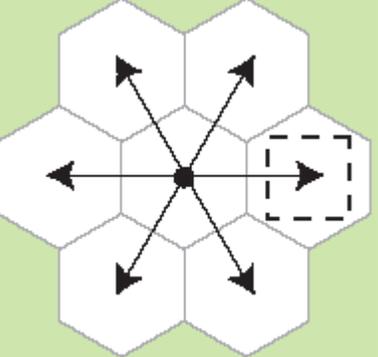
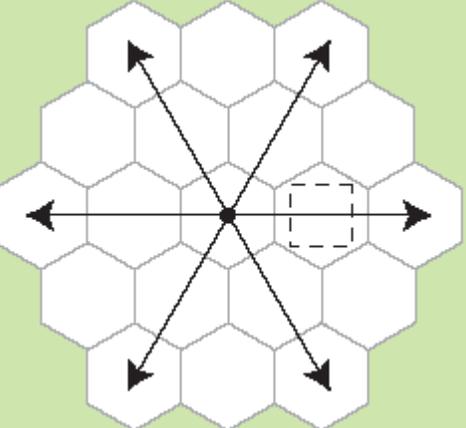
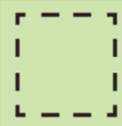
<p>Riassunto dei Risultati di Avanzata (19.1)</p>	
	<p>Avanzata Limitata</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solo nell'esagono lasciato libero dal Difensore
	<p>Avanzata Regolare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un esagono in qualsiasi direzione • Le unità meccanizzate possono avanzare di due esagoni se usano il Bonus su Strada
	<p>Avanzata Bonus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Due esagoni in qualsiasi direzione • Le unità meccanizzate possono avanzare di tre esagoni se usano il Bonus su Strada
	 = Esagono lasciato libero dal difensore

TABELLA DEI RINFORZI ALLEATI

ID	Unità	Fattori	Entrata	TQ
Turno 2, 16PM				
VIII	4/70 Carri (-)	3-2-6	AB	3
VIII	VIII/174 FA	S-(2)-1	AB	
Turno 3, 17AM				
V	1/26	6-7-3	H	
V	7 Arm/CCA	9-6-6	H	3
V	7 Arm/CCB	9-6-6	H	3
V	7 Arm/CCR	7-6-6	H	3
V	7 Arm/814 TD	3-2-6	H	[4]
V	146 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
VIII	4/8/2	2-2-3	AB	
VIII	4/803 TD (-)	2-2-6	AB	[3]
VIII	35 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
VIII	44 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
VIII	159 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
VIII	168 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
Turno 4, 17PM				
3A	10 Arm/CCA	9-6-6	BC	3
3A	10 Arm/609TD	3-2-7	BC	[3]
V	9/47	6-6-3	J	
V	30/117	6-6-3	H	
VIII	4/22/2	2-2-3	AB	
Turno 5, 18AM				
3A	10 Arm/CCB	9-6-6	BC	3
3A	10 Arm/CCR	7-6-6	BC	3
V	1/634 TD	3-2-6	H	[3]
V	1/703 TD	3-2-6	H	[4]
V	30/119	6-6-3	H	
V	30/120	6-6-3	H	
XVIII	82/504	4-6-3	E	
XVIII	82/505	4-6-3	E	
XVIII	82/508	4-6-3	E	
XVIII	82/325G	4-6-3	E	
XVIII	101/501	4-6-3	E	
XVIII	101/502	4-6-3	E	
XVIII	101/506	4-6-3	E	
XVIII	101/327G	4-6-3	E	
Ind	158 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
Ind	299 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
Ind	705 TD	3-2-7	H	[3]
Turno 6, 18PM				
V	30/99 Norvegesi	2-2-3	H	
V	30/526	3-2-6	H	
V	30/743 Carri	4-3-6	H	3
V	V/190 FA	S-(2)-1	H	
Turno 7, 19AM				
V	1/16	6-7-3	H	
V	9/39	6-6-3	J	
Ind	51 Eng	1-2-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
Turno 8, 19PM				
XVIII	3 Arm/CCR	9-6-6	H	3

XVIII	3 Arm TF	4-3-6	H	2
XVIII	509 Para	2-2-3	E	
XVIII	551 Para	2-2-3	E	
Ind	740 Carri	3-2-6	H	3
Turno 9, 20AM				
XVIII	3 Arm/CCB	9-6-6	H	3
XVIII	3 Arm/643 TD	3-2-7	H	[3]
Turno 10, 20PM				
V	1/18	6-7-3	H	
VII	84/334	5-6-3	G	
XXX	SAS (-)	1-1-7	FG	
Turno 11, 21AM				
V	1/745 Carri	4-3-6	H	3
VII	84/335	5-6-3	G	
VII	84/771 Carri	4-3-6	G	3
Ind	29	2-4-3	FG	
Turno 12, 21PM				
3A	4 Arm/CCA	7-4-6	BC	3
3A	4 Arm/CCB	6-4-6	BC	3
3A	4 Arm/CCR	7-6-6	BC	3
3A	4 Arm/704 TD	3-2-7	BC	[3]
VII	84/333	5-6-3	G	
VII	84/638 TD	3-2-7	G	[3]
XVIII	517 Ind	4-6-3	E	
XXX	29 Arm/8 RB	2-2-6	FG	
XXX	29 Arm/2 F&FY	3-2-6	FG	3
XXX	29 Arm/3 RTR	3-2-6	FG	3
XXX	29 Arm/23 Hus	3-2-6	FG	3
Turno 13, 22AM				
3A	5/10	6-6-3	BC	
3A	26/101	5-6-3	BC	
3A	26/104	5-6-3	BC	
3A	26/328	5-6-3	BC	
3A	26/735 Carri	4-3-6	BC	3
3A	26/818 TD	3-2-6	BC	[3]
3A	80/317	6-6-3	BC	
3A	80/318	6-6-3	BC	
3A	80/319	6-6-3	BC	
3A	80/702 Carri	4-3-6	BC	3
3A	80/610 TD	3-2-6	BC	[4]
3A	XII/182 FA	S-(2)-1	BC	
XVIII	3 Arm/CCA	9-6-6	H	3
Br.	34 Carri(-)	6-4-6	FG	3
Br.	43/129	5-7-3	FG	
Br.	43/130	5-7-3	FG	
Br.	43/214	5-7-3	FG	
Ind	Thrasher	1-2-3	F	
Turno 14, 22PM				
VII	75/289	5-6-3	G	
VII	75/290	5-6-3	G	
VII	75/291	5-6-3	G	
VII	75/629 TD	3-2-6	G	[3]
VII	75/750 Carri	4-3-6	G	3
Br.	53/71	5-7-3	FG	
Br.	53/158	5-7-3	FG	
Br.	53/160	5-7-3	FG	

Turno 15, 23AM

3A	5/737 Carri	4-3-6	BC	3
3A	6 Cav/6	3-2-7	BC	[1]
3A	6 Cav/28	3-2-7	BC	[1]
3A	III/193 FA	S-(2)-1	BC	
3A	III/203 FA	S-(2)-1	BC	
3A	XII/177 FA	S-(2)-1	BC	
VII	2 Arm/CCA	9-6-6	G	3
VII	2 Arm/CCB	9-6-6	G	3
VII	2 Arm/CCR	9-6-6	G	3
VII	2 Arm/TF	4-3-6	G	2
VII	2 Arm/702 TD	3-2-6	G	[4]
VII	4 Cav/4	3-2-7	G	[1]
VII	4 Cav/24	3-2-7	G	[1]
VII	628 TD	3-2-6	G	[4]
Br.	Gds/5	10-9-6	FG	3
Br.	Gds/32	10-9-6	FG	3
Ind	118	2-4-3	FG	

Turno 16, 23PM

3A	654 TD	3-2-6	BC	[3]
VII	VII/18 FA	S-(2)-1	G	
VII	VII/142 FA	S-(2)-1	G	
VII	VII/188 FA	S-(2)-1	G	
Br.	XXX/4AGRA	S-(2)-1	FG	
Br.	XXX/5AGRA	S-(2)-1	FG	

Turno 17, 24AM

3A	5/2	6-6-3	BC	
3A	5/11	6-6-3	BC	
3A	602 TD	3-2-7	CD	[3]
Ind	5 Arm/CCA	8-6-6	G	3
Ind	5 Arm/CCB	8-6-6	G	3

Turno 19, 24AM

XVIII	XVIII/179 FA	S-(2)-1	E	
Br.	33 Carri	6-4-6	FG	4
Br.	51/152	5-7-3	G	
Br.	51/153	5-7-3	G	
Br.	51/154	5-7-3	G	

Turno 21, 25 AM

3A	35/134	6-6-3	BC	
3A	35/137	6-6-3	BC	
3A	35/320	6-6-3	BC	

Turno 22, 25 PM

3A	6 Arm/CCA	9-6-6	BC	3
3A	6 Arm/CCB	9-6-6	BC	3
3A	6 Arm/CCR	7-6-6	BC	3
3A	6 Arm/603 TD	3-2-7	BC	[3]

Turno 23, 27AM

Br	6/3	4-6-3	FG	
Br	6/5	4-6-3	FG	
Br	6/6	5-6-3	FG	
Br	6 Gds Arm (-)	6-4-6	FG	3

TABELLA DEI RINFORZI TEDESCHI

Armata	Unità	Fattori	Entrata	TQ
Turno 2, 16PM				
6PzA	150 Pz (Skorzeny)	6-5-6	K	3
6PzA	217 StrmPz	2-1-5	K	
Turno 3, 17AM				
6PzA	3 FJ/8	4-6-3	K	
6PzA	von der Heydte	2-2-3	Lancio paracadutato	
6PzA	394+667 Stg	3-2-6	K	[3]
7A	44 Festung	1-2-2	MN	
7A	669 Ost	1-2-3	L	
Turno 4, 17PM				
6PzA	12SS/26	7-7-6	K	
6PzA	653 PzJ	4-2-4	K (Regola 27.9)	[6]
Turno 5, 18AM				
5PzA	Fuh Bgl/GD/2	5-4-6	LK	4
5PzA	Fuh Bgl/200 Stg	3-2-6	LK	[3]
5PzA	Fuh Bgl/FFB	5-5-6	LK	
5PzA	Fuh Bgl/828(+)	4-4-6	LK	
6PzA	12SS / 560 PzJ	5-4-5	K	
Turno 6, 18PM				
5PzA	902 Stg	3-2-6	L	[3]
5PzA	741 PzJ	2-2-6	L	[3]
6PzA	1000(+)	3-1-4	K	
Turno 7, 19AM				
6PzA	3 PG/103	5-4-6	K	[3]
6PzA	3 PG/3 PzJ	2-2-6	L	[4]
6PzA	3 PG/8	6-7-6	L	
6PzA	3 PG/29	6-7-6	L	
6PzA	3 PG/103	2-2-7	K	
Turno 8, 19PM				
6PzA	2SS/2/1	7-5-6	LK	4
6PzA	2SS/2/2	5-4-6	LK	3
6PzA	2SS/3	7-7-6	LK	
6PzA	2SS/4	7-7-6	LK	
6PzA	2SS/2	3-2-7	LK	
6PzA	2SS/2 PzJ	3-2-6	LK	[4]
6PzA	9SS/9/1	5-4-6	LK	4
6PzA	9SS/9/2	5-4-6	LK	3
6PzA	9SS/19	7-7-6	LK	
6PzA	9SS/20	7-7-6	LK	
6PzA	9SS/9	3-2-7	LK	
6PzA	9SS/50 PzJ	3-2-6	LK	[4]
Turno 9, 20AM				
6PzA	519 PzJ	3-2-5	K	[5]
Turno 10, 20PM				
7A	Fuh Gr/101	6-4-6	M	4
7A	Fuh Gr/911 Stg	3-2-6	M	[3]
7A	Fuh Gr/99(-)	4-5-6	M	
7A	Fuh Gr/99 Fus	2-2-6	M	

Turno 11, 21AM

5PzA	560/1129	4-4-3	L	
6PzA	506 Tigre	8-4-5	K	5
6PzA	521 PzJ	3-2-5	LK	[5]
7A	79/208	4-5-3	M	
7A	79/212	4-5-3	M	
7A	79/226	4-5-3	M	

Turno 14, 22PM

5PzA	9 Pz/33/1	5-4-6	L	3
5PzA	9 Pz/33/2	6-4-6	L	4
5PzA	9 Pz/50 PzJ	2-2-6	L	[4]
5PzA	9 Pz/10	5-5-6	L	
5PzA	9 Pz/11	5-5-6	L	
5PzA	9 Pz/60	3-2-7	L	

Turno 15, 23AM

5PzA	15PG/115	5-4-6	L	[3]
5PzA	15PG/115 PzJ	2-2-6	L	[4]
5PzA	15PG/104	6-7-6	L	
5PzA	15PG/115	6-7-6	L	
5PzA	15PG/33	2-2-7	L	[4]
6PzA	301 Tigre	4-2-5	K	5

Turno 19, 25AM

5PzA	167/331	4-5-3	LM	
5PzA	167/339	4-5-3	LM	
5PzA	167/387	4-5-3	LM	
5PzA	167/Fucilieri	2-2-3	M	
6PzA	246/352	3-4-3	K	
6PzA	246/404	3-4-3	K	
6PzA	246/689	3-4-3	K	

Turno 20, 25PM

7A	9/36	4-5-3	M	
7A	9/57	4-5-3	M	
7A	9/116	4-5-3	M	

Turno 22, 26PM

7A	89/1055	4-5-3	M	
7A	89/1056	4-5-3	M	

Turno 27, 29AM

6PzA	340/694	4-5-3	M	
6PzA	340/695	4-5-3	M	
6PzA	340/696	4-5-3	M	