



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

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

Il realismo dei dettagli di questo regolamento è focalizzato sulle unità di mezzi corazzati, mentre le regole delle unità di fanteria sono più razionalizzate per non rallentare troppo lo svolgimento del gioco.

Le approssimazioni adottate per l'organico delle varie specialità di ogni esercito non impattano negativamente sul realismo tattico. In effetti che una squadra avesse un fucile in più o in meno non avrebbe cambiato molto nell'ottica di un combattimento a livello di plotoni contrapposti, mentre l'eventuale dotazione di armi pesanti avrebbe costituito una sensibile differenza, soprattutto contro unità corazzate.

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

Come molti altri regolamenti di wargame, anche "Ruote di Acciaio Il-GM", per disciplinare le azioni di gioco, si basa su diverse tabelle necessarie a schematizzare e rammentare le regole.

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

Il regolamento è stato ideato con formula aperta per non imporre vincoli che potrebbero mortificare il desiderio di ricreare scontri storici ipotetici, i giocatori sono liberi di scegliere la dimensione del campo di battaglia e degli eserciti, inoltre è possibile giocare con forze impari che vengono ben bilanciate dalle regole per la creazione delle situazioni tattiche delle battaglie.

SCALA DEL GIOCO

Il plotone è la più piccola unità in grado di agire autonomamente, ogni singola squadra/mezzo può agire solo insieme alle altre che appartengono al medesimo plotone, a meno che non sia rimasta l'unica sopravvissuta dell'unità.

Il gioco è suddiviso in turni, ognuno dei quali rappresenta circa 3/5 minuti di tempo reale.

La scala dei modelli può variare tra 1:144 (12 mm) ed 1:286 (6 mm).

La scala delle distanze nel campo di gioco è circa 1/1500, in modo che un plastico di 100x180 cm possa ben rappresentare un campo di battaglia di circa 1.500x2.700 metri.

La scala per il rateo di fuoco medio (numero di colpi per turno di gioco) delle armi pesanti è circa 1/10, mentre per le armi leggere viene considerato il potenziale medio di una unità a livello di squadra, senza distinzioni.

Naturalmente il gioco è possibile anche su tavoli di dimensioni differenti, sia più grandi che più piccoli, ma per sfruttare bene le caratteristiche di questo regolamento è consigliabile un tavolo da gioco con almeno 90 cm di lato minore.

"RUOTE D'ACCIAIO – Il G.M." 6 mm ver. 3.4 (Regolamento Wargame per gioco di simulazione tattica della 2°Guerra Mondiale)

Monza (IT) 19/09/2022 - Autore: Magg. (ris. cpl. in congedo) Angelo Castiglioni - Tutti i diritti sono riservati.

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

Il presente regolamento e le tabelle allegate vengono concesse in licenza d'uso gratuita solo allo scopo di poterne stampare una singola copia per uso personale, per poter giocare.

COMPONENTI UTILI AL GIOCO

1 copia del presente regolamento di gioco.

1 mazzo di carte con le caratteristiche delle unità.

1 tavolo da gioco rettangolare (da reperire a parte).

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

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

Modelli di mezzi militari e miniature, in scala compresa tra 1/144 e 1/286, in quantità tali da poter formare almeno 5 unità di plotoni carri, meccanizzati, fanteria, artiglieria (in questo caso batteria) per ogni giocatore, in base alle loro scelte.

TERMINOLOGIA

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

D6: dado a 6 facce.

D8: dado a 8 facce.

D10: dado a 10 facce.

D12: dado a 12 facce.

Linea di tiro (LOF): quella che può essere tracciata senza interruzione partendo dal centro del modello di riferimento dell'unità che attacca (plotone che spara), fino al centro del modello più distante dell'unità bersaglio (plotone che subisce l'attacco a fuoco).

UNITA' FONDAMENTALI

Sono indivisibili e costituiscono i singoli pezzi del gioco, 1 modello di mezzo militare oppure una basetta di miniature, rappresentano un'unità di squadra e non possono muoversi autonomamente a meno che non siano le uniche superstiti del plotone di appartenenza.

Squadra fanteria: una base contenente da 3 a 12 miniature di soldati, generalmente dotati di armi leggere.

Squadra fanteria specializzata: base contenente da 3 a 12 miniature di soldati, con armi SMG, esplosivi o caratteristiche adatte a svolgere assalti più efficaci.

Veicolo: è un singolo modello di automobile, furgone, autocarro, autoblindo, semicingolato, carro armato o cannone semovente in grado di muoversi autonomamente di cui fanno parte le seguenti categorie:

Ruotati: mezzi provvisti di sole ruote come jeep, camion e autoblindo.

Semicingolati: mezzi aventi sia ruote che cingoli per trasportare unità di fanteria o trainare artiglieria, quando trasportano una squadra di fanteria formano un squadra meccanizzata.

Cingolati: carri armati e cannoni semoventi che corrispondono ad squadra in un plotone carri.

Artiglieria: mitragliere, cannoni, obici, o mortai, che corrispondono ad una squadra di artiglieria, non sono in grado di muoversi autonomamente, ma possono essere trasportate o trainate dai veicoli appropriati.

UNITA' COMPOSITE

Plotone: deve essere composto da un minimo di 3 ad un massimo di 5 unità fondamentali (squadre), il plotone e le sezioni comando (QG) sono le più piccole unità in grado di spostarsi sul tavolo di gioco autonomamente.

Compagnia: composta da 3 a 5 plotoni più una unità comando di compagnia (QG).

QG: unità comando di ogni compagnia, è composta da 1 o 2 squadre dello stesso genere di unità della compagnia di appartenenza, la prima squadra costa il doppio e può incrementare l'efficienza di tutti i plotoni che si trovano entro 15 cm di distanza:

- Spara sempre un colpo in più della somma dei colpi delle squadre che la compongono;
- Evita il "Test Morale" alle unità amiche entro 15 cm di distanza, tranne che nelle fasi di assalto;
- Permette ai plotoni subordinati che si trovano entro 15 cm di distanza di ripetere una volta il test "Individuazione" fallito nella rispettiva fase di manovra, per consentirgli di sparare ad una unità nemica;
- Nella fase di bombardamento del turno di gioco, può individuare unità nemiche a qualsiasi distanza.

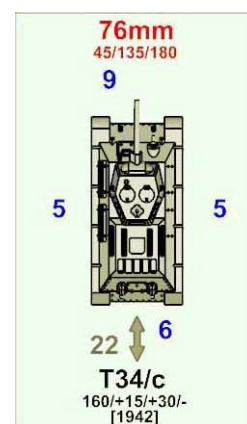
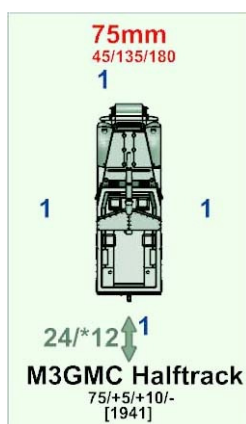
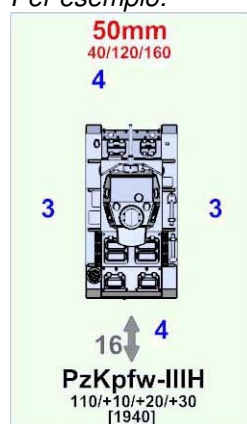
ESERCITI

I giocatori possono scegliere tra gli eserciti: Tedesco, Statunitense e Russo, che sono quelli che hanno determinato le sorti del conflitto dal 1941 al 1945.

CARTE ESERCITO

Per ogni esercito è disponibile una serie di carte unità contenenti le caratteristiche di ogni singola squadra/veicolo/pezzo d'artiglieria raffigurato, durante il gioco ogni carta rappresenta anche 1 plotone, o una unità QG, che sono le minime unità (insiemi di modelli o basette) in grado di muoversi ed agire autonomamente. Nelle carte è rappresentata la figura dell'unità di squadra vista dall'alto e, intorno ad essa, in rosso il calibro dell'armamento principale con le rispettive gittate in cm (corta, utile, massima), in blue lo spessore in cm di corazzatura per ogni lato, in verde la capacità di movimento in cm seguita da una freccia (l'asterisco indica la massima distanza di movimento di alcune unità nel turno in cui attaccano e sparano), infine il nome, il costo unitario per ogni singolo modello (o basetta) di livello recluta, seguito dai costi aggiuntivi degli eventuali livelli superiori di esperienza (esperto, veterano, elite) e l'anno di entrata in servizio.

Per esempio:



Prima di iniziare a giocare una battaglia, i giocatori devono comporre il proprio esercito, in base ai punti esercito stabiliti di comune accordo ed al tipo di battaglia che intendono giocare (il calcolo è facilitato dal foglio Excell).

PUNTI ESERCITO

I punti esercito servono per permettere ai giocatori di scegliere ed acquisire le unità del proprio esercito tra le carte unità disponibili nel mazzo, ognuna delle quali rappresenta un plotone con un numero variabile di squadre (da 3 a 5 modellini) o una sezione comando (QG) composta da 1 a 2 squadre, tutti devono avere anno di entrata in servizio precedente o corrispondente al periodo storico della battaglia da giocare.

In ogni caso è possibile acquisire solo un numero di plotoni, o sezioni comando, uguale o inferiore al numero di carte presenti nel mazzo, tra quelle disponibili per ogni tipo di unità, per esempio: se nel mazzo ci sono 4 carte di un determinato modello di carro armato, sarà possibile acquisire solo 4 unità, 1 QG + 3 plotoni.

Orientativamente, giocando su un tavolo di 200x120 cm, è possibile assegnare complessivamente da 8.000 punti (scenari ambientati nel 1939) a 16.000 punti (scenari ambientati nel 1945) totali per tutte le forze in campo di entrambi gli eserciti, da suddividere tra i due giocatori nelle proporzioni stabilite dagli scenari tattici da giocare.

ESPERIENZA DELLE UNITA'

Il livello di esperienza delle unità combattenti viene simulato permettendo ai giocatori di modificare il rapporto qualità/quantità del proprio esercito, operando scelte iniziali che a parità di costo di punti esercito permettono di variare il numero delle unità acquistabili.

In tutte le fasi di gioco ogni plotone deve usare sempre il tipo di dado corrispondente al livello di esperienza:

- **Reclute** dado a 6 facce;
- **Esperti** dado a 8 facce;
- **Veterani** dado a 10 facce;
- **Elite** dado a 12 facce;

Tutte le squadre (modelli) di ogni singolo plotone o QG devono avere lo stesso livello di addestramento.

ELEMENTI SCENICI

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

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

Ci sono tre categorie di terreno:

- NATURALE: sgombero, sabbioso boscoso, collinare, collinare boscoso, roccioso, fiume, paludoso;
- ARTIFICIALE: edifici di cemento, case di pietra, case di legno, muri di cinta, ponti e strade;
- LCB: reticolati, ostacoli anti-carro, campi minati, trincee.

Ad eccezione degli edifici isolati e degli elementi che possono avere forma lineare come: siepi, barricate, muri di cinta e filari di alberi, tutti gli altri tipi di terreno devono avere una propria base e sono considerati terreni ad area.

Un terreno ad area non può mai contenere più unità di quelle che possono essere posizionate al suo interno senza sovrapporsi tra loro o agli eventuali elementi strutturali verticali del terreno (come alberi, muri, eccetera).

A prescindere da forma e dimensioni di un elemento scenico ad area, gli effetti sulla visibilità, movimento, tiro e riparo si applicano a tutte le squadre dei plotoni posizionate all'interno del perimetro della sua base.

Gli effetti del terreno sul movimento delle unità si trovano nella "Tabella Movimento".

Gli effetti del terreno sull'individuazione delle unità si trovano nella tabella "Test Individuazione".

Gli effetti del terreno sul combattimento si trovano nella tabella "Attacco a fuoco".

SCELTA DELLO SCENARIO E PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Dopo aver stabilito in quale anno ambientare la battaglia, ad ogni giocatore deve essere assegnato il numero di punti esercito stabilito dalle proporzioni di uno dei seguenti scenari tattici ognuno dei quali deve sempre prevedere 3 obiettivi strategici da indicare con marcatori o bandierine posizionate al centro di 3 elementi scenici di uno o più dei seguenti tipi: incroci stradali, strade, ferrovie, cime di collina, ponti, centri urbani.

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

- 1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.
- 2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizzionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore in difesa.
- 3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco, dal solo giocatore in difesa che può posizzionarli ovunque ritenga opportuno, orientandoli a piacere.
- 4) Il giocatore in difesa divide il tavolo da gioco in 2 metà, tracciando una linea fittizia orientata a piacere, quindi sceglie la metà nella quale disporre il suo esercito e prende un elemento scenico LCB ad area per ogni unità di fanteria o artiglieria a livello di plotone.
- 5) Il giocatore in difesa dispone a piacere nella sua metà campo tutti gli elementi scenici LCB presidabili dalle sue unità (bunker, trincee, postazioni e casematte), comunque ogni unità di fanteria è considerata trincerata.
- 6) Il giocatore in difesa dispone gli eventuali elementi LCB di ostacolo nel quarto di campo libero adiacente alla sua metà del tavolo da gioco (campi minati, reticolati ed ostacoli anti-carro).
- 7) I giocatori di comune accordo posizionano 3 marcatori di obiettivo distribuendoli uniformemente all'interno del terreno occupato dall'esercito schierato in difesa (2 dal giocatore in difesa ed 1 dall'avversario).
- 8) Il giocatore in difesa schiera tutte le carte esercito delle sue unità sul tavolo da gioco, posizionandole coperte (stemma verso l'alto) esclusivamente nella metà campo che ha scelto, sia sopra che fuori dagli elementi scenici presenti.
- 9) Il giocatore in assalto inizia il gioco con il le sue carte esercito fuori dal tavolo da gioco, tutte le sue unità devono entrare dai bordi del campo di battaglia, di fronte alla linea difensiva, entro i primi 2 turni di gioco.
- 10) Il giocatore attaccante dichiara per primo quale carta/plotone/batteria manovrare in tutti i turni di gioco.

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

- 1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.
- 2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizzionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore in difesa.

- 3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco, dal solo giocatore in difesa che può posizionarli ovunque ritenga opportuno, orientandoli a piacere.
- 4) Il giocatore in difesa divide il tavolo da gioco in 4 quarti paralleli, tracciando 3 linee fittizie che attraversano i lati minori, quindi sceglie i 3 quarti contigui di tavolo sui quali schierare il proprio esercito.
- 5) I giocatori di comune accordo posizionano 3 marcatori di obiettivo distribuendoli uniformemente all'interno del terreno occupato dall'esercito schierato in difesa (2 dal giocatore in difesa ed 1 dall'avversario).
- 6) Il giocatore in difesa schiera tutte le sue carte esercito coperte (stemma verso l'alto) liberamente nei $\frac{3}{4}$ di tavolo che ha scelto per iniziare il gioco.
- 7) Il giocatore in attacco inizia il gioco con il suo esercito fuori dal tavolo da gioco, tutte le sue carte esercito devono entrare dal bordo del campo di battaglia del quarto di tavolo libero, entro i primi 2 turni di gioco.
- 8) Il giocatore attaccante dichiara per primo quale carta/plotone/batteria manovrare in tutti i turni di gioco.

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

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

SCELTA DELLE UNITÀ

Nel limite dei punti esercito disponibili per iniziare il gioco e del numero di carte uguali presenti nel mazzo per ogni tipo di unità, ogni giocatore deve estrarre dal mazzo una carta per ogni plotone, o unità QG dello stesso tipo, che ha scelto di assegnare al proprio schieramento. Ovviamente un esercito può essere composto da diversi tipi di unità in funzione della tattica di gioco, ma non è possibile acquistare un numero di plotoni maggiore delle carte disponibili nel mazzo per un determinato tipo di unità.

Per esempio: se nel mazzo ci sono solo 4 carte di Panzer IIIH, il giocatore potrà schierare massimo 3 plotoni composti da 3 a 5 modelli ognuno più il QG composto da 1 o 2 modelli di Panzer IIIH, in pratica una sola compagnia.

Per esempio: il costo di un plotone di 4 carri armati Panzer IIIH livello "Reclute" è di $(110 \times 4) = 440$ punti, se il livello fosse "Esperti" il costo salirebbe di +10 per ogni carro a $(110 \times 4) + (10 \times 4) = 480$, se il livello fosse "Veterani" il costo sarebbe + 20 per ogni carro a $(110 \times 4) + (20 \times 4) = 520$... e così via.

DURATA DEL GIOCO

Una battaglia giocata su un tavolo da 120x180 cm dovrebbe terminare in 10 turni (mediamente da 2 a 4 ore di gioco). Al termine dell' 8° turno entrambi i giocatori lanciano un **D6**, la somma dei due punteggi determina l'ultimo turno di gioco: 1-4 = termina immediatamente all' 8° turno, 5-8 = termina alla fine del 9° turno, 9-12 = termina alla fine del 10° turno.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Al termine del gioco la vittoria viene determinata dal raggiungimento di una o più delle seguenti condizioni:

- Vittoria marginale tattica: ogni giocatore somma i punti esercito pagati per l'acquisizione di tutte le squadre/mezzi che ha perso durante la battaglia e calcola la percentuale rispetto al costo totale iniziale, se la differenza tra due eserciti supera il 10%, vince il giocatore con meno perdite, altrimenti è pari.
- Vittoria marginale strategica: per controllare un obiettivo un esercito deve avere almeno 1 plotone di fanteria con una squadra entro 5 cm dal marcatore, senza che vi siano unità nemiche operative entro 15 cm dal medesimo. Vince l'esercito che ne controlla di più, altrimenti è pari.
- Vittoria decisiva, viene assegnata all'esercito che ottiene sia la vittoria tattica che quella strategica.
- Pareggio: quando entrambi i giocatori ottengono una o nessuna vittoria marginale.

TURNO DI GIOCO

Dopo che il tavolo da gioco è stato allestito e tutte le carte esercito delle unità che devono iniziare il gioco sul campo di battaglia sono state opportunamente posizionate coperte il gioco può iniziare.

Ogni turno è suddiviso in fasi che devono essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) **Assegnazione “Gettoni Manovra”**: ogni giocatore conta il numero di plotoni (o carte esercito) che ha in campo ed il giocatore che ne ha meno prende un numero di gettoni manovra uguale alla differenza.
- 2) **Ingresso unità**: le unità fuoricampo vengono posizionate vicino al bordo del tavolo prestabilito dalle regole dello scenario di gioco (solo nei primi 2 turni).
- 3) **Precedenza**: solo per lo scenario “Contrattacco” entrambi i giocatori lanciano un dado per stabilire quale giocatore manovra il primo plotone nel corrente turno di gioco.
- 4) **Bombardamento**: tutti i mortai schierati in campo possono sparare a fuoco indiretto contro un plotone nemico tra quelli individuati da una delle proprie unità QG (comando di compagnia).
- 5) **Manovre**: le unità a livello di plotone dei due eserciti, si alternano per eseguire la loro fase di manovra, fino a quando ogni plotone in campo ne abbia compiuta una.
- 6) **Fine turno**.

ASSEGNAZIONE “GETTONI MANOVRA”

All'inizio di ogni turno di gioco, il giocatore con meno unità prende un numero di gettoni manovra corrispondente alla differenza tra i due eserciti (un gettone per ogni carta esercito/plotone/batteria in meno).

Ogni gettone manovra può essere giocato per attendere la ulteriore manovra di una unità avversaria, in modo da permettere all'esercito con meno unità di poter contrastare anche le azioni delle ultime unità manovrate dall'avversario.



I gettoni manovra passano all'avversario il turno di manovrare un plotone, quindi giocando più gettoni consecutivamente, l'avversario è costretto a manovrare più plotoni consecutivamente.

L'uso dei gettoni non è mai obbligatorio, ma tutti quelli non usati devono essere riconsegnati alla fine di ogni turno perché non possono essere accumulati per i turni successivi.

L'uso del gettone manovra, sostituisce a tutti gli effetti la manovra di un plotone.

ENTRATA IN CAMPO DELLE UNITA'

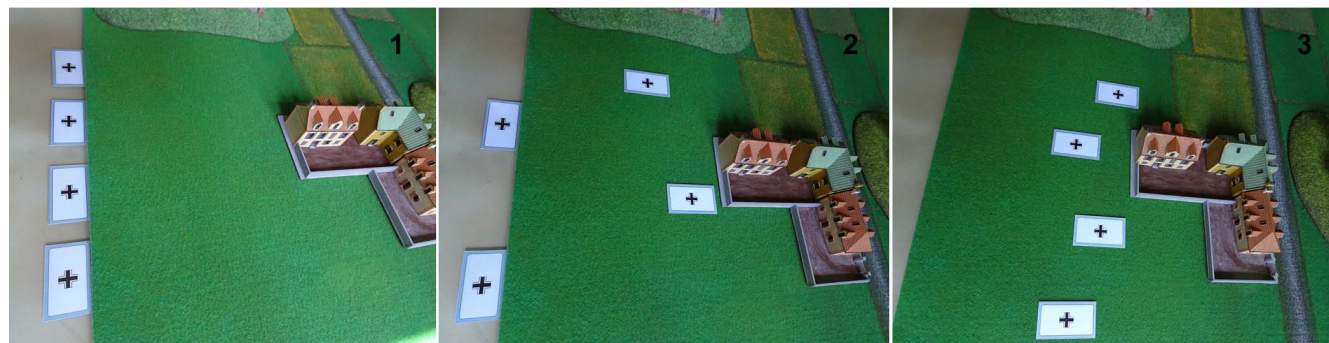
Nei primi 2 turni di gioco tutte le unità di entrambi i giocatori devono entrare in campo dal lato stabilito dallo scenario, nessuna unità può essere introdotta nei turni successivi.

In nessun caso è permesso posizionare unità su terreni attraverso i quali non potrebbero transitare, quelli contraddistinti dalla X nella tabella “Movimento”.

I giocatori devono prendere una carta esercito di riferimento per ogni plotone da introdurre in campo nel corrente turno di gioco e posizionala adiacente al bordo del campo di battaglia, nel lato di ingresso prestabilito.

I giocatori possono decidere se eseguire questa fase contemporaneamente o per plotoni alternati.

I plotoni che non riescono ad entrare in gioco nel primo turno per mancanza di spazio nel lato di ingresso possono farlo nel secondo, quelli che al termine del secondo turno non sono entrati in campo non possono più prendere parte al gioco ma non vengono considerati nel conteggio dei punti di vittoria.



PRECEDENZA

Negli scenari di “Contrattacco” ogni giocatore lancia un dado e quello che ottiene il punteggio maggiore decide se iniziare il turno di manovra con una propria unità oppure farlo fare all'avversario. A partire dalla manovra del primo plotone, tutti gli altri verranno manovrati secondo una sequenza di alternanza tra i due eserciti.

BOMBARDAMENTO

All'inizio di ogni turno e prima dell'inizio delle fasi di manovra, ogni giocatore può scegliere una delle proprie unità QG (comando di compagnia) in campo per cercare di individuare mediante una LOF ininterrotta una unità avversaria (un plotone) per bombardarla con tutti i mortai e/o obici in campo, indipendentemente dai rispettivi plotoni di appartenenza, a condizione che l'obiettivo si trovi distante almeno 10 cm dalla più vicina unità amica. In questa fase di gioco non ci sono limitazioni alla distanze di individuazione delle unità nemiche.

Il giocatore deve lanciare un dado corrispondente al livello di esperienza dell'unità QG e consultare la tabella “Individuazione”, se il risultato ottenuto è uguale o superiore a quello indicato nella tabella per il tipo di terreno sul quale si trova l'obiettivo, l'unità nemica viene individuata e subisce il bombardamento dei mortai, con le modalità descritte nel paragrafo “Sparare” (pagina 8), in caso contrario il bombardamento non può avvenire.

Se l'unità bombardata non è corazzata, a prescindere dalle eventuali perdite, si deve lanciare un dado corrispondente al rispettivo livello di esperienza, che determina gli effetti immediati stabiliti dalla tabella “Test Morale”, se gli effetti comportano conseguenze (punteggi dado da 1 a 5), l'unità colpita non potrà eseguire la propria fase di manovra nel corrente turno di gioco.

Se l'unità QG della compagnia dotata di mortai o obici viene eliminata, tali armi non potranno più essere usate durante la fase di bombardamento, ma solo nella propria fase di manovra.

MANOVRE

Inizia con la fase di manovra di uno dei plotoni dell'esercito che ha l'iniziativa e prosegue in alternanza tra i due eserciti fino a quando tutte le unità in campo non hanno compiuto la propria manovra, nella sequenza che i giocatori ritengano più opportuna.

In alternativa il giocatore con l'esercito meno numeroso, invece di manovrare uno dei suoi plotoni, può giocare un gettone manovra per attendere la manovra della plotone nemico successivo, passando l'iniziativa all'avversario, anche più volte di seguito, fino all'esaurimento dei gettoni a disposizione.

Ogni giocatore deve sempre dichiarare quale plotone intende manovrare e dove intende muoverlo prima di eseguire le azioni dell'unità in manovra.

La dichiarazione va fatta anche per i plotoni che si vuole mantenere appostati senza fare nulla, che conta come un manovra a tutti gli effetti, e non potranno più compiere azioni fino al successivo turno di gioco, a meno che non debbano difendersi per rispondere al fuoco dell'attacco di un plotone nemico.

Un plotone durante la propria fase di manovra può eseguire le seguenti azioni che non sono mai obbligatorie:

- Muovere;
- Attaccare (ad eccezione dei veicoli non armati);
- Difendersi (è sempre obbligatorio quando un'unità viene attaccata, eccetto che per i veicoli non armati);
- Caricare o scaricare (solo i veicoli che possono trasportare fanteria);
- Agganciare o sganciare (solo i veicoli che possono trainare artiglieria);
- Assaltare (solo le unità di fanteria).

Le azioni di una manovra possono essere eseguite in qualsiasi ordine, ma tutti i modelli/squadre appartenenti al medesimo plotone devono attuarle contemporaneamente nello stesso segmento del turno di gioco.

MORALE

Lanciare un dado corrispondente al livello di esperienza del plotone (D6:reclute, D8:esperti, D10:veterani, D12 elite) e consultare la tabella “Test Morale” per determinare gli eventuali effetti da eseguire subito, in aggiunta, o in eventuale sostituzione alla fase di manovra del turno in corso quando si verifica una delle seguenti situazioni:

- Un plotone distante oltre 15 cm da un QG di compagnia abbia perso almeno una unità a livello di squadra nella fase di bombardamento che precede le fasi di manovra;
- Un plotone distante oltre 15 cm da un QG di compagnia resti con una sola unità di squadra dopo aver subito un attacco a fuoco;
- Un plotone abbia perso almeno una unità a livello di squadra dopo aver subito un assalto;

MOVIMENTO

Il movimento di un plotone sul campo di battaglia viene fatto muovendo la carta esercito che lo rappresenta che deve rimanere voltata col simbolo della nazione verso l'alto fino a quando il plotone non viene individuato da unità nemiche, da questo momento fino alla fine del gioco tutti i modelli/squadre che compongono il plotone dovranno essere posizionati e rimanere sul campo di battaglia.

All'inizio di ogni turno tutte le carte esercito in gioco devono essere orientate nella stessa direzione per essere poi ruotate di 90° quando il plotone di appartenenza termina la propria fase di manovra, questo rende possibile distinguere a colpo d'occhio e in qualunque momento quali unità devono ancora eseguire la propria manovra.



Il movimento di una carta esercito si esegue misurando a partire dal centro del suo simbolo una distanza in centimetri compresa tra 0 e quella indicata in verde e spostandola in linea retta nella direzione desiderata, le carte in campo devono sempre terminare il movimento ad almeno 10 cm di distanza dalle altre già presenti.

Quando l'unità viene individuata, la carta deve essere voltata con le caratteristiche visibili e tutti i modelli devono essere posizionati sul campo di battaglia ad una distanza massima di 5 cm tra loro, con quello più avanzato in corrispondenza del centro della carta, da questo momento le fasi di movimento verranno eseguite dai modelli.

Il movimento di un plotone si esegue scegliendo uno qualsiasi dei suoi modelli come: "Modello di riferimento" e movendolo in linea retta ad una distanza in centimetri compresa tra 0 e quella indicata in verde nella carta di appartenenza, poi si posizionano gli altri modelli dietro o ai lati dell'unità di riferimento, ad una distanza di 5 cm o inferiore tra loro, in qualsiasi "Formazione" e orientati a piacere, se però l'unità eccede la metà della massima distanza di movimento, tutti i modelli devono essere orientati verso la direzione di marcia.



Il terreno percorso dall'unità può modificare la distanza raggiungibile, come stabilito dalla tabella "Movimento".

Se un'unità attraversa diversi tipi di terreno, deve muoversi alla distanza stabilita dal tipo di terreno più sfavorevole che attraversa.

Il movimento di un plotone deve terminare sempre con tutti i modelli posizionati sullo stesso tipo di terreno, mai a cavallo di terreni con caratteristiche differenti, quando ciò non risulti possibile l'unità deve fermarsi prima.

Se la traiettoria del modello di riferimento incontra un ostacolo o richiede una curva, il movimento deve essere interrotto prima, solo procedendo su strada è possibile articolare il movimento in segmenti per compiere curve.

Per poter muovere un plotone a velocità stradale, l'unità di riferimento deve iniziare e terminare il movimento già su strada, ma se sulla strada è presente un relitto di mezzo corazzato il movimento deve essere interrotto e terminare prima dell'ostacolo.

Le unità che non hanno movimento proprio, possono muoversi solo trainate dai mezzi di trasporto adatti.

Nessuna unità può attraversare un tipo terreno contrassegnato dalla "X" nella tabella "Movimento".

FORMAZIONI

I modelli di un plotone possono essere schierati in campo in formazioni lineari o ad area, purché ogni modello non disti più di 5 cm da un altro appartenente alla stessa unità.

I modelli di un plotone possono essere schierati in tre tipi diversi di formazioni:

- "In linea" quando vengono disposti sfruttando l'ampiezza nella direzione di movimento;

- “In colonna” quando vengono disposti sfruttando la profondità nella direzione di movimento (su strada);
- “A zona” quando vengono disposti in modo da delimitare un area poliedrica con i modelli più esterni.

Per evitare confusione, in nessuna fase del gioco i modelli di un plotone possono terminare il movimento inserendosi nella formazione di un altro plotone dello stesso tipo, per esempio non si possono frapporre veicoli con veicoli, fanteria con fanteria, artiglieria con artiglieria, carri armati con carri armati di plotoni diversi.

Questa regola non si applica se le unità sono di tipo differente, per esempio fanteria tra carri armati, oppure fanteria tra artiglieria, oppure veicoli tra carri armati, perché sono facilmente distinguibili.

La formazione, le distanze e l'orientamento delle squadre/modelli all'interno di un plotone può essere cambiata al termine della rispettiva fase di manovra e, a prescindere dalle azioni effettivamente eseguite in quel turno, può influenzare notevolmente lo svolgimento del gioco.

Per esempio una formazione in colonna potrà muoversi su strada a velocità maggiore oppure proteggere dal fuoco nemico il fianco di unità amiche che avanzano sul lato opposto, invece una formazione in linea molto allargata può proteggere dal fuoco nemico le unità che la seguono a distanza ravvicinata.

ATTACCARE

L'attacco a fuoco è possibile solo quando l'obiettivo si trova entro la gittata massima delle armi dell'unità attaccante, verificabile nella rispettiva carta esercito.

Un plotone può sparare solo ad un solo plotone nemico nello stesso turno di gioco, ma per poterlo fare, si deve poter tracciare una linea di fuoco (LOF) ininterrotta partendo dal “Modello di riferimento” (fanteria, cannone, veicolo) scelto dell'attaccante, fino a quello più sfavorevole, più distante oppure meno visibile, del plotone attaccato, se i modelli non sono ancora in campo si considera il centro delle carte esercito.

Qualsiasi formazione di unità amiche o nemiche frapposte tra l'unità attaccante e quella obiettivo impedisce l'azione di fuoco, la LOF non può attraversare neanche lo spazio vuoto esistente tra i modelli del plotone frapposto, con le seguenti eccezioni:

- Le unità di fanteria, interrompono solo la LOF di altre unità di fanteria, non quelle degli altri tipi di unità.
- Le unità mortai possono attaccare qualsiasi unità nemica che si trovi nella loro gittata e sia stata individuata dalla propria unità QG, senza che la LOF possa essere interrotta da alcun tipo ostacolo o terreno.

Qualsiasi terreno ad area di alberi, rilievi, case, muri o rocce che interrompa la LOF impedisce l'attacco tranne che nei seguenti casi:

- L'unità attaccante si trova nel medesimo terreno ad area dell'unità attaccata e a distanza di individuazione.
- Nei terreni ad area di boschi, rocce ed edifici, una LOF proveniente dall'esterno può individuare e colpire le unità posizionate all'interno dell'area che abbiano almeno una squadra adiacente al bordo dell'area, e viceversa, solo unità all'interno di un terreno ad area con almeno una squadra adiacente al bordo possono sparare all'esterno.
- Se entrambe le unità attaccante ed attaccata si trovano nella stessa area di terreno boscoso o di agglomerato urbano, l'individuazione e l'attacco possono avvenire a distanza massima di 10 cm.
- Una LOF tracciabile entro i limiti di una strada che attraversa terreni ad area non viene mai interrotta indipendentemente dal tipo di terreno ad area.

Individuazione dell'unità da attaccare:

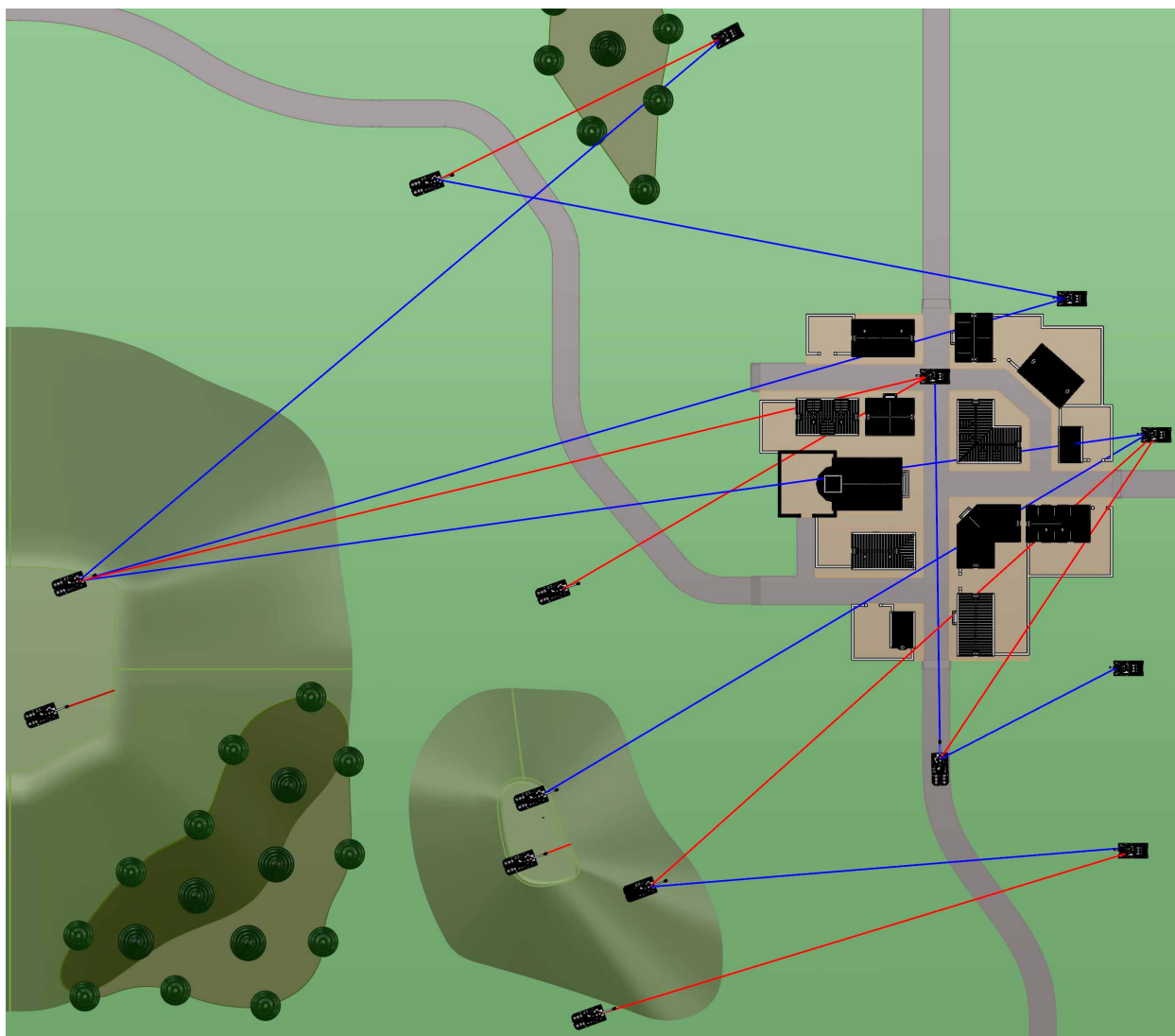
Il giocatore deve dichiarare quale plotone attacca e quale unità nemica intende attaccare, ma prima di procedere con l'azione di fuoco deve effettuare un lancio di dado del tipo corrispondente al livello di esperienza dell'unità attaccante per riuscire ad individuare il nemico consultando la tabella “Test Individuazione”.

Se il risultato ottenuto è uguale o superiore a quello indicato in tabella per il tipo di terreno sul quale si trova l'obiettivo, l'unità nemica viene individuata e può subire l'attacco, l'eventuale carta esercito deve essere scoperta e sostituita dai modelli, diversamente il plotone in manovra non può eseguire alcun attacco fino al turno di gioco successivo, a meno che non venga prima attaccato da un plotone nemico dal quale sia costretto a difendersi.

Pur con una valida LOF valgono le seguenti distanze:

- Qualsiasi unità a contatto diretto (adiacente) con una unità nemica viene individuata senza eseguire test.
- Qualsiasi unità in movimento su strada extraurbana viene individuata automaticamente senza eseguire test.
- Qualsiasi unità veicolare su terreno sgombero entro 30 cm di distanza viene individuata senza eseguire test.
- Le unità non veicolari sono individuabili con il Test solo entro 30 cm di distanza, fino a 60 cm se hanno sparato.
- Qualsiasi unità che attacca, o assalta, viene individuata automaticamente solo da quella che subisce l'attacco.

Una linea di avvistamento/tiro (LOF) può scavalcare ostacoli quando l'unità che attacca si trova a quota più elevata di quella che viene attaccata, diversamente viene interrotta, secondo il seguente esempio dove le linee blu indicano le LOF valide mentre quelle rosse indicano le LOF interrotte dai terreni ad area di colline, boschi e agglomerato urbano:



Le carte esercito sul tavolo di gioco devono sempre essere scoperte e sostituite dai modelli che rappresentano quando si verifica una delle seguenti condizioni:

- Una unità si muove a velocità stradale su una strada extraurbana;
- Una unità viene individuata e/o attaccata da una unità nemica;
- Una unità attacca una unità nemica;
- Una unità assalta una unità nemica;
- Una unità viene assaltata da una unità nemica;

Una volta individuato un plotone e sostituita la carta esercito coi modelli, i modelli restano sempre in gioco a prescindere dai risultati dei test di individuazione dei turni successivi.

Sparare:

Ogni plotone o batteria può sparare ad un plotone nemico una sola volta per turno di gioco.

Per sparare si deve lanciare un dado del tipo corrispondente al livello di esperienza del plotone per ogni unità a livello di squadra che contiene e determinare gli effetti nella tabella "Attacco a fuoco", incrociando la riga corrispondente al punteggio ottenuto da ogni dado con la colonna corrispondente al tipo di bersaglio che sta attaccando, se le unità contenute nei singoli plotoni sono diverse, bisogna indicare quali dadi contro quali unità.

Se il risultato è "-": il colpo manca l'unità nemica, ma se il plotone a cui si sta sparando è incolonnato su strada è possibile ripetere il lancio di uno dei dadi che mancano il bersaglio.

Se il risultato è "X": il colpo elimina una squadra (modello) del plotone bersaglio a scelta del possessore.

Se il bersaglio è una unità non corazzata su terreno ad area, il risultato **"riparo"** indica che viene colpito il riparo dietro il quale si trova l'unità bersaglio, che può essere: **"Legno"**, **"Rocce"**, **"Trincee"**, **"Edifici"** o **"Bunker"**.

Se il bersaglio è un'unità di artiglieria allo scoperto, un risultato "**X / scudo**" indica che viene colpito lo scudo corazzato frontale, ma solo se l'unità bersaglio ne è provvisto, altrimenti viene eliminato un modello.

Se il bersaglio è un mezzo corazzato il risultato indica il lato di corazza che viene colpito: "**frontale**", "**laterale**" o "**posteriore**".

Se il bersaglio è una unità di fanteria con i modelli frapposti ad una unità di carri armati o blindati, viene considerata come se fosse su un terreno ad area di "**Rocce**", ma ogni risultato "**riparo**" colpisce un mezzo.

Quando la LOF dell'unità che spara arriva ortogonalmente o posteriormente rispetto alla direzione di movimento dell'unità bersaglio, oppure da una quota maggiore, come edifici a 2 piani, pendii e cime di collina, per determinati risultati di dado, il lato di corazza colpito è rispettivamente indicato dai modificatori blue: "**lat.**" = laterale o "**post.**" = posteriore e rossi: "**front.**" = frontale o "**sup.**" = superiore.

Quando il risultato della tabella "Attacco a Fuoco" non manca (-) o elimina (**X**) una unità nemica, bisogna procedere con un ulteriore lancio di dado per determinare l'effetto del colpo nella tabella "Efficacia Armi", in tal caso il tipo di dado da usare dipende dalla distanza del bersaglio e non più dal livello di esperienza delle unità:

D6 quando la distanza di tiro è maggiore di quella utile e compresa in quella massima "Max." e per unità mortai;

D10 quando la distanza di tiro è compresa tra quella "Corta" e quella "Utile";

D12 quando la distanza di tiro è uguale o inferiore a quella a "Corta".

Dopo aver verificato nelle rispettive "Carte esercito" il tipo e calibro delle armi dell'unità che spara e gli spessori della corazza dell'unità bersaglio, la distruzione del bersaglio viene determinata nella tabella "Efficacia Armi" da un punteggio di dado uguale o superiore al numero ottenuto incrociando la riga del "Calibro/Munizione" con la colonna "Spessore Corazza".

Questa procedura deve essere ripetuta per ogni colpo sparato su unità corazzate, o per ogni risultato "riparo" ottenuto sparando contro unità di fanteria o artiglieria che si trovano su un terreno ad area.

Rimozione delle unità distrutte:

Al termine dell'attacco, tutte le unità distrutte devono essere rimosse dal tavolo, fatta eccezione per quelle corazzate su strada i cui modelli devono essere rovesciati e lasciati nel punto esatto in cui sono stati distrutti come relitti in grado di ostruire il transito o le LOF fino al termine del gioco.

Se viene distrutto un veicolo che trasporta un'unità di fanteria, il giocatore deve lanciare un dado corrispondente al livello di addestramento dell'unità trasportata, se il risultato è 4 o più, il veicolo viene abbandonato in tempo e l'unità di fanteria viene posizionata entro 3 cm dal relitto del mezzo di trasporto, altrimenti è eliminata a sua volta.

Se viene distrutto un veicolo che traina o trasporta un'unità di artiglieria, anche quest'ultima viene eliminata.

DIFENDERSI

Quando un plotone viene attaccato da un plotone nemico, se nel corrente turno non ha ancora effettuato la propria fase di manovra, o non avesse sparato qualora l'avesse già effettuata, immediatamente dopo aver subito il fuoco nemico e rimosso le perdite, senza bisogno di usare la tabella "Test Individuazione" deve obbligatoriamente rispondere al fuoco sparando contro l'unità da cui è stato attaccato.

Poi, appena terminata la fase di manovra del plotone nemico che ha effettuato l'attacco, se il plotone attaccato ha unità sopravvissute e non aveva ancora fatto la manovra nel corrente turno di gioco, può effettuare subito la propria fase di movimento per completare la propria fase di manovra e non potrà fare altro fino al turno di gioco successivo.

In ogni caso nessun plotone può rispondere al fuoco di unità nemiche situate oltre la gittata delle proprie armi.

Rispondere al fuoco nemico costringe il giocatore dell'unità attaccata ad anticipare la manovra del plotone coinvolto in combattimento, precludendogli la possibilità di effettuare manovre con altre unità e lasciando l'iniziativa offensiva all'avversario che potrà procedere con la fase di manovra del plotone successivo, secondo la regola dell'alternanza di manovra degli eserciti.

Se invece il plotone attaccato ha già sparato ad un'unità nemica nel corrente turno di gioco, non può più rispondere al fuoco, ma può ancora muovere se non ha ancora effettuato la propria fase di manovra.

Sparare: stesse regole descritte per "ATTACCARE"

Rimozione delle unità distrutte: stesse regole descritte per "ATTACCARE"

TRASPORTARE/TRAINARE

Ogni unità veicolare abilitata al trasporto di truppe, durante la propria fase di manovra, può caricare o scaricare truppe per favorire un più rapido spostamento di unità di fanteria e mortai, oppure trainare unità di artiglieria.

Un plotone di mezzi di trasporto può caricare un plotone di unità di fanteria e/o mortai, o agganciare unità di artiglieria, nella propria fase di manovra solo quando:

- Abbia terminato il movimento con tutte i suoi modelli affianco a quelli da caricare/agganciare;
- Non abbia effettuato un movimento superiore alla metà di quello del veicolo più lento;
- Il numero dei veicoli è uguale o superiore a quello delle squadre del plotone da caricare, o batteria da trainare;
- Né l'unità veicolare né quella da trasportare/trainare sono state coinvolte in combattimento nel corrente turno.

Un plotone di mezzi di trasporto può scaricare le truppe, o sganciare artiglieria, nella propria fase di manovra solo quando:

- Non abbia effettuato un movimento superiore alla metà di quello del veicolo più lento;
- Non sia ancora stato coinvolto in combattimento nel corrente turno di gioco;

Le unità trasportate vengono rimosse dal campo fino a quando non devono essere scaricate, quelle trainate devono essere posizionate posteriormente ad ogni singolo mezzo di trasporto.

Un plotone di fanteria trasportato non può attaccare o assaltare nel turno in cui viene caricato o scaricato, ma può muovere della metà della propria capacità di movimento.

Un'unità di artiglieria trainata non può sparare nel turno in cui viene agganciata per il traino o sganciata.

Tutte le unità caricate o trainate sono considerate parte dell'unità veicolare dal momento in cui vengono caricate/agganciate al momento in cui vengono scaricate/sganciate.

Quando un plotone di mezzi scarica unità trasportate, queste ultime devono essere posizionate dietro o affianco ai rispettivi mezzi di trasporto e non possono compiere manovre nel corrente turno di gioco.



Solo le unità veicolari armate possono rispondere al fuoco (reazione) se il plotone di appartenenza viene attaccato nel turno in cui carica o scarica.

Se i veicoli che trasportano/trainano vengono distrutti le unità di artiglieria agganciate vengono distrutte a loro volta, mentre per quelle di fanteria bisogna lanciare un dado corrispondente al livello di esperienza, per risultati da 1 a 4 l'unità viene eliminata, per risultati maggiori di 4 l'unità di fanteria sopravvive ma deve effettuare un "Test Morale".

I plotoni di carri armati medi e/o pesanti possono trasportare plotoni di fanteria senza dotazione di armi pesanti (mitragliatrici, armi anti-carro...) purché il numero di unità del plotone carri sia maggiore o uguale a quello delle unità di fanteria da trasportare. In tal caso se il plotone carri viene attaccato:

- Tutte le unità di fanteria trasportate dai carri armati colpiti vengono eliminate automaticamente.
- Tutte le unità di fanteria trasportate dal plotone carri devono essere immediatamente scaricate.
- Tutte le unità di fanteria scaricate devono eseguire il "Test Morale".

ASSALTARE

Questa azione è riservata alle sole unità di fanteria, fanteria specializzata o sezioni controcarro, che agiscono contro unità di veicoli corazzati/blindati, o contro plotoni di fanteria/mortai/artiglieria, su terreno scoperto o appostati all'interno di terreni ad area, con i quali devono giungere a contatto durante la fase di movimento del corrente turno di gioco.

Le unità che hanno già attaccato o risposto al fuoco nemico nello stesso turno di gioco, non possono assaltare.

Per effettuare l'assalto un plotone di fanteria deve terminare la propria fase di movimento con almeno una squadra a contatto di base con una di quelle dell'unità nemica che viene assaltata.

L'assalto si esegue lanciando un dado (corrispondente al livello di esperienza) per ogni squadra del plotone assaltante e consultando direttamente la tabella "Efficacia Armi", ma invece della riga del calibro dell'arma, si deve usare la riga verde corrispondente al tipo di fanteria che esegue l'assalto ed incrociarla con la colonna corrispondente al valore di corazzatura laterale del veicolo assaltato o, nel caso l'obiettivo sia un'unità di fanteria/mortai/artiglieria, con la colonna contenente la lettera verde del riparo corrispondente al tipo terreno "S", "L", "R", "T", "E" o "B" sul quale si trova. Ogni risultato uguale o migliore del punteggio in tabella determina l'eliminazione di una squadra (modello) nemica.

Se il plotone assaltato ha subito perdite, dopo averle rimosse, si deve lanciare un dado corrispondente al livello di esperienza dell'unità (D6:reclute, D8:esperti, D10:veterani, D12 elite) e consultare la tabella "Test Morale" per determinare gli effetti da applicare immediatamente.

Se il test "Morale" non determina alcun effetto e l'unità assaltata era costituita da mezzi corazzati, l'unità corazzata può tentare di travolgere gli assaltatori mediante il lancio del dado corrispondente al proprio livello di esperienza per ognuno dei veicoli sopravvissuti, ogni risultato maggiore di 5 provoca l'eliminazione di una squadra assaltatrice, quindi le squadre di fanteria sopravvissute devono eseguire un test morale ed applicarne gli effetti immediatamente.

Se il test "Morale" non determina alcun effetto e l'unità assaltata era costituita da fanteria o artiglieria, le squadre sopravvissute possono contrassaltare l'unità nemica con le medesime modalità, anche se aveva già eseguito la propria fase di manovra nel medesimo turno, quindi se l'unità assaltante subisce perdite, deve eseguire a sua volta un test morale ed applicarne gli effetti, l'alternanza di assalto e contrassalto continua fino a quando una delle unità coinvolte viene eliminata o fallisce il test morale.

REGOLE OPZIONALI ESCLUSIVE

Attacco in massa Sovietico: durante la propria fase di manovra, il giocatore con l'esercito Sovietico può scegliere se attaccare una unità nemica con un singolo plotone, come stabilito dalle regole, oppure con tutti quelli appartenenti alla stessa compagnia che si trovino entro 15 cm dalla propria unità QG.

Se si usa questa opzione, l'unità di riferimento per la distanza di movimento, di individuazione e di attacco deve essere obbligatoriamente l'unità QG e tutte le azioni dei plotoni coinvolti devono essere eseguite contemporaneamente come se si trattasse del segmento di manovra di una sola unità.

Precisione cannoni Tedeschi: tutte le unità tedesche dotate di armi pesanti ad esclusione dei mortai, quando sparano ad unità nemiche con la tabella "Attacco a Fuoco" possono rilanciare la metà (approssimata per difetto) dei dadi che hanno mancato il bersaglio, (esempio: se 2 o 3 dadi mancano il bersaglio se ne rilancia 1, se 1 solo dado manca il bersaglio non si rilancia nulla).

Attacco Aereo Alleato: Alla fine dei primi 2 turni di gioco e solo in questi, il giocatore con l'esercito Americano o Inglese, può effettuare un attacco aereo contro un'unità nemica a livello di plotone che si trova su terreno scoperto.

L'attacco avviene virtualmente (senza modelli o carte di aerei) si può svolgere con 4 mitragliere da 12mm AT lanciando quattro **D12** oppure con 4 razzi da 60mm AT lanciando quattro **D8**, i colpi a segno vengono determinati dalla tabella "Attacco a Fuoco" con entrambi i modificatori blue e rossi.

Se il bersaglio è corazzato per ogni colpo a segno si lancia un **D12** e si determinano gli effetti nella tabella "Efficacia Armi" incrociando le righe del calibro dei colpi a segno con le colonne degli spessori di corazza colpiti.

Le unità che hanno subito perdite causate da un attacco aereo devono eseguire il "Test Morale".

INDICE

PRESENTAZIONE.....	Pag.	1
SCALA DI GIOCO.....	Pag.	1
COMPONENTI UTILI AL GIOCO.....	Pag.	2
TERMINOLOGIA.....	Pag.	2
UNITA' FONDAMENTALI.....	Pag.	2
UNITA' COMPOSITE.....	Pag.	2
ESERCITI.....	Pag.	3
CARTE ESERCITO.....	Pag.	3
PUNTI ESERCITO.....	Pag.	3
ESPERIENZA DELLE UNITA'.....	Pag.	3
ELEMENTI SCENICI.....	Pag.	4
SCELTA DELLO SCENARIO E PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA.....	Pag.	4
Assalto.....	Pag.	4
Avanzata.....	Pag.	4
Contrattacco	Pag.	5
SCELTA DELLE UNITA'.....	Pag.	5
DURATA DEL GIOCO.....	Pag.	5
CONDIZIONI DI VITTORIA.....	Pag.	5
TURNI DI GIOCO.....	Pag.	6
ASSEGNAZIONE GETTONI MANOVRA.....	Pag.	6
ENTRATA IN CAMPO DELLE UNITA'	Pag.	6
Precedenza.....	Pag.	7
BOMBARDAMENTO.....	Pag.	7
MANOVRE.....	Pag.	7
MORALE.....	Pag.	7
MOVIMENTO.....	Pag.	8
FORMAZIONI.....	Pag.	8
ATTACCARE.....	Pag.	9
Individuazione delle unità da attaccare.....	Pag.	9
Sparare.....	Pag.	10
Rimozione unità distrutte.....	Pag.	11
DIFENDERSI.....	Pag.	11
TRASPORTARE/ TRAINARE.....	Pag.	12
ASSALTARE.....	Pag.	13
REGOLE OPZIONALI ESCLUSIVE.....	Pag.	13