

MOVIMENTO									
TIPO UNITA'	VELOCITA'								
	Strada	Terreno aperto	Sabbia	Pendio	Alberi	Pendio alberato	Edifici Trincee	Roccioso	Fiume Palude
Fanteria	normale	normale	normale	normale	normale	1/2	normale	1/2	1/3
Ruotati	x3	normale	1/2	1/2	1/3	1/4	X	X	X
Semicingolati	x2	normale	normale	1/2	1/3	1/3	X	X	X
Cingolati	x2	normale	normale	1/2	1/2	1/2	X	X	X
Artiglieria	X	X	X	X	X	X	X	X	X
"Normale" = velocità media indicata nella tabella delle unità. Le frazioni devono essere arrotondate all'intero maggiore. X = terreno intransitabile.									

ESPERIENZA	
LIVELLO UNITA'	TIPO DI DADO
Reclute	D6
Esperti	D8
Veterani	D10
Elite	D12
Il dado indicato deve essere usato per tutte le azioni compiute dalle unità nel corso del gioco ad eccezione della "Tabella Efficacia Armi".	

ATTACCO A FUOCO							
(DADI: D6 reclute, D8 con esperienza, D10 veterani, D12 elite)							
Punti Dado	Veicoli corazzati	Artiglieria	Fanteria e veicoli	Solo unità non corazzate al riparo o in terreni ad area			
				Legno (L)	Rocce (R)	Trincee (T)	Case (E) (B)
1-3	-	-	-	-	-	-	-
4	- / frontale	-	-	-	-	-	riparo
5	frontale	X / scudo	X	riparo	riparo	riparo	riparo
6	frontale/ lat.	X	X	X	X	riparo	riparo
7	frontale/ lat.	-	-	-	-	-	riparo
8	laterale/ sup.	X	X	X	X	X	X
9	frontale/ lat.	X	X	riparo	riparo	riparo	riparo
10	laterale/ post.	X	X	X	X	riparo	riparo
11	frontale/ post.	X	X	X	riparo	riparo	riparo
12	laterale/ sup.	X	X	X	X	X	X
Risultati diversi da "-" e "X" richiedono un altro lancio dado e la consultazione della tabella "Efficacia Armi". / lat. / post. - quando la LOF giunge ortogonalmente o posteriormente alla direzione di movimento dell'unità attaccata. / frontale / sup. - quando l'unità attaccante spara da posizione elevata, per bombardamento e attacco aereo. "X/ scudo" indica che viene colpito lo scudo corazzato, se il pezzo d'artiglieria ne è sprovvisto viene eliminato. Il plotone attaccante può ripetere un lancio di dado fallito se l'unità obiettivo è incolonnata su strada. Fanteria frapposta a mezzi corazzati è considerata come sul terreno di "Rocce" dove il risultato "riparo" colpisce 1 mezzo.							

TEST INDIVIDUAZIONE		
UNITA' BERSAGLIO (* max. 30 cm) o (^ 100 cm da QG)	TERRENO	
	prati, campi, pendii	alberi rocce palude muri edifici trincee
Fanteria (*A)	5	6
Artiglieria (*A)	4	6
Veicoli	3	5
Semicingolati	3	5
Caccia carri	3	5
Carri armati	2	4
- Veicoli entro 30cm sono individuati senza Test. - Unità su strada sono individuate senza Test. - Fanteria a contatto viene individuata senza Test. - L'individuazione non è mai possibile se la linea di tiro è interrotta da altre unità o da ostacoli. - Unità dentro boschi, edifici e rocce si possono individuare solo se toccano il bordo dell'area. - Le unità di artiglieria nel turno in cui sparano diventano individuabili a distanza di 60 cm.		

EFFICACIA ARMI																		
(D6 lunga distanza, D10 distanza utile, D12 corta distanza) (D6 mortai)																		
Calibro / munizione		SPESSORE CORAZZA (cm) / RESISTENZA RIPARO																
AP	H/HE/M	0 S	1 L	2	3 R	4 T	5 E	6	7	8 B	9-10	11-12	13-14	15-16	17-18	19-20	+	
-	10 - 19	1	6	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
10 - 13	20 - 30	1	6	9	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
14 - 20	31 - 40	1	5	8	10	12	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
21 - 30	41 - 50	1	5	7	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
31-40 / 2p	51-60 / 6p	1	4	6	8	9	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
41-50	61-70	1	4	5	6	7	8	10	11	-	-	-	-	-	-	-	-	
51-60 / P38	71-82 / 17p	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	-	-	-	-	-	-	
61 - 75 / 6p	83-92 / 25p	1	3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	-	-	-	-	-	
76-80 / P40-17p	93 - 108	1	2	2	3	4	5	5	6	7	8	9	11	12	-	-	-	
81-90 / 25p	109 - 122	1	2	2	2	3	3	4	5	6	7	8	9	11	12	-	-	
91-106 / P42	123 - 155	1	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7	8	10	11	12	12	
107-122 / P43	156 - 210	1	1	1	1	2	2	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	
>122	>210	1	1	1	1	1	2	2	2	3	4	5	6	7	9	10	11	
Assalto Sq. fanteria/QG		4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	
Assalto Sq. Smg/Genio		3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	
Assalto sez. AT a veicoli		2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	
P38, P40, P42, P43 = Cannoni tedeschi a canna lunga. 2p, 6p, 17, 25p = Cannoni inglesi. S = Scoperto; L = Alberi/ muri di legno; R = Rocce/Muri di sassi; T = Trincee; E = Edifici mattoni cemento; B = Bunker. Per gli assalti si usa il dado corrispondente al livello di esperienza dell'unità assaltante L'assalto di fanteria contro veicoli corazzati colpisce sempre la corazza laterale																		

TEST MORALE	
Punti Dado	EFFETTI nel corrente turno
1	Resa L'unità demoralizzata si arrende al nemico e viene eliminata dal gioco (conta come perdita).
2	Dispersione L'unità va in panico e si disperde, viene eliminata dal gioco, ma non conta come perdita.
3	Ritirata disordinata L'unità deve ritirarsi alla distanza e nella direzione stabilita da un D8 e non può sparare se attaccata.
4	Ritirata ordinata L'unità deve ritirarsi alla distanza di un D8 verso il proprio territorio e può reagire se attaccata.
5	Immobile L'unità non può più muovere nel corrente turno di manovra.
6+	Nessun effetto
Deve essere eseguito da tutti i plotoni distanti oltre 15 cm dal proprio comando (QG) che siano rimasti con una sola squadra. Deve essere eseguito <u>sempre</u> dalle unità che hanno avuto perdite dopo aver subito un assalto, un contrassalto, un travolgimento o un attacco aereo.	

STEEL WHEELS - 2°W.W.

TURNO DI GIOCO

1. **CONTEGGIO PLOTONI DI OGNI ESERCITO**
2. **ASSEGNAZIONE GETTONI MANOVRA** (all'esercito meno numeroso)
3. **ARRIVO PLOTONI ESTERNI** (solo nei primi 2 turni di gioco)
4. **LANCIO DI DADO PER CHI INIZIA** (se non specificato diversamente dallo scenario)
5. **BOMBARDAMENTO** (da eseguire da entrambi i giocatori solo una volta per turno)
 - **Individuazione del plotone bersaglio** (QG lancia dado per tabella "Individuazione")
 - **Conteggio colpi** (somma di tutti quelli sparabili dalle unità con mortai)
 - **Sparare** (lanciare un dado per ogni colpo per tabella "Attacco a fuoco"; se il bersaglio è corazzato, o fanteria/artiglieria su terreno ad area, lanciare un dado e determinare il risultato con la tabella "Efficacia Armi")
 - **Rimozione unità distrutte** (lasciare i relitti di unità corazzate distrutte su strada)
 - **Test morale unità colpita** (se rimasta con una sola unità di squadra sopravvissuta)
6. **MANOVRE** (da eseguire per ogni plotone in campo in modo alternato tra i due eserciti)
 - **Dichiarazione** (delle azioni del plotone in manovra)
 - **Muovere** (vedi caratteristiche unità "Carte esercito" e tabella "Movimento")
 - **Attacco a fuoco** (memorizzare caratteristiche armi e corazze "Carte esercito")
 - **Individuazione del plotone da attaccare** (lancio dado per tabella "Individuazione")
 - **Conteggio colpi** (somma di tutti quelli sparabili dalle unità del plotone)
 - **Sparare** (lanciare un dado per ogni colpo per tabella "Attacco a fuoco"; se il bersaglio è corazzato, o fanteria/artiglieria su terreno ad area, lanciare un dado e determinare il risultato con la tabella "Efficacia Armi")
 - **Assaltare** (alternativa all'attacco, almeno due unità devono trovarsi a contatto con quelle nemiche) lanciare un D12 per ogni unità assaltante e determinare il risultato nelle ultime righe della tabella "Efficacia Armi")
 - **Rimozione unità distrutte** (o lasciare i relitti se corazzate)
 - **Test morale unità assaltata** (se ha subito perdite).
 - **Difendersi** (memorizzare armi e corazze delle unità coinvolte "Carte esercito")
 - **Conteggio colpi** (somma di tutti quelli delle unità superstiti del plotone)
 - **Sparare** (lanciare un dado per ogni colpo e consultare la tabella "Attacco a fuoco", se il bersaglio è corazzato lanciare un altro dado e determinare il risultato sulla tabella "Efficacia Armi")
 - **Rimozione unità distrutte** (lasciare i relitti di unità corazzate distrutte su strada)
 - **Test morale unità colpita** (se rimasta con una sola unità di squadra sopravvissuta)
 - **Caricare / Scaricare** (solo con unità di fanteria di numero uguale o inferiore ai mezzi)
 - **Agganciare / Sganciare** (solo con unità di artiglieria di numero uguale o inferiore ai mezzi)
7. **FINE TURNO**