

# FIELD COMMANDER

## ROMMEL

### Introduzione

Benvenuti in Field Commander Rommel, il primo gioco della nostra serie Field Commander. Il nostro obiettivo nella creazione di questo gioco, è stato quello di rendere accessibile le carriere di alcuni grandi comandanti della storia, in un gioco veloce e facile da imparare. Abbiamo deciso per il solitario, poiché questa è la decisione corretta. I Comandanti hanno uno stato maggiore, dei consiglieri, ma alla fine prendono le decisioni difficili da soli influenzando le vite, modificando il corso delle Campagne, e decidendo le sorti di una Nazione.

In questo gioco prenderete tutte le decisioni per comandare le vostre unità. Le regole del gioco, le tabelle, e i lanci dei dadi determineranno le azioni degli eserciti nemici.

### Il Generale Erwin Rommel

Rommel prestò servizio nella Prima Guerra Mondiale combattendo in Italia, Romania e Francia come membro delle Alpenkorps. Egli venne insignito di diverse medaglie e si guadagnò la reputazione di riuscire a prendere decisioni tattiche in maniera molto veloce. Gli Italiani catturarono Rommel, ma le sue competenze linguistiche e il suo ingegno lo fecero riuscire a tornare in Germania in due settimane.

Tra la prima e la seconda Guerra Mondiale, egli prestò servizio come istruttore e comandante in diverse scuole militari in Germania. Fu durante questo periodo che conobbe diversi membri di alto rango dell'imminente Terzo Reich.

E' nella Seconda Guerra Mondiale che Rommel divenne una legenda. Anche se partecipò all'invasione della Polonia, la sua stella cominciò a brillare con l'operazione Cassa Gialla, l'invasione della Francia. In quel periodo le sue conoscenze erano soprattutto di fanteria, ma ben presto imparerà e riscriverà completamente le regole per la guerra corazzata. Egli basava la sua strategia sullo shock che provocava

un assalto veloce in battaglia e che gettava il nemico nel caos. Questo metodo più tardi, gli divenne molto utile nei grandi spazi aperti del Nord Africa. Mentre le coraggiose azioni di Rommel attiravano critiche all'interno dell'esercito, Hitler e altri membri del partito Nazista lo elogiavano apertamente come un eroe nazionale.

Il Nord Africa vide il l'apice della potenza e della carriera di Rommel. Con forze e rifornimenti limitati, grazie alle sue audaci manovre e genio tattico, riuscì a tenere a distanza gli Alleati anche se in forte inferiorità numerica. Egli portò l'Asse dal baratro della sconfitta di Tripoli, alla vittoria nelle sabbie fuori dal Cairo. Alla fine, un massiccio rinforzo degli Alleati al Cairo e in Algeria, travolsero le sue forze superstiti ormai assediata.

La parabola discendente dell'Asse continuò per Rommel sulle spiagge della Francia nel D-Day. L'indecisione da parte di Hitler, ritardò l'invio dei rinforzi Tedeschi che non raggiunsero le spiagge della Normandia, nelle prime cruciali ore dell'invasione. Una volta che furono stabilite le teste di ponte da parte degli Alleati, era solamente un questione di tempo il fatto che le loro risorse superiori schiacciassero i difensori.

Anche se il Terzo Reich cadde di lì a poco, Rommel, con la sua grande personalità e le sue leggendarie gesta, sarà ricordato come una delle più brillanti menti della storia militare.

### Componenti

In questa scatola troverete:

3 Mappe Campagna 11" x 17"

1 Cartone di Segnalini

Questo Manuale

1 dado a sei facce

1 Diario del Giocatore (fotocopiatelo)



## Vittoria

Ogni campagna ha la sua Condizione di Vittoria. Per completare con successo una campagna, dovrete soddisfare queste condizioni. Alcune campagne hanno anche una condizione di sconfitta. Se si verificano le condizioni di sconfitta, voi perdete la campagna. Queste condizioni sono indicate in ogni mappa di campagna.

*Esempio dalla Campagna Nord Africana: Conquistate il Cairo per vincere la campagna. Perdete se gli Alleati controllano Tripoli.*

*Nota: la campagna Nord Africana è usata per un facile apprendimento delle regole di questo gioco e per prendere confidenza con i suoi componenti.*

## Controllare un Area

Sulle mappe campagna, ogni area ha un nome univoco. Ci sono due schieramenti, l'Asse (il giocatore) e gli Alleati (il gioco). Uno schieramento controlla un'area, se ha Unità presenti nell'area alla fine di una fase.

### Aree Obiettivo

Le aree con una bandiera sono le aree Obiettivo. Se nessuno schieramento ha Unità presenti in quest'Area, questa bandiera determina quale dei due schieramenti controlla l'area. Se un'Area non ha una bandiera o delle Unità presenti, non è controllata da nessuno.

*Esempio: Tripoli è un Obiettivo. Questo significa che è controllato dall'Asse a meno che gli Alleati non abbiano proprie Unità presenti.*

## Fine della Campagna

La campagna termina quando le condizioni di vittoria o sconfitta sono raggiunte, o quando il segnalino turno si sposta oltre l'ultima casella della Traccia della Campagna.

## Campagne

### Campagna Divisione Fantasma

La vostra Divisione è conosciuta con l'appellativo di "Divisione Fantasma", perché durante le battaglie si muove velocemente e con coraggio. Anche i vostri superiori non sanno dove vi trovate nella metà del tempo. Questo, nella migliore delle ipotesi, può rendere difficili i vostri rifornimenti. Il vostro obiettivo è quello di conquistare tutti e tre gli obiettivi Alleati il più velocemente possibile. Questa campagna ha una durata di gioco molto limitata grazie al ridotto numero di Forze sulla mappa.

## Campagna Nord Africana

Il vostro obiettivo è la conquista dell'area del Cairo sulla mappa. Quando fate questo, la campagna termina. Se gli Alleati conquistano Tripoli, voi perdete.

## Campagna D-Day

Questa è quella che viene chiamata "azione di conquista". L'inarrestabile macchina da guerra Alleata supera notevolmente di numero le vostre Forze, ma il vostro dovere è di respingerli il più a lungo possibile. La campagna termina se gli Alleati conquistano tutti e tre gli obiettivi. Questa è la più grande delle campagne e prenderà molto tempo di gioco.

## Punti Vittoria

In molte caselle dei Turni di Campagna di ciascuna mappa, è riportato in alto a destra il numero di Punti Vittoria (VP).

July 12 August 1942 (ch 4+)	Sept 9 to Oct. 1942 (Torch 3+)	Nov. 7 to Dec. 1942 (Torch 2+)	Jan. 5 to Feb. 1943 (Torch 1+)
--------------------------------------	---	---	---

Quando la partita termina, totalizzerete i VP indicati nella casella del turno corrente.

Non guadagnate alcun VP se si verificano le condizioni di sconfitta e termina il gioco.

*Esempio: Divisione Fantasma: se per primi conquisterete tutti e tre gli obiettivi quando il segnalino di turno si trova sulla casella del "June 5 to 14, 1940", totalizzerete 19 VP.*

*Nord Africa: Se per primi conquistate il Cairo quando il segnalino del turno si trova sulla casella "Nov. To Dec. 1942", totalizzerete 7 VP.*

*D-Day: se gli Alleati conquistano per primi tutti e 3 gli obiettivi quando il segnalino turno si trova su "June 11 to 12, 1944", voi totalizzerete 5 VP.*

## Set-Up

Per cominciare, scegliete la mappa della campagna che volete giocare e piazzatela di fronte a voi.

<b>Set-Up</b> Scale: Counters = Divisions <b>Axis Starting Forces:</b> German: 15th Pz, 21st Pz in Buer Italian: Bologna, Brescia, Pavia, S Ariete, Trento in Misurata
---

Il Set-Up utilizza la stessa procedura per tutte le campagne. La sezione di Set-Up di ciascuna mappa vi fornisce tutte le informazioni di cui avete bisogno per iniziare.

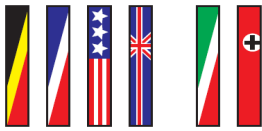
## Scala

Ciascuna campagna indica il valore in scala delle Unità. Questo non ha alcun effetto sul gioco.

## Organizzare i Segnalini

All'inizio della campagna, avete bisogno di organizzare i segnalini che utilizzerete durante il gioco.

## Simboli delle Nazioni



Per identificare le nazionalità degli eserciti, gli Obiettivi, e le aree di piazzamento dei segnalini sulla mappa, sono usate le bandiere. Nell'ordine riportato in figura, per gli Alleati: Belgio, Francia, Stati Uniti, Inghilterra, e per l'Asse: Italia e Germania.

## Segnalini Unità Esercito



I segnalini Unità hanno un lato a piena potenza e uno a forza ridotta. Il lato forza ridotta ha un rettangolo rosso nella parte alta.

Quando una Unità subisce un danno, girate il relativo segnalino sul lato a forza ridotta. Una Unità a forza ridotta che riceve un danno, viene distrutta, e rimossa dalla mappa.

Alcune campagne riportano gli anni nei quali potranno essere pescate specifiche unità di rinforzo. Per queste campagne, piazzate le Unità che non possono essere utilizzate al lato del tabellone di gioco, e aggiungetele solo quando il segnalino Turno avanza sulla casella dell'anno in cui gli è permesso l'ingresso nel gioco.

## Unità Iniziali e di Rinforzo dell'Asse

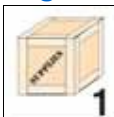


Troverete la lista delle Unità iniziali e di rinforzo dell'Asse nella sezione Set-Up della mappa. Piazzate le Unità Iniziali nelle aree della mappa indicate, con il lato a piena potenza rivolto verso l'alto. Piazzate le vostre Unità di rinforzo al lato del tabellone.

## Unità Iniziali e di Rinforzo degli Alleati

Trovate tutte le Unità Alleate elencate nell'area delle Unità Iniziali e piazzatele nelle aree indicate sulla mappa. Piazzate le Unità di Rinforzo Alleate in un contenitore opaco. Più tardi potrete pescare in maniera casuale queste Unità, quindi è importante che non possiate vedere quali segnalini state pescando.

## Segnalini Rifornimento



Trovate i segnalini Rifornimento e piazzateli formando una pila. Su questi segnalini Rifornimento c'è un numero che ne indica il relativo valore.

<b>Supplies:</b>	
Axis:	2
Allies:	8

I Rifornimenti con cui iniziare la campagna sono segnalati nella sezione Rifornimenti. Durante il gioco potete effettuare cambi con i segnalini non usati, se serve.

Se siete a corto di segnalini Rifornimento, potete cambiarli con altri liberamente. I Rifornimenti forniti

non sono il limite consentito.

## Segnalini Operazione Alleata



Durante il gioco, gli Alleati tenteranno di costruire un Esercito per lanciare delle operazioni. Trovate tutti i segnalini Operazione Alleata e piazzateli in un contenitore opaco.

**Allied Operations:**  
2 Forces

In ogni mappa c'è indicato il numero delle Unità Alleate iniziali da mettere nella sezione Operazioni Alleate. Pescate questo numero di segnalini Unità Alleate dal relativo contenitore e piazzateli a faccia in su nella sezione Operazioni Alleate della mappa.

*Esempio:*

*Nel Nord Africa, gli Alleati iniziano con 2 Unità nella loro sezione delle Operazioni.*

## Segnalino Turno Campagna



Piazzate il segnalino Turno Campagna sulla casella "Start" della traccia dei Turni Campagna. Questo segnalino mostra il turno di gioco che state eseguendo.

## Piani di Battaglia



In questa area della mappa sono riportati i segnalini Piani di Battaglia (PdB) che vengono usati nella campagna da ogni schieramento. Non tutti i PdB sono usati nelle campagne. Piazzate gli appropriati segnalini dei PdB Alleati in un contenitore opaco, saranno pescati in seguito. Gli Alleati hanno più copie di alcuni PdB. Includete tutti i duplicati.

Piazzate i PdB dell'Asse in una pila, saranno scelti più tardi.

## Segnalini Aggiornamento



Trovate tutti i segnalini Aggiornamento e piazzateli in un contenitore opaco.

## Valori Segnalino Unità

Su ogni segnalino Unità ci sono riportati 3 o 4 numeri lungo il bordo inferiore. Il primo numero è il valore di Attacco. Alcune Unità hanno un numero più piccolo riportato accanto al valore di Attacco, questo è il valore di Attacco superiore. Il secondo numero è il valore di Difesa. Il terzo numero è il valore

di movimento massimo.



numerati da sinistra a destra sono: Attacco, Attacco Superiore, Difesa, e Movimento Massimo.

I segnalini Unità hanno la bandiera della nazione di appartenenza sul lato sinistro, e il relativo nome sul bordo superiore.

### Valore di Attacco

L'Unità che muove in un'area dove sono presenti altre Unità nemiche è dichiarata attaccante. Quando attacca, l'Unità deve lanciare il dado e ottenere un risultato pari o inferiore al proprio valore di attacco per infliggere un danno alle Unità in difesa. Se l'Unità che attacca ha un valore di Attacco Superiore e il lancio del dado ha come risultato un valore uguale o minore di questo valore, l'attacco infliggerà 2 danni.

*Esempio:*

La 15° Panzer mostrata nella precedente figura, infligge 2 danni con un risultato del dado pari a 1 o 2, e 1 danno con un risultato di 3, 4 o 5.

### Valore di Difesa

Una Unità viene definita difensore quando una Forza nemica si sposta nella sua area. Quando è in difesa, l'Unità deve lanciare il dado e ottenere un risultato pari o inferiore al proprio valore di difesa per infliggere un danno alle Unità in attacco.

### Valore di Movimento Massimo

Questo è il numero massimo di aree che una Unità può percorrere in ogni turno.

### Tipi di Unità

Ci sono tre tipi di Unità nel gioco: Corazzata, Motorizzata, e Fanteria. Le Unità Corazzate hanno il disegno di un carro armato, quelle Motorizzate un disegno di un veicolo e un soldato, quelle di Fanteria un disegno con 3 soldati.



Corazzata



Motorizzata



Fanteria

## Diario del Giocatore

Iniziate registrando le informazioni della campagna sul Diario del Giocatore fornito. E' un buon sistema per registrare la storia delle vostre partite e tenere traccia di quella attuale.

## Opzioni Campagna

Potete giocare la campagna senza utilizzare le opzioni speciali, oppure sceglierne solo alcune o tutte quelle indicate sulla mappa della campagna. Prendete nota di ogni opzione da voi utilizzata sul Diario del Giocatore. Ogni opzione specifica un effetto e una modifica sui punti vittoria (VP). Se un'opzione vi dà un vantaggio nel gioco, pagherete con una penalità in VP se riuscite a vincere la campagna. Se invece un'opzione dà un vantaggio agli Alleati, vi verranno conferiti VP aggiunti se terminerete la campagna con successo.

Ricordatevi di registrare il risultato della vostra campagna quando l'avete terminata, poiché vi permetterà di avere un interessante storico delle partite giocate da consultare in futuro.

## Lanci di Dado

Lanciate un dado a sei facce (D6) ogni volta che vi viene richiesto.

## Prendere Decisioni

Ci saranno momenti durante la partita in cui voi dovrete prendere decisioni per le Forze Alleate. Le regole vi forniscono le possibili scelte, e cosa potete fare. Se il regolamento vi consente una scelta tra due valide alternative, potete scegliere quella che preferite.

*Esempio:*

Stare effettuando la fase di riparazione Alleata. Le regole vi dicono che la riparazione deve essere effettuata a partire dal valore di attacco più alto a quello più basso. Gli Alleati hanno due Unità con uguale valore di attacco, ma essi hanno a disposizione Rifornimenti per ripararne soltanto una. Potete in questo caso scegliere quale di queste Unità riparare.

## Sequenza di Gioco

Sequence of Play
<b>• Axis</b>
- Advance Turn Marker
- Refit (-2 Supplies per Refit)
- Battle Moves
- Resolve Battles
- Upgrade
- Non-Battle Moves
- Supply Check
- Axis Resupply
<b>• Allies</b>
- Refit (-2 Supplies per Refit)
- Allied Operation Check
- Allied Orders
- Resolve Battles
- Upgrade
- Allied Resupply
<b>Battle Sequence</b>
1. Allied Plans
2. Axis Plans
3. Resolve Combat
Remove 1 Press and repeat step 3

Durante ogni turno, il gioco si svolge attraverso le seguenti fasi. Quando una fase viene completata, non è possibile tornare indietro, inoltre tutte le fasi devono essere eseguite nell'ordine mostrato.

Ogni turno di gioco è diviso in due macro-fasi principali, il vostro turno (Asse), e il turno degli Alleati. Durante la vostra fase principale, riceverete Rifornimenti e Rinforzi, sposterete le vostre Unità e darete battaglia. Durante la fase Alleata del turno verranno eseguite le loro fasi.

La Sequenza di Battaglia è usata quando risolvete le battaglie.

## Turno dell'Asse

Ecco le fasi che compongono la vostra parte di ciascun turno della campagna.

### Avanzare il segnalino Turno

Spostatate il segnalino turno campagna di una casella verso destra lungo la traccia dei turni.

Se il segnalino si sposta oltre l'ultima casella della traccia dei turni, il gioco termina.



### Riparazione



Se qualsiasi vostra Unità è stata voltata sul proprio lato a forza ridotta, potete utilizzare 2 Rifornimenti per girarla sul lato a piena potenza.

*Esempio:*

*Tre delle vostre Unità sono a forza ridotta. Decidete di pagare 2 punti Rifornimento per ciascuna di esse così da poterle girare sul lato a piena forza.*

### Movimenti di Battaglia

Potete muovere un numero qualsiasi di Unità durante questa fase, fino a quando ogni Unità termina il suo movimento in un'area contenente Forze nemiche. Se una Unità non può terminare il proprio movimento in un'area che contiene Unità nemiche, non potete muoverla al momento.

Una Unità deve terminare il proprio movimento se entra in un'area dove sono presenti Forze nemiche.

Potete muovere una Unità di un'area per turno senza costi aggiuntivi. Ogni area aggiuntiva (fino al valore di Movimento Massimo dell'Unità) ha un costo pari ad 1 Rifornimento per Unità.

Una volta spostate le vostre Unità e pagato i punti Rifornimento per aver mosso di 1 area aggiuntiva, procedete con la fase successiva.



*Esempio:*

*La 15ª Panzer può muovere senza costi da Bengasi fino alla Fortezza di Tobruk. Se volete spostarvi a Bardia, avrete bisogno di pagare 1 segnalino Rifornimento.*

*Potete pagare un secondo segnalino Rifornimento per muovere da Bardia a Sidi Barrani. Il valore di movimento massimo della 15ª Panzer è 3, quindi non è possibile andare oltre.*

## Risolvere le Battaglie

Le fasi usate per risolvere una battaglia sono elencate sulla mappa nella sezione Sequenza di Battaglia della Sequenza di Gioco.

### Piani di Battaglia Alleati

Scegliete la battaglia che volete risolvere. Potete risolvere le battaglie in qualsiasi ordine.

<b>Axis:</b>	Full Italian = 1 • Reduced Italian = 0
	Full German = 2 • Reduced German = 1
	Each Supply = 1
<b>Allies:</b>	Full Allied = 1 • Reduced Allied = 0
	If 3-4 Supplies = +1 Plan, -1 Supply
	If 5+ Supplies = +2 Plans, -2 Supply

Determinate il numero di PdB Alleati che devono essere pescati. Questo è indicato nella sezione Piani di Battaglia della mappa. In generale, si pesca 1 PdB per ogni Unità Alleata a piena potenza, e nessun PdB per le Unità Alleate a forza ridotta. In aggiunta, gli Alleati pescano PdB aggiuntivi in base al numero di Rifornimenti che gli Alleati hanno nella loro sezione Rifornimenti Alleati della mappa.



Una volta stabilito il numero dei PdB che gli Alleati devono avere, pescateli a caso dall'apposito contenitore e piazzateli rivolti a faccia in su sul tavolo. Potete guardare i PdB Alleati prima di scegliere i vostri.

Ci sono più copie di alcuni PdB Alleati, se capita di pescare più di una copia dello stesso PdB, usateli entrambi.

*Esempio usando la figura riportata sopra:*

*Gli Alleati hanno 2 Unità a piena forza, 1 Unità a forza ridotta, e 7 Rifornimenti, essi possono ricevere 4 PdB e spendere 2 rifornimenti.*

*Gli Alleati hanno 4 Unità a piena forza, 2 a forza ridotta e 3 Rifornimenti, essi possono ricevere 5 PdB e utilizzare 1 Rifornimento.*

*Gli Alleati hanno 2 Unità a piena forza e 2 Rifornimenti. Essi possono ricevere 2 PdB.*

### Piani di Battaglia Asse



Ora, scegliete i vostri PdB. La sezione PdB della mappa vi mostra il numero di Punti PdB (BPP) che ricevete dalle vostre Unità.

Potete anche spendere Rifornimenti per acquisire BBP aggiuntivi. Per ogni segnalino Rifornimento speso, prendete 1 BPP.



Il costo dei vostri PdB è scritto sul segnalino. Il costo in BPP di ciascun piano è il numero mostrato tra parentesi "( )". Piazzate i vostri segnalini PdB accanto ai segnalini PdB Alleati, in modo da raggiungerli facilmente.

Ogni PdB può essere acquistato una sola volta per battaglia.

### Risoluzione Battaglia

Risolvete la battaglia. I lanci di dado in ogni round di battaglia, sono da considerare simultanei. Non importa per quale Unità o Piano state lanciando, tutti le loro azioni saranno applicate. Ogni Unità, lancia per il suo attacco o difesa per vedere se infligge danno. Ogni PdB sarà applicato, anche se tutte le Unità a cui appartiene sono distrutte.

Quando lanciate per le vostre Unità dell'Asse e/o PdB, potete farlo in qualsiasi ordine. Quando lanciate per gli Alleati, seguite un ordine che va dal valore più alto al più basso.

Ogni danno inflitto deve essere assorbito dal nemico. Ogni danno farà girare il segnalino Unità a piena forza sul lato a forza ridotta, o distruggerà una Unità con il segnalino a potenza ridotta rimuovendolo dalla mappa.

Quando assegnate danni ad Alleati, iniziate con le Unità che hanno il valore di attacco più basso (se gli Alleati attaccano) o con le Unità con il valore di difesa più basso (se si difendono). Inoltre, i danni dovranno essere assegnati prima alle Unità Alleate a piena potenza, e poi alle Unità a potenza ridotta.

#### Esempio:

*Gli Alleati attaccano con due Unità. Una Unità ha un valore di attacco 4 e l'altra 2. Infliggete 3 danni contro di loro. Il primo, viene assegnato all'Unità con il valore di attacco 2, che diventa a potenza ridotta. Il secondo, viene assegnato all'altra Unità, che diventa a potenza ridotta. Il terzo, distrugge l'Unità con il valore di attacco di 2.*

*Gli Alleati si difendono con tre Unità con valori di difesa pari a 3, 2, e 2. Queste Unità hanno inoltre 2 segnalini Dig-In (In Trincea). Infliggete loro 6 danni. I primi due danni vengono annullati scartando i 2 segnalini Dig-In. I successivi 3 danni fanno diventare a potenza ridotta queste tre Unità. L'ultimo danno distrugge una Unità a vostra scelta, tra quelle con il valore di difesa di 2.*

Quando assegnate danni alle vostre Unità, potete farlo in qualsiasi modo.

Le Battaglie durano soltanto un round a meno che ci sia in gioco il PdB "Press".

Dopo la battaglia, se tutte le Unità in difesa sono distrutte, allora tutte le Unità di attacco sopravvissute possono rimanere nell'area. Se una qualsiasi Unità di difesa sopravvive, allora spostate ogni Unità attaccante sopravvissuta, nell'area che occupava prima di entrare in quella dove è avvenuta la battaglia.

Durante questa fase risolvete tutte le battaglie.

### Spiegazione dei Piani di Battaglia

Qui spiegheremo in dettaglio le regole di ciascun PdB. Alcuni PdB sono disponibili solamente per l'esercito dell'Asse o degli Alleati, come riportato sul segnalino.

**Imboscata – Ambush (Alleati)** – Gli Alleati lanciano i dadi per i danni, e li infliggono, durante il primo round della battaglia, prima delle Unità dell'Asse e prima che si applichino i PdB dell'Asse.

**Assalto – Assault (Asse)** – Se una Unità dell'Asse Corazzata o Motorizzata infligge 1 o più danni con un attacco, scartate questo segnalino per infliggere 1 danno aggiuntivo.

**Artiglieria – Artillery (tutti)** – Artiglieria può far infliggere uno o due danni a una Unità nemica. Ottenendo un lancio di 1 o 2 si infliggono 2 danni, e un lancio di 3 infligge 1 danno. Ogni segnalino Artiglieria spara una volta per turno di battaglia.

**Cannone AT – AT Guns (tutti)** – Cannone Anti-Carro infligge un danno ad una Unità nemica con un lancio di 1 o 2. Ogni segnalino Cannone AT spara una volta per turno di battaglia.

**Incursione Aerea – Air Raid (tutti)** – Incursione Aerea infligge un danno ad una Unità nemica con un lancio di 1, 2, o 3. Ogni segnalino Incursione Aerea può essere usato una volta per turno di battaglia.

**Coesione – Cohesion (Asse)** – Prima del primo round di battaglia, sommate i valori di attacco o di difesa di due vostre Unità di Fanteria o Motorizzate, ottenendo un unico valore da utilizzare per il resto della battaglia.

#### Esempio:

*Vi state difendendo e avete una Unità di Fanteria con difesa 2 e una Unità Motorizzata con difesa 1. Invece che lanciare con questi valori, potete lanciare una volta e confrontare con un valore di difesa pari a 3. Se queste Unità vengono ridotte o distrutte, modificate tali valori di conseguenza.*

**Schierare – Deploy (Alleati)** – Prima dell'inizio del primo round di battaglia, pescate una Unità Alleata a caso dal contenitore dei Rinforzi Alleati e aggiungetelo alla battaglia. Se non ci sono Unità disponibili, pescate un PdB in sostituzione.

**Trincerarsi – Dig-In (tutti)** – I segnalini Dig-In assorbono i danni prima che vengano inflitti alle Unità amiche. Scartate un segnalino Dig-In per assorbire un danno. Assegnate danni ai segnalini Dig-In prima di assegnarli alle Unità.

*Esempio:*

Le vostre Unità e PdB infliggono 4 danni agli Alleati in un turno di battaglia. Gli Alleati hanno 2 segnalini Trincerarsi. Scartate questi segnalini per assorbire 2 danni, e assegnate normalmente gli altri 2.

**Disturbo – Disrupt (tutti)** – Disturbo permette di scartare segnalini Rifornimento avversari. Nel primo round di battaglia, lanciate un dado per ogni segnalino Disturbo. Se il risultato è 6, non succede nulla. Se si ottiene 4 o 5, scartate 1 Rifornimento dell'avversario. Se ottenete 1, 2, o 3, scartate 2 segnalini Rifornimento. Se nella sezione Rifornimenti avversaria non ci sono segnalini da rimuovere, questo PdB non ha effetto.

**Approfittare – Exploit (tutti)** – Questo PdB può essere usato sia dagli Attaccanti che dai Difensori. Se tutte le Unità avversarie vengono distrutte, le rimanenti Unità della battaglia, possono muovere di un'Area, dopo aver ricevuto i loro Aggiornamenti. Il possessore di queste Unità paga 1 Rifornimento per ogni Unità mossa. Gli Alleati considerano questo spostamento come una Avanzata, e muovono le loro Unità in ordine discendente di valore di Attacco. Voi, l'Asse, potete muovere una qualsiasi vostra Unità in un'area a scelta. Se muovendo in questo modo, entrate in un'area che contiene Unità nemiche, risolvete la battaglia conseguente normalmente. Anche se ci si trova nel turno dell'avversario, muovere in questo modo fa considerare le Unità come attaccanti.

*Esempio:*

Le vostre Unità nella Fortezza di Tobruk attaccano le Unità Alleate a Bardia. Scegliete Approfittare tra i vostri PdB. Risolvete la battaglia e distruggete tutte le Unità Alleate. Decidete di spostare 2 delle vostre 3 Unità sopravvissute al costo di 2 segnalini Rifornimento. Le muovete entrambe ad Halfaya, che contiene Unità Alleate. Inizia così una nuova battaglia che dovete risolvere normalmente.

**German 88 (Asse)** – Questo PdB può infliggere 1 o 2 danni alle Forze nemiche. Un lancio di 1 infligge 2 danni, mentre un lancio di 2 o 3 infligge 1 danno. Ogni segnalino German 88 può essere usato una sola volta per round di battaglia.

**Spionaggio – Intel (tutti)** – Prima che ogni altro PdB abbia effetto, il possessore di questo segnalino scarta un PdB dell'avversario a caso. Se entrambi gli schieramenti hanno questo PdB, i due segnalini Spionaggio saranno scartati insieme.

**Pressare – Press (tutti)** – Questo PdB estende la durata di una battaglia. Non importa quale schieramento la giochi, esso ha lo stesso effetto. Dopo che un round di battaglia è terminato, se c'è uno o più segnalini Pressare in gioco, scartatene uno, e risolvete un'altro round di battaglia. Continuate fino al termine dei PdB Pressare in gioco.

*Esempio:*

Avete 1 Unità in battaglia e così anche gli Alleati. I PdB Alleati sono: Pressare e Artiglieria. Voi decidete di comprare Pressare per la battaglia. Durante il primo turno di battaglia,

le vostre Unità distruggono quelle nemiche, e quelle nemiche insieme all'attacco dell'Artiglieria, le vostre Unità. Anche se tutte le loro Unità sono distrutte, la battaglia continua per un secondo round. Scartate 1 segnalino Pressare, e la loro Artiglieria vi attaccherà di nuovo. La battaglia prosegue con il terzo turno. Scartate un'altro segnalino Pressare, e la loro Artiglieria attacca nuovamente. La battaglia ora termina.

**Salvataggio – Salvage (tutti)** – Questo PdB dà al proprio schieramento 1 Rifornimento ogni volta che una Unità nemica passa da forza piena a forza ridotta, o da forza ridotta viene distrutta. Non contano i danni bloccati dai segnalini Trincerarsi (Dig-In) o i danni inflitti dopo che tutte le Unità nemiche sono state distrutte.

*Esempio:*

Al termine di una battaglia, avete inflitto 8 danni alle Unità nemiche. 1 danno viene assorbito dal segnalino Dig-In, 2 danni girano i segnalini Unità sul lato forza ridotta, 3 danni distruggono precedenti Unità a forza ridotta, e 2 danni sono stati inflitti dopo che tutte le Unità nemiche erano già state distrutte. Guadagnate in totale 5 segnalini Rifornimento.

**Tattiche – Tactis (tutti)** – Tattiche permettono al possessore di rilanciare uno dei suoi dadi. Se Tattiche è il vostro PdB, potete rilanciare immediatamente qualsiasi dado abbiate lanciato. Se invece questo PdB è delle forze Alleate, rilanciate il primo dado che non ha avuto successo. Una volta effettuato il rilancio, deve essere usato il nuovo risultato.

**Schiacciare – Overrun (tutti)** – Questo PdB dà a tutte le Unità del possessore, un bonus di +1 ai valori di Attacco o Difesa per tutta la durata della battaglia. Schiacciare non aumenta i valori dei PdB.

### Simbolo Fortificazione



Quando una battaglia si svolge in una zona con il simbolo Fortificazione, ogni Unità in difesa riceve un bonus di +1 al suo valore di difesa per tutta la durata della battaglia. Questo bonus non si applica al lancio dei dadi per un PdB.

*Esempio:*

Due Unità presenti in un area si difendono con i valori di difesa pari a 3 e 1. Queste Unità normalmente avrebbero bisogno di lanciare un 3 o meno e un 1 per infliggere danno all'attaccante. Dal momento che nella zona è presente un simbolo fortificazione, esse hanno bisogno di un 4 o meno e di un 2 o meno per infliggere danno. I Difensori inoltre hanno un PdB AT Guns presente, che colpirà con un 1 o 2. Questi valori non sono influenzati dal simbolo Fortificazione.

## Esempio di Battaglia in Dettaglio

### Battle Sequence

1. Allied Plans
2. Axis Plans
3. Resolve Combat  
Remove 1 Press and repeat step 3

Qui è riportato un esempio passo passo di una battaglia. Ogni sezione Sequenza di Gioco della mappa, ha riportata la Sequenza di Battaglia. La Sequenza di Battaglia è il dettaglio delle fasi da eseguire per ogni battaglia.

La seguente battaglia si svolge in più turni durante la campagna Nord Africana. Gli Alleati controllano la Fortezza di Tobruk e io ho deciso di effettuare un attacco disperato per poter conquistare questa vitale area.

### Esempio:

Durante la fase di Movimento della Battaglia, la 15° Panzer si sposta da Benghazi alla Fortezza di Tobruk. L'Unità Pavia si muove di due aree, da Tengeder alla Fortezza di Tobruk passando per El Adem. Viene speso un segnalino Rifornamento per permettere il secondo spostamento.

Questi sono gli unici movimenti della battaglia che effettuo in questo turno, quindi è il momento di risolvere la battaglia.

Vengono pescati 3 PdB casuali per gli Alleati, 1 per ogni Unità a piena potenza, e 1 poiché sono in possesso di 3 segnalini Rifornamento. Scarto 1 segnalino Rifornamento per pagare il PdB aggiuntivo. Viene pescato: Schiacciare (Overrun), Trincerarsi (Dig-In), e Pressare (Press).

Ricevo 2 Punti PdB, 1 per il 15° Panzer a forza ridotta, e 1 per l'Unità Pavia a piena forza. Dal momento che sono a corto di segnalini Rifornamento, decido di non spendere tutti i Rifornimenti per acquistare PdB aggiuntivi. Con i miei 2 Punti PdB, acquisto Disturbo (Disrupt) per 1 punto e Cannone AT (AT Guns) per 1 punto.

Ogni round della battaglia si svolge in maniera simultanea, quindi non importa in che ordine verranno lanciati i dadi. Comincio lanciando i dadi per le mie Unità e PdB. Anche se con il lancio distruggo una Unità nemica, quest'ultima potrà comunque lanciare per il suo attacco in questo turno.

Lancio per il PdB Disturbo e ottengo un 4, che fa perdere 1 segnalino Rifornamento al nemico. Rimuovo 1 segnalino Rifornamento Alleato dalla relativa area Rifornimenti della mappa, quindi scarto il segnalino PdB Disturbo (Disrupt).

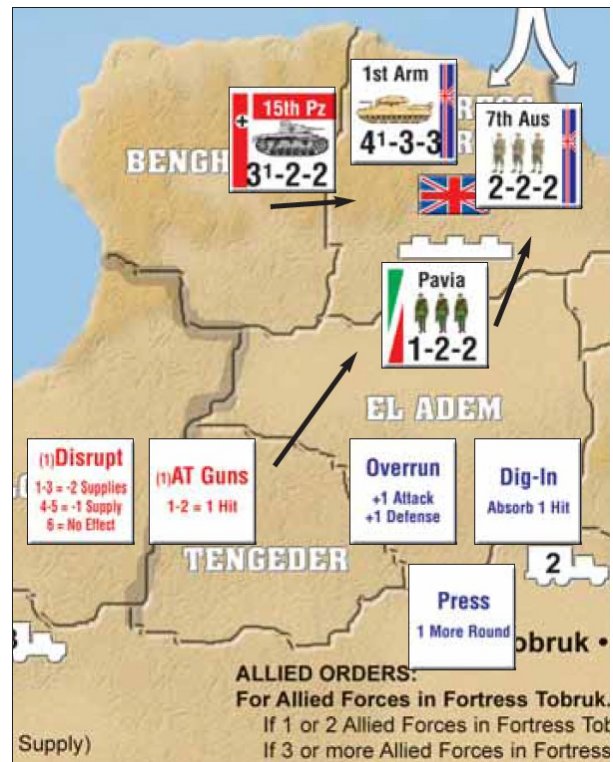
Poi lancio per il PdB Cannone AT e ottengo un 1, che infligge 1 danno.

Con il lancio per il mio 15° Panzer ottengo un 3 che infligge 1 danno. Se avessi lanciato un 1 avrei inflitto 2 danni.

Il lancio per l'Unità Pavia ottiene un 5 quindi non colpisce. Avevo bisogno di un 1 per infliggere 1 danno.

Questo mi fa ottenere un totale di 2 danni.

Ora saranno gli Alleati a dover lanciare per i loro attacchi. La 1° Armata Corazzata ha bisogno di un 3 o meno e il 7° Aus di un 2 o meno per colpire ed infliggere danno.



Dal momento che stanno difendendo una zona con un simbolo fortificazione, i loro valori di riferimento per colpire vengono aumentati rispettivamente a 4 e 3. Inoltre, gli Alleati hanno il PdB Schiacciare (Overrun) che incrementa ulteriormente questi valori portandoli a 5 e 4.

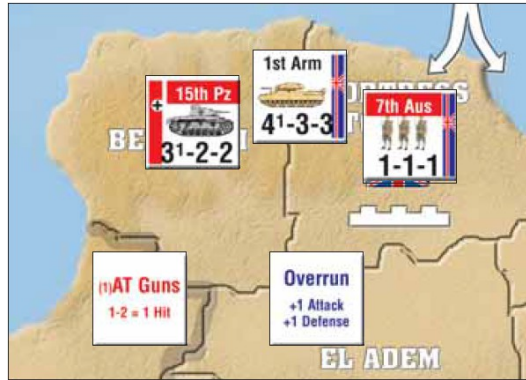
La 1° Armata Corazzata lancia un 2, per 1 danno, e la 7° Aus lancia un 1, per un danno.

Per assegnare i miei danni, prima scarto il segnalino PdB Alleato Trincerarsi (Dig-In) per annullare 1 danno, poi giro il segnalino 7° Aus (la loro Unità con il più basso valore di difesa) sul lato a forza ridotta per assegnare il secondo danno.

Per i danni inflitti dagli Alleati scelgo di girare il segnalino della Pavia sul lato a forza ridotta per il primo danno, poi la distruggo per il secondo danno.



Questo termina il primo round della battaglia. A questo punto la battaglia dovrebbe terminare normalmente e il mio 15°Panzer dovrebbe ritirarsi a Benghazi dal momento che ha fallito nel tentativo di distruggere tutte le Unità a difesa, però, gli Alleati hanno il PdB Pressare (Press). Scarto questo segnalino e continuo con il prossimo round di battaglia.



A questo punto della battaglia i PdB Trincerarsi, Pressare, e Disturbo sono stati utilizzati e scartati. L'Unità Pavia è stata distrutta, e il segnalino rimosso e messo nella pila delle Unità dell'Asse distrutte per poter essere eventualmente utilizzata in seguito.

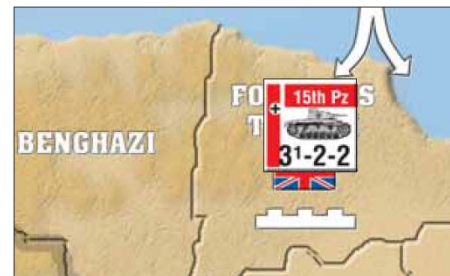
Durante la mia prossima fase di Rifornamento dell'Asse, posso scegliere di pagare 2 segnalini Rifornamento per spostare il segnalino della Pavia dalla pila delle Unità distrutte a quella dei Rinforzi, questo mi permetterebbe di riacquistarla nel modo normale.

Ora inizio il secondo round della battaglia. Dal momento che non ci sono altri PdB Pressare in gioco, questo sarà l'ultimo round di questa battaglia.



Ora lancio per il mio PdB Cannone AT (AT Guns) e per il 15°Panzer, e ottengo un 2 e un 1. Il Cannone AT totalizza 1 danno e il 15°Panzer 2 danni, per un totale di 3 danni inflitti. Giro sul lato a forza ridotta la 1°Armata Corazzata per il 1 danno, distruggo la 7°Aus per il secondo danno, e distruggo la 1°Armata Corazzata per il terzo e ultimo danno.

Anche se sono stati distrutti, le Unità Alleate rispondono al fuoco. La 1°Armata Corazzata lancia un 6 e manca il bersaglio, il 7°Aus lancia un 4 mancando anche lei il bersaglio. Sono stato molto fortunato!!! Il 15°Panzer sopravvive e rimane nella Fortezza di Tobruk.



Restituisco tutti i PdB per poterli usare nelle prossime battaglie.

Due Unità nemiche sono state distrutte nella battaglia, quindi guadagno due Aggiornamenti. Siccome è sopravvissuta soltanto una mia Unità nella battaglia, entrambi gli aggiornamenti vengono assegnati al 15°Panzer. I dettagli di come vengono applicati questi aggiornamenti saranno spiegati successivamente nella sezione Aggiornamenti di questo regolamento.

Ora che ho conquistato la Fortezza di Tobruk, posso reclutare nuove Unità direttamente in quest'area. Non ho più bisogno di farle sbarcare a Tripoli. Questo consentirà alle mie Unità di raggiungere più velocemente la linea del fronte.

Infine sposto le 2 Unità Alleate distrutte nell'apposita casella nella mia Area Rifornimenti, rendendole così disponibili per poterle utilizzare durante la mia fase di Rifornamento.

**Axis Resupply**

Resupply Points:  
 3 per Region free of Allies  
 2 if Holding Fortress Tobruk  
 1 per Allied Force destroyed (since last Resupply step)

Pay Receive  
 1 2 Supplies  
 x 1 Force (x = Force's Attack value)

Tripoli, if held: Fortress Tobruk

## Aggiornamenti

Le Unità possono incrementare i loro valori se partecipano e sopravvivono alla battaglia. Alla fine di una battaglia, ogni schieramento riceve un aggiornamento per ogni Unità nemica distrutta in battaglia. Solo le Unità sopravvissute ricevono aggiornamenti.

I segnalini Aggiornamento si aggiungono ai valori delle Unità.

Una Unità può avere un solo segnalino Aggiornamento assegnato. Rimuovete il segnalino Aggiornamento se l'Unità a cui è assegnato viene distrutta.

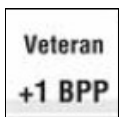
*Esempio:*



Questo segnalino Veterano aggiunge al valore di attacco di una Unità. Se l'Unità ha un valore di attacco di 2, può infliggere un danno con il lancio di 1 o 2. Con questo Aggiornamento, può infliggere danno con un lancio di 4 o meno.



Questo segnalino Elite aggiunge 2 al valore di attacco, 1 al valore di attacco superiore, e 1 al valore di difesa. Se l'Unità aveva un valore di attacco di 1, ora grazie a questo aggiornamento ha un valore di attacco di 3 e infliggerà 2 danni con un lancio di 1. Se l'Unità aveva un valore di attacco di 4 e un valore di attacco superiore di 2, ora ha attacco 6 e attacco superiore 3. In entrambi i casi, il valore di difesa è incrementato di 1.



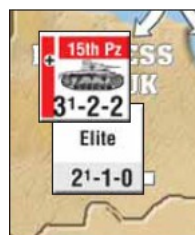
Il segnalino +1BPP incrementa il numero di Punti PdB che le Unità dell'Asse generano, o il numero di PdB da pescare per gli Alleati. Per esempio, una Unità Tedesca a piena forza normalmente genera 2BPP. Con questo aggiornamento, ne può generare 3. Normalmente, una Unità Alleata a forza ridotta consente di pescare 0 PdB, con questo aggiornamento ne potrà pescare 1.

Determinate quanti segnalini Aggiornamento sono stati guadagnati dalle vostre Unità, o da quelle Alleate. Per ogni aggiornamento, potete scegliere se aggiornare qualsiasi Unità normale a Veterana, o aggiornare una Unità Veterana a Elite.

Se decidete di aggiornare una Unità normale, pescate un segnalino aggiornamento e guardate entrambe le facce. Poi scegliete una vostra Unità non ancora aggiornata che si trovava in battaglia, e piazzate il segnalino Aggiornamento, con il lato Veterano rivolto verso l'alto, sotto il segnalino Unità. Se decidete di aggiornare una Unità Veterana, scegliete una qualsiasi Unità Veterana che era in battaglia e girate il suo segnalino Aggiornamento sul lato Elite.

*Esempio:*

Per continuare l'esempio della sezione battaglia, devo prendere gli aggiornamenti per le mie Unità sopravvissute. Due Unità nemiche sono state distrutte quindi il mio 15°Panzer ottiene 2 aggiornamenti. Questo fa sì che passi da normale a Veterano, e da Veterano a Elite. Pesca un segnalino Aggiornamento a caso dal contenitore.

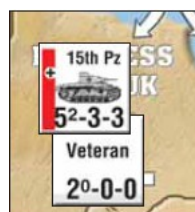


Quando attacca, il mio 15°Panzer a forza ridotta ora infliggerà 2 danni lanciando un 1 o un 2, e 1 danno con un 3, 4, o 5. Quando si difende, infliggerà 1 danno con un lancio di 3 o meno.

Seguite la stessa procedura quando aggiornate le Unità Alleate. Quando aggiornate le Unità Alleate, aggiornate prima tutte quelle a piena potenza, poi aggiornate le Unità a forza ridotta.

Il numero di segnalini aggiornamento forniti dal gioco determinano il limite massimo delle Unità che possono essere aggiornate in un dato momento.

Quando riparate una Unità aggiornata, dell'Asse o Alleata, decrementate il suo aggiornamento di un livello. Questo significa che riparare una Unità di Elite, fa girare il suo segnalino aggiornamento sul lato Veterano, e riparare una Unità Veterana fa ritornare il segnalino aggiornamento nel relativo contenitore.



*Esempio:*

Continuando l'esempio precedente, decido di riparare il mio 15°Panzer durante la mia fase Riparazione. Pago 2 segnalini Rifornimento e giro il segnalino Unità sul lato a piena forza. Inoltre riduco l'aggiornamento da Elite a Veterano. Questo per rappresentare l'aggiunta di nuove inesperte truppe all'Unità.

Anche con il decremento del livello da Elite a Veterano, i miei panzer rimangono comunque una Unità molto potente. Ora, per poterlo far tornare al livello Elite, posso solo farlo tornare a combattere!

## Unità dell'Asse Distrutte

Spostate le vostre Unità dell'Asse distrutte nella vostra pila delle Unità distrutte, che è separata dalla vostra pila dei Rinforzi. Le vostre unità distrutte possono essere riacquistate durante le vostre future fasi di rifornimento.

Potete spostare le Unità dalla vostra pila delle Unità distrutte alla pila dei Rinforzi, pagando 2 punti Rifornimento per ogni Unità spostata durante la vostra fase di Riparazione.

E' possibile spostare una Unità dalla pila delle Unità distrutte a quella dei Rinforzi e poi acquistarla, tutto nella stessa fase.

Per chiarire, una Unità militare generalmente viene considerata inefficace quando subisce dal 20% al 30% di perdite. A quel punto si ritirano dal combattimento.

Così, mentre una Unità viene considerata distrutta ai fini del gioco, in realtà si ritira nelle retrovie fino a quando non riceve equipaggiamento, truppe fresche, ufficiali, e viene riorganizzata di nuovo in una unità di combattimento efficace.

### Unità Alleate Distrutte

Spostate ogni Unità Alleata distrutta nella sezione Rifornimenti dell'Asse sulla mappa. Riceverete punti Rifornimento addizionali per questo, durante la vostra prossima fase di Rifornimento.

### Post-Battaglia

Dopo la battaglia, rimettete i vostri PdB nella vostra pila, e i PdB degli Alleati nell'apposito contenitore.

### Movimenti

E' il momento di muovere le vostre Unità che non sono entrate in battaglia. Potete spostare qualsiasi vostra Unità in questa fase purché non entri in un'area dove sono presenti Unità nemiche.

Le Unità che si sono spostate durante la fase Movimenti di Battaglia non possono muovere in questa fase.

Una volta che avete mosso le vostre Unità e pagato segnalini Rifornimento per ogni movimento aggiuntivo di 1 area, passate alla fase successiva.

### Controllo Rifornimenti



Ogni mappa ha una o più regioni separate da delle larghe linee in grigio. Ogni regione contiene una figura di un camion per mostrare quante forze dell'Asse potete avere in ogni area senza subire alcuna penalità. Il numero dentro la figura del camion è il vostro Limite di Unità per la Regione.

Durante questa fase, controllate tutte le vostre aree per essere certi che non abbiate più Unità di quelle consentite in un area. Per ogni Unità che eccede il limite consentito, dovete infliggere 1 danno all'Unità in quell'Area, o pagare 2 Rifornimenti.



*Esempio:*  
La mappa del Nord Africa è suddivisa in tre regioni: Tripoli, Tobruk, e Egypt. Esse hanno i valori di Rifornimento pari a 3, 2, e 1.



*Esempio:*  
Potete avere fino a 2 Unità in ogni area di Tobruk senza subire penalità.

Se avete 4 Unità in un'area, eccedete di 2 Unità il limite massimo consentito e quindi dovete infliggere 2

danni a queste Unità. Per ogni 2 Rifornimenti spesi, potete cancellare 1 danno.

### Controllo Rifornimenti Alleati

Gli Alleati non devono eseguire il Controllo dei Rifornimenti. Essi possono mettere un numero illimitato di Unità in un'Area senza subire alcuna penalità.

### Rifornimento dell'Asse

Questa fase ti dà la possibilità di ricevere il tanto atteso carburante, le casse di cibo, munizioni, e truppe fresche di cui avete un disperato bisogno.

### Determinare i Punti Rifornimento

Axis Resupply		Tripoli, if held: Fortress Tobruk
Resupply Points:		
3 per Region free of Allies		
2 if Holding Fortress Tobruk		
1 per Allied Force destroyed (since last Resupply step)		
Pay	Receive	Destroyed Allied Forces
1	2 Supplies	
x	1 Force (x = Force's Attack value)	

Determinate il numero di punti Rifornimento che ricevete. Ogni mappa ha differenti condizioni. Se voi soddisfatte tali condizioni, ricevete il numero di punti Rifornimento specificati.

Una volta che avete determinato i punti Rifornimento che ricevete, rimettete le Unità Alleate distrutte dentro il contenitore dei Rinforzi Alleati. Gli Alleati non hanno una pila delle Unità Distrutte.

*Esempio:*

*In Nord Africa, se non ci sono Alleati presenti nell'intera regione di Tripoli, non controllate la Fortezza di Tobruk, e avete distrutto 2 Unità Alleate dalla vostra ultima fase di Rifornimento, ricevete 5 punti Rifornimento.*

*In Nord Africa, se non ci sono Alleati presenti nelle regioni di Tripoli o Tobruk, controllate la Fortezza di Tobruk, e avete distrutto 3 Unità Alleate dalla vostra ultima fase di Rifornimento, ricevete 10 punti Rifornimento.*

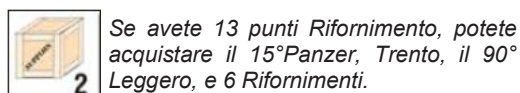
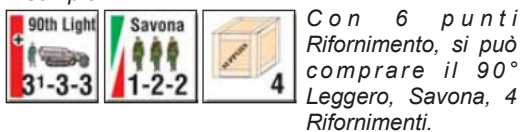
### Utilizzare i Punti Rifornimento

Ora potete usare i vostri punti Rifornimento. Ogni punto non speso viene perso, quindi spendeteli tutti. Potete spendere i vostri punti Rifornimento per ottenere altri Rifornimenti, altre Unità, e spostare Unità dalla vostra pila delle Unità Distrutte alla vostra pila dei Rinforzi.

Generalmente, ogni Rifornimento costa 1/2 punto Rifornimento, quindi compratene 2 alla volta. Piazzate i vostri nuovi segnalini Rifornimento, nella sezione Rifornimento Asse sulla mappa. Se necessario potete effettuare cambi con altri differenti segnalini Rifornimento.

Quando comprate Unità, il costo di ciascuna Unità è uguale al suo valore di Attacco (non considerate il valore di attacco superiore). Potete acquistare qualsiasi Unità dalla vostra pila dei Rinforzi.

*Esempio:*



Potete anche pagare segnalini Rifornimenti per spostare le Unità dalla vostra pila delle Unità Distrutte alla pila dei Rinforzi. Pagate 2 Rifornimenti per spostare ogni Unità.

### Piazzare le Nuove Unità



La sezione Rifornimento dell'Asse sulla mappa indica le aree dove si possono piazzare le vostre nuove Unità.

In alcuni casi, un'area deve essere occupata dall'Asse per essere usata. Questo è indicato nella sezione Rifornimento della mappa.

*Esempio:*

In Nord Africa, le forze dell'Asse possono sempre essere piazzate a Tripoli, ma si possono piazzare nella Fortezza di Tobruk se l'area è controllata dall'Asse.

Negli altri casi, l'Asse non ha bisogno di controllare le aree al fine del piazzamento.

*Esempio:*

In Nord Africa, gli Alleati possono sempre piazzare Unità nella Fortezza di Tobruk, Alessandria, e Cairo.

Se l'area è controllata dall'avversario, risolvete immediatamente una battaglia, non appena tutte le nuove Unità sono piazzate e ogni nuovo Rifornimento acquistato. Quando risolvete queste battaglie, ignorate qualsiasi PdB Pressare (Press) e continuate ad eseguire i round di battaglia fino a quando rimane solo uno schieramento.

*Esempio:*

In Nord Africa, gli Alleati stanno piazzando nuove Unità e il risultato del dado indica il piazzamento nella Fortezza di Tobruk. Fortunatamente per loro, l'area è occupata dalle Forze dell'Asse. Appena tutte le Unità Alleate compresi i Rifornimenti sono stati presi e piazzati, risolvete la battaglia per la Fortezza di Tobruk. Se, dopo il primo round di

battaglia, ci sono ancora Unità di entrambi gli schieramenti, risolvete un secondo round. Continuate a risolvere round di battaglia fino a quando tutti gli attaccanti o tutti i difensori in quest'area sono distrutti.

## Turno degli Alleati

In questa sezione ci sono le fasi che compongono il turno di gioco degli Alleati. In gran parte queste sono simili alle fasi che compongono il vostro turno.

### Riparazione

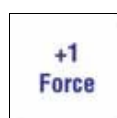
Se una qualsiasi Unità Alleata è girata sul suo lato a forza ridotta, spendete Rifornimenti per girarla nuovamente sul lato a piena potenza. Pagate 2 segnalini Rifornimento Alleati per ogni Unità che girate dal lato a forza ridotta al lato a piena potenza. Se non sono ci sono segnalini Rifornimento sufficienti per riparare tutte le loro Unità, riparate le Unità Alleate in ordine di valore di attacco dal più grande al più piccolo.

### Controllo Operazioni Alleate



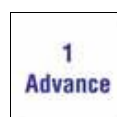
Durante ogni campagna, gli Alleati sono sempre al lavoro per incrementare le proprie Unità. Durante questa fase, pesca un segnalino Operazione Alleata. Se è il segnalino "Go!", gli Alleati avviano una nuova operazione.

### Più Unità



Se pescate un segnalino "+1 Force" pescate un'Unità dal contenitore dei rinforzi Alleati e aggiungetelo alle loro Unità Operazione. Se invece pescate "+2 Forces" aggiungete 2 Unità.

### Avanzare



Per ogni segnalino "1 Advance" pescato, le Unità Operazione avanzeranno di un'area verso la più vicina Unità dell'Asse, usando le normali regole di spostamento, quando essi riceveranno il Go! Pescando invece il segnalino "2 Advances", essi avanzeranno di due aree. Ciascuna Unità è limitata dal proprio valore di Massimo Movimento. Questo modo di avanzare è libero e non costa nulla in termini di Rifornimento.

*Esempio:*

Una Unità con un valore di Massimo Movimento di 1 entra sulla mappa e in precedenza era stato pescato il segnalino "2 Advance". L'Unità potrà avanzare solamente di 1 area dalla sua area di partenza.

### Go!



Quando il segnalino Go! Viene pescato, le Unità Alleate nella sezione Operazioni Alleate entrano in gioco. Lanciate un dado per ogni segnalino Unità e controllate la tabella Operazioni per determinare l'area di partenza dell'Unità sulla mappa.

## Battaglie

Se le nuove Unità piazzate finiscono nella stessa area delle Unità dell'Asse, risolvete le battaglie dopo che tutte le Unità Operazione siano piazzate e abbiano mosso. Queste battaglie sono risolte prima di passare alla fase degli Ordini Alleati.

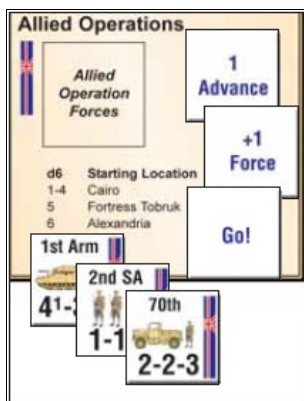
Risolvete queste battaglie normalmente pescando e spendendo Rifornimenti per i PdB.

## Dopo il Go!

Dopo che avete pescato il Go!, piazzate le Unità, e risolto ogni battaglia, gli Alleati si preparano immediatamente per la loro prossima Operazione.

Voltate a faccia in giù tutti i segnalini Operazione e mescolateli insieme in modo tale da non sapere quali siano, poi pescate il numero di segnalini Unità indicato nella sezione Set-Up per le Operazioni Alleate e piazzateli nella sezione Operazione.

Gli Alleati ora sono pronti per la loro prossima Operazione. Se gli Alleati non hanno abbastanza Unità, aggiungete immediatamente 2 Rifornimenti alla sezione Rifornimenti Alleati della mappa per ogni Unità che non possono pescare.



*Esempio di Operazione:*  
E' il terzo turno nel Nord Africa. Siamo nella fase di controllo Operazione Alleata e il segnalino Go! È stato appena pescato.

Gli Alleati iniziano il gioco con 2 Unità pronte per una operazione, vengono estratte la 1ª Armata Corazzata e la 2ª SA.

Il segnalino "1 Advance" viene pescato al primo turno. Il segnalino "+1 Force" viene pescato al secondo turno, quindi una Unità, la 70ª, viene pescata e aggiunta all'area operazioni.

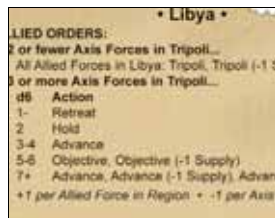
Ora piazza le Unità. Lancio un 6 per la 1ª Armata Corazzata e la piazza nella Fortezza di Tobruk. Per la 2ª SA lancio un 1 e la piazza ad Alessandria. Lancio un 5 per la 70ª che viene piazzata al Cairo.

Ogni Unità deve ora Avanzare di 1 verso la più vicina Unità dell'Asse. La 1ª Armata Corazzata si trova già in un'area controllata dall'Asse, quindi non si muove. La più vicina Unità dell'Asse sia per Alessandria che per il Cairo si trova nella Fortezza di Tobruk, quindi sia la 2ª SA che la 70ª si muovono di un'area verso il nemico, ad El Alamein.

Ora risolvo la battaglia nella Fortezza di Tobruk. Una volta risolta la battaglia, rimetto i 3 segnalini Operazioni nel contenitore. Poi pesco 2 Unità Alleate per farle iniziare nella loro prossima Operazione.

Le Unità Alleate che sono state piazzate sulla mappa grazie alle Operazioni, muovono e attaccano normalmente durante la fase Ordini Alleati. Questo significa che queste Unità, possono muovere e attaccare due volte durante il turno in cui sono state messe sulla mappa.

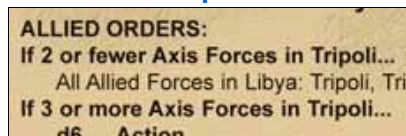
## Ordini Alleati



Ogni regione sulla mappa ha una tabella Ordini Alleati. Queste tabelle determinano le azioni di movimento delle Unità Alleate in ogni regione.

Lanciate per ogni regione ed eseguite gli ordini relativi prima di passare alla regione successiva. Se la mappa contiene più di una regione, risolvete le regioni in qualsiasi ordine preferite. Se una Unità viene mossa in una regione differente, grazie al suo ordine di movimento, essa non muoverà di nuovo quando risolverete gli ordini per la sua nuova regione.

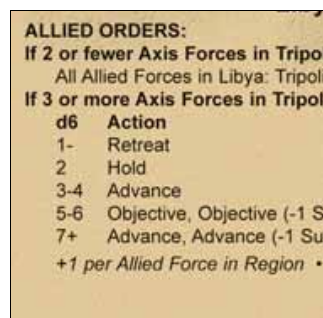
## Condizioni Impostate



Alcuni ordini nelle tabelle

riportano delle condizioni. Leggete queste condizioni per vedere se si applicano a qualche Unità nella regione. Le Unità che sono rientrate in queste condizioni non vanno considerate dalla tabella Ordini.

## Ordini



Lanciate un dado per stabilire cosa devono fare le altre Unità nella regione. Molte volte il numero di Unità dell'Asse e degli Alleati nella regione modificano il lancio del dado come indicato nella mappa.

Siete voi a scegliere l'ordine in cui muovere le Unità Alleate. Muovete tutte le Unità una volta, prima di muoverle una seconda. Se ci sono diverse aree che soddisfano gli ordini di movimento di una Unità, potete scegliere l'area in cui muoverla.

### **Obiettivo (Objective)**

Per ogni ordine Obiettivo lanciato per una regione, muovete le sue Unità di un'area direttamente verso il più vicino obiettivo con la bandiera sulla mappa che non sia già sotto il controllo degli Alleati. Se tutti gli Obiettivi sono sotto il controllo degli Alleati, considerate questo ordine come Casuale. Se possono evitare le Unità dell'Asse muovendo dello stesso numero di aree verso l'Obiettivo, lo fanno.

### **Avanzare (Advance)**

Per ogni ordine di Avanzata, muovete ognuna delle Unità interessate di un'area verso la più vicina Unità dell'Asse.

Se alla stessa distanza ci sono più aree che contengono Unità dell'Asse, muovete le Unità Alleate, una alla volta, fino a quando in ogni area non ci sia lo stesso numero di Unità dell'Asse e Alleate. Se rimangono da muovere alcune Unità Alleate, iniziate un nuovo ciclo di assegnazione. Se ci sono meno Unità Alleate rispetto alle Unità dell'Asse, muovetele come spiegato in precedenza, fino a quando terminate gli Alleati da muovere.

Una volta completato il movimento, risolvete i combattimenti per ogni area normalmente.

#### *Esempio:*

*Le Unità Alleate di un'area hanno ricevuto l'ordine di Avanzare. Ci sono 2 aree adiacenti che contengono Unità dell'Asse. Le aree hanno 1 e 2 Unità dell'Asse presenti. Potete scegliere quale Unità Alleata muovere per prima, e muoverla in qualunque delle due aree. La seconda Unità Alleata non può muovere nella stessa area dove si è mossa la precedente Unità (dal momento che tutte le Unità dell'Asse devono essere accoppiate con 1 Unità Alleata prima di essere accoppiate con 2). La terza Unità Alleata completerà l'accoppiamento tra le Unità dell'Asse e Alleate. Se ci sono più di 3 Unità Alleate da muovere, il ciclo ricomincia.*

Se non ci sono Unità dell'Asse sulla mappa, considerate questo ordine come Casuale.

### **Attendere (Hold)**

Le loro Unità non muovono.

### **Casuale (Random)**

Ognuna delle Unità si muove in un'area adiacente scelta a caso.

### **Ritirata (Retreat)**

Gli ordini di Ritirata operano allo stesso modo degli ordini Obiettivo, eccetto che le Unità Alleate si muovono verso l'area più vicina che contiene Rifornimenti Alleati e

che non è sotto il controllo dell'Asse.

Se tutte le aree con i Rifornimenti Alleati sono sotto il controllo dell'Asse, considerate questo ordine come se fosse Casuale.

### **Nomi Area (Area Name)**

Quando un ordine riporta il nome di un'area, l'ordine funziona allo stesso modo di un'ordine Obiettivo, tranne per il fatto che le Unità Alleate si muovono per l'area indicata.

### **(-1 Rifornimento) (-1 Supply)**

Le Unità Alleate devono utilizzare Rifornimenti per muoversi ulteriormente di un'area. Utilizzate un loro Rifornimento per ogni Unità Alleata che si muove di una ulteriore area. Se non ci sono Rifornimenti da poter utilizzare, le Unità non possono muoversi.

#### *Esempio:*

*La 2° Armata Corazzata nel Cairo riceve gli ordini "Avanzare, Avanzare (-1 Rifornimento), Avanzare (-1 Rifornimento). Essa muoverebbe di 3 aree al costo di 2 Rifornimenti.*

## **Risolvere le Battaglie**

Risolvete le battaglie normalmente. Ora è l'Asse ad essere il difensore.

## **Rifornimento Alleato**

### **Stabilire Nuove Unità e Rifornimenti**

La sezione Rifornimento Alleato di ogni mappa stabilisce, attraverso una tabella con i risultati del dado, quante nuove Unità e Rifornimenti gli Alleati otterranno. Inoltre riporta anche il numero di dadi da lanciare e gli eventuali modificatori del risultato.

### **Rifornimenti**

Piazzate i nuovi segnalini Rifornimento Alleato nella sezione Rifornimenti Alleati della mappa.

### **Nuove Unità**

Pescate a caso il numero indicato di nuove Unità Alleate dal relativo contenitore dei rinforzi.

Se gli Alleati non hanno Unità in questo contenitore, per ogni Unità che non possono pescare, dategli 2 segnalini Rifornimento.

### **Piazzare Nuove Unità**



Piazzate le nuove Unità Alleate utilizzando le stesse regole usate da voi nel vostro piazzamento nelle aree.

Ogni Campagna ha le proprie regole, descritte sulla mappa, che indicano come vengono piazzate le loro Unità.

## Campagne collegate

Potete giocare le campagne in ordine cronologico, in modo tale da ripercorrere la carriera militare del Generale Rommel. Quando lo fate, il risultato finale di una campagna modificherà la situazione iniziale della successiva.

Migliore sarà il risultato di una campagna, e meglio andrà la guerra per l'Asse all'inizio della campagna seguente. Questo vi darà dei vantaggi iniziali sulla successiva campagna, comunque, siccome partirete con dei vantaggi, i vostri superiori si aspetteranno di più da voi.

E' vero anche il contrario. Se non avete fatto bene in una

precedente campagna, partirete con degli svantaggi nella successiva campagna, e i vostri superiori si aspetteranno meno da voi.

Quando aggiungerete le Unità indicate dalla tabella sottostante, scegliete i segnalini dalla pila dei Rinforzi. Se i rinforzi sono divisi per periodo temporale, utilizzate quelli del periodo precedente. Queste Unità possono essere aggiunte in qualsiasi area in cui ci sia delle Unità iniziali di quello schieramento.

### VP dall'ultima Campagna Modifiche iniziali per la Nuova Campagna

40 o più	Aggiungete 8 punti Rifornamento alle Unità dell'Asse e/o Rifornimenti
da 35 a 39	Aggiungete 4 punti Attacco extra alle Unità dell'Asse
da 30 a 34	Rimuovete 1 Unità Alleata con il valore di Difesa più basso
da 20 a 29	Nessuna modifica
da 14 a 19	Aggiungete 1 Unità Alleata a caso
da 7 a 13	Togliete almeno 5 punti Rifornamento alle Unità dell'Asse e/o Rifornimenti
6 o meno	Togliete almeno 5 punti Rifornamento alle Unità dell'Asse e/o Rifornimenti e aggiungete 2 Unità Alleate a caso

### Modifiche ai VP per la Nuova Campagna

-10  
-7  
-3  
0  
+3  
+7  
+10

## Regole Specifiche Campagna

Alcune campagne hanno delle regole che riguardano situazioni specifiche.

### Nord Africa

#### Operazione Torcia

L'Operazione Torcia può terminare la campagna del Nord Africa dall'inizio del turno del 1942 in avanti. Quando spostate il segnalino in una casella con la notazione della Torcia, lanciate un dado. Se il risultato del lancio è maggiore o uguale al valore Torcia indicato, gli Alleati hanno annientato Tripoli e la campagna termina. Dopo aver lanciato il dado per la Torcia e visto il suo risultato, potete modificare il lancio. Per ogni Unità dell'Asse sulla mappa che distruggete, riducete il risultato del lancio di 1.

### D-Day

#### Setup Unità Operative

Pescate le Unità Alleate iniziali dal loro contenitore "Dopo il 6 Giugno, 1944".

## Materiale Aggiuntivo

Noi crediamo che del nuovo materiale sia il modo migliore di mantenere un gioco fresco e nuovo. Per questo forniremo materiale aggiuntivo gratuito per questo gioco dal nostro sito: [www.dvg.com](http://www.dvg.com)

Se avete qualsiasi idea per regole aggiuntive, scenari, o componenti aggiuntivi, inviateci una email. Il nostro scopo è quello di rendere disponibile i nostri nuovi materiali, così come quelli inviati da giocatori.

## Crediti

Game Design	Dan Verssen
Game Development	Holly Verssen
Artwork	Dan Verssen
Research	Mike Bowen
Traduzione in Italiano	Andrea Garbini

Un ringraziamento speciale va a Kevin and Kira Verssen per tutta la loro pazienza e comprensione!

Un ringraziamento speciale anche a tutti coloro che hanno verificato la prima edizione delle regole pubblicate sul nostro sito fornendo un prezioso contributo.

Copyright 2008 • Dan Verssen Games (DVG)

## Indice

### Regola o Termine di Gioco

Aggiornamenti	3, 10
Aree Obiettivo	2, 14
Campagne	2, 15
Campagne Collegate	15
Componenti	1
Controllo Operazioni Alleate	12
Controllo Rifornimento	11
Crediti	15
Decisioni da prendere da soli	4
Diario del Giocatore	4
Esempio dettagliato di Battaglia	8, 9
Lanci di dado	4
Movimento	11
Movimento di Battaglia	5
Opzioni di Campagna	4
Ordini Alleati	13, 14
Piani di Battaglia (PdB)	3, 5, 6, 7
Piani di Battaglia (PdB) Alleati	3, 5, 6, 7
Piani di Battaglia (PdB) dell'Asse	3, 5, 6, 7
Piazzare Nuove Unità	12, 14
Regioni della Mappa	11, 13
Regole Specifiche Campagna	
D-Day	15
Nord Africa	15
Rifornimenti Alleati	14
Rifornimenti dell'Asse	11
Rifornimento	11, 14
Rinforzi	3
Riparazione	5, 12
Risoluzione Battaglia	6
Risolvere le Battaglie	5
Segnalini Operazioni Alleate	3
Segnalini Rifornimento	3
Segnalini Unità	3, 4
Segnalini Valore	3, 4
Segnalino Avanzamento Turno	5
Segnalino Turno Campagna	3, 5
Sequenza di Gioco	4
Set-up	2
Simbolo Fortificazione	7
Spendere Punti Rifornimento	11
Storia del Generale Rommel	1
Termine della Campagna	2
Unità Distrutte	10, 11
Unità Iniziali	3
Vittoria	2

### Pagina

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente regolamento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di consentire il gioco a tutti coloro che non hanno padronanza con le lingue in cui il gioco è prodotto e disponibile. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

Some of our other fine DVG games...



**Modern  
Naval  
Battles**  
*Global Warfare*

To see more, please visit us on the web at:

**[www.dvg.com](http://www.dvg.com)**

