

## COMANDANTI NELLA TEMPESTA

**Regolamento per la simulazione tridimensionale di scontri tattico-operazionali della guerra moderna**

di Stefano Battistella



## **FONDAMENTALI**

Queste regole simulano le operazioni di combattimento di una Divisione o, se preferite, di un gruppo di battaglia, durante le guerre moderne del XX secolo. Si tratta, pertanto, di un gioco "grande tattico", in cui è necessario operare con una combinazione delle diverse "armi" dell'epoca: fanteria, artiglieria, cavalleria, mezzi corazzati e forze aeree.

L'Unità tattica principale è la "Formazione" inter-armi. Il giocatore è posto nel ruolo del comandante del gruppo di battaglia, composto da diverse Formazioni e responsabile di un settore operativo con un fronte di minimo due chilometri e mezzo e massimo tre e mezzo. Conseguentemente le regole lo costringono a prendere delle decisioni di comando a questo livello.

Il gioco si basa sull'uso di un sistema di comando, inteso a ottenere velocità di gioco e completo coinvolgimento dei giocatori con quello che accade sul campo di battaglia.

La partita si svolge su una superficie rettangolare di 120 x 180 cm, suddivisa in una griglia di "quadranti" di 15 x 15 cm, quindi, tutte le misurazioni (sia per il movimento che per le distanze di tiro) vengono effettuate in multipli di quadranti.

Prima di iniziare la battaglia i giocatori devono "costruire" il proprio esercito sulla carta, mediante *army list* e un sistema bilanciato a punti. Dopo dovranno procedere alla "ricognizione", intesa a verificare chi svolgerà il ruolo dell'attaccante e chi quello del difensore o se, invece, vi sarà una battaglia d'incontro e, all'esito, pensare un piano strategico, optando per un a serie di opzioni sia offensive che difensive.

Lo scontro si svolgerà a mosse alternate e, ad ogni turno, si potranno utilizzare solo le "Unità" effettivamente controllate dalla catena di comando, con capacità di azione determinata dalla quantità di punti di azione di cui potrà disporre il comandante e con anche la possibilità che una parte del proprio esercito resti inattiva.

L'obiettivo sarà sbaragliare le forze nemiche; risulteranno, quindi, importanti il fuoco di soppressione e il movimento spinto sino al suo estremo, cioè l'assalto; il terreno, con le coperture che potrà offrire e le strade utili ad agevolare gli spostamenti dei veicoli, sarà determinante. Il sapiente utilizzo della combinazione delle diverse armi – come nella realtà – sarà decisivo.

## **TITOLO I** **GENERALITA'**

### **§ 1 - Occorrente per il gioco**

1. Un tavolo delle dimensioni di 120 cm x 180 cm se si gioca con eserciti composti da più di 1000 punti, altrimenti anche di 120 cm x 120 cm, visibilmente suddiviso in quadranti di 15 cm x 15 cm; un proprio esercito di soldatini, modellini di veicoli e cannoni in scala 15mm o in altra scala preferita, anche dei modellini di aeroplano ma, possibilmente, in una scala superiore a quella dei soldatini (ovvero più piccoli). Una ventina di dadi a sei facce (D6) tutti dello stesso colore e uno di colore diverso; un dado direzionale; un simbolo per indicare che un quadrante è "soppresso" (per esempio la figura di un soldatino morto); un simbolo che indichi un veicolo distrutto (va bene anche lo stesso veicolo rovesciato su un fianco o coperto con un batuffolo di cotone nero). Gli elementi scenici per arredare il tavolo (case, alberi, campi coltivati, siepi e muretti, strade, tracciati ferroviari, colline, etc...), dei diorami di trincee e campi minati, un po' di cotone bianco per rappresentare i "fumogeni".

### **§ 2 - Scale**

1. Ogni quadrante di 15 cm x 15 cm rappresenta un settore reale di 300 metri x 300 metri. Ogni turno (comprensivo di due fasi, una per ogni giocatore) rappresenta approssimativamente un'ora di tempo reale. Ogni Unità appiedata rappresenta, all'incirca, la forza di una compagnia; quelle di veicoli la forza di un plotone e quelle di artiglieria una batteria; in ogni caso, la minima risorsa operativa spendibile significativamente nella prospettiva tattica del gioco.

### **§ 3 - Imbasettamento delle figure e dei modellini**

1. L'imbasettamento delle figure e quante ne vengono montate su ciascuna base non è assolutamente vincolante o "critico"; l'importante è che sia ben chiaro che tipo di unità è rappresentata e - per evitare problemi di posizionamento all'interno dei quadranti - che non siano troppo grandi. I modellini dei veicoli possono anche non essere imbasettati.

### **§ 4 - Unità e Formazioni**

1. L'Unità è la singola base di soldatini, o il singolo modellino di veicolo, o di cannone.
2. Le caratteristiche di ogni singola unità (capacità di movimento, di fuoco, di combattimento, etc...) sono specificamente indicate nella lista di Divisione di appartenenza e sono rappresentate da fattori numerici.
3. Le Unità si dividono in 4 "categorie": Appiedate, di Veicoli, di Artiglieria e Fuori tavolo, che, a loro volta, si suddividono in diversi "tipi".
4. Le Unità fuori-tavolo, come tali, non compaiono sul tavolo di gioco ma sono rappresentabili con dei modellini che possono essere posizionati sul bordo del tavolo o anche semplicemente nominate.
5. Prima dell'inizio della battaglia, le Unità devono essere raggruppate, al comando di un ufficiale superiore - detto Comandante Subordinato - in "Formazioni" che rappresentano delle brigate o dei battaglioni. A meno che non siano indicate particolari specifiche nella propria lista di Divisione, non vi è nessun vincolo nella composizione delle Formazioni tranne che per ognuna vi deve essere almeno e non più di un Comandante e che ogni Unità di artiglieria pesante di supporto sia trainata da 1 Unità di trasporto. Gli Ufficiali Osservatori devono essere aggregati alle Formazioni al solo fine del loro ingresso sul campo di battaglia.

### **§ 5 - La Divisione o "Gruppo da battaglia"**

1. L'insieme delle "Formazioni" e, quindi, delle Unità è convenzionalmente chiamato "Divisione" o "gruppo di battaglia".
2. Ogni giocatore, prima di iniziare, deve predisporre la propria Divisione facendo riferimento a una delle liste di questo regolamento, attenendosi a un *budget* di punti identico a quello dell'avversario (da 1000 a 1500 punti) e specificando l'organigramma del gruppo di battaglia, suddividendolo in Formazioni composte da determinate Unità.
3. Ogni Divisione dovrà essere composta da minimo 3 e massimo 6 Formazioni, escluso il "Gruppo comando": questo è una Formazione extra, non obbligatoria, che comprende solo il Comandante in Capo (CinC). Anche gli insiemi di Unità fuori tavolo costituiscono formazioni extra.
4. Il giocatore, se disponibili nella lista della sua Divisione, con il proprio *budget*, può acquistare anche delle "Difese".

### **§ 6 - Unità appiedate**

1. Tutte quelle Unità dotate di armi portatili che si muovono a piedi. Possono comunque muoversi a bordo di veicoli (vedi Unità di trasporto). In questo caso e, sin tanto che sono a bordo dei veicoli, si muovono e ricevono il fuoco come veicoli e lo effettuano e combattono con i fattori dei veicoli che li trasportano, se questi ne sono dotati, altrimenti non sparano e combattono solo se assaltate, con il proprio fattore ridotto. Se i veicoli sono eliminati lo sono anche le Unità trasportate. Si suddividono nei seguenti "tipi":

#### **- Unità di fanteria (UF)**

Le compagnie di fanteria armate con fucili, mitragliatrici e mitra. Possono essere armate anche con armi anticarro portatili (fucili contro-carro, Piat, Panzerfaust, etc.) o con Lanciafiamme. Generalmente, nelle liste di Divisione, questo tipo di armamento è trattato come un "upgrade" della normale Unità di fanteria.

#### **- Unità di fanteria di supporto (UFS)**

Le Unità di fanteria di supporto rappresentano i plotoni armati con mitragliatrici pesanti o mortai.

#### **- Unità di ricognizione della fanteria (URF)**

Le pattuglie di esploratori che si muovono a piedi ma, come i loro omologhi su veicoli, venivano impiegati per l'esplorazione e l'individuazione del nemico. Rivestono un ruolo importante nella fase di sorteggio del lato del tavolo e per l'individuazione dei bersagli del tiro indiretto.

#### **- Unità di genieri della fanteria (UGF)**

I genieri sono una tipologia di truppa fondamentale in un gioco della seconda guerra mondiale. Sono gli unici che possono sminare un campo minato, far esplodere gli edifici e le postazioni trincerate, nonché gettare ponti sui fiumi (solo se specificamente previsto nella loro lista di Divisione). A volte sono particolarmente addestrati e armati per l'assalto e, in tal caso, sono indicati come "Genieri d'assalto".

## **§ 7 - Unità di "veicoli"**

1. Tutte quelle Unità dotate di una motricità veicolare propria, ovvero: mezzi su ruote o cingoli o animali. A volte sono "corazzati", ovvero protetti da lamiere metalliche che forniscono un "fattore salvezza". Si suddividono nei seguenti "tipi":

### **- Unità di trasporto (UT)**

Veicoli utili al trasporto delle Unità appiedate o al traino delle Unità di artiglieria. Possono essere corazzate o meno oppure, semplicemente traini di animali. A volte sono anche armate.

### **- Unità da combattimento (UC o AFV)**

I carri armati e gli autoblindo. Sono dotati di corazza e di capacità offensiva.

### **- Unità di artiglieria semoventi (SPA)**

Si tratta di artiglierie automontate sui mezzi di trasporto o di veicoli progettati per essere armati con pezzi di artiglieria. Spesso, sono corazzati.

### **- Unità di ricognizione su veicoli (URV)**

Si tratta di piccoli reparti mobili, a volte anche corazzati, impiegati per l'esplorazione e l'individuazione del nemico. Rivestono un ruolo importante soprattutto nella fase di sorteggio del lato del tavolo e per l'individuazione dei bersagli del tiro indiretto.

### **- Unità generi su veicoli (UGV)**

Come i generi della fanteria, ma con il vantaggio di essere dei veicoli anche corazzati.

### **- Unità di cavalleria (UCAV)**

La cavalleria, storicamente, fu utilizzata più di quanto si possa immaginare. Può smontare come Unità di fanteria. Nelle liste di divisione il fattore di fuoco si riferisce solo a quando la cavalleria combatta smontata. In tale caso il fattore di assalto è ridotto della metà. La cavalleria smontata non può più rimontare.

### **- Unità comando (CinC, CS, UO)**

Sono il comandante in capo (CinC) dell'intera Divisione, i Comandanti Subordinati (CS) che comandano le "Formazioni" e gli "ufficiali osservatori" (UO). Possono essere eliminate solo se soccombono a un assalto o se colpite dalle Unità fuori tavolo. Hanno un "valore comando" (da 1 a 3) che rappresenta il livello tecnologico della catena di comando. Inoltre, possono essere dotate di un fattore migliorativo o peggiorativo che, simula il livello di addestramento all'autonomia di comando. Il fatto che siano considerate veicoli costituisce una convenzione di gioco ma, in ogni circostanza, a loro piacimento, possono comportarsi come o essere considerate Unità appiedate.

### **- Unità di supporto su veicoli (USV)**

Si tratta di veicoli armati con le armi di supporto della fanteria (mortai e mitragliatrici).

## **§ 8 - Unità di artiglieria**

1. Sono di artiglieria le Unità armate di cannoni (non importa se anticarro, di contraerea o altro) e sono classificate in un unico "tipo":

### **- Unità di artiglieria di supporto (UAS)**

Le batterie di artiglieria, non importa se dei reggimenti o meno, in ogni caso assegnate alle Formazioni o riunite in Formazioni proprie e presenti sul tavolo di gioco. Sono dette "pesanti" se per muoversi necessitano di essere trainate da una Unità di trasporto o "leggere" se possono essere spinte o trainate a mano (ovvero, nella lista di Divisione, sono dotate di un'autonoma capacità di movimento); ciò non esclude che possano essere trainate da una Unità di trasporto. Le Unità di artiglieria, se muovono autonomamente, non necessitano di essere agganciate/sganciate e, ai soli fini del movimento, si comportano esattamente come Unità appiedate tranne il fatto che devono sempre specificare la direzione in cui sono rivolte. Se, invece, sono agganciate a una Unità di trasporto si muovono, ricevono, effettuano il fuoco e combattono con i fattori dei veicoli che li trainano e se questi sono eliminati lo sono pure le Unità trainate.

## **§ 9 - Unità fuori tavolo**

1. Si suddividono in due "tipi":

### **- Unità di artiglieria (UA)**

Le batterie dei reggimenti di artiglieria schierate fuori tavolo e comandate da un "ufficiale osservatore" presente sul tavolo o predisposte ad effettuare il "tiro programmato". In tale tipo vi è inclusa anche l'Artiglieria navale che, tuttavia, può essere utilizzata solo se sul campo di battaglia è presente il mare.

### **- Unità aeree (UAE)**

Le squadriglie aeree che, partendo da basi non visibili, possono attaccare obiettivi sul tavolo o a seguito di un tiro programmato o perché comandate da un "ufficiale osservatore" presente sul tavolo.

**TITOLO II**  
**PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA**

**§ 10 – Presentazione delle Divisioni**

1. I giocatori espongono ai bordi del tavolo le Unità delle loro Divisioni (ma non le Difese) spiegandone la suddivisione in Formazioni, il livello di morale delle Unità di fanteria e la capacità delle Unità comando, quindi procedono alla "ricognizione".

**§ 11 - Ricognizione**

1. Ogni giocatore sceglie segretamente, per iscritto o usando un dado nascosto alla vista dell'avversario, il livello di aggressività tra quelli consentitigli dalla propria lista di Divisione e se vuole giocare con condizioni atmosferiche a rischio. Poi rivela tali scelte all'avversario.

2. Ogni giocatore lancia un D6 al cui risultato somma il proprio fattore di aggressività chi, in tal modo, ottiene il punteggio più alto è l'attaccante, l'altro è il difensore (battaglia difensiva). In caso di parità si procede a una battaglia di incontro.

3. Se uno dei giocatori ha scelto di rischiare le condizioni atmosferiche e il risultato "puro" del sorteggio dei due D6 è almeno l'uno il doppio dell'altro le condizioni atmosferiche in cui sarà combattuta la battaglia saranno di "tempo coperto"; se è almeno il triplo dell'altro, saranno di "tempo brutto". Se, invece, entrambi i giocatori hanno fatto questa scelta vi sarà "tempo coperto" nel caso in cui uno dei due risultati sia maggiore dell'altro e "tempo brutto" se sarà almeno il doppio. In tutti gli altri casi saranno di "tempo buono".

4. Nella battaglia difensiva, uno dei due giocatori assumerà il ruolo di difensore e l'altro quello di attaccante. I giocatori saranno soggetti a tutte le conseguenze del fattore di aggressività scelto. Il risultato, inoltre, determinerà anche il numero di formazioni del difensore in "riserva". Nella battaglia d'incontro, non vi sarà un attaccante o un difensore e il fattore di aggressività scelto non produrrà alcuna conseguenza sull'assetto della battaglia.

**§ 12 - Fattori di aggressività**

Aggressività 1	Trincerato
Se difensore	- dopo che l'attaccante ha schierato, se non è in corso l'attacco notturno e le condizioni del tempo sono buone, 1 Formazione del difensore può essere rischierata - può effettuare sino a 2 imboscate - per i primi 4 turni non possono essere utilizzate le Unità fuori tavolo
Se attaccante	- avrà 1 Formazione in più in "riserva", rispetto alla sola che normalmente spetta all'attaccante - per i primi 4 turni non possono essere utilizzate le Unità fuori tavolo
Aggressività 2	Difensivo
Se difensore	- può effettuare 1 imboscata - per i primi 3 turni non possono essere utilizzate le Unità fuori tavolo
Se attaccante	- per i primi 3 turni non possono essere utilizzate le Unità fuori tavolo
Aggressività 3	Pronto a tutto
Se difensore	- per il primo turno non possono essere utilizzate le Unità fuori tavolo
Se attaccante	- può programmare un tiro delle Unità fuori tavolo
Aggressività 4	Aggressivo
Se difensore	- non può effettuare il sorteggio per i rinforzi nel turno 1 - non potrà utilizzare le Unità fuori tavolo per i primi 3 turni
Se attaccante	- non può effettuare il sorteggio per i rinforzi nel turno 1 - può programmare 2 tiri delle Unità fuori tavolo - il difensore non può schierare nelle prime 4 file di quadranti rispetto al lato dell'attaccante - può effettuare 1 marcia sul fianco o l'attacco notturno della durata di 3 turni
Aggressività 5	Molto aggressivo (Feroce)
Se difensore	- non può effettuare il sorteggio per i rinforzi nei turni 1 e 2 - non potrà utilizzare le Unità fuori tavolo per i primi 4 turni
Se attaccante	- non può effettuare il sorteggio per i rinforzi nei turni 1 e 2 - può programmare 3 tiri delle Unità fuori tavolo - se la Divisione attaccante non è aviotrasportata, il difensore non può schierare nelle prime 4 file di quadranti rispetto al lato dell'attaccante il quale può fare sino a 2 marce sul fianco (di cui 1 anche sul retro), su due diversi lati del tavolo - se la Divisione dell'attaccante è aviotrasportata deve effettuare "l'attacco aviotrasportato"
<b>In caso di battaglia d'incontro nessuno dei due giocatori potrà utilizzare le Unità fuori tavolo per i primi 3 turni</b>	

**§ 13 - Procedura d'ingaggio**

**1. In caso di battaglia difensiva**

<b>1</b>	- il difensore dispone lo scenario, l'attaccante lo modifica e si testa la direzione del gioco;
<b>2</b>	- il difensore piazza le difese disponibili; - il difensore segretamente segna sulla mappa del campo di battaglia quali difese sono vere e quali false (se ve ne sono), le eventuali imboscate e quali sono le sue Formazioni in "riserva"; - contemporaneamente e sempre segretamente l'attaccante segna i quadranti obiettivo e il turno di arrivo dei "tiri programmati" delle Unità fuori tavolo; il lato d'ingresso delle marce sul fianco o sul retro, le Formazioni in marcia e quelle in "riserva"; se effettua l'attacco notturno o quello aviotrasportato; - il difensore schiera le Formazioni immediatamente operative; - l'attaccante dichiara l'attacco notturno o quello aviotrasportato - solo nel caso di attacco aviotrasportato, sceglie quali sono le Formazioni immediatamente operative; - l'attaccante schiera o lancia tutte le sue Formazioni operative (e dopo inizia a giocare) e il difensore, ad eccezione dei campi minati, rimuove le difese false;
<b>3</b>	il gioco inizia con il turno dell'attaccante e procede a turni alternati.

**2. In caso di battaglia d'incontro**

<b>1</b>	- si dispone lo scenario e si testa la direzione del gioco
<b>2</b>	- i giocatori (prima quello che inizia e poi l'altro) testano le Unità che possono entrare;
<b>3</b>	il gioco inizia con il turno del giocatore che per primo dichiara di entrare e procede a turni alternati.

## § 14 - Il campo di battaglia

1. Il tavolo di gioco o campo di battaglia è suddiviso in quadranti di 15cm x 15cm. Ogni quadrante è caratterizzato da uno o più scenari, realisticamente compatibili tra loro. Anche se, in ogni caso, lo scenario chiuso prevale su quello parziale o aperto e lo scenario parziale prevale su quello aperto; il mare, i fiumi, le ferrovie e le strade caratterizzano tutti i quadranti che attraversano; sulle colline può essere sovrainposto qualsiasi altro tipo di scenario tranne i fiumi; le colline possono essere sovrainposte al mare divenendo isole o promontori.

## § 15 - Tipi di scenario

COMPONIBILI		
1	<b>Quadrante chiuso</b>	boschi, giungla, oasi e frutteti, colline rocciose ed edifici: ha effetto sul movimento, la visibilità, il tiro, il combattimento e il comando. Anche i quadranti in cui sono presenti veicoli corazzati distrutti, dal momento in cui sono distrutti contano come chiusi ai soli fini della "linea di comando", della "linea di vista" e del tiro per l'intera durata della fase di chi ha fatto fuoco e di quella dell'avversario, immediatamente successiva
2	<b>Quadrante parziale</b>	campi coltivati, colline accidentate, dune, argini dei corsi d'acqua, zone recintate da muretti, da steccati o da siepi, paludi, sterpaglie e rocce, tracciati ferroviari, argini delle strade incassate o sopraelevate nonché dei ponti; ha effetto sul movimento, il combattimento e il tiro. Anche i quadranti in cui sono presenti unità di veicoli corazzati anche se distrutti, contano come parziali, ma solo agli effetti del tiro per le sole Unità appiedate
3	<b>Quadrante aperto</b>	spazi liberi da ostacoli evidenti e significativi, come campi aperti non coltivati, deserto, steppa e spiagge
4	<b>Colline</b>	possono essere sia di terreno chiuso, parziale o aperto. In uno stesso quadrante in cui è presente una collina, pertanto, possono coesistere anche boschi, edifici, campi coltivati, etc. In ogni caso deve essere rappresentata anche l'altezza delle colline che può variare da 1 a 5 livelli. Se colline rocciose (quindi scenario chiuso) sono intransitabili a tutte le Unità di veicoli, tranne che su strada.
LINEARI		
5	<b>Fiumi</b>	possono occupare la larghezza da 1 a 3 quadranti. Corsi d'acqua più stretti non sono presi in considerazione. I fiumi rendono "parziale" il quadrante che attraversano; le Unità possono stare nel quadrante dove si trova la sponda di un fiume, ma non possono attraversarlo se non che tramite i ponti, i guadi o se sono Unità classificate nella propria lista di Divisione come anfibia (in questo caso muovono come su scenario chiuso)
6	<b>Mare</b>	Può essere utilizzato solo se uno dei due giocatori – l'attaccante, in caso di battaglia difensiva – possiede nella sua Divisione una UA di artiglieria navale. Costituisce terreno intransitabile per tutte i tipi di Unità, tranne che per quelle anfibia; ai fini del tiro è terreno aperto.
7	<b>Ferrovie</b>	I quadranti attraversati da una ferrovia sono, a tutti gli effetti, scenario "parziale" per le Unità appiedate e di artiglieria sganciate
8	<b>Strada</b>	la strada attraversa il quadrante ma non ne determina lo scenario. La parte del quadrante attraversato dalla strada è terreno aperto, la parte restante del quadrante è del tipo appropriato (aperto, chiuso o parziale). Il giocatore può scegliere se stare sulla strada o fuori. Le Unità possono fare questa scelta una sola volta per turno. Stare sulla strada conferisce benefici ai fini del movimento e del comando, ma priva, se il resto del quadrante è chiuso o parziale, dei vantaggi al combattimento e al tiro. Tuttavia, tutta o parte della strada può essere "incassata" o "sopraelevata" e in questi casi, per le sole Unità appiedate e di artiglieria sganciate, rende "parziali" i quadranti attraversati. Nel primo caso solo ai fini del tiro e solo per le Unità che stanno su strada; nel secondo, ad ogni fine, solo per quelle che stanno fuori strada.
DIFESE (DIF)		
<b>Questi particolari tipi di scenario possono essere utilizzati solo dal difensore e solo se acquistati con il proprio budget di punti tra quelli presenti nella propria lista di Divisione. Caratterizzano un intero quadrante e non sono sovrapponibili tra loro. Tutte le Difese, nei limiti di un massimo indicato in proporzione a quelle disponibili, possono essere false: queste se campi minati, vengono scoperti non appena una qualsiasi Unità vi entra. Altrimenti vengono rivelate all'attaccante non appena termina lo schieramento della sua Divisione</b>		
9	<b>Trincee permanenti</b>	- per le unità appiedate, per quelle comando e per quelle di artiglieria sganciate contano come scenario chiuso, ai soli fini del tiro e del combattimento e conferiscono fattore salvezza pari a 6 se l'Unità ne è normalmente sprovvista, altrimenti migliorato di -1
10	<b>Bunker leggero</b>	è identico alle trincee tranne che per le seguenti circostanze: - conferisce fattore salvezza di 5 e 6; - può essere occupato solo da Unità appiedate (non di mortai), di artiglieria e da Unità Comando; - tutte le Unità all'interno del Bunker hanno un "arco di tiro" di 90°, fisso, predeterminato e non modificabile - non è possibile effettuare tiro antiaereo dall'interno di un bunker - costituisce scenario chiuso anche per le Unità di veicoli ma ai soli effetti del movimento
	<b>Bunker pesante</b>	è identico al Bunker leggero tranne che conferisce fattore salvezza di 4, 5 e 6
11	<b>Campi minati</b>	comportano un rischio per le Unità che tentano di uscirne e possono essere sminati solo dalle Unità di genieri
12	<b>Reticolati</b>	per tutte le Unità, tranne quelle corazzate, contano come scenario chiuso ai soli fini del movimento
13	<b>Ostacoli anticarro</b>	per le Unità di veicoli contano come scenario chiuso ai soli fini del movimento; per le Unità appiedate, a tutti gli effetti, come scenario parziale

#### **§ 16 - Realizzazione del campo di battaglia. Teatro operativo**

1. In ogni lista di Divisione è indicato in quali "teatri operativi" può combattere quella Divisione. Ne esistono tre tipi: Aperto, Chiuso, Molto chiuso. A seconda del teatro operativo in cui si gioca, il giocatore che predispone gli scenari lancia un certo numero di D6, la somma dei risultati indica il punteggio di cui dispone per la realizzazione del campo di battaglia.

<b>Aperto</b>	lancia 2 D6, vi può essere massimo 1 strada e una ferrovia e non possono esservi fiumi. Per il piazzamento della strada e della ferrovia è necessario procedere a un sorteggio, tramite il lancio di un D6: la strada sarà utilizzabile con un risultato di 1, 2, 3 e 4; la ferrovia, invece, potrà essere piazzata solo con un risultato di 1, 2 e 3. Non sono consentiti più di 5 quadranti a scenario chiuso. Il livello massimo delle colline è 2.
<b>Chiuso</b>	lancia 4 D6, vi devono essere almeno 2 strade. Non sono consentiti più di 10 quadranti a scenario chiuso. Il livello massimo delle colline è 3.
<b>Molto chiuso</b>	lancia 5 D6, in ogni caso vi devono essere almeno 4 strade. Il livello massimo delle colline è 5.

2. **In caso di battaglia difensiva** il campo di battaglia è realizzato dal difensore, secondo i criteri di uno dei teatri operativi disponibili nella sua lista di Divisione, scelto dall'attaccante.

3. **In caso di battaglia d'incontro**, il campo di battaglia è realizzato, previo sorteggio, da uno dei due giocatori, secondo i criteri, se vi è, del teatro operativo comune a entrambe le Divisioni. Diversamente, o nel caso in cui vi siano più teatri comuni, in uno sorteggiato tra tutti quelli comuni o tra tutti quelli presenti in entrambe le liste.

#### **§ 17 - Procedura per il piazzamento del terreno e costo degli scenari**

1. Il giocatore che realizza il terreno, rispettando le prescrizioni del teatro operativo, sceglie come impiegare i punti di cui dispone acquistando quadranti di terreno parziale e/o chiuso, quadranti di colline (specificandone l'elevazione e la tipologia) e/o elementi lineari.

2. Ogni quadrante occupato costa 1 punto; gli elementi lineari, indipendentemente dai quadranti che occupano, costano 1 punto se strade normali; 2 punti in tutti gli altri casi; l'elevazione delle colline (ma non la collina che si paga per i quadranti che occupa) costa 1 punto per ogni livello esclusi i primi due.

3. A questo punto, deve comporre i quadranti scelti (comprese le colline) in gruppi di minimo 2 e massimo 6, in "figure" con non più di 3 quadranti in verticale, orizzontale o diagonale, liberamente orientabili nel momento in cui vengono posizionate.

4. Dopo di ciò, inizia il piazzamento nel seguente ordine:

- il mare; - i fiumi; - tutti le composizioni di quadranti; - le strade e le ferrovie.

5. **il Mare** va piazzato a scelta su uno dei lati corti del tavolo e in profondità può occupare sino a due file di quadranti.

6. Per piazzare **il Fiume** si sorteggia 1 D6, se il risultato è dispari il fiume scorre da un lato corto del tavolo all'altro, viceversa se è pari da un lato lungo all'altro, un secondo sorteggio, il cui risultato va diviso per due con ogni arrotondamento effettuato in eccesso, determinerà - in numero di quadranti - la distanza minima che deve avere da entrambi i lati del tavolo lungo i quali scorre.

7. Al fine di piazzare **le "composizioni"**, le file di quadranti che costituiscono la "cornice" del tavolo vengono numerati da 1 a 4, a partire da uno dei lati corti, mentre la parte centrale del tavolo viene numerata 5 e 6, quindi:

- si sorteggiano 2 D6 di colore diverso, uno dei due indicherà se la composizione va appoggiata su uno dei 4 lati oppure sul tavolo;

- nel primo caso il risultato dell'altro D6, diviso per due con ogni arrotondamento effettuato in eccesso, indicherà, in numero di quadranti, la massima distanza che la composizione potrà avere dal lato del tavolo sorteggiato, nonché la minima distanza da qualsiasi altro elemento non lineare precedentemente piazzato;

- nel caso in cui, invece, la composizione vada piazzata sul tavolo, il secondo risultato, sempre frazionato per due in eccesso, indicherà, in quadranti, la minima distanza che la composizione deve mantenere dai bordi del tavolo.

8. Le composizioni possono essere sovrainposte al mare, occupando al massimo 2 quadranti e formando in tal modo o un'isola o un promontorio. Gli elementi lineari, tranne il mare, possono essere sovrainposti alle composizioni, ad eccezione delle colline sulle quali può essere sovrainposta solo la strada.

9. **Tutti gli altri elementi lineari** sono piazzati liberamente ma, in ogni caso, devono entrare e uscire dal tavolo da due differenti lati e non possono percorrere una lunghezza superiore ai 16 quadranti e non inferiore a 8.

10. Ogni elemento lineare piazzato può congiungersi a un elemento lineare dello stesso tipo già piazzato

#### **§ 18 - Procedura per la modifica del terreno.**

1. Il giocatore che non ha realizzato il terreno può modificarlo - aggiungendo o riposizionando (anche cambiando le composizioni fatte dall'avversario) - per un numero di punti pari al risultato del lancio di 1 D6. Se il risultato del suo sorteggio è 1, può anche fare composizioni di 1 solo quadrante; può, indipendentemente dai punti di cui dispone, aggiungere una strada o una ferrovia; non può comunque togliere gli elementi lineari e modificare l'elevazione delle colline e nemmeno può disattendere le prescrizioni quantitative del Teatro operativo; in ogni caso deve usare la stessa procedura descritta nel paragrafo precedente.

#### **§ 19 - Direzione del gioco**

1. Ognuno dei giocatori lancia un D6, al risultato aggiunge +1 se nella sua Divisione vi sono più Unità di ricognizione appiedate di quante ve ne siano in quella avversaria e +2 se ha più Unità di ricognizione su veicolo di quante ne ha la Divisione nemica.

2. Chi, in tal modo, ottiene il risultato più alto sceglie quale dei quattro lati del tavolo sarà il suo lato d'ingresso. In caso di pareggio, se si tratta di battaglia difensiva, vince il difensore, altrimenti non produce effetto.

#### **§ 20 - Schieramento dei gruppi di battaglia nella battaglia difensiva**

1. Il difensore schiera le sue Formazioni e le Difese su tutto il tavolo tranne che nelle prime due file di quadranti (o quante determinate dal risultato della ricognizione) a partire dal lato d'ingresso dell'attaccante. Solo nel caso in cui il lato d'ingresso è occupato dal mare le Difese possono essere schierate anche al di fuori della zona di schieramento del difensore.

2. L'attaccante schiera nella prima fila di quadranti del suo lato d'ingresso. In ogni caso, l'attaccante "arriva" e, quindi, i suoi cannoni entrano agganciati ai traini.

3. Se il lato d'ingresso è occupato dal mare l'attaccante schiera sulla spiaggia, ovvero nella fila di quadranti occupata dal mare che confina con la terra ferma; il difensore può disattendere i risultati della ricognizione relativi alla sua zona di schieramento se si posiziona all'interno di quadranti dotati di sue "trincee" permanenti o "bunker".

#### **§ 21 - Schieramento dei gruppi di battaglia nella battaglia di incontro**

1. I giocatori non schierano ma, a turno, sorteggiano, come se dovessero far entrare i rinforzi.

2. La partita non inizia sin tanto che uno dei due giocatori, soddisfatto del numero di Unità operative (rinforzi), non decide di entrare sul campo di battaglia con almeno una Formazione.

3. Le Formazioni intere che rimangono fuori sono considerate "riserve" a tutti gli effetti. Le Unità che entrano seguono la procedura di ingresso di cui al §27.

### **TITOLO III** **EVOLUZIONI STRATEGICHE**

#### **§ 22 - Riserve**

1. Nella battaglia difensiva l'attaccante - a meno che non effettui un attacco aviotrasportato - inizia con 1 Formazione di "riserva" (o con quante indicate dal risultato della ricognizione). Il difensore, invece, con un numero di Formazioni variabile, dato dalla **differenza tra i due risultati del lancio di dadi effettuato per determinare l'attaccante e il difensore**, ma, in ogni caso, deve sempre avere, almeno, due Formazioni operative e, prioritariamente, almeno una in più dell'attaccante in "riserva" (anche se tale rapporto è solo teorico perché sarà effettuato l'attacco aviotrasportato).
2. Il giocatore sceglie quali Formazioni della sua Divisione sono "riserve" e quali, invece, sono immediatamente operative. Il CinC non può essere scelto tra le "riserve", ma può comunque essere lasciato fuori tavolo; in questo caso, pur non potendo entrare, conterà comunque per il sorteggio dei rinforzi. L'attaccante può decidere di utilizzare una Formazione di "riserva" per una marcia sul fianco o sul retro.

#### **§ 23 – Rinforzi**

1. Alla fine di ogni turno il giocatore deve sorteggiare quali Unità delle "Riserve" sono pronte ad entrare, ovvero diventano "Rinforzi". A tal fine lancia un D6, se ottiene 6 significa che sino a due Formazioni possono essere designate come "rinforzi"; un risultato di 4 o 5 una sola Formazione. Al risultato di questo sorteggio si aggiunge +1 se il CinC è fuori tavolo e +1 se almeno una delle Formazioni in riserva è tutta di veicoli o trasportata o trainata da veicoli ma, in questo caso, tale o tali Formazioni dovranno diventare Rinforzi prima delle altre.
2. I "rinforzi" possono essere fatti entrare, dal lato di schieramento della propria Divisione, già nello stesso turno in cui sono stati sorteggiati.
3. I rinforzi prima di entrare in battaglia devono testare la loro composizione, ovvero non è detto che i comandanti riescano a condurre sul campo le loro Formazioni a organico completo. A tal fine, prima dell'ingresso o dello schieramento, ogni formazione deve lanciare un D6 per ogni Unità di cui è composta; ogni risultato di 1 indica che una Unità è rimasta indietro. Il giocatore sceglie liberamente le Unità che non arrivano. Queste non possono più essere utilizzate in alcun modo. Sono "perse", ma senza alcun effetto sul punto di rottura del morale della Divisione.

#### **§ 24 – imboscata**

1. Se gli è consentito dai risultati della ricognizione, il difensore può fare 1 o 2 imboscate.
2. Una imboscata deve essere fatta all'interno di un solo quadrante a scenario chiuso o che contenga una collina e può comprendere solo Unità di una stessa Formazione che per tipo e numero non rendano il quadrante sovraffollato e Difese. Non può in ogni caso comprendere Unità comando. Una seconda imboscata può essere fatta in un altro quadrante che disti almeno 2 quadranti dall'altra imboscata.
3. L'imboscata deve essere segnata sulla mappa indicando, ove necessaria, la direzione delle Unità imboscate.
4. L'imboscata è rivelata al nemico e le Unità imboscate sono immediatamente schierate se sparano; se il quadrante che la contiene è colpito dal tiro delle Unità fuori tavolo; se qualsiasi Unità nemica tenta, in qualsiasi modo, di entrarvi; se qualsiasi Unità nemica passa o si ferma in uno dei quadranti adiacenti. Da questo momento le Unità cessano di essere imboscate.

#### **§ 25 - Marcia**

1. Se consentito dai risultati della ricognizione l'attaccante può effettuare 1 o 2 marce sui "fianchi" o 1 delle 2 alle "spalle" dello schieramento avversario.
2. Per "fianchi" si intendono i lati del tavolo che non sono i bordi di schieramento delle due Divisioni, per "spalle" il bordo di schieramento dell'avversario.
3. Può entrare solo una Formazione per lato e se questo è caratterizzato dal Mare può entrare solo una Formazione dotata per tutte le sue Unità di veicoli anfibi.
4. L'ingresso della marcia è determinato mediante il sorteggio di un D6 che deve essere effettuato dal primo turno se sta marciando una Formazione che non era in riserva, altrimenti dal turno in cui avrebbe potuto iniziare a sorteggiare i Rinforzi: il sorteggio deve essere ripetuto per ogni turno successivo sin tanto che la marcia non entra: al primo turno la marcia entra solo con un risultato di 6; dal secondo turno, se la Formazione che deve entrare è tutta su veicoli e/o comprende almeno una Unità di ricognizione, la marcia entra anche con un risultato di 5; dal terzo turno, se il tempo non è cattivo e la Formazione che deve entrare è tutta su veicoli ed è anche dotata di una Unità di ricognizione, la marcia entra anche con un risultato di 4.
5. La marcia deve entrare nello stesso turno in cui il test d'ingresso ha avuto successo.

#### **§ 26 - Attacco aviotrasportato**

1. L'attaccante può effettuare questo tipo di attacco solo se gli è consentito dai risultati della ricognizione, il tempo non è cattivo e la sua divisione è interamente aviotrasportata.
2. A tal fine lancia un D6; il risultato indica il numero di Formazioni che sono immediatamente operative. Tutte le altre che, in ogni caso, non devono essere meno di 2 e più di 4, si presume che si stiano ancora lanciando o raggruppando.
3. L'attaccante sceglie liberamente quali Formazioni sono immediatamente operative e quali no.
4. Le Formazioni immediatamente operative devono lanciarsi tutte al primo turno e, prima di iniziare a giocare, devono essere tutte presenti sul tavolo; le altre, a scelta del giocatore che le comanda, possono arrivare sin dal primo turno e, al massimo, entro il terzo turno e iniziano a giocare mano a mano che arrivano.
5. Tutte le formazioni della Divisione, anche quelle immediatamente operative, in ogni caso, prima di essere schierate, devono testare per la loro composizione, ovvero non è detto che i comandanti riescano a condurre sul campo di battaglia le loro Formazioni a organico completo.
6. A tal fine, prima dell'ingresso o dello schieramento, ogni formazione deve lanciare un D6 per ogni Unità di cui è composta. Se si tratta di una Formazione immediatamente operativa o che entra al 3° turno, ogni risultato di 1 indica che una unità è dispersa e non partecipa all'attacco; se, invece, la Formazione entra al 2° turno sarà negativo ogni risultato di 1 e 2; se, infine, l'ingresso avviene al 1° turno anche un risultato di 3 determinerà una Unità dispersa.
7. Le Unità disperse sono scelte dal giocatore che le comanda e non contano come perdite ai fini della rottura del morale della Divisione.
8. Tutte le Formazioni si devono lanciare e, pertanto, possono entrare da uno dei quattro lati del campo di battaglia o sullo stesso campo di battaglia. A tale scopo, i lati del tavolo sono numerati da 1 a 4 in senso orario a partire dalla sinistra dell'attaccante, la superficie del campo di battaglia è numerata con il 5; l'attaccante, infine, decide se numerare ulteriormente una delle cinque possibilità indicandola anche con il 6 e, per ogni Formazione che arriva, lancia un D6. Il risultato indicherà il punto d'ingresso di quella Formazione.



### **§ 27 - Ingresso delle Formazioni non schierate all'inizio della battaglia**

1. Il giocatore dichiara che entrano i suoi rinforzi o le Formazioni aviotrasportate o una marcia sorteggiata con successo.
2. A tal fine, per ogni Formazione che entra, indica da quale quadrante del lato del tavolo (o sul tavolo nel solo caso di attacco aviotrasportato), dal quale deve entrare, ha intenzione di tentare l'ingresso ("punto d'ingresso"). Se il lato d'ingresso è caratterizzato dal "Mare" vedi § 20/3.
3. Questo quadrante può essere uno qualsiasi di quelli non occupati da Unità nemiche o, nel caso di attacco aviotrasportato che arriva direttamente sul tavolo, uno qualsiasi di quelli a scenario aperto o parziale presenti sul tavolo, ma non riferibile ai bordi del tavolo e non occupato da Unità nemiche.
4. Se questo quadrante è attraversato da una strada, originante o terminante in quel quadrante e non si tratta di un attacco aviotrasportato che arriva direttamente sul campo di battaglia, questo sarà senz'altro "il punto d'ingresso".
5. Se, invece, ciò non è, il giocatore deve lanciare un D6: se il risultato è 1-2 "il punto di ingresso" è spostato di un quadrante a sinistra, se è 3-4 non vi è nessuna variazione, se è 5-6 è spostato di un quadrante a destra (nel caso di attacco aviotrasportato che arriva direttamente sul tavolo, l'orientamento dello spostamento è scelto dall'attaccante e prima di effettuare il sorteggio).
6. Nel caso di rinforzi o di marcia, se il quadrante così determinato è occupato da truppe nemiche o inesistente, perché oltre il bordo tavolo, l'ingresso della Formazione slitta al turno successivo, in cui si dovrà ripetere la procedura d'ingresso. In questo caso, nell'ipotesi che si tratti di rinforzi, la dimensione della Formazione non può essere incrementata da altri unità sorteggiate come tali.
7. Nel caso di attacco aviotrasportato, se il quadrante così determinato è occupato da truppe nemiche o inesistente, perché oltre il bordo tavolo o è un quadrante non a scenario aperto o parziale e la Formazione deve arrivare direttamente sul tavolo, l'ingresso avviene comunque nel quadrante a scenario utile più vicino al "punto d'ingresso" sorteggiato, ma la Formazione deve subire un ulteriore test per verificare la sua composizione così come se entrasse al terzo turno.
8. Nel quadrante "punto di ingresso" sarà obbligato a entrare solo il Comandante della Formazione, le altre Unità potranno entrare anche nei due quadranti adiacenti quello di ingresso sulla stessa linea di quadranti, a meno che non sia un attacco aviotrasportato che arriva direttamente sul tavolo, nel qual caso potranno sfruttare la linea di quadranti che preferiscono, anche in diagonale.

### **§ 28 - Attacco notturno**

1. L'attaccante può effettuare questo particolare tipo di attacco solo se consentitogli dal risultato della ricognizione e le condizioni atmosferiche sono di "tempo buono".
2. Per tutti i turni dell'attacco notturno, alle regole generali, si applicano le seguenti modifiche:
  - a) il raggio di tiro di tutte le unità è ridotto alla massima distanza di 1 quadrante;
  - b) è consentito solo il movimento direttamente avanti o indietro, rispetto alla direzione in cui le Unità sono schierate, tranne che per assaltare quadranti adiacenti;
  - c) le Unità fuori tavolo non possono essere utilizzate;
  - d) tutti i quadranti occupati dal difensore, tranne quelli in cui sono presenti Unità comando (ma non UO) sono soppressi per tutto il primo turno;
  - e) la linea di comando è aumentata di 1: quella del difensore già dal primo turno, quella dell'attaccante dal secondo;
  - f) i rinforzi non possono entrare sin tanto che dura l'attacco notturno.

## **TITOLO IV** **EVOLUZIONI TATTICHE**

### **§ 29 - Sequenza tattica**

1. In ogni turno di ciascun giocatore devono essere seguiti i seguenti passaggi:

<b>1</b>	controllo del punto di rottura della propria divisione
<b>2</b>	motivazione e azioni degli UO e delle Unità fuori tavolo
<b>3</b>	motivazione delle Formazioni (un CS alla volta) e susseguenti azioni (un quadrante alla volta e una Unità o gruppo di Unità alla volta), tiri di opportunità e di risposta nemici
<b>4</b>	sorteggio delle marce sul fianco, degli attacchi aviotrasportati e dei rinforzi
<b>5</b>	ingresso delle marce sul fianco, degli attacchi aviotrasportati, dei rinforzi e relativa motivazione delle Formazioni (come al punto 3)
<b>6</b>	sorteggi per rimpiazzare i comandanti eliminati

## **CAPITOLO I** **COMANDO E MOTIVAZIONE**

### **§ 30 - Comandanti Subordinati (CS)**

1. In ogni Formazione vi è un solo Comandante Subordinato (CS), ovvero l'ufficiale superiore che la guida, questo si caratterizza per il numero di tentativi di motivazione di cui dispone (da 1 a 4) ed, eventualmente, per un fattore positivo o negativo (+/-1) che influisce sulla quantità di punti azione che quel CS conferisce alle Unità sotto il suo comando.

2. I CS (3) e (4), se nella lista di Divisione sono disponibili altri CS con meno tentativi di motivazione, possono comandare solo Formazioni composte esclusivamente da Unità corazzate, Unità di veicoli o comunque trasportate da veicoli (ma non cavalleria, muli, cavalli e biciclette).

3. I CS che hanno perso tutte le Unità della loro formazione dotate di un qualsiasi fattore di combattimento sono rimossi dal tavolo, insieme ad ad altre eventuali Unità residue e considerati eliminati a tutti gli effetti.

### **§ 31 - "Linea di comando"**

1. La "linea di comando" delle Unità sul tavolo intercorre tra ciascuna Unità e il suo CS ed è pari alla distanza in numero di quadranti del percorso, scelto dal giocatore, tra il quadrante in cui si trova il comandante e quello in cui si trovano le Unità della sua Formazione compresi; calcolati con lo stesso sistema di "tracciatura" del movimento delle Unità appiedate (quindi anche la linea di comando può percorrere un solo quadrante in diagonale).

2. La "linea di comando" delle Unità Fuori tavolo è pari al numero di Unità che si sta tentando di motivare.

3. La "linea di comando" di tutte le Unità è allungata di 1 quando le condizioni atmosferiche sono di tempo cattivo; quella delle sole Unità presenti sul tavolo di un altro 1 per ogni quadrante attraversato dalla linea di comando che sia "chiuso", a meno che il comandante e le Unità che devono essere motivate non siano sulla medesima "strada" o su strade collegate tra loro.

4. Indipendentemente dalla distanza e da altre circostanze, le Unità di ricognizione allungano la "linea di comando", massimo sino a 3.

### **§ 32 - Motivazione delle Formazioni, regole generali**

1. Per poter far agire le Unità al suo comando un CS deve prima motivarle e per farlo deve trovarsi sul tavolo.

2. Un CS può motivare solo le Unità appartenenti alla sua Formazione.

3. Solo quando tutte le Unità motivate di una Formazione hanno effettuato le loro azioni o hanno rinunciato ad agire il giocatore può passare ad un altro CS.

4. Le Unità – a meno che non siano "fuori tavolo" - possono essere motivate solo una volta per turno; il CS, tuttavia, se dispone di più tentativi di motivazione, può tentare di motivarle sin tanto che non vi riesce.

### **§ 33 – Come il Comandante motiva**

1. Il giocatore dichiara qual è il comandante che sta usando e sorteggia un D6: un risultato di 1 significa che nessuna Unità è motivata; con un risultato di 6 sono motivate tutte le Unità della Formazione; con qualsiasi altro risultato sono motivate sole le Unità che hanno una "linea di comando" pari o superiore al risultato del sorteggio.

2. Se il giocatore non è soddisfatto del risultato, sin tanto che dispone di tentativi di motivazione, può ritentare per ottenere un risultato migliore ma, quale che sia, conta sempre l'ultimo risultato.

### **§ 34 - CinC**

1. Il Comandante in Capo, se presente sul campo di battaglia, può motivare sé stesso (per muoversi) o una qualsiasi Formazione sul tavolo che il CS non è riuscito a motivare o può chiamare la "caccia aerea".

2. Il CinC, se eliminato, non può essere rimpiazzato.

### **§ 35 - L'Ufficiale Osservatore (UO) - Motivazione delle Unità fuori tavolo**

1. L'Ufficiale Osservatore, presente sul campo di battaglia, motiva se stesso (per muoversi) e le Unità fuori tavolo.

2. Un UO, nello stesso turno, può motivare o tutte le Unità di artiglieria fuori tavolo o tutte quelle aeree, non entrambi. Se si dispone di più UO nulla impedisce che uno tenti di motivare l'artiglieria e l'altro l'appoggio aereo. Tuttavia, se un UO ha già motivato uno dei due tipi, per questa battaglia, potrà motivare solo questo tipo di Unità.

3. L'UO, nello stesso turno, può motivare più volte le stesse Unità fuori tavolo, oppure prima se stesso per muoversi (una sola volta) e poi, anche più volte, le stesse Unità fuori tavolo, ciò finché non esaurisce i tentativi di motivazione che ha a disposizione.

4. Se un UO è eliminato non può essere sostituito.

### § 36- Il rimpiazzo dei Comandanti subordinati eliminati

1. Se un CS è eliminato si può tentare di rimpiazzarlo una sola volta per turno. Quindi, alla fine del turno, in cui il CS è stato eliminato, si lancia un D6: qualunque risultato che non sia 1 o 2 determina il rimpiazzo e l'Unità comando viene sistemata in uno dei quadranti occupati da unità della sua Formazione; diversamente il tentativo fallisce.
2. Se il tentativo ha successo, il nuovo CS non può motivare le sue Unità in quel turno ma solo dal turno successivo.
3. Il CS di rimpiazzo ha sempre un tentativo di motivazione in meno rispetto a quello eliminato ma minimo 1 e non conserva eventuali modificatori positivi al test di motivazione; se anche il primo rimpiazzo viene eliminato tutti i successivi hanno solo 1 tentativo di motivazione.

### § 37 - Punti di azione (PA) e Azioni

1. Per determinare cosa i giocatori possono fare con le Unità della loro Divisione, durante il loro turno, si utilizza un sistema di azioni tipizzate che sono le uniche consentite a quella categoria di Unità e ogni azione ha un costo predeterminato in "punti di azione" (PA).

### § 38 - Determinazione dei Punti di Azione

1. Il risultato del lancio del dado, utilizzato per motivare - più o meno l'eventuale specifico fattore del Comandante; -1 per ogni tentativo di motivazione, successivo al primo, che è stato necessario per motivare tutte le Unità della Formazione e -2 per le sole Unità presenti in un quadrante soppresso - è pari al numero di punti di azione, di cui ciascuna Unità motivata dispone per quel turno.

### § 39 - Utilizzo dei Punti di Azione

1. Le Unità motivate presenti in un quadrante devono esaurire i loro PA prima che altre Unità della stessa Formazione, presenti in un altro quadrante, possano fare lo stesso.
2. Le Unità possono spendere i punti azione secondo le seguenti tabelle, nel modo e nell'ordine che preferiscono; in ogni caso, per ogni turno, tutte le Unità non possono mai sparare più di tre volte; le Unità appiedate che non muovono su strada per tutto il turno, in condizioni atmosferiche di tempo buono o coperto, e tutte le altre Unità, in caso di tempo cattivo, non possono spendere più di 3 punti per azioni di movimento e le sole Unità appiedate, in caso di "tempo cattivo", non più di 2 punti.

Azioni consentite alle Unità appiedate	PA
Sparare	1
Sparare con delle Unità presenti in un quadrante soppresso	2
Muovere fuori da un quadrante attraversato da una strada se si sta muovendo su strada	1/2
Muovere fuori da un quadrante aperto o da uno parziale ad eccezione del primo (parziale) dal quale si esce in quel turno	1
Muovere fuori dal primo quadrante parziale in quel turno o uscire da un quadrante chiuso o investito dai fumogeni o tentare di uscire da un campo minato	2
Imbarcarsi su un mezzo di trasporto	1
Assaltare un quadrante adiacente	5
Trincerare un quadrante	2
Azioni consentite alle Unità di veicoli	PA
Sparare	1
Sparare con delle Unità non corazzate presenti in un quadrante soppresso	2
Muovere fuori da un quadrante aperto	1/2
Muovere fuori da un quadrante aperto se l'Unità è indicata come <i>Slow</i> (lenta)	1
Muovere fuori da un quadrante parziale	1
Muovere fuori da un quadrante chiuso o investito dai fumogeni o tentare di uscire da un campo minato	3
Cambiare di una direzione. Ciò non è influenzato dallo scenario presente nel quadrante	1/2
Sganciare una Unità di artiglieria pesante dal suo traino	3
Sganciare una Unità di artiglieria leggera dal suo traino	2
Sbarcare le Unità trasportate	1
Iniziare la mossa su strada	2
Maggiorazione per il movimento in retromarcia	+1
Assaltare un quadrante adiacente	3
Azioni consentite alle Unità di artiglieria	PA
Sparare	1
Sparare con delle Unità presenti in un quadrante soppresso	2
Muovere fuori da un quadrante aperto o da uno parziale che non sia il primo dal quale si esce in quel turno (solo se leggere)	2
Muovere fuori da un quadrante aperto muovendo su strada (solo se leggere)	1
Muovere fuori dal primo quadrante parziale in quel turno o da un quadrante chiuso o investito dai fumogeni o tentare di uscire da un campo minato (solo se leggere)	3
Cambiare di una direzione una Unità di artiglieria pesante. Ciò non è influenzato dallo scenario	2
Cambiare di una direzione una Unità di artiglieria leggera. Ciò non è influenzato dallo scenario	0
Agganciare una Unità di artiglieria pesante a una Unità di trasporto	3
Agganciare una Unità di artiglieria leggera a una Unità di trasporto	2
Artiglieria leggera che trincerare un quadrante	2
Artiglieria pesante che trincerare un quadrante	4
Azioni consentite alle Unità fuori tavolo	PA
Sparare con Unità di artiglieria	2
Sparare con Unità aeree	3
Azioni specificamente consentite alle Unità di generi	PA
tentare di liberare un quadrante dai reticolati o dagli ostacoli anticarro	2
tentare di sminare un quadrante minato o di demolire le trincee di un quadrante	3
tentare di demolire un edificio o un bunker	4
gettare un ponte di barche su un quadrante di fiume	5
Assaltare un quadrante adiacente (solo se classificati come "assaltatori")	3
Trincerare un quadrante (solo generi appiedati)	1

**CAPITOLO II**  
**AZIONI DI MOVIMENTO**

**§ 40 - Limiti all'occupazione dei quadranti**

1. Nel medesimo quadrante non possono sostare più di 7 Unità, comprese quelle a bordo o al traino di veicoli.
2. Quando una Unità attraversa un quadrante, le Unità amiche non ne bloccano il passaggio.

**§ 41 - Movimento delle Unità**

1. Le Unità muovono volontariamente e singolarmente (o insieme se percorrono lo stesso tragitto e pagano lo stesso rateo di PA) da un quadrante a un altro, spendendo punti azione. Il costo in punti azione è pagato da ciascuna Unità ogni volta che esce da un quadrante.
2. Le Unità appiedate e quelle di artiglieria leggera, non al traino, possono muovere in diagonale solo un quadrante per turno. Le Unità non appiedate, invece, possono muovere in diagonale per qualsiasi numero di quadranti.
3. Le Unità di artiglieria possono muovere solo se ciò è specificamente previsto nella lista di divisione, cioè quando sono "leggere", o se sono al traino, altrimenti possono solo cambiare direzione.

**§ 42 - Direzione delle Unità**

4. Per i veicoli, per tutte le Unità di artiglieria e per tutte quelle che sono all'interno di un Bunker è importante la direzione in cui si trovano all'interno del quadrante: ogni quadrante ha otto possibili direzioni (una per ogni lato e una per ogni angolo); cambiare di una direzione corrisponde a un'azione.
5. Quando una Unità di artiglieria viene sganciata rivolge la bocca del cannone nella direzione in cui punta l'Unità che la trainava. Questa viene posizionata liberamente all'interno dello stesso quadrante. Quando l'Unità di artiglieria viene agganciata, l'Unità che la traina punta nella direzione che si preferisce.
6. Le Unità di veicoli devono sempre muovere nella direzione verso la quale sono rivolte (a meno che non vadano in retromarcia o usino una strada).

**§ 43 - Movimento lungo una strada**

1. **Per le Unità di veicoli:** una Unità di veicoli può usare la strada solo se le condizioni atmosferiche sono di tempo buono e non è in corso un attacco notturno; l'Unità deve trovarsi in un quadrante che contenga la strada, ma non è indispensabile che sia posizionata nella direzione della strada. Spendendo 3 punti azione se *Slow* e 2 se non lo è, può iniziare la "mossa su strada". Quindi, si gira nella direzione che segue la strada e può muovere di quadrante in quadrante, attraversati consequenzialmente dalla stessa strada (o da altra che la intersecano) e - in quel turno - può continuare così fin tanto che non spara o non imbarca o sbarca o non aggancia/sgancia delle unità appiedate o di artiglieria o "inverte la marcia", ovvero continua a viaggiare sulla stessa strada ma girandosi e andando nella direzione opposta. Dopo una di queste azioni o nel turno successivo, per continuare la mossa su strada è necessario spendere di nuovo 2 punti azione. L'Unità, in caso di dubbio, è nella direzione della strada, nel modo più vantaggioso per la sua difesa. Il movimento su strada delle Unità di veicoli è bloccato solo da altre unità di veicoli pure essi su strada.
2. **Per le Unità appiedate e per quelle di artiglieria leggera, non al traino:** le Unità possono scegliere di usare la strada per agevolare il movimento e la motivazione dei quadranti. Una volta per turno, quindi, senza costo in PA, le Unità possono posizionarsi su strada o fuori strada, all'interno del medesimo quadrante. Non possono posizionarsi su strada e fuori strada nel medesimo turno.

**§ 44 - Movimento per uscire dai quadranti minati.**

1. Una Unità per uscire da un quadrante minato, prima di muovere, deve lanciare un D6 e confrontare il risultato con la tabella sottostante

Tipo di Unità che tenta di uscire	L'Unità esce con	L'Unità non esce, ma può ritentare il prossimo turno con	L'Unità è eliminata con
Unità comando e Unità appiedate	6	5 - 4 - 3	1 o 2
Tutte le altre Unità	6	5	1 - 2 - 3 - 4

**§ 45 - Trincerarsi**

1. Le Unità appiedate e di artiglieria sganciate, attivate e presenti nel medesimo quadrante che non sia caratterizzato da un campo minato, in qualsiasi momento, durante il proprio turno, possono trincerare il quadrante in cui si trovano al costo in PA determinato per ciascuna di esse.
2. Le trincee così realizzate sono identiche in tutto e per tutto alle trincee del difensore, tranne che non conferiscono fattore salvezza e non proteggono tutte le Unità presenti nel quadrante ma solo quella che l'ha scavata.
3. Il quadrante così trincerato perde tale caratteristica nel momento in cui si svuota delle Unità che l'hanno trincerato.

**CAPITOLO III**  
**AZIONI DI TIRO (SPARARE)**

**§ 46 - Linea di vista e tiro diretto**

1. Tutte le Unità presenti sul tavolo possono effettuare il tiro diretto se vi è linea di vista tra il quadrante in cui si trova l'Unità che tira e il quadrante bersaglio.
2. Tutti i quadranti entro un quadrante di distanza possono essere penetrati dalla linea di vista, ovvero è sempre possibile sparare negli otto quadranti circostanti quello che si occupa.
3. La linea di vista è controllata dal centro del quadrante ove sono presenti le Unità che tirano al centro del quadrante bersaglio.

**§ 47 - Limitazioni alla linea di vista nel tiro diretto**

1. La linea di vista è interrotta da quadranti a scenario chiuso. In questi la linea di vista può penetrare solo nel primo quadrante a scenario chiuso. Ovvero, il tiro diretto si ferma al primo quadrante a scenario chiuso in cui entra la linea di vista.
2. Le **colline** interrompono la linea di vista: una Unità che non è sulla collina non può tirare a un quadrante che si trovi oltre la collina od oltre la prima fila di quadranti occupati dalla collina, ma può tirare a nemici che si trovino su un quadrante della prima fila occupata dalla collina, rispetto a chi tira.
3. La linea di vista di Unità all'interno di un quadrante caratterizzato da una collina può attraversare quadranti che contengono qualsiasi tipo di Unità, nonché quadranti caratterizzati da colline più basse o da scenario chiuso, purché non siano adiacenti il quadrante bersaglio.
4. Le Unità che usano la **strada** per muovere, attraverso quadranti a scenario chiuso o parziale, contano come in scenario aperto se sono attinte da una "linea di vista" che, seppur approssimativamente, ha la medesima direzione della strada che stanno percorrendo.
5. In caso di tempo cattivo la linea di vista, indipendentemente che si effettui tiro diretto o indiretto, è sempre limitata a 1 quadrante.
6. La linea di vista delle **Unità appiedate e di artiglieria** non può attraversare quadranti che contengono altre Unità amiche o nemiche.
7. La linea di vista delle **Unità di veicoli** può attraversare quadranti che contengono Unità appiedate, di artiglieria e di veicoli distrutti, amiche o nemiche, che non siano in uno dei quadranti adiacenti il quadrante bersaglio.
8. Se la linea di vista passa attraverso il punto di congiunzione degli angoli di due quadranti che non può attraversare, l'obiettivo può essere visto solo alla distanza di un quadrante e solo se non è all'interno di un quadrante a scenario chiuso.
9. Il tiro diretto non è limitato o fermato se la linea di vista tocca l'angolo di un solo quadrante che non può attraversare o attraversa un quadrante a scenario parziale (questi non ostacolano la linea di vista ma, se da questa attraversati, rendono "parziali" tutti i quadranti successivamente raggiunti dalla stessa linea di vista) o in cui sono presenti solo Unità comando.
10. Le UAS e le SPA, a meno che non sia diversamente stabilito nella propria lista di divisione, non hanno linea di vista sulle Unità appiedate che si trovano alla distanza di 1 quadrante (distanza corta).

**§ 48 - Linea di vista e tiro indiretto**

1. Per effettuare il tiro indiretto vi deve essere linea di vista tra il quadrante in cui si trova l'Unità che tira e il quadrante bersaglio oppure linea di vista tra una qualsiasi Unità comando o di ricognizione (della propria divisione) e il quadrante bersaglio.
2. Il tiro indiretto non può mai essere effettuato a distanza corta e quindi il quadrante bersaglio deve essere almeno a due quadranti di distanza dal quadrante occupato dall'Unità che tira.
3. Nelle liste di Divisione sono specificamente indicate le Unità abilitate a effettuare il tiro indiretto.

	1	2	3	4	5	6
A						■ 5
B				■ 4	■	
C			■ 2	■ 3		
D			■ 1	■		
E					▲ a	

*I quadranti D3, C4, e B4 sono a scenario chiuso, perché, rispettivamente, bosco e case, i quadranti B5 e B6 sono coperti da una collina; il simbolo ▲, identificato con la lettera a, è una Unità di MG attivata e dispone di 3PA, i simboli ■, identificati con i numeri 1, 2, 3, 4 e 5, sono Unità appiedate nemiche, tutte entro il raggio di tiro di a (4 quadranti); a, però, può tirare solo su 1 e 3; 2, infatti, è in un quadrante posizionato dietro a due quadranti chiusi che si toccano e a è distante più di un quadrante; 4, a sua volta, non è in linea di vista, perché interrotta dal quadrante chiuso in cui si trova 3 e così neppure 5 per la quale la linea di vista è interrotta dalla collina.*

	1	2	3	4	5	6	7
A				■ 2			■ 5
B	■ 1	■			■ 3	■ 4	
C			▲ a				
D				■	■		
E				▲ b	■		

*I quadranti B2 e B3 sono coperti da una collina, i quadranti C3, D4, D5 ed E5 sono a scenario chiuso, perché, rispettivamente, casa, boschi e casa; il simbolo ▲, identificato con la lettera b, è una Unità di Mortai (quindi abilitata al tiro indiretto), attivata e dispone di 3PA; il simbolo ▲, identificato con la lettera a è una Unità comando della stessa divisione dell'Unità di Mortai; il simbolo ■, identificato con il numero 1 è una Unità appiedata nemica e i simboli ■, identificati con i numeri 2, 3, 4 e 5, sono Unità di veicoli nemici, tutte entro il raggio di tiro di b; questa, però, può tirare solo su 1 perché ha linea di vista diretta e su 3, 4 e 5, perché, pur non essendo in linea di vista di b, sono in linea di vista di a; 2 non può essere colpita perché non è in linea di vista né di a né di b.*

**§ 49 - Linea di vista e tiro delle Unità fuori tavolo**

1. Perché una Unità fuori tavolo possa tirare, il quadrante obiettivo deve essere in linea di vista dell'ufficiale osservatore (UO) che la motiva.

**§ 50 - Raggio di tiro e bersaglio**

1. Il raggio di tiro è la massima distanza che può intercorrere tra l'Unità che tira e il suo bersaglio ed è specificamente indicato, in numero di quadranti, nella lista di Divisione.

2. Va misurato secondo le regole del movimento delle Unità appiedate contando, quindi, il quadrante in cui si trova il bersaglio ma non quello in cui si trova l'elemento che tira, seguendo un "percorso" che implichi al massimo un solo passaggio in diagonale.

3. Questo metodo per calcolare il raggio di tiro non influisce con la linea di vista, ovvero se la linea di vista attraversa un quadrante a scenario chiuso non si può tirare, mentre il raggio di tiro può comprendere quadranti a scenario chiuso o parziale che però lo "accorceranno" come per il movimento. Può anche comprendere quadranti occupati da altre Unità (amiche o nemiche).

**§ 51 - Arco di tiro**

1. L'arco di tiro – indicato nelle liste di Divisione, per ciascuna Unità - è la capacità di una determinata Unità - data la sua posizione - di spaziare con il fuoco sul campo di battaglia. Esistono tre possibili ampiezze dell'arco di tiro: 360°, 180° e 90°. In genere, le Unità di fanteria hanno sempre un arco di tiro di 360° e quelle di artiglieria di 90°; i veicoli possono avere un arco di 180° o di 90°.

2. L'arco di tiro deve essere "mappato", utilizzando i quadranti.

3. Nel caso di un arco di tiro di 90°, questo comprende tutti i quadranti toccati da un triangolo retto il cui angolo di 90° ha come apice il centro del quadrante in cui si trova l'Unità che tira e si dipana verso gli angoli acuti nella direzione in cui punta l'arma. Nel caso, invece, di un arco di tiro di 180°, questo comprende tutti i quadranti che si trovano oltre il quadrante che contiene l'Unità che tira, rispetto al fronte di questa.

■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	
	■	■	■		
■		▲			
■	■				
■	■	■			
■	■	■	■		
■	■	■	■	■	
◀	■	■	■	■	■

In questi esempi il simbolo ▲ è una Unità con arco di tiro di 90°, mentre con il simbolo ■ si evidenzia la mappatura del suo arco di tiro in due diverse inclinazioni

■	■	■	■	■	■	■	■
■	■	■	■	■	■	■	■
■			▲				
■	■						
■	■	■					
■	■	■	■				
■	■	■	■	■			
	■	■	■	■	■		
	◀	■	■	■	■	■	
			■	■	■	■	■

In questi altri due esempi il simbolo ▲ è una Unità con arco di tiro di 180°, mentre con il simbolo ■ si evidenzia la mappatura del suo arco di tiro.

**§ 52 - Fronte fianco e retro**

1. Per le Unità di veicoli si deve sempre stabilire se sono colpite sul fronte, sul fianco o sul retro.

2. A tal fine si considera la stessa mappatura dell'arco di tiro di 90°. Di conseguenza, ogni Unità ha 4 possibili prospettive: frontale, posteriore e due laterali che si evidenziano mappando i quadranti intorno a quello nel quale si trova l'Unità in quattro porzioni di 90°. Quelle frontale e posteriore hanno l'apice nel quadrante in cui si trova l'Unità colpita; quelle laterali, invece, ce l'hanno nei due quadranti che si trovano ai lati del quadrante in cui è contenuta l'Unità colpita.

3. L'Unità bersaglio è colpita sul fronte ogni qual volta l'Unità nemica che fa fuoco si trova nella sua prospettiva frontale; sul retro se si trova nella prospettiva posteriore e sul fianco in tutti gli altri casi.

●	●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●	■
	●	●	●	●	●		
		●	●	●			
			▲				
		■	■	■			
	■	■	■	■	■		

In questo esempio il simbolo ▲ rappresenta l'Unità bersaglio, i pallini ● la sua prospettiva frontale, i quadratini ■ la sua prospettiva posteriore e il simbolo ■ l'Unità nemica che la sta bersagliando e che, data la sua posizione nella prospettiva di fianco del bersaglio, la colpirà sul fianco.

### § 53 - Fattore di fuoco

1. Nelle liste di Divisione, per ogni Unità, è specificamente indicato il fattore di fuoco contro le Unità corazzate (FF/UC), quello antiaereo (FAA) e quello contro tutte le altre (FF). Se uno di questi non è indicato, vuol dire che quell'unità non può effettuare quel tipo di fuoco. Nel caso in cui possa scegliere, l'Unità che tira deve - prima di lanciare i dadi - dichiarare quale fattore utilizzerà anche se i due fattori sono identici.

### § 54 - Intenzione di tiro

1. Il tiro può essere inteso a eliminare le Unità nemiche o a sopprimere i quadranti occupati da Unità nemiche. Il tiro di soppressione può essere effettuato solo se il giocatore lo dichiara prima di lanciare i dadi, altrimenti qualsiasi tiro è inteso a eliminare.  
 2. Il tiro dei mortai, di calibro inferiore ai 120mm, contro Unità corazzate non aperte nella parte superiore (N.B. "O") può essere inteso solo a sopprimere.

### § 55 - Tiro e movimento / Tiro omogeneo della singola Unità

1. Una Unità può alternare fuoco e movimento a piacimento, ovvero può sparare e poi muovere o l'inverso, o sparare, muovere e sparare ancora o viceversa ma, quando spara, deve, con tutti i PA che in quel momento decide di utilizzare per fare fuoco, sparare in modo omogeneo allo stesso quadrante bersaglio, con la stessa intenzione di tiro e con il medesimo fattore di fuoco. Non potrà, quindi, spendere un PA per sparare con l'intenzione di sopprimere e immediatamente dopo spendere un altro PA per sparare con l'intenzione di eliminare.

### § 56 Tiro omogeneo di più Unità

1. Tutte le Unità dello stesso "tipo", presenti nel medesimo quadrante - ad eccezione di quelle che effettuano tiro indiretto e di quelle di fanteria armate con armi anticarro portatili- quando sparano, se possono, devono farlo tutte insieme a uno stesso quadrante bersaglio, spendendo il medesimo rateo di punti azione, con il medesimo fattore di fuoco, i medesimi modificatori e con la stessa intenzione di tiro.  
 2. Le Unità che non devono effettuare questo tipo di tiro omogeneo, ove gli sia possibile, possono comunque decidere di farlo; quelle che non possono devono effettuare tiri separati.

### § 57 - Bersaglio facile

1. Il quadrante è considerato "bersaglio facile" se, ad eccezione delle Unità comando, delle Unità di ricognizione e delle Unità di trasporto, contiene più di tre Unità di qualsiasi tipo o più di due Unità dello stesso tipo o più di due Unità corazzate.

### § 58 - Sparare: volume di fuoco

1. Ogni Unità che fa fuoco sorteggia un numero di D6 pari al fattore di fuoco utilizzato; ciò nel medesimo turno può essere fatto massimo per 3 volte, anche tutte insieme. Quindi, una Unità di fanteria che ha a disposizione 3PA potrà tirare utilizzando il suo fattore di fuoco moltiplicato per tre, mentre, invece una Unità di artiglieria fuori tavolo, che ha a disposizione 4PA, potrà utilizzare il suo fattore di fuoco moltiplicato per due.  
 2. Tutti i D6 sorteggiati da una Unità o da più Unità contemporaneamente sono detti "volume di fuoco".  
 3. Ogni 6, ottenuto con il sorteggio del volume di fuoco, è determina un *hit*.

### § 59 - Riduzione o aumento del Volume di Fuoco

1. Se il tiro è per eliminare (non sopprimere o rallentare) il "volume di fuoco" complessivo di tutti gli elementi che tirano in quel momento è modificato, per i seguenti fattori tattici, in frazioni arrotondate per difetto, minimo 1, calcolate, ove possibile, sull'intero iniziale e cumulabili:

Fattori tattici	Frazione di D6
Se il tiro è effettuato da Unità appiedate a distanza corta (1 quadrante)	+ 1/4
Se il tiro è effettuato da Unità di veicoli o di artiglieria a distanza corta (1 quadrante)	+ 1/2
Se il quadrante a cui si tira è "bersaglio facile" o l'Unità che spara è imboscata	x 2
Se chi tira usa il fattore di fuoco contro Unità corazzate e colpisce sul fianco	+1/4
Se il quadrante bersaglio è alla massima distanza di tiro	- 1/4

2. La distanza corta si applica solo se l'Unità che tira ha anche una distanza lunga (più di un quadrante); la distanza lunga solo se ha anche una distanza intermedia (ovvero se tira a più di due quadranti).

### § 60 – Assegnazione degli *hit* e scelta delle Unità colpite

1. Chi tira, insieme ai dadi che rappresentano il volume di fuoco, sorteggia anche un dado di colore diverso: se il risultato di questo è 5 o 6, sarà lui ad assegnare gli *hit*, a sua scelta, a una sola o a più Unità presenti nel quadrante bersaglio, diversamente lo farà il giocatore avversario.  
 2. In ogni caso gli *hit* devono essere assegnati tutti e nel farlo devono essere rispettate le seguenti limitazioni:  
 - può assegnarli a una Unità non corazzata solo se è stato utilizzato il relativo fattore di fuoco;  
 - può assegnarli a una Unità corazzata solo se è stato utilizzato il relativo fattore di fuoco;  
 - può assegnarli a una Unità comando solo se gli *hit* sono stati causati dal tiro delle Unità fuori tavolo;  
 - una Unità non può ricevere meno *hit* di quanti sono necessari a colpirla e non più del triplo.

### § 61 - Obiettivo colpito

1. Una Unità nemica è colpita se le vengono assegnati il numero di *hit* richiesto dalla seguenti circostanze.

Hit con	Circostanze
4 hit	- se il quadrante bersaglio è a scenario chiuso; - se si fa fuoco contro Unità appiedate o di artiglieria che si trovano all'interno di un quadrante soppresso e a scenario parziale; - se si colpisce con fuoco di risposta di controbatteria; - se si sta sparando in condizioni atmosferiche di "tempo cattivo"; - se è in corso un attacco notturno
3 hit	- se il quadrante bersaglio è a scenario parziale o è colpito da tiro diretto che attraversa quadranti a scenario parziale; - se si fa fuoco contro Unità appiedate o di artiglieria che si trovano all'interno di un quadrante soppresso e a scenario aperto; - se si spara con fuoco antiaereo o di caccia aerea
2 hit	- se il quadrante bersaglio è a scenario aperto

### § 62 – Eliminazione e salvezza delle Unità colpite

1. Se sono state colpite delle Unità sprovviste di fattore salvezza, queste sono senz'altro eliminate.

2. Se, invece, sono state colpite Unità dotate di fattore salvezza queste possono tentare di salvarsi. Il fattore salvezza è specificamente indicato nella lista di Divisione per ciascuna Unità che ne è dotata e rappresenta il risultato che deve essere ottenuto per "salvarsi". Quindi il giocatore a cui appartengono le Unità colpite, per ogni Unità colpita, lancia un D6 per ogni *hit* ricevuto da quell'Unità e ogni risultato pari o superiore al fattore salvezza dell'Unità colpita annulla un *hit*; se gli *hit* non annullati sono meno di quelli necessari a colpire l'unità è salva. Diversamente è eliminata.

4. Il fattore salvezza è aumentato di 1 se l'Unità è stata colpita sul fianco o se si tratta di un veicolo non protetto nella parte superiore (indicato con "O" nella lista di Divisione) colpito da tiro indiretto e di 2 se è colpito sul retro. Un fattore salvezza di 6 non può mai essere aumentato.

5. Le Unità di veicoli colpite dal fuoco di sbarramento o da attacco aereo concentrati si considerano colpite sul fianco.

### § 63 - Simboli di perdita

1. Ogni Unità di veicoli corazzati che viene eliminata è rimpiazzata da un "modello" che rappresenta lo stesso veicolo o cannone, ma distrutto oppure gli viene sovrapposto un simbolo che indichi la circostanza che è distrutto.

### § 64 - Soppressione

1. Per sopprimere un quadrante, indipendentemente da qualsiasi circostanza, si devono ottenere almeno 3 *hit*, a meno che non si tratti di "fuoco esteso" delle Unità fuori tavolo, nel qual caso sarà sufficiente un solo *hit*. Un maggior numero di *hit* è perduto.

2. Ad essere soppresso è sempre l'intero quadrante, tuttavia se al suo interno sono presenti Unità che, per essere colpite, necessitano di fattori di fuoco diversi, il fuoco contro Unità corazzate sopprime il quadrante anche se al suo interno vi sono altre Unità non corazzate; il fuoco contro Unità non corazzate, invece, non sopprime il quadrante se, al suo interno, vi sono anche Unità corazzate.

3. I tiri intesi a sopprimere, effettuati nello stesso turno e non alternati con tiri intesi ad eliminare, sono cumulativi. Quindi diverse Unità da diversi quadranti possono tirare, in successione, nel medesimo turno, al medesimo quadrante con lo scopo di sopprimerlo.

4. Non si può tirare con l'intenzione di sopprimere un quadrante in cui sono presenti solo Unità comando.

### § 65 - Effetti della soppressione

1. Quando un quadrante è soppresso, ad eccezione delle Unità comando, tutte le Unità non corazzate, che lo occupano o vi entrano non possono più muoversi da quel quadrante (a meno che forzate dal nemico) e tutte le Unità, che lo occupano o vi entrano, detraggono 2 PA dai punti di azione loro assegnati da quel momento in poi. Tutto ciò sino a quando il quadrante non è liberato dalla soppressione.

### § 66 - Ritirata dal quadrante soppresso

1. Tutte le Unità, ma non di quelle di artiglieria sganciate e quelle appiedate o comando collocate in un quadrante in cui vi sono trincee permanenti o un bunker, presenti in un quadrante soppresso che, nella fase avversaria, ha subito delle perdite devono immediatamente indietreggiare di un quadrante in direzione opposta a quella dalla quale hanno ricevuto l'ultimo tiro (le Unità di veicoli mantengono il fronte), al massimo, deviando di un quadrante.

2. Il quadrante occupato a seguito della ritirata diventa soppresso.

3. Se il movimento di ritirata conduce le Unità che si ritirano fuori dal campo di battaglia queste sono eliminate. Così come lo sono se non è possibile effettuare la ritirata a causa di elementi nemici o di terreno impassabile.

### § 67 - Rimozione della soppressione

1. Ci sono due metodi per rimuovere la soppressione del quadrante:

- Se, in qualsiasi momento, durante il turno, il quadrante soppresso si svuota di tutte le Unità;

- Spendendo 2 PA per tutte le Unità presenti nel quadrante soppresso, ad eccezione delle Unità Comando.



**CAPITOLO IV**  
**TIRO DELLE UNITA' FUORI TAVOLO**

**§ 68 - Particolarità**

1. Il tiro delle Unità fuori tavolo, denominato "fuoco di sbarramento" per le Unità di artiglieria e "attacco aereo" per le Unità aeree, può essere effettuato solo in condizioni atmosferiche di "tempo buono" e non durante l'attacco notturno.

2. Tutte le Unità fuori tavolo dello stesso tipo devono essere motivate tutte insieme e devono tirare tutte allo stesso obiettivo ma poiché, nello stesso turno, possono essere motivate più volte, sin tanto che l'UO dispone di tentativi di motivazione, ogni volta si può ordinare di colpire obiettivi diversi.

**§ 69 - Proiettili fumogeni**

1. Le Unità di artiglieria fuori tavolo possono sparare proiettili fumogeni. Questi non causano perdite ma rendono i quadranti colpiti "scenario chiuso" ai fini della "linea di comando", della "linea di vista" e del tiro per l'intera durata della propria fase e di quella dell'avversario, immediatamente successiva.

**§ 70 - Tiro "programmato" e tiro "chiamato"**

1. Il tiro delle Unità fuori tavolo, quando gli è consentito dai risultati della ricognizione, può essere "programmato" diversamente effettuano il tiro "chiamato", quindi motivato da un UO.

**§ 71 - Tiro programmato**

1. L'attaccante segna segretamente sulla mappa il turno in cui vuole che venga effettuato il "tiro programmato", il quadrante o i quadranti obiettivo, se spara fumogeni e se intende effettuare un fuoco concentrato o esteso. Fatto ciò, al turno prefissato, il tiro programmato si verifica senz'altro (non occorre alcun test) e non può essere annullato.

**§ 72 - Tiro chiamato**

1. Questo tipo di tiro può essere effettuato solo se l'UO ha motivato le Unità fuori tavolo e, nello stesso turno, le stesse Unità non hanno già effettuato un tiro programmato.

2. Una volta indicato il quadrante obiettivo, il giocatore dichiara se effettua fuoco concentrato o esteso e, in quest'ultimo caso, se spara fumogeni o meno; la direzione dell'estensione rispetto al quadrante obiettivo e qual è l'Unità che spara in ciascun quadrante dell'estensione. Dopo testa per la deviazione e, infine, sorteggia il "volume di fuoco".

**§ 73 - Test per la deviazione**

1. Per simulare l'imprecisione del "tiro chiamato" si lanciano contemporaneamente 1 D6 e un Dado direzionale. Al risultato del D6 si aggiungono o sottraggono i seguenti modificatori:

+1	se l'UO dista più di 2 quadranti dal quadrante obiettivo
+1	se l'UO si trova all'interno di un quadrante soppresso
+2	se l'UO dista più di 4 quadranti dal quadrante obiettivo e/o se l'Unità che tira è "inaccurata"
+3	se l'UO dista più di 6 quadranti dal quadrante obiettivo
-1	se l'UO è in posizione sopraelevata rispetto al quadrante obiettivo
-1	se l'UO è in un quadrante a scenario chiuso perché contiene edifici
-1	Se, nel medesimo turno, immediatamente prima, il quadrante obiettivo è già stato centrato dalle stesse Unità

2. Se il risultato è 5 o più e si tratta di "fuoco di sbarramento" o è 6 o più e si tratta di "attacco aereo" il quadrante bersaglio è spostato di 1 quadrante, nella direzione più prossima al risultato del dado direzionale, perfezionata in senso orario se il risultato numerico è pari e in senso anti-orario se è dispari. In tutti gli altri casi il quadrante bersaglio è senz'altro centrato.

**§ 74 - Fuoco amico**

1. A causa della deviazione si possono colpire quadranti nei quali sono presenti unità proprie che, pertanto, subiranno un "fuoco amico".

**§ 75 - Fuoco concentrato o esteso**

1. Il fuoco concentrato comporta che tutte le Unità che tirano lo fanno in un unico quadrante e, quindi, sommano i loro volumi di fuoco.

2. Il fuoco esteso è consentito solo se le Unità che tirano sono più di una e si estende dal quadrante obiettivo per un numero complessivo di quadranti pari al numero di Unità fuori tavolo che tirano e ogni Unità tira solo su uno di questi quadranti.

3. Il fuoco delle Unità di artiglieria si può estendere solo in verticale o in orizzontale il fuoco delle Unità aeree anche in diagonale.

4. E' sempre inteso a eliminare il "fuoco concentrato". Il fuoco esteso, invece, è sempre inteso a sopprimere i quadranti colpiti.

**§ 76 - Caccia aerea**

1. Il CinC di entrambi i giocatori in caso di battaglia d'incontro, o quello del difensore, anche se fuori tavolo, in riserva, in caso di tempo buono, non appena può disporre delle proprie Unità aeree, prima di iniziare il suo turno, può chiamare la "Caccia aerea".

2. A tal fine, il CinC deve motivare tutte le Unità aeree della sua Divisione, utilizzando i propri tentativi di motivazione come se fosse un Ufficiale osservatore. Le Unità aeree, così motivate, tireranno contro quelle avversarie e viceversa, usando il fattore di fuoco contro le Unità non corazzate come se avessero a disposizione 3PA (un solo tiro).

3. Questo tipo di tiro è contemporaneo, si infliggono e ricevono perdite nello stesso momento.

4. Le Unità che sono state chiamate per la "Caccia" (indipendentemente se l'hanno effettuata o meno), per quel turno, non possono essere chiamate ulteriormente per altre azioni.

## **CAPITOLO V**

### **TIRARE NEL TURNO NEMICO**

#### **§ 77 - Tipologie di tiro consentite nel turno nemico**

1. Ci sono tre tipi di tiro che possono essere effettuati durante il turno dell'avversario: "tiro di opportunità"; "tiro di risposta" ; "tiro difensivo" .

#### **§ 78 - Tiro di opportunità generalità**

1. Tutte le Unità presenti sul tavolo, ma non i mortai e l'artiglieria quando effettua tiro indiretto, che si trovano in un quadrante non soppresso, possono effettuare tiro di opportunità allo scopo di eliminare o di rallentare se non si tratta di tiro di opportunità Antiaereo.

2. I tiri di opportunità vanno sempre fatti prima dei tiri delle Unità bersagliate.

3. Le Unità che nello stesso momento possono effettuare tiro di opportunità sul medesimo quadrante o alle medesime Unità aeree, seppure tirano da diversi quadranti, a condizione che il loro fuoco sia omogeneo, possono "concentrare il tiro di opportunità", ovvero sommare i loro volumi di fuoco.

4. Se, invece, il fuoco non è omogeneo, le Unità che tirano possono o fare fuoco di opportunità separatamente per insiemi omogenei o, comunque, sparare tutte insieme ma omogeneizzando il loro volume di fuoco nel modo più svantaggioso.

5. Una stessa Unità, nel medesimo turno, può effettuare diversi tiri di opportunità su diversi quadranti.

#### **§ 79 – Rallentare il nemico con il tiro di opportunità**

1. Quando, tirando di opportunità, si dichiara che il fuoco è inteso a rallentare il nemico, ogni *hit* ottenuto determina la perdita di 1 PA per le tutte le Unità nemiche presenti nel quadrante bersaglio.

#### **§ 80 - Raggio del tiro di opportunità**

1. Le Unità appiedate, ma non quelle di supporto, possono effettuare il tiro di opportunità alla massima distanza di 1 quadrante (distanza corta).

2. Tutte le altre Unità, invece, possono tirare di opportunità alla massima distanza di 3 quadranti.

#### **§ 81 - Limitazioni al tiro di opportunità**

1. Su uno stesso quadrante una Unità può effettuare un solo tiro di opportunità per turno fatta eccezione per i seguenti casi:

- se un quadrante, sul quale si è già tirato, di opportunità diventa vuoto, non importa il motivo, e successivamente vi accedono Unità nemiche;

- se si è già tirato su un quadrante che non era "bersaglio facile" e, successivamente, quello stesso quadrante lo diventa.

2. Il tiro di opportunità non può essere fatto contro Unità che assaltano quando entrano nel quadrante assaltato e neppure quando lo occupano.

#### **§ 82 - Tiro di opportunità Antiaereo**

1. Le Unità presenti in un quadrante non soppresso, dotate di fattore di fuoco antiaereo, che entro tre quadranti dall'effettivo quadrante bersaglio delle Unità aeree che effettuano l'attacco, possono fare tiro di opportunità contro di queste.

#### **§ 83 - Momento del tiro di opportunità**

1. Il tiro di opportunità può essere effettuato dal momento in cui il giocatore a cui appartengono le Unità, presenti nel quadrante bersaglio, dichiara la loro azione; o nel momento in cui nel quadrante bersaglio entrano delle Unità nemiche; o quando viene individuato l'effettivo quadrante bersaglio delle Unità aeree nemiche – sino a quando l'avversario non aziona altre sue Unità, presenti in un altro quadrante o effettua l'attacco aereo.

2. Il tiro di opportunità non può essere effettuato quando le Unità nemiche, presenti nel quadrante bersaglio, non compiono alcuna azione e nessun'altra Unità vi entra.

#### **§ 84 - Volume di fuoco del tiro di opportunità**

1. Le Unità che effettuano il tiro di opportunità, solo a questo scopo, hanno ciascuna 1 PA.

#### **§ 85 - Tiro di risposta**

1. Quando le Unità, presenti in un quadrante non soppresso, sono fatte segno di tiro diretto da parte di Unità nemiche, presenti sul tavolo, possono effettuare un tiro di risposta se chi gli ha tirato si trova ad almeno 2 quadranti di distanza e ha fatto fuoco allo scopo di eliminare.

2. Ciò si può fare tutte le volte che si subisce il tiro nemico. Ovvero, ad ogni tiro nemico inteso a eliminare corrisponde un tiro di risposta.

3. Il tiro di risposta delle Unità appiedate è contemporaneo, ovvero: le perdite nel quadrante bersaglio sono applicate solo dopo che è stato effettuato il tiro di risposta.

4. Quando si effettua il tiro di risposta, a questo scopo, le Unità hanno ciascuna 1 PA.

#### **§ 86 - Tiro di risposta di controbatteria**

1. Le Unità di artiglieria fuori tavolo, anche se il loro uso è momentaneamente interdetto, possono effettuare un fuoco di risposta contro le Unità di artiglieria fuori tavolo nemiche che hanno appena fatto il loro fuoco di sbarramento comandato.

2. Per questo tipo di tiro si hanno a disposizione 2 PA.

#### **§ 87 - Tiro difensivo**

1. I difensori di un quadrante assaltato hanno a disposizione 2 PA per effettuare "fuoco difensivo" che ha il solo scopo di eliminare le unità nemiche che stanno effettuando l'assalto.

2. Il tiro difensivo è fatto a "distanza corta", nel momento in cui le Unità che assaltano entrano nel quadrante ma, per la determinazione del numero di *hit* necessari a colpire, le Unità nemiche che assaltano contano come ferme nel quadrante dal quale partono per l'assalto.

## CAPITOLO VI AZIONI DI ASSALTO

### **§ 88 - Generalità**

1. Possono effettuare un assalto a un quadrante occupato da elementi nemici tutte le Unità, tranne le Unità comando (CinC, CS e UO), le Unità appiedate di supporto (UFS), le Unità di artiglieria (UAS) e le Unità di trasporto (UT) non corazzate.
2. L'assalto è l'unica situazione in cui elementi delle divisioni opposte possono stare nel medesimo quadrante.
3. I Punti Azione necessari per l'assalto, indipendentemente dallo scenario, comprendono l'uscita dal quadrante adiacente a quello assaltato.
4. Se, dopo il tiro difensivo, chi assalta decide di non effettuare più l'assalto i punti di azione destinati a ciò sono persi e le Unità all'assalto ritornano nel quadrante di partenza.
5. Non è necessario effettuare un assalto per occupare un quadrante occupato solo da Unità nemiche che non sono dotate di fattore d'assalto. E' sufficiente che le proprie Unità muovano normalmente all'interno di questo quadrante affinché le Unità nemiche, ma non gli Ufficiali osservatori, siano automaticamente eliminate.
6. Le Unità di ricognizione e gli Ufficiali osservatori, se all'interno di un quadrante assaltato o occupato da Unità nemiche, possono tentare di fuggire: a tale scopo, rinunciano al fuoco difensivo e sorteggiano un D6; qualunque risultato che non sia 1 o 2 significa che l'Unità riesce a fuggire. In tal caso deve essere spostata di un quadrante, in direzione delle proprie linee o del proprio lato d'ingresso, come se si stesse ritirando da un quadrante soppresso che ha subito perdite (vedi § 64). L'Unità che è fuggita può fuggire più volte nel medesimo turno. L'Unità che non riesce a fuggire è eliminata.

### **§ 89 - Procedura d'assalto**

1. **Chi assalta** lancia per ogni sua Unità un numero di D6 pari al proprio fattore d'assalto, specificamente indicato nella lista di Divisione, + o - un numero di D6 corrispondente ai seguenti modificatori. Lancia, inoltre, un dado di colore diverso per effettuare la scelta come per il tiro:

<b>+1 D6</b>	<b>Per ogni Unità che assalta senza aver effettuato azioni di movimento prima di entrare nel quadrante assaltato</b>
<b>- 1 D6</b>	<b>Per ogni Unità di veicoli se per loro il quadrante assaltato conta come scenario chiuso</b>
<b>- 1 D6</b>	<b>Per ogni Unità se le condizioni atmosferiche sono di tempo cattivo</b>

2. **Chi difende** lancia per ogni propria Unità un numero di D6 pari al proprio fattore d'assalto, specificamente indicato nella lista di Divisione, + o - un numero di D6 corrispondente ai seguenti modificatori, ma sempre minimo uno. Lancia, inoltre, un dado di colore diverso per effettuare la scelta come per il tiro:

<b>+1 D6</b>	<b>Per ogni Unità appiedata o comando se il quadrante assaltato è a scenario chiuso</b>
<b>- 1 D6</b>	<b>Per ogni Unità di veicoli, che non sia Unità comando, se il quadrante assaltato è a scenario chiuso</b>
<b>- 1 D6</b>	<b>Per ogni Unità se il quadrante assaltato è soppresso</b>
<b>- 2 D6</b>	<b>Per ogni Unità appiedata che si difende da un assalto a bordo di veicoli privi di un proprio fattore di assalto</b>

3. Per ogni 6 ottenuto si ha un *hit* e per ogni *hit* una Unità nemica è colpita.
4. Il giocatore che ha ottenuto 5 o 6 con il dado di colore diverso sceglie come assegnare i propri *hit*. Diversamente, sceglie il giocatore a cui appartengono le Unità colpite. Un *hit* deve essere dato a ciascuna Unità nemica presente nel quadrante assaltato prima che eventuali *hit* in eccesso possano essere assegnati liberamente.
5. Gli *hit* possono essere dati anche alle Unità comando, ma non alle Unità di trasporto che non hanno in alcun modo partecipato al combattimento (prive di fattore di assalto proprio e/o senza Unità appiedate a bordo), queste sono automaticamente distrutte se chi ha assaltato occupa il quadrante.
6. Le Unità dotate di fattore salvezza, ma non perché in trincee permanenti o bunker, possono tentare di salvarsi. Quindi, sorteggiano un D6 per ogni *hit* che gli è stato assegnato e ne annullano uno per ogni risultato pari o superiore al loro fattore salvezza, modificato come se fossero colpite sul fianco.

### **§ 90 - Risultato dell'assalto**

1. **Chi ha assaltato vince se causa più perdite o elimina tutte le Unità nemiche presenti nel quadrante assaltato.** In tutte le altre circostanze vince chi difende il quadrante assaltato.
2. **Se vince chi ha assaltato**, le Unità sopravvissute di chi ha difeso si ritirano di 1 quadrante direttamente indietro rispetto alla direzione dell'assalto, indipendentemente dallo scenario. E' consentita una deviazione, anche in diagonale, solo per evitare campi minati, terreno impassabile e quadranti occupati da Unità nemiche. Se con questo movimento escono dal campo di battaglia sono eliminate a tutti gli effetti. Il quadrante in cui terminano questo movimento di ritirata diventa automaticamente "soppresso". Le unità di artiglieria dotate di un traino, si agganciano e si ritirano normalmente. Diversamente, si considerano catturate da chi ha vinto, e per questo costituiscono ulteriori perdite. Gli elementi di chi ha assaltato occupano ora il quadrante assaltato e, anche se hanno già sparato utilizzando il loro massimo volume di fuoco, hanno un PA gratis, più qualsiasi ulteriore PA disponibile, massimo tre, solo per tirare sui gruppi nemici che hanno perso l'assalto, non possono utilizzare i PA per fare altro.
3. **Se chi ha assaltato non vince**, il quadrante assaltato, se lo era, non è più soppresso; gli elementi sopravvissuti di chi ha assaltato si ritirano nell'ultimo quadrante dal quale proveniva l'assalto che, invece, diventa automaticamente soppresso e sono soggetti al fuoco di opportunità anche delle Unità nemiche che hanno difeso il quadrante assaltato.

**CAPITOLO VII**  
**AZIONI DEI GENIERI**

**§ 91 - Sminare o demolire**

1. L'Unità di genieri, in condizioni di tempo buono o coperto, può sminare un quadrante o demolire trincee, reticolati, ostacoli anticarro, edifici e bunker:

- l'Unità di genieri deve entrare nel quadrante interessato (se non è occupato da Unità nemiche) o in uno di quelli adiacenti;

- spende i Punti Azione utili, lancia un D6 e consulta la seguente tabella, dove il risultato richiesto è utile a liberare il quadrante:

	Sminare un quadrante	Demolire trincee, reticolati o ostacoli anticarro	Demolire edifici o bunker
Genieri nel quadrante adiacente	-	3, 4, 5, 6	3, 4, 5, 6
Genieri nel quadrante interessato	2, 3, 4, 5, 6	2, 3, 4, 5, 6	2, 3, 4, 5, 6

2. In caso di risultato negativo, l'Unità di genieri è eliminata se si trova nel quadrante interessato e sta tentando di sminare un quadrante o di demolire un edificio o un bunker.

3. La demolizione di un edificio o un bunker comporta che il quadrante liberato da chiuso diventa parziale.

4. Se l'azione ha successo le Unità nemiche presenti nel quadrante sono eliminate ma, se possono e non è stato demolito un edificio o un bunker, hanno diritto al test di salvezza.

**§ 92 - Gettare un ponte di barche su un quadrante di fiume**

1. Una Unità di genieri, che nella lista di Divisione è abilitata a farlo, in condizioni atmosferiche di "tempo buono" o "coperto" e non durante un attacco notturno, può gettare un ponte di barche:

- l'Unità di genieri deve entrare nel quadrante nel quale vuole gettare il ponte;

- spende, quindi, i PA utili e lancia 1 D6;

- se il risultato non è 1, 2 o 3 il quadrante è coperto dal ponte.

**TITOLO IV**  
**EPILOGHI**

**§ 93 - Morale**

1. Il morale della Divisione è dato dalla somma del valore di morale (VM) di tutte le Unità che la compongono, come indicato nella tabella sottostante + o – eventuali modificatori determinati dal "tempo brutto":

tipo di Unità	valore di morale (VM)
Unità di trasporto non corazzate, Unità fuori tavolo, Difese, rimpiazzi dei CS e UO	0
CS	2
CinC	4
tutte le altre Unità	1

**§ 94 - Punto di rottura della Divisione**

1. Il morale di una Divisione, con il trascorrere della battaglia viene inevitabilmente sottoposto a incessante pressione e, alla lunga, logorato dal fuoco nemico e dalle perdite subite. Ciò può determinare il raggiungimento del "punto di rottura", oltre il quale la divisione si ritira e abbandona il campo di battaglia.

2. Se, all'inizio del proprio turno, la somma del VM delle Unità eliminate di una Divisione è pari a più di un terzo del "morale", la divisione ha raggiunto il proprio "punto di rottura" e, quindi, tutte le sue Unità vanno in rotta.

**§ 95 - Durata del gioco**

1. Il gioco ha una durata massima di 3 ore reali che iniziano a decorrere dal momento in cui viene attivata la prima Formazione.

2. Allo scadere del tempo si conclude la fase del difensore o del giocatore che non ha iniziato e la battaglia ha termine.

3. Se, prima dello scadere del tempo, una delle due Divisioni va in rotta la partita termina immediatamente.

**§ 96 – Vincere la battaglia**

1. Vince chi manda in rotta la divisione avversaria. Se entrambe le divisioni vanno in rotta nello stesso turno o nessuna delle due raggiunge il "punto di rottura" è una patta.

**§ 97 – Punteggio**

1. Il vincitore ottiene 100 punti meno un numero pari alla percentuale, arrotondata per eccesso, di Unità proprie che sono state eliminate.

2. Lo sconfitto ottiene tanti punti pari alla percentuale, arrotondata per eccesso, di Unità perse dall'avversario.

3. In caso di pareggio, ciascun giocatore ottiene tanti punti pari alla percentuale di Unità perse dall'avversario, arrotondata per eccesso.

## NOTA BIO-BIBLIOGRAFICA

“Comandanti nella tempesta” (d'acciaio!)<sup>1</sup>, sebbene sostanzialmente e definitivamente originale, come è ovvio che sia, non è totalmente farina del mio sacco. In realtà per arrivare alla sua compilazione ho dovuto giocare molte partite con molti regolamenti e ho letto molti libri sulla guerra moderna. In questa sede, mi limiterò a evidenziare solo i passaggi fondamentali di questo lungo percorso che ha inizio circa trentacinque anni orsono, quando poco più che bambino acquistai un libro per me imprescindibile (Umberto Tosi “I giochi di guerra”, Sansoni editore, Firenze 1979), all'interno del quale – tra le tante cose – trovai anche il regolamento sulla seconda guerra mondiale “*Bastogne*” che prevedeva l'uso di un tavolo suddiviso in quadranti di 10cm x 10cm.

Successivamente, tra la giovinezza e la prima maturità, mi sono immerso profondamente nei sistemi di gioco del sommo Phil Barker; in particolare, ho forsennatamente praticato il “*De Bellis Multitudinis*”, del quale ho apprezzato il sistema di comando e controllo basato sui così detti “Pips”, ovvero sui “punti azione” e la possibilità di “ideare” il proprio esercito sulla scorta di un *budget* di punti e di una *Army list*.

Dopo molti anni mi sono riavvicinato alle guerre moderne grazie a due eccellenti “sistemi” targati Peter Pig e firmati RFCM, ovvero: “*Square basing*” e “*Poor Bloody Infantry*”. Il primo relativo alla Grande guerra e il secondo all'ultimo conflitto mondiale. Entrambi da giocare su un “tavolo scacchiera”. Poi, infine, spinto dal desiderio di praticare un livello meno tattico e più operativo, ho testato a fondo “*Blitzkrieg Commander*” di Peter Andrew Jones, sia la prima che la seconda edizione, nel quale ho trovato, soprattutto, delle splendide *Army list* che, inutilmente nasconderlo, hanno funto da base per le mie.

Come già detto molte sono state le letture di saggi e memorie, dalle quali ho compreso che in questo periodo storico il principale problema dei generali a livello operativo era lo sfondamento del fronte (Piero Pieri, “La prima guerra mondiale”, Gaspari editore, Udine 1998 ed Erwin Rommel, “Fanteria all'attacco”, LEG editore, Gorizia 2004) che, durante la prima guerra mondiale, a causa dell'evoluzione tecnologica e dell'enorme incremento delle armate, era diventata una vera e propria ossessione. La faccenda sembrò trovare una soluzione con l'avvento del “carro armato”, all'epoca praticamente invulnerabile al fuoco della fanteria. Così negli anni venti e trenta del secolo scorso si iniziarono a teorizzare e sperimentare nuove tattiche d'attacco con l'ausilio dei mezzi corazzati e lo sviluppo dell'arma aerea (Basil Henry Liddell Hart, “Paride o il futuro della guerra”, LEG editore, Gorizia 2007; Heinz Wilhelm Guderian, “Panzer general”, libreria militare editore, Milano 2008 e James S. Corum, “Le origini della Blitzkrieg”, LEG editore, Gorizia 2004) il cui utilizzo – perfezionato proprio durante la seconda guerra mondiale - non solo a livello strategico, ma soprattutto a livello tattico, dimostrò che i caccia-bombardieri, ove presenti, risultarono decisivi per limitare l'azione del nemico e “aprire” il fronte.

Infine, per una visione più ampia dei rapporti di forza e delle dinamiche belliche del periodo, tra i tanti, ho trovato particolarmente illuminanti alcune recenti opere storiografiche: “*Guerra assoluta*” di Chris Bellamy, Einaudi editore, Torino 2010 e “*Montecassino*” di Matthew Parker, Il Saggiatore editore, Milano 2004.

## NOTA SULLE REGOLE

Seppure, negli ultimi tempi, i giochi “a zona”, soprattutto esagonale, si stiano affacciando sempre di più sul mercato, sono convinto che il giocatore di wargame tridimensionale - con i soldatini, per intenderci - troverà “strano”, innanzitutto, giocare su un tavolo a scacchiera. Egli è senz'altro abituato al tavolo libero e quindi a misurare distanze e movimenti con l'ausilio di bacchette e centimetri, godendo d'altro canto della possibilità di vedere le sue armate muoversi e combattere su un “diorama” incontaminato da griglie o altri ostacoli visivi. Eppure, “la griglia” offre enormi vantaggi soprattutto per ciò che concerne le misurazioni e le “zone di tiro”, eliminando dal gioco molte inutili, imbarazzanti ed estenuanti discussioni. Il difetto, se così si può dire, della contaminazione visiva può essere facilmente attenuato, se non addirittura completamente eliminato, da piccoli accorgimenti: basti pensare che per segnare i quadranti sono sufficienti dei semplici “puntini”, senza necessariamente segnare i lati per intero; oppure – soluzione per me ottima – il tavolo può essere foderato con delle “mattonelle” di sughero che una volta incollate lasciano appena intravedere il confine tra l'una e l'altra.

Alcuni si lamenteranno senz'altro del fatto che in un gioco operativo non sia prevista una gradazione delle perdite: è impossibile che una compagnia sparisca dal tavolo in una sola mossa! Tuttavia, se pensate che quella mossa rappresenta un'ora reale vi renderete conto che la faccenda è tutt'altro che implausibile: le unità operative una volta entrate in contatto con il nemico non duravano molto; o avevano la meglio o diventavano inefficaci, magari ritirandosi in posizioni lontane dalla linea del fuoco. Il concetto di queste regole è proprio questo: quando una unità è eliminata non vuol dire necessariamente che è stata azzerata ma, piuttosto, che per le perdite subite o per il crollo del morale, è diventata momentaneamente inefficace, non ulteriormente spendibile ai fini del combattimento. D'altro canto, altri giochi, più attenti alla progressione delle perdite, finiscono per produrre risultati analoghi con l'unico “neo” di costringere i giocatori a faticosi calcoli e a sessioni di gioco ben più lunghe oppure a un tavolo ingombro di “segnalini” dadi e altri oggetti utili a segnare le perdite.

Altri, invece, noteranno l'assenza di regole relative alla logistica (munizioni, carburante etc...). Pure costoro, però, dovranno riconoscere che, di fatto, il sistema dei punti azione, nel momento in cui vi è una “crisi” (Formazione inattiva o a bassa attività, per assenza o scarsità di punti azione) rappresenta anche il fattore logistica in un modo non molto dissimile da altri sistemi, imprevedibile e inaspettato così come, nella realtà, lo doveva percepire il comandante di una Divisione.

E' importante approcciarsi al gioco pensando al ruolo che state interpretando: siete il comandante di una Divisione non di una compagnia; tutto dovrebbe essere sotto il vostro controllo ma la “tempesta” che si sta scatenando intorno a voi vi impedisce il controllo più spesso di quanto vorreste. Il livello operativo, inoltre, costringe a delle approssimazioni o, se preferite, a dei compromessi (pensate solo alle distanze di tiro: siete all'interno di un quadrante di 300 metri di lato, non si sa se state sparando da 0 o da 300 metri dal limite! trincerarsi non significa necessariamente che sia stata scavata una trincea, può anche rappresentare che quell'Unità ha cercato e trovato riparo nel terreno, ad esempio, un leggero rilievo.) senza i quali le battaglie durerebbero ben oltre lo spazio di una serata e non sarebbero altro che un infinito insieme di scontri micro-tattici.

Considerato che, nella realtà, il più delle volte, gli scontri coinvolgevano numerose divisioni per parte e si svolgevano su fronti molto ampi di svariate decine di chilometri e che questo sistema non rappresenta una scala così alta, ho ritenuto irrealistico assegnare la vittoria per l'occupazione di obiettivi e ho preferito farla conseguire alla Divisione che è capace di reggere meglio l'attrito. Quando una delle Divisioni va in rotta non vuol, necessariamente, dire che è stata interamente distrutta, sbaragliata o costretta a ritirarsi ma, più semplicemente, che non è più in grado di tenere il fronte e che, per questo – ma ciò non è rappresentato nel gioco – sarà catturata oppure riuscirà a ritirarsi in buon ordine e riceverà il cambio.

In ogni modo, al di là di tutte le possibili considerazioni, a mio parere il punto di forza di questo regolamento è che rende possibile giocare una battaglia, a livello operativo, nello spazio di una serata, senza particolare preparazione e consentendo dinamiche di gioco difficilmente scontate o prevedibili.

Nel caso, infine, vi dia fastidio sorteggiare grosse quantità di dadi, quando superate la quarantina, potete utilizzare la regola del *low luck* corretto: ogni dieci dadi che si dovrebbero sorteggiare si sconta un 6; eventuali frazioni di dieci si sorteggiano effettivamente. Basta che entrambi i contendenti siano d'accordo!

<sup>1</sup>Ernst Junger “Nelle tempeste d'acciaio” Guanda editore, Parma 1995

## NOTA SUI COMANDANTI (GIOCATORI)

Nella prospettiva delle regole, strategicamente, il gioco inizia con la "costruzione" della propria Divisione. Ognuno, ovviamente, sceglierà la nazione e il periodo storico che preferisce. A tale proposito – sebbene sia sicuramente una bizzaria – ritengo che non vi sia nulla di male, né alcuna grave compromissione della giocabilità, a far scontrare Divisioni di periodi storici diversi, anche se, per un gioco ottimale, è meglio attenersi alla compatibilità storica. In ogni modo, quale che sia la vostra armata preferita, dovrete innanzitutto decidere se volete tentare di giocare in attacco, in difesa o essere pronti ad entrambe le eventualità. Non è detto che l'esercito che prediligete vi consenta tutte e tre le possibilità: potrebbe, infatti, avere solo livelli di bassa aggressività o pochi veicoli e, magari, inefficaci Unità fuori tavolo e, quindi, propendere per un gioco difensivo; oppure, al contrario, essere dotato di Unità di artiglieria, da schierare sul tavolo, scarsamente potenti e, invece, di ottimi mezzi corazzati e fanteria d'assalto.

Dopo di ciò, dovrete fare i conti con il *budget* a vostra disposizione: non potrete avere tutto quello che vorreste: sarà il momento delle scelte dolorose; non potrete avere un'armata numerosa e contemporaneamente comandanti capaci e tecnologicamente avanzati; neppure tante Unità fuori tavolo e allo stesso tempo usare i "commandos" come fanteria d'assalto o, se lo farete, dovrete rinunciare a qualcos'altro. In genere, creare delle Divisioni bilanciate (con di tutto un po') conferisce solidità, ma rischia di risultare poco divertente. Al contrario sbilanciarsi è sinonimo di maggiore divertimento ma...senza mai dimenticare che da "soli non si vince".

Quando, invece, sceglierete le "riserve" o se attaccare di notte o se fare una o più marce sul fianco fate attenzione che il vostro Gruppo da battaglia abbia gli "strumenti" per compiere la missione affidatagli. Le riserve di fanteria arrivano sempre più tardi di quelle automontate o di veicoli; è inutile attaccare di notte se non si hanno buone Unità d'assalto; marciare con una Formazione appiedata può rivelarsi esasperante e marciare senza ricognitori potrebbe essere fatale.

Una nota a parte meritano le divisione aviotrasportate: lanciatevi, lanciatevi, lanciatevi! e attenzione all'utilizzo dei mezzi corazzati: l'amante dei Panther e dei Tigre presto dovrà rendersi conto che, se non provvede a proteggere adeguatamente i suoi beniamini, anche il più scalcagnato degli eserciti di fanteria, se ben condotto in terreno favorevole e ben supportato da artiglieria e armi d'appoggio, potrà dargli filo da torcere. Personalmente, dopo più di tre anni di test, trovo molto più affidabili i miei Fallschirmjäger schierati in difesa come divisione terrestre del *middle* o del *later* che una divisione Panzer dello stesso periodo.

Dal punto di vista tattico la difesa statica ha senza dubbio i suoi vantaggi, soprattutto con un savio uso delle Difese, anche se deve essere ben modulata rispetto all'avversario che si ha di fronte: un divisione nemica mobile è contrastata meglio da una difesa in profondità; viceversa un nemico "lento" può ben essere affrontato con difese lineari senza, tuttavia, mai dimenticarsi di presidiare le strade.

Nell'attacco, invece, sappiate che tra potenza d'urto e capacità di manovra, quest'ultima è vincente, ma solo se vi è il supporto del fuoco di soppressione (e in questo sono fondamentali i mortai): attaccare senza copertura è un suicidio ma attaccare in modo correttamente combinato è decisivo.

Pensate sempre a qual è la migliore consequenzialità nell'uso delle vostre formazioni e delle relative Unità; iniziate a giocare sempre con la Formazione e le Unità con le quali, data la situazione tattica, è possibile fornire il miglior fuoco di copertura (non è un caso che il turno inizi sempre con l'attivazione delle Unità fuori tavolo!). Sbagliare la consequenzialità è un errore che potrebbe costarvi caro. La fortuna esiste ma, se le cose vanno veramente male, con ogni probabilità, non è perché siete stati sfortunati ma perché avete commesso qualche errore nella consequenzialità di gioco. Idealmente, si potrebbe declinare la seguente regola: "sparare per sopprimere; muoversi per piazzare; sparare per eliminare; muoversi per assaltare".

Se, comunque, a volte qualche Formazione risulta inattiva o a bassa inattività, non ritengo sia il caso di farne un dramma...nella realtà succedeva per carenze logistiche, di comando o morali e i comandanti se la cavavano comunque: se potete, fate l'essenziale e passate oltre...in un modo o in un altro, prima o poi, succederà anche all'avversario.

Infine, tentate di non impiegate troppo tempo a svolgere il vostro turno: siate veloci e determinati. Benché la "griglia" possa indurre a tentazioni scacchistiche, giocando, vi accorgete presto che è più importante tenere il nemico costantemente e velocemente sotto pressione che fare sempre la mossa "giusta"!

## OPZIONI