

# FRANCE 1944

THE ALLIED CRUSADE IN EUROPE

GAME DESIGN BY MARK HERMAN

Regole di gioco

Designer  
Signature  
Edition



**Compass Games**  
New Directions in Gaming



**Sommario**

**1.0 INTRODUZIONE**

**2.0 PROCEDURA TURNO**

**3.0 UNITÀ COMBATTENTI**

**4.0 QUARTIER GENERALE**

**5.0 FASI INIZIATIVA E REAZIONE**

**6.0 INCREMENTI**

**7.0 MOVIMENTO**

**8.0 COMBATTIMENTO**

**9.0 PROCEDURA DI COMBATTIMENTO**

**10.0 FASE AMMINISTRATIVA**

**11.0 RIFORMIMENTO**

**12.0 REGOLE SPECIALI**

**Playbook**

**13.0 SCENARI**

**14.0 PIAZZAMENTO DEL GIOCO**

**15.0 ESEMPI DI GIOCO**

**16.0 NOTE DEL PROGETTISTA**

## 1.0 INTRODUZIONE

*Francia 1944* è un wargame che simula gli eventi storici che hanno portato alla liberazione di Francia, Belgio, Lussemburgo e Paesi Bassi durante la continua marcia degli alleati verso la Germania dal luglio 1944 al maggio 1945. Il gioco inizia con gli alleati (britannici, canadesi, francesi, polacchi, e americani) già ben radicati in Francia dopo le invasioni del D-Day di giugno. Come illustrato all'inizio del gioco, le unità alleate sono ancora impantanate nel terreno accidentato vicino alla Normandia, e i loro progressi sono stati lenti, fino ad ora. Tuttavia, la forza alleata si è cresciuta a un ritmo più veloce di quella tedesca. All'inizio del gioco, gli Alleati sono sufficientemente preparati per lo sfondamento ed iniziare la loro corsa verso la frontiera tedesca.

### SU QUESTA EDIZIONE FIRMATA DAL PROGETTISTA

*Francia 1944: la crociata degli alleati in Europa* è stato originariamente pubblicato da Victory Games nel 1986. Il gioco copre un argomento popolare e ha introdotto diversi concetti di gioco unici sotto forma di fasi di iniziativa e reazione, in cui le fasi di movimento e di combattimento delle unità sono combinate e registrate in un sistema in cui il tempo è suddiviso in incrementi, quindi le unità possono svolgere entrambi i compiti. Con così tanti concetti unici introdotti, sembra che i giocatori abbiano faticato un po' con alcuni nuovi concetti, vale a dire, la Tabella dei Risultati di combattimento, introdotta nella versione originale. In retrospettiva, anche per la metà degli anni '80, questo gioco potrebbe essere stato un po' in anticipo sui tempi.

Nelle discussioni con il game designer, Mark Herman, era chiaro che questo titolo poteva trarre vantaggio dal processo "Designer Signature Edition" (DSE). Non solo per aggiornare i componenti, ma per espandere il gioco e introdurre un nuovo sistema di combattimento (con dadi personalizzati) e utilizzare tecniche più avanzate che il progettista ha sviluppato negli ultimi tre e più decenni. Il progetto DSE mira ad essere l'ultima parola, o la versione "be all, end all" di un gioco di un noto designer. L'obiettivo è fornire componenti completamente ridisegnati, con totale grafica a colori e miglioramenti facili da usare per rendere il gioco il più divertente possibile.

Ecco alcuni miglioramenti apportati al gioco originale:

- incorporati tutti gli errata e le correzioni conosciute
- componenti aggiornati con pedine da 14,5 mm e mappa di gioco montata
- Tabella Risultati di Combattimento ridisegnata con dadi personalizzati
- nuovi aiuti per i giocatori, inclusa la Matrice di Combattimento
- nuovi scenari
- nuovissima mappa di gioco ravvicinato per la Normandia
- indicatori nuovi e migliorati per facilitare il gioco (sito V-1, stato del ponte, attraversamento del fiume Reno, fuori rifornimento, teste di ponte, supporto aereo)
- periodo di gioco esteso fino a fine guerra (due turni di gioco aggiuntivi di un mese)
- mappa di gioco estesa verso est (per fine guerra)
- unità tedesche aggiuntive (che entrano in ritardo nel conflitto)
- tutte le nuove regole aggiunte e playbook pieno di illustrazioni per aiutare a piazzare il gioco e con un esempio completo di gioco
- nuova regola opzionale, Vantaggio Operativo

Forse la novità più significativa di questo gioco è che rappresenta la prima puntata di un gioco successivo intitolato *Russia 1944*. Utilizzerà lo stesso sistema e le due mappe si uniranno per un gioco campagna epico che copre entrambi i fronti. Mentre iniziamo a lavorare a *Russia 1944*, speriamo che apprezzerai questa nuova edizione di *Francia 1944*.

Un ringraziamento speciale a Judd Vance che ha collaborato con Mark Herman ed è stato un'incredibile risorsa durante lo sviluppo finale del gioco.

- John Kranz

Il supporto on-line è disponibile per questo gioco.

Visitaci sul web: <http://www.compassgames.com>

Per e-mail: [sales@compassgames.com](mailto:sales@compassgames.com)

Ti consigliamo inoltre di visitare la discussione ufficiale del gioco su ConsimWorld per condividere la tua esperienza di gioco con gli altri. Troverai le discussioni sul gioco *Francia 1944* visitando

<http://talk.consimworld.com> entrando su *Western Front* area di discussione gioco individuale.

## 1.1 CORSO GENERALE DI GIOCO

*Francia 1944* si gioca in una serie di massimo 11 turni, ciascuno dei quali rappresenta un mese tra luglio 1944 e maggio 1945. Durante il gioco, la preoccupazione principale del giocatore alleato è di avanzare dalla costa verso la Germania per stabilire una testa di ponte attraverso il Reno e causare la resa tedesca. L'obiettivo tedesco è contrastare la spinta alleata.

Ogni giocatore ha un numero di unità di combattimento disponibili e quartier generali (HQ), in grado di manovrare attraverso la mappa e ingaggiare pedine nemiche in combattimento. Ogni giocatore riceve anche un quantitativo di Punti Rifornimento e Punti Reazione. Questi punti vengono spesi dai giocatori nel tentativo di ottenere un'iniziativa temporanea, consentendo a un giocatore di attivare il quartier generale, che a sua volta può comandare unità combattenti.

A differenza di molti giochi di guerra, *Francia 1944* non utilizza una sequenza di gioco rigida. Invece, la sequenza degli eventi è regolata dall'acquisto di pedine iniziativa e dall'estrazione casuale di queste pedine durante un turno.

Quando viene pescata una pedina iniziativa, il giocatore che possiede la pedina ha l'opportunità di condurre una Fase Iniziativa, durante la quale il giocatore può attivare un quartier generale e comandare unità combattenti idonee, spendendo punti movimento delle unità combattenti per muoversi e. Una volta che il giocatore con l'iniziativa ha concluso la sua fase di iniziativa, il giocatore che reagisce ha l'opportunità di rispondere conducendo una o più Fasi di Reazione, durante le quali

Quel giocatore può spendere fino a 3 punti Reazione disponibili, tutti in una volta (fase Reazione di Armata) o in un massimo di 3 fasi Reazione a unità-singola. Una volta completata la Fase di Reazione, viene pescata un'altra pedina di iniziativa. Questo processo viene ripetuto fino a quando tutte le pedine sono state pescate (inclusa la pedina Fase Amministrativa, che consente a entrambi i giocatori di portare Rimpiazzi e Rinforzi), momento in cui entrambi i giocatori hanno un'opportunità di Fase di Reazione Finale prima che il turno finisca. I giocatori iniziano quindi un nuovo turno, pescando le pedine Iniziativa e Fase Amministrativa, e ripetono l'intero processo fino al completamento del turno finale dello scenario, momento in cui viene consultata la sezione Regole di Vittoria per determinare chi ha vinto la partita.

## 1.2 INVENTARIO DEL GIOCO

All'interno della scatola del gioco troverai quanto segue:

- Una mappa di gioco montata
- Una mappa di gioco in primo piano della Normandia
- Due fogli da 0,65" di pedine arrotondate
- Libretto delle regole
- Playbook con esempio di gioco e note del designer
- Due aiuti di gioco per il giocatore (identici)
- Un foglio Procedura del Turno
- Schema di piazzamento e rinforzi alleati
- Schema di piazzamento e rinforzi tedeschi
- Due fogli di aiuto al giocatore a doppia faccia (identiche)
- Quattro dadi a 6 facce (inclusi due dadi da combattimento personalizzati)

Se una qualsiasi di queste parti risulta mancante o danneggiata, contattare Compass Games tramite e-mail all'indirizzo [sales@compassgames.com](mailto:sales@compassgames.com).

## 1.3 LA MAPPA

La mappa montata raffigura l'area di cui hanno avuto luogo gli eventi storici simulati in *Francia 1944*. Una rappresentazione semplificata del terreno nell'area è sovrapposta da una griglia esagonale che viene utilizzata per specificare le posizioni e regolarizzare il movimento. Ogni esagono rappresenta un'area di circa 20 miglia di diametro.

I vari tipi di terreno, distinti sulla mappa per colore e simboli, sono riassunti nella tabella del terreno situata sugli aiuti al giocatore. Questi tipi di terreno influenzano sia la velocità con cui le unità possono muoversi sia l'abilità delle unità in combattimento.

Gli esagoni della mappa in primo piano hanno equivalenti sulla mappa a grandezza naturale. Non esiste una procedura speciale su quando trasferire le unità da una mappa all'altra; è inclusa come comodità opzionale. Quando una unità esce dalla mappa in primo piano, viene posizionata

sulla mappa a grandezza naturale. Poiché i numeri esadecimali sono gli stessi su entrambe le mappe, puoi attaccare da una mappa all'altra, ma in qualsiasi momento puoi trasferire tutte le unità dalla mappa ingrandita sulla mappa a grandezza naturale e fare a meno del suo uso. Il suo scopo è quello di fare ordine nello sfondamento iniziale, niente di più.

## 1.4 SCHEMA AIUTO AL GIOCATORE PER PIAZZAMENTO/RINFORZI

Questo foglio mostra quali unità dovrebbero essere schierate all'inizio del gioco, nonché il numero di esagono iniziale di ciascuna unità, e quali unità arrivano in quale momento e in quale posizione. I riferimenti alle regole sono inclusi.

## 1.5 AIUTI GIOCATORE ALLEATO E TEDESCO

Ogni foglio deve essere posizionato vicino al giocatore sul bordo mappa. Ogni scheda contiene quanto segue:

- *Tracciato consumo punti movimento.* Utilizzato per registrare il progresso degli incremento di movimento e di attacco (vedere 6.0)
- *Tracciato Turno.* Quando ogni turno è completato, ogni giocatore fa avanzare l'indicatore di turno al mese successivo attraverso la parte superiore di questo tracciato. Tutte le colonne sotto il mese in corso si riferiscono alle attività che i giocatori possono intraprendere nel mese in corso:
  - ◇ Disponibilità del Supporto Aereo (solo alleato).
  - ◇ Disponibilità dei Punti di Reazione e Rifornimento
  - ◇ Disponibilità dei Punto di Rimpiazzo
- *Tracciato Punti Rifornimento.* Questo tracciato viene utilizzato per segnare sia i punti Rifornimento disponibili che i punti Rifornimento impegnati. Questo tracciato verrà regolato solo all'inizio di ogni turno.
- *Tracciato Punti di Reazione disponibile.* Questo tracciato registra i punti di Reazione disponibili. I giocatori riceveranno punti all'inizio del turno e li spenderanno durante le Fasi di Reazione.
- *Unità eliminate.* Qualsiasi unità che è completamente distrutta in combattimento viene collocata nella casella delle unità eliminate del giocatore proprietario. Un'unità in questa casella può essere ricostruita e piazzata come rinforzo, spendendo punti Rimpiazzo. Questa procedura è descritta in dettaglio nelle regole per Rimpiazzi e Rinforzi.

Nota: le carte sono identiche e mostrano le informazioni per entrambi i giocatori. Sebbene il valore iniziale dei Punto Reazione e il valore dei Punti Rifornimento per entrambi i giocatori siano mostrati sul tracciato, ogni

giocatore registrerà solo i suoi valori. Il motivo per la stampa di entrambi sulla stessa traccia è per il gioco in solitario: una scheda può essere utilizzata per registrare entrambi i lati e ridurre l'impatto nelle partite in solitario.

## 1.6 TABELLA AIUTO DI GIOCO

Questa carta fronte-retro contiene le seguenti informazioni:

- **Matrice dei Risultati del Combattimento:** questa matrice viene utilizzata per determinare il risultato di ogni battaglia (vedere 9.6).
- **Diagramma di Attrito.** Utilizzato per determinare l'attrito durante la fase Rifornimento (vedere 10.1.1).
- **Comando HQ e riepilogo nazionalità.** Questo display serve come riferimento per i vari colori usati sulle pedine Alleate per distinguere la nazionalità e funge anche da promemoria di quale HQ può comandare quali unità (vedere 4.5).
- **Legenda Terreno.** Questo sommario specifica il significato dei colori e dei simboli usati sulla mappa e indica il movimento generale e gli effetti del terreno sul combattimento.

## 1.7 I PEZZI DI GIOCO

Ci sono un totale di 260 pezzi di gioco in *France 1944*. Di questi, 15 sono HQ (7 alleati e 8 tedeschi), 100 sono unità di combattimento (54 alleati e 46 tedeschi) e 145 sono indicatori informativi, che servono a una varietà di scopi, come spiegato nelle sezioni delle regole pertinenti. Per riassumere, vengono utilizzati i seguenti indicatori informativi:



### Posizionati fuori mappa:

Indicatore Ponte & Testa di Ponte  
Indicatore Controllo  
Indicatori Colpi



### Pedine Iniziativa [estratte dalla tazza]:

Pedina Iniziativa alleata  
Pedina Iniziativa tedesca  
Pedina Fase Amministrativa



**Posizionate in casella disponibile in Inghilterra (su mappa):**  
Indicatori Potenza Aerea alleata



**Dare al giocatore alleato:**  
Indicatore di Vantaggio [opzionale]

Le unità combattenti e i quartier generali (HQ) sono descritti in dettaglio nelle rispettive sezioni (vedi 3.4, 4.2).



**Indicatori tracciato giocatori**  
[Alleato = Verde, Tedesco = Grigio]:

Turno di Gioco  
Punti Rifornimento disponibili  
Punti Rifornimento impegnati  
Punti Reazione



**Piazzati su unità combattenti:**

Movimento Amministrativo  
Quadri  
Indicatori Attivazione  
Fuori Rifornimento



**Posizionare sulle carte giocatore vicino al Tracciato Spesa Punti Movimento:**

Indicatore di incremento [fronte-retro]



**Piazzare in mappa su una posizione denominata:**

Sito V1

## 1.8 COME INIZIARE

Prima di iniziare il gioco, leggi le regole e poi vai agli Esempi di gioco (15.0) nel playbook. Questo esempio è una riproduzione completa del turno 1 e la procedura del turno iniziale per il turno 2.

Dopo aver visto come dovrebbe funzionare il gioco, per iniziare a giocare, procedi alla sezione Scenari del playbook (13.0). Questa nuova edizione di *France 1944* ha quattro scenari che iniziano tutti nel turno di gioco 1 ma con durate di gioco e numero totale di turni variabili. Ti suggeriamo di iniziare con lo Scenario 1: Falaise Gap (13.1) in quanto è come uno scenario di addestramento per aiutarti a familiarizzare con il sistema di gioco. I vantaggi sono che ci sono meno unità in gioco e dura un solo turno, quanto basta per familiarizzare con il modo in cui si gioca. Inoltre, si consiglia vivamente di utilizzare la sezione della mappa ravvicinata per la Normandia (in particolare il lato che mostra lo schieramento iniziale delle unità) poiché fornisce più spazio fisico per il posizionamento e il movimento delle unità.

In aggiunta allo scenario di addestramento, consulta l'esempio piazzamento del gioco (14.0) poiché ti guiderà, letteralmente passo dopo passo, attraverso il processo di piazzamento del gioco (tenendo presente che il piazzamento potrebbe essere più limitata in base allo scenario selezionato). Questa sezione ti aiuterà a prepararti per il gioco e un tutorial video di configurazione è disponibile online per guidarti ulteriormente.

## 2.0 PROCEDURA TURNO

All'inizio di ogni nuovo Turno, esegui i seguenti 8 punti preliminari prima di iniziare il punto 9 e pescare pedine e giocare attraverso numerose Fasi.

*Nota che, al Turno 1, la maggior parte di questi preliminari sono già completati seguendo la sequenza prevista nel Piazzamento (14.0); al Turno 1, vai direttamente al Punto 8 (Impegnare i Punti Rifornimento).*

1. **Indicatore Turno di Gioco.** Avanzare di uno spazio l'indicatore di turno sul tracciato dei Turni.
2. **Reimposta Tracciato Reazione.** Riportare entrambe i Tracciati dei Punti Reazione disponibili a zero.
3. **Supporto Aereo alleato.** L'Alleato determina il Supporto Aereo disponibile. Prima, muove qualsiasi indicatore Tattica aereo sul Tracciato Reazione tedesco del turno precedente alla Casella Disponibile in Inghilterra. Quindi tira un dado per il supporto aereo disponibile in questo turno. Se il supporto aereo è disponibile, allora assicurati che tutti gli indicatori supporto aereo nelle rispettive caselle siano visualizzati sul lato disponibile (il lato opposto a "Non disponibile"). Quindi il giocatore Alleato decide come usare ciascuno degli indicatori Tattica Aerea (-1/-2<sup>+1</sup>): interdizione o supporto a terra. Ogni indicatore selezionato per l'interdizione, posizionatelo sul tracciato Reazione tedesca e riducete i punti di reazione tedeschi disponibili nel punto 5 di due punti (ridotti di due o quattro punti, a seconda del numero di indicatori impegnati). Gli indicatori Tattica aerea non selezionati per l'interdizione sono disponibili per il supporto a terra.
4. **Determinare il Rifornimento.** Entrambi i giocatori determinano il numero di Punti Rifornimento da aggiungere per questo turno ed elencati sulla tabella dei turni e aggiungono questi punti ai rispettivi Punti Rifornimento Disponibili.

*A differenza dei Punti Reazione, i Punti Rifornimento possono essere accumulati da un turno all'altro. Se accumuli più di 9 Punti Rifornimento (il limite sul Tracciato), gira il tuo indicatore sul lato +10.*

5. **Punti Reazione.** Entrambi i giocatori aggiungono nuovi punti Reazione disponibili ai loro tracciati dei punti reazione disponibili, in base al valore elencato sulla tabella dei turni e l'Alleato lo aggiusterà ulteriormente in base alla quantità scritta sulla pedina dei Punti Reazione, che viene capovolta o sostituita in base al raggiungimento di determinati obiettivi (vedere: Brittany Campaign (12.1) e V-1 Buzz Bombs

disponibili di 2 per ogni indicatore di Supporto Aereo posizionato sul tracciato in base al punto 3.

6. **Piazzare le pedine Iniziativa.** Ogni giocatore piazza pedine Iniziativa nella tazza pari al valore dell'indicatore Punti Rifornimento Impegnati. Ogni giocatore sposta quindi il indicatore di Punti Rifornimento Impegnati nello spazio zero sulla Traccia dei Rifornimenti.  
*Ricorda che i Punti Rifornimento devono essere assegnati ad ogni Turno per il Turno successivo.*
7. **Piazzare la pedina Amministrativa.** Posiziona la pedina Fase Amministrativa nella tazza.
8. **Impegnare Punti Rifornimento.** Entrambi i giocatori possono convertire i Punti Rifornimento in Punti Rifornimento *Impegnati* per il turno successivo riducendo il indicatore Punti Rifornimento di uno spazio per aumentare i Punti Rifornimento Impegnati di uno spazio. Entrambe le parti sono limitate sulla quantità di punti rifornimento impegnati (Alleati: 5, Tedeschi: 3).
9. **Ciclo di Gioco di Iniziativa e Reazione.** Estrai tutte le pedine dalla tazza, una alla volta. Se la pedina estratta è la pedina Fase Amministrativa, segui la sequenza per la Fase Amministrativa (10.1). Se la pedina pescata è una pedina Iniziativa, il possessore conduce immediatamente una Fase Iniziativa, e poi l'avversario ha un'opportunità della Fase Reazione. Se l'avversario esegue una reazione, la pedina successiva verrà estratta dopo che questa reazione è stata completata. Tuttavia, se l'avversario rifiuta di spendere almeno un punto Reazione, il giocatore con l'iniziativa può condurre una fase Reazione, nel qual caso verrà pescata la pedina successiva dopo che questa reazione è stata eseguita. Se nessuno dei due giocatori sceglie di eseguire una reazione, viene pescata la pedina successiva. Una volta che tutte le pedine sono state estratte dalla tazza e tutte le procedure sono state completate, vai al passaggio 10.
10. **Opportunità Fase Reazione Finale Tedesca.** Il giocatore tedesco può spendere fino a 3 punti Reazione disponibili.
11. **Opportunità Fase Reazione Finale Alleata.** Il giocatore alleati può spendere fino a 3 punti di reazione disponibili.
12. **Determinazione della Vittoria.** Determina se una delle parti ha vinto lo scenario riprodotto. In caso contrario, torna al passaggio 1.

Dopo il primo turno di gioco, ripetere i passaggi da 1 a 12 di cui sopra fino a quando lo scenario non viene automaticamente vinto da una delle due parti o dopo la conclusione dell'ultimo turno per determinare il vincitore.

## 3.0 UNITÀ COMBATTENTI

Le unità combattenti sono il fulcro centrale del gioco. Il modo in cui i giocatori manovrano le loro unità e ingaggiano il combattimento deciderà infine il risultato del gioco. Ogni giocatore inizia con una parte delle sue unità combattenti sulla mappa. Altre unità diventano disponibili nel corso del gioco come rinforzi (vedere 10.1.3-6). Man mano che le unità combattenti subiscono danno da combattimento, la loro forza può essere ridotta, ma i punti Rimpiazzo possono essere usati per rivitalizzare tali unità (vedere 10.1.2). Tieni presente che le unità combattenti possono fare ben poco se non difendersi a meno che non siano comandate da una pedina di Quartier Generale Attivato (vedere 4.7).

*Notare che il termine unità da combattimento esclude specificamente le pedine di Quartier Generale. Una regola che influenza sia le unità combattenti che gli HQ menzionerà entrambi i tipi di pezzi.*

### 3.1 TIPI DI UNITÀ DA COMBATTIMENTO

In termini di gioco, ci sono solo due tipi di unità da combattimento significative: corazzati e fanteria. I simboli usati sulle pedine di gioco mostrano tuttavia quattro tipi di unità, per una maggiore accuratezza storica, i quattro tipi mostrati sulle pedine sono i seguenti:



Fanteria Paracadutista Corazzati Panzergranadier

Per tutti gli scopi del gioco, le unità di fanteria e paracadutisti sono entrambe considerate Fanteria, mentre le unità corazzate e Panzergranadier (meccanizzate) sono entrambe considerate Corazzati. Tutte le unità di fanteria raffigurate in *France 1944* sono considerate unità a livello di corpo; tutte le unità di corazzati raffigurate sono considerate unità a livello di divisione.

### 3.2 LIVELLI

La maggior parte delle unità combattenti comprende tre livelli: piena forza, forza ridotta e quadro. L'eccezione sono le nove Divisioni Panzer *Führer*, che sono pedine unilaterali e comprendono unità a livello singolo. Per le unità a tre livelli, il lato anteriore di un'unità rappresenta l'unità a piena forza. Il retro di un'unità rappresenta l'unità a Forza Ridotta.



A piena forza



Forza ridotta



Quadro

Un indicatore Quadro posto su un'unità (con la parte di Forza Ridotta rivolta verso l'alto) rappresenta l'unità a forza Quadro. Un'unità a forza Quadro non esercita alcuna Zona di Controllo (vedere 3.3), ed entrambe le sue Forze di Combattimento sono ridotte a 1 (il suo Valore di Morale non è influenzato). Un'unità che scende al di sotto della forza Quadro viene eliminata e posta nella casella delle unità eliminate del proprietario. I Punti Rimpiazzo possono essere usati per riportare indietro le unità eliminate o per aumentare la forza di un'unità di tre livelli la quale ha perso uno o due livelli (vedere 10.1.2).

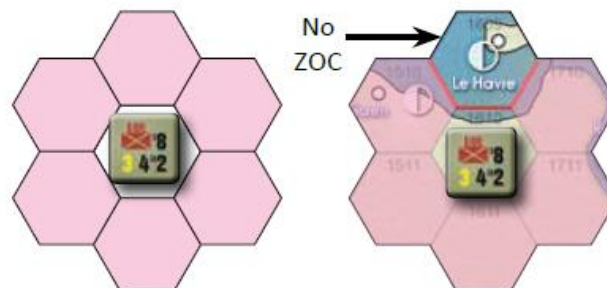
### 3.3 ZONA DI CONTROLLO (ZOC)

Ogni unità combattente a forza piena o ridotta sulla mappa esercita una Zona di Controllo (ZOC) nei sei esagoni adiacenti all'esagono che occupa, a meno che il lato dell'esagono non abbia una linea rossa (esempio: 1609 e 1610) che rappresenta un lato d'esagono bloccante.

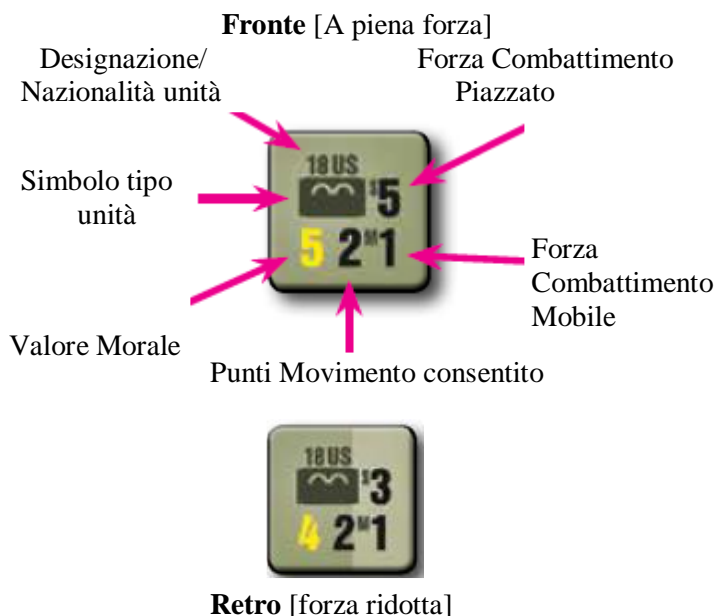
*Nota che le pedine HQ e le unità a Forza Quadro non esercitano mai Zone di Controllo.*

Gli esagoni in una ZOC nemica vengono influenzati nei seguenti modi:

- Costa un punto movimento aggiuntivo (1 MP) entrare in un esagono di ZOC nemica. Costa due punti movimento aggiuntivi (+2 MP) lasciare un esagono di ZOC nemica. Spostarsi da un esagono di ZOC nemica a un altro esagono nella stessa ZOC è una combinazione di entrambe le istanze, e quindi costa +3 MP più il costo del terreno.
- Un'unità amica non può ritirarsi in o attraverso una ZOC nemica, a meno che l'esagono non sia occupato da un'unità amica.
- Possono essere tracciati i Raggi di Comando del Quartier Generale amico (vedere 4.6) e le Linee di Rifornimento (vedere 11.0) in una ZOC nemica, ma *non attraverso l'esagono*, a meno che un'unità amica non lo occupi.



### 3.4 ESEMPIO DI UNITÀ COMBATTENTE



### 3.5 DESIGNAZIONE

La designazione stampata su ciascuna unità combattente è il nome storico dell'unità. Questo nome ha poco a che fare con il gioco, tranne che per identificare unità specifiche ai fini del piazzamento, dei Rinforzi e sugli esempi.

### 3.6 NAZIONALITÀ

Le unità combattenti e i quartier generale alleati sono divisi tra cinque nazionalità: americana, britannica, francese, canadese e polacca. Per le unità combattenti, la distinzione tra le nazionalità alleate è rilevante solo quando si usano i punti Rimpiazzo (che sono elencati separatamente per le unità statunitensi e per tutte le altre nazionalità alleate) e per determinare quali unità combattenti possono essere comandate da un'unità quartier generale attivata.

La nazionalità di un'unità può essere determinata dall'abbreviazione accanto alla designazione dell'unità e dal colore del simbolo. Un riepilogo dei colori di nazionalità è presente nell' Aiuto al giocatore ed è il seguente:

BR	= Gran Bretagna	Rosso	
CA	= Canada	Verde	
FR	= Francia	Blu	
GE	= Germania	Grigio	
PO	= Polonia	Bianco	
US	= Stati Uniti	Verde Oliva	

### 3.7 VALORE MORALE

Ogni unità combattente ha un valore di morale che viene utilizzato nella risoluzione del combattimento. Fondamentalmente, un'unità con un punteggio morale alto ha meno probabilità di subire un risultato di combattimento avverso rispetto a un'unità con un morale basso. Le unità contrassegnate da un asterisco sono "Unità Inesperte". Vedi [Unità Combattenti/Unità Inesperte](#) per maggiori dettagli.

*Nota che, in alcune situazioni, il punteggio del morale è più importante della forza nel determinare il risultato di un combattimento.*

### 3.8 PUNTI FORZA COMBATTIMENTO

Ogni unità combattente ha due valori di forza combattimento: una forza combattimento Mobile, che viene utilizzata solo in situazioni molto specifiche; e una forza combattimento Piazzato, che è il valore usato più spesso per risolvere il combattimento. In sostanza, la forza di combattimento mobile rappresenta la capacità di un'unità di combattere all'aperto mentre è in movimento. Come tale, questa forza tende ad essere considerevolmente maggiore per le unità corazzate più piccole e che si muovono più velocemente rispetto alle unità di fanteria più grandi.

### 3.9 PUNTI MOVIMENTO CONSENTITO

Ogni unità ha dei punti di movimento consentito (MPA), che quantifica la capacità dell'unità di muoversi e attaccare. Un'unità può spendere tutta o parte della sua MPA in ogni Incremento di una Fase Iniziativa o Reazione amica come indicato nelle regole per gli Incrementi. Ogni volta che un'unità si muove durante un incremento di Movimento amico, spende Punti Movimento fino all'ammontare indicato dall'incremento scelto e spende i Punti Movimento in base ai costi in Punti Movimento elencati nella Tabella Effetti del Terreno sull' Aiuto al Giocatore.

*Notare che ritirarsi e avanzare dopo il combattimento, che sono effetti di risoluzione del combattimento (e di conseguenza si verificano solo durante gli Incrementi di Attacco) consentono anche a un'unità di muoversi, ma non richiedono la spesa di Punti Movimento.*

### 3.10 UNITÀ INESPERTE

Qualsiasi unità di fanteria statunitense contrassegnata da un asterisco è un'unità inesperta (non testata). È rappresentata da due contatori: una non testata e una regolare (testata). I valori sono gli stessi tranne che per la valutazione del morale. L'unità non testata ha un punteggio di morale di 1 per tutti gli effetti. Queste unità entrano in gioco prima come rinforzi non testati.



L'unità rimane in questo stato finché non soddisfa una delle seguenti condizioni:

1. L'unità Inesperta ha partecipato a un combattimento come attaccante e l'esagono occupato dal nemico che viene attaccato viene liberato ( ritirata o eliminazione).
2. L'unità Inesperta ha partecipato a un combattimento come difensore in cui l'attaccante ha subito almeno due perdite di livello.
3. L'unità Inesperta è stata eliminata (posta nella casella "Unità eliminate").

Se si verifica uno di questi tre casi, sostituire la pedina di unità non testata con la pedina normale e rimuovere la pedina non testata dal gioco. Se l'unità non testata era sul lato ridotto quando ciò accade, posizionate l'unità testata sul lato ridotto. Allo stesso modo, se l'unità non testata aveva un indicatore Quadro su di essa, ponete un indicatore Quadro sull'unità testata. L'unica cosa che è cambiata nell'unità è il suo valore morale. Se l'unità viene rimessa in gioco dopo aver ricevuto punti Sostituzione, entra in gioco come un'unità testata. Per ricordarlo, quando un'unità non testata viene eliminata, rimuoverla immediatamente dal gioco e posizionare l'unità testata nella sezione "Unità eliminate".

### 3.11 DIVISIONI PANZER FÜHRER

Le 9 divisioni Panzer Führer rappresentano il "fondo del barile" delle truppe tedesche messe in servizio verso la fine della guerra. Queste unità hanno un solo livello. Non hanno un lato ridotto e nessun valore Quadro.

**Una volta che gli Alleati attraversano il fiume Reno, la Germania può utilizzare solo punti Rimpiazzo per costruire queste unità.** ( Vedi 10.1.2) Queste unità non possono essere costruite fino a quando gli Alleati non attraversano il fiume Reno, eccetto per l'Attrito di Rifornimento (vedere 10.1.1).

Nota di progettazione: si trattava di formazioni che compaiono nell'ordine di battaglia tedesco e consistevano in resti di una formazione più ampia, potenziata con feriti reinquadrati, un assortimento di veicoli, più vecchi e ragazzi.

### 3.12 18<sup>a</sup> DIVISIONE AVIOTRASPORTATA

Quando la 18<sup>a</sup> Aviotrasportata entra in gioco, viene posta nel riquadro aviotrasportata disponibile in Inghilterra. L'unità è usata sia per l'Operazione Market-Garden (vedi 12.3) che per l'Operazione Plunder-Varsity (vedi 12.4).



Alla conclusione della Fase Iniziativa in cui è stata dichiarata Market-Garden, se la 18<sup>a</sup> Aviotrasportata non è stata distrutta, viene rimossa e posta nel riquadro aviotrasportata disponibile. Se l'unità è stata distrutta in Market-Garden, può essere ricostruita, ma viene collocata nel riquadro aviotrasportata disponibile. Se è stata ridotta, può essere ricostruito nel riquadro aviotrasportata disponibile (è in rifornimento nella casella). Dopo Plunder-Varsity, rimane in gioco e funziona come una normale fanteria per quanto riguarda i rimpiazzi e i rinforzi.

## 4.0 QUARTIER GENERALE

Mentre le unità combattenti sono unità di manovra in *France 1944*, i quartier generali (HQ) sono le pedine che consentono alle unità combattenti di muoversi e attaccare coordinate. Come per le unità combattenti, solo una parte degli HQ di ogni giocatore inizia sulla mappa e gli altri entrano come rinforzi. I quartier generali non hanno forza di combattimento ma possono aumentare la forza delle unità combattenti con cui sono raggruppati. Il compito più importante di un HQ è quello di comandare le unità combattenti, consentendo loro di muoversi e attaccare.

### 4.1 LIVELLI

Le pedine HQ non hanno livelli. Non subiscono danni in combattimento e non possono essere distrutti, ma possono essere Dispersi (vedere 4.10). Hanno un lato Attivato e uno Non Attivato. Normalmente sono Non Attivati e durante l'Iniziativa e durante una Reazione dell'Armata (vedi 5.1 e 5.2), un singolo HQ può essere designato per l'attivazione e viene girato sul lato Attivato per la durata della Fase. Alla fine della fase, viene girato sul lato Non Attivato.

### 4.2 PEDINA QUARTIER GENERALE (HQ)

#### FRONTE [ATTIVATO]

Denominazione Armata/Nazionalità →  ← Raggio di Comando  
 Capacità di Comando →  ← Capacità di Comando Fanteria Corazzati

#### Retro [Non Attivato]

 ← Raggio di Comando  
 ↑  ← Punti Movimento consentito

### 4.3 DESIGNAZIONE

La designazione stampata su ciascuna unità combattente è il nome storico dell'unità. Questo nome ha poco a che fare con il gioco, tranne che per identificare unità specifiche nel piazzamento, sui Rinforzi e sugli esempi.

### 4.4 NAZIONALITÀ

I quartier generali e le combattenti alleate sono divise in quattro nazionalità: americana, britannica, francese e canadese. Non esiste un HQ polacco. Per i quartier generali, la distinzione tra le nazionalità alleate è rilevante per determinare quali unità combattenti possono essere comandate da un HQ attivato e quando si tenta di usare il bonus di forza in combattimento dell'HQ (vedere 4.9). La nazionalità di un'unità può essere determinata dall'abbreviazione successiva alla designazione e al colore del simbolo. Lo schema dei colori è lo stesso per i quartier generali e per le unità combattenti (vedere 3.6).

### 4.5 QUARTIER GENERALE ALLEATO E RESTRIZIONI DI NAZIONALITÀ

I quartier generali alleati sono limitati in base alle unità combattenti che possono comandare per nazionalità, come riassunto nell'Aiuto al giocatore. Un HQ statunitense può comandare solo unità combattenti statunitensi e francesi. Un HQ francese può comandare solo unità combattenti francesi. Un HQ canadese può comandare solo unità combattenti canadesi, britanniche e polacche. Un HQ britannico può comandare solo unità combattenti britanniche, canadesi, polacche e al massimo una unità combattente statunitense.

HQ	Nazionalità dell'unità				
	US	Britannica	Francese	Canadese	Polacca
Nazionalità					
US	X		X		
Britannica	1 max	X		X	X
Francese			X		
Canadese		X		X	X

### 4.6 RAGGIO DI COMANDO

Il raggio di comando è un percorso da 3 a 6 esagoni che si estende da un HQ attivato (escluso) a un'unità di combattimento eleggibile (inclusa). Il raggio di comando può essere tracciato attraverso qualsiasi tipo di terreno eccetto un lato di esagono bloccato. Il Raggio di Comando può essere tracciato in e attraverso qualsiasi esagono contenente un'unità combattente amica, ma non può essere tracciato attraverso un esagono vuoto adiacente a un'unità nemica a piena o ridotta forza (nella "Zona di controllo" - vedere 3.3). Le unità che si trovano nel

Raggio di Comando di un HQ sono considerate in "Rifornimento HQ" e sono idonee a ricevere Rimpiazzi (Vedi 10.1.2) e se i requisiti di nazionalità sono soddisfatti, sono eleggibili per l'attivazione durante la Fase Iniziativa.

*Nota che il raggio di comando è elencato sia sul fronte che sul retro di ogni pedina HQ. Il raggio è necessario quando l'HQ è attivato per determinare rifornimento e comando, e quando disattivato per determinare rifornimento.*

### 4.7 CAPACITÀ DI COMANDO

Ogni HQ attivato può comandare solo un numero limitato di unità corazzate e di fanteria amiche entro il proprio Raggio di Comando in una singola Fase Iniziativa o di Reazione dell'Armata. Questi limiti sono elencati sulla pedina HQ come Capacità di comando dei corazzati e Capacità di comando della fanteria.

*Nota che le capacità di comando sono elencate solo sul fronte della pedina HQ poiché un HQ può comandare solo quando attivato.*

### 4.8 PUNTI MOVIMENTO CONSENTITE

#### MOVIMENTO DEL QUARTIER GENERALE

Ogni HQ ha una capacità in punti di movimento di 6 punti di movimento. Un HQ può muoversi solo quando è Non Attivato e solo durante una fase Reazione a singola unità amica. Un HQ può usare il movimento amministrativo (vedere 5.3). L'unico modo per un HQ di entrare in una ZOC nemica è se non utilizza il movimento amministrativo e se un'unità combattente amica occupa l'esagono nella ZOC nemica.

**IMPORTANTE:** Un HQ non può mai, in qualsiasi circostanza, essere in una ZOC nemica che non è occupata da un'unità combattente amica.

### 4.9 QUARTIER GENERALE E FORZA COMBATTIMENTO

Un'unità HQ non può mai attaccare o difendersi da sola e non ha forza combattimento. Tuttavia, se una o più unità amiche raggruppate con un HQ rifornito sono coinvolte in un combattimento (come attaccante o difensore), l'HQ aggiunge 3 alla forza combattimento totale amica per quel combattimento.

Nota che, affinché un HQ Alleato possa applicare il suo bonus di forza combattimento a un combattimento, deve essere raggruppato con almeno un'unità combattente che può comandare. Se l'HQ aggiunge il suo bonus a un attacco, deve essere Attivato (nota: non è così quando si difende, poiché questo è impossibile). Solo un HQ può applicare il suo bonus in difesa. Un HQ deve essere in rifornimento per poter applicare il suo bonus combattimento.

## 4.10 RITIRATA E DISPERSIONE DEI QUARTIER GENERALI

Un HQ che è solo in una ZOC nemica è costretto a disperdersi immediatamente. Per disperdere, rimuovi l'HQ dalla mappa e posizionalo immediatamente sulla Tracciato dei Turni. Può entrare come rinforzo dalla Normandia o da Est per il giocatore Alleato o Tedesco, rispettivamente, due turni dopo.

*Esempio, un HQ Alleato che si trova adiacente, da solo, ad un'unità Combattente tedesca (non Quadro) nel Turno 3 verrebbe posto sul Tracciato dei Turni Alleato nello spazio del Turno 5. Durante la Fase Amministrativa del Turno 5, il giocatore Alleato può attivare l'HQ come un normale Rinforzo della Normandia, indipendentemente dal fatto che altre unità Alleate entrino in quel momento o meno.*

Se un'unità combattente amica si ritira, come risultato del combattimento, da un esagono contenente un HQ (indipendentemente dal fatto che l'unità combattente abbia iniziato la ritirata dall'esagono dell'HQ o meno), l'HQ può essere raccolto e si ritira con l'unità combattente se è idoneo a comandare almeno una delle unità combattenti in ritirata.

*(Nota: un HQ in difesa non è attivato, quindi non sta comandando l'unità. Questa regola si riferisce all'idoneità dell'unità combattente ad essere comandata).*

Questa situazione si applica solo durante una ritirata (il risultato di un attacco iniziato dall'avversario). Le unità non possono muoversi e "raccolgere un HQ" durante il movimento. Se un HQ è raggruppato con una forza che esce dall'esagono a causa di un incremento di movimento o di un'avanzata dopo il combattimento, o se nessuna delle unità in ritirata può essere comandata da quell'HQ, l'HQ rimane sul posto.

## 5.0 FASI INIZIATIVA E REAZIONE

### 5.1 INIZIATIVA

Una volta che una pedina Iniziativa Alleata o Tedesca viene pescata dalla tazza, il possessore diventa il Giocatore con l'Iniziativa e l'altro giocatore diventa il Giocatore di Reazione. Questo rimane finché non viene pescata un'altra pedina. Il giocatore con l'iniziativa deve attivare immediatamente un HQ rifornito o passare. Le attivazioni di pezzi singoli senza attivare un HQ non sono consentite in questo caso.

Se un HQ viene attivato, viene capovolto dal lato Non Attivato al lato Attivato. Il giocatore di Iniziativa quindi designa le unità combattimento eleggibili che l'HQ comanderà.

Segnate queste unità in modo che non vengano confuse con le unità combattenti non comandate.

Se si utilizza la mappa normale, questo è facilmente segnalabile ruotando le unità attive di 90 gradi. Se usi la sezione in primo piano, prendi un numero di indicatori attivazione della fanteria e un numero di indicatori attivazione dei corazzati pari alla capacità di comando dell'HQ e posizionali sulle unità comandate, girando il indicatore di attivazione in modo che la freccia non sia visibile. Il giocatore con l'iniziativa dichiara quindi una serie di Incrementi, durante i quali le unità attivate possono muovere o attaccare durante ogni incremento. (Vedi 6.0)

*Notare che un HQ attivato rimane attivato fino alla fine della fase, e ogni unità combattente attivata rimane comandata fino alla fine della fase, anche se esce dal raggio di comando dell'HQ durante la fase.*

Nel momento in cui il giocatore con l'Iniziativa completa l'Incremento finale, o quando quel giocatore annuncia che non verranno più effettuati Incrementi o sceglie di non attivare un HQ (passare), la fase Iniziativa termina immediatamente e inizia la fase Reazione. Il giocatore di Reazione ha l'opportunità di spendere 1-3 punti Reazione. Se il giocatore di Reazione rifiuta di spendere qualsiasi punto Reazione, o non ne ha da spendere, il giocatore con l'iniziativa può SOLO ALLORA spendere fino a 3 punti Reazione. Una volta che un giocatore o l'altro ha speso i Punti Reazione (o entrambi hanno rifiutato), la Fase Reazione termina.

*Nota che il giocatore di Reazione può spendere un punto Reazione e poi non fare nulla, solo per impedire al giocatore con l'Iniziativa di ottenere un'opportunità di Reazione.*

Vedi il Playbook per un esempio esteso ("15.2 Esempio completo: fase Iniziativa").

### 5.2 REAZIONE

Ogni giocatore riceve punti Reazione ogni turno. I punti Reazione devono essere usati nel turno in cui vengono ricevuti, altrimenti vengono persi. L'opportunità di spendere Punti Reazione si verifica ogni volta che il possessore ha un'opportunità di Reazione. Il giocatore proprietario non è obbligato a spendere alcun punto in questi casi, ma se quel giocatore decide di farlo, può spendere 1-3 punti. Esistono due tipi di reazioni:

**Reazione di Armata.** Spendì 3 punti Reazione disponibili per attivare un HQ rifornito, che a sua volta può comandare unità combattenti eleggibili. Le procedure di attivazione e comando in questo caso sono identiche a quelle per l'attivazione nella fase Iniziativa. Poiché questo tipo di fase Reazione richiede 3 punti Reazione (il massimo), quindi sarà la sola Reazione che può essere eseguita durante la fase Reazione e solo una reazione di Armata può essere eseguita per fase Reazione.

**Reazione a singola-unità.** Spendi 1 punto Reazione disponibile per comandare direttamente un HQ o un'unità combattente. La pedina non deve essere in rifornimento sebbene si verifichino penalità per le unità non rifornite (vedere 11.0). Questo è l'unico modo per muovere un'unità non rifornita. Un'unità combattente selezionata per la Reazione a singola-unità effettua Incrementi di Attacco e Movimento proprio come qualsiasi altra unità attivata (vedere 6.0). Se viene selezionato un HQ, questi può solo effettuare Incrementi di Movimento e rimane sul lato Non Attivato. Al di fuori della ritirata, questa procedura è l'unico modo in cui un HQ può muoversi. Poiché questo tipo di fase Reazione richiede solo 1 punto di reazione, può essere condotto fino a 3 volte per opportunità di Reazione. Il giocatore proprietario non deve dichiarare tutti i punti di reazione in anticipo: il giocatore può spendere un punto, eseguire gli Incrementi, considerare i risultati e quindi scegliere di spendere un altro punto. Tuttavia, tieni presente che un massimo di tre punti possono essere spesi durante la Fase Reazione, quindi il giocatore non può effettuare una Reazione a singola-unità e poi dichiarare una Reazione di Armata, poiché ciò richiederebbe 4 punti. Inoltre, un'unità può essere attivata solo una volta durante una fase Reazione.

Vedi il Playbook per un esempio esteso ("15.3 Esempio completo: fase Reazione.")

Le unità attivate con la Reazione si comportano e effettuano tutto esattamente come le unità attivate durante l'Iniziativa.

*Nota di gioco: la Reazione è ciò che si dice, una potenziale Reazione all'ultima Iniziativa prima di estrarre un'altra pedina iniziativa.*

### 5.3 MOVIMENTO AMMINISTRATIVO

All'inizio della tua Fase Iniziativa o Reazione, dopo aver designato quali delle tue unità sono sotto Comando, decidi se qualche unità utilizzerà il Movimento Amministrativo. Posiziona un indicatore di movimento amministrativo su ogni unità che lo utilizzerà.

Il Movimento Amministrativo è a volte indicato come "Movimento Strategico" in altri wargame. È una forma speciale di movimento durante un incremento di movimento che dà all'unità in movimento amministrativo il doppio dei punti movimento per quell'incremento. Qualsiasi unità che è sotto comando può essere designata per il Movimento Amministrativo; Il Movimento Amministrativo è sempre designato all'inizio della Fase e si applica per l'intera Fase. Un'unità che usa il Movimento Amministrativo non può entrare in una ZOC nemica in nessuna circostanza, anche se c'è un'unità combattente amica nell'esagono. Tuttavia, se inizia in una ZOC, può uscirne, pagando il costo di + 2 Punti Movimento, a

indicatori di Movimento Amministrativo non possono partecipare al combattimento. Alla fine della fase, rimuovete gli indicatori di Movimento Amministrativo da tutte le unità.

*Nota che tutti i Rinforzi in Normandia/Anversa (alleati) e tedeschi usano automaticamente il Movimento Amministrativo quando entrano in mappa.*

## 6.0 INCREMENTI

Movimento e combattimento in *France 1944* non seguono il sistema utilizzato in molti wargame in cui le unità si muovono in una fase Movimento e poi sparano in una fase Combattimento. Invece, sia il movimento che il combattimento vengono fissati in un sistema in cui il tempo è suddiviso in incrementi, in modo che un'unità possa mescolare entrambi i compiti. Le unità più veloci potranno attaccare più frequentemente. Le unità più lente non avranno il lusso di muoversi e poi combinare i loro fattori di attacco in combattimento.

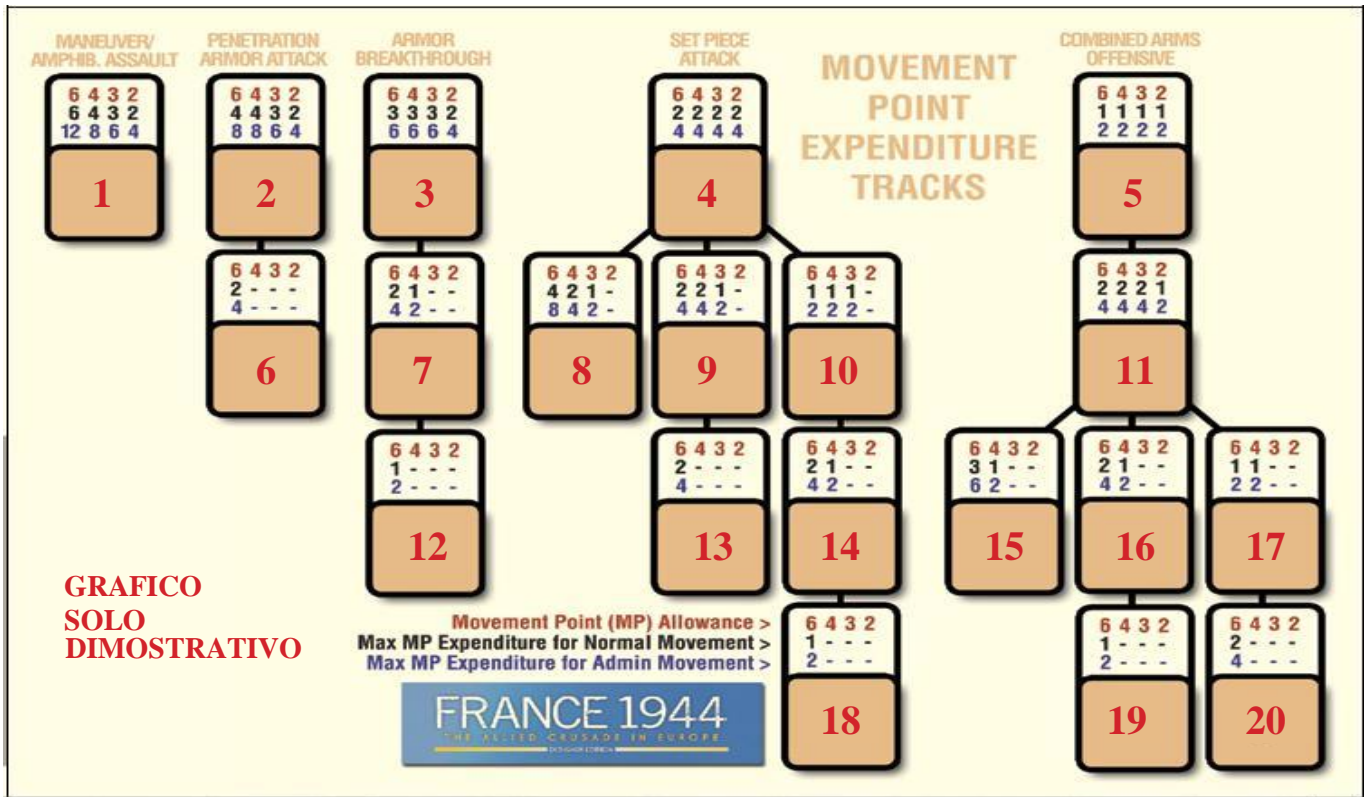
Il grafico Spesa Punti Movimento dimostrativo a pagina 13 mostra gli Incrementi. Questo non è il grafico effettivo. I numeri da 1 a 20 nelle caselle sono stati aggiunti a scopo dimostrativo.

Nella riga superiore sono presenti 5 incrementi (caselle) numerati da 1 a 5. Ognuno di questi rappresenta l'inizio di una serie di incrementi (caselle) collegati da linee.

Esempi di serie valide potrebbero essere (seguire il diagramma dimostrativo a pagina 13):

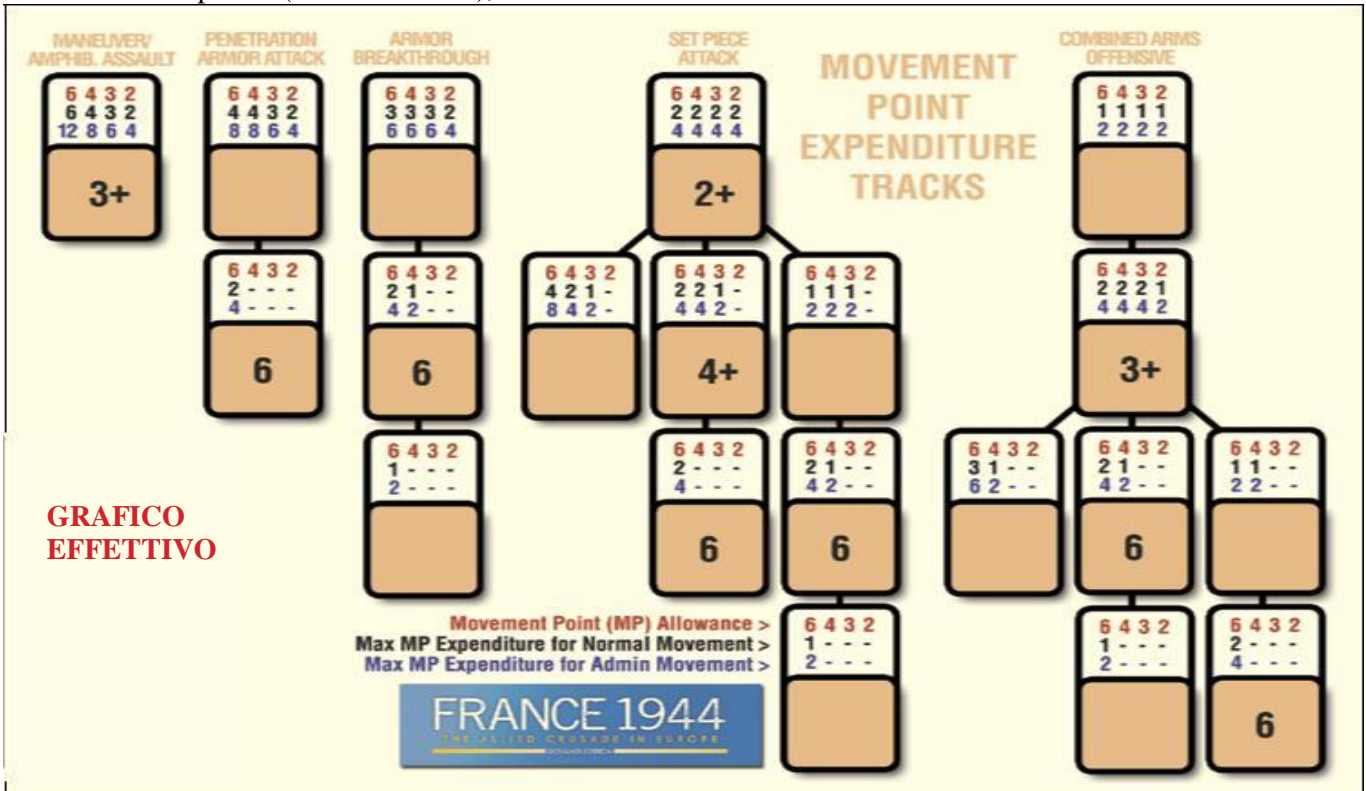
- Incrementi 4, 10, 14 e 18.
- Incrementi 5, 11 e 15.
- Incrementi 3, 7 e 12
- Incremento 1

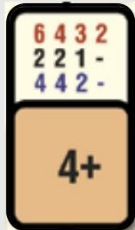
L'incremento 4, 8 e 13 non è un percorso valido perché l'incremento 8 e 13 non è collegato. In generale, il giocatore può scegliere tra 9 diverse serie di incrementi. Tutti e nove le *serie* rappresentano la stessa durata temporale - tutti e quattro gli esempi di percorsi validi sopra rappresentano ciascuno la stessa durata totale e questo tempo totale include l'intera fase. Ogni incremento (casella) rappresenta una suddivisione del tempo o, se lo desideri, un incremento del tempo. Ogni singolo incremento (casella) non è uguale temporalmente agli altri incrementi. L'incremento 1 è l'incremento più lungo poiché è un'intera serie di per sé. Fondamentalmente, un Incremento determina quanti Punti Movimento puoi spendere durante quell'incremento di tempo. Più Punti Movimento puoi spendere, più tempo quel particolare incremento copre.



L'attuale grafico Spesa Punti Movimento è mostrato di seguito. All'inizio della tua Fase Iniziativa o Reazione, dopo aver designato quali delle tue unità sono sotto comando e dopo aver posizionato gli indicatori Movimento Amministrativo, posiziona il tuo indicatore di Spesa in Punti Movimento in qualsiasi Incremento della prima riga del grafico Spese Punti Movimento (incrementi da 1 a 5 nell'esempio precedente). I numeri nello spazio che selezioni specificano esattamente cosa puoi fare nell'incremento corrente. Se la casella dell'incremento marrone chiaro è pulita (nessun numero), le tue unità

possono SOLO muovere: il combattimento non è consentito in quell'incremento. Quando il indicatore Spesa Punti Movimento si trova in una casella marrone chiaro (senza numero), giratelo sul lato "M". Se la casella dell'incremento marrone chiaro contiene un numero (2+, 3+, 4+, 6), puoi scegliere di dichiarare un Incremento di movimento OPPURE un Incremento di attacco. Se dichiari un Incremento di movimento, il indicatore Spesa Punti Movimento dovrebbe essere sul lato "M". Se dichiari un Incremento di attacco, gira il indicatore Spesa in Punti Movimento sul lato "A".





<Capacità Punti di Movimento (MP)

<Max spesa in MP per movimento normale

<Max spesa in MP per movimento amministrativo

Questo esempio mostra un singolo incremento. Poiché la casella marrone chiaro di incremento contiene un numero (in questo caso, 4+), il giocatore può scegliere di eseguire un incremento di movimento o di attacco. Se viene selezionato un incremento di movimento, la casella bianca sopra la casella marrone chiaro indica quali unità possono muovere e quanti punti movimento l'unità è autorizzata a spendere per quell'incremento. Nella parte superiore ci sono i 4 possibili valori di Capacità di Punti Movimento (che si trovano su ogni unità combattente o HQ). La seconda riga mostra il corrispondente numero massimo di punti movimento che l'unità può spendere in questo incremento usando il movimento normale (non Amministrativo). La terza riga mostra il numero massimo corrispondente di punti movimento che l'unità può spendere in questo incremento utilizzando il Movimento Amministrativo.

Ad esempio, per questo particolare incremento, un'unità con una Capacità di Punti Movimento di 4 o 6 può spendere 2 punti movimento in questo incremento se usa il movimento regolare o 4 punti movimento se usa il Movimento Amministrativo. Un'unità con una capacità di punti movimento di 3 può spendere 1 punto movimento per il movimento regolare o 2 punti movimento per il movimento amministrativo. Un'unità con una capacità in punti di movimento di 2 non è autorizzata a muovere su questo incremento.

La seconda riga mostra il *massimo* numero di punti movimento che possono essere spesi per questo incremento da una particolare unità. L'unità può spendere meno punti movimento o nessuno, ma tutti i punti movimento inutilizzati in un incremento vengono persi: non possono essere trasferiti a un altro incremento. Inoltre, se il numero massimo permesso di punti movimento non consente a un'unità di entrare in un esagono, non può entrarvi. Ad esempio, un'unità con una capacità di 3 punti movimento può spendere solo 1 punto movimento per questo incremento. Non potrebbe entrare in un esagono di terreno accidentato, che richiede 2 punti movimento per entrare (vedi "Tabella Effetti del Terreno"), né potrebbe entrare in un esagono libero in una ZOC nemica (1 per entrare in terreno sgombro, +1 per entrare ZOC nemica).

Se il giocatore sceglie di usare questo specifico incremento come incremento di attacco, il numero all'interno del riquadro mostra il numero di capacità punti movimento richiesto all'unità combattente per attaccare. In questo esempio, il "4+" significa che le unità combattenti con una capacità di movimento di 4 o 6 possono attaccare. Le unità combattenti con una capacità di movimento di 2 o 3 non possono attaccare durante questo incremento.

**IMPORTANTE: dopo aver dichiarato il tipo di Incremento da eseguire, è possibile eseguire solo le azioni appropriate per quel tipo di Incremento.** Potresti non far muovere alcune unità mentre altre attaccano nello stesso incremento.

Solo le unità comandate possono muovere o attaccare. Se hai un gruppo di unità attivate e disattivate, solo le unità attivate in quel gruppo possono attaccare.

Una volta che hai mosso tutte le unità comandate che desideri muovere, o hai condotto tutti gli attacchi che desideri condurre, hai completato quel particolare incremento. Dichiarare il tuo prossimo incremento spostando l'Indicatore di Incremento lungo il tracciato in uno spazio connesso allo spazio che stai lasciando. Una volta che hai completato un incremento e non hai altri spazi in cui entrare nel tracciato dell'incremento, la fase è finita. In alternativa, puoi in qualsiasi momento annunciare volontariamente che non dichiarerai ulteriori incrementi, in quell'istante la Fase termina immediatamente.

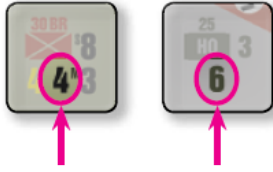
### Cosa sta succedendo qui

Lo scopo dell'incremento è simulare una certa quantità di simultaneità sul campo di battaglia. Il sistema Incremento vi proibisce essenzialmente di spendere l'intera Capacità di Punti Movimento di una singola unità senza spendere almeno una parte della Capacità di Punti Movimento per ogni altra unità comandata, anche se quelle altre unità non fanno nulla. Il tempo è passato mentre una delle tue divisioni corazzate si è spostata lungo la strada e quel passaggio di tempo viene applicato a ciascuna delle tue unità.

Dopo un attento esame, noterai che ogni spazio sul grafico della Spesa Punti Movimento rappresenta la spesa di un certo numero di Punti Movimento (MP). Nella maggior parte dei casi, il primo spazio su qualsiasi tracciato rappresenta il numero massimo di punti di movimento per qualsiasi unità, e mentre scorri il tracciato negli spazi inferiori, le unità con valori di Capacità di Punti Movimento più bassi sono in grado di fare sempre meno, perché la loro Capacità di Punti Movimento si è esaurita.

È imperativo che applichi una sufficiente previsione alle tue decisioni di incremento. Ad esempio, è decisamente imbarazzante quando si dichiara un incremento di movimento che consente la spesa di solo 2 MP, solo per scoprire che costerà 3 MP spostarsi in uno spazio di terreno accidentato vicino a un'unità nemica bersaglio. Inutile dire che, una volta scelto lo spazio di incremento, è necessario rimanerci fino a quando non si è completato l'incremento; e se vieni colto alla sprovvista in questo modo, è improbabile che il tuo avversario risponda favorevolmente alla tua richiesta di posizionare il indicatore altrove. **Familiarizza con questa tracciato!**

## 7.0 MOVIMENTO



### Capacità di Punti Movimento

Ogni unità combattente e pedina HQ ha una capacità di Punti Movimento stampato su di esso. Questo valore è usato per fare riferimento al Grafico Spesa di Punti Movimento per determinare quanti Punti Movimento (MP) una determinata pedina può spendere in un dato Incremento di Movimento o se è idonea ad attaccare durante un Incremento di Attacco. Ogni volta che una pedina entra in un nuovo esagono, spende uno o più Punti Movimento, secondo i costi elencati nella Tabella Effetti del Terreno. Notare che tutti i costi elencati nella Legenda sono cumulativi.

*Ad esempio, entrare in un esagono di terreno Aperto (1 MP) attraversando un lato di esagono di Fiume (2 MP aggiuntivi) costa un totale di 3 Punti Movimento. Se l'esagono in cui entra è anche controllato dal nemico (1 MP aggiuntivo), il costo totale per entrare nell'esagono sarebbe 4. Se l'unità che muove stava lasciando un esagono controllato dal nemico (2 MP aggiuntivi) per attraversare un lato di esagono di Fiume in un esagono aperto controllato dal nemico, il costo totale sarebbe di 6 MP.*

- Un'unità combattente può muovere solo se è comandata durante un Incremento di Movimento amico.  
*Nota: ritirarsi non è "Movimento" ma parte del combattimento.*
- Un HQ può muoversi solo se è Non Attivato durante un Incremento di Movimento amico in una Fase Reazione amica, al costo di un singolo Punto Reazione (vedi 4.8).

Una pedina si sposta sempre da un esagono a un esagono adiacente, spendendo Punti Movimento mentre procede. Una pedina non può mai spendere più Punti Movimento in un dato Incremento di quanto consentito da quel particolare spazio di Incremento sul Grafico Spesa Punti Movimento. Ciò significa che se una pedina non è in grado di muoversi perché sono disponibili Punti Movimento insufficienti in quell'Incremento, la pedina non può muoversi.

*Nota: molti wargame consentono a un'unità di spendere tutti i suoi punti movimento per muovere almeno di un singolo esagono, anche se non può permettersi i punti per entrare in quell'esagono. Questo non è il caso di questo gioco.*

*Attraversare il fiume Reno senza un ponte richiede un attraversamento anfibio. (Vedi: 12.8).*

## 7.1 RAGGRUPPAMENTO

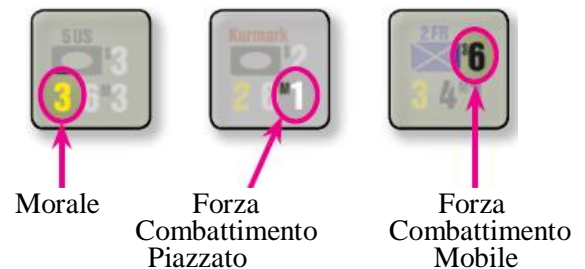
Spesso ci sarà più di una singola unità raggruppata in un esagono in un dato istante, nel qual caso si applicano le seguenti restrizioni:

- In nessun momento un'unità amica può entrare in un esagono contenente un'unità nemica o un HQ nemico.
- In nessun momento un esagono può contenere più di 4 unità corazzate, o più di 2 unità di fanteria, o più di 4 unità combattenti totali. Questa restrizione si applica sempre, anche durante il movimento, la ritirata e l'avanzata dopo il combattimento.

*Nota che non c'è limite al numero di HQ che possono occupare un esagono contemporaneamente. I limiti al raggruppamento si applicano esclusivamente alle unità combattenti,*

## 8.0 COMBATTIMENTO

Ogni unità combattente in *France 1944* ha una forza combattimento programmata, una forza combattimento mobile e un valore morale. Tutti questi valori vengono utilizzati per risolvere il combattimento.



*Nota di gioco: gli HQ non hanno forza combattimento. Non possono mai partecipare direttamente al combattimento, sebbene possano comandare unità attaccanti e aggiungere un bonus combattimento (vedere 4.6, 4.7 e 4.9).*

Una volta annunciato un Incremento d'Attacco, il giocatore attaccante seleziona il primo combattimento da risolvere se ce n'è più di uno. Il giocatore può risolvere il combattimento prima di decidere se si verificherà un combattimento aggiuntivo e dove avverrà. L'attacco è sempre volontario e coinvolge unità amiche adiacenti a una o più unità nemiche, e non tutte le unità attaccanti in un esagono devono partecipare ad un attacco. Tuttavia, solo le unità sotto comando possono attaccare. Le unità in uno o più esagoni possono combinare la loro forza in un unico valore per attaccare uno o due esagoni difendenti finché tutti gli esagoni coinvolti sono adiacenti a tutti gli altri. Tutte le unità in difesa in un esagono devono difendere e lo fanno con una forza combinata. In un singolo Incremento d'Attacco nessuna unità può attaccare più di una volta e nessuna unità può essere attaccata più di una volta. Tuttavia, le unità possono attaccare ed essere attaccate in molteplici Incrementi d'Attacco entro una data Fase. Non sono consentiti attacchi attraverso lati d'esagono bloccati.

## 9.0 PROCEDURA DI COMBATTIMENTO

### 9.1 DETERMINARE TIPO DI COMBATTIMENTO

Una volta che un attacco è stato annunciato, il giocatore attaccante deve determinare se il combattimento sarà un combattimento Piazzato o Mobile. Il combattimento Mobile DEVE verificarsi se:

1. Tutte le unità attaccanti sono entrate nei loro rispettivi esagoni durante la Fase corrente, nell'incremento immediatamente precedente, tramite movimento (l'incremento precedente era un Incremento di Movimento) o avanzando dopo il combattimento (l'incremento precedente era un Incremento d'Attacco).
2. Nessuna unità attaccante sta attaccando attraverso un lato di esagono di fiume; e
3. Gli esagoni difendenti sono in terreno aperto che non contiene fortezza o città

O

L'esagono in difesa è una fortezza o una città su terreno sgombro e almeno una delle unità in quell'esagono si è ritirata in quell'esagono nell'incremento precedente e viene attaccata da unità che sono avanzate dopo il combattimento. (Nota: questo significa che le unità non hanno avuto il tempo di trincerarsi e le altre unità già presenti sono sconvolte dal caos della situazione.)

*Nota di gioco: tutti gli attacchi che hanno luogo nel primo incremento saranno sempre una battaglia Programmata poiché non possono soddisfare la prima condizione.*

Se i requisiti per il combattimento Mobile vengono soddisfatti, il combattimento viene automaticamente risolto come combattimento Mobile. Se non tutti i requisiti per il combattimento Mobile vengono soddisfatti, il combattimento diventa automaticamente un combattimento Piazzato. In un combattimento Mobile, tutte le unità coinvolte usano la loro forza di combattimento Mobile e viene utilizzata la parte Mobile della Matrice di Risoluzione del Combattimento. In un combattimento Piazzato, tutte le unità coinvolte usano la loro forza combattimento Programmata e viene usata la Matrice di Combattimento Programmata.

*Nota: se si attacca con più unità e/o da più esagoni, se una delle unità attaccanti non si è mossa nell'esagono dell'incremento precedente, allora la battaglia è Programmata.*

Vedi Playbook per un esempio di Combattimento Piazzato e Mobile. ("15.1 Esempio: Come differenziare il combattimento Piazzato e Mobile.")

### 9.2 DETERMINARE IL SUPPORTO AEREO

Se l'Alleato sta attaccando e se il supporto aereo è disponibile in questo turno (vedi 2.0, Punto 3), quel giocatore può aggiungere ai combattimenti l'indicatore Tattico Aereo OPPURE quello del Bombardamento Pesante (-2/+0) in questo Incremento d'Attacco se l'indicatore si trova nella sua casella in Inghilterra. Le restrizioni sono le seguenti:



**Un indicatore Tattico Aereo (-1/-2<sup>+</sup>) non può essere aggiunto al combattimento se:**

- Un indicatore Bombardiere Pesante è stato utilizzato in questo incremento
- L'altro indicatore Tattico Aereo è stato utilizzato nel combattimento (un Tattico Aereo per combattimento)
- Il indicatore era già stato destinato all'Interdizione (si trova sul tracciato dei punti Reazione tedeschi)
- L'Alleato sta difendendo

**Un indicatore Bombardiere Pesante (-2/+0) non può essere aggiunto al combattimento se:**

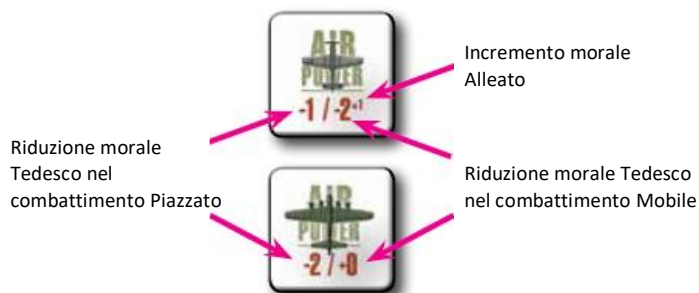
- Per questo incremento è stato utilizzato un indicatore Tattico Aereo
- L'altro indicatore Bombardiere Pesante è stato usato da quando questo indicatore Iniziativa è stata pescato.

*Nota: se hai usato uno dei tuoi indicatori Bombardiere Pesante durante la Fase Iniziativa e poi hai ottenuto una Fase Reazione (perché il tuo avversario si è rifiutato di spendere punti Reazione), non ti è permesso usare l'altro Bombardiere Pesante in questa Fase Reazione perché hai già usato un indicatore di Bombardamento Pesante durante questa pesca di Indicatore Iniziativa.)*

- Il giocatore alleato sta difendendo.

Dopo il combattimento, rimetti l'indicatore Tattico Aereo sulla apposita casella sul lato disponibile (-1/-2<sup>+</sup>). Ogni indicatore Bombardiere Pesante può essere usato solo una volta durante il gioco. Dopo che un combattimento è stato risolto impegnando un indicatore Bombardamento Pesante, rimuovi quell'indicatore dal gioco.

*Nota: nel Turno 1, gli Alleati hanno solo 1 indicatore Tattico Aereo a disposizione. L'altro è girato dalla parte indisponibile. L'indicatore Tattico Aereo disponibile può essere utilizzato solo per il Supporto a Terra. Queste note sono indicate nella casella Tattica Aerea.*

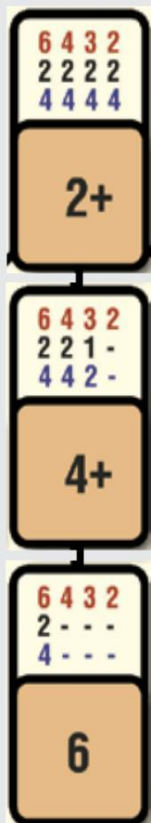


Esempio di 9.2: Il giocatore Alleato seleziona la serie di Incrementi mostrati e sceglie di Attaccare durante ogni Incremento.

Nel primo Incremento, attacca due esagoni e sceglie di usare il suo primo indicatore Bombardiere Pesante per quell'attacco. Il secondo esagono non riceve Supporto Aereo perché non può utilizzare indicatori Bombardiere Pesante e Tattico Aereo durante lo stesso Incremento. Inoltre, il secondo indicatore Bombardiere Pesante non può essere utilizzato per gli Incrementi rimanenti. Non è disponibile finché non si pesca un'altra delle sue pedine Iniziativa. Dopo aver risolto il combattimento con il Bombardiere Pesante, lo rimuove dal gioco.

Nel secondo incremento, attacca altri due esagoni. Il suo rimanente Bombardiere Pesante non è disponibile, quindi sceglie di usare un indicatore Tattico Aereo in ciascuno degli esagoni perché non possono essere usati entrambi nello stesso combattimento. Dopo aver risolto ciascun combattimento, rimette gli indicatori Tattico Aereo nella rispettiva casella.

Nel terzo incremento, attacca un esagono. Usa uno dei suoi indicatori Tattico Aerei per l'attacco, non può usare l'altro. Dopo aver risolto il combattimento, rimette l'indicatore Tattico Aereo nella sua casella.



### 9.3 DETERMINARE MORALE DELL'UNITÀ DI TESTA

In ogni situazione di combattimento, un'unità attaccante tra tutte le unità attaccanti deve essere designata dal giocatore attaccante per contribuire con il suo valore morale (unità attaccante principale), e un'unità in difesa deve essere designata dal giocatore in difesa per contribuire con il suo valore morale (unità difendente principale). Le unità designate per usare i loro valori di morale dovrebbero essere poste in cima al gruppo nei loro rispettivi esagoni. I valori di Morale di queste unità sono usati per determinare se un attacco o una difesa ha successo o meno.

### 9.4 MODIFICARE MORALE DELL'UNITÀ DI TESTA

Successivamente, consultare la Tabella Effetti del Terreno e, individuato il terreno del difensore, fare riferimento alla colonna per il Combattimento Piazzato o Mobile (a seconda del tipo) e modificare di conseguenza i valori Morale. Se si applicano più terreni, scegli il terreno più vantaggioso per il difensore. Gli effetti del terreno non sono cumulativi. Infine, diminuisci il morale dell'unità

difensiva di testa tedesca se l'Alleato ha impegnato nel combattimento un indicatore Bombardiere Pesante o Tattico Aereo. Il numero prima della barra è l'ammontare di valore morale che l'unità difendente tedesca riduce nel combattimento Piazzato. Il numero dopo la barra è la riduzione del morale dell'unità tedesca in difesa nel combattimento Mobile. Nota nel combattimento Mobile, l'indicatore Tattico Aereo riduce il morale dell'unità di testa tedesca di due e aggiunge uno al morale dell'unità di testa Alleata.

*Nota di gioco: mentre selezionare l'unità con il morale più alto sembra la scelta logica, considera che l'unità di testa subirà la prima perdita di livello. In alcuni combattimenti, verrà perso solo un livello, quindi anche questo dovrebbe influire sulla tua decisione.*

### 9.5 LANCIARE I DADI

Ogni giocatore ha un d6 standard e un dado personalizzato. Ogni dado personalizzato ha tre lati che mostrano: 3 lati che mostrano 1 colpo (esplosione), due lati che mostrano 2 colpi e un lato che mostra 3 colpi.

*Nota di gioco: il dado personalizzato che tiri determina i tuoi potenziali colpi, non i tuoi avversari.*

Ogni giocatore lancia entrambi i dadi. Il risultato in d6 viene confrontato con il Morale modificato dell'unità di testa di quel giocatore. Se il risultato in d6 è inferiore o uguale al Morale modificato, quella parte ha superato il controllo del Morale. Se il difensore supera con successo il controllo del Morale, quel giocatore avrà la possibilità di Ritirarsi e quindi ridurre i danni inflitti dall'attaccante. Se il risultato in d6 era maggiore del Morale modificato, il controllo del Morale è fallito. Se il difensore ha fallito il controllo del Morale, quel giocatore dovrà Ritirarsi. Il risultato del controllo del Morale dell'attaccante può influenzare il danno inflitto a entrambe le parti.

Il dado personalizzato mostrerà il numero di colpi base applicati alle unità del giocatore proprietario indipendentemente dal successo o dal fallimento del controllo del Morale. Il numero di risultati può essere modificato come descritto in dettaglio nella fase successiva del processo.

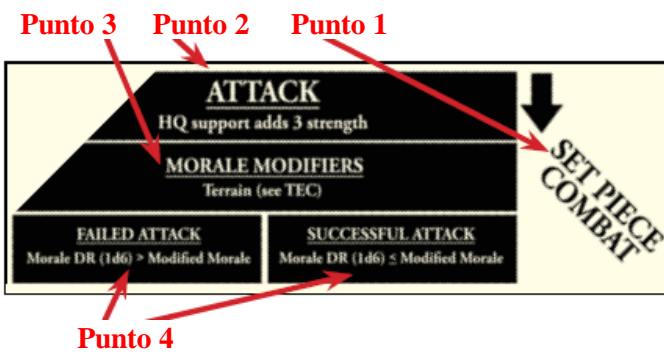
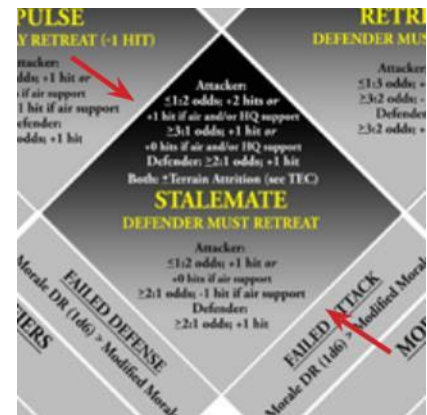
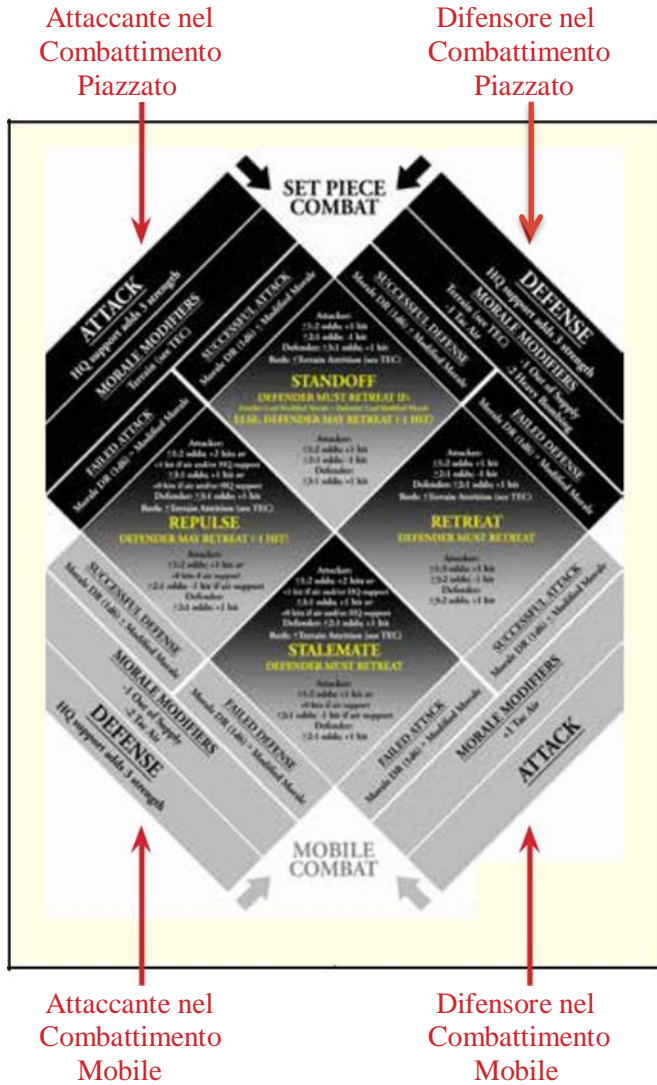
### 9.6 CONSULTARE MATRICE COMBATTIMENTO

Il foglio aiuto giocatore contiene la Matrice Combattimento sia del combattimento Piazzato che del combattimento Mobile. Entrambe i tipi di combattimento sono presenti sullo stesso foglio. Per usare correttamente la Matrice, seguire questi passaggi:

1. (9.1) Individua il tipo di combattimento: il combattimento Piazzato inizia nella parte superiore della Matrice. Il Combattimento Mobile inizia dal fondo della matrice:

2. Iniziando da cima a fondo, trova la tua parte: Attacco o Difesa. Resterai entro quella sezione della Matrice. Prima, al di sotto della parola "Attacco" o "Difesa" ti verrà mostrato se un valido HQ potrà essere aggiunto alla tua forza combattimento (4.9).

- (9.5) La successiva sezione mostrerà se il tuo attacco o difesa ha successo sulla base del risultato del tuo controllo del Morale. (vedi illustrazione precedente)
- Incrocia il risultato dell'attacco e della difesa. Questo finirà in una delle 4 caselle: Pareggio (Standoff), Ritirata (Retreat), Respinto (Repulse) e Stallo (Stalemate). Esempio: se il combattimento è Piazzato e c'è stato un attacco riuscito (superato il controllo del Morale) e la difesa ha fallito (controllo morale fallito), allora il risultato del riferimento incrociato sarebbe "Ritirata". Se il combattimento era Mobile e c'è stato un attacco fallito e una difesa di successo, il risultato sarebbe "Repulse".
- Con il risultato determinato, seguire le istruzioni nella casella. La prima parte di istruzioni (testo bianco) è il risultato di una battaglia Programmata mentre la parte inferiore delle istruzioni (testo nero) sono i risultati del combattimento mobile (vedi illustrazione sotto). Ogni giocatore riceve un numero di colpi pari al suo tiro di dado personalizzato più/meno qualsiasi modifica indicata anche dalla Matrice di Combattimento, così come la ritirata volontaria del difensore. L'unità di testa assorbe la prima perdita di livello. Eventuali perdite di livello aggiuntive sono distribuite in qualsiasi modo il giocatore proprietario voglia.



Vedi il Playbook per un esempio esteso di combattimento. ("15.2 Esempio completo: fase Iniziativa.")

### 9.7 RITIRATA

Se la Matrice di combattimento determina che il difensore può ritirarsi, quel giocatore può farlo e ridurre le perdite di un livello. Ma se la matrice di combattimento determina che il difensore deve ritirarsi, non c'è riduzione della perdita di livello.

Ogniqualevolta le unità in difesa che iniziano il combattimento raggruppate si ritirano, devono ritirarsi in gruppo, rimanendo in gruppo per tutta la ritirata. La fanteria

Punti elencati da 1 a 4 di questa procedura per l'attaccante nel Combattimento Piazzato.

3. (9.4) La successiva sezione mostrerà se il Terreno o applicabili pedine di supporto aereo forniranno qualche modifica al Morale. (vedi illustrazione precedente.)

tedesca si ritira sempre di due esagoni mentre tutte le altre unità possono ritirarsi di due o tre esagoni sebbene le unità corazzate tedesche raggruppate con fanteria tedesca possano ritirarsi solo di due esagoni.

Un'unità o raggruppamento in ritirata non può entrare in una ZOC nemica, a meno che quell'esagono non sia occupato da un'unità combattente amica (sebbene le unità in ritirata non possano violare i limiti di raggruppamento), ma possono ritirarsi attraverso qualsiasi tipo di terreno in cui l'unità può muovere legalmente senza alcun costo in Punti Movimento. Un'unità o raggruppamento in ritirata non può attraversare un lato di esagono bloccato. Le unità in ritirata devono terminare la loro ritirata ad almeno due esagoni di distanza dalle unità attaccanti prima che inizi la fase successiva (9.8). Se le unità in ritirata, per qualsiasi motivo, non possono ritirarsi di almeno due esagoni, non si ritirano affatto e subiscono un ulteriore colpo (perdita di livello) ad una qualsiasi unità in ritirata.

*Nota di gioco: se il tuo raggruppamento di 4 unità combattenti deve ritirarsi in un esagono con 1 unità combattente, il tuo gruppo non può ritirarsi perché ciò violerebbe il limite di raggruppamento. Non puoi ritirarti con 3 unità in quell'esagono e lasciare 1 unità nell'esagono di combattimento come azione di retroguardia. La ritirata è una scelta tutto o niente.*

## 9.8 AVANZARE DOPO IL COMBATTIMENTO

Ogni volta che un esagono di difesa viene lasciato libero a causa dell'eliminazione o della ritirata, tutte le unità sotto comando che hanno partecipato all'attacco possono avanzare, una per una. Il primo esagono in cui si entra deve essere l'esagono lasciato libero. Se l'esagono lasciato libero è nella ZOC di un'altra unità nemica, la fanteria che avanza deve fermarsi. Tuttavia, le unità corazzate possono avanzare di un esagono aggiuntivo dopo quello lasciato libero. Questo esagono aggiuntivo può essere in qualsiasi direzione e non è necessario che si trovi lungo il percorso di ritirata. Se l'esagono lasciato libero non è in ZOC nemica, tutte le unità che avanzano possono muovere di un esagono aggiuntivo dopo l'esagono lasciato libero. Nessuna unità può avanzare attraverso un lato di esagono bloccato. **Non vi è alcun costo in Punti Movimento per avanzare dopo il combattimento; è considerata una effetto del combattimento.**

## 10.0 FASE AMMINISTRATIVA

La Fase Amministrativa si verifica quando la pedina Fase Amministrativa viene estratta dalla tazza. Durante la Fase Amministrativa, entrambi i giocatori possono ricevere rinforzi previsti nel mese in corso ed



entrambi i giocatori possono distribuire i Punti Rimpiazzo alle ammissibili unità danneggiate o eliminate. Rinforzi e Rimpiazzi possono essere amministrati solo durante la Fase Amministrativa.

Vedere il Playbook per un esempio esteso ("15.5 Esempio completo: Fase Amministrativa").

## 10.1 SEQUENZA DELLA FASE AMMINISTRATIVA

Quando la pedina Fase Amministrativa viene estratta, esegui i seguenti Segmenti nell'ordine specificato:

1. Segmento determinazione Stato di Rifornimento/Attrito
2. Segmento dei Rimpiazzi
3. Segmento dei Rinforzi Sud del Tedesco (solo turno di settembre)
4. Segmento dei Rinforzi Sud degli Alleati (solo turno di settembre)
5. Segmento dei Rinforzi Tedeschi
6. Segmento dei Rinforzi Alleati

### 10.1.1 SEGMENTO DETERMINAZIONE STATO DI RIFORNIMENTO/ ATTRITO

Per prima cosa, esamina ogni HQ e unità combattente sulla mappa e determina se ogni unità è in rifornimento (vedi 11.0). Se l'unità ha un indicatore "Fuori Rifornimento" ed è ORA in rifornimento, rimuovete l'indicatore, ma se l'unità è fuori rifornimento e non ha indicatore, aggiungete un indicatore "Fuori Rifornimento".



Prima di passare all'unità successiva, determina se quell'unità subisce l'attrito.

L'attrito si basa su due fattori:

1. Ha appena ricevuto un indicatore "Out of Supply" o ne aveva già uno sopra, ed
2. È circondato da unità nemiche e/o esagoni di ZOC nemica (ricordando che un'unità combattente - anche un'unità Quadro - blocca la ZOC nemica). Controlla entrambi i fattori nella seguente Matrice (che si trova anche sull'aiuto al giocatore) per determinare il livello d'attrito.

Stato	Appena ricevuto l'indicatore "Out of Supply"	Aveva già l'indicatore "Out of Supply"
L'unità combattente NON è circondata	0 perdite di livello	perdita di 1 livello
L'unità combattente è circondata	perdita di 1 livello*	perdita di 2 livelli*

\* Se un'unità tedesca viene eliminata in questo modo, è rimossa dal gioco. Se le unità della divisione Panzer Führer (vedi 3.11) non sono ancora entrate in gioco, allora posizionatene una sul tracciato dei turni, 2 turni avanti.

Quando arriva quel turno, sposta la divisione Panzer *Führer* dal tracciato turni alla casella "Unità Eliminate". Nel caso che un HQ fosse in una situazione in cui riceverebbe 1 o più perdite di livello, viene invece disperso (vedere 4.10).

Eccezione che per le eccezioni asteriscate sopra, se un'unità combattente viene eliminata per attrito, posizionala accanto alla casella "Unità Eliminate", ma non in essa. Questo significa che l'unità non può essere usata come Rimpiazzo fino al turno successivo. Dopo il segmento dei Rimpiazzati, spostalo nella casella "Unità Eliminate".

### 10.1.2 SEGMENTO DEI RIMPIAZZI

Durante il Segmento dei Rimpiazzati, entrambi i giocatori possono applicare simultaneamente i Punti Rimpiazzo disponibili alle unità danneggiate o eliminate. Affinché un'unità combattente riceva uno o più punti Rimpiazzo, deve trovarsi nella casella "Unità Eliminate" (non accanto ad essa: le unità che sono state eliminate durante il segmento di Attrito non possono ricevere punti Rimpiazzo) oppure sulla mappa e in rifornimento da un HQ (Vedi 11.0). Dopo aver speso i Punti Rimpiazzo, muovi le unità adiacenti alla casella "Unità Eliminate" al suo interno.

Il numero di punti Rimpiazzo disponibili per ogni giocatore è elencato nel tracciato dei turni. Nota che questi punti sono disponibili come punti Corazzati e punti Fanteria. I punti Corazzati possono essere applicati solo alle unità corazzate, mentre i punti Fanteria possono essere applicati solo alle unità di fanteria. Inoltre, i punti Rimpiazzo sono disponibili come punti US o punti Alleati. I Punti US possono essere usati solo per le unità US, e i Punti Alleati possono essere usati solo per le unità Alleate non-US. Eventuali Punti Rimpiazzo che non vengono utilizzati, per qualsiasi motivo, durante una Fase Amministrativa vengono persi permanentemente. Non possono essere portati al turno successivo. Il giocatore non riceve ulteriori Punti Rimpiazzo fino al turno successivo.



A tutta forza



Forza ridotta



Quadro

Un singolo Punto Rimpiazzo aumenterà il livello di un'unità, da eliminata (nella casella Unità Eliminate del giocatore) a quadro; da quadro a forza ridotta; o da forza ridotta a piena forza. Quando si applicano punti Rimpiazzo a un'unità sulla mappa, dichiarare quanti punti vengono applicati (1 o 2 a un quadro; 1 a un'unità a forza ridotta) e mostrare la nuova forza dell'unità (invertire un'unità a forza ridotta al suo pieno lato; rimuovere un indicatore di quadro per mostrare il lato a forza ridotta; o rimuovere un indicatore di quadro e invertire un'unità dal lato ridotto a quello a piena forza). Quando si applicano punti Rimpiazzo

a un'unità eliminata, è possibile spendere 1 punto per creare l'unità come quadro, o 2 punti per creare l'unità come unità a forza ridotta o 3 punti per creare l'unità come unità a piena forza. Un'unità ricreata dalla casella eliminata in questo modo deve poi entrare come rinforzo durante la corrente Fase Amministrativa.

Alla fine della fase, se ci sono unità appena eliminate che posizionate fuori dalla casella "Unità Eliminate" (vedere 10.1.1), spostale ora nella casella "Unità Eliminate".

### 10.1.3 RINFORZI DA SUD

Nella turno settembre 1944, sia i tedeschi che gli alleati ricevono rinforzi da sud. Queste unità rappresentano i difensori tedeschi della Francia meridionale, inseguiti dalle forze alleate nell'area coperta da *France 1944*. Poiché queste unità rappresentano quella che è essenzialmente una battaglia in corso, arrivano sulla mappa in modo speciale. Nel Segmento dei Rinforzi Tedeschi da Sud, piazzate tutti i rinforzi tedeschi da sud in qualsiasi esagono tra il 1128 e il 2528, rimanendo entro le restrizioni al raggruppamento. Una volta che tutte queste unità tedesche sono sul piazzate, ponete i Rinforzi Alleati da Sud negli esagoni blu fuori mappa, adiacenti ai tedeschi, anch'essi entro i limiti di raggruppamento. Ogni esagono contenente un'unità tedesca deve avere adiacente un'unità Alleata (fuori mappa). I tedeschi entreranno nella mappa in ritirata con le unità alleate che avanzano (dopo un combattimento che ha avuto luogo fuori mappa), quindi prepara le unità Alleate per assicurarti che ciò possa accadere.

Una volta che tutte queste unità sono state posizionate, avanzare di un esagono dalle unità tedesche sulla mappa esattamente come se si stessero ritirando. Devono ritirarsi di 2 esagoni (Corazzato non raggruppato con la fanteria può ritirarsi di 3) dagli esagoni dei Rinforzi da Sud in cui iniziano, esattamente come se avessero subito risultati di Ritirata obbligatori mentre difendevano negli esagoni di rinforzo. Una volta che le unità tedesche sono entrate sulla mappa, fate avanzare le unità Alleate adiacenti alla mappa esattamente come se stessero avanzando dopo il combattimento (ricordate che il primo esagono in cui entrano deve essere quello lasciato libero dalle unità tedesche). Ai fini di questa manovra, considerate che tutte le unità alleate hanno partecipato al combattimento contro tutte le unità tedesche.

*Notate che, poiché questa è trattata come una situazione di ritirata e di avanzamento dopo il combattimento, le unità tedesche incorrono nella distruzione se sono costrette ad entrare in esagoni controllati dal nemico da unità Alleate già sulla mappa.*

Se le unità alleate non sono in grado di avanzare sulla mappa (perché le unità tedesche non di rinforzo bloccano l'ingresso), quelle unità Alleate possono attaccare, usando solo il combattimento Piazzato, nella successiva Fase

## 11.0 RIFORNIMENTO

### 11.1 LINEE DI RIFORNIMENTO

Affinché un'unità HQ sia considerata in rifornimento, in qualsiasi momento in cui il suo stato di rifornimento è controllato, un HQ deve avere una Linea di Rifornimento valida, di non più di 20 esagoni, che si estende fino a una Fonte di Rifornimento valida. Affinché un'unità combattente sia in rifornimento al momento dell'attivazione, deve trovarsi entro il raggio di comando di un'unità HQ che potrebbe attivarla o entro 1 esagono da una Fonte di Rifornimento valida.

Il percorso tra l'HQ e la Fonte di Rifornimento o dall'HQ verso un'unità combattente può essere tracciato attraverso qualsiasi tipo di esagono con le seguenti restrizioni:

- Una Linea di Rifornimento non può essere tracciata attraverso un lato di esagono intransitabile.
- Una Linea di Rifornimento non può essere tracciata in o attraverso un esagono occupato dal nemico, anche se l'esagono è occupato solo da un HQ o quadro nemici.
- Una Linea di Rifornimento non può essere tracciata attraverso una ZOC nemica a meno che quell'esagono contenga un'unità combattente amica (incluse le unità quadro). Ricorda: HQ e Quadri non esercitano ZOC.
- Una Linea di Rifornimento può essere estesa da un HQ che ha già una valida Linea di Rifornimento a un altro HQ amico che si trova entro il raggio di comando del primo HQ. Questo processo può essere ripetuto per formare una catena di HQ riforniti.

### 11.2 FONTI DI RIFORNIMENTO

Una Fonte di Rifornimento tedesca valida è una città tedesca o un esagono di porto controllato dai tedeschi (*es: St. Nazaire all'inizio del gioco*).

Una Fonte di Rifornimento Alleata valida è qualsiasi esagono di Fonte di Rifornimento Alleato attualmente controllato dal giocatore Alleato, o qualsiasi esagono di Rinforzo Sud compreso tra 1128 e 2528, a partire dal momento in cui le unità Alleate si sono piazzate negli esagoni di Rinforzo Sud.

Qualsiasi esagono Fonte di Rifornimento sulla mappa funge anche da Fonte di Rifornimento per chi lo controlla.

### 11.3 CONTROLLO DEGLI ESAGONI FONTE DI RIFORNIMENTO ALLEATA

All'inizio della partita, gli unici esagoni Fonte di Rifornimento Alleati effettivamente controllati dal giocatore Alleato sono gli esagoni 1207, 1309 e 1409 (gli esagoni di Rinforzo della Normandia Alleata). Per poter usare qualsiasi altro esagono Fonte di Rifornimento Alleata, il giocatore Alleato deve prendere il controllo dell'esagono. Per ottenere il controllo di un esagono di una

Iniziativa e Reazione Alleata, soggette alle normali regole di Attivazione e Comando.

*Ai fini del comando in questo caso, qualsiasi HQ Alleato in un esagono di Rinforzo Sud è considerato entro il Raggio di tutte le unità negli esagoni di Rinforzo senza tracciare un Raggio. Un HQ in un esagono di rinforzo a Sud non può comandare un'unità che non si trovi in un esagono di Rinforzo. Un HQ che non si trova in un esagono di Rinforzo Sud può comandare unità negli esagoni di rinforzo solo tracciando normalmente un Raggio di Comando.*

Nessuna unità può attaccare o esercitare il controllo in un esagono di Rinforzo Sud fuori mappa. Una volta che qualsiasi pedina esce da un esagono di Rinforzo Sud, non può mai rientrare nell'esagono. Unità alleate negli esagoni di Rinforzo Sud *esercitano* zone di controllo sulla mappa.

#### 10.1.4 RINFORZI TEDESCHI

I rinforzi tedeschi possono essere piazzati sulla mappa in qualsiasi esagono di città tedesca. Le unità quindi si muovono immediatamente, usando il Movimento Amministrativo e spendendo tutti i punti movimento in una volta, piuttosto che in incrementi, facendo attenzione a non entrare in ZOC nemica come previsto dalle regole del Movimento Amministrativo. I rinforzi tedeschi che sono bloccati dalla ZOC nemica possono essere attivati durante un turno successivo.



#### 10.1.5 RINFORZI ALLEATI

I rinforzi alleati possono essere piazzati sulla mappa in qualsiasi esagono di Rinforzo della Normandia. Se Anversa è un porto di rifornimento Alleato (vedere: 11.4), può anche essere usato come esagono di Rinforzo. Le unità possono quindi muovere, usando il Movimento Amministrativo, seguendo le stesse regole dei Rinforzi tedeschi (vedere 10.1.4).



I rinforzi alleati Normandia / Anversa che sono bloccati da ZOC nemica sono persi per sempre; non entrano mai in gioco in un turno successivo.

#### 10.1.6 RESTRIZIONI PER RINFORZI

Tutti i Rinforzi devono essere posizionati nei loro esagoni di entrata prima che ne vengano mossi, e si considera che ogni unità abbia speso il numero di Punti Movimento richiesti per accedere nell'esagono di entrata (come se attraversasse un lato di esagono non di fiume). I rinforzi dalla Normandia e dall'Est non possono entrare sulla mappa in ZOC nemica a meno che un'unità amica non occupi quell'esagono.

Fonte di Rifornimento, l'Alleato deve entrare o passare attraverso l'esagono con un'unità combattente. Una volta che il giocatore Alleato controlla tale esagono, ne mantiene il controllo finché un'unità tedesca non entra o passa attraverso l'esagono. Nella maggior parte dei casi, dovrebbe essere chiaro a entrambi i giocatori chi controlla i vari esagoni Fonte di Rifornimento Alleata. Nei casi in cui ci possono essere dubbi, utilizzare gli indicatori di controllo per tenerne nota.

*Notare che le città tedesche sono inefficaci per il giocatore tedesco solo mentre sono effettivamente occupate da un'unità combattente o HQ Alleata. Non appena l'unità Alleata esce dall'esagono, l'esagono diventa nuovamente un'efficace Fonte di Rifornimento tedesca.*

## 11.4 ANVERSA

All'inizio dei turni da ottobre a gennaio, l'Alleato riceve un Punto Rifornimento extra ogni volta che Anversa è controllata dall'Alleato e non ci sono unità tedesche negli esagoni dell'estuario dello Schelda (esagoni 2705, 2706, 2804, 2805, 2806, 2905 e 2906). Se una delle due condizioni non è soddisfatta all'inizio di uno di quei turni, il punto extra non viene ricevuto in quel turno. Inoltre, se queste condizioni sono soddisfatte, l'Alleato può portare rinforzi attraverso Anversa (così come in Normandia).

Questo è valido per qualsiasi turno a partire da ottobre, purché siano soddisfatte le condizioni. Le condizioni sono soddisfatte al momento in cui si verificano, il che significa che il Punto Extra viene controllato all'inizio del turno quando l'indicatore del Rifornimento viene regolato e l'entrata dei rinforzi viene controllata durante la Fase Amministrativa.

Il tracciato dei turni mostra questa regola, ad esempio, in ottobre come "3 (+1)", il che significa che gli Alleati guadagnano 3 Punti Rifornimento ed un Punto aggiuntivo, purché le condizioni di Anversa/Schelda siano soddisfatte.

## 11.5 EFFETTI FUORI RIFORMIMENTO (OOS)

Lo stato di rifornimento degli HQ e delle unità combattenti viene controllato in tre momenti diversi e SOLO in questi momenti:



1. Al momento dell'attivazione per determinare se si applicano penalità di attivazione.
2. Solo le unità in difesa in combattimento controllano al momento del combattimento per determinare i valori di combattimento.
3. Durante la Fase Amministrativa per determinare se un'unità combattente può ricevere Rimpiazzi e se un'unità combattente riceverà un indicatore "Out of Supply", e/o l'HQ subirà attrito/dispersione (vedere 10.1.1).

Quando un'unità viene controllata per il rifornimento, se è in rifornimento e ha un indicatore "Out of Supply"

su di essa, rimuovilo. Tuttavia, solo durante la Fase Amministrativa aggiungi indicatori "Out of Supply" (caso 3 sopra e descritto in 10.1.1). Non aggiungere indicatori "Out of Supply" se un controllo dei casi 1 o 2 sopra determina che un'unità è Fuori Rifornimento, applica semplicemente le penalità in questi casi.

Questo è importante: il Rifornimento non viene controllato continuamente. Viene controllato solo in una delle tre occasioni elencate. Ciò significa che si verificano entrambi questi casi:

1. Un'unità combattente attivata che inizia la Fase Iniziativa o Reazione in Rifornimento rimane in Rifornimento per il resto della fase. Se un'unità combattente si muove oltre il Raggio di Comando di tutti gli HQ amici, non è Fuori Rifornimento a quel punto, né è Fuori Rifornimento per la durata della Fase Iniziativa o Reazione. Un'unità che inizia la Fase in Rifornimento al momento dell'attivazione rimane in rifornimento per tutti gli incrementi della fase.
2. È possibile che un'unità in difesa sia Fuori Rifornimento durante il combattimento e poi si ritiri entro il raggio di Comando di un HQ amico. Tuttavia, non rimuovere l'indicatore "Out of Supply" nell'istante in cui si ritira entro il raggio. Se invece è attaccata in un Incremento successivo, ricontrollalo e se è tornata in Rifornimento, ALLORA rimuovi l'indicatore.

Le unità che non sono in Rifornimento durante questi controlli subiscono i seguenti effetti:

- Un HQ o un'unità combattente che non è in rifornimento all'inizio di una Fase Iniziativa non può attivarsi.
- Un HQ non può attivare un'unità combattente che non è in rifornimento all'inizio di una Fase di Reazione e un HQ come parte di una Reazione dell'Armata.
- Un HQ o un'unità combattente che non è in rifornimento all'inizio di una Fase Reazione può essere attivato come Reazione unità-singola, ma riceve un indicatore "Out of Supply" e subisce una penalità al movimento, diminuendo il suo movimento: Se MPA stampato è 6, scende a 4. Se era 4, ora è 3. Se era 3, ora era 2. Se era 2, ora è 0. Inoltre, se l'unità combattente attacca durante la Fase Reazione, attacca a metà della forza, arrotondata per eccesso.
- Le unità difendenti con indicatore "Out of Supply" difendono a metà della loro Forza corrente (arrotonda per eccesso). Nota: somma TUTTI i difensori Fuori Rifornimento prima e poi dimezza il valore.
- Un HQ in difesa con un indicatore "Out of Supply" non può aggiungere il suo bonus di combattimento alla battaglia.
- Un'unità combattente con un indicatore di "Out of Supply" su di essa non può ricevere Punti Rimpiazzo e può subire una perdita (unità combattente) o disperdersi (HQ). (Vedi 10.1.1-2).

## 12.0 REGOLE SPECIALI

Le seguenti regole sono considerate standard, ma spetta ai giocatori Alleato e Tedesco, rispettivamente, quando o se usare Market-Garden, Plunder/Varsity e Ardenne (Bulge).

### 12.1 CAMPAGNA DI BRETAGNA

All'inizio di ogni turno in cui l'Alleato controlla St. Nazaire e Brest, riceve 3 Punti Reazione aggiuntivi. Se i tedeschi riprendono una delle città, il bonus non viene ricevuto nei turni in cui i tedeschi la controllano. Quando gli Alleati ci riescono, gira il indicatore Punti Rimpiazzi disponibili mostrando il bonus +3. Se l'Alleato ha già neutralizzato la minaccia Bomba Buzz V1, sostituisci l'Indicatore Punti Rimpiazzo Disponibili con l'altro e giralo sul lato +5.

### 12.2 BOMBE BUZZ V-1

Quando gli Alleati controllano le città portuali di Le Havre, Calais, Boulogne, Dunkerque e Ostenda, riceve 2 Punti Rimpiazzo aggiuntivi ogni turno. Questo rappresenta la localizzazione e la distruzione dei siti Bombe Buzz V1. Quando ciò accade, sostituisci il Indicatore Punti Rimpiazzo Disponibili con l'altro e giralo sul lato +2. Se la campagna della Bretagna ha già avuto successo, gira il nuovo indicatore sul lato +5.



### 12.3 OPERAZIONE MARKET-GARDEN

Durante qualsiasi turno da settembre a marzo, ogni volta che viene estratta una pedina Iniziativa Alleata, prima di selezionare l'HQ da attivare, l'Alleato può dichiarare che si verificherà un lancio di paracadutisti, a condizione che il 18° Corpo Paracadutista Alleato sia nella casella disponibile. La 18ª può essere paracadutata immediatamente in qualsiasi esagono, non occupato da un'unità nemica, entro 5 esagoni da qualsiasi HQ Alleato, senza alcun costo in Punti Movimento o Incrementi; l'esagono di atterraggio può essere controllato dal nemico. Il 18° Corpo è considerato in Rifornimento mentre è in gioco ed è considerato sotto il comando dell'HQ attivato, anche se è fuori dal raggio di comando dell'HQ. Allo stesso modo, conta ai fini della capacità di comando della fanteria (vedere 4.7) dell'HQ attivato.

Il resto del ciclo Fase Iniziativa/Fase Reazione viene quindi svolto normalmente, ma qualsiasi unità Alleata che attraversa o attacca un lato di esagono di fiume adiacente al 18° Corpo ignora il lato di esagono di fiume fino a quando il 18° muove dal suo esagono di atterraggio (volontariamente o no), oppure il 18° Corpo è eliminato. Alla fine del ciclo Fase Iniziativa/Fase Reazione, se il 18° Corpo non si trova nella casella "Unità Eliminate", l'Alleato riprende l'unità e la rimette nella casella a disposizione (vedere 3.12).

### 12.4 OPERAZIONE PLUNDER/VARSITY

Durante il turno di aprile o maggio, ogni volta che viene estratta una pedina Iniziativa Alleata, prima di dichiarare il primo Incremento come Movimento o Attacco, l'Alleato può dichiarare che si verificherà un lancio di paracadutisti, a condizione che il 18° Corpo Paracadutista Alleato sia nella casella disponibile. Le regole sono identiche a Market-Garden, tranne che alla fine del ciclo Fase Iniziativa/Fase Reazione, la 18ª unità aviotrasportata rimane sulla mappa ed è trattata come qualsiasi altra unità di fanteria alleata, il che significa che non è più automaticamente in Rifornimento e deve controllare il Rifornimento secondo 11.5.

### 12.5 BATTAGLIA DELLE ARDENNE

All'inizio di ogni turno da ottobre a gennaio, prima che un indicatore venga estratto, il tedesco può dichiarare un'offensiva a sorpresa, a condizione che abbia almeno due indicatori Iniziativa nella tazza. Una volta dichiarata l'offensiva, il tedesco è immediatamente idoneo a spendere da 1 a 3 Punti Reazione disponibili. Quindi prende i due indicatori Iniziativa Tedesca dalla tazza e li mette da parte e intraprende due Fasi Iniziativa Tedesca in successione (comprese le opportunità di Reazione Alleata) Una volta completata la seconda Fase di Iniziativa tedesca consecutiva e la successiva Reazione, il gioco riprende estraendo normalmente gli indicatori.

### 12.6 TESTE DI PONTE

Quando un esagono della sponda orientale del Reno è occupato da un'unità combattente alleata rifornita (compresi i quadri), o è solo nella ZOC di un'unità combattente alleata, ponete un indicatore testa di ponte nella esagono. Se l'esagono non è occupato ed è sia nella ZOC di un'unità combattente alleata che tedesca, non piazzate un indicatore testa di ponte.

Se un'unità combattente tedesca occupa un esagono con un indicatore testa di ponte o se un indicatore testa di ponte non è occupato da unità combattenti ed è nella ZOC di un'unità combattente tedesca, rimuovere la testa di ponte.

Una testa di ponte agisce come un ponte a tutti gli effetti e determina la vittoria in alcuni scenari (vedi Playbook).

Se sulla mappa è presente una lunga serie di indicatori testa di ponte, è possibile ridurre il disordine posizionando un indicatore testa di ponte su ciascuna estremità e orientando le frecce dell'indicatore in modo che puntino l'una verso l'altra per indicare che ogni esagono intermedio ha un indicatore testa di ponte. Per teste di ponte in un esagono singolo, orientare la freccia in modo che punti lontano dal lato esagono del fiume Reno.

*Nota: un indicatore testa di ponte non può essere posizionato su un ponte bruciato (vedere 12.7), né può essere posizionato su un fiume diverso dal Reno.*



## 12.7 DISTRUGGERE I PONTI

Quando gli Alleati si muovono in un esagono con un ponte sul fiume Reno stampato sulla mappa (esempio: 3409), il tedesco tira immediatamente il d6: con 2-6 il ponte viene fatto saltare. Porre un indicatore sul lato EST (destra) del Reno a seconda del risultato: se il tentativo fallisce (tirato un 1) posizionare l'indicatore ponte intatto. Se il tentativo ha avuto successo (ha ottenuto un 2-6), posizionare un indicatore di ponte distrutto. Per l'esagono 3511, effettuare 3 tiri di dado. I ponti bruciati non possono essere riparati. Gli indicatori Testa di Ponte non possono essere fatti saltare in aria secondo questa regola: sono posizionati o rimossi secondo la regola 12.6.



Colonia (esagono 3510) e Manheim (esagono 3715) hanno ognuna due ponti che vi conducono e ogni ponte attraversa un lato di esagono diverso. Per chiarire lo stato del ponte, ogni posizione ha 4 corrispondenti indicatori a doppia faccia che mostrano ogni ponte in uno dei suoi tre stati possibili (distrutto, intatto perché il tentativo di farlo saltare è fallito, o intatto e non è stato fatto alcun tentativo per farlo saltare). All'inizio del gioco, non posizionare alcun indicatore. Ciò significa che ogni ponte è intatto e non è stato fatto alcun tentativo di far saltare il ponte.

La prima volta che viene effettuato un tentativo, posizionare l'indicatore appropriato. Quando l'altro ponte ha effettuato il tentativo, aggiorna l'indicatore.

## 12.8 ATTRAVERSAMENTO DEL FIUME RENO

L'Alleato può attraversare il fiume Reno mediante un ponte che non è stato bruciato. Altrimenti, l'unico modo per attraversare il Reno è un attraversamento anfibio.

Un'unità attiva che inizia la Fase Iniziativa o Reazione adiacente al fiume Reno può tentare un attraversamento anfibio. Per fare ciò, il giocatore in fase DEVE scegliere la prima opzione di Incremento (Manovra/Assalto Anfibio).

Se non ci sono unità nemiche nell'esagono adiacente, sposta l'unità attraverso il fiume. Ci vuole tutto il suo movimento per l'attraversamento anfibio del Reno. Ponete un indicatore testa di ponte nell'esagono se applicabile (vedi 12.6).

Se l'esagono adiacente contiene unità nemiche, seleziona l'opzione Incremento d'Attacco ed effettua la battaglia. Se il difensore si ritira o viene eliminato, far avanzare le unità attaccanti nell'esagono lasciato libero e fermarsi. Non sono consentiti inseguimenti ulteriori.

*Nota: se unità in due esagoni diversi vogliono attraversare il Reno e una delle unità ha unità nemiche sull'altro lato del fiume Reno mentre l'altra no, ricorda che viene selezionato un Incremento di "Movimento" OPPURE di "Attacco". Ciò significa che entrambe le unità non saranno in grado di attraversare.*

Fronte



Retro



## 12.9 CONSEGUENZE DELLO SFONDAMENTO SUL FIUME RENO

La prima volta che gli alleati attraversano il fiume Reno, i tedeschi subiscono le seguenti conseguenze:

- Il giocatore tedesco riceve zero punti Reazione ogni turno. Ignora cosa dice la scheda. Come promemoria, posiziona sul tracciato l'indicatore R = 0/Reno Attraversato.
- Il giocatore tedesco piazza tutte le divisioni Panzer *Führer* attualmente non in gioco o sul tracciato dei turni nella casella "Unità Eliminate". (Vedi 3.10)
- I punti Rimpiazzo non possono essere utilizzati su unità esistenti. Possono essere usati solo per costruire le divisioni Panzer *Führer*.

Quando ciò accade, girate l'indicatore di turno tedesco in modo che il retro mostri "Reno Attraversato". Questa condizione non può essere invertita, anche se gli Alleati vengono respinti attraverso il Reno.

## 12.10 VANTAGGIO OPERATIVO (OPZIONALE)

*Nota: per fornire maggiore variabilità e tensione al gioco, ogni giocatore avrà la possibilità di esercitare il proprio "Vantaggio" per provare a modificare un risultato negativo del tiro di dado. La seguente regola è opzionale per il gioco ma non è disponibile per lo Scenario 1: Falaise Gap.*

L'Alleato detiene l'indicatore "Vantaggio" all'inizio della partita.

Il giocatore che possiede l'indicatore Vantaggio può forzare una ripetizione del lancio dei dadi che coinvolge entrambi i giocatori che trovano sfavorevole e prova a cambiare il risultato, in qualsiasi momento durante il gioco. Giocando questo indicatore, si deve ripetere immediatamente il dado e il risultato diventa definitivo (anche se il nuovo risultato del dado è meno favorevole del tiro originale per il giocatore che detiene il Vantaggio).

Il giocatore che detiene l'indicatore Vantaggio non è obbligato a giocarlo in un dato turno. Può rimanere inutilizzato e con il giocatore per un turno successivo. Una volta giocato, tuttavia, l'indicatore si trasferisce al giocatore avversario per essere utilizzato a partire dal turno di gioco successivo (il giocatore che riceve l'indicatore di Vantaggio può metterlo sul proprio Tracciato dei Turni per il turno di gioco successivo come promemoria.



