

Normandy '44



REGOLAMENTO

Edizione 2.1

SOMMARIO

1. Introduzione	2	17. Unità Speciali	17
2. Contenuto	2	18. Rifornimento e Isolamento	18
3. Sequenza di Gioco	4	19. Supporto Aereo e Navale.	19
4. Meteo.	4	20. Turno di Invasione.	20
5. Punti Rifornimento	5	21. Beachheads, Mulberries ed Evacuazione.	21
6. Rimpiazzi e Rinforzi	5	22. Regole Speciali	22
7. Stacking	7	23. Vittoria Automatica	22
8. Zone di Controllo	7	24. Gioco Campagna	22
9. Movimento.	8	25. Mini Gioco di 7 Turni	23
10. Combattimento	10	26. Scenario di Cherbourg.	23
11. Modificatori Combattimento.	11	27. Diversi Giocatori	24
12. Risultati Combattimento	12	28. Regole Opzionali	24
13. Ritirata e Disgregazione.	14	Esempi Estesi di Gioco	25
14. Avanzato dopo Combattimento	15	Note del Designer.	30
15. Movimento e Combattimento Riserve.	16	Ringraziamenti.	30
16. Fortificazioni	16	Indice	31

1. INTRODUZIONE

Normandy '44 è un gioco che copre l'Invasione del D-Day in Normandia e il mese successivo. Un giocatore controlla l'alleato e tenta di espandere le sue teste di Ponte sulle spiagge per catturare Cherbourg e le altre Città in mappa, per conseguire i necessari Punti Vittoria per vincere. L'avversario controlla le forze tedesche e tenta di respingere in mare le Forze alleate o impedire il raggiungimento dei loro obiettivi.

2. CONTENUTO

2.1 Inventario

Ogni gioco di *Normandy '44* contiene quanto segue:

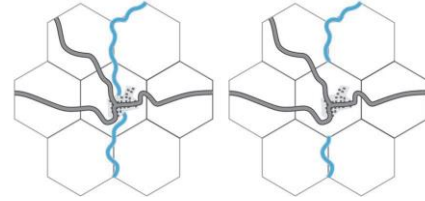
- una mappa
- due fogli di counters
- il regolamento
- un dado a 6 facce
- 5 carte Aiuto al Giocatore - due per il giocatore tedesco, due per l'alleato e una TEC/CRT

2.2 La Mappa

(2.2.1) Consultare la Carta Effetti del Terreno (TEC) della *Player Aid Card*, per un elenco completo dei terreni in mappa e di come influenzano movimento e combattimento. Una griglia esagonale sovrapposta alla mappa regola il movimento. I terreni fuori dalla griglia non sono giocabili (eccezione: l'area che rappresenta gli assalti sulla spiaggia è usata dall'alleato nel turno d'Invasione).

(2.2.2) **Linee di Contorno:** notare che elevazioni e linee di contorno in mappa sono solo per interesse cartografico. Le uniche colline che influenzano il gioco sono indicate da un esagono bruno.

(2.2.3) **Fiumi negli Esagoni:** ignorare quelli che scorrono al centro di una Cittadina (town), Città (city) o in esagoni di Terreno Allagato (Flooded). L'importanza del Fiume come barriera al movimento e aiuto alla difesa è mitigata dal terreno circostante.



vedere questo

pensare questo

(2.2.4) **Il Canale Orne:** c'è un canale lungo il Fiume tra Caen e il mare. Il canale è rappresentato solo come interesse cartografico; considerare i lati di Esagono come un normale Fiume Maggiore.

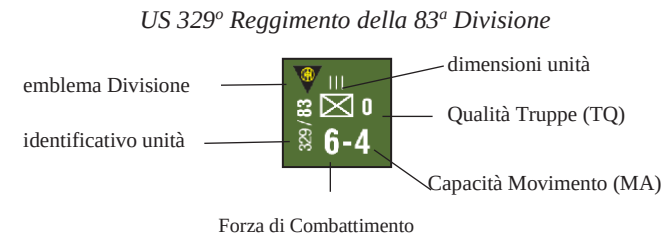
(2.2.5) **Controllo:** Un giocatore controlla una Cittadina, Città o una fortificazione se vi ha un'unità o è stato l'ultimo ad averle avute. Tutti gli altri esagoni sono controllati solo da unità.

2.3 I Counters

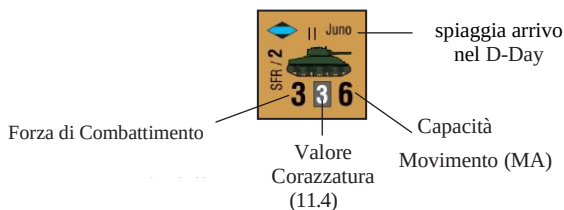
Esistono due tipi di counters: unità combattenti e indicatori di informazione ("indicatori"). Le unità da combattimento rappresentano i singoli battaglioni, reggimenti e brigate coinvolti nella campagna, sebbene alcune unità rappresentino anche le posizioni fortificate con equipaggio usate dai tedeschi per le loro difese del Vallo Atlantico. Gli indicatori sono utilizzati per tenere traccia delle informazioni sul gioco e sullo stato dell'unità.

(2.3.1) Come Leggere le Unità Combattenti

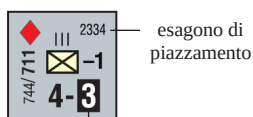
Forza di Combattimento: La forza che l'unità fornisce quando attacca o difende. Se il numero è tra parentesi (10.7) può solo difendere e non attaccare (**ESEMPIO:** unità Quartier Generale (HQ)).



Reggimento Fucilieri Sherbrooke (SFR)
della 2ª Brigata Corazzata Canadese

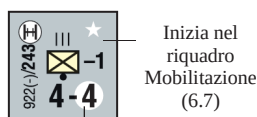


744° Reggimento
della 711ª Divisione



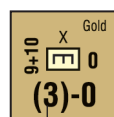
MA in un riquadro nero indica che l'unità non può muovere finché non viene rilasciata (17.6).

922(-) Reggimento
della 243ª Divisione



MA in un cerchio bianco indica un'unità in bicicletta (9.9).

British
9+10 Beach Group



Una Forza di Combattimento in parentesi significa che l'unità può solo difender

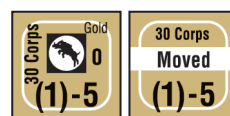
UNITA' SILHOUETTE (2.3.6)



Il valore di corazzatura nel riquadro rosso indica che è un'unità anticarro (11.4)

Il fattore di combattimento rosso indica che i Tank Tiger ricevono 1 shift in attacco e difesa (11.9)

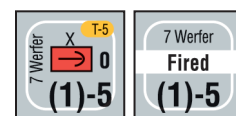
Corpo HQ (17.2)



Fronte Lato Ready

Retro

WERFER (17.3)



Fronte Lato Ready

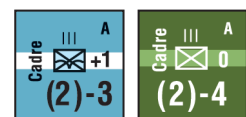
Retro

STRONGPOINT (16.2)



Il riquadro bianco indica che l'unità non ha ZOC (8.1).

QUADRO



Una striscia spessa indica l'ultimo livello dell'unità (2.3.5).

Capacità di Movimento (MA): il numero di Punti Movimento (MP) che l'unità può spendere per muovere e attaccare nella Fase di Combattimento. Le unità con una MA di 0 non possono muovere e, se si ritirano a causa di combattimento, sono eliminate (13.2).

Qualità delle Truppe (TQ): tutte le unità hanno una valutazione di Qualità delle Truppe (tutte le Silhouette e gli HQ hanno una TQ pari a 0). Questo numero è usato per vari scopi:

- Per indicare 1 Shift TQ in combattimento (11.5)
- Come DRM sulla Tabella per la Determined Defense (12.4)
- Come DRM per Attrito da Isolamento (18.5)

Coefficiente di Corazzatura: usato con la regola sugli Shift di Corazzatura (11.4). Un riquadro rosso di Coefficiente di Corazzatura (**Armor Rating**) indica un'unità Anti Tank.

Identificativo Unità: il nome attuale o il numero dell'unità.

(2.3.2) Grandezza Unità

II = Battaglione XX = Divisione
III = Reggimento XXX = Corpo (+) = unità di rinforzo
X = Brigata XXXX = Armata (-) = parte di unità scomposta

(2.3.3) Sommario dei Tipi di Unità:

Tutte le unità sono Meccanizzate o non Meccanizzate. È importante per determinare il costo per entrare in ogni esagono.

Non-Meccanizzata*	Meccanizzata
Fanteria	Corazzata •
Fanteria Aerotrasportata	Panzergrenadier*
Aliante	Fanteria Motorizzata*
Fanteria in Bicicletta	Ricognizione •
Sicurezza	HQ
Geniere	Werfer
Fanteria Fortezza	88 Flak
Ost (Est) unità	Anti-tank (AT)
	Tank •
	Semoventi AT •

* = Tipi di unità Fanteria

• = Unità Corazzate

TIPI DI UNITA' DI FANTERIA: Tutte le unità non meccanizzate, più Panzergrenadier e Fanteria motorizzata, sono considerate unità di Tipo Fanteria. È importante per le regole sui Rimpiazzi (6.1) e per costruire Posizioni Migliorate (Improved Positions) (16.1).

UNITA' CORAZZATE: è importante per lo Shift di Corazzatura sulla CRT (11.4) e sui Rimpiazzi. I Corazzati includono Tank, Ricognizione e semoventi anticarro (**Esempio: unità PzJg/Lehr**) e sono disponibili in due tipi: Silhouette o con simboli NATO. I simboli NATO rappresentano una forza mista di tank e fanteria. Un'unità Corazzata Silhouette rappresenta un battaglione di veicoli corazzati con poco o nessun supporto di fanteria (2.3.6).

(2.3.4) Colori delle Unità

Il colore di sfondo di un'unità rappresenta la sua nazionalità o il ramo di servizio.

- Verde oliva Unità 1^a Armata USA
- Beige chiaro Unità 2^a Armata Britannica
- Beige scuro Unità Canadese (parte 2^a Armata Britannica)
- Grigio Wehrmacht tedesca
- Grigio scuro SS tedesca
- Blu medio Luftwaffe tedesca
- Blu scuro Kriegsmarine tedesca
- Borgogna Organizzazione Todt

(2.3.5) Unità a 3 livelli

Alcune unità hanno 3 livelli e hanno una striscia sottile al centro del retro del loro counter (unità al loro ultimo livello sono indicate con una striscia più larga). Quando queste unità a 3 livelli perdono il loro secondo livello sono sostituite con unità Quadro (17.9) del relativo tipo di unità.



a Piena
Forza



a Forza
Ridotta



Quadro

(2.3.6) Unità con Silhouette

Alcune unità con disegno di Tank, semovente anti-Tank, o di un Cannone da 88 mm, invece di un riquadro tipo di unità, sono Silhouette. Le unità Silhouette hanno le seguenti speciali proprietà:

- È possibile metterla liberamente in uno stack (7.1).
- Sono suscettibili di perdere un livello quando sono state mitragliate (**strafed**) (19.1.4).
- Non ricevono o contribuiscono a un Bonus di Combattimento Difensivo (**DCB**) (11.2) quando difendono un esagono.

(2.3.7) Indicatori

I vari indicatori nel gioco sono usati per indicare lo stato di un'unità (**es.: Disorganizzato, In Riserva, etc.**) o sono usati per rappresentare lo stato dei rifornimenti aerei e navali per i vari Eserciti.

2.4 Abbreviazioni & Acronimi

Quelle seguenti sono abbreviazioni e acronimi di questo gioco:

CRT: Tabella Risultati Combatt.	MP: Punti Movimento
CW: Commonwealth	MS: Movimento Strategico
DCB: Bonus Combatt. Difensivo	OOS: Fuori Rifornimento
DD: Difesa Determinata	PS: Punti Rifornimento
DRM: Modificatore Lancio Dado	Repl: Rimpiazzi
EZOC: Zona Controllo Nemica	RP: Punti Rinforzo
GRT: Traccia Registraz. Generale	SM: Movimento Strategico
HQ: Unità Quartier Generale	SP: Strongpoint
IP: Posizioni Migliorate	TEC: Carta Effetti Terreno
MA: Capacità Movimento	TM: Movimento Tattico
MAF: Forza Assalto Principale	

Indicatori



Disregato



Status
Riserva



Improved
Position
(fronte)



Improved
Position
(retro)



Unità
Aerea
USA



Unità
Aerea
CW



Regroup



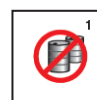
Rimpiazzo



Indicatore
Supporto
Navale



Indicatore
Riforni-
mento
Armata



Fuori
Rifornimento



Isolata



Meteo



Rimpiazzo



Movimento
Strategico



Dispersa



Mulberry



Turno

3. SEQUENZA DI GIOCO

Normandy '44 si gioca in una serie di turni di gioco (di seguito "turni") che rappresentano circa un giorno di campagna. Un turno è composto da due turni giocatore. Ogni turno giocatore è suddiviso in più fasi. Ogni turno, eccetto il primo del Gioco Campagna (24.0), si gioca nell'ordine seguente:

A. FASE INIZIALE

1. Determinare il Meteo (4.0).
2. La costruzione del Mulberry (porto artificiale) è iniziata o è stata completata adesso (21.1).
3. Entrambi i giocatori ricevono Punti Rifornimento (5.0) e Rimpiazzi (6.1) che devono registrare sulla General Records Track.
4. Capovolgete gli HQ riforniti (17.2) e le Brigate Werfer (17.3).

B. TURNO DEL GIOCATORE TEDESCO

1. Fase di Rimpiazzo Tedesco

Il giocatore tedesco può usare i suoi Rimpiazzi su qualsiasi unità in grado di tracciare una Linea di Rifornimento (6.2).

2. Fase di Movimento Tedesco

- Le IP tedesche (16.1) avviate nel turno precedente sono ora completate.
- Il giocatore tedesco può iniziare a costruire IP.
- Il giocatore tedesco può muovere tutte, alcune o nessuna sua unità.
- Il giocatore tedesco può mettere unità in Riserva (15.1).
- I Rinforzi tedeschi entrano in questa Fase (6.6-6.7).

3. Fase di Combattimento Tedesco

Il giocatore tedesco conduce tutti i suoi attacchi. Si spendono Punti Rifornimento solo se si utilizza uno Shift di Artiglieria (17.2).

4. Fase di Movimento della Riserva Tedesca (15.2)

Il giocatore tedesco può muovere una sua unità in Riserva.

5. Fase di Combattimento della Riserva Tedesca (15.3)

Le unità tedesche in Riserva possono effettuare combattimenti.

NOTA: le Fasi della Riserva si saltano se non ci sono unità amiche in Riserva.

6. Fase di Recupero Tedesco

Rimuovete tutti gli indicatori di Rimpiazzo (6.2) e Disgregazione (13.6) dalle unità tedesche. Rimuovere tutti gli indicatori di Riserva da unità tedesche adiacenti a un'unità nemica (15.4).

7. Fase di Rifornimento Tedesco

a. Controllate lo stato di rifornimento di tutte le unità tedesche (18.1-18.3), e contrassegnate quelle incapaci di tracciare una Linea di Rifornimento con un indicatore Out of Supply. Se l'unità era già stata contrassegnata come Fuori Rifornimento da un turno precedente, capovolgete l'indicatore Out of Supply sul lato rosso (Isolata).

b. Lanciate il dado per l'Attrito (18.5) di tutte le unità tedesche segnate con un indicatore Out of Supply rosso (comprese quelle appena contrassegnate) e che sono adiacenti a un'unità nemica.

C. TURNO GIOCATORE ALLEATO

Il turno del Giocatore alleato è identico a quello del Giocatore tedesco (cambiando il termine tedesco con alleato) eccetto per l'attività aggiuntiva durante la Fase di Recupero.

1. Fase di Rimpiazzo alleato

2. Fase di Movimento alleato
3. Fase di Combattimento alleato
4. Fase di Movimento Riserve alleate
5. Fase di Combattimento Riserve alleate
6. Fase di Recupero degli alleati (L'alleato rimuove anche tutti gli indicatori di Raggruppamento (**regroup**) (6.5) e di Dispersione (**scattered**) (20.2))
7. Fase di Rifornimento alleato

D. FASE FINALE

1. Condurre ogni Ritirata (**withdrawal**) di Aerotrasportati voluta (22.2).
2. Controllate se il tedesco ha ottenuto una Vittoria Automatica (23.0); se è così, il gioco finisce, altrimenti, registrate il completamento di un turno e iniziatene un altro.

4. METEO

4.1 Procedura

Il Meteo per il Turno 1 è automaticamente Overcast-2 e quello del turno 2, Overcast-2 o Overcast-3 (4.2). Dal Turno 3 lanciate per il Meteo usando la Weather Table in mappa. Un giocatore lancia il dado all'inizio del turno e il risultato è in vigore per la tutto il turno. Posizionate l'indicatore Weather nello spazio corrispondente sulla Traccia Meteo.

4.2 Meteo del Turno 2

Nel Turno 2, il Meteo può essere solo Overcast-2 o Overcast-3. Lanciate un dado: con risultato di 1-3, posizionate l'indicatore Weather sulla riga 2; con risultato di 4-6 sulla riga 3.

Rimpiazzi, Punti Rifornimento, etc. per il Turno 2 saranno basati su un risultato di Overcast-2 o Overcast-3, non sul risultato effettivo del dado.

ESEMPIO: un risultato al lancio di dado di 6 significa che il Meteo è Overcast-3 e tutti i Rimpiazzi, etc. usano la linea Overcast-3 (non la linea Clear-6).

4.3 Effetti del Meteo

Clear (sereno):

- Tutti i Meccanizzati tedeschi hanno la MA ridotta di 2. Il costo di movimento su Strada Principale dei Meccanizzati tedeschi è ridotto a ½MP per esagono invece di ⅓MP (9.7).
- Il tedesco deve lanciare il dado sulla Jabos Table prima di effettuare ogni attacco (19.1.3).

Overcast (nuvoloso):

- Il costo di movimento su Strada Principale per i Meccanizzati tedeschi è ridotto a ½MP per esagono (9.7).

Storm (tempesta):

- USA e CW **non** ricevono Punti Rifornimento o Punti di Rinforzo gratuiti.
- non è consentito alcun Supporto Navale alleato (offensivo o difensivo) (19.2).
- l'attaccante può usare al massimo uno Shift di Artiglieria (inclusi i Werfers) per attacco (17.2 e 17.3).

NOTA: Lo stesso lancio di dado per il Meteo si usa per determinare i Rimpiazzi, i Punti Rifornimenti tedeschi, le Posizioni Migliorate tedesche e il numero di Unità Aeree e Navali disponibili per il giocatore alleato. Vedere il grafico in mappa per i dettagli.

5. PUNTI DI RIFORMIMENTO

5.1 Regola Generale

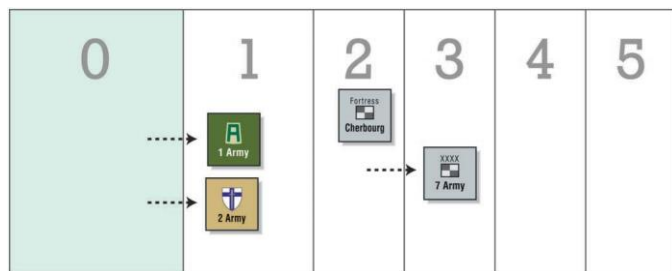
I Punti Rifornimento sono usati per gli Shift di Artiglieria (11.6). Il dado Meteo determina il numero di Punti Rifornimento che il tedesco riceve ogni turno (vedi Weather Table in mappa). L'alleato riceve Punti Rifornimento nei turni Clear e Overcast e può acquistare altri Punti Rifornimento usando i Punti Rinforzo (6.5). Si possono usare Punti Rifornimento nel turno in cui si ricevono o accumulano. Registrare i Punti Rifornimento sulla General Records Track (**GRT**). Non si possono cumulare più di 19 Punti Rifornimento per Armata. I punti oltre i 19 vengono persi.

5.2 Tedesco

Non appena si determina il meteo, il tedesco deve registrare i Punti Rifornimento ricevuti spostando la 7^a Armata e/o l'indicatore *Fortress Cherbourg* sulla GRT. La fortezza di Cherbourg può ricevere Punti Rifornimento solo se uno dei tre esagoni di Cherbourg può tracciare una Linea di Rifornimento (18.2) fino al bordo mappa sud. Una volta che i Punti Rifornimento sono stati assegnati alla 7^a Armata o alla Fortezza di Cherbourg, non potranno essere trasferiti. Quando tutti gli esagoni di Cherbourg saranno sotto il controllo alleato (2.2.5), rimuovete l'indicatore *Fortress Cherbourg* dalla GRT; tutti i Punti Rifornimento cumulati della Fortezza di Cherbourg saranno persi.

5.3 Alleato

Prima che i rispettivi Porti Artificiali (**Mulberries**) siano completati (21.1), la 1^a Armata USA e la 2^a Armata britannica ricevono ognuna 1 Punto Rifornimento gratuito nella Fase Iniziale nei turni con Meteo Overcast e Clear. Una volta completati i rispettivi Mulberries, ogni esercito riceve 2 Punti Rifornimento gratuiti nei turni con Meteo Overcast e Clear. Non si ricevono rifornimenti gratuiti nei turni di Storm. Si possono aggiungere ulteriori Punti Rifornimento con i Punti Rinforzo, una volta completati i Mulberries. I Punti Rifornimento portati con i Punti Rinforzo arrivano durante la Fase di Rimpiazzo alleato. Portare 1 Punto Rifornimento attraverso un Mulberry costa 3 Punti Rinforzo. Non appena si riceve il Punto Rifornimento, muovete l'appropriato indicatore di Armata sulla GRT (la 1^a Armata USA se il Punto di Rifornimento passa attraverso il Mulberry USA, o la 2^a Armata Britannica se arriva attraverso il Mulberry Britannico). I Punti Rifornimento alleati non possono essere trasferiti tra armate USA e CW.



ESEMPIO: In questo esempio i Mulberries non sono stati completati. Con un risultato di 4 il tedesco, gli USA e il CW ricevono 1 Punto Rifornimento ciascuno. Il giocatore tedesco decide di dare il suo Punto Rifornimento alla 7^a Armata.

6. RIMPIAZZI E RIFORMIMENTI

6.1 Regola Generale

I Rimpiazzati (**Repl**) si ricevono nella Fase Iniziale e sono usati per ripristinare le unità ridotte o eliminate nella Fase Rimpiazzati del proprietario. Lo stesso tiro di dado che determina il Meteo del turno determina il numero e il tipo di Rimpiazzati per le parti. I rimpiazzati possono essere usati nel turno in cui vengono ricevuti o cumulati (eccezione - 6.4). Segnate le sostituzioni cumulate sulla GRT. Non si possono cumulare più di 9 Rimpiazzati per ogni indicatore di Rimpiazzo: quelli oltre i 9 sono perduti.

ESEMPIO: con un lancio di dado meteo di 4 il tedesco riceve 1 Punto Rifornimento, 1 Rimpiazzo di Fanteria e può costruire una Posizione Migliorata; l'alleato riceve 1 Rimpiazzo di Fanteria USA, 1 Rimpiazzo Corazzato USA, 1 Rimpiazzo Corazzato britannico, 4 unità Navali, 2 unità Aeree USA, 2 unità Aeree CW, 2 Punti di Rifornimento USA e 2 del CW (considerando entrambi i Mulberries operativi).

6.2 Procedura dei Rimpiazzati

(6.2.1) Regola Generale: un Rimpiazzo del tipo e nazione idoneo può ripristinare un'unità ridotta di un livello o riportare in gioco un'unità dal mucchio degli scarti o dal Display delle unità Quadro (17.9) al suo livello minimo.

(6.2.2) Piazzamento: unità prese dal mucchio degli scarti o dal Display delle unità Quadro devono essere messe:

- In un esagono con un HQ amico della stessa nazione (unità del CW devono usare HQ del CW e unità USA, HQ USA) che sia rifornita (18.0); in una Cittadina o Città rifornita sotto il controllo amico (2.2.5).
- Entro 5 esagoni da un'altra unità della sua divisione. Questa restrizione non si applica a unità non divisionali. Se non ci sono unità in mappa che appartengono alla stessa divisione (sono state tutte eliminate) allora quelle unità non potranno rientrare in mappa (si considera che la divisione sia stata distrutta o sia sbandata).

(6.2.3) Restrizioni:

- Nessuno riceve Rimpiazzati nel corso del Turno 1.
- Perché un'unità in mappa riceva un Rimpiazzo, deve essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento (18.2) e non essere Disorganizzata o Dispersa.
- Nessuna unità può ricevere più di un Rimpiazzo per turno.
- I Rimpiazzati possono essere utilizzati solo su unità della stessa nazione, con un'eccezione: le unità Corazzate britanniche possono essere utilizzate per le Corazzate canadesi.
- Le Divisioni Aerotrasportate alleate possono ricevere un massimo di un Rimpiazzo per divisione, per turno (20.2).

(6.2.4) Indicatore di Rimpiazzo: indicare ogni unità che riceve un Rimpiazzo (incluse quelle che arrivano dal Riquadro delle unità Eliminate o di quelle Quadro) con un indicatore di Rimpiazzo (**Repl**). Quest'unità può muovere al massimo di 1 esagono nella Fase di Movimento e non può attaccare in quella di Combattimento o essere messa in Riserva. L'indicatore di Rimpiazzo si rimuove nella Fase di Recupero.



(6.2.5) EZOC: un'unità che riceve un Rimpiazzo non può entrare in EZOC; un'unità che inizia in EZOC, tuttavia, può ricevere un Rimpiazzo, purché usi la sua capacità di Movimento di un esagono per lasciare l'EZOC (non deve entrare in un'altra) o non si muova affatto. Un'unità con un indicatore Repl impedisce TUTTI i combattimenti nell'esagono che occupa, ma riceve il Rimpiazzo.

Non appena si rimuove l'indicatore Repl, nella Fase di Recupero, termina la restrizione.

NOTA DI PROGETTO: questa regola consente alle unità di effettuare Rimpiazzi mentre si trovano in EZOC, a condizione che lì non siano in corso attacchi.

(6.2.6) Tipi: i Rimpiazzi Corazzati sono usati per tutte le unità Corazzate, le Silhouette e le Werfer Brigades. I Rimpiazzi alleati Aerotrasportati si usano per Fanterie Aerotrasportate e Alianti. I Rimpiazzi di Fanteria si usano per tutte le altre unità (inclusi HQ, Panzergrenadier e Fallschirmjäger).

(6.2.7) Rimpiazzi del CW: Quando si ottiene questo risultato, l'alleato sceglie un Rimpiazzo di Fanteria canadese o britannico.

6.3 Unità non Rimpiazzabili

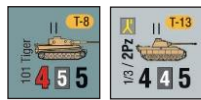
Queste unità non possono mai ricevere Rimpiazzi:

alleati: Battaglioni Ranger USA e Brigate Britanniche Special Services (SS). Unità Aerotrasportate e Alianti sono limitate dai Rimpiazzi ottenuti dall'Airborne Scatter Table (20.2).

Tedeschi: unità Luftwaffe 88 Flak, Battaglioni Ost e Strongpoints.



6.4 Restrizioni ai Rimpiazzi Tedeschi



RIMPIAZZI TIGRE E PANTHER: il giocatore tedesco può rimpiazzare un livello di Tank Tiger o Panther quando si ottiene un 1 sulla Weather Table. Se il Rimpiazzo si usa immediatamente, può far recuperare un livello a un'unità Panther o Tiger ma, se cumulato, diventa un normale Rimpiazzo Corazzato. I Tank Panther sono identificati dalla loro silhouette e una Corazzatura di 4. I Tank Tiger sono gli unici con una Corazzatura di 5.

FANTERIA TEDESCA: i Rimpiazzi ricevuti dalla Weather Table con un risultato di 5 si usano solo su unità con uno 0 o -1TQ (per ricostituire un livello in mappa o per far ritornare in gioco unità dal Display delle unità Quadro o dal Riquadro delle Eliminate). I Rimpiazzi ricevuti con un risultato di 6 si possono usare su unità -1TQ. Questi bassi valori di Rimpiazzi TQ devono essere impiegati immediatamente, o si perderanno).

6.5 Rinforzi Alleati

(6.5.1) Regola Generale

Dal turno 2, l'alleato può scegliere qualsiasi unità della Carta dei Rinforzi Britannici (In Britain Card). Il numero di rinforzi che possono arrivare è misurato in Punti di Rinforzo (RP) e dipende dal Meteo di quel turno (4.3):

- CLEAR & OVERCAST: 6 RP USA e 6 CW
- STORM: Nessun RP

Gli RP non si possono accumulare; devono essere usati in quel turno o si perderanno. Gli RP per tutte le unità sono elencati di seguito e sul display Britannico. Questo costo si applica anche se un'unità ritorna in Gran Bretagna (GB) e quando rientra in gioco, a un valore inferiore a quello a piena forza.

- 4 RP se si usano in una Brigata Corazzata Britannica (8-6) o in un Combat Command USA (7-6 (7-6)).
- 3 RP se si usano in un Reggimento USA, una Fanteria CW o Fanteria Motorizzata CW o un PS*.
- 2 RP se si porta un HQ, o un'unità Corazzata a 2 livelli.
- 1 RP se si porta un'unità a 1 livello.

* Gli RP non si potranno usare per PS extra finché i Mulberries non saranno completati.

(6.5.2) Procedura di Sbarco dei Rinforzi

I Rinforzi alleati arrivano in qualsiasi esagono di spiaggia aperta (21.1) o in un Mulberry, nella Fase di Movimento (non nella Fase di Movimento delle Riserve). I Rinforzi alleati seguono le seguenti restrizioni, nel turno di sbarco:

- Devono usare Movimento Tattico (uno o due esagoni (9.10)), conteggiando l'esagono di sbarco come primo esagono.
- Se attaccano, la loro Forza di Combattimento è dimezzata e possono condurre solo un'Avanzata Limitata Dopo il Combattimento (14.1). Se un Rinforzo termina il suo movimento vicino a un'unità nemica, piazzare un indicatore Regroup sul Rinforzo per ricordarsi della sua forza dimezzata e avanzata limitata. Le unità con un indicatore Regroup non possono essere messe in Riserva a causa dei risultati di combattimento (15.1). Gli indicatori si rimuovono nella Fase di Recupero alleato.
- Non si possono portare più di 4RP per turno per spiaggia: Utah, Omaha, Gold, Juno e Sword. Solo per questa restrizione, il Mulberry Britannico ad Arromanches-les-Bains è considerato parte della spiaggia Gold.



ESEMPIO: il Meteo è Clear. Il giocatore alleato porta 4RP a Utah, 2 a Omaha, 4 a Gold e 2 a Juno.

(6.5.3) Riduzione di Rinforzi

I tassi di Rinforzo sono ridotti per i seguenti motivi:

- Ridurre di 2RP i Punti di Rinforzo del CW per ogni Beach Engineer Britannico rimosso da un esagono di spiaggia di Gold o Juno (non ci sono riduzioni per Sword). Ridurre, inoltre, di 2RP se il Mulberry Britannico è stato distrutto.
- Ridurre di 2RP i Punti di Rinforzo USA per ogni Beach Engineers rimosso dai suoi esagoni di spiaggia e di 2RP se il Mulberry USA è stato distrutto.

La riduzione per la perdita di Genieri è temporanea e si applica a ogni turno finché i Beach Engineers non ritornano negli esagoni di Spiaggia (vedere regola 21.1). I Mulberries non potranno mai essere ricostruiti.

ESEMPIO: se l'unità Genieri nella Spiaggia Utah è eliminata, l'alleato riceverà un massimo di 4RP USA per turno finché l'unità Genieri non ritornerà alla Spiaggia Utah.

6.6 Rinforzi Tedeschi

Il luogo d'ingresso dei Rinforzi tedeschi è dato dal codice colore dell'unità. Un'unità può arrivare in ogni Esagono d'Ingresso di quel colore. Unità della stessa Divisione possono arrivare in differenti Esagoni di Ingresso con differenti colori, in base a quanto presente sull'unità. I Rinforzi entrano in gioco nella Fase di Movimento pagando il costo del terreno (di una strada) del primo esagono in cui entrano. I Rinforzi devono entrare dagli Esagoni d'Ingresso e non possono entrare tra due Esagoni d'Ingresso. I Rinforzi possono entrare in mappa muovendo in EZOC, ma si fermano e non muovono ulteriormente. Invece di entrare subito in mappa, può entrare dalla stessa o da un'altra Zona d'Ingresso adiacente (blu, verde, rossa o gialla) il turno seguente. Questo ritardo si può ripetere indefinitamente finché il tedesco decide di far entrare i Rinforzi. Le unità possono entrare in mappa usando Movimento Strategico o di Autocarri (9.8). I Rinforzi possono essere messi in Riserva (15.0) nella Fase di Movimento in cui entrano in mappa, se spendono 1MP o meno per entrare.

6.7 Mobilitazione delle 243^a e della 709^a Divisione

Queste 2 divisioni statiche, che presidiavano le difese costiere nel D-Day, impiegarono del tempo per mobilitarsi al normale combattimento. Nella Fase di Rimpiazzo tedesca di ogni turno, a partire dal turno 2, il tedesco può prendere un'unità da ogni Riquadro Mobilitazione e metterla in mappa in uno degli esagoni Mobilitazione della Divisione (segnati dal simbolo di Divisione). L'esagono deve essere libero da unità nemiche o EZOC. L'unità può muovere e attaccare normalmente nello stesso turno in cui viene posizionata.



NOTA DI PROGETTO: La 243^a divisione difendeva la costa occidentale della penisola del Cotentin, e la 709^a Cherbourg e la costa orientale della penisola.

7. STACKING (RAGGRUPPAMENTO)

7.1 Limiti di Raggruppamento

Il raggruppamento (**stacking**) interviene quando ci sono più unità in un esagono. Il limite di Stacking per entrambi i giocatori è di **4 Punti** di Stacking più una qualsiasi **unità Silhouette** (2.3.6). Tutte le unità hanno un valore di Stacking di 1 o 2 Punti. I valori di Stacking sono i seguenti:

- 1 punto = tutte le unità con Fattore di Combattimento di 1 o 2.
- 2 punti = tutte le unità con Fattore di Combattimento di 3 o più.

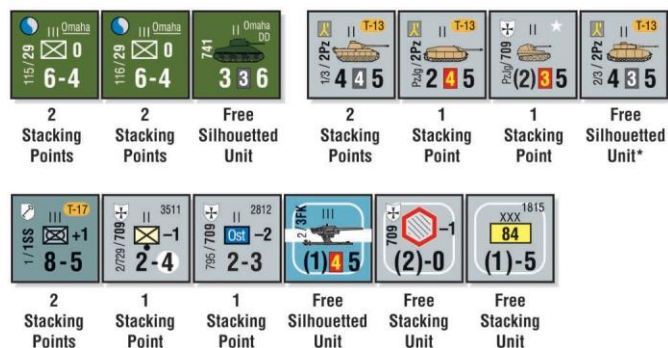
UNITÀ CON STACKING LIBERO: queste unità combattenti non hanno valore di stacking e possono rimanere liberamente in un esagono (ma non più di una per tipo), anche se non vi può stare più di 1 Strongpoints, HQ, Beach Engineers e Werfer Brigades. Gli indicatori non influenzano lo stacking in nessun modo.

7.2 Restrizioni allo Stacking

Il limite di stacking non può mai essere superato eccetto durante Movimento, Ritirata (13.1), un'Avanzata Dopo il Combattimento (14.0) e quando si piazzano Rinforzi. Il limite di stacking deve essere rigorosamente rispettato alla fine di ogni Fase di Movimento e al termine di Avanzate Dopo il Combattimento. Il proprietario deve correggere tutte le violazioni di stacking eliminando sufficienti unità dall'esagono per rientrare nei limiti di stacking. Vedere 13.1 per risolvere l'eccesso di stacking dopo una Ritirata.

Unità USA e CW possono rimanere insieme nello stesso esagono (vedere la regola 22.1 per le restrizioni alla loro cooperazione).

ESEMPI DI STACKS LEGALI:



* Solo un'unità Silhouette può raggrupparsi in ogni esagono libero.

8. ZONE DI CONTROLLO

8.1 Regola Generale

I sei esagoni circostanti un esagono occupato da una o più unità combattenti costituiscono la Zona di Controllo (**ZOC**) di quell'unità. Le seguenti unità NON possiedono ZOC:

- Strongpoints
- Tutte le unità con un Fattore di Combattimento di 1
- Tutti gli indicatori



Le unità combattenti che non possiedono ZOC sono indicate con un riquadro bianco all'interno del loro counter.

8.2 ZOC e Movimento

Tutte le unità si devono fermare non appena entrano in una ZOC nemica (EZOC). Non costa MP supplementari entrare in EZOC ma, comunque, le unità devono pagare 1MP aggiuntivo per uscire da un'E-ZOC.

8.3 Movimento tra ZOC e ZOC

Un'unità che inizia il suo movimento in EZOC può muovere direttamente in un'altra EZOC e fermarsi, finché non attraversa o entra in una catena di ZOC (**ZOC Bond**) (8.5).

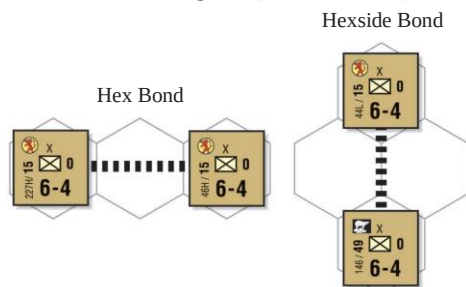
8.4 Altri Effetti delle ZOC

- EZOC e Ritirate: vedere 13.1-13.2
- EZOC e Avanzata Dopo il Combattimento: vedere 14.3
- EZOC e Linee di Rifornimento: vedere 18.2

8.5. ZOC Bond (Catene di ZOC)

(8.5.1) Come si forma una ZOC Bond

Qualsiasi unità o stack che esercita una ZOC può formare una catena di ZOC (eccezione: unità Disperse (scattered) (20.2)). Quando queste unità (o stack) sono a due esagoni di distanza (con uno intermedio libero) creano una catena tra loro che nessuna unità nemica può attraversare o in cui può entrare. A causa della griglia esagonale ci sono due tipi di ZOC Bond: Catena di Esagoni (**Hex Bond**) e Catena di lati di Esagono (**Hexside Bond**).



(8.5.2) Effetti delle ZOC Bond:

- Le unità non possono entrare in una Hex Bond nemica o attraversare un Hexside Bond nemica nella Fase di Movimento.
- Le unità costrette a ritirarsi in un Hex Bond nemico o attraverso un Hexside Bond nemico vengono eliminate.
- Le unità non possono avanzare dopo il combattimento in una ZOC Bond o attraverso una ZOC Hexside Bond, salvo che non entrino nell'esagono lasciato vuoto del difensore.
- Il rifornimento non può mai essere tracciato in un Hex Bond nemico o attraverso un Hexside Bond nemico.

(8.5.3) Negare le ZOC Bond

Un'Hexside Bond è negata quando le unità nemiche si trovano su ogni lato d'esagono intermedio (notate come non ci sono Bond tra le unità D ed E nel diagramma seguente). Un'Hex Bond è negata quando l'esagono intermedio contiene un'unità nemica (notare che non c'è un legame tra le unità E ed F nello stesso diagramma).

(8.5.4) Incrociare le ZOC Bond

Se i giocatori hanno ZOC Bond che si intersecano, nessuno dei due può attraversare l'altra ZOC Bond finché è negata.

(8.5.5) Hexside Bond con il Bordo Mappa

Un'unità può formare una ZOC Hexside Bond (ma non un Hex Bond) con il confine della griglia esagonale. Il confine è definito dal bordo sud ed est della mappa e dai lati di esagono lungo la costa. Ogni vertice di esagono lungo il confine (sia che cada su terra o acqua) può essere un'ancora a un Hexside Bond. Per questa regola, i lati di esagono intransitabili blu sono considerati lati di esagono di confine e possono essere usati per ancorare un Hexside Bond.

(8.5.6) ZOC Bond e Terreno

Le ZOC si estendono attraverso tutti i lati di esagono, eccetto di quelli completamente di mare e intransitabili (9.6). Si possono formare ZOC Bond attraverso Fiumi Maggiori, esagoni Flooded e lati di esagono.

9. MOVIMENTO

9.1 Regola Generale

In una Fase di Movimento amica, il giocatore può muovere tutte, qualcuna o nessuna sua unità. Ogni unità ha una Capacità di Movimento (MA) che rappresenta il numero di Punti Movimento (MP) che può spendere per muovere. Entrare in ogni esagono costa MP, come indicato dalla Terrain Effects Chart (TEC) il Movimento può essere compiuto da singole unità o stacks. Se le unità sono in stack, muovono alla velocità dell'unità più lenta. Uno stack si può dividere mentre muovono, ma le unità separate non si possono più muovere in quella Fase di Movimento. Un'unità o stack non può entrare in un esagono occupato da unità nemiche. Dovete finire il movimento di un'unità o stack prima di iniziarne un altro. Tutti i MP inutilizzati sono persi e non cumulabili.

9.2 Uscire dalla Mappa

Le unità non possono uscire dalla mappa. Se costrette a lasciare la mappa a causa di una ritirata, sono eliminate.

9.3 Movimento su Strada

Un'unità che muove su strada può utilizzare il costo della strada.

Se la strada attraversa un fiume, si presume esista un ponte. Quando entra in un esagono di Cittadina o Città, si ritiene che le unità utilizzino il costo di movimento su strada, se la percorrono.

9.4 Movimento e Fiumi

(9.4.1) Fiumi Maggiori: per attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte, le unità spendono 1MP aggiuntivo (+1MP). Le unità (meccanizzate e non) possono attraversare un lato di esagono di Fiume Maggiore senza ponte, solo se iniziano il loro movimento vicino al lato di esagono di fiume e il loro primo movimento è attraversare quel lato di esagono di fiume.

(9.4.2) Fiumi Minori: per attraversare un lato di esagono di Fiume Minore senza ponte, i Meccanizzati spendono 1MP extra. Non costa MP extra l'attraversamento di unità non meccanizzate. Ignorate i Fiumi Minori che scorrono lungo i lati di esagono di Fiume Allagato (flooded): il lato di esagono Flooded ha la precedenza.

9.5 Movimento e Lati di Esagono/Esagoni Allagati

(9.5.1) Lati di esagono Flooded: i Meccanizzati non possono attraversare lati di esagono Flooded, se non utilizzano una Strada Rialzata (9.11) o percorrono una strada. I Non Meccanizzati possono attraversare un lato di esagono Flooded senza ponte se iniziano il movimento vicino al lato di esagono e il primo movimento è attraversare questo lato di esagono. I Non Meccanizzati spendono +1MP per attraversare un lato di esagono Flooded senza ponte.

(9.5.2) Esagoni Flooded: i Meccanizzati non possono entrare in esagoni Flooded, se non percorrono una strada. Un Meccanizzato in un esagono Flooded può uscire solo attraverso una strada. I Non Meccanizzati pagano 2MP per entrare in un Flooded e devono fermarsi se non percorrono una strada.

Importante: I sei lati di esagono di un esagono Flooded non sono considerati lati di esagono Flooded.

9.6 Lati di Esagono Intransitabili

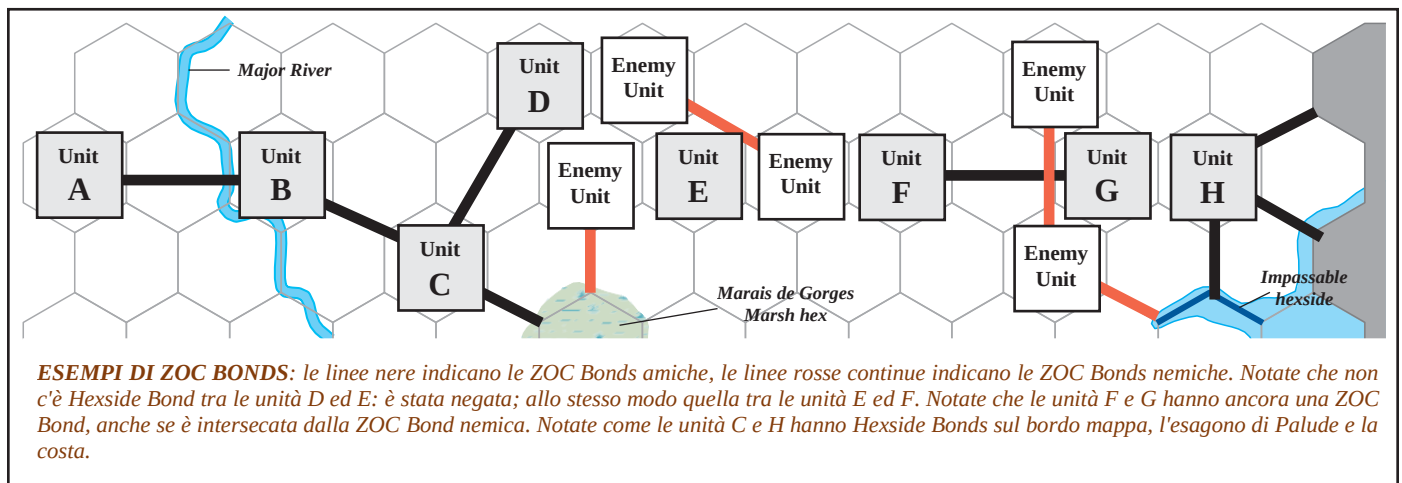
I lati di esagono blu scuro in mappa sono intransitabili. Le unità non possono muovere o attaccare attraverso questi lati di esagono.

9.7 Supremazia Aerea alleata e Movimento Tedesco

NOTA DI PROGETTO: Gli alleati avevano il controllo dell'aria sulla Normandia per tutta la battaglia, il che limitò gravemente il movimento stradale tedesco.

La Supremazia Aerea alleata ha i seguenti effetti sul movimento Meccanizzato tedesco:

- METEO CLEAR: il costo di movimento su Strada Principale per le unità Meccanizzate tedesche è ridotto a ½MP per esagono



Tutte le unità Meccanizzate tedesche hanno la loro MA ridotta di 2. **Esempio:** una MA di 5 si ridurrebbe a 3.

- **METEO OVERCAST:** il costo di movimento su Strada Principale per i Meccanizzati tedeschi è ridotto a ½MP per esagono.

La Supremazia Aerea alleata non ha effetto su unità Meccanizzate e non nei turni di Tempesta. Le unità Meccanizzate tedesche possono muovere lungo le Strade Principali alla normale velocità di ½MP nei turni di Tempesta.

9.8 Indicatori Movimento Strategico e Autocarri Tedeschi

(9.8.1) I Meccanizzati possono usare Movimento Strategico (SM)



per raddoppiare gli MP disponibili. Il SM non è disponibile per le unità non Meccanizzate, Fuori Rifornimento o Disgregate (13.6). Non si può usare SM nella Fase di Movimento Riserve (15.2). Le unità che usano SM devono muovere solo lungo strade (primarie o secondarie). I rinforzi che entrano nella mappa possono arrivare usando SM.

(9.8.2) Restrizioni:

le unità che usano SM possono iniziare in stack con altre unità ma sono soggette alle seguenti restrizioni:

- Non possono iniziare il movimento in (o entrare in) EZOC.
- Non possono terminare il movimento in stack con altre unità, così come altre unità non possono terminare un movimento in stack con un'unità con un indicatore di SM (per le ritirate, vedere 13.7).

(9.8.3) Indicatori di Movimento Strategico (SM): il numero di unità che può usare il Movimento Strategico in una singola Fase di Movimento è strettamente limitato dal numero di indicatori (SM) disponibili per ogni lato (3 per il tedesco e 3 per l'alleato). Mettere un indicatore di SM su ogni unità (anche i Rinforzi) che usa Movimento Strategico. Gli HQ (17.2) e le Werfer Brigades (17.3) con un contrassegno SM, possono ancora capovolgere l'indicatore nella Fase Iniziale.

NOTA DI PROGETTO: l'inclusione di 3 indicatori per lato rappresenta le difficoltà di rifornimento subite dal tedesco durante la battaglia e la grave congestione stradale che gli alleati sperimentarono nelle loro piccole teste di ponte.

(9.8.4) Movimento Strategico e Combattimento: le unità attaccate mentre hanno un indicatore SM non ricevono Bonus di Combattimento Difensivo (DCB) e forniscono all'attaccante uno shift a destra sulla CRT. I valori di TQ, di Corazzatura, la Difesa Determinata e le ZOC non sono influenzati da SM.

(9.8.5) Rimozione degli indicatori SM: se un'unità ha un indicatore SM, questo deve rimanere sull'unità nel turno dell'avversario. Viene rimosso per i seguenti motivi:

- Nella successiva Fase di Movimento amica, se l'unità non utilizza SM in quella fase.
- L'unità inizia la sua successiva Fase di Movimento amica adiacente a un'unità nemica.
- L'unità viene attaccata e l'indicatore immediatamente rimosso, indipendentemente dal risultato del combattimento (9.8.4).
- Se a causa di una ritirata, l'unità si trova in stack con altre unità.

Quando un indicatore SM viene rimosso, è immediatamente disponibile per l'uso con altre unità.

(9.8.6) Indicatore Autocarro Tedeschi: consente a un'unità tedesca non Meccanizzata di muovere ogni turno come unità Meccanizzata con 5MA. Questa MA è ridotta a 3 con Meteo Clear per la Supremazia Aerea alleata (9.7) e può essere raddoppiata se viene assegnato un indicatore SM (9.8.1).



L'unità non Meccanizzata che usa l'indicatore Autocarro non può iniziare o entrare in EZOC. Un Rinforzo tedesco non Meccanizzato può ricevere l'indicatore di Autocarro nel suo turno di ingresso. Non ci sono costi in MP per caricare Autocarri. Essi utilizzano la colonna Meccanizzata sulla TEC. Se un'unità utilizza l'indicatore Autocarro, questo deve rimanere sull'unità finché non viene rimosso a causa di uno dei quattro motivi descritti in 9.8.5.

(9.8.7) Eccezione del turno 1: nessuna unità può utilizzare SM o Movimento Autocarri nel turno 1.

9.9 Unità in Bicicletta

Le unità in Bicicletta sono normali unità di combattimento non Meccanizzate per tutti gli scopi, tranne uno: nei turni di Overcast possono aumentare la loro MA a 6 se si muovono solo lungo le strade e se non iniziano il loro movimento in EZOC o, in qualsiasi momento, entrare in EZOC.

9.10 Movimento Tattico

Il Movimento Tattico (TM) consente a un'unità di ignorare tutti i costi in MP per il terreno, uscire dalle EZOC e muoversi di uno o due esagoni. Le unità che usano TM possono attaccare nella Fase di Combattimento. Le unità che usano TM non possono essere poste in Riserva. Le unità che usano TM devono rispettare tutte le altre regole di movimento, in particolare:

- entrando in EZOC si devono fermare
- non possono attraversare o entrare in ZOC Bond nemiche
- non possono entrare o attraversare terreni proibiti o impraticabili
- devono fermarsi non appena entrano in un Esagono Flooded
- devono iniziare l'attraversamento di Fiumi Maggiori senza Ponti o di un lato di Esagono Flooded adiacenti a esso

9.11 Strade Rialzate (causeways)

I quattro ponti vicino a Utah Beach consentono alle unità di attraversare i lati di esagono Flooded senza costi aggiuntivi (+0). Non hanno effetto sul combattimento.



ESEMPIO DI MOVIMENTO: il costo per entrare in ogni esagono è indicato nella foto. I numeri in blu indicano il costo extra per attraversare un Fiume o un lato di esagono Flooded. I numeri in rosso indicano che l'unità si deve fermare appena entra nell'esagono. Tenere a mente che i Lati di Esagono Flooded possono essere attraversati se unità non Meccanizzate iniziano il movimento adiacenti a essi. Notare, inoltre, che si può usufruire del costo ridotto di movimento su strada solo quando si segue il percorso stradale.

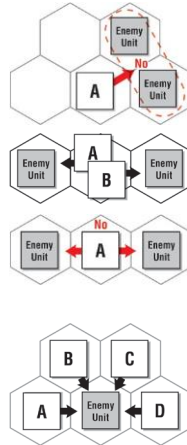
10. COMBATTIMENTO

10.1 Regola Generale

Il giocatore in fase può usare le sue unità per attaccare unità nemiche e adiacenti, nella Fase di Combattimento. L'attacco è volontario e nessuna unità è forzata a farlo. Nessun'unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase. Tutte le unità in difesa in un esagono devono essere attaccate come un'unica forza difensiva combinata. L'attaccante può condurre i suoi attacchi in qualsiasi ordine senza doverli dichiarare prima.

10.2 Combattimento Multi-Esagono

- L'attaccante può attaccare solo un esagono per volta; non può colpire due esagoni in un singolo combattimento.
- Unità in stack possono attaccare difensori adiacenti in diversi esagoni, purché ogni attacco sia condotto separatamente.
- Nessuna unità può dividere la sua forza di combattimento, per attaccare un altro esagono in un attacco separato.
- Un'unità o stack in difesa può essere attaccato da tutti i 6 esagoni circostanti.



NOTA: a differenza di altri sistemi di gioco, le unità in attacco non devono attaccare tutte le unità adiacenti.

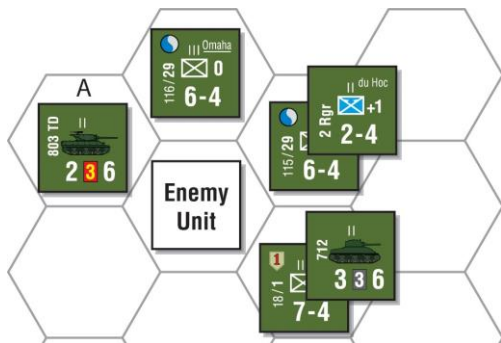
10.3 Forza d'Assalto Principale (MAF)

(10.3.1) Per ogni attacco l'attaccante deve dichiarare quale formazione sarà la Forza di Assalto Principale (MAF). La MAF attacca a piena forza e tutte le altre unità a metà forza.

NOTA DI PROGETTO: le unità che non sono della Forza d'Assalto Principale forniscono fuoco di supporto o pressione ai fianchi.

(10.3.2) **Formazioni:** Divisioni, Reggimenti, Brigate o Battaglioni sono definiti Formazioni. Se due o più di questi della stessa Divisione prendono parte alla medesima battaglia, tutte contano come una Formazione (o Divisione). Se 2 o più Battaglioni della stessa Brigata o Reggimento prendono parte alla stessa battaglia, contano tutte come una Formazione (una Brigata o Reggimento).

(10.3.3) **Aggregazione:** ogni unità (di qualsiasi grandezza) può temporaneamente aggregarsi a un MAF mettendosi in stack con un'unità del MAF. Quando aggregate si POSSONO considerare parte del MAF e sono conteggiate a piena forza, anziché a metà.



ESEMPIO: l'alleato sta attaccando e deve dichiarare un MAF. Potrebbe scegliere la 29ª Divisione con un Battaglione Ranger aggregato o selezionare la 1ª Divisione con il battaglione tank aggregato. Poiché il Battaglione TD nell'esagono A non è in stack con altre unità, non potrà essere aggregato a nessuna Divisione.

ESEMPIO: se un Combat Command USA è in stack con un reggimento di Fanteria USA, il giocatore alleato può considerare il Combat Command aggregato alla Fanteria o viceversa.

(10.3.4) **Battle Group:** ogni stack di unità di 6 o meno fattori di combattimento può essere considerato una singola Formazione Indipendente (chiamata Battle Group o Kampfgruppe). Un Battle Group non funziona come una sottounità (reggimento o brigata) di una divisione. Un Battle Group non può aggregarsi a un'unità. Tutte le unità di un Battle Group/Kampfgruppe attaccano a piena forza e sono considerate MAF a tutti gli effetti.

10.4 Limite di 18 Fattori

L'attaccante e il difensore possono avere un massimo di 18 fattori per combattimento. Per il difensore questo include i DCB. Tutti i fattori di combattimento in eccesso sono ignorati. Il limite di 18 fattori si applica dopo ogni dimezzamento, quindi un attacco di forza 24 attraverso un fiume diventa di forza 12 (24 dimezzato).

ESEMPIO: Il difensore è in un esagono di Città (+5DCB) con 2 reggimenti 7-5 e 1 battaglione tank 3-5: la sua forza totale di 22 è ridotta a 18.

NOTA DI PROGETTO: il limite di 18 fattori costringe i giocatori a pensare in termini di attacchi a livello di Divisione, piuttosto che accumulare quanti più fattori possibili contro un difensore. Riduce anche significativamente il conteggio dei fattori, perché una volta che il difensore ha 10 fattori in un esagono, il meglio che l'attaccante può ottenere è un 1-1 (prima dello shift di colonna).

10.5 Procedura di Combattimento

Seguire questi steps per ogni combattimento:

STEP 1: Rapportare le Forze di Combattimento combinate delle unità in attacco con il totale della Forza Difensiva delle unità espressa come rapporto numerico (attaccante al difensore). Arrotondare il rapporto per difetto, per uniformarsi a una delle colonne della Combat Result Table (CRT).

ESEMPIO: 15 a 4 è un 3:1. 11 a 12 è un 1:2.

STEP 2: L'attaccante deve dichiarare se applica Supporto di Artiglieria (11.6), Supporto Aereo (19.1.2) e/o Supporto Navale (19.2) al combattimento e quali unità forniscono il supporto. Determina, inoltre, il numero di Shift di Corazzatura (11.4), TQ (11.5) e Tank Tiger (11.9).

STEP 3: Dopo aver determinato gli shift di colonna, si lancia il dado e si applica il risultato. I giocatori rimuovono immediatamente qualsiasi perdita di livelli (12.2), effettuano Ritirate (13.0) e Avanzate dopo il Combattimento (14.0). Il difensore può anche fare una Determined Defense (12.4), in funzione del risultato di combattimento (12.1).

10.6 Rapporti Minimi e Massimi

Gli attacchi che iniziano (prima di qualsiasi Shift) con rapporti inferiori a 1:3 non sono permessi. Gli attacchi che terminano in 1:3 dopo l'applicazione degli shift (inclusi gli Jabos), danno un risultato automatico A1 (12.1). Rapporti maggiori di 7:1 sono risolti sulla colonna del 7:1. Tutti gli shift si applicano PRIMA delle restrizioni minime e massime.

ESEMPIO: un 10:1 con 2 shift a sinistra si risolve sulla colonna del 7:1.

10.7 Fattori di Combattimento in Parentesi

Queste unità usano la loro piena Forza di Combattimento quando si difendono ma non possono attaccare. Possono partecipare (con l'eccezione di HQ, Werfers e unità con MA di 0) a un'Avanzata dopo il Combattimento se iniziano il combattimento insieme ad almeno un'unità attaccante.

11. MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

11.1 Dimezzamenti

Quando dimezzate, fatelo sempre dimezzando l'unità singola (non lo stack) e arrotondando le frazioni per eccesso. Un fattore di 1 dimezzato, ritorna 1 dopo l'arrotondamento. Le unità vengono dimezzate per i seguenti motivi:

- attaccano attraverso Fiumi Maggiori, Minori o lati di Esagono Flooded.
- attaccano FUORI DA esagoni Flooded (notare che le unità non sono dimezzate se attaccano IN Esagoni Flooded).
- sono Rinforzi alleati nel turno in cui sbarcano (6.5.2).
- sono unità alleate che attaccano attraverso il perimetro di Cherbourg (16.3).
- le unità attaccanti hanno un indicatore Out of Supply (18.4).
- tutte le unità attaccanti che non sono parte di un MAF (10.3).

ESEMPIO: 2 unità con una Forza di Combattimento di 5 hanno una forza combinata di 6, dopo il dimezzamento (3+3=6).

IMPORTANTE: un'unità non si può dimezzare più di una volta.

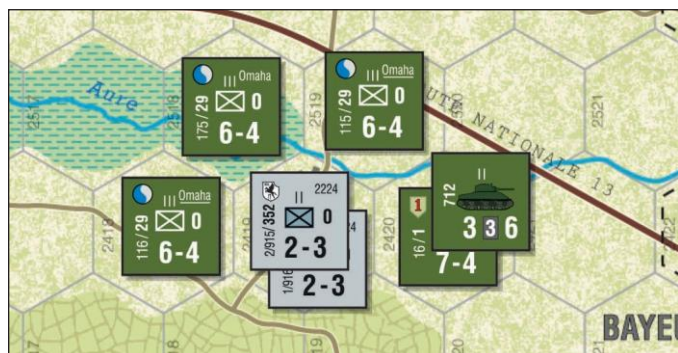
11.2 Bonus di Combattimento Difensivo

Invece di Shift per il terreno il difensore riceve il Bonus di Combattimento Difensivo (DCB). Questi sono punti di forza aggiuntivi all'esagono (non alle unità). Riferirsi alla TEC per un elenco completo delle DCB. **Un difensore può ricevere solo un DCB: si usa sempre il più favorevole al difensore.**

RESTRIZIONI:

- in quanto piccole unità, gli Strongpoint non ricevono DCB.
- per la loro mancanza di Supporto di Fanteria, tutte le unità Silhouette (2.3.6) non ricevono DCB.
- le unità con un indicatore SM (9.8) non ricevono DCB.
- Il DCB del difensore non può mai eccedere le forze di combattimento stampate dello stack del difensore, ignorando tutte le unità Strongpoint e Silhouette. **Esempio:** uno stack di sole unità Strongpoint e/o Silhouette ottiene zero DCB.

ESEMPIO: 1 battaglione di forza 2 in stack con 1 battaglione Tank Silhouette può ricevere un massimo di 2DCB. 2 Reggimenti di forza 6 in una Cittadina (+4DCB) hanno Forza Totale Difensiva di 16 (6+6+4).



ESEMPIO DI COMBATTIMENTO: 5 unità alleate attaccano le 2 unità tedesche in un esagono di Città Minore (+4 DCB). L'unità singola della 1ª Divisione, con il Battaglione Tank aggregato è la Forza di Assalto Principale e attacca a piena forza. Le altre 3 unità sono dimezzate. Il rapporto di 19 a 8 (ridotto a 18 a 8 (il limite dei fattori è 18)) è un 2:1. L'unità Tank fornisce 1 Shift a destra (Shift di Corazzatura (11.4)). Il rapporto finale è un 3:1. Notare che 1 reggimento della 29ª Divisione attacca fuori da un esagono Flooded, che dimezza la sua Forza di Attacco; un'unità non può mai, comunque, dimezzare la sua Forza di Attacco più di una volta.

11.3 Lati Esagono Fiume - Esagoni/Lati di Esagono Flooded

- FIUMI: le unità sono dimezzate se attaccano attraverso un lato di Esagono di Fiume Maggiore o Minore.
- LATI DI ESAGONI FLOODED: le unità sono dimezzate se attaccano attraverso un lato di Esagono Flooded.
- ESAGONI FLOODED: le unità sono dimezzate se attaccano FUORI da un Esagono Flooded ma non se attaccano UN Flooded.
- SHIFT SULLA CRT: se TUTTE le unità nel MAF sono attaccate attraverso un lato di Esagono di Fiume Maggiore o di Esagono Flooded, fuori da un Esagono Flooded o qualsiasi combinazione di questi tre, l'attaccante soffre 1 Shift a sinistra della CRT, oltre a qualsiasi effetto di dimezzamento. Questo Shift NON si applica ai Fiumi Minori.

11.4 Shift di Corazzatura

(11.4.1) Shift dell'Attaccante

Se il terreno lo permette (11.4.4), l'attaccante guadagna 1 shift a destra della CRT, nei seguenti due casi:

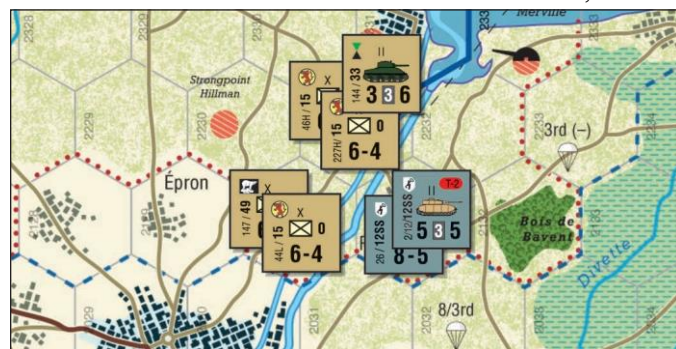
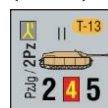
- Ha un'unità Corazzata con un Armor Rating grigio nel MAF e l'avversario non ha unità con un Armor Rating.
- Entrambi i giocatori hanno unità coinvolte con Armor Rating, ma l'attaccante ha un'unità Corazzata nel MAF con un Armor Rating grigio più alto del miglior Armor Rating (rosso o grigio) nello stack in difesa. Usare solo la miglior unità Tank/Anti Tank di ogni avversario per il raffronto; non aggiungere alla Valutazione di Corazzatura.

(11.4.2) Shift del Difensore

L'attaccante soffre 1 shift a sinistra della CRT se non ha unità con Armor Rating (grigio o rosso) nel suo MAF e il difensore ha unità di Fanteria e unità Corazzata (il Corazzato del difensore deve avere un Armor Rating grigio: le unità Anti Tank NON guadagnano Shift di Corazzatura (11.4.3)). Unità alleata con simbolo NATO di Corazzatura conta come unità di Fanteria e come Corazzata. Notare che avere un Armor Rating più alto dell'attaccante NON premia per uno shift difensivo.

(11.4.3) Unità Anti Tank

Tutte le unità con un Armor Rating in un riquadro rosso sono Anti Tank. Le Anti Tank non possono mai guadagnare Shift di Corazzatura (offensivo o difensivo): la loro funzione principale è di negare lo shift all'avversario. Le Anti Tank sono anche usate nella DD, dove un



ESEMPIO DI SHIFT DI CORAZZATURA: le 5 unità alleate stanno attaccando attraverso un Fiume Maggiore mentre non è permesso alcuno Shift di Corazzatura. Il Corazzato britannico, comunque, impedisce al difensore di guadagnare Shift di Corazzatura. Le unità attaccanti sono dimezzate e soffrono 1 shift a sinistra, perché tutte le unità nel MAF attaccano attraverso un lato di Esagono di Fiume Maggiore. Il difensore è in una Cittadina che fornisce un +4DCB. I rapporti di combattimento sono 14 a 17 (1:2) e 1 shift a sinistra lo porta a 1:3.

Armor Rating maggiore rosso fa guadagnare al difensore un +1DRM sulla DD Table (12.4.2).

(11.4.4) Terreno e Shift di Corazzatura

Il difensore può guadagnare 1 Shift di Corazzatura in ogni terreno. L'attaccante non può guadagnarlo se l'unità Corazzata in attacco:

- Attacca attraverso un lato di Esagono di Fiume Maggiore o Flooded (di strada e non); lo Shift di Corazzatura, comunque, è permesso attraverso lati di Esagono di Fiume Minore.
- Attacca in o fuori da un Esagono Flooded (con o senza strada).
- Attacca attraverso il perimetro di Cherbourg (16.3).
- Attacca in un esagono di Città o di Bosco.
- Attacca in un esagono che contiene un IP o un SP (16.1 e 16.2).

IMPORTANTE: mentre l'attaccante non può guadagnare lo Shift di Corazzatura nelle situazioni di cui sopra, la presenza di unità Corazzate nel suo MAF potrebbe ancora negare lo Shift di Corazzatura del difensore.

11.5 Shift di Qualità delle Truppe (TQ)

ATTACCANTE: se la miglior valutazione di Qualità delle Truppe (TQ) nel MAF dell'attaccante è migliore di quella dello stack del difensore, allora l'attaccante riceve 1 Shift a destra della CRT.

DIFENSORE: guadagna 1 Shift a sinistra della CRT se tutte le unità che partecipano all'attacco del MAF hanno una valutazione TQ negativa (-1 or -2).

11.6 Shift di Artiglieria

(11.6.1) HQ non Disgregati (17.2), riforniti e girati dal lato principale e Werfer Brigades (17.3) possono fornire Shift sulla CRT tramite Shift di Artiglieria (le unità Werfer possono farlo anche se Fuori Rifornimento). alleati e tedeschi sono limitati a 2 Shift di Artiglieria per attacco. Eccezione: nei turni di Storm nessun giocatore può usare più di 1 Shift di Artiglieria per attacco (17.3).

(11.6.2) HQ: ogni HQ alleato può fornire fino a 2 shift per combattimento spendendo 1 Punto Rifornimento per shift. Ogni HQ tedesco può fornire 1 shift (al costo di 1 Punto Rifornimento). Per usare 2 shift nello stesso combattimento in turni non Storm, il tedesco deve usare 2 HQ, 2 Brigate Werfer o un HQ e 1 Brigata Werfer.

(11.6.3) Supporto Difensivo: il difensore non riceve mai Shift di Artiglieria o Werfer Brigades. Il Supporto Difensivo interviene, invece, come modificatore sulla Determined Defense Table (DD).

11.7 Aeroporto di Carpiquet

A causa dei pesanti colpi di artiglieria subiti dall'asfalto dell'aeroporto, le unità che attaccano attraverso il lato di Esagono dell'aeroporto (in ambo le direzioni) sono dimezzate. Lo Shift di Corazzatura è permesso attraverso il lato di Esagono.

11.8 Sommità di Colline (Hilltops)

Se il difensore è in un esagono di Sommità di Collina (Hilltops), l'attaccante deve spostare il rapporto di combattimento di 1 shift a sinistra della CRT. Lo shift di Hilltops è cumulativo con i DCB ricevuti per altri terreni presenti nell'esagono.

11.9 Tank Tiger

Il tedesco riceve 1 shift a destra della CRT se un battaglione tank Tiger fa parte di un MAF e non attacca attraverso un Fiume Maggiore o lato di Esagono Flooded. In difesa, il battaglione dà al difensore 1 shift a sinistra sulla CRT, in qualsiasi terreno in cui si difende il Tiger. Un battaglione tank Tiger può essere usato per lo

Shift di Corazzatura e contemporaneamente per lo Shift del Battaglione Tiger, per fornire 2 shift nello stesso combattimento. A differenza dello Shift di Corazzatura, lo Shift del Battaglione Tiger può essere usato in Città Maggiori, Boschi e contro IP. La forza del battaglione Tigre è in un riquadro rosso, come promemoria del suo potenziale extra shift.

11.10 Modificatori Vari

- Movimento Strategico (9.8)
- Supporto Aereo (19.1).
- Supporto Navale (19.2)
- Perimetro di Cherbourg (16.3)

12 RISULTATI COMBATTIMENTO

12.1 Spiegazione Risultati di Combattimento

Le parole "attaccante" e "difensore" si riferiscono alle unità partecipanti al combattimento e non alla situazione strategica generale.

DH = il difensore perde metà dei suoi livelli (arrotondare per eccesso), ogni unità sopravvissuta *deve ritirarsi di 4 esagoni* (non è possibile una DD) e diventa Disgregata (13.6). L'attaccante può Avanzare dopo il Combattimento o porre unità attaccanti in Riserva (alcune possono avanzare e altre sono messe in Riserva).

ESEMPIO: un'unità con 3 step perde 2 livelli per un risultato DH.

A1/D2 = l'attaccante perde 1 livello dal suo MAF (il livello perso è scelto dal difensore) e il difensore perde 2 livelli (l'attaccante può scegliere il primo livello). Se il difensore ha solo un livello da perdere, allora l'attaccante non subisce perdite. L'unità in difesa *deve ritirarsi di 4 esagoni* (non è possibile una DD) e diventa Disgregata. L'attaccante può Avanzare dopo il Combattimento o posizionare unità attaccanti in Riserva (alcune possono avanzare mentre altre sono messe in Riserva).

D1 = il difensore perde un livello. Ogni unità rimasta in difesa si deve ritirare o condurre una DD (12.4). Se le unità in difesa si ritirano, diventano Disgregate. L'attaccante può Avanzare dopo il Combattimento, se il difensore si ritira.

DR = il difensore deve ritirarsi o fare una DD. Se il difensore si ritira, diventa Disgregato. L'attaccante può Avanzare dopo il Combattimento, se il difensore si ritira.

A1/D1 = ogni lato perde un livello (quello perso dall'attaccante deve essere tolto dal suo MAF). Le unità sopravvissute si ritirano o portano a termine una DD. Se il difensore si ritira, diventa Disgregato e l'attaccante può Avanzare dopo il Combattimento, se il difensore si ritira.

EX = ogni lato perde un livello (l'avversario decide quale unità lo perde e, comunque, il difensore deve scegliere un'unità dal MAF dell'attaccante). Nessuna Ritirata. Se il difensore possiede solo un livello, allora l'attaccante può fare un'Avanzata Limitata (**Limited Advance**) (14.1). È proibita una normale Avanzata in "qualsiasi direzione".

A1/DR = l'attaccante perde un livello dal suo MAF. Il difensore deve ritirarsi o condurre una DD. Se il difensore si ritira, diventa Disgregato. L'attaccante può Avanzare dopo il Combattimento se il difensore si ritira.

A1 = l'attaccante perde un livello dal suo MAF. Non è permessa nessuna Ritirata o Avanzata dopo il Combattimento.

12.2 Selezione dei Livelli da Perdere

(12.2.1) Attaccante. Se il risultato fa perdere un livello all'attaccante, l'unità che subisce la perdita deve far parte del MAF e viene determinata secondo le seguenti priorità:

1. Se il risultato è un EX o A1/D2, allora l'attaccante sceglie un'unità dal MAF, altrimenti procede col punto 2.
2. Se l'attaccante riceve 1 Shift TQ, di Corazzatura e/o di Tank Tiger, deve scegliere un'unità da cui togliere uno di questi livelli (a sua scelta). Se l'unità è nel MAF e può guadagnare 1 shift, allora si deve usare lo shift: non vi si può rinunciare per proteggere l'unità da una perdita di livello.
3. Se l'attaccante non ha ricevuto alcun Shift TQ, di Corazzatura o Tiger, allora potrà selezionare qualsiasi unità del suo MAF.

(12.2.2) Difensore: quando il difensore deve subire una perdita di livello, può scegliere qualsiasi unità nell'esagono attaccato, salvo che ci sia un risultato di EX o A1/D2, nel qual caso l'attaccante sceglie la perdita di livello, come sopra indicato (12.1).

12.3 Indicare Perdite di Livello e Unità Quadro

Se un'unità ha subito perdite di livello, viene capovolta. Se perde un livello, un'unità a 2 livelli viene capovolta. La volta successiva si mette negli scarti. Unità a 3 livelli, una volta perduti i primi due, sono sostituite da un'unità Quadro (vedere 17.9).

12.4 Difesa Determinata (DD)

Una DD rappresenta un contrattacco locale o un "ordine di tenere la posizione a tutti i costi".

(12.4.1) Regola Generale

Il difensore può tentare di cancellare la porzione di ritirata di un risultato A1/DR, DR, D1 o A1/D1 sulla CRT, usando la Tabella della DD, supponendo che almeno un livello sia sopravvissuto al combattimento. Le perdite di livello sulla CRT si applicano prima di risolvere la DD. Il giocatore non può cancellare la ritirata con risultati DH o A1/D2. Un risultato positivo su questa tabella permette all'unità (o stack) di ignorare la ritirata e fermare l'Avanzata dell'attaccante. Se ci sono due o più unità sopravvissute nello stack, il difensore ne sceglie una come unità Principale (**Lead Unit**). Se c'è solo un'unità, allora quella sarà la Lead Unit. La Lead Unit determina qualsiasi modificatore al lancio di dado e sarà l'unità a soffrire la perdita di livello, se richiesta.

RESTRIZIONI: le seguenti unità non possono essere Lead Unit, nella DD: HQ, Werfer e unità Disgregate. Se non ci sono unità valide come Lead Unit, allora non si può tentare nessuna DD.

COLONNA: per la Lead Unit l'esagono di terreno del difensore determina la colonna da usare sulla Tabella della DD, salvo che l'esagono non contenga un'Improved Position (16.1) o uno Strongpoint (16.2); se l'esagono contiene una di queste fortificazioni, usare quella colonna. Usare la colonna "Other" per Boschi, Bocage, Terreno Misto ed esagoni di Cittadine. Solo Strongpoints, impiegati come Lead Units (e Lead Unit in esagoni di Città), possono usare la colonna Strongpoint/City. Le Lead Unit, semplicemente *in stack* con uno Strongpoint, usano la colonna corrispondente al tipo di terreno dell'esagono o allo Strongpoint (16.2).

MODIFICATORI AL LANCIO DI DADO:

- +/- la TQ della Lead Unit (2.3.1)
 - +1 confronto Armor Rating (12.4.2)
 - +1 Supporto Difensivo (12.4.3)
- Il massimo modificatore permesso è +2.

ESEMPIO: un'unità Fallschirmjäger con un +1TQ e fornita di Supporto Difensivo può avere +2DRM sulla Tabella della DD.

(12.4.2) Confronto Armor Rating

Se la Lead Unit del difensore ha un Armor Rating migliore di quello del MAF dell'avversario, allora il difensore riceve +1DRM alla sua DD. Se l'attaccante non ha unità con un Armor Rating nel suo MAF, la Lead Unit del difensore ottiene il modificatore finché ha un Armor Rating grigio. Il difensore non riceve questo DRM se la sua Lead Unit ha un Armor Rating rosso e non ci sono unità Corazzate nel MAF dell'attaccante.

(12.4.3) Supporto Difensivo

Il lancio di dado per la DD può essere modificato dal Supporto Difensivo. Il Supporto Difensivo deve essere dichiarato prima che sia lanciato il dado della DD. L'alleato ha 2 fonti di Supporto Difensivo: Unità Navali e Supporto di Artiglieria (dagli HQ). Anche il tedesco ha 2 fonti: Supporto di Artiglieria e Brigate Werfer. Tutte le fonti danno +1DRM al lancio di dado per la DD. Non più di UNA fonte può essere usata nella DD, con un modificatore massimo di +1 per Supporto Difensivo. Se si usano Supporto di Artiglieria, l'HQ o Brigate Werfer non devono essere Disgregate, essere sul loro lato "principale" e in raggio della Lead Unit. Se si usa un HQ, questo deve anche essere Rifornito e si deve spendere 1 Punto Rifornimento. Se si usano Unità Navali o Brigate Werfer, si deve capovolgere l'unità. Il Supporto Navale Difensivo è permesso solo nella zona di Bombardamento Navale.

(12.4.4) Spiegazione dei Risultati

• = La DD ha successo e la Ritirata è cancellata. Se il risultato non ha un pallino (•) allora la DD fallisce e il difensore si deve Ritirare (13.0).

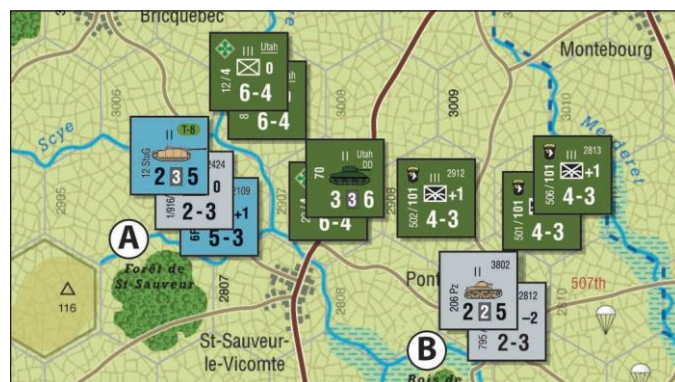
–1 = La Lead Unit del difensore perde un livello.

EX = La Lead Unit del difensore perde un livello e un'unità attaccante del MAF (a discrezione del difensore) perde un livello.

AL = Un'unità attaccante, a discrezione del proprietario, deve subire una perdita di livello. Il livello si può togliere da qualsiasi unità che ha partecipato all'attacco, non necessariamente dal MAF.

* = Si rimuove l'IP del difensore

DIFENSORE CON UN SOLO LIVELLO: se il difensore ha un solo livello ed è poi perso in una successiva DD, l'attaccante può fare un'Avanzata Limitata (14.1). È proibita una normale Avanzata "in qualsiasi direzione".



ESEMPIO: il tedesco fa una DD in A e in B. Il Reggimento FJ in A dà un modificatore +1 mentre il modificatore del Battaglione StuG dà uno 0 (l'alleato ha un Armor Rating di uguale valore). In B, il tedesco può usare la sua Unità Corazzata con un +1, perché la 101ª non ha Supporto Corazzato.

12.5 Difesa Disperata

Se il difensore fallisce la sua DD, allora lancia il dado per una Difesa Disperata *ma solo se l'unità o stack contiene almeno 2 livelli e lo stack sarebbe eliminato se si ritirasse*. La Difesa Disperata non è permessa con risultati DH e A1/D2. Entrambi i livelli usati per la Difesa Disperata devono far parte dell'unità qualificata come Lead Unit nella DD iniziale. Una Difesa Disperata cancella automaticamente la Ritirata e l'Avanzata dopo il Combattimento.

PROCEDURA: dopo aver dichiarato la Difesa Disperata, il difensore rimuove 2 livelli dall'esagono sotto attacco e rimane in posizione. Il difensore sceglie il primo livello e l'attaccante il secondo. Ogni unità nello stack del difensore può subire la perdita di livello, inclusi Strongpoint, HQ, Brigade Werfer e unità Disgregate. Se lo stack contiene solo due livelli, allora sono rimossi entrambi e l'attaccante riceve un'Avanzata Limitata (14.1).

12.6 Attaccanti con un Solo Livello

Se il MAF ha solo un livello ed è eliminato da un risultato A1/DR, A1/D1 o da un A1/D2, allora il difensore può ignorare la porzione di Ritirata di quel risultato.

13. RITIRATE E DISGREGAZIONE

13.1 Procedura di Ritirata

(13.1.1) Lunghezza della Ritirata: le unità si ritirano di 4 esagoni con risultati A1/D2 o DH e di 2 esagoni in tutti gli altri casi di Ritirata. Vedere le Ritirate di 1 Esagono (13.3) per le eccezioni. Un'unità che si ritira di 2 o 4 esagoni deve terminare la sua Ritirata lontano di quella distanza dall'esagono occupato prima della risoluzione del combattimento, altrimenti sarà eliminata.

(13.1.2) EZOC: se possibile, evitare di entrare in un esagono libero in EZOC (vedere, comunque "DIREZIONE" più sotto). Se non fosse possibile, nel primo esagono di ritirata l'unità può entrare in un'EZOC, finché non attraversa o entra in una ZOC Bond nemica. Tutti gli esagoni successivi di ritirata devono essere in terreno libero da ZOC nemiche. Un'unità amica (che non si sta ritirando nel combattimento corrente) nega, a questo scopo, un'EZOC nell'esagono che occupa.

(13.1.3) Stacks: uno stack di unità in ritirata si può suddividere e le unità ritirarsi in diversi esagoni. La suddivisione può avvenire in qualsiasi punto della ritirata.



ESEMPIO: uno stack di unità tedesche nell'esagono 2513 vicino a Carentan è attaccato e forzato a ritirarsi di 2 esagoni. Normalmente lo stack dovrebbe entrare nell'Esagono di Terreno Flooded B, come primo esagono, per evitare le EZOC. Tuttavia, poiché questo farebbe perdere 2 livelli (l'unità Tank e un livello dell'unità non Meccanizzata (13.2)), lo stack si può ritirare attraverso gli esagoni A o C.

(13.1.4) Direzione: il proprietario può determinare la linea di ritirata secondo le regole sopra indicate e non è obbligato a ritirare in direzione di una Fonte di Riformimento (18.1). L'unica restrizione di una linea di ritirata è che quella scelta deve causare il minimo numero di livelli persi dalle unità in difesa (13.2).

(13.1.5) Overstacking: l'overstacking non è permesso dopo una ritirata. Un giocatore può evitare una simile situazione ritirando lo stack (o le unità oltre i limiti di stacking) di altri esagoni finché non rientrano nei limiti di stacking e non ci sono violazioni. Se ciò non fosse possibile, allora le unità in eccesso dovranno essere eliminate (a discrezione del proprietario, ma fra quelle che si sono ritirate).

13.2 Perdite di Livello ed Eliminazione per una Ritirata

(13.2.1) Perdite di livello: un'unità o stack in ritirata subisce una perdita di livello se contiene **un'unità non Meccanizzata** che:

- si ritira attraverso un Fiume Maggiore senza Ponte, se l'unità non inizia adiacente al Fiume
- si ritira attraverso un lato di Esagono senza Ponti Flooded, se l'unità non inizia adiacente al lato di Esagono Flooded
- si ritira attraverso (lo oltrepassa) un Esagono Flooded senza seguire un percorso stradale

Le unità non Meccanizzate nello stack perdono un livello (in tutto, non per unità). Il proprietario sceglie l'unità da cui far perdere lo step. Le unità Meccanizzate sono eliminate in queste situazioni (13.2.2). I Fiumi Minori non hanno effetto sulle Ritirate.

2ª EDIZIONE: un'unità o uno stack non perde più un livello di forza quando si ritira attraverso una EZOC.

(13.2.2) Eliminazione: unità con una MA di 0 forzate a ritirarsi sono eliminate. Unità con una MA superiore sono eliminate se:

- si ritirano fuori mappa, attraverso un lato di esagono proibito o in un occupato da unità nemiche
- si ritirano attraverso o in una ZOC Bond nemica
- si ritirano in un esagono libero in EZOC, diverso dal loro primo esagono di ritirata
- terminano la loro ritirata in una situazione di overstacking non risolubile con una ritirata di altri esagoni supplementari (13.1.5)
- sono unità Meccanizzate che si ritirano in un esagono Flooded, attraverso un lato di esagono Flooded o attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore senza percorrere una strada normale o una Causeway.

Importante: vedere la regola 12.5 (Difesa Disperata), per trovare un modo di evitare l'eliminazione.

13.3 Ritirata di un Esagono

La ritirata di 2 esagoni può terminare dopo solo un esagono se lo stack (o unità) si ritira in un esagono di Città, Cittadina, Bosco, Boscage o in un esagono che contiene uno Strongpoint o un'IP. Un esagono che contiene unità amiche non Disgregate (che non sono in SM) può fermare una ritirata di 2 esagoni dopo solo uno, ma il numero di fattori di combattimento che possono fermare è limitato al numero di fattori di combattimento non Disorganizzati nell'esagono.

ESEMPIO: un Reggimento con Forza di Combattimento 6, può fermare fino a 6 fattori di combattimento.

RESTRIZIONI: unità in ritirata di un esagono non possono fermare la loro Ritirata in EZOC salvo che un'unità amica non Disgregata sia già presente nell'esagono. Unità che devono ritirarsi di 4 esagoni non possono fermarsi dopo un esagono.

13.4 Ritirate Incompiute

Se il difensore non si ritira perché eliminato, l'attaccante riceve la sua piena Avanzata dopo il Combattimento.

13.5 Combattimento Contro Unità Ritiratesi in Precedenza

Se un'unità o stack si ritirano in un esagono amico occupato che, nella stessa Fase di Combattimento, viene attaccato, le unità ritiratesi non aggiungono la loro forza al combattimento, non possono essere usate per una DD e, se richiesta un'altra ritirata, sono eliminate. Non possono essere scelte per perdite di livello, ma sono sufficienti per tenere un esagono per risultati con successo EX o DD, se la sola altra unità eliminata nell'esagono aveva solo un livello.

13.6 Disgregazione e Fase di Recupero

Qualsiasi unità che si Ritira diventa Disgregata e occorre metterle sopra un indicatore Disrupted, dopo aver completato la Ritirata. Gli HQ forzati a ritirarsi vanno capovolti al loro lato di "Mosso", oltre a dover portare un indicatore Disrupted. Non ci sono altri effetti se un'unità Disgregata è nuovamente forzata a ritirarsi. Le unità Disgregate sono penalizzate nei seguenti modi:

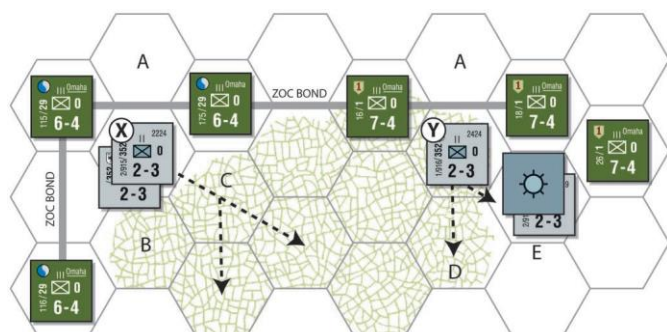
- **MOVIMENTO:** devono usare il Movimento Tattico (9.10).
- **COMBATTIMENTO:** non possono attaccare o essere la Lead Unit in una DD (12.4).
- **IP:** non possono iniziare la costruzione di un'IP, sebbene ne potrebbero completare una.
- **HQ o Werfer Brigades Disgregati** non possono fornire Shift di Artiglieria o Supporto Difensivo (12.4.3).
- **RIMPIAZZI:** non possono ricevere Rimpiazzi.

ABILITÀ: unità Disgregate mantengono la loro piena forza di difesa, TQ, ZOC e l'abilità di formare ZOC Bond. Unità Disgregate possono entrare in EZOC e le altre unità possono entrare o passare attraverso unità amiche Disgregate senza divenirle esse stesse.

FASE DI RECUPERO: il giocatore in Fase, in quella di Recupero, rimuove gli indicatori di Disgregazione dalle unità amiche.

13.7 Ritirata e Movimento Strategico

Le unità si possono ritirare in un esagono che contiene unità amiche usando SM, se non esiste nessun'altra valida linea di ritirata. In queste situazioni, rimuovere immediatamente l'indicatore di Movimento Strategico.



ESEMPIO DI RITIRATA DI UN ESAGONO: le unità tedesche negli esagoni X e Y si devono ritirare. La Ritirata negli esagoni A è proibita a causa delle ZOC Bond. Le due unità in X non possono fermarsi nel Bocage dopo un esagono (B e C) perché sono liberi e in EZOC. Le unità si devono ritirare di 2 esagoni. L'unità Y può fermarsi dopo un esagono, perché D è Bocage e non in EZOC e l'esagono E contiene un'IP.

14. AVANZATA DOPO COMBATTIMENTO

14.1 Lunghezza dell'Avanzata

Quando la CRT permette un'Avanzata, le unità possono avanzare fino a 2 esagoni. Possono avanzare in qualsiasi direzione e non è richiesto di entrare nell'esagono lasciato libero dal difensore. Tutte le unità che hanno partecipato al combattimento possono avanzare e non solo quelle del MAF. Eccezione: HQ, Brigade Werfer, e unità con 0 MA non possono avanzare.

AVANZATA DI 2 ESAGONI: questa è l'Avanzata basica permessa alle unità dalla CRT.

AVANZATA LIMITATA: Si verifica quando il difensore viene eliminato, ma non gli è stato richiesto di ritirarsi (in un risultato EX, una DD riuscita da parte di un difensore con 1 livello, etc.). In un'Avanzata Limitata l'attaccante può occupare solo l'esagono lasciato libero dal difensore.

14.2 Avanzata in Qualsiasi Direzione

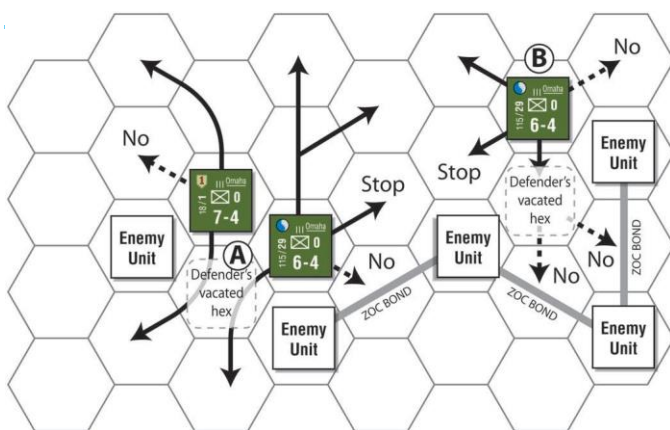
Ad eccezione dell'Avanzata Limitata (14.1), le unità possono avanzare in qualsiasi direzione e non è richiesto di entrare nell'esagono lasciato libero. Entrare nell'esagono liberato dal difensore, comunque, porta vantaggi nell'avanzata da EZOC a EZOC (14.3).

14.3 Avanzata e ZOC Nemiche

Le ZOC nemiche hanno i seguenti effetti sull'Avanzata dopo il Combattimento:

EZOC: nessun'unità può avanzare direttamente da un'EZOC a un'altra della stessa unità nemica, salvo che sia entrata o stia entrando in un esagono lasciato libero dal difensore. L'attaccante deve, inoltre, fermarsi non appena entra in qualsiasi EZOC eccetto che nell'esagono lasciato libero dal difensore. Se il primo esagono dell'Avanzata dell'attaccante è l'esagono lasciato dal difensore, l'unità può continuare di un altro esagono, anche se muove da EZOC a EZOC.

ZOC BOND: non si può mai entrare in ZOC Bond nemiche o attraversarle in un'Avanzata dopo il Combattimento, eccetto quando si entra nell'esagono lasciato libero dal difensore. È importante tener presente che entrare nell'esagono lasciato libero dal difensore non permette, a un'unità che compie un'Avanzata dopo il Combattimento, di entrare o attraversare una ZOC Bond nemica, *dopo* l'esagono liberato dal difensore. Vedere l'esempio seguente.



ESEMPIO: i due Reggimenti USA hanno appena eliminato le unità in difesa in A e ora possono avanzare di 2 esagoni. La freccia nera indica le possibili avanzate e le righe tratteggiate, le linee proibite. Il Reggimento USA ha eliminato un'unità in B e può avanzare nell'esagono libero, ma il suo secondo esagono di avanzata è bloccato da ZOC Bond nemiche e deve fermarsi nell'esagono libero. Sono rappresentate altre possibilità di avanzata per quest'unità.

14.4 Terreno e Avanzata dopo il Combattimento

(14.4.1) Bocage: l'attaccante deve fermare la sua Avanzata non appena entra in un esagono di Bocage, salvo che:

- l'esagono di Bocage è l'esagono *lasciato libero* dal difensore e l'unità che avanza uscirà dall'esagono attraverso una strada.
- l'esagono di Bocage è *attraversato* da una strada e l'unità in Avanzata uscirà dall'esagono da una strada.

2ª EDIZIONE: il primo punto è una modifica rispetto alla regola originale, che consente alle unità di continuare la loro avanzata se escono dall'esagono lasciato libero del difensore lungo una strada, indipendentemente dal fatto che siano entrate nell'esagono lasciato libero dal difensore lungo una strada.

(14.4.2) Esagoni proibiti: nessuna unità può avanzare in un esagono o attraversare un lato di Esagono proibito al Normale Movimento (9.4 - 9.6).

(14.4.3) Esagoni e Lati di Esagono Flooded: i non Meccanizzati si devono fermare non appena entrano in un Esagono Flooded, salvo che sia attraversato da una strada. I non Meccanizzati possono solo attraversare un lato di Esagono Flooded di Fiume senza Ponti nel primo esagono. I Meccanizzati non possono attraversare Esagoni Flooded o attraversare un lato di Esagono Flooded se non lungo una strada.

(14.4.4) Fiumi: Meccanizzati e non Meccanizzati possono solo attraversare un lato di Esagono di Fiume Maggiore senza Ponti, nel loro primo esagono di avanzata. Fiumi Minori non hanno effetti.

15 MOVIMENTO RISERVE E COMBATTIMENTO

15.1 Posizionare Unità in Riserva

Nella Fase di Movimento amica unità e stacks si possono dichiarare "in riserva", ponendovi sopra un indicatore Reserve. Se non



ce ne sono disponibili, il proprietario può liberamente rimuoverne uno usato e posizionarlo su un nuovo stack. Nella Fase di Movimento, un'unità può essere messa in Riserva se non muove o se spende solo 1MP. **L'MP**

non può essere usato per entrare o uscire da un'EZOC. Un'unità che inizia la sua Fase di Movimento in EZOC può essere messa in Riserva se non muove.

RESTRIZIONI: il numero di stack che può essere messo in Riserva in qualunque momento, è strettamente limitato a 6 indicatori di Riserva per l'alleato e per il tedesco. Le seguenti unità non possono essere messe in Riserva:

- un'unità che ha ricevuto un Rimpiazzo in quel turno
- un'unità con un indicatore Out of Supply, Disrupted or Regroup
- un'unità nel riquadro di Ondata di Sbarco successiva
- un'unità che sta costruendo un'IP

15.2 Fase di Movimento delle Riserve

In questa fase le unità in Riserva possono usare Movimento Tattico o spendere metà della loro MA (arrotondare per eccesso). Con Meteo clear ridurre le MA tedesche di 2, prima di dimezzare.

ESEMPIO: un'unità tedesca con una MA di 5 potrebbe usare 3MP per il Movimento delle Riserve nei turni Overcast e Storm e 2MP con Clear.

15.3 Fase di Combattimento delle Riserve

In questa Fase le unità in Riserva possono attaccare nemici adiacenti. Si applicano tutte le normali regole sul combattimento. HQ, Brigade Werfer, Unità Navali e Aeree non devono essere in Riserva per fornire Supporto ai combattimenti.

15.4 Perdere lo Status di Riserva

Unità in Riserva perdono immediatamente il loro status se attaccano, soffrono un cambiamento al loro status come annotato sopra (15.1) o terminano una Fase di Recupero amica adiacenti a unità nemiche. Il giocatore in Fase può anche volontariamente rimuovere gli indicatori di Riserva dalle sue unità in qualsiasi momento.

16 FORTIFICAZIONI

16.1 Posizioni Migliorate (Improved Positions)

(16.1.1) Effetti: unità in difesa in un esagono che contiene un IP ricevono i seguenti benefici:

- l'attaccante non può guadagnare lo Shift di Corazzatura (11.4).
- quando compiono una DD, usano la colonna Improved Position della DD Table.

(16.1.2) Disponibilità: Il numero di IP che il tedesco può costruire per turno, è deciso dal lancio di dado sulla Weather Table. L'alleato può costruire 1 IP USA e 1 IP del CW in ogni turno non di Storm. Non può essere costruito alcun IP nei turni di Storm, ma quelli iniziati nel turno precedente possono essere completati. La decisione di dove costruire un IP deve essere presa nel turno in cui si riceve; non possono essere accumulati. Il numero di IP fornito nel gioco è un limite assoluto al numero che si può costruire (un giocatore può rimuovere IP amici in modo da costruirne altrove).

(16.1.3) Procedura di costruzione: un'unità della tipologia di Fanteria (2.3.3), rifornita, non Disgregata, non Dispersa (20.2.3) che non muove o riceve un Rimpiazzo, può iniziare la costruzione di un IP in ogni momento di una Fase di Movimento Amica. Un'unità che costruisce un IP non può essere messa in Riserva e, se segnata come Riserva, si toglie subito l'indicatore. La costruzione si può fare in EZOC. Deporre, in questa Fase, un indicatore di IP sul suo lato "in costruzione". Se l'esagono contiene ancora un tipo di Fanteria all'inizio della successiva Fase di Movimento del proprietario, l'IP è completato e il contrassegno capovolto. Non può avvenire alcun combattimento fuori da un esagono con l'IP in costruzione.

(16.1.4) Restrizioni: a causa del piano tedesco di respingere in mare gli alleati la prima settimana di sbarco, il giocatore tedesco non può costruire IP fino al turno 5. Le IP non possono essere costruite in esagoni di Città o IP permanenti (vedi sotto); in altri casi si può costruire un IP in qualsiasi terreno, inclusi quelli contenenti uno SP.

(16.1.5) Rimozione: si può rimuovere un IP immediatamente (sia in costruzione che completato), in una delle seguenti condizioni:

- le unità amiche nell'esagono sono eliminate o forzate a ritirarsi.
- l'esagono non contiene unità combattenti amiche al termine della Fase di Rifornimento del proprietario.
- con un asterisco (*) come risultato della Tabella di DD.

(16.1.6) IP Permanenti: ci sono due IP permanenti in mappa (Osteck e Westeck), che non possono mai essere rimossi che possono usare i due giocatori.

16.2 Fortificazioni Difensive Tedesche (Strongpoint)



Gli Strongpoint tedeschi dovrebbero essere pensati come IP con una guarnigione intrinseca. Queste unità non possono né muovere né attaccare, ma solo difendere. Possono essere scelti per una perdita di livello al pari di altre unità e usati come Lead Unit in una DD.

Gli Strongpoint non hanno ZOC (8.1) e hanno lo Stacking Libero (7.1). Gli Strongpoint si difendono da soli e non ottengono mai DCB, né possono contribuire al numero massimo di DCB otteni-

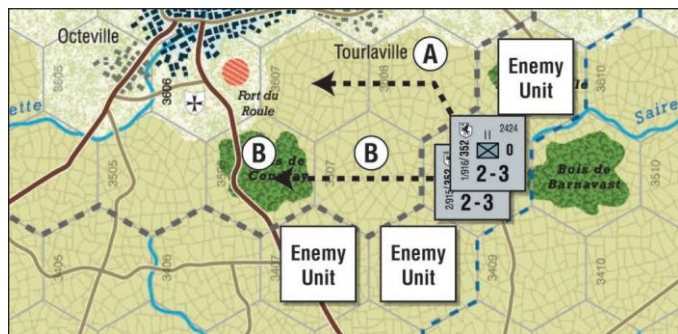
bili dallo stack in difesa (11.2). Impediscono che l'attaccante ottenga l'Armor Shift (11.4). Unità isolate che possono tracciare una Linea di Rifornimento ricevono +2DRM al loro lancio di dado per l'Attrito da Isolamento (18.5). Il tedesco può rimuovere volontariamente uno Strongpoint in qualsiasi momento nel corso del suo turno di gioco.

NOTA DI PROGETTO: si fa spesso per evitare di dare all'alleato un attacco ad alto rapporto su uno Strongpoint vicino al fronte tedesco.

16.3 Perimetro di Cherbourg

La linea del perimetro di Cherbourg ha i seguenti effetti:

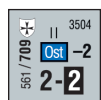
- **COMBATTIMENTO:** alleati in attacco attraverso il perimetro della città hanno i fattori di combattimento dimezzati e non possono usufruire di Shift di Corazzatura (sebbene avere unità Corazzate nel MAF impedisce lo Shift di Corazzatura al difensore).
- **ZOC:** ai soli fini della ritirata, i tedeschi possono ignorare le ZOC alleate che si estendono attraverso (dall'esterno all'interno) il perimetro di Cherbourg.



ESEMPIO: le unità tedesche si possono ritirare nel perimetro di Cherbourg e ignorare le ZOC alleate che si estendono attraverso di esso. Le unità possono anche usare la regola della Ritirata di 1 esagono, dal momento che gli esagoni A e B non contengono ZOC.

17 UNITA' SPECIALI

17.1 Unità Ost



Le unità Ost non possono mai ricevere Rimpiazzi e sono rimosse dal gioco se perdono un livello. Le unità Ost non si possono muovere nel turno 1 (D-Day).

17.2 HQ

Gli HQ hanno tutte le caratteristiche delle unità da combattimento, con le seguenti eccezioni:



- gli HQ sono un ingresso di unità che arrivano dal Riquadro Eliminate, dopo aver ricevuto un Rimpiazzo.
- gli HQ danno modifiche sulla Tabella Attrito da Isolamento (18.5).
- gli HQ sono unità dallo Stacking Libero (7.1).
- gli HQ non possono attaccare, ma solo difendere.
- gli HQ non possono essere Lead Unit in una DD.
- gli HQ non possono Avanzare dopo il Combattimento.
- **RAGGIO:** hanno un raggio di 5 esagoni se forniscono 1 Shift di Artiglieria o Supporto Difensivo, tracciandolo dall'HQ (escluso) all'esagono bersaglio (incluso); terreno e unità nemiche non hanno effetto sul raggio di 5 esagoni.
- **SHIFT DI ARTIGLIERIA:** HQ a faccia in su, non Disgregati e riforniti garantiscono Shift di Artiglieria. Per ogni PS speso l'HQ fornisce 1 Shift a qualsiasi attacco in raggio. HQ alleati possono fornire fino a 2 Shift per Combattimento (al costo di 2PS), mentre

gli HQ tedeschi forniscono solo 1 Shift per Combattimento. Un HQ può supportare più di un attacco per turno: il limite di 1 Shift tedesco e 2 alleati si applica a ogni battaglia. Un HQ può anche supportare con artiglieria il suo esagono e fornire supporto ad altri esagoni, anche quando è in EZOC. Un HQ può fornire 1 shift di artiglieria anche se in stack con unità che ricevono Rimpiazzi. Gli HQ USA non possono supportare unità del CW e viceversa.

- **SUPPORTO DIFENSIVO:** al costo di 1PS, unità HQ rifornite possono dare +1DRM sulla Tabella DD, se il difensore è in raggio.
- Gli HQ non possono muovere più di un esagono e fornire Shift di Artiglieria nello stesso turno. HQ forzati a ritirarsi o che muovono più di un esagono devono essere capovolte al loro lato di Movimento. Gli HQ sul loro lato di Movimento si capovolgono al loro lato principale (pronto) in ogni Fase Iniziale se in grado di tracciare una Linea di Rifornimento.
- Tutti gli HQ hanno solo un livello; il lato inverso si usa per indicare che l'HQ ha mosso, come indicato più sopra.
- Se un HQ è eliminato, può essere rimpiazzato spendendo un Rimpiazzo di Fanteria. Può ritornare in gioco in ogni Città o esagono di Spiaggia sotto il controllo amico.
- **HQ TEDESCHI:** un HQ tedesco che può tracciare una Linea di Rifornimento a Cherbourg, deve usare i PS della Fortezza di Cherbourg (regole 5.2 e 18.2). Un'unità tedesca che può tracciare una Linea di Rifornimento solo a un esagono d'ingresso di un lato di mappa, deve usare i PS della 7ª Armata. Un HQ tedesco che può tracciare a entrambi, può usarli entrambi.
- **CAEN: l'Artiglieria posiziona nell'Area di Caen il 6 giugno è rappresentata dagli esagoni di città di Caen.** Il tedesco può applicare Shift di Artiglieria e Supporto Difensivo, a qualsiasi attacco o difesa entro **3 esagoni** da un esagono di Caen da lui controllato. Ogni Shift o Supporto Difensivo costa 1PS alla 7ª Armata.

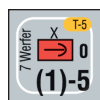
2ª EDIZIONE: questa è una nuova regola che aiuta il giocatore tedesco fino all'arrivo del 47° Panzer Corps HQ.

17.3 Brigate Werfer

Le Brigate Werfer sono unità combattenti che forniscono Shift di Artiglieria e Supporto Difensivo nello stesso modo degli HQ, ma non costano PS né devono essere rifornite quando usate. Ogni volta che una Brigata Werfer dà 1 Shift o 1DRM, capovolgere l'unità: possono essere usate solo una volta per turno. Le Brigate Werfer dal loro lato *Fired* si girano al lato *Ready* in ogni Fase Iniziale in cui sono in grado di tracciare una Linea di Rifornimento. Una Brigata Werfer può essere usata in combinazione con un HQ per fornire 2 shift a un attacco. Le Brigate Werfer contano come i 2 Shift (1 nei turni Storm) di Artiglieria per attacco tedesco.

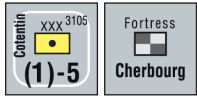
Le Brigate Werfer hanno le seguenti proprietà:

- non devono essere Disgregate e devono trovarsi entro **3 esagoni** dall'esagono attaccato per fornire lo Shift di Artiglieria o il Supporto Difensivo
- hanno solo un livello; il retro dell'unità viene usato per indicare che ha sparato. A differenza degli HQ, le Brigate Werfer che muovono per più di un esagono o si ritirano, non vengono capovolte
- non possono attaccare ma solo difendere
- non possono essere la Lead Unit in una DD
- sono unità con uno stacking libero (7.1)
- si rimpiazzano spendendo 1 Rimpiazzo Corazzato
- non possono Avanzare dopo il Combattimento



17.4 Artiglieria di Cotentin e Fortezza di Cherbourg

L'Artiglieria tedesca del 6 giugno nella Penisola di Cotentin, è rappresentata dall'Unità HQ di Artiglieria di Cotentin. Funge da HQ di Corpo a tutti gli effetti (capovolgerlo se muove più di un esagono, etc.). Fornisce solo 1 Shift di Artiglieria o di Supporto Difensivo se in grado di tracciare una Linea di Rifornimento a Cherbourg e se si spende 1PS dall'indicatore di Rifornimento della Fortezza di Cherbourg sulla Supply Track. Una volta per partita, in una Fase di Movimento tedesca, l'HQ Cotentin può essere preso da qualsiasi luogo in mappa e messo in qualunque esagono amico controllato di Cherbourg. Quando tutti gli esagoni di Cherbourg saranno controllati dagli alleati, rimuovete l'HQ Cotentin dalla mappa.



17.5 Ritirata Rangers USA e 4ª Brigata Special Services

Controllare all'inizio di ogni turno alleato se ci sono le condizioni per la rimozione di queste unità. Se sì, rimuoverle immediatamente; non ci sono penalità se vengono ridotte o eliminate. I 2 Battaglioni Ranger vengono rimossi se non ci sono unità tedesche entro 4 esagoni da Pointe du Hoc. La 4ª Brigata Special Service viene rimossa se non ci sono unità tedesche entro 4 esagoni da Arromanches-les-Bains - ignorare lo SP a Longues-sur-Mer (2623) per questa regola, a meno che non si giochi con la Regola Opzionale 28.3 (Batterie Costiere tedesche) (La 1ª Brigata Special Service può rimanere in mappa a tempo indeterminato).



17.6 Restrizioni al Movimento delle Unità

Unità con un riquadro nero intorno alla loro MA non possono muoversi, salvo che siano rilasciate. Sono rilasciate se, all'inizio di una Fase di Movimento tedesca dal turno 2 in poi, c'è un'unità alleata entro 2 esagoni dalla loro posizione. Le unità con restrizioni non possono essere rilasciate nel turno 1. Una volta rilasciate, agiscono normalmente a tutti gli effetti.



CHERBOURG: le unità che iniziano il gioco dentro il perimetro di Cherbourg, possono muovere liberamente prima di essere rilasciate. Una volta che una di queste è rilasciata, allora tutte possono muovere liberamente fuori dal perimetro.

17.7 Unità Luftwaffe 88 Flak

Queste unità con Silhouette hanno le seguenti speciali caratteristiche e restrizioni:

- non possono mai essere rimpiazzate.
- le Unità Aeree devono modificare il loro lancio di dado per mitragliare (strafe) con -1DRM, se l'esagono bersaglio contiene o è adiacente a un'unità 88 Flak (19.1.4).



17.8 Unità Genieri di Spiaggia (Beach Engineer)

L'alleato ha una Beach Engineer per ogni spiaggia d'Invasione (eccezione: Pointe du Hoc). Le unità arrivano nel turno 1 nell'Ondata di Follow-up e la loro presenza permette la bonifica dell'esagono di spiaggia in cui sono posizionate oppure un Esagono di Ingresso Rinforzi o una Fonte di Rifornimento. Non possono muovere o attaccare ma solo difendersi. Possono stare in Stack con altre unità senza costi (7.1).



17.9 Unità Quadro e Display di queste Unità



(17.9.1) Ogni unità a 3 livelli sul lato ridotto forma un'unità Quadro, quando perde il secondo livello. Rimuovete l'unità a 3 livelli dalla mappa e sostituirla con

una Quadro del tipo appropriato. L'unità a 3 livelli va messa nel Cadre Display in mappa da cui è stata presa l'unità Quadro. L'unità Quadro deve attenersi a qualsiasi ritirata o interruzione del risultato della CRT. Se non sono disponibili unità Quadro quando un'unità a 3 livelli subisce una seconda perdita di livelli, non ne viene creata nessuna (l'unità a 3 livelli viene eliminata permanentemente).

(17.9.2) **Proprietà:** funzionano come ogni altra unità combattente, solo che non possono attaccare. Vedere la regola 10.7, "Fattori di Combattimento in Parentesi".

(17.9.3) **Ricevere Rimpiazzati:** un'unità Quadro in mappa riceve un Rimpiazzo allo stesso modo delle unità regolari ma, invece di capovolgerla, ritorna nel Cadre Display. L'unità che si trovava nel riquadro Cadre si mette nello stesso esagono dove c'era l'unità Quadro, ritornando ridotta al suo lato del secondo livello, con un indicatore di Rimpiazzo.

(17.9.4) **Eliminazione unità Quadro:** Se viene eliminata un'unità Quadro in mappa, viene posizionata sulla sua unità a 3 livelli che si trova attualmente nel Cadre Display. Questa unità Quadro NON è disponibile per altri scopi, tranne che per far tornare l'unità associata a 3 livelli in gioco tramite la procedura di Rimpiazzo (6.2). Per riportare in mappa un'unità a 3 livelli completamente eliminata, il primo Rimpiazzo deve essere speso facendo tornare la sua unità Quadro (situata sull'unità eliminata nel Cadre Display). Il tipo di Rimpiazzo richiesto è lo stesso delle unità a 3 livelli.

(17.9.5) **Cadre Display:** Usa questo display per tenere traccia di quale unità rappresenta quelle Quadro. Il display è anche utile per tenere traccia della Vittoria Automatica tedesca (23.3).

18 RIFORMIMENTO E ISOLAMENTO

Lo status di Rifornimento si controlla nella Fase di Rifornimento. Unità incapaci di tracciare una Linea di Rifornimento a una Fonte di Rifornimento (18.1) sono "Fuori Rifornimento". Unità che già portano un indicatore di Fuori Rifornimento e non possono tracciare una linea di Rifornimento di qualsiasi lunghezza, sono "isolate".

18.1 Fonti di Rifornimento

UNITA' TEDESCHE: le tedesche possono tracciare una linea a qualsiasi Esagono di Ingresso sul bordo mappa, o a qualsiasi esagono controllato della Città di Cherbourg.

UNITA' ALLEATE: le alleate possono tracciare una linea a qualsiasi esagono libero di spiaggia o a un esagono di Mulberry.

18.2 Linea di Rifornimento

Una Linea di Rifornimento (LOS) è una serie di esagoni contigui da un'unità a una Fonte di Rifornimento. La linea può essere lunga fino a 5 esagoni da una strada e illimitata lungo esagoni di strada a una Fonte di Rifornimento. La linea non può:

- attraversare esagoni completamente di mare o lati di Esagono intransitabili
- entrare in un esagono occupato dal nemico
- entrare in due esagoni liberi consecutivi in EZOC
- attraversare o entrare in una ZOC Bond nemica
- la porzione di strada della linea non può entrare in esagoni di Cittadina o Città controllati dal nemico

NOTA: La porzione di una linea di rifornimento che attraversa un paese può entrare (in) e attraversare esagoni e lati di esagono Flooded e lati di esagono di Fiume Maggior.

18.3 Fase di Rifornimento

Il Rifornimento si controlla nella Fase di Rifornimento del proprietario (notare che la LOS tracciata per vari scopi nelle Fasi Iniziale e di Rimpiazzo non influenza lo stato di Rifornimento di un'unità). Un'unità giudicata rifornita o fuori rifornimento in questo momento, rimane in questo stato fino alla successiva Fase di Rifornimento amica. Se un'unità o stack non può tracciare una valida LOS, riceve un indicatore Out of Supply. Se l'unità è già indicata come Fuori Rifornimento da un turno precedente, capovolgere l'indicatore Out of Supply al suo lato rosso. Se qualsiasi unità o stack amico marcato come Fuori Rifornimento ora può tracciare una LOS, si rimuove l'indicatore.

18.4 Penalità dell'Essere Fuori Rifornimento

Un'unità che reca un contrassegno di Fuori Rifornimento soffre le seguenti penalità:

- **COMBATTIMENTO:** la Forza di Combattimento dell'unità è dimezzata in attacco.
- **MOVIMENTO:** l'unità deve usare Movimento Tattico (9.10) e non può essere messa in Riserva (15.1).
- **RIMPIAZZI:** l'unità non può ricevere Rimpiazzi.
- **IP:** l'unità non può iniziare a costruire un IP, ma può completarne uno (16.1.3).

Unità Fuori Rifornimento mantengono la loro piena forza difensiva, effetti delle ZOC, TQ e Armor Rating.

IMPORTANTE: unità indicate come Fuori Rifornimento, soffrono gli effetti elencati sopra, anche se possono tracciare, in seguito, una LOS nel momento di combattimento, movimento o di ricevere Rimpiazzi.

18.5 Attrito per Isolamento

(18.5.1) Le unità non HQ, con un indicatore rosso di Fuori Rifornimento e adiacenti ad almeno un'unità nemica, soffrono l'Attrito per



Isolamento nel corso della Fase di Rifornimento del proprietario. Unità Isolate non adiacenti ad almeno un'unità nemica, non lanciano il dado per L'Attrito da Isolamento. Per risolvere l'Attrito, lanciare un dado per ogni unità.

Con risultato 1-4 l'unità è ridotta di un livello. Con risultato di 5 o 6, nessun effetto. Un'unità può essere eliminata (perde il suo ultimo livello) a causa di una perdita di livello per Isolamento.

(18.5.2) Modificatori al Lancio di Dado:

- +2 se l'unità può tracciare una LOS ad almeno una delle seguenti unità: un esagono di Città amico, uno Strongpoint amico (solo unità tedesche) un esagono Costiero (solo unità alleate) o a un HQ amico. Queste condizioni non sono cumulative.

+/-? TQ dell'unità.

ESEMPIO: un'unità tedesca +1TQ in stack con uno Strongpoint (+2) potrebbe perdere 1 step con un lancio di dado di 1.

(18.5.3) **Strongpoints e Attrito:** gli Strongpoint sono esenti dall'Attrito per Isolamento, finché possono rimanere raggruppati con unità combattenti. Se tutte le unità combattenti in stack con lo Strongpoint sono eliminate dall'Attrito per Isolamento, allora si lancia immediatamente un dado per l'Attrito (vale a dire nella corrente Fase di Rifornimento). Gli Strongpoint si qualificano automaticamente per un +2, se sono in grado di tracciare una LOS a un Punto di Rifornimento (esempio: a sé stessi).

(18.5.4) **HQ:** non si lancia mai il dado per gli HQ Isolati per Attrito da Isolamento, ma sono immediatamente eliminati se non possono tracciare una LOS a un'unità amica.

19 SUPPORTO AERO/NAVALE

19.1 Indicatori di Supporto Aereo

19.1.1 Scopo

Dal turno 2 in poi, l'alleato riceve unità Aeree secondo i lanci di dado sulla Weather Table. Le unità Aeree possono essere usate per Supporto Aereo Offensivo o Mitragliamento (Strafing). Si può usare un'Unità Aerea solo per una missione per turno.

(19.1.2) Supporto Aereo Offensivo



Fino al turno 17 si potrà usare solo 1 Unità Aerea per combattimento per supportare combattimenti di terra. Dal turno 17 l'alleato potrà usare 2 unità Aeree per combattimento. L'uso di un'unità Aerea permette di fare 1 Shift a destra sulla CRT. Non ci sono terreni, raggi o altre restrizioni all'uso di un'Unità Aerea in un attacco. È possibile usare unità Aeree di USA e CW per qualunque combattimento: la nazione di appartenenza non è una restrizione.

NOTA DI PROGETTO: Il supporto aereo ravvicinato alleato non era ben sviluppato all'inizio di giugno. Il 22 giugno gli alleati hanno sperimentato la prima grande operazione di supporto aereo a Cherbourg.

(19.1.3) Supporto Aereo Difensivo (Jabos Table)

Si può usare solo con Meteo Clear nei turni del tedesco. L'effetto del Supporto Aereo Alleato è casuale e determinato dal lancio di dado sulla Jabos Table, immediatamente prima di ogni attacco tedesco. Il risultato sulla Jabos Table indica eventuali Shift a sinistra sulla CRT. IL Supporto Aereo Difensivo non è legato al numero di indicatori di Supporto Aereo alleato ricevuti in quel turno, né si usano gli indicatori di Supporto Aereo. Questi Shift negativi si applicano PRIMA di calcolare gli Shift di colonna netti (10.6).

ESEMPIO: dopo che il tedesco annuncia un attacco di 4:1, l'alleato lancia il dado sulla Jabos Table. Il risultato è 6, che risulta in 3 Shift di colonna. Il rapporto finale sarà di 1:1.

(19.1.4) Mitragliamento (Strafing)

Prima che sia risolto ogni combattimento di terra avviene lo Strafing, solo nella Fase di Combattimento alleata (non quella delle Riserve alleate). Un'Unità aerea può Mitragliare ogni esagono contenente una o più unità Corazzate con Silhouette tedesca che non sia in Bosco o esagoni di Città. Tutte le missioni di Strafing devono essere stabilite prima di effettuarle. Solo un'Unità Aerea può Mitragliare un singolo esagono prima del turno 17 e 2 Unità aeree dopo. Lanciare un dado per ogni unità Corazzata con Silhouette nell'esagono: con risultato 1-5, non ci sono effetti, ma con un 6 l'unità perde un livello. In questo modo un'unità può perdere il suo ultimo livello. Lo Strafing non ha effetto su unità senza Silhouette.

MODIFICATORE AL DADO: si modifica il tiro come di seguito:

-1 se l'esagono bersaglio contiene o è adiacente a un'unità 88 Flak (non a un'unità 88 AT)

+1 se l'unità bersaglio non sta usando Movimento Strategico

2ª EDIZIONE: le unità non sono più Disgregate dal Mitragliamento

19.2 Naval Support Markers



L'alleato ha 4 indicatori di Supporto Navale: 2 USA e 2 UK. Ognuno può essere utilizzato una volta per turno come shift di Supporto Navale in un attacco o un +1DRM sulla Tabella della DD. Inoltre, gli indicatori di Supporto Navale possono essere usati per sopprimere le Batterie Costiere tedesche (28.3 se si gioca con questa regola opzionale). Si può usare solo un indicatore Navale per attacco o difesa. L'esagono bersaglio (dove si trovano le unità in difesa) deve esse-

(20.3.2) Risultati della CRT

I risultati sulla CRT d'Invasione sono analoghi alla normale CRT, eccetto il risultato A2/D1 e un'Avanzata di 2 esagoni, permessa solo in pochi risultati (20.3.6). Tutte le perdite sofferte dall'attaccante devono essere prese dai tipi di unità di Fanteria e non dai battaglioni tank. I battaglioni tank soffrono perdite di livello secondo la DD Tank Table. La DD non è permessa nei Combattimenti di Invasione. Tutti gli Strongpoint di spiaggia hanno solo 1 livello, in modo da poter essere eliminati, salvo che ci sia un risultato **Bloody Omaha** (20.3.3).

A2/D1: l'attaccante perde 2 livelli (determinati dall'alleato) e lo Strongpoint tedesco è eliminato.

(20.3.3) Bloody Omaha

Se l'alleato ottiene 1 al lancio di dado sul suo attacco a Omaha, deve subire la perdita di livello e lanciare di nuovo sulla colonna Omaha: può succedere diverse volte. Se, a causa di una serie di lanci di dado pessimi, l'alleato non riesce a snidare l'unità tedesca e i suoi 2 Reggimenti di Assalto sono ridotti a unità Quadro, l'Invasione di Spiaggia di quell'esagono fallisce. Le unità Quadro ritornano nel riquadro di Invasione della Spiaggia di Omaha.

(20.3.4) I Rangers a Pointe du Hoc

Se si ottiene un 1 sulla Invasion Combat (A2/D1), lo sbarco fallisce, il 2° Battaglione è eliminato e il 5° Battaglione deve sbarcare a Omaha come parte dell'Ondata di Follow-up. Se il 2° Battaglione non è eliminato, c'è ancora la possibilità che il 5° Battaglione manchi il segnale di rinforzo (come avvenne storicamente) e sbarchi a Omaha. Subito dopo lo sbarco del 2° Battaglione si lancia un dado: con 1-30 mettete il 5° Battaglione a Pointe du Hoc; gli altri risultati deviano il Battaglione nel riquadro di Follow-up di Omaha.

(20.3.5) Battaglioni Tank DD nell'Assalto Iniziale

Un battaglione tank DD (Duplex Drive) accompagna ognuno degli 8 assalti d'invasione (eccetto Pointe du Hoc). Dopo aver risolto gli Assalti di Spiaggia, lanciare un dado per il battaglione tank nel corso dell'Assalto Iniziale: vedere la DD Tank Table in ultima pagina. Con 1-3 il battaglione perde un livello e con 4-6 nessun effetto. Questa perdita di livello non influisce sul lancio di dado per il Combattimento dell'Invasione.

NOTA DI PROGETTO: rappresenta le perdite di tank durante la corsa in spiaggia (molti tank DD affondarono nella risacca) e per il fuoco nemico una volta sulla spiaggia.

(20.3.6) Avanzata dopo Combattimento nell'Invasione

Una volta che una spiaggia è stata assaltata con successo (cioè non ci sono stati risultati A1), le unità attaccanti alleate possono avanzare di 1 o 2 esagoni, a seconda del risultato sulla CRT. Il primo deve essere l'esagono di spiaggia. Con un risultato Adv1, l'alleato avanza nell'esagono di spiaggia lasciato libero e si ferma. A Omaha, se il primo lancio di dado dà un A1, allora la miglior avanzata che può fare l'alleato in quella spiaggia è 1 esagono, indipendentemente dal risultato che ogni successivo lancio potrebbe dare su quella spiaggia.

20.4 Turno 1 del Giocatore Tedesco

Dopo la Fase Speciale d'Invasione, il gioco riprende la sua normale sequenza, iniziando dal tedesco. Tutte le sue unità possono muovere a piena MA nel turno 1, a eccezione di:

- nel turno 1 le unità con Limitazioni al Movimento (17.6) e tutte le unità Ost, non possono muovere
- nel turno 1 tutte le unità della 21ª Divisione Panzer hanno una MA di 3

NON si può effettuare Movimento Strategico e Movimento Autocarri nel turno 1 (9.8.7).

20.5 Turno 1 del Giocatore Alleato

(20.5.1) L'alleato può effettuare un normale turno di gioco. I suoi Rinforzi del turno 1 sono quelli dell'Ondata di Follow-up.

(20.5.2) Ondata di Follow-up: le unità presenti nel riquadro di Follow-up (incluso il Reggimento Alianti USA 327/101 e qualsiasi Geniere o HQ) sbarcano nella Fase di Movimento alleata come Rinforzi e devono seguire tutte le regole indicate sui Rinforzi (devono usare Movimento Tattico, dimezzare la loro Forza di Combattimento, etc.). Mettere un indicatore Regroup sulle unità di Follow-up che terminano il loro movimento adiacenti a unità nemiche, per ricordare che hanno la Forza di Attacco dimezzata.

(20.5.3) Sbarchi Ritardati: se lo stacking impedisce lo sbarco alle unità di Follow-up, devono rimandarli al turno successivo. Se necessario, possono aspettare più a lungo. Le unità che sbarcano dal riquadro di Follow-up non contano per il limite di Punti di Rinforzo (RP) d'ogni spiaggia, né contano tra gli RP che riceve l'alleato nel turno. A unità di Follow-up in ritardo, non è richiesto di sbarcare prima dei nuovi Rinforzi in arrivo: l'alleato può scegliere l'ordine.

21 TESTE DI PONTE (BEACHHEADS) DI SPIAGGIA, PORTI ARTIFICIALI (MULBERRIES) ED EVACUAZIONI

21.1 Aprire e Chiudere Spiagge e Mulberries

(21.1.1) Apertura: una Spiaggia è aperta (attivata) se un Geniere alleato è in uno di questi esagoni. Il Mulberry UK è aperto per 5 turni, dopo che Arromanches è controllato dall'alleato e non ci sono unità combattenti tedesche adiacenti all'esagono. Il Mulberry USA è aperto per 5 turni dopo che le forze tedesche non sono più in o adiacenti ai due esagoni di Spiaggia di Omaha. Controllare le condizioni di cui sopra nel corso della Fase Iniziale di ogni turno e, se si riscontrano, deporre il contrassegno Mulberry sulla Turn Record Track per 5 turni dal turno corrente. Il Mulberry è completato nella Fase Iniziale quando arriva quel turno. Completati i Mulberries, mettete l'indicatore del Mulberry Britannico nell'esagono di Arromanches les Bains e quello USA sui due esagoni di Omaha.

ESEMPIO: se Arromanches-les-Bains è controllata dall'alleato nella Fase Iniziale del turno 2 e non ci sono unità tedesche adiacenti, l'alleato mette l'indicatore di Mulberry UK al turno 7 (2+5=7) della TRT. Sarà pronto in quella Fase Iniziale.

(21.1.2) Ritardare la Costruzione: una volta iniziata la costruzione di un Mulberry, il tedesco può ritardarla mettendo unità adiacenti alla posizione del Mulberry (a Omaha accanto a entrambi gli esagoni). All'inizio di ogni turno alleato nel quale il tedesco è adiacente a un Mulberry in costruzione, muovete l'indicatore di Mulberry avanti di un turno sulla TRT (cioè, ritarda di 1 turno il suo completamento).

(21.1.3) Effetti del Mulberry: finché il Mulberry di una nazione non è terminato (5.0), l'alleato riceve solo 1 Punto Rifornimento per quella nazione e non potrà usare RP per acquistare PS. Una volta terminato il Mulberry, le rispettive nazioni riceveranno 2PS a turno e potranno acquistare altri PS con i propri RP (6.5).

(21.1.4) Chiusura: Se un'unità Genieri alleata viene eliminata da una beachhead, questa sarà chiusa finché l'alleato non potrà rimpiazzare l'unità eliminata e farla sbarcare nuovamente in spiaggia. Un'unità Beach Engineer è l'unica a poter sbarcare in una beach-

head chiusa e solo in un esagono controllato amico. Se il giocatore tedesco cattura un esagono di Mulberry dopo che questo è stato costruito o è in fase di costruzione, il Mulberry viene eliminato permanentemente.

21.2 Evacuazione

Nella Fase di Movimento, un'unità alleata può muovere da un esagono scoperto di spiaggia, alla Britain Card spendendo la sua intera MA e potrà essere evacuata mentre si trova in EZOC. Possono evacuare da ogni esagono di spiaggia fino a 2 unità (di qualsiasi grandezza) a turno. Questo non costa RP (6.5) o conta contro le capacità delle spiagge. Contemporaneamente le unità possono sbarcare in un esagono di spiaggia allo stesso modo delle unità evacuate.

Unità che sono state evacuate sulla Britain Card, possono ricevere Rimpiazzi normalmente e ritornare in gioco usando la procedura Rinforzi alleati (6.5).

Oltre alle evacuazioni delle spiagge, i Ranger (e solo loro) possono essere evacuati da Pointe du Hoc alla Britain Card e più tardi riportati in gioco al costo di 1RP per battaglione. Le unità, comunque, una volta ritirate (17.5) saranno rimosse permanentemente dal gioco.

NOTA DI PROGETTO: occasionalmente, le unità alleate a Omaha saranno decimate e circondate sulla spiaggia. Questa regola consente al giocatore alleato l'evacuazione di unità ridotte e di portare unità a piena forza nell'ondata di Follow-up.

22 REGOLE SPECIALI

22.1 Cooperazione e Linea di Confine tra Armate alleate

(22.1.1) Cooperazione alleata: le unità delle Armate USA non possono prendere parte allo stesso combattimento con unità del CW e viceversa.

(22.1.2) Linea di Confine di Armata alleata: le unità alleate possono muovere e attaccare un massimo di un esagono oltre la Linea di Confine di Armata. Le unità alleate non possono attaccare, Avanzare dopo il Combattimento nell'esagono o compiere l'Avanzata di un esagono, 2 o più attraverso la Linea di Confine di Armata. Se un'unità alleata deve ritirarsi di più di 1 esagono attraverso il Confine, deve ritornare entro la Linea di Confine nel turno successivo alleato. Se sarà impossibilitata a farlo, rimarrà in quell'esagono finché non sarà in grado di ritornare entro il Confine di Armata. La Linea termina nella serie di esagoni 16xx, in modo che le unità alleate possano operare su entrambi i lati finché rimangono a sud della Linea 16xx. La Linea di Confine non ha altri effetti oltre a quelli appena descritti.

22.2 Ritirata della Divisione Aerotrasportata

La Ritirata della Divisione Aerotrasportata avviene nella Fase Finale. Se tutte le unità in mappa di una Divisione Aerotrasportata sono rifornite e non adiacenti a unità nemiche, la Divisione potrà essere ritirata e ritornare in Inghilterra. Tutte le unità sopravvissute di quella Divisione devono essere ritirate insieme, senza lasciarne nessuna indietro. Una volta ritirata, una Divisione non potrà ritornare in gioco. Se un'unità di quella Divisione è a livello di unità Quadro, ritornerà al Cadre Display e l'unità di base ritirata, ritirata: le unità Quadro ritirate NON contano nel numero di unità Quadro per una Vittoria Automatica. Le unità Aerotrasportate eliminate non sono ritirate e, quindi, contano per la Vittoria Automatica.

NOTA DI PROGETTO: storicamente, le divisioni Aerotrasportate USA sono state ritirate all'inizio di luglio. Qui un giocatore può ritirarle a giugno, per rendere disponibili più unità Quadro. Vedere Condizioni di Vittoria Automatica, di seguito.

23 VITTORIA AUTOMATICA

23.1 Regola Generale

Il gioco termina immediatamente se un giocatore raggiunge una Vittoria Automatica.

23.2 Vittoria Automatica alleata

L'alleato vince se ha **3 o più** unità rifornite sui lati est o sud della mappa al termine di un turno tedesco, tutte le Spiagge alleate Libere (21.1.1) e tutti e 4 gli esagoni di Caen controllati dall'alleato.

23.3 Vittoria Automatica Tedesca

Il giocatore tedesco vince se ha raggiunto uno dei seguenti obiettivi nel corso della Fase Finale:

- chiudere 3 o più Spiagge alleate e/o esagoni di Mulberries (inclusa Sword, ma non Pointe du Hoc)
- eliminare o ridurre a livello Quadro una qualsiasi delle 7 unità USA a 3 livelli di forza
- eliminare o ridurre a livello Quadro una qualsiasi delle 5 unità Britanniche a 3 livelli di forza

Unità Canadesi e ogni altra unità con massimo 2 livelli (comprese le Brigate SS) non contano per una Vittoria Automatica.

NOTA DI PROGETTO: la vittoria automatica rappresenta un livello di perdite alleate che inciderà sul morale delle truppe, causando perdita di fiducia nel tuo comando. Se l'alleato inizia ad avere poche unità Quadro UK o USA, dovrebbe considerare il ritiro di una Divisione Aviotrasportata (22.2).

24 IL GIOCO CAMPAGNA

24.1 Lunghezza del Gioco

Questo Scenario inizia il 6 giugno e termina il 22; si inizia con la Fase Speciale d'Invasione.

24.2 Piazzamento

TEDESCO: il tedesco mette prima tutte le sue unità sulla *German At Start Card* e sulla carta Rinforzi. Poi le unità sulla *At Start Card* vanno in mappa. Gli esagoni di partenza sono in nero sulla mappa.

ALLEATO: l'alleato piazza tutte le sue unità sulla *Britain Card* o sull'*Allied At Start Card*. Una volta completato, può trasferire in mappa le sue unità Aerotrasportate (nei loro riquadri di lancio) e le altre sue unità (nei display dello sbarco - **Landing Displays**). Il gioco inizia con la Airborne Scatter (20.1).

24.3 Vittoria del Gioco Campagna

(24.3.1) Vittoria alleata: se il gioco non termina a causa di una Vittoria Automatica (23.0), l'alleato vince ottenendo **10VP** al termine del gioco. L'alleato guadagna 1VP per ogni esagono che controlla di Cittadina e 2VP di Città (2.2.5) e alle quali può tracciare una LOS. Solo esagoni di Cittadina e Città sul lato tedesco della Linea Storica del Fronte il 27 giugno O entro il perimetro di Cherbourg contano ai fini dei VP. Il tedesco ottiene 1VP per esagono controllato di Cittadina e 2VP di Città sul lato alleato (nord) della Linea Storica del Fronte del 27 giugno e alle quali può **tracciare una LOS all'Esagono di Ingresso del lato di mappa (Cherbourg non può essere usata come Fonte di Rifornimento, a questo scopo)**. Il tedesco non ottiene VP per esagoni di Cittadina e Città che controlla sul suo lato (sud) della Linea del 27 giugno. Dedurre i VP tedeschi dai VP alleati, per ottenere il totale dei VP alleati.

2ª EDIZIONE: la frase in grassetto è una modifica rispetto alla prima.

(24.3.2) Vittoria Tedesca: evitare che l'alleato raggiunga le sue condizioni di Vittoria.

ESEMPIO 1: l'alleato ha catturato tutti gli esagoni di Cittadina e Città nella penisola di Cherbourg (valore 9VP) e in più ha catturato l'esagono della città di Buron (1VP). Vincerà il gioco se il tedesco non controllerà qualsiasi esagono di Cittadina o Città, sul lato alleato della Linea Storica del Fronte del 27 giugno.

ESEMPIO 2: la 1ª Armata USA ha tagliato in due la penisola, ma ha preso solo due esagoni della Città di Cherbourg e due Cittadine nel perimetro di Cherbourg (6VP). La 2ª Armata britannica ha preso sia Buron sia Épron a nord di Caen (2VP) e due esagoni di Caen (4VP), per un totale di 12VP. Il tedesco controlla solo una Cittadina a nord della Linea del 27 giugno e può tracciare una LOS all'esagono d'ingresso del lato di mappa, ottenendo 1VP; il risultato sarà un totale di +11VP per l'alleato e per la sua Vittoria.

25 MINI GIOCO DI 7 TURNI

25.1 Dettagli del Gioco

Usare tutte le regole del Gioco Campagna, piazzamento e Rinforzi, ma il gioco termina alla fine del turno 7.

Lunghezza del Gioco: 7 turni, dal 6 al 12 giugno. Iniziare con la Fase Speciale d'Invasione.

Mappa: viene usata l'intera mappa.

25.2 Vittoria al Termine del Gioco

Oltre a una Vittoria Automatica, l'alleato vince se accumula 14VP. Il tedesco vince evitando i VP dell'alleato. I VP sono calcolati al termine del turno 7 e sono ottenuti come di seguito:

- 3VP: LE SPIAGGE SONO COLLEGATE: controllare una strada che corre da Juno Beach a Ste Mere Église. La strada deve essere libera da unità tedesche o EZOC. La presenza di unità alleate annulla le ZOC tedesche nell'esagono da loro occupato per questo scopo.
- 2VP: per l'esagono di Città di Bayeux e per ogni esagono di Città fuori dalla Zona di Bombardamento Navale alleata.
- 1VP: per ogni esagono di Cittadina, oltre la Linea di Bombardamento Navale alleata.
- 1VP: per ogni esagono di atterraggio di unità Aerotrasportate (9 in totale). Non contare gli esagoni di atterraggio degli Alianti.
- -2VP: per ogni Beach Engineer non presente sulla sua Spiaggia.

26 SCENARIO CHERBOURG

26.1 Dettagli del Gioco

Piazzamento: usare, all'inizio, l'At Start Card di Cherbourg.

Lunghezza del Gioco: 12 Turni, dal turno 1 al 12 (6-17 giugno). S'inizia con i lanci delle unità Aerotrasportate USA e il Combattimento d'Invasione sulla Spiaggia di Utah.

Mappa: le unità alleate non possono muovere o attaccare attraverso la Linea Storica di Avanzata del 27 giugno. Le unità tedesche possono attraversare liberamente questa linea, avanti e indietro. Le unità tedesche possono usare l'area a sud di questa linea come un rifugio sicuro. Le unità tedesche nell'area a sud di questa linea possono essere usate per formare delle ZOC Bond. Nessuna unità di entrambi gli schieramenti può entrare nella linea di esagoni xx15.

26.2 Varie

1. Rifornimento: le unità tedesche possono tracciare una LOS a Cherbourg o a qualsiasi strada che inizia a sud della Linea Storica del Fronte del 27 giugno (cioè, dando per scontato che la strada sia libera da unità alleate e ZOC oltre questa linea).

2. Punti di Rifornimento (PS): il tedesco inizia con 3PS (usa l'indicatore Fortress Cherbourg). Dal turno 2 riceve 1PS extra con un tiro di dado Meteo 1-3 (cioè in ogni turno non Clear). L'alleato riceve 1PS USA gratuito ogni turno non di Storm più, dal Turno 7 in poi (vedi sotto), quelli che ottiene usando i suoi RP.

3. Rimpiazzi: dal turno 3 entrambi i giocatori ricevono Rimpiazzi. Il tedesco riceve 1 Rimpiazzo di Fanteria con un lancio di dado di 5. Il Rimpiazzo può essere usato solo su unità con 0 o -1TQ e non può essere conservato. Il tedesco può usare anche 1 Rimpiazzo Corazzato nel corso dello scenario in ogni turno di Storm (eccezione: se giocate con la regola opzionale della Data Storica della Tempesta (Storm), questi rinforzi potranno essere usati ogni volta che si otterrà 1 con il dado Meteo). Indicate questo mettendo l'indicatore Corazzato tedesco Repl nel riquadro 1 all'inizio dello Scenario; ricordate, però, che potrà essere usato solo nei turni di Storm. Se non ci saranno turni di Storm, allora si perderà il Rimpiazzo. L'alleato usa la Weather Table e riceve i Rimpiazzi USA indicati sulla tabella, se il dado del Meteo sarà dispari; non riceverà Rimpiazzi con dado pari.

4. Unità Aeree e Navali: l'alleato riceve solo 1 Unità Navale USA nei turni non di Storm (eccezione: nel turno del Bombardamento Speciale di Cherbourg li riceve entrambi). La Weather Table determina il numero di Unità Aeree USA che riceve, fino a un massimo di 2 per turno. Non si usano unità Aeree e Navali del CW.

5. Improved Positions (IP): dal turno 5, il tedesco può costruire 1 IP in ogni turno con Meteo Overcast (2 o 3). L'alleato ne può costruire 1 nei turni non di Storm.

6. Rinforzi Tedeschi:

- 10 giugno (Turno 5): 3/1050/77 (2-3), a La Haye du Puits (esagono 2506).
- 11 giugno (Turno 6): 1049(-)/77 (4-3), e 2/1050/77 (2-3) a La Haye du Puits (esagono 2506).

7. Rinforzi alleati:

Dal turno 2 l'alleato riceve 3RP USA nei turni Overcast e 4RP USA nei turni Clear. Gli RP non si possono usare per PS fino al turno 7 (quando il Mulberry di Omaha si considera completato). Tutte le unità sulla Britain Card sono disponibili come rinforzi eccetto la 2ª Divisione di Fanteria USA e la 2ª Divisione Corazzata.

26.3 Regole Speciali

(26.3.1) Come Vincere: in questo scenario non si usa la Vittoria Automatica. L'alleato vince controllando Carentan e raggiungendo uno dei seguenti obiettivi:

- avere almeno un'unità rifornita (non un HQ), nel Perimetro di Cherbourg al Termine della Fase del turno 12
- tagliare in due la penisola (cioè, nessun esagono di Cherbourg può tracciare una LOS al lato sud della mappa).

Il tedesco vince evitando la vittoria del giocatore USA.

(26.3.2) 101ª Aerotrasportata: A partire dal turno 3, le unità della 101ª Aerotrasportata possono muovere e/o attaccare solo entro 4 esagoni da Carentan (esagono 2512). Se, per qualsiasi motivo, un'unità della 101ª Aerotrasportata inizia una Fase di Movimento fuori dal raggio richiesto da Carentan, deve immediatamente tentare di muovere entro il raggio richiesto e non potrà attaccare fin-

ché non sarà entro questo raggio. Rimuovete dal gioco le due unità del 6FJ se Carentan sarà occupata dagli alleati durante la End Phase.

(26.3.3) 82^a Aerotrasportata: dal turno 3, l'82^a Divisione Aerotrasportata ha il compito di difendere il fianco meridionale. Poiché le unità tedesche su questo fianco sono astratte, le unità dell'82^a Aerotrasportata potranno solo muovere e/o attaccare unità tedesche entro 3 esagoni dall'Area di Lancio (esagoni 2710, 2810 e 2811) della Divisione.

ESEMPIO: Valognes è a 4 esagoni da quello di atterraggio più vicino dell'82^a Aerotrasportata, cosicché non potranno attaccarla o entrarvi. Se, per qualsiasi ragione, un'unità dell'82^a Aerotrasportata inizia una Fase di Movimento fuori dal raggio sopra richiesto, dovrà immediatamente tentare di muovere entro i limiti e non potrà attaccare finché non sarà nel raggio richiesto.

(26.3.4) Indicatori: il giocatore tedesco non può usare contrassegni Autocarri o di Movimento Strategico.

27. DIVERSI GIOCATORI

Normandy '44 può essere facilmente giocato da 3 o 4 giocatori.

ALLEATO: le forze alleate sono divise in due gruppi, Forze USA (1^a Armata) e Forze del CW (2^a Armata britannica). Ogni giocatore controlla le proprie forze e deve accettare di impegnare qualsiasi unità Aerea per combattimenti che non coinvolgano unità della propria Armata.

TEDESCO: Quando due giocatori giocano dal lato tedesco, uno controllerà le forze che si oppongono alla 1^a Armata USA e l'altro quelle forze che si oppongono alla 2^a Armata britannica. Usate la Linea di Confine dell'alleato per determinare chi controlla quali forze, sebbene le unità siano libere di spostarsi avanti e indietro attraverso la linea come meglio credono i giocatori tedeschi. I rinforzi che entrano in un Esagono di Ingresso Verde sono controllati dal giocatore che si oppone agli USA; tutti gli altri dal giocatore che si oppone al CW. Ogni turno dividete i PS in modo amichevole. Un giocatore usa l'indicatore di PS della 7^a Armata e l'indicatore di PS Fortress Cherbourg per tutte le unità che affrontano la 1^a Armata USA, mentre l'altro giocatore tedesco usa l'indicatore di PS Panzergruppe West (5^a PzA) per tutte le unità che fronteggiano la 2^a Armata britannica. Se c'è un disaccordo nella proprietà o nelle forniture, il giocatore tedesco che si oppone al CW prende la decisione finale.

All'inizio di ogni scenario, i PS iniziali possono essere suddivisi in qualsiasi modo dai tedeschi: il giocatore che si oppone al CW ha l'ultima parola.

28. REGOLE OPZIONALI

28.1 Data Storica della Tempesta

In tutti i turni eccetto i 14-16, rilanciate il dado Meteo finché il risultato sarà diverso da 1. Nei turni 14-16, il Meteo è automaticamente Storm.

NOTA DI PROGETTO: in una partita normale, un risultato Storm si verifica circa 3 volte, quindi questo li concentra tutti insieme.

28.2 Tempesta Casuale di 3 Giorni

Fino al Turno 12, rilanciate il dado Meteo finché il risultato è diverso da 1. Nei Turni 12-22, se c'è Storm, dura 3 turni. Al suo termine, lanciate per il Meteo normalmente.

NOTA DI PROGETTO: le due regole opzionali bilanciano il gioco impedendo che ci siano troppo presto le tempeste durante l'invasione, il che può avere un impatto significativo sugli alleati.

28.3 Batterie Costiere Tedesche

Usate questa regola per dare all'alleato un incentivo a eliminare le batterie costiere il più rapidamente possibile.

Dal Turno 2, l'alleato deve usare le unità navali per distruggere le batterie costiere tedesche: Crisbecq (3012), Pointe du Hoc (2818), Longues-sur-Mer (2623) e Mont Canisy (2437). Un'unità Navale USA deve essere usata per distruggere le batterie sul lato USA della Linea di Confine di Armata, e un'unità Navale britannica per le batterie sul lato CW del Confine. Si eliminano le batterie se l'esagono che occupano è sempre stato occupato da forze alleate o l'unità SP viene eliminata. Una volta che entrambe le batterie dal lato USA sono state eliminate, l'indicatore Navale USA è libero e si potrà utilizzare per altri scopi nei turni successivi. Una volta eliminate le due batterie dal lato UK, l'indicatore Navale CW si potrà utilizzare per altri scopi nei turni successivi.

SWORD BEACH E MONT CANISY: se l'alleato non porta rinforzi attraverso la Spiaggia Sword, non deve distruggere la batteria di Mont Canisy.

NOTA DI PROGETTO: lo Strongpoint di Mont Canisy rappresenta anche le batterie Merville e Houlgate, tutte in raggio di Sword Beach. La batteria Merville fu messa fuori combattimento nelle prime ore del D-Day dall'aviazione UK, ma 2 cannoni sono tornati in azione pochi giorni dopo.

NOTA DI GIOCO: Mont Canisy può essere ignorato poiché non è necessario portare alcun Rinforzo a Sword Beach. Pointe du Hoc di solito cade subito e Longues-sur-Mer al Turno 2 o 3. In genere, solo Crisbecq è un problema per il giocatore alleato.

Cambiamenti della 2^a Edizione

I seguenti cambiamenti sono di questa Seconda Edizione:

- aggiunto chiarimenti e inserito errata.
- tre battaglioni TD USA rimossi e sostituiti con battaglioni tank leggeri e il 99° Battaglione Indipendente.
- piccole modifiche alla forza di alcune unità e alla posizione di partenza per migliorare la precisione.
- le unità non perdono più un livello di forza quando si ritirano attraverso una EZOC (13.2). *La vecchia versione va contro la funzione di ZOC Bonds. Il cambiamento aiuterà anche un po' i tedeschi, che è necessario.*
- modifica minore all'Avanzata dopo Combattimento in Bocage (14.4.1).
- modifica minore agli effetti del Perimetro di Cherbourg, che consente al difensore di ottenere l'Armor Shift (16.3).
- Caen può essere utilizzata per Shift di Artiglieria e di Supporto (17.2).
- -1/+1 Eliminato il DRM della Weather Table per Storm e Clear-6.
- le brigate Werfer ora possono muovere a piena MA e sparare. *Erano unità erano estremamente mobili e utilizzate per una reazione rapida.*
- l'efficacia dello Strafing è stata attenuata e aggiunto un nuovo modificatore (19.1.4).
- le condizioni di Vittoria Automatica alleata e di Vittoria della Campagna sono leggermente cambiate.
- regole Storm opzionali modificate (28.1 e 28.2).
- Eliminata la regola opzionale del Fuoco ai Fianchi e i suggerimenti del gioco in solitario.
- Sulla CRT il risultato "nessun effetto" è stato modificato in "A1". *Il risultato "-" è stato un cambiamento all'ultimo minuto rispetto alla prima edizione di cui mi sono subito pentito. Questo corregge quell'errore.*

ESEMPI ESTESI DI GIOCO



L'illustrazione sopra mostra le Posizioni di Partenza tedesca e alleata prima della Dispersione dell'Aerotrasportata e del Combattimento di Invasione.

L'esempio seguente è del primo turno del Gioco Campagna. Le mosse di apertura e di attacco sono state spesso usate nel corso del playtesting e non dovrebbero essere considerate come le migliori mosse possibili.

FASE SPECIALE INVASIONE

Il primo turno del Gioco Campagna inizia con una Fase d'Invasione nella quale le unità alleate Aerotrasportate lanciano un dado per la Dispersione e le forze che compiono Assalti Anfibi sbarcano sulle spiagge.

DISPERSIONE AEROTRASPORTATE

Le unità aerotrasportate non si spostano dai loro esagoni di atterraggio, tuttavia la sagoma dell'atterraggio è definita lanciando un dado sulla Airborne Scatter Table per ogni unità aerotrasportata.

Lancio Aerotrasportate USA

L'alleato prima lancia un dado per ogni unità della 82ª aerotrasportata. I lanci di dado e i risultati sono mostrati di seguito:

Unità	Tiro di Dado	Risultato
507 ^a	2	S2
505 ^a	5	S
508 ^a	2	S2

Una brutta discesa per l'82ª. La 507ª e la 508ª perdono 2 livelli ognuna e sono Disperse. Le due unità vengono spostate nel Cadre Display e due unità Quadro Aerotrasportate prendono il loro posto.

L'alleato registra due livelli di Rimpiazzo Aerotrasportati USA sulla GRT (queste rappresentano le truppe aerotrasportate disperse, che troveranno lentamente la via del ritorno alle proprie unità). La 505ª ha un buon atterraggio ma è ancora Dispersa.

Ora l'alleato tira per le tre unità della 101ª:

Unità	Tiro di Dado	Risultato
502ª	2	S1
506ª	6	-
501ª	1	S2

La 502ª perde 1 livello, la 506ª ha un atterraggio perfetto e la 501ª perde due livelli. La 502ª e la 501ª sono Disperse e il giocatore alleato registra altri due Rimpiazzi Aerotrasportati USA sulla GRT.

UTAH BEACH

Il giocatore alleato, poi, risolve Utah Beach. Il primo passo è prendere le unità dell'Assalto Iniziale e metterle accanto all'esagono di spiaggia. Lancia il dado per le perdite sulla Invasion Combat e sulla DD Tank. L'assalto viene risolto sull'Invasion CRT utilizzando la colonna Utah. Le perdite vengono determinate utilizzando la DD Tank Table. L'alleato ottiene 4 per l'assalto e 1 sulla DD Tanks. Un 4 sulla Invasion CRT è un A1/D1, che richiede una perdita di livello per ogni parte (eliminando lo SP dalla spiaggia) e un'Avanzata di 2 esagoni. Un 1 sulla DD Tank Table richiede una perdita di livello al battaglione tank. Le 3 unità sono messe in spiaggia e possono Avanzare di un altro esagono.



Utah Beach dopo il Combattimento di Invasione e Avanzata dopo il Combattimento. 5 unità Aviotrasportate su 6 sono Disperse.

POINTE DU HOC

Passiamo ora all'assalto a Pointe du Hoc. Viene risolto nella colonna centrale. Un risultato di 4 dà un A1/D1, Avanzata di 1. Lo SP viene eliminato e il 2° Battaglione Ranger atterra a forza ridotta. L'alleato, quindi, tira per il 5° Battaglione Ranger e ottiene un 4: il battaglione viene deviato su Omaha Beach.

OMAHA BEACH

L'alleato muove prima le unità dell'Assalto Iniziale vicino alla spiaggia. L'ancia due volte il dado per ogni esagono di spiaggia (il dado sulla Invasion CRT e quello sulla DD Tank Table). La colonna Omaha viene utilizzata per i tiri sulla Invasion Combat. Per la 29ª Divisione, il lancio di dado di Invasione è 1 (che dà un A1) e il dado sulla DD Tank dà un 2 (un livello perso). Con un A1 l'alleato deve ridurre un reggimento di fanteria di un livello e tirare di nuovo. Lo fa e ottiene un 6, che è un risultato A1/D1 Adv 2. Tuttavia, poiché inizialmente ha tirato un A1, può avanzare solo di un esagono. I due reggimenti atterrano, ma entrambi hanno perso un livello.

Per la 1ª Divisione di Fanteria, l'alleato ottiene un 2 sulla Invasion Combat (A2/D1, avanzata di 1) e un 4 sulla DD tanks (nessun effetto). Entrambi i reggimenti vengono capovolti e le 3 unità avanzano nell'esagono di spiaggia.

Questa è stata una spiaggia molto sanguinosa per il giocatore alleato: ha perso 3 livelli nel settore della 29ª Divisione e 2 in quello della 1ª Divisione di Fanteria. Una perdita totale di 5 livelli.



Pointe du Hoc e Omaha dopo il Combattimento di Invasione.

GOLD BEACH

A Jig Beach il tiro di dado per l'assalto (4) è A1/D1 Adv 1. Il tiro sulla DD Tank (6) è Nessun Effetto. Viene rimosso un livello da una brigata di fanteria e le 3 unità si fermano nell'esagono di spiaggia.

A King Beach, il tiro di dado per l'assalto (6) risulta in un D1 Adv 2. Il tiro di dado sulla DD Tank (1) dà una perdita di livello. Le unità atterrano e possono avanzare di un altro esagono.

I due esagoni di spiaggia a Gold perdono 2 livelli alleati.



Le spiagge Gold, Juno e Sword dopo i lanci di dado Scatter e Invasion Combat.

JUNO BEACH

A Mike Beach, il dado per l'assalto (2) risulta in un EX Adv 1. Il dado sulla DD Tank (1) fa perdere 1 livello ai tank. Un risultato EX consente al tedesco di scegliere la perdita di livello alleata, ma in questo caso entrambe le unità di fanteria sono identiche quindi poco importa. Le unità atterrano e si fermano nell'esagono di spiaggia.

A Nan Beach il dado per l'assalto (1) risulta in A2/D1 Adv 1 e quello sulla DD Tank (5) risulta in Nessun Effetto. Le unità atterrano ma si fermano nell'esagono.

A Juno gli alleati perdono un totale di 4 livelli.

SWORD BEACH

A Queen Beach il tiro di dado per l'assalto (6) si traduce in un D1 e il tiro di dado sulla DD Tank (4) non dà perdite sulla DD tanks. Le unità atterrano senza perdite e possono avanzare di un altro esagono. Notate che gli esagoni di SP non hanno ZOC.

6ª DIVISIONE AEROTRASPORTATA

Infine, nel settore della 6ª Aerotrasportata, l'alleato tira un dado per ognuna delle tre unità, da nord a sud:

Unità	Tiro di Dado	Risultato
3(-) Bde	6	-
5ª Bde	3	S
8/3 Bn	1	S1

Le 3 unità (-) fanno un atterraggio perfetto. Il battaglione 8/3 viene ridotto di un livello e un Rimpiazzo Aviotrasportato UK viene registrato sulla General Records Track. Il 5° e l'8/3 sono dispersi.

A questo punto, termina la fase speciale di pre-partita e inizia il gioco normale.

Turno Giocatore Tedesco

Le unità tedesche nel Turno 1 possono muovere alla loro piena MA eccetto per le unità della 21^a Divisione Panzer che sono limitate a 3MP e per i Battaglioni Ost e le unità a Movimento Limitato che non possono muovere affatto.

Movimento Tedesco nella Penisola

Da sinistra a destra, il tedesco muove prima le 3 unità nella parte settentrionale della penisola verso Utah. Dato che è un turno Overcast, il costo per le Strade Principali è ½MP per i Meccanizzati tedeschi. L'HQ di Artiglieria del Cotentin (contrassegnato con A nella foto) si muove di un solo esagono e sarà disponibile per fornire Supporto di Artiglieria nella Fase di Combattimento - se avesse mosso più di un esagono, avrebbe dovuto essere capovolto. Il reggimento Sturm (B) muove per rinforzare Crisbecq.

Il tedesco intende attaccare l'82^a Aerotrasportata e sposta delle unità a Point-l'Abbé. Notare che le unità Aviotrasportate Disperse non possono formare ZOC Bonds e così il battaglione tedesco in C può muovere tra le 2 unità Aerotrasportate alleate.

Movimento Tedesco verso Omaha

Nel settore Omaha il tedesco si precipita a circondare le unità alleate a Omaha. Non sono mostrate le 2 unità della 30^a Brigata Mobile che si precipitano a Bayeux usando il Movimento su Bicletta (6MP). Saranno appena fuori Balleroy dopo il movimento.

Movimento Tedesco nel Settore CW

Nel settore CW il tedesco si accontenta di fermare il battaglione aerotrasportato UK e circondare le altre spiagge. Il Battaglione della 711^a Divisione entra nell'esagono F per mantenere la linea di rifornimento aperta al battaglione Ost a Merville. Il tedesco vuole far combattere le forze CW per occupare territori, ma non ci sono abbastanza unità per formare una linea forte ovunque. Le ZOC Bonds alleate in quest'area sono segnate in rosso.

Fase di Combattimento Tedesca

Vicino a Utah l'unità Quadro Aerotrasportata viene attaccata; ha una forza di difesa di 2 che viene aumentata a 4 per il DCB del Bocage (+3) (Ricordate che il difensore non può mai aggiungere più DCB di quanti fattori di difesa possiede). Il tedesco designa la 91^a Divisione Airlanding con l'annesso battaglione tank come sua Forza d'Assalto Principale. Le unità nel MAF attaccano a piena forza e tutte le altre unità a metà forza. Le unità che attaccano attraverso il lato di esagono Flooded sono dimezzate anche se una fa parte del MAF. Il rapporto è 12 a 4 = 3-1. Il tedesco spende 1PS per uno Shift di Artiglieria e ottiene un secondo shift per la sua unità Corazzata. Il rapporto finale è 5-1. Lancia un 5 che dà un D1. L'unità Quadro viene eliminata e le unità tedesche possono avanzare fino a 2 esagoni in qualsiasi direzione.

Nel settore CW elementi della 21^a Divisione Panzer attaccano il battaglione ridotto paracadutisti, che riceve un DCB. La 21^a Panzer è il MAF, così tutte le unità attaccano a piena forza. 12 a 2 = 6-1. Lo Shift di Corazzatura lo porta a 7-1. Un lancio di dado di 4 dà A1/D2. Poiché ha un solo livello di difesa, l'attaccante non ne perde. Un A1/D2 consente all'attaccante di posizionare le sue unità in Riserva, cosa che fa il tedesco.

Fase di Riserva Tedesca

Nella sua Fase di Riserva le 3 unità della 21^a Divisione Panzer che hanno ottenuto indicatori di Riserva nella Fase di Combattimento ora muovono e attaccano l'unità Aerotrasportata a Ranville. Il rapporto è 12 a 9 = 1-1. Lo Shift di Corazzatura lo porta a 2-1. Un tiro di dado di 3 risulta in un EX. Ogni parte perde un livello, nessuna



Movimento tedesco nella Penisola



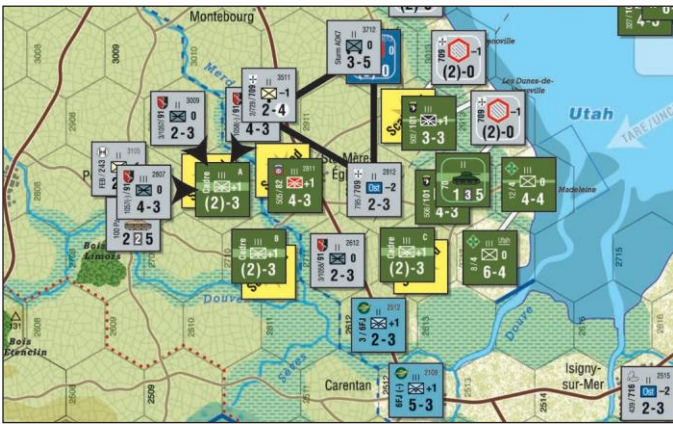
Movimento tedesco verso la spiaggia di Omaha



Situazione dopo il completamento del movimento tedesco. Le linee nere mostrano le ZOC Bonds tedesche.



Movimento tedesco nel settore CW. Notate che le unità della 21ª Divisione Panzer hanno solo 3MP disponibili.



La 91ª Divisione attacca la 82ª Aerotrasportata dispersa. Le ZOC Bonds tedesche sono indicate con linee nere.



La 21ª divisione Panzer attacca l'aerotrasportata britannica.

avanzata o ritirata. La perdita di livello è scelta dall'avversario e l'alleato sceglie l'unità cannoni d'assalto per la perdita di livello.

Fase di Recupero e Rifornimento Tedesca

Nessuna unità tedesca è Disorganizzata e tutte le unità sono rifornite; quindi queste fasi vengono saltate.

Turno Giocatore Alleato

L'alleato ha essenzialmente 2 turni il 6 giugno: la Fase Speciale di Invasione e il suo turno regolare. Questo è il turno normale e non ha regole speciali. Le unità di follow-up sono i rinforzi alleati del Turno 1: non utilizzare nessuna unità della Britain Card in questo turno.

Movimento Alleato e Combattimento vicino a Utah

Le unità indicate come Disperse non possono muovere o attaccare. L'alleato vede che l'82ª Aerotrasportata è nei guai e attacca in A e B per venire in suo aiuto. Le unità di Follow-up atterrano e attaccano in C. Le unità di Follow-up sono rinforzi e devono usare il Movimento Tattico (2 esagoni) e sono segnati da un indicatore Regroup (attacco dimezzato).

COMBATTIMENTO A: DCB=3, ma se ne possono usare solo 2. L'alleato può avere il 4º reggimento annesso alla 101ª o viceversa, non importa in questo caso. Il rapporto è $8 a 4 = 2-1$. Uno shift per TQ lo porta a 3-1. Un dado di 6 dà D1. L'unità Ost è eliminata e le 2 unità alleate possono avanzare di 2 esagoni.

COMBATTIMENTO B: DCB=3 ma se ne possono usare solo 2. Il rapporto è $7 a 4 = 1-1$. Shift di Corazzatura = 2-1. Un dado di 4 dà un risultato DR. L'unità tedesca si ritira a Carentan e diventa Disgregata. Il battaglione corazzato USA avanza a Ste-Mère-Église.

COMBATTIMENTO C: Nessun DCB. Le unità alleate sono sotto un indicatore Regroup e vengono dimezzate. $7 a 2 = 3-1$. Non è consentito alcun Shift di Corazzatura a causa dello SP, ma l'alleato ottiene lo Shift TQ. Il rapporto finale è 4-1. Un tiro di dado di 5 dà D1. Lo SP viene rimosso e le unità possono avanzare di 1 esagono.

Movimento Alleato e Combattimento vicino Omaha

Le unità tedesche hanno bloccato le forze USA che non sono in grado di muoversi. Lo stacking è già al limite e non possono essere introdotte altre forze eccetto l'HQ di Corpo e l'unità Genieri. L'alleato usa le sue 2 unità navali in 2 attacchi per cercare di uscire dal beachhead.

COMBATTIMENTO D: DCB=2; rapporto $9 a 9 = 1-1$ e gli Shift Navali lo portano a 2-1. Un dado di 5 dà DR. Invece di ritirarsi, il tedesco decide di fare una Difesa Determinata usando il suo reggimento Flak come sua Lead Unit. Poiché il Valore di Corazzatura della Flak (4) è superiore al valore di 3 del battaglione,



Gli alleati attaccano vicino alla spiaggia di Utah.

Il lancio sulla DD sarà modificato da un +1. Un risultato di 4 viene modificato in 5 risultando in •-1. La Lead Unit perde un livello ma la ritirata viene annullata.

COMBATTIMENTO E: DCB=2. Il rapporto è 11 a 8 = 1-1. Nessun Shift di Corazzatura, ma gli alleati lo ottengono per il Supporto Navale. Il rapporto finale è 2-1. Un dado 1 dà A1. La MAF perde un livello.



Gli alleati attaccano a Omaha con il Supporto Navale dei Cannoni.

Movimento e Combattimento Alleato a Gold e Juno

In queste due spiagge il CW ha abbastanza spazio per portare le proprie unità di follow-up. Il CW attacca in tutte le direzioni.

COMBATTIMENTO F: DCB=4. La MAF è la 50ª divisione con assegnato un battaglione tank. Il rapporto è 12-4 = 3-1. Lo Shift di Corazzatura lo rende un 4-1. Un dado di 3 dà DR. Il tedesco sceglie di ritirarsi nell'esagono 2423 invece di fare una Difesa Determinata. Ogni unità che si ritira diventa Disgregata e viene quindi messo un indicatore Disrupted sull'unità. Le unità UK possono avanzare di due esagoni in ogni direzione.

COMBATTIMENTO G: DCB=2. La MAF è di nuovo la 50ª Divisione con il battaglione ridotto di tank. Tutte le unità sono dimezzate mentre attaccano attraverso il Fiume Minore. Il rapporto è 7 a 6 = 1-1. Gli Shift per Supporto Navale e Corazzatura lo portano a un 3-1. Un dado di 5 dà A1/D1. Ogni parte perde un livello e il difensore deve ritirarsi o effettuare una Difesa Determinata. Il tedesco sceglie di ritirarsi. Rimuove il battaglione 2-3, ritira l'altra unità di 2 esagoni mettendo un indicatore Disrupted. Il CW deve subire una perdita di livello, ma poiché ha guadagnato uno Shift di Corazzatura, deve prenderla dal Corazzato nel MAF (è al suo ultimo livello e quindi viene eliminato). Può quindi Avanzare di



Gli alleati attaccano nelle spiagge Gold, Juno e Sword.

due esagoni. Notare che l'avanzata da una EZOC direttamente a un'altra è permessa solo se le unità che avanzano sono entrate nell'esagono vuoto del difensore.

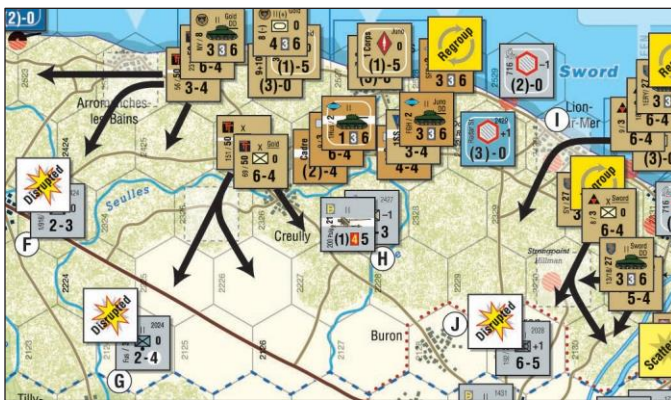
COMBATTIMENTO H: DCB=2. La 3ª Divisione canadese è la MAF con assegnato il battaglione tank a piena forza. Tutte le unità attaccanti sono dimezzate in attacco attraverso il lato d'esagono di Fiume Minore. Il rapporto è 12 a 7 = 1-1. L'attaccante riceve shift per il Supporto Navale, portando il rapporto finale a 2-1. L'unità anticarro del difensore annulla lo shift di corazzatura dell'attaccante. Un dado di 4 dà DR. Il tedesco tenta una DD usando gli 88. Un dado di 5, modificato a 6 per la differenza di corazzatura, si traduce in un EX. La Lead Unit del difensore subisce una perdita di livello (viene capovolta) e il tedesco può selezionare una perdita di livello da qualsiasi unità nella MAF dell'attaccante: sceglie una brigata di fanteria ridotta che va nel riquadro Cadre. La ritirata è annullata.

Movimento e Combattimento Alleato alla spiaggia Sword e il Settore della 6ª Divisione Aerotrasportata

I piani del CW in quest'area sono di rafforzare la 6ª Divisione Aerotrasportata il più rapidamente possibile. Nota che lo SP non proietta una ZOC.

COMBATTIMENTO I: lo stack di 3 unità di follow-up a Sword attacca lo SP. Le unità attaccanti vengono dimezzate per essere appena sbarcate. Il rapporto è 8 a 2 = 4-1. Lo Shift di Corazzatura non è consentito contro gli SP. Un dado di 6 dà D1. Lo SP viene eliminato e le 3 unità possono avanzare di 2 esagoni.

COMBATTIMENTO J: la 1ª Brigata UK Special Service è la MAF con assegnato il battaglione tank. La brigata della 3ª Divisione e l'unità tank sotto l'indicatore Regroup sono di supporto (entrambe sono dimezzate). Il rapporto è 14 a 10 = 1-1. Nessuno Shift di Corazzatura o di TQ si ottiene dai giocatori. Un dado di 3 dà A1/DR. L'alleato rimuove un livello dalla sua unità tank nella sua MAF. Il tedesco deve ritirarsi o effettuare una DD e decide di fare un DD. Sceglie lo SP come Lead Unit e tira un 2 sulla DD Table, usando la colonna SP/city. Il risultato è Nessun Effetto; lo stack deve ritirarsi e lo SP viene rimosso. L'unità Panzergrenadier effettua una ritirata di un esagono nella Cittadina di Épron (vedere 13.3). Le unità alleate possono avanzare di 2 esagoni.



Le spiagge Gold, Juno e Sword mostrano la situazione dopo gli attacchi alleati F, G, H, I e J e mostrano le possibilità di Avanzata dopo il Combattimento.

A questo punto termina l'Esempio di Gioco, con gli alleati saldamente a terra ma in difficoltà a Omaha. Nel Turno 2 il Meteo rimarrà Overcast-2 o -3 e il tedesco riceverà la 12ª divisione Panzer SS per aiutarlo a coprire il settore CW.

NOTE DEL DESIGNER

Normandy '44 è nato con il desiderio di utilizzare il sistema di *Ardenne '44* per un gioco su una mappa sulla Normandia. Per avere un gioco gestibile, l'ho portato a un turno al giorno e aumentato la scala della mappa. Vedrete molte somiglianze con *Ardenne '44* ma sono davvero due sistemi diversi. Ho riportato sotto alcune risposte al motivo per cui alcune regole sono come sono.

DIFESA DETERMINATA: questa meccanica è stata utilizzata in *Caucasus Campaign* e ho sentito che avrebbe funzionato qui per i Fallschirmjäger nel bocage e per i Panzergrenadiers a Caen. Usando buone truppe e Punti Rifornimento il tedesco può davvero rallentare il progresso degli alleati; tuttavia, non ha abbastanza Punti Rifornimento e +1 unità TQ per coprire tutte le aree.

DIVISIONI ALLEATE: mi hanno chiesto perché ho creato divisioni alleate quasi tutte uguali. Certamente alcune si sono comportate meglio di altre, ma non è stato tanto come il confronto tra unità d'élite e divisioni costiere. Le divisioni costiere tedesche erano piene di uomini anziani o soldati con malesseri e non erano di grande utilità in combattimento. Le formazioni d'élite tedesche si sono comportate molto meglio della divisione media tedesca in prima linea. D'altra parte, tutte le divisioni alleate tendevano a comportarsi più o meno allo stesso modo una volta che subivano perdite e si riempivano di soldati dai centri di sostituzione.

UNITÀ FLAK TEDESCHE: Le 4 unità mobili Luftwaffe Flak del gioco erano controllate dalla Luftwaffe e non erano unità antitank in prima linea. Sono state, tuttavia, molto utili per fermare i corazzati alleati quando sfondarono le linee del fronte come è successo a Goodwood. Inizialmente avevo regole che proibivano a queste unità di entrare in EZOC e richiedevano al tedesco di muoverle se adiacenti a unità alleate, ma le regole necessarie per rendere tutto funzionale erano troppo lunghe. Non pensavo fosse troppo inverosimile presumere che alcuni degli 88 dei reggimenti Flak andarono in prima linea quando fu necessario.

MULBERRIES: alcuni giocatori volevano che le tempeste causassero danni ai Porti Artificiali (Mulberries). La tempesta del 19 giugno distrusse il Mulberry USA, ma si scoprì presto che le navi potevano essere scaricate altrettanto rapidamente eseguendo gli LST fino alla spiaggia. Così fu minimo l'impatto sulla perdita del Mulberry. La situazione peggiore di una tempesta è fermare lo scarico di rifornimenti e truppe. Peggiorare l'effetto renderebbe troppo drammatico il bilanciamento del gioco.

RINFORZI ALLEATI: la data in cui una divisione alleata sbarcò in Francia fu molto diversa da quella in cui entrò effettivamente in combattimento. Praticamente ci sono voluti 3 giorni prima che una divisione atterrasse, si organizzasse, trovasse il proprio equipaggiamento e andasse al fronte. Alcune impiegavano più tempo. Ho tenuto la media di 3 giorni come traccia per il ritmo dei rinforzi. I giocatori possono portare un reggimento o brigata in ogni spiaggia ed entro il terzo giorno sarà pronta al combattimento.

BRIGATE WERFER: consentire a queste unità di sparare gratis una volta per turno porta il tedesco a farle correre verso la sezione più critica del fronte, che è esattamente l'effetto che volevo. Erano molto efficaci contro gli attacchi alleati e di solito usate per i principali attacchi tedeschi.

CHERBOURG: nel playtest abbiamo notato che portare alcune buone unità a Cherbourg ha davvero aiutato la città a resistere. Mi chiedevo se i meccanismi di DD e Difesa Disperata funzionassero correttamente, finché non mi resi conto che Stalingrad

resistette 2 mesi in terribili condizioni invernali. Cherbourg è caduta così rapidamente perché c'erano poche truppe e di scarsa qualità

LIMITI QUADRO UNITA' ALLEATE: Il playtest iniziale ha visto il CW martellare Caen turno dopo turno indipendentemente dalle perdite. La Vittoria Automatica è nata per frenare questo metodo e farli comportare in modo più storico. I canadesi sono stati lasciati fuori dal limite del CW in modo che l'alleato potesse avere una divisione da maltrattare senza conseguenze.

JABOS: la regola è stata presa da *Ardenne '44* per rendere il tedesco molto cauto nell'attaccare con *Meteo Sereno*. Alcuni playtester erano terrorizzati all'idea di attaccare con *Meteo Sereno*, ma io attaccherei comunque come tedesco se avessi la possibilità di eliminare uno stack alleato. Il peggio che può succedere è un A1.

PROGRESSO LENTO: all'alleato può sembrare di avanzare troppo lentamente e può essere frustrante. Ma dovrebbe tenere a mente i pochi progressi che fecero gli alleati in questo periodo di tempo, come dimostrato dalla Linea Storica del Fronte del 27 giugno.

30a BRIGATA SCHNELLE: poiché la linea tedesca intorno a Bayeux diventa estremamente debole al Turno 2, raccomando che le 2 unità in bicicletta tedesche che iniziano vicino a Coutances all'inizio del gioco si dirigano verso Bayeux al Turno 1. Dato che il *Meteo* è *Overcast*, al Turno 1 possono muovere di 6MP.

MOVIMENTO E COMBATTIMENTO RISERVA: sarà la tattica chiave per gli alleati per ottenere più di un esagono di avanzata nel bocage. Se il difensore si ritira di un esagono, le unità in Riserva possono attaccare di nuovo nel Segmento di Combattimento della Riserva e forse costringerlo a ritirarsi di nuovo (le unità *Disgregate* non possono eseguire una DD).

SHIFT: non c'è limite al numero di shift può ottenere l'attaccante. Prima del turno 17, l'alleato può guadagnare fino a sei shift per attacco: Supporto Aereo, Supporto Navale, Shift Corazzatura, Shift TQ e Shift di Artiglieria x2. Nel turno 17 può iniziare a usare due unità Aeree per attacco e così potrebbe ottenere fino a 7 shift.

—Mark Simonitch

CREDITS

Designer: Mark Simonitch

Developer: Kevin Bernatz and Mark Simonitch

O.B. Research: Neil Wakefield, Mark Simonitch

Playtesters: Michael Arrighi, Kevin Bernatz, Stephen Campbell, Krzysztof Chadaj, John Charbonneau, Skip Franklin, Rich Hamel, Mark Hinkle, Todd Hively, John Leggat, Neil Randall, Marty Sample, and Joel Toppen.

Art Director, Cover Art & Package Design: Rodger B. MacGowan

Map, Counters & Rulebook: Mark Simonitch

Proofreading: Kevin Bernatz, Hans Korting, Christopher Newell

Proofreader and Consultant: Vincent Lefavrais

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

INDICE

88 Flak e Anti-tank (Unità)	17.7	Restrizioni Movimento Unità tedesche	17.6
Aeroporto di Carpiquet	11.7	Fiumi	9.4
Artiglieria di Cotentin	17.4	Movimento su Strada	9.3
Batterie Costiere tedesche	28.3	Movimento Strategico	9.8
Beachheads	21.	Movimento Tattico	9.10
Beach Engineer (Unità)	17.8	Mulberries	5.3, 21.1
Bicicletta (unità in)	9.9	Ondata di Follow-up	20.5
Brigate Werfer	17.3	Ost (Unità)	17.1, 20.4
Capacità di Movimento (MA)	2.3.1	Perimetro di Cherbourg	16.3
Causeways	9.11	Perimetro di Cherbourg (Unità)	17.6
Combattimento	10.	Quadro (unità)	17.9
Avanzata dopo	14.	Qualità delle Truppe (TQ)	2.3.1
Lunghezza Avanzata	14.1	Quartier Generali (HQ)	17.2
Terreno e Avanzata	14.4	Rapporti Min/Max	10.6
Procedura	10.5	Rangers	17.5, 20.3.4
Risultati	12.	Recupero	13.6
Combattimento Riserve	15.3	Ritirata Divisioni Aerotrasportate	22.2
Difesa Determinata (DD)	12.4	Rifornimento	18.
Difesa Disperata	12.5	Linea di Rifornimento	18.2
Disgregazione	13.6	Penalità Fuori Rifornimento	18.4
Dispersione Aerotrasportate	20.2	Punti Rifornimento	5.
Evacuazione	21.2	Fonti Rifornimento	18.1
Fattori di Combattimento in Parentesi	10.7	alleato	6.5
Fattori Limite	10.4	tedesco	6.6
FLAK (Reggimento)	17.7	Rimpiazzi	6.
Fortificazioni	16.	Generalità	6.1
Perimetro di Cherbourg	16.3	Unità Non Rimpiazzabili	6.3
Strongpoints tedeschi	16.2	Procedura	6.2
Improved Positions	16.1	Restrizioni (tedesco)	6.4
Forza di Assalto Principale (MAF)	10.3	Rinforzi	6.
Generalità	10.1	Riserva	15.
Grandi Unità	2.3.5	Ritirata	13.
Indicatore Autocarri (tedesco)	9.8.6	Ritirata di Un Esagono	13.3
Isolamento da Attrito	18.5	Procedura	13.1
Invasione	20.3	Livelli Persi ed Eliminazione	13.2
Jabos	19.1.3	Ritirate Incompiute	13.4
Linea di Confine di Armata alleati	22.1	Stacking	7.
Modificatori	11.	Limiti	7.1
Supporto Aereo	19.1	Restrizioni	7.2
Shift Corazzatura	11.4	Strongpoint (Unità)	2.3.7, 16.2
Shift Artiglieria	11.6	Supporto Aereo	19.
Defensive Combat Bonus (DCB)	11.2	Offensivo	19.1.2
Dimezzare	11.1	Difensivo	19.1.3
Hilltops	11.8	Strafing	19.1.4
Improved Positions (IP)	16.1	Supporto Navale	19.2
Supporto Navale	19.2	Sequenza di Gioco	3.
Fuori Rifornimento (OOS)	18.4	Sequenza di Gioco del Turno di Invasione	20.1
Fiumi e Flooded	11.3	Silhouette (Unità)	2.3.6
Shift dei Tank Tiger	11.9	Meteo	4.
Shift Troop Quality (TQ)	11.5	Effetti	4.3
Mobilitazione (tedesco)	6.7	Storico, Casuale, Eccessivo	28.1, 28.2, 28.3
Movimento	9.	Meteo del Turno 2	4.2
Supremazia Aerea alleata	9.7	Vittoria Automatica	23.
Uscire dalla Mappa	9.2	Zone di Controllo (ZOC)	8.
Esagoni/Lati di Esagono Flooded	9.5	Generalità	8.1
Generalità	9.1	Altri Effetti	8.4
Lati di Esagono Intransitabili	9.6	ZOC Bonds	8.5
Movimento Riserve	15.2	ZOC e Movimento	8.2

Invasion Tables

INVASION CRT			
Lancio di Dado	Omaha	Tutte le Altre	Utah
1	A1* –	A2/D1 Adv 1	EX Adv 1
2	A2/D1 Adv 1	EX Adv 1	A1/D1 Adv 1
3	EX Adv 1	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 1
4	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 2
5	A1/D1 Adv 1	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2
6	A1/D1 Adv 2	D1 Adv 2	D1 Adv 2

**L'alleato perde un livello e tira di nuovo. Trattate ogni risultato Adv 2 come Adv 1 (Adv=avanzata dopo combattimento).*

DD Tank Table

Tiro di Dado	Risultato
1-3	–1 step
4-6	NE

NE = Nessun Effetto

Turn 2 Weather

Die Roll	Result
1-3	Overcast-2
4-6	Overcast-3

Il Meteo per il Turno 1 è automaticamente Overcast-2. Nel Turno 2 il Meteo è Overcast-2 o -3. La disponibilità di Repls, SP, unità Aeree e Navali è basata sulla riga Overcast-2 o -3, non sul lancio di dado.

Airborne Scatter Table

Tiro di Dado	82 ^a	101 ^a	6 ^a
1	S2	S2	S1
2	S2	S1	S1
3	S1	S1	S
4	S1	S	–
5	S	–	–
6	–	–	–

DRM: +1 per unità Alianti

Spiegazione dei Risultati:

S = Dispersa

S1 = Dispersa e perde 1 livello (registra un Rimpiazzo Aerotrasportato)

S2 = Dispersa e perde 2 livelli (registra un Rimpiazzo Aerotrasportato)

Sommario Effetti del Meteo

Clear:

- Tutte i Meccanizzati tedeschi hanno la MA ridotta di due. Il costo di movimento per Strada Principale per le unità Meccanizzate tedesche è ridotto a ½MP per esagono (9.7).
- Il giocatore tedesco deve tirare sulla Jabos Table prima di effettuare ogni attacco (19.1.3).

Overcast:

- Il movimento dei Meccanizzati tedeschi su Strada Principale è ridotto a ½MP per esagono (9.7).

Storm:

- USA e CW non ricevono Punti Rifornimento o Punti Rinforzo.
- Non sono permessi Supporti Navali alleati (19.2).
- L'attaccante può usare un massimo di uno Shift di Artiglieria (inclusi i Werfer) per attacco (17.2 e 17.3).

SEQUENZA ABBREVIATA

A. FASE INIZIALE

1. Determinare il Meteo (4.0).
2. La costruzione del Mulberry può iniziare o essere completata in questo momento (21.1).
3. Entrambi i giocatori ricevono SP (5.0) e Rimpiazzi (6.1) che registrano sulla General Records Track.
4. Entrambi i giocatori girano tutti gli HQ riforniti (17.2) e le Brigate Werfer (17.3) al loro lato Ready.

B. TURNO GIOCATORE TEDESCO

1. Fase di Rimpiazzo Tedesca
2. Fase di Movimento Tedesca
3. Fase di Combattimento Tedesca
4. Fase Tedesca di Movimento delle Riserve (15.2)
5. Fase Tedesca di Combattimento delle Riserve (15.3)
6. Fase di Recupero Tedesca
7. Fase di Rifornimento Tedesca

- a. Controllo Rifornimento (18.1-18.3).
- b. Lanciare il dado per l'Attrito da Isolamento (18.5).
- c. Rimuovere gli IP tedeschi da soli in un esagono.

C. TURNO GIOCATORE ALLEATO

Il Turno è identico al Turno del Giocatore tedesco (cambiando il termine tedesco con alleato), eccetto che il giocatore alleato rimuove anche tutti gli indicatori di Raggruppamento (6.5) e Dispersione (20.2) nella Fase di Recupero.

D. FASE FINALE

- a. Effettuare ogni ritirata di Aerotrasportati desiderata (22.2).
- b. Controllare per una Vittoria Automatica tedesca (23.0)

☐ = Saltate queste due fasi se non ci sono unità in Riserva.

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

