

ASSAULT PLATOON

SCENARI



MASSIMO TORRIANI – VALENTINO DEL CASTELLO - Copyright 2012

Tutti i diritti riservati

Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico, senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.

Per aggiornamenti: www.torrianimassimo.it

SELEZIONE SCENARI

Allestimento scenari amichevoli

Dopo aver stabilito il punteggio dell'esercito e il numero massimo di unità da utilizzare per la battaglia, raccogliete tutti gli elementi scenici che intendete utilizzare (minimo 12 elementi/massimo 24). Per preparare il campo, entrambi i giocatori tirano 2d6 e aggiungono il VT più alto delle unità dell'esercito. Suddividete il campo di battaglia in quadrati della misura di 60 x 60 cm. Chi ottiene il valore più alto, posiziona un elemento scenico tra quelli disponibili in uno dei quadrati. Ora tocca all'avversario posizionare un elemento scenico in un altro quadrato. Proseguite nell'alternanza. Una volta che avrete disposto in ogni quadrato un elemento, cominciate il secondo giro partendo da uno qualsiasi dei quadrati. Terminato il secondo giro, anziché piazzarne direttamente un altro elemento, indicate un quadrato e tirate 1d6: 1-3 nel quadrato non si può aggiungere altro (ne voi, ne l'avversario), 4-6 potete aggiungere l'elemento scelto. Una volta completato il terzo giro, eseguite il quarto con le medesime modalità. Terminato il campo tirate 3d6:

3-7: Fiume

8-9: Postazioni

10-11: Villaggio

12-13: Stazione radio

14-18: Esplorazione

Verificate se disponete degli elementi scenici necessari. Se non li avete, ripete il tiro.

Ovviamente, per inserire gli elementi specifici, potranno essere necessari degli aggiustamenti...

Una volta completata anche questa parte, il giocatore che ha vinto lo spareggio iniziale può aggiungere una strada lunga fino a 120 cm, distribuendovi, ai lati, un massimo di 4 muri e 4 siepi (lunghi 10 cm cad.). La stessa cosa può essere fatta dall'avversario.

N:B: Questa è la prima selezione di scenari.

A breve ne seguiranno altri che s'integreranno.

Allestimento scenari tornei

Negli scenari di torneo gli elementi scenografici (ponti, case, postazioni, stazioni radio) sono già piazzati dall'organizzazione. I giocatori dovranno soltanto sorteggiare il lato di schieramento.

Schieramento

Come indicato nel manuale, il campo di gioco va suddiviso in tre parti: le due zone di schieramento e la terra di nessuno. La terra di nessuno deve misurare 60 cm; il resto del tavolo viene suddiviso equamente.

Negli scenari con schieramento orizzontale, entrambi i giocatori dispongono di 30 cm di schieramento su un fronte di 180 cm (vedi figura A), negli scenari con schieramento verticale le zone di schieramento saranno di 60 cm su un fronte di 120 cm (vedi figura B).



FIUME

Elementi scenici necessari

Un fiume lungo 120 o 180 cm attraversato da due ponti distanti almeno 50 cm.

Preparazione

Preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale, quindi posizionate il fiume al centro del tavolo tirando 1d6: 1-3 fiume orizzontale, 4-6 fiume verticale (nella figura sotto è rappresentato un esempio di schieramento del fiume orizzontale).

Tirate 2d6 e aggiungete il VT per scegliere il lato di schieramento.

Descrizione

I ponti rappresentano l'unico passaggio verso il fronte e garantiscono al proprio esercito la linea di rifornimenti. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo dei ponti a ogni costo.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento

Tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

Schieramento orizzontale

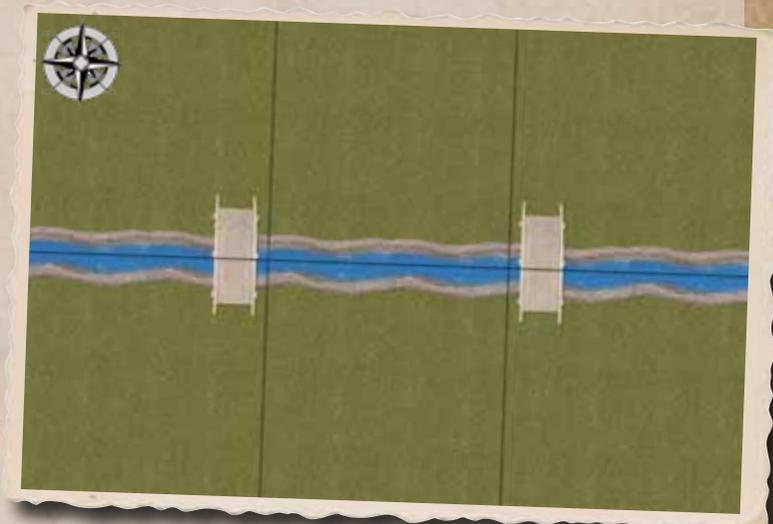
Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Schieramento verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Est

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Ovest



Regole speciali

Il fiume è considerato invalicabile tranne che da unità con la caratteristica: *anfibi*.

Le sponde del fiume sono coperte di cespugli: ai fini del gioco considerate questa vegetazione come una siepe che delimita il corso d'acqua su entrambi i lati. Per avere il controllo di un ponte un giocatore deve avere almeno il doppio dei modelli avversari posizionati sul ponte. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dal ponte si considerano come se fossero sopra; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio il ponte è conteso (non è controllato da nessuno).

Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

12 punti per ogni ponte controllato.

6 punti per ogni ponte conteso.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie.

VILLAGGIO

Elementi scenici necessari

Tre case.

Preparazione

Preparate il campo di gioco, poi, a turno, partendo da chi ha vinto lo spareggio, posizionate le case alternandovi. Le case dovranno essere posizionate in un rettangolo distante 35 cm dai bordi Nord Sud e 50 cm dai bordi Est Ovest e distanti almeno 15 cm l'una dall'altra. Dopo aver schierato tutti gli elementi, effettuate un nuovo spareggio tirando 2d6 e aggiungendo il VT per scegliere il lato di schieramento.

Descrizione

Il nemico sta cercando di infiltrare le proprie truppe in città ed è necessario intervenire immediatamente per ristabilire il controllo. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo degli edifici ad ogni costo.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento

Tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

Schieramento orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Schieramento verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Est

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Ovest

Regole speciali

Per controllare una casa, si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno dell'edificio. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dalla casa si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio la casa è contesa (non è controllata da nessuno).

Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

8 punti per ogni casa controllata.

4 punti per ogni casa contesa.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie.

POSTAZIONI

Elementi scenici necessari

Quattro postazioni di sacchi di sabbia.

Preparazione

Preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale poi effettuate uno spareggio tirando 2d6 e aggiungendo il VT per scegliere il lato di schieramento. A questo punto, il vincitore posiziona la prima postazione; il suo avversario fa lo stesso. Posizionate le restanti due postazioni alternandovi. Le postazioni non possono essere schierate a meno di 30 cm da qualsiasi bordo e devono essere distanti almeno 50 cm l'una dall'altra.

Descrizione

Entrambi gli schieramenti stanno saggiando la forza avversaria per cercare un varco e nel contempo cercano di mantenere la propria linea di difesa intatta.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento

Tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

Schieramento orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Schieramento verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Est

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Ovest

Regole speciali

Per controllare una postazione si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dalla postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio la postazione è contesa (non è controllata da nessuno).

Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

6 punti per ogni postazione controllata.

3 punti per ogni postazione contesa.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie.

STAZIONE RADIO

Elementi scenici necessari

Un edificio, una radio.

Preparazione

Preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale poi effettuate uno spareggio tirando 2d6 e aggiungendo il VT. Chi vince decide se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore posiziona l'edificio nella sua zona di schieramento ad almeno 40 cm dai lati nord e sud e almeno 80 cm dai lati Est e Ovest.

Descrizione

Nella zona è stato segnalata una stazione radio nemica. Va assolutamente fatta tacere perché comunica le coordinate delle truppe all'artiglieria.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento orizzontale

I *difensori* vanno schierati al centro del campo distanti 80 cm dal lato Est e Ovest. Gli *attaccanti* vanno schierati sui lati Est e Ovest entro 20 cm dal bordo.

Regole speciali

Per prima cosa l'*attaccante* divide le sue unità in modo paritetico tra i due lati Est/Ovest (es. dispone di 11 unità. Assegna al lato Est 6 unità e 5 al lato Ovest, specificando il lato su un foglietto). Le unità del *difensore* vengono schierate nella zona centrale distanti 80 cm dai lati Est/Ovest con un'unità in casa e con un modello adiacente alla *radio*. Questa unità non potrà agire (non può ricevere un Ordine) finché un'unità avversaria non entra nell'edificio che occupa o dichiara di *spararle/assaltarla*. A partire da quel momento potrà agire (o reagire) normalmente. Un modello avversario adiacente alla *radio* può distruggerla con qualsiasi ordine rinunciando ad agire. Il *leader* più alto in grado nell'unità della sala radio è in possesso del *cifrario*. Il *cifrario* non limita in alcun modo il movimento o il fuoco. L'*attaccante* posizionerà le sue unità entro 20 cm dal lato Est e Ovest rispettando l'alternanza e la pianificazione scritta. Il *difensore* posizionerà le sue unità, rispettando l'alternanza, ad almeno 80 cm dai lati Est/Ovest. Modelli *infiltrati* e *furtivi* possono essere schierati nella zona a Est o Ovest rispettando il limite di distanza (30 o 40 cm) da qualsiasi modello nemico.

Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

- 12 punti** per l'attaccante se la *radio* è distrutta.
- 6 punti** per il difensore se la *radio* è integra.
- 12 punti** per l'attaccante se ha eliminato il modello con il *cifrario*.
- 6 punti** per il difensore se il modello con il *cifrario* è ancora vivo.
- 1 punto** per ogni unità eliminata dall'attaccante (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).
- 2 punti** per ogni unità eliminata dal difensore (le unità eliminate a causa della *Rotta* o del *Panico* contano).

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie.

ESPLORAZIONE

Elementi scenici necessari

Nessuno.

Preparazione

Preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale poi effettuate uno spareggio tirando 2d6 e aggiungendo il VT per scegliere il lato di schieramento.

Descrizione

Nella zona è stata segnalata la presenza del nemico. Occorre investigare e relazionare al Quartier Generale.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento

Tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

Schieramento orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Schieramento verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Sud

Regole speciali

Nessuna.

Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

- | | |
|------------------|--|
| 12 punti | per aver portato un'unità nella <i>zona di schieramento</i> avversaria, mentre l'avversario non ne ha portata nessuna. |
| 6 punti * | se entrambi i giocatori hanno portato una o più unità nella <i>zona di schieramento</i> avversaria. |
| 12 punti | per aver eliminato il modello con il grado più alto in gioco e aver mantenuto in vita il proprio. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita qual'è il suo obiettivo. |
| 6 punti * | se entrambi i giocatori hanno eliminato il modello con il grado più alto in gioco. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita qual è il suo obiettivo. |
| 1 punto | per ogni unità eliminata dall'attaccante (le unità eliminate a causa della <i>Rotta</i> o del <i>Panico</i> contano). |
| 2 punti | per ogni unità eliminata dal difensore (le unità eliminate a causa della <i>Rotta</i> o del <i>Panico</i> contano). |

* I punti di questi obiettivi variano in funzione del numero massimo di unità consentite: diventano **8 punti** se il numero massimo consentito è di 8 unità; **7 punti** se il numero massimo consentito è di 10 unità; rimangono **6 punti** se il numero massimo consentito è di 12 unità.

In caso di *Ritirata* dell'avversario il vincitore otterrà TUTTI i punti relativi agli obiettivi + TUTTI i punti relativi alle unità avversarie.