

OPERATION SQUAD EVOLUTION

REGOLAMENTO TORNEO

PREFAZIONE

Il torneo prevede la formula alla "svizzera", ovvero i giocatori si affrontano a partire dai punteggi più alti in modo decrescente, applicando i sistemi indicati nel paragrafo *Risoluzione delle parità*. Gli accoppiamenti della prima partita sono sorteggiati casualmente. Le partite sono della durata di 2 ore ciascuna con la possibilità, a insindacabile giudizio dell'arbitro, di concedere minuti supplementari per concludere il turno in corso.

NUMERO DI SQUADRE E PUNTEGGI

Per la composizione delle Squadre si utilizza un numero di punti stabilito in funzione della modalità di torneo scelta; non sono ammessi punti in esubero. Ciascun giocatore dovrà avere una o due squadre in funzione della tipologia.

Le armate di Italiani (non RSI) e di Finlandesi possono essere considerate Asse o Alleati, a scelta del giocatore. Anche se la cosa può comportare delle "inesattezze" a livello storico sono ammesse Squadre che in realtà non si sono mai scontrate.

La composizione deve comprendere una sola squadra per fazione (Asse o Alleati). Per le limitazioni fate riferimento al regolamento e alle liste aggiuntive scaricabili dal sito www.torrianimassimo.it oppure dal forum torrianiames.forumfree.it.

Per compilare le Squadre, deve essere utilizzata la scheda presente nel manuale specificando il costo delle singole unità con le varianti.

MODALITÀ DISPONIBILI

- **Standard:** con questa versione i giocatori devono portare una Squadra dell'Asse (Tedeschi o Italiani RSI) e una di Alleati (Americani, Inglesi, Russi, Francesi, Polacchi, Partigiani).

Punteggi possibili: 700/750 (utilizzando Fanteria o Fanteria e Veicoli) - 1000/1500 (utilizzando Fanteria e Veicoli).

- **Open:** con questa versione i giocatori possono portare anche le liste previste per il Fronte del Pacifico (Giapponesi per l'Asse, US Marines, Raiders e Chindits per gli Alleati) o per il Fronte Africano (Tedeschi e Italiani per l'Asse, Americani e Inglesi per gli Alleati). Resta comunque obbligatoria una Squadra dell'Asse e una di Alleati.

Punteggi possibili: 700/750 (utilizzando Fanteria o Fanteria e Veicoli) - 1000/1500 (utilizzando Fanteria e Veicoli).

- **Light:** con questa versione i giocatori possono portare anche le liste previste per il Fronte del Pacifico (Giapponesi per l'Asse, US Marines, Raiders e Chindits per gli Alleati) o per il Fronte Africano (Tedeschi e Italiani per l'Asse, Americani e Inglesi per gli Alleati). Resta obbligatoria SOLO UNA Squadra dell'Asse o di Alleati.

Punteggi possibili: 700/750 (utilizzando Fanteria o Fanteria e Veicoli)

INVIO LISTE

L'organizzatore indicherà la data di consegna delle liste per la verifica che deve essere almeno 7 giorni prima del torneo. La data è tassativa e non prorogabile. Chi non consegnerà la lista entro la data indicata sarà penalizzato con un malus di -5 Punti Torneo per ogni giorno di ritardo.

MODELLI E UNITÀ

I modelli devono essere equipaggiati come previsto nella Scheda Squadra e devono essere distinguibili. Usate una lettera o un colore e riportatelo sulla Lista (per esempio: unità A, B, oppure rossa, verde, ecc.). Sono ammessi altri metodi di facile comprensione che dovranno comunque essere specificati sulla lista. Nelle partite di Torneo non è possibile utilizzare modelli sdraiati.

NUMERO MASSIMO DI UNITÀ E SCHIERAMENTO

Il numero massimo di unità consentite per ogni Squadra verrà specificato dagli organizzatori ma consigliamo massimo 15 unità per Squadra.

ACCESSORI INDISPENSABILI

Ogni giocatore deve portare la Scheda (o le Schede) delle proprie Squadre, almeno 10 dadi, un metro, i segnalini e le tabelle da utilizzare durante la partita. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -10 Punti Torneo. Per evitare contestazioni non sono ammessi dadi di diverso colore o tipo. Segnalini tridimensionali sono ammessi previa verifica e autorizzazione degli organizzatori.

SELEZIONE DELLA SQUADRA (NON APPLICATO NELLA VERSIONE LIGHT)

Se sono presenti due Squadre per giocatore, prima di ogni partita i due giocatori comunicheranno all'avversario quale delle due fazioni intendono utilizzare (Asse o Alleati). Se scelgono due fazioni diverse si procede con la Fase di Schieramento delle Squadre. Se entrambi vogliono utilizzare la stessa fazione si tira un dado. Chi ottiene il valore maggiore sceglie. In caso di parità si ritira. Per garantire un equo utilizzo delle Squadre, dopo la prima partita, il giocatore è OBBLIGATO ad utilizzare la Squadra che non ha impiegato nella prima partita. Se entrambi hanno usato Squadre della stessa fazione (Asse/Alleati), sarà consentito procedere come nella prima partita.

La terza e le eventuali partite a seguire applicheranno il medesimo principio in modo da garantire l'alternanza. In caso di parità (un giocatore ha utilizzato per due volte i tedeschi e l'altro ha fatto lo stesso) sarà nuovamente consentito operare come la prima partita proponendo la Squadra che si vuole impiegare.

NUOVE REGOLE, FAQ E PRECISAZIONI

Sono valide tutte le FAQ, le precisazioni e le regole aggiuntive ufficiali pubblicate fino alla data di inizio torneo salvo precisato diversamente dagli organizzatori. Fare riferimento al documento specifico.

REGOLE OPZIONALI

L'organizzazione ha la facoltà di adottare le seguenti regole opzionali:

- ⊛ *Sporgersi dagli edifici attraverso porte, finestre, varchi (pag. 15 del Manuale)*
- ⊛ *Granate di soppressione (pag. 27 del Manuale)*
- ⊛ *Deviazione delle granate all'interno di edifici (pag. 27 del Manuale)*
- ⊛ *Modificatore Tabella Danni Saturazione dei colpi di mortai e obici di calibro inferiori a 80 mm contro modelli posizionati all'interno di edifici e bunker (pag. 26 del Manuale)*

L'utilizzo delle regole opzionali deve essere specificato dall'organizzazione nel comunicato in cui promuove il torneo.

Nel torneo non possono essere utilizzate le *Regole per l'Esperienza*.

PUNTI TORNEO

Al termine di ogni partita ogni giocatore accumula un numero di Punti Torneo pari ai Punti Vittoria realizzati per ogni scenario. I Punti Vittoria saranno calcolati come previsto in ogni specifico scenario nei paragrafi relativi al *Conteggio Punti Vittoria*.

RISOLUZIONE DELLE PARITÀ

In caso di parità, al termine delle partite previste, si seguiranno i seguenti criteri:

- 1) Totale Punti Avversari (Totale Punti Torneo realizzati dagli avversari incontrati escludendo la partita giocata contro il giocatore in parità).
- 2) Differenza Punti Torneo fatti e subiti in tutte le partite disputate.

PARTITE CONCESSE, ABBANDONATE, INTERROTTI, AVVERSARIO IN RITARDO, GIOCATORI DISPARI, PENALITÀ, ESPULSIONI

Il torneo deve essere vissuto come un piacevole momento d'incontro ma, al tempo stesso, non deve escludere la sana competitività. Nell'ottica del rispetto generale, gli organizzatori pertanto si riservano, a loro insindacabile giudizio, la facoltà di applicare punti penalità, o nei casi estremi di espellere il giocatore, qualora vengano riscontrati atteggiamenti non conformi o polemici e che danneggiano il corso del torneo. Per lo stesso motivo abbandonare un torneo prima della terza partita, concedere o "accelerare" la chiusura per motivi personali, arrivare in ritardo di oltre 20 minuti, deve essere evitato a tutti i costi. Ovviamente possono capitare situazioni impreviste e quindi è giusto informare i giocatori che, in una delle citate situazioni (abbandono, concessione, interruzione, mancata presenza) il loro punteggio torneo sarà completamente annullato (0 punti). Se l'abbandono dovesse avvenire prima degli accoppiamenti, o se il numero di giocatori è dispari, l'avversario di chi abbandona sarà (salvo nel primo accoppiamento nel caso di giocatori dispari) l'ultimo in classifica e al giocatore verrà assegnata una vittoria a tavolino di 170 punti. Se la concessione/abbandono dovesse avvenire durante una partita in corso, il punteggio applicato sarà il medesimo. Può sembrare drastico ma serve a evitare situazioni ancora più spiacevoli. In quest'ottica sarà tollerato un solo abbandono/concessione all'anno. Se un giocatore dovesse abbandonare/concedere per due volte durante l'anno sarà facoltà degli organizzatori rifiutare la sua iscrizione o applicare una penalità al punteggio. Lo scopo non è quello di scoraggiare la partecipazione ma quello di instaurare un sano rispetto nei confronti degli organizzatori e di chi magari ha fatto centinaia di chilometri per partecipare. Si invitano pertanto tutti i giocatori, nel rispetto degli altri partecipanti, a non concedere nulla che influenzi i Punti Torneo. L'organizzazione, in casi dubbi, potrà comunque intervenire arbitrariamente. Frasi del tipo "tanto oramai ho perso" non hanno senso in un torneo dove si presuppone che, oltre allo spirito agonistico, sia contemplata anche la voglia di divertirsi e stare insieme. Concedere, abbandonare, interrompere, rovina il torneo a TUTTI pertanto evitate e fate evitare atteggiamenti di questo tipo.

SCENARI TORNEO: SELEZIONE

Gli scenari previsti per il torneo sono quelli contenuti in calce al presente regolamento, oppure pubblicati sul sito www.torrianimassimo.it oppure sul forum torrianigames.forumfree.it. L'organizzazione dovrà utilizzare tavoli da 120x120 e potrà modificare la disposizione degli elementi scenici.

L'organizzazione potrà decidere tra due diverse tipologie di torneo in funzione degli scenari selezionati:

⊛ **Torneo con turni a scenari diversificati:** con questa tipologia di torneo l'organizzazione disporrà in ogni tavolo un diverso scenario. L'assegnazione di un giocatore ad uno specifico tavolo designerà automaticamente anche il tipo di scenario da affrontare. L'assegnazione degli scenari avverrà per ogni turno in modo casuale, cercando di evitare, ove possibile, che un giocatore affronti più volte lo stesso scenario. Per questa tipologia di torneo possono essere selezionati i seguenti scenari: **Fiume, Villaggio, Postazioni, Esplorazione, Top Secret, Rifornimenti**. Lo scenario **Stazione Radio** è da considerare opzionale in quanto un equo bilanciamento dipende dalla tipologia di elementi scenici utilizzati e dall'eventuale utilizzazione dei veicoli (un edificio con molte finestre sotto tiro di un carro armato potrebbe comportare una facile vittoria degli attaccanti mentre un edificio senza finestre renderebbe gli obiettivi di difficile raggiungimento). L'organizzazione ha comunque la facoltà di decidere quali e quanti scenari utilizzare fra quelli disponibili per questa tipologia.

⊛ **Torneo con turni a scenari fissi:** con questa tipologia l'organizzazione disporrà per ogni tavolo lo stesso tipo di elementi scenici, come da indicazioni specifiche. Lo stesso tavolo potrà così essere utilizzato per diversi scenari. Ogni turno tutti i giocatori giocheranno lo stesso scenario. L'assegnazione degli scenari per ogni turno avverrà in modo casuale oppure potrà essere preventivamente decisa dall'organizzazione. Per questa tipologia possono essere selezionati i seguenti scenari: **Ricognizione, Occupazione, Esplorazione, Codice Segreto, Top Secret, Rifornimenti**.

SCENARI TORNEO: DISPOSIZIONE ELEMENTI SCENICI

Per questioni di tempo è compito dell'organizzatore allestire i tavoli tenendo in considerazione la guida degli scenari e cercando di ottenere campi da gioco non eccessivamente sbilanciati. In alcuni scenari è indicato di effettuare un tiro per stabilire il tipo di schieramento (orizzontale o verticale).

SCENARIO 1: IL FIUME

Il ponte rappresenta l'unico passaggio verso il fronte e garantisce al proprio esercito la linea di rifornimenti. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo del ponte ad ogni costo.

Elementi scenici necessari: un fiume lungo almeno 120 cm attraversato da due ponti distanti almeno 40 cm.

Preparazione: posizionate il fiume orizzontalmente e al centro del tavolo. Tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile solo nei tornei con turni a scenari diversificati. La mappa alla fine dello scenario è rappresentata a titolo di esempio.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Regole Speciali: il fiume è considerato impassabile 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 dell'avversario posizionati sopra. 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. un Universal Carrier con l'intero equipaggio di 2 uomini, conta come 4 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio il ponte è conteso.

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere il controllo di entrambi i ponti (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere il controllo di un solo ponte (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 25 punti** per avere due ponti contesi (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 10 punti** per avere un ponte conteso (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** se ha in campo almeno due unità (**obiettivo primario**)
- 50 punti** se ha in campo soltanto una unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.



SCENARIO 2: VILLAGGIO

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.

Elementi scenici necessari: tre case.

Preparazione: le case devono essere posizionate obbligatoriamente nella *Terra di Nessuno* in una zona centrale di 60x60 cm ad una distanza di almeno 30 cm dai bordi laterali. Inoltre devono essere distanti almeno 15 cm l'una dall'altra. Tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile solo nei tornei con turni a scenari diversificati. La mappa alla fine dello scenario è rappresentata a titolo di esempio.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

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. un Universal Carrier con l'intero equipaggio di 2 uomini, conta come 4 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).

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere il controllo di tutte le case (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere il controllo di due case (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 25 punti** per avere il controllo di una casa (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 10 punti** per ogni casa contesa (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* (la Squadra avversaria ha raggiunto il doppio *Punto di Rottura*) il vincitore, oltre ai punti relativi all'eliminazione della Squadra (ad esempio 70 Punti Torneo nei tornei con Squadre di 700 punti), otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** se ha in campo almeno tre unità (**obiettivo primario**)
- 50 punti** se ha in campo soltanto due unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 25 punti** se ha in campo soltanto una unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.



SCENARIO 3: POSTAZIONI

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

Elementi scenici necessari: quattro postazioni di sacchi di sabbia.

Preparazione: le postazioni devono essere posizionate obbligatoriamente nella *Terra di Nessuno* in una zona centrale di 80x60 cm ad una distanza di almeno 20 cm dai bordi laterali. Inoltre devono essere distanti almeno 40 cm l'una dall'altra. Tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile solo nei tornei con turni a scenari diversificati. La mappa alla fine dello scenario è rappresentata a titolo di esempio.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: orizzontale (in questo scenario le Squadre non possono utilizzare la caratteristica *Aviotrasportati*).

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

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. un Universal Carrier con l'intero equipaggio di 2 uomini, conta come 4 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). Se un veicolo corazzato transita su una postazione questa viene eliminata.

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere il controllo di tutte le postazioni (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere il controllo di tre postazioni (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 25 punti** per avere il controllo di due postazioni (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 10 punti** per avere il controllo di una postazione (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 5 punti** per ogni postazione contesa (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

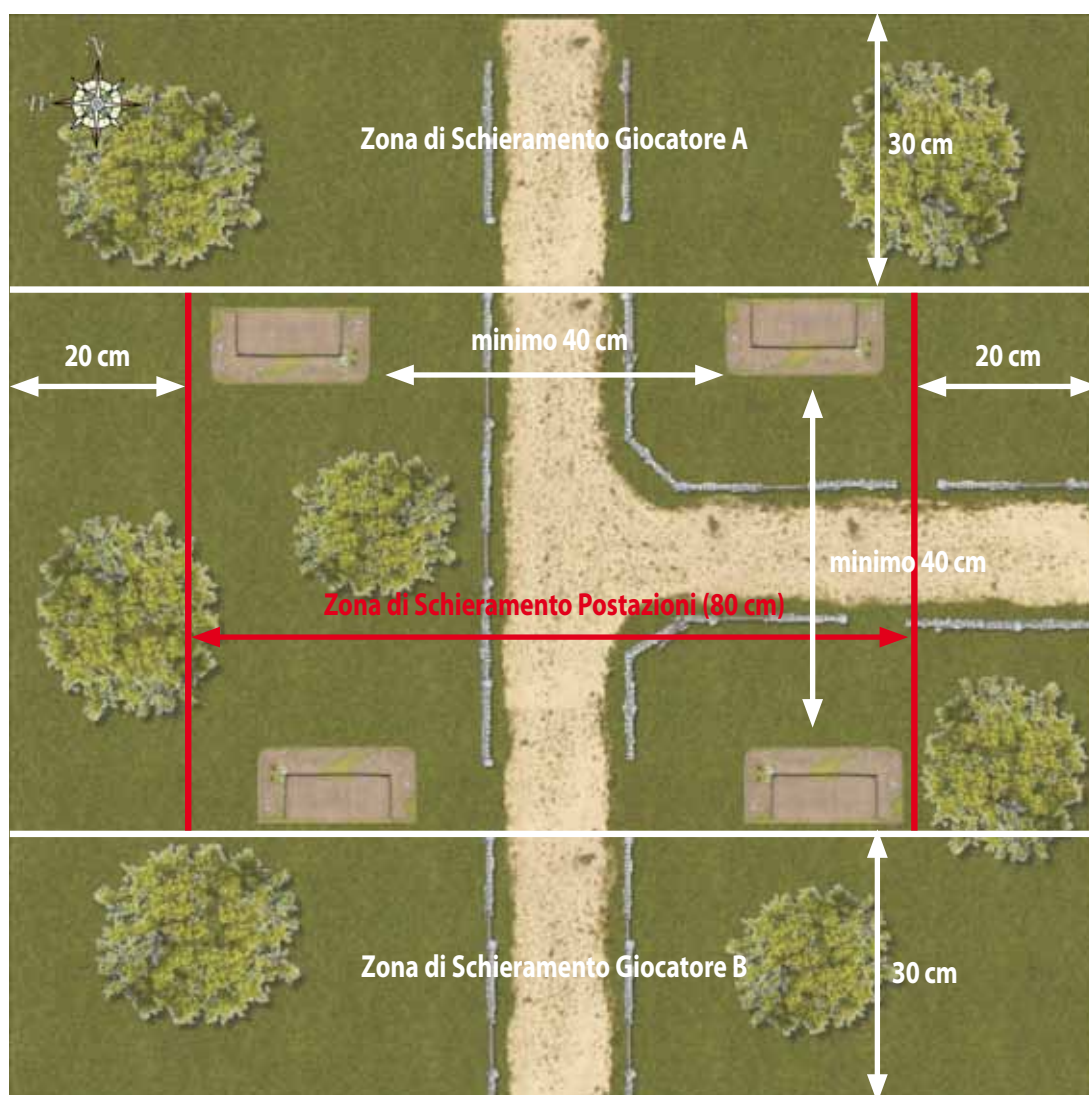
Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** se ha in campo almeno quattro unità (**obiettivo primario**)
- 50 punti** se ha in campo soltanto tre unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 25 punti** se ha in campo soltanto due unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se ha in campo soltanto una unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.



SCENARIO 4: ESPLORAZIONE

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

Elementi scenici necessari: nessuno.

Preparazione: tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile sia nei tornei con turni a scenari diversificati sia nei tornei con turni a scenari fissi. La mappa alla fine dello scenario è rappresentata a titolo di esempio.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

Orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Verticale

Giocatore A: entro 30cm dal lato Est

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Ovest

Regole Speciali: nessuna.

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere almeno due modelli nella zona di schieramento avversaria ed aver impedito all'avversario di fare lo stesso (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere un modello nella zona di schieramento avversaria ed aver impedito all'avversario di fare lo stesso (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 25 punti** per avere almeno due modelli nella zona di schieramento avversaria mentre l'avversario ne ha soltanto uno (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di modelli nella zona di schieramento avversaria (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

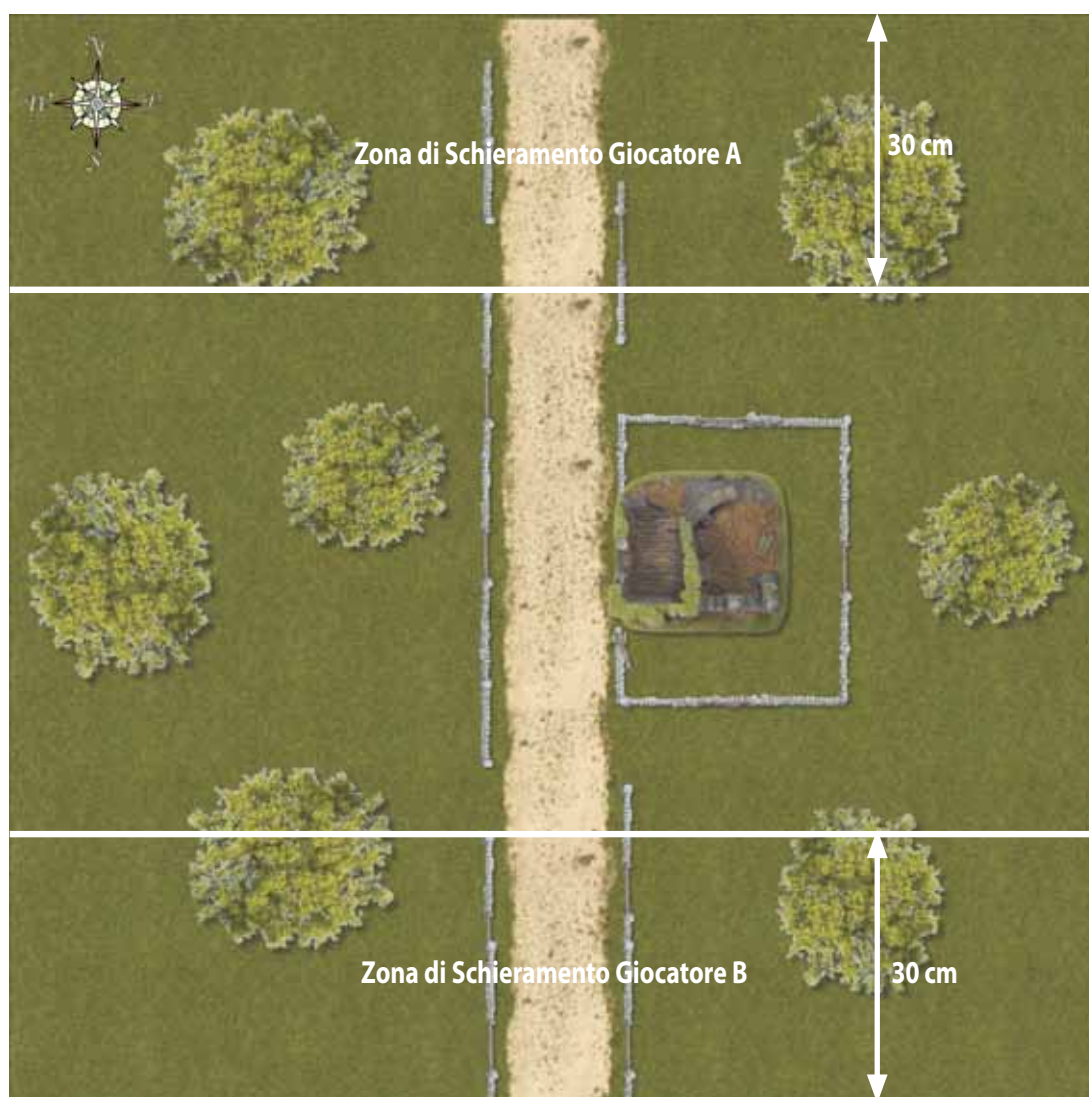
Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** se ha in campo almeno due unità (**obiettivo primario**)
- 50 punti** se ha in campo soltanto una unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.



SCENARIO 5: TOP SECRET

Mentre una spia cercava di varcare il confine con documenti Top Secret è stato ucciso da un cecchino. La Jeep che guidava si è schiantata su un muretto. Entrambe le Squadre devono cercare di recuperare la valigetta con i documenti.

Elementi scenici necessari: un modello di Jeep; una strada con incrocio.

Preparazione: posizionare la Jeep esattamente al centro dell'incrocio. Dopo aver posizionato gli elementi scenici tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile sia nei tornei con turni a scenari diversificati sia nei tornei con turni a scenari fissi. La mappa alla fine dello scenario è rappresentata a titolo di esempio: la posizione della Jeep è indicata sulla mappa con una X rossa.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: tirate 1d6: 1-3 orizzontale, 4-6 verticale

Orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Verticale

Giocatore A: entro 30cm dal lato Est

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Ovest

Regole Speciali: piazzate la Jeep esattamente al centro del campo e la valigetta con i documenti sulla Jeep. La Jeep non può essere utilizzata in alcun modo. Un modello a bordo della Jeep può raccogliere la valigetta come parte di un'Azione *Muovere Cautamente* (senza applicare malus al movimento) oppure *Muovere Velocemente* (applicando un malus di 1d6 al movimento). Il trasporto della valigetta non sottrae nulla al movimento e chi la trasporta può normalmente *Nascondersi*.

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere portato la valigetta all'interno della propria zona di schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** se la Squadra è in possesso della valigetta ma non è nella propria zona di schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

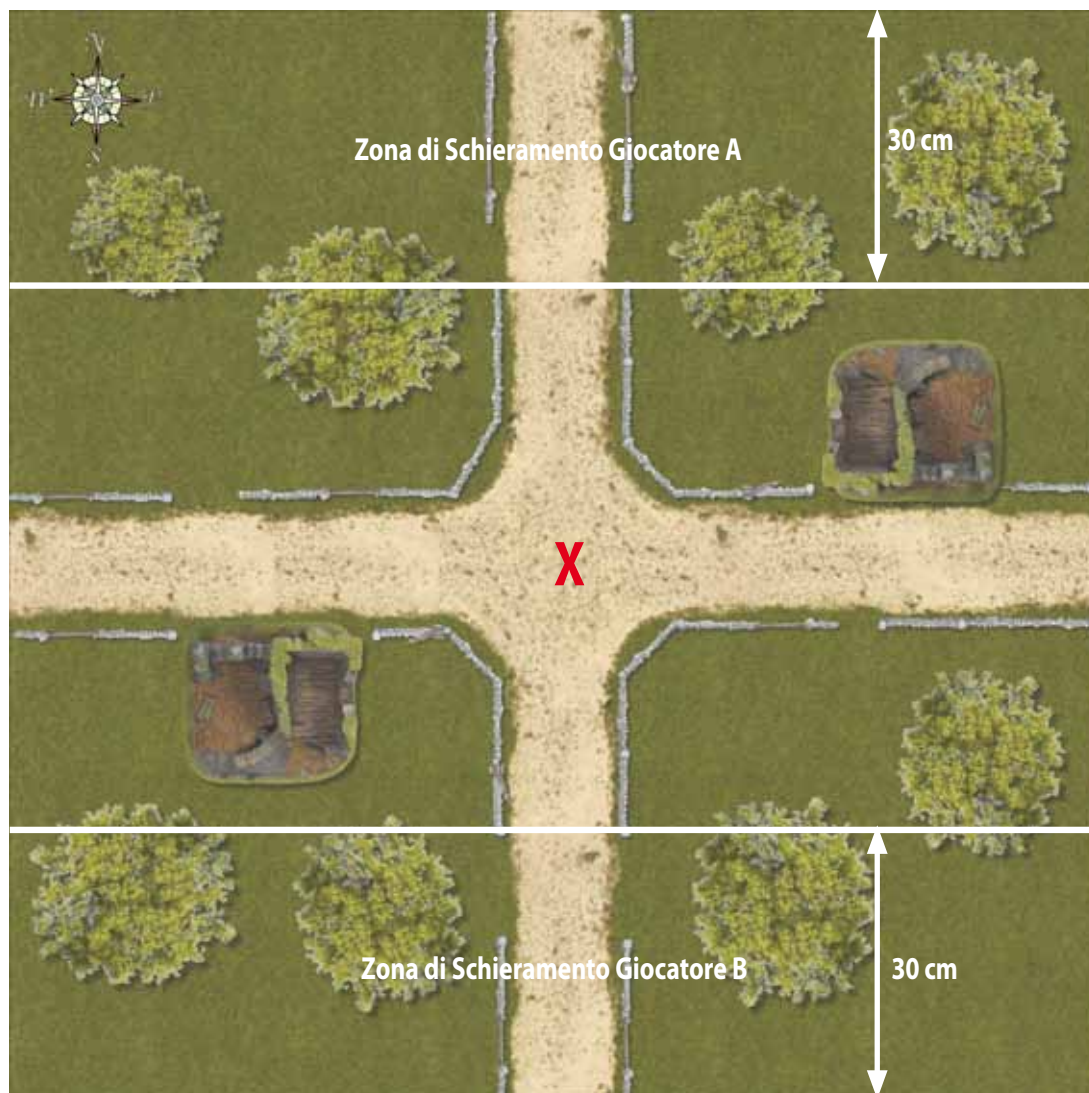
Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** in ogni caso per aver raggiunto l'**obiettivo primario**
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.



SCENARIO 6: RIFORNIMENTI

L'aviazione ha paracadutato un carico di rifornimenti ma il lancio non è stato preciso. Nella zona sono presenti anche forze nemiche; è vitale impadronirsi delle casse e non lasciarle al nemico!

Elementi scenici necessari: 6 casse di cui tre marcate sotto con una R (rotte).

Preparazione: preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale poi, seguendo le indicazioni, posizionate sul tavolo le 6 casse senza guardare quali sono quelle marcate con la R. Le casse vanno posizionate lungo una retta che attraversa la terra di nessuno a 30 cm da entrambi gli schieramenti (in pratica a metà della Terra di Nessuno).

Piazzate la prima cassa a 20 cm dal bordo Est e le altre distanti 15-20 cm l'una dall'altra, in modo che l'ultima sia posizionata esattamente a 20 cm dal bordo Ovest. Dopo il piazzamento iniziale lanciate 1d10 per ogni cassa e seguite le regole per la deviazione delle armi ad area spostandola nella direzione indicata dal dado, ad una distanza in cm pari al doppio del numero indicato dal dado. Soltanto dopo il posizionamento delle casse le due Squadre effettuano uno spareggio tirando 2d6 e aggiungendo il VT. Chi ottiene il valore più alto sceglie il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile sia nei tornei con turni a scenari diversificati sia nei tornei con turni a scenari fissi. La mappa alla fine dello scenario è rappresentata a titolo di esempio: la posizione iniziale delle 6 casse è indicata con una X rossa.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Regole Speciali: un modello per verificare una *Cassa Rifornimenti* deve muoversi a contatto (con Azioni *Correre* o *Muovere Cautamente*). A questo punto gira la cassa per vedere se è contrassegnata con la R: se riporta la R la cassa è inutilizzabile e viene scartata; se non ha la R è valida. Se è valida il modello può sacrificare 3 cm di movimento per *caricarla in spalla*; una volta *caricata in spalla* potrà comunque utilizzare l'eventuale movimento residuo per muoversi. Ovviamente le sue *intenzioni* vanno dichiarate nella apposita fase specificando il punto di arrivo finale. Nei turni successivi, un modello con una *cassa in spalla*, deve sottrarre 1d6 al movimento ma per il resto può agire normalmente. Un modello può trasportare una sola cassa. Un modello in possesso di una cassa può decidere di depositarla a terra (senza sacrificare cm di movimento) dichiarandolo all'inizio di una qualsiasi Azione.

Regola opzionale: l'organizzazione può decidere di utilizzare nello scenario soltanto 3 casse. In questo caso tutte e 3 le casse sono considerate valide. Se si utilizzano soltanto 3 casse, piazzate la prima a 30 cm dal bordo Est e le altre distanti 30 cm l'una dall'altra, in modo che l'ultima sia posizionata esattamente a 30 cm dal bordo Ovest. Applicate quindi tutte le normali regole per la deviazione delle casse e per il recupero delle stesse.

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere tutte e tre le casse nella propria zona di schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere due casse nella propria zona di schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 25 punti** per avere una cassa nella propria zona di schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 10 punti** per ogni cassa sulle spalle ma non nella zona di schieramento (**obiettivo primario**).
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

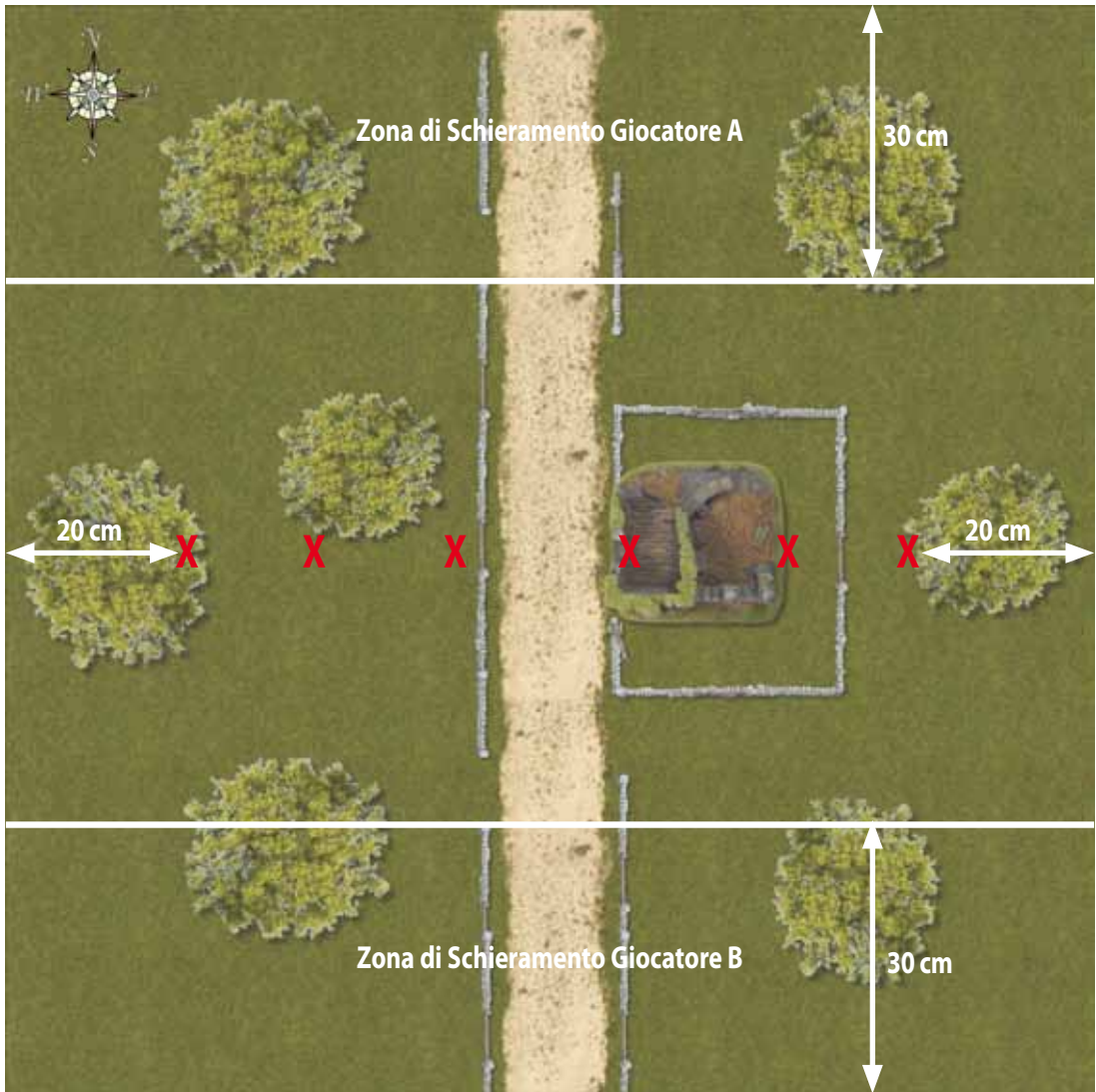
Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** se ha in campo almeno tre unità (**obiettivo primario**)
- 50 punti** se ha in campo soltanto due unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 25 punti** se ha in campo soltanto una unità (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.



SCENARIO 7: STAZIONE RADIO

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

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 50 cm dai lati Est e Ovest.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile solo nei tornei con turni a scenari fissi. La mappa alla fine dello scenario è rappresentata a titolo di esempio. L'utilizzo dello scenario è opzionale in quanto il bilanciamento dipende dalla tipologia degli elementi scenici utilizzati e dal posizionamento degli stessi.

Dimensione Tavolo: 120 x 120

Durata: 8 turni

Schieramento: i *difensori* vanno posizionati al centro del campo distanti 50 cm dal lato Est e Ovest. Gli attaccanti schierano sui lati Est e Ovest entro 5 cm dal bordo. Nello scenario saranno quindi presenti due zone di terra di nessuno, ognuna di 45 cm.

Regole Speciali: le unità del *difensore* vengono schierate nella zona centrale distanti 50 cm dai lati Est/Ovest con il *leader* più alto in grado in casa e con un modello adiacente alla *radio*. Questi due modelli non potranno agire (non possono ricevere Azioni) finché un'unità avversaria non entra nell'edificio che occupano o dichiara di *sparargli/assaltarli*. A partire da quel momento potranno agire (o reagire) normalmente. Un modello avversario adiacente alla *radio* può distruggerla con qualsiasi Azione rinunciando ad agire. Il *leader* nell'edificio è in possesso del *cifrario*. Il *cifrario* non limita in alcun modo il movimento o il fuoco. Per recuperare il *cifrario* l'*attaccante* dovrà mettere *fuori combattimento* il *leader* nemico che lo possiede (lasciate il modello in campo). Un modello per recuperare il *cifrario* deve muoversi a contatto con il morto (con Azioni *Correre* o *Muovere Cautamente*) e sacrificare 1 cm di movimento; una volta recuperato potrà comunque utilizzare l'eventuale movimento residuo per continuare a muoversi. Ovviamente le sue intenzioni vanno dichiarate nella apposita fase specificando il punto di arrivo finale. L'*attaccante* posizionerà le sue unità entro 5 cm dai lati Est/Ovest rispettando l'alternanza. 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.

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere distrutto la *radio* ed avere recuperato il *cifrario* (**obiettivo primario attaccante**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari attaccante**.
- 50 punti** per avere distrutto la *radio* o avere recuperato il *cifrario* (**obiettivo primario attaccante**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari attaccante**.
- 100 punti** se la *radio* è intatta ed è ancora in possesso del *cifrario* (**obiettivo primario difensore**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari difensore**.
- 50 punti** se la *radio* è intatta o è ancora in possesso del *cifrario* (**obiettivo primario difensore**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari difensore**.
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

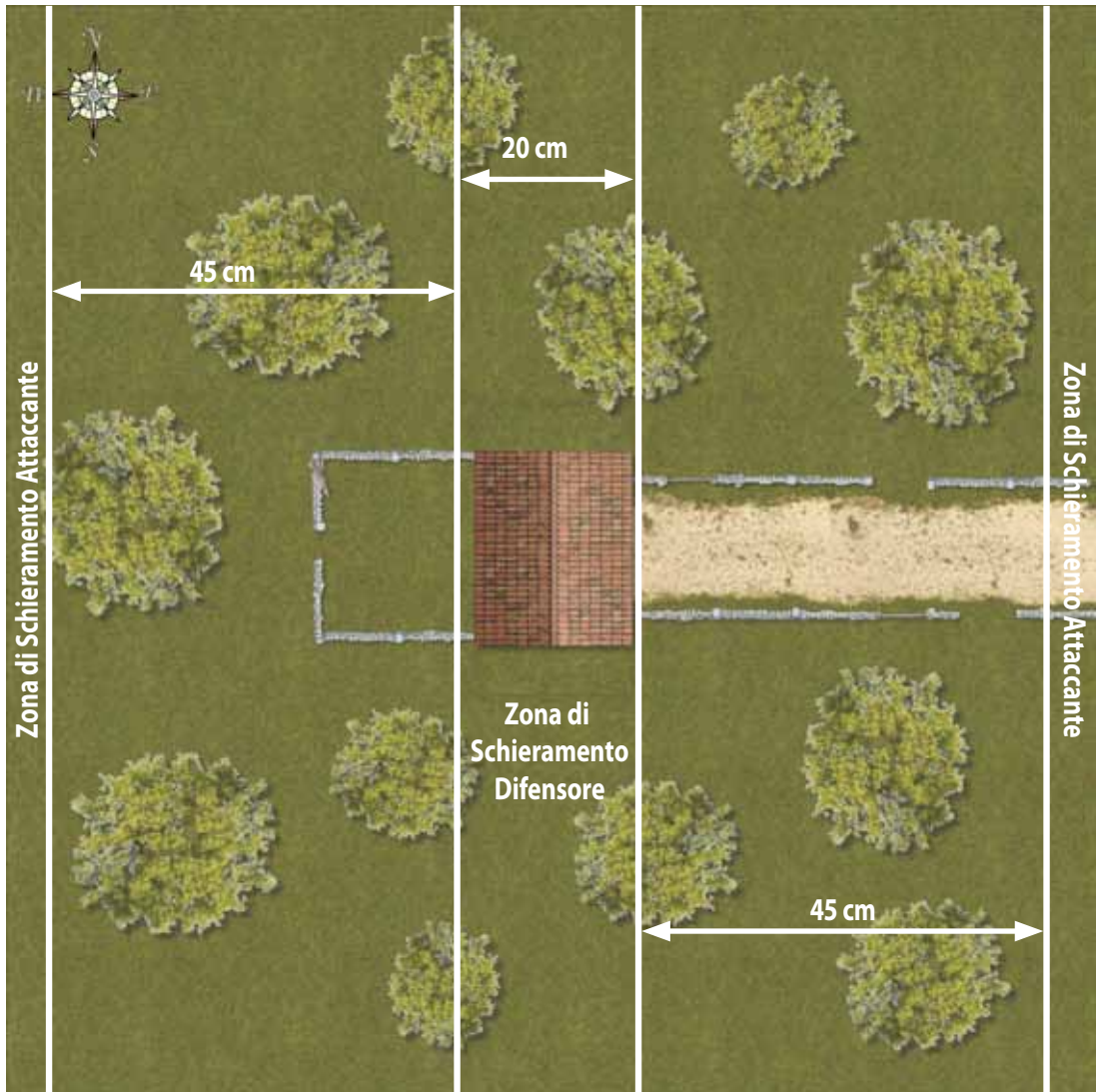
Attaccante (Ritirata difensore)

- 100 punti** se ha recuperato il *cifrario* (la *radio* si considera distrutta in ogni caso) (**obiettivo primario**)
- 75 punti** se non ha recuperato il *cifrario* (la *radio* si considera distrutta in ogni caso) (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Difensore (Ritirata attaccante)

- 50 punti** se la *radio* è ancora intatta (**obiettivo primario**)
- 50 punti** in ogni caso: si considera in possesso del *cifrario* (**obiettivo primario**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.



SCENARIO GENERICO

Quelle che seguono sono delle indicazioni generali per preparare un tavolo da gioco utilizzabile nei tornei con turni a scenari fissi. Ogni tavolo dovrà essere preparato rispettando le indicazioni relative agli elementi scenici minimi indispensabili. Ogni tavolo potrà essere poi utilizzato con ogni scenario previsto per la tipologia di torneo (vedi regole torneo).

Elementi scenici necessari: almeno una casa (oppure una rovina) e un incrocio di strade a T (vedi mappa di esempio). La mappa alla fine del paragrafo è rappresentata a titolo di esempio.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Schieramento: orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm dal lato Sud

Per le regole specifiche relative agli scenari **Esplorazione**, **Top Secret** e **Rifornimenti** fate riferimento a quanto indicato precedentemente nei paragrafi a pag. 10, 12 e 14.

Le regole specifiche relative agli scenari **Ricognizione**, **Occupazione** e **Codice Segreto** sono invece indicate nelle pagine seguenti. Le regole nelle pagine seguenti sostituiscono quelle contenute nel manuale base **Operation Squad Evolution**.



SCENARIO 8: RICOGNIZIONE

Entrambe le Squadre sono state inviate in missione di ricognizione quando s'imbattono nella pattuglia avversaria: lo scontro a fuoco fra le due squadre è inevitabile!

Preparazione: tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile solo nei tornei con turni a scenari fissi.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Regole Speciali: per controllare l'edificio, si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno dell'edificio. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dall'edificio si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. un Universal Carrier con l'intero equipaggio di 2 uomini, conta come 4 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio l'edificio è conteso (non è controllato da nessuno).

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 50 punti** per avere il controllo dell'edificio centrale (**obiettivo primario**).
- 25 punti** se l'edificio centrale è conteso (**obiettivo primario** alternativo al precedente).
- 50 punti** se l'avversario ha raggiunto il Punto di Rottura e la propria Squadra non l'ha raggiunto (**obiettivo primario**).
- 25 punti** se entrambe le Squadre hanno raggiunto il Punto di Rottura (**obiettivo primario** alternativo al precedente).
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** in ogni caso per aver raggiunto gli **obiettivi primari**
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.

SCENARIO 9: OCCUPAZIONE

Entrambe le Squadre devono cercare di occupare un edificio posizionato in una zona strategica.

Preparazione: tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile solo nei tornei con turni a scenari fissi.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Regole Speciali: per controllare l'edificio, si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno dell'edificio. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm dall'edificio si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un carro vale doppio (es. un Universal Carrier con l'intero equipaggio di 2 uomini, conta come 4 modelli). Modelli *soppressi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio l'edificio è conteso (non è controllato da nessuno).

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto. Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

- 100 punti** per avere il controllo dell'edificio centrale (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** se l'edificio centrale è conteso (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.
- 50 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 25 punti** per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.
- 10 punti** se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

- 100 punti** in ogni caso per aver raggiunto l'**obiettivo primario**
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.

SCENARIO 10: CODICE SEGRETO

Una spia ha trafugato il codice segreto necessario a decifrare i messaggi criptati. Vi ha dato appuntamento in un casolare in rovina ma il nemico lo ha scoperto e sono sulle sue tracce. Riuscirà la vostra Squadra a recuperare l'informatore o saranno i nemici ad eliminarlo?

Preparazione: tirate 2d6 e aggiungete il VT più alto della Squadra per scegliere il lato di schieramento.

Tipologia scenario: lo scenario è utilizzabile solo nei tornei con turni a scenari fissi.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Regole Speciali: entrambi i giocatori lanciano 2d6 e sommano il VT del *leader* più alto in grado; chi ottiene il valore maggiore è l'*attaccante*, l'altro giocatore è il *difensore*. L'*attaccante* posiziona un modello della sua squadra all'interno della casa (virtualmente è l'*informatore* con il codice). L'*informatore* non ha nessuna arma ad eccezione della pistola tipica del suo esercito. L'*informatore* si considera *nascosto* e non può agire (non può ricevere Azioni) finché un'unità avversaria non entra nell'edificio o dichiara di *sparargli/caricarlo*. A partire da quel momento può agire (o reagire) normalmente. Il codice segreto non limita in alcun modo il movimento o il fuoco. L'*informatore* non testa la *Rotta* ma si ritira con il resto della Squadra; in questo caso, consideratelo eliminato.

PUNTI VITTORIA AL TERMINE DEGLI 8 TURNI

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* della Squadra avversaria; altrimenti vedi paragrafo sotto.

Da utilizzare anche per il conteggio dei punti della Squadra che si è ritirata)

ATTACCANTE

100 punti per avere l'*informatore illeso* nella propria Zona di Schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.

75 punti per avere l'*informatore ferito* nella propria Zona di Schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.

50 punti se l'*informatore* è *illeso* ma non è nella propria Zona di Schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.

25 punti se l'*informatore* è *ferito* ma non è nella propria Zona di Schieramento (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.

DIFENSORE

100 punti per avere eliminato l'*informatore* (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.

50 punti se l'*informatore* è *ferito* e non è nella Zona di Schieramento avversaria (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.

25 punti se l'*informatore* è *illeso* ma non è nella Zona di Schieramento avversaria (**obiettivo primario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi primari**.

ATTACCANTE E DIFENSORE

50 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) e non averne perso nessuno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

25 punti per avere eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) ma averne perso uno (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

10 punti se entrambi i giocatori hanno eliminato tutti i *leader* avversari (se sono tre o più basta eliminarne due) (**obiettivo secondario**). Questo obiettivo è alternativo agli altri **obiettivi secondari**.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $75 + 45 + 105 = 225$ ovvero 22 punti).

PUNTI VITTORIA IN CASO DI RITIRATA DELLA SQUADRA AVVERSARIA

In caso di *Ritirata* della Squadra avversaria il vincitore otterrà tutti i punti per l'eliminazione delle unità nemiche considerando il punteggio massimo disponibile anche se il valore effettivo è minore (ad esempio nei tornei con Squadre di 700 punti il vincitore riceverà sempre 70 Punti Torneo anche se il valore della Squadra avversaria è di 690 punti). Inoltre otterrà i seguenti punti per gli obiettivi:

ATTACCANTE

- 100 punti** se l'*informatore* è *illeso* (**obiettivo primario**)
- 75 punti** se l'*informatore* è *ferito* (**obiettivo primario alternativo al precedente**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

DIFENSORE

- 100 punti** in ogni caso perchè l'*informatore* è stato eliminato (**obiettivo primario**)
- 50 punti** se ha tutti i *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario**)
- 25 punti** se ha almeno un *leader* ancora in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)
- 10 punti** se non ha alcun *leader* in campo (**obiettivo secondario alternativo al precedente**)

Sommate tutti i punteggi: i giocatori ottengono un numero di Punti Torneo pari ai punti totalizzati.