

OPERATION SQUAD WORLD WAR TWO

REGOLAMENTO TORNEO PERIODO 1943-1945

LISTA SCENARI

SCENARIO 1: RICOGNIZIONE!

Entrambe le Squadre sono state inviate in missione di ricognizione. Devono respingere la pattuglia avversaria.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

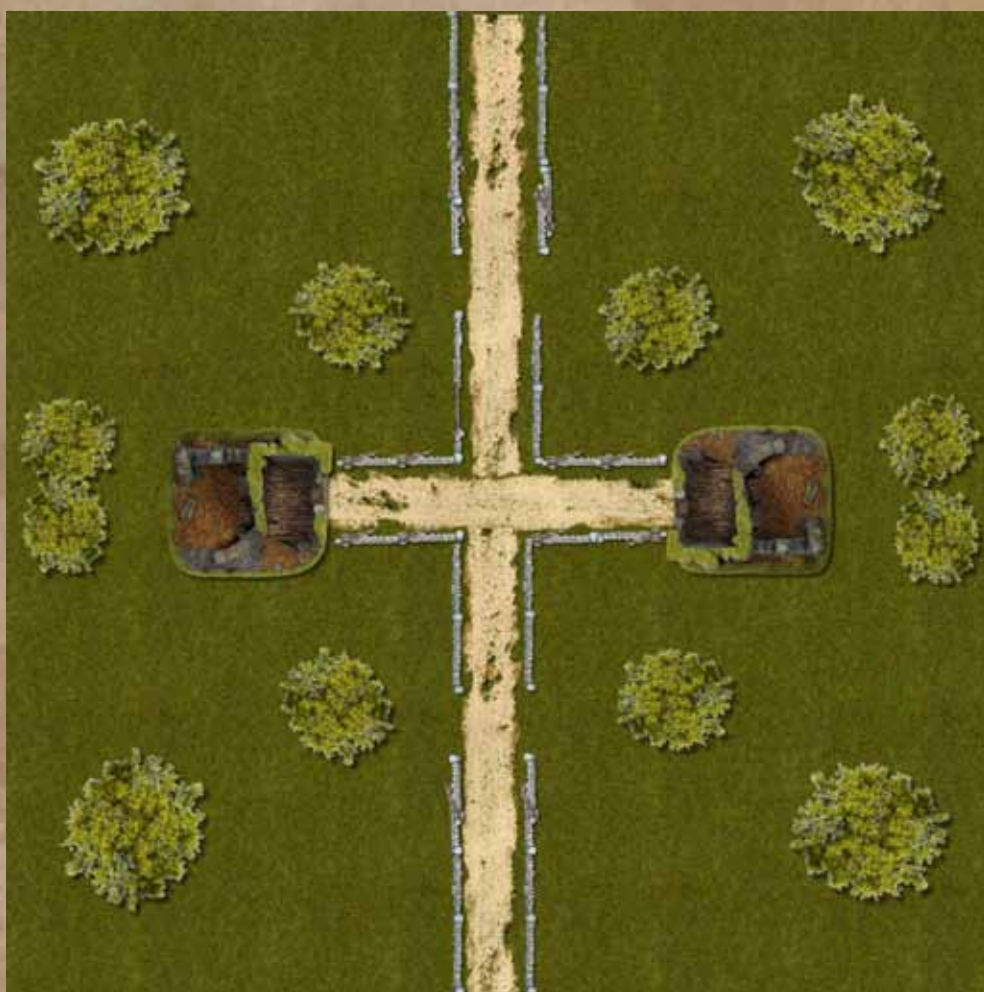
Durata: 8 turni

Schieramento: entro 30 cm dal proprio bordo

Punteggi Squadre: 500 punti (max una Squadra)

Obiettivo Principale: controllare gli edifici. Per controllare un edificio, una Squadra deve avere all'interno almeno 1 modello e nell'edificio non devono essere presenti modelli avversari.

Obiettivo Secondario: eliminare 3 modelli in più dell'avversario (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).



Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

3 punti per il controllo di ciascun edificio.

3 punti per aver eliminato o mandato in rotta 3 modelli in più dell'avversario.

1 punto per ogni modello o unità eliminata (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine degli 8 turni vincerà lo scenario.

Se la differenza fra i punteggi è inferiore a 5 punti lo scenario viene considerato un pareggio.

SCENARIO 2 : OCCUPAZIONE!

Entrambe le Squadre devono cercare di presidiare gli edifici di una parte di città

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

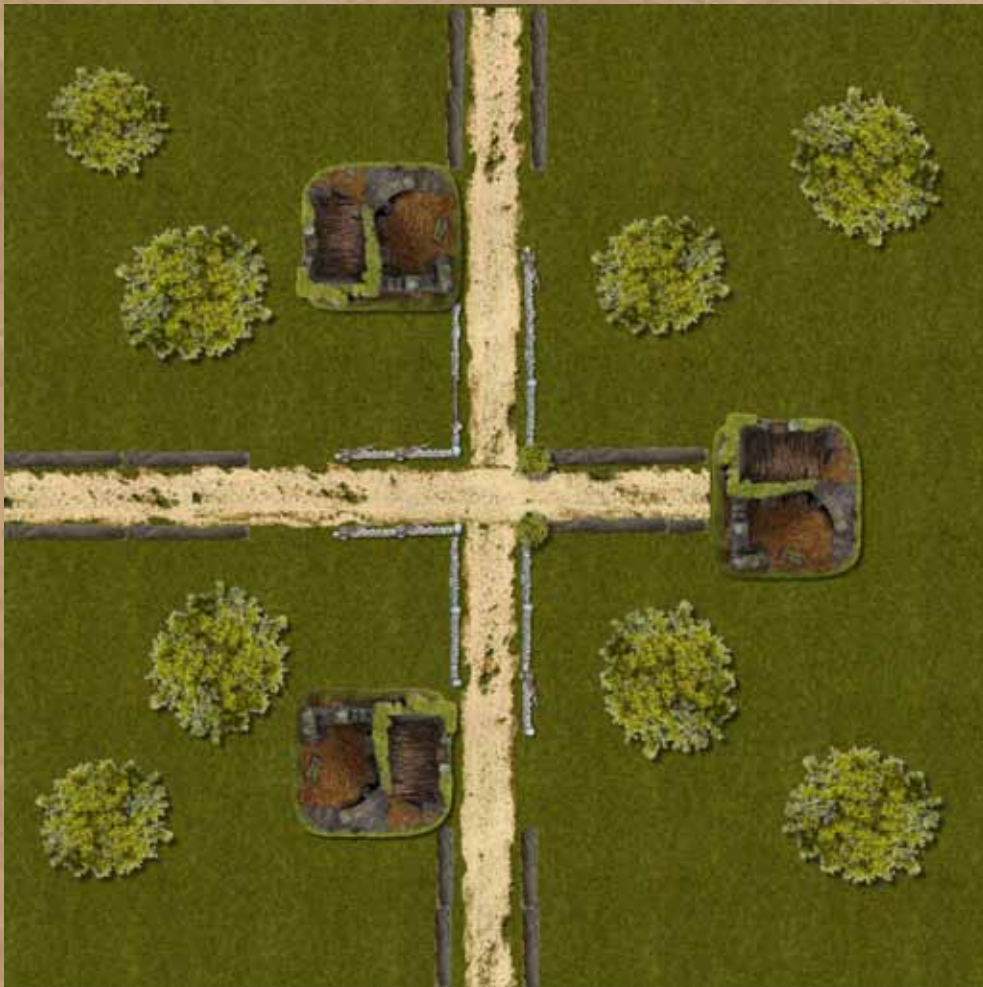
Durata: 8 turni

Schieramento: entro 30 cm dal proprio bordo

Punteggi Squadre: 500 punti (max una Squadra)

Obiettivo Principale: controllare più edifici dell'avversario. Per controllare un edificio, una Squadra deve avere all'interno almeno 1 modello e nell'edificio non devono essere presenti modelli avversari.

Obiettivo Secondario: portare almeno un modello nella zona di schieramento avversaria.



Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

6 punti per il controllo del maggior numero di edifici.

3 punti per avere uno o più modelli nella zona di schieramento avversaria.

1 punto per ogni modello eliminato (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine degli 8 turni vincerà lo scenario.

Se la differenza fra i punteggi è inferiore a 5 punti lo scenario viene considerato un pareggio.

SCENARIO 3 : CONQUISTARE IL PONTE!

Entrambe le Squadre devono prendere possesso di un ponte

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

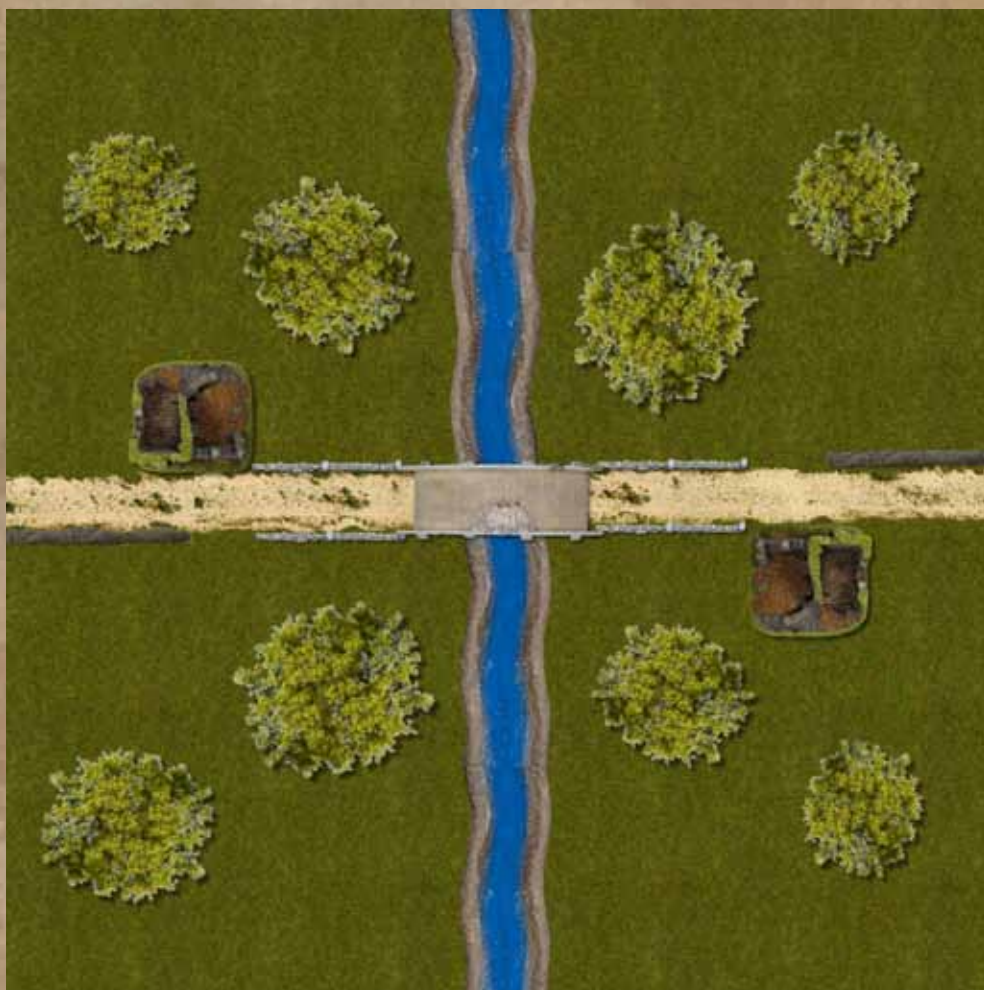
Schieramento: entro 30 cm dal proprio bordo

Punteggi Squadre: 500 punti (max una Squadra)

Regole Speciali: non è possibile attraversare il fiume se non attraverso il ponte. Il fiume non blocca la linea di vista.

Obiettivo Principale: controllare il ponte. Per ottenere il controllo una Squadra deve avere almeno 2 modelli sul ponte e non devono esserci modelli avversari.

Obiettivo Secondario: portare almeno un modello nella zona di schieramento avversaria.



Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

6 punti per il controllo del ponte

3 punti per avere uno o più modelli nella zona di schieramento avversaria.

1 punto per ogni modello eliminato (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine degli 8 turni vincerà lo scenario.

Se la differenza fra i punteggi è inferiore a 5 punti lo scenario viene considerato un pareggio.

SCENARIO 4 : RECUPERO!

Entrambe le Squadre cercano di trarre in salvo un ferito.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

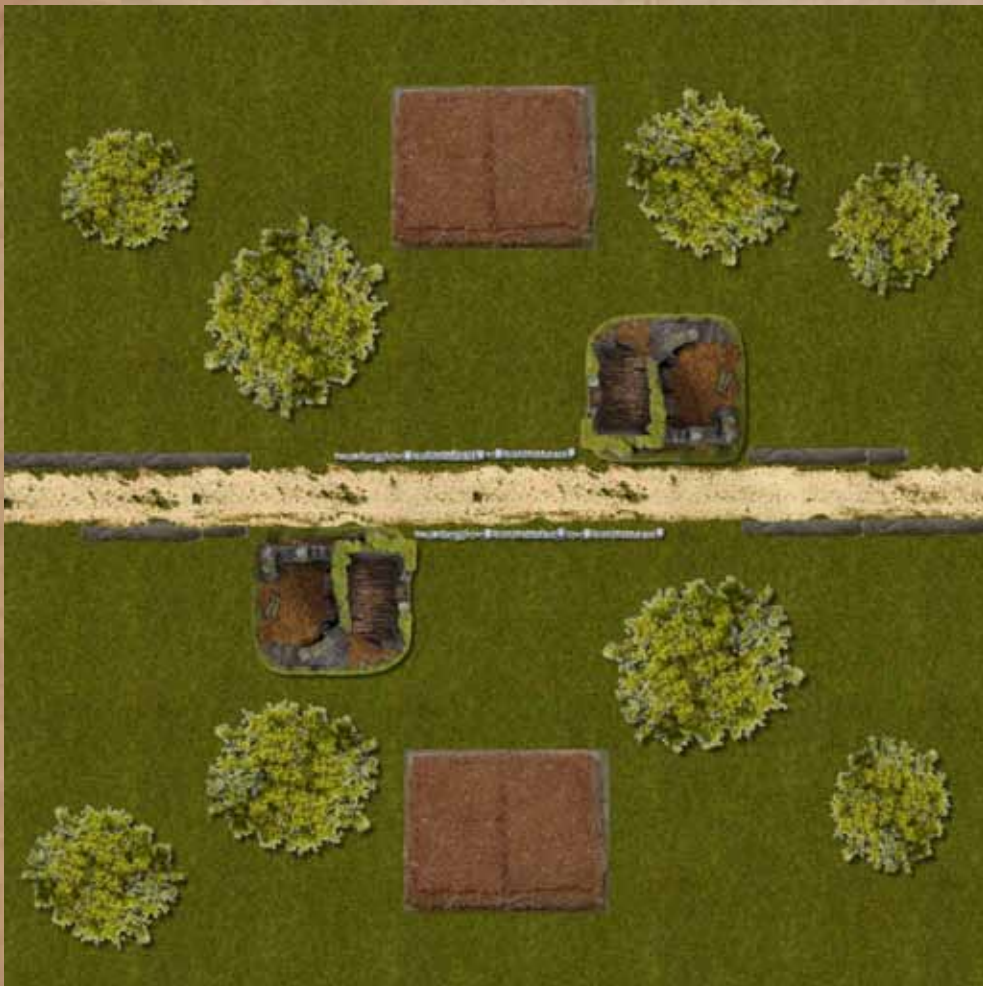
Schieramento: entro 30 cm dal proprio bordo

Punteggi Squadre: 500 punti (max una Squadra)

Regole Speciali: uno dei modelli della squadra è stato ferito gravemente e non riesce più a muoversi. Ogni giocatore consegna un modello all'avversario; rappresenta il *ferito grave*. Tirate 2d6 e sommate la VT del leader migliore. Chi totalizza il risultato maggiore costringe l'avversario a schierare il *ferito grave* per primo. Prima dello schieramento ogni giocatore dovrà posizionare il *ferito grave* nella terra di nessuno a minimo 10 cm dalla propria zona di schieramento e minimo 30 cm dai lati. Entrambi i modelli non possono muovere e non possono eseguire nessuna azione. Un modello alleato adiacente al proprio *ferito grave* può caricarlo in spalla come parte dell'azione *Muovere Cautamente*. Il modello che ha caricato in spalla il *ferito grave* sottrae 1d6 dal movimento. Non potete uccidere/eliminare/curare in nessun modo il *ferito grave*. Un modello che trasporta il *ferito grave* non può *Nascondersi* ma può *Correre*.

Obiettivo Principale: portare il ferito nella propria zona di schieramento.

Obiettivo Secondario: caricare in spalla il *ferito grave*.



Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

6 punti per avere il ferito nella propria zona di schieramento.

3 punti per aver caricato in spalla il ferito grave.

1 punto per ogni modello eliminato (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine degli 8 turni vincerà lo scenario.

Se la differenza fra i punteggi è inferiore a 5 punti lo scenario viene considerato un pareggio.

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.

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: entro 30 cm dal proprio bordo

Punteggi Squadre: 500 punti (max una Squadra)

Regole Speciali: piazzate la jeep esattamente al centro del campo nel punto contrassegnato con la X. Il morto adiacente alla Jeep e la valigetta sulla Jeep. Un modello a bordo della Jeep può raccogliere la valigetta come parte dell'azione *Muovere Cautamente*. Il trasporto della valigetta non sottrae nulla al movimento e chi la trasporta si può normalmente *Nascondere*. Un modello adiacente al morto può caricarlo in spalla come parte dell'azione *Muovere Cautamente*. Il modello che ha caricato in spalla il morto sottrae 1d6 dal movimento. Un modello che trasporta il morto non può *Nascondersi* ma può *Correre*.

Jeep: salire o scendere dalla Jeep costa -1d6 al movimento. Modelli a bordo o in copertura dietro la Jeep sono considerati in copertura (-2d6).

Obiettivo Principale: portare i documenti nella propria zona di schieramento.

Obiettivo Secondario: portare il morto nella propria zona di schieramento (per dargli una giusta sepoltura).



Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

6 punti per avere i documenti nella propria zona di schieramento.

3 punti per aver il morto nella propria zona di schieramento.

1 punto per ogni modello eliminato (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine degli 8 turni vincerà lo scenario.

Se la differenza fra i punteggi è inferiore a 5 punti lo scenario viene considerato un pareggio.

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!

Dimensione Tavolo: 120 x 120 cm

Durata: 8 turni

Schieramento: entro 30 cm dal proprio bordo

Punteggi Squadre: 500 punti (max una Squadra)

Regole speciali:

Casse Rifornimenti

Per questo scenario si utilizzano 6 casse. Potete utilizzare i segnalini allegati oppure realizzare apposite riproduzioni montate su basette da 2 cm circa. Tre delle casse utilizzate devono essere contrassegnate sul retro (oppure sotto la basetta) con una R per indicare che si sono rotte durante il lancio e il contenuto è inutilizzabile. Mescolatele alle altre in modo che i giocatori non sappiano quali sono. Naturalmente è possibile utilizzare metodi alternativi a discrezione dei giocatori o dell'organizzatore del torneo.

Posizionamento casuale delle casse.

Prima dello Schieramento posizionate sul tavolo 6 casse (tre inutilizzabili e tre valide) nelle posizioni indicate sulla mappa con la X (al centro della terra di nessuno partendo da una distanza di 20cm dai lati Est/Ovest e distanti tra loro 15cm). 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 schiereranno i modelli.

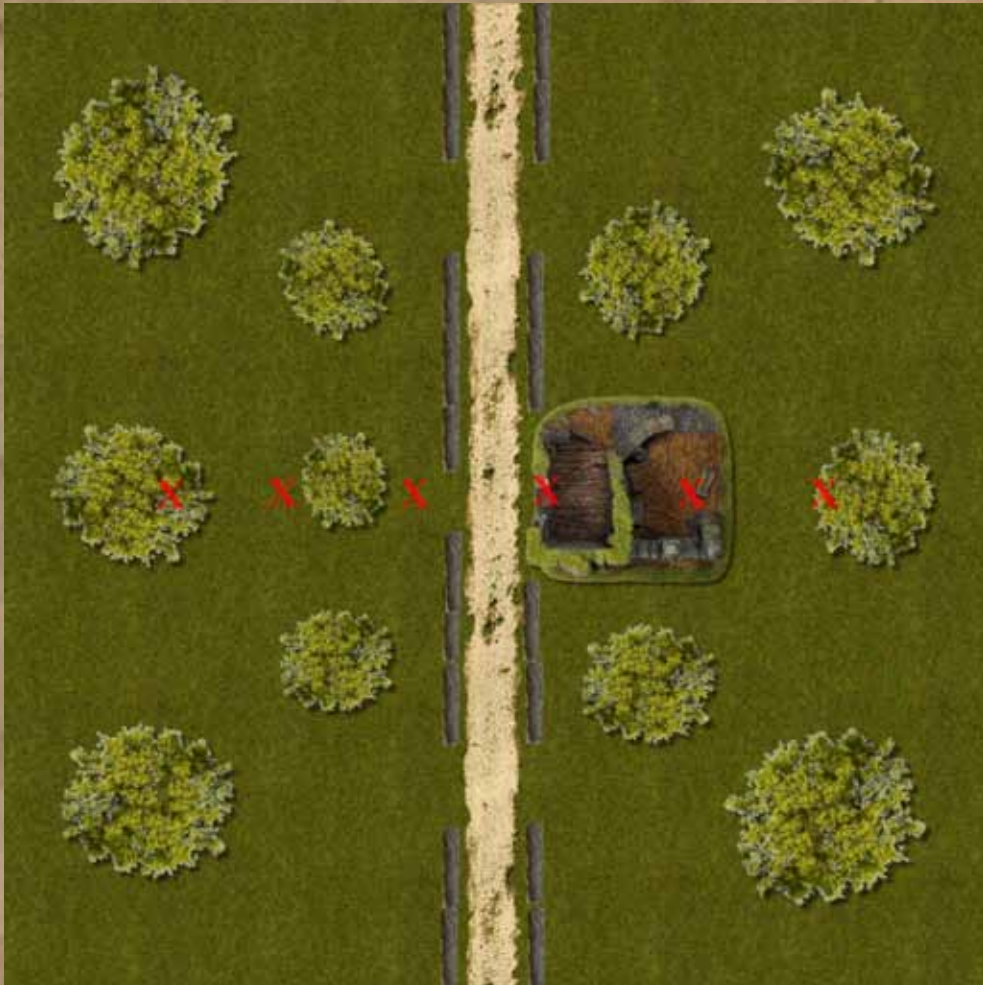
Recupero Casse Rifornimenti

Un modello per *verificare* una *Cassa Rifornimenti* deve muoversi a contatto (con azioni *Correre* o *Muovere cautamente*). A questo punto gira il segnalino o la cassa per vedere se è contrassegnata con la R: se riporta la R il segnalino inutilizzabile e viene scartato; se non ha la R è valida e viene considerata *Verificata*. 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 (le casse *Verificate* all'interno della propria zona di schieramento si considerano recuperate).

Obiettivo Principale: recuperare le casse e portarle nella propria zona di schieramento.

Obiettivo Secondario: recuperare le casse.

SCENARIO 6 : RIFORNIMENTI!



Conteggio Punti Vittoria al termine degli 8 turni

2 punti per ogni cassa *Verificata* nella propria zona di schieramento.

1 punto per ogni cassa *Verificata sulle spalle* (sia all'interno che fuori la propria zona di schieramento).

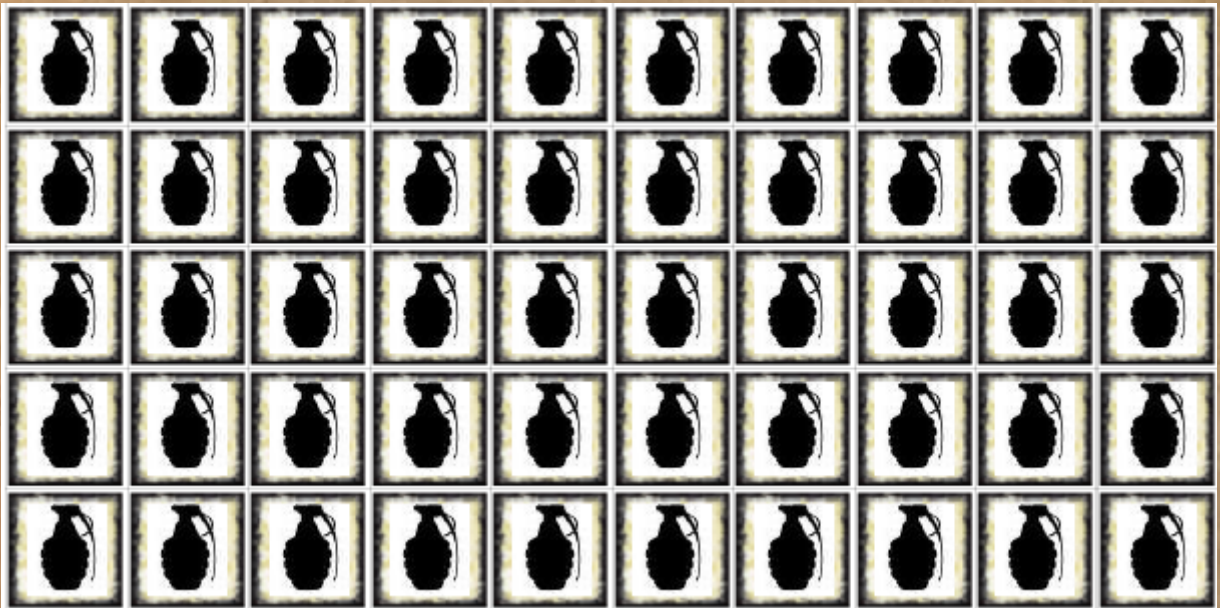
1 punto per ogni modello eliminato (i modelli che si ritirano a causa della Rotta contano).

Il giocatore con il maggior numero di punti al termine degli 8 turni vincerà lo scenario.

Se la differenza fra i punteggi è inferiore a 5 punti lo scenario viene considerato un pareggio.

Allegati

Segnalini Granate



Legenda Terreni

