

## OPERATION WORLD WAR TWO

### REGOLAMENTO TORNEO 2010 (Versione 1.2) UN GIORNO – 3 PARTITE MISSIONI STANDARD 1944-1945 FRONTE EUROPA

#### **Sistema alla "Svizzera"**

Il torneo prevede la formula alla "svizzera", ovvero i giocatori si affrontano a partire dai punteggi più alti in modo decrescente. Le partite sono della durata di 2 ore e 30 minuti ciascuna con estensione ad insindacabile giudizio dell'arbitro di altri 15 minuti in modalità BLITZ, ossia 2 minuti per ciascun giocatore, al fine di finire il solo turno in corso.

#### **Armate a punti**

Si utilizzano armate da 3.500 punti; non sono ammessi punti in esubero. Ciascun giocatore dovrà avere un'armata di truppe dell'Asse (tedeschi) e una di Alleati (americani, inglesi, russi).

Per le limitazioni fate riferimento al Regolamento *Operation World War II* e alle armate scaricabili dal sito [www.torrianimassimo.it](http://www.torrianimassimo.it)

Nel compilare le Armate, deve essere specificato il costo delle singole unità con le varianti.

Deve essere chiara la catena di comando (opzioni disponibili spese per...).

Deve essere chiaro il punteggio totale.

Deve essere chiaro il numero di unità e per ciascuna devono essere riportati tutti dati e le caratteristiche.

#### **Invio liste**

L'organizzatore indicherà la data di consegna delle liste per la verifica che deve essere almeno 15 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. Una settimana prima del torneo le liste saranno rese pubbliche.

#### **Modelli**

I modelli devono essere equipaggiati come previsto nella Lista dell'Esercito selezionato. Le unità devono essere distinguibili, pertanto, sotto ogni basetta, deve essere segnato a quale unità appartiene il modello. Usate una lettera o un colore e riportatelo sulla lista dell'Esercito (per esempio: unità A, B, oppure rossa, verde, ecc.). Sono ammessi altri metodi di facile comprensione che dovranno comunque essere specificati sulla lista (cappotto - Unità A; elmetto bianco - Unità B; o similari)

#### **Numero massimo di unità e schieramento**

Il numero massimo di unità consentite per ogni esercito è 8. Le unità con la caratteristica *Fuoco Fuori Mappa* contano ai fini del numero di unità consentite. Resta inteso che, chi utilizza questo tipo di unità, fino a quando non riesce ad effettuare una *comunicazione* riuscita, dispone di una carta in meno (quella relativa al fuoco dell'obice). Durante lo schieramento, anche se si sono suddivise in più unità, i modelli che fanno parte della stessa squadra (sezione, ecc) devono essere schierati contemporaneamente. Questa regola simula il fatto che, sebbene abbiano ricevuto ordini diversi, tutti i modelli facevano parte della stessa unità originale e pertanto si presuppone siano arrivati sul campo di battaglia insieme.

Le truppe *Infiltrate* vengono dichiarate ma vengono posizionate in campo solo dopo che tutte le altre sono state schierate. Se entrambi i giocatori possiedono unità *infiltrate*, solo dopo che le altre unità sono già schierate, i due giocatori si alterneranno nel piazzamento, seguendo le normali procedure. Le unità *fuori campo* vengono dichiarate e contano come scelta.

## **Mazzo**

Ogni giocatore deve portare i propri mazzi (Alleato/Tedesco). I mazzi devono obbligatoriamente essere quelli dell'ultima versione scaricabili dal sito. Per evitare "disguidi" ognuno DEVE giocare con il mazzo dell'avversario. È consentito verificare il mazzo. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -5 punti torneo. Controlli sporadici verranno compiuti dai giudici per verificare la correttezza dei giocatori.

## **Dadi e metro**

Ogni giocatore deve portare almeno 10 dadi, un metro e i segnalini da utilizzare durante la partita. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -5 punti torneo. Per evitare perdite di tempo sarebbe bene disporre di dadi colorati in modo diverso per accelerare i tempi; per lo stesso motivo è buona norma tirare i dadi prima di consultare la tabella... un 1 è sempre un fallimento e non vale la pena perdere tempo.

## **Selezione degli Eserciti**

Prima della prima partita i due giocatori comunicheranno all'avversario quale dei due schieramenti intendono utilizzare (Asse o Alleati).

Se scelgono due fazioni diverse si procede con la Fase di Schieramento delle forze in gioco.

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 degli eserciti, dopo la prima partita, il giocatore è **OBBLIGATO** ad utilizzare l'esercito che non ha impiegato nella prima partita. Se entrambi hanno usato eserciti 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 salvo situazioni di parità (un giocatore ha utilizzato per due volte i tedeschi e l'altro ha fatto lo stesso) nel qual caso sarà nuovamente consentito operare come la prima partita proponendo l'esercito che si vuole impiegare. Nello scenario 7 il tiro di dado consente una scelta. Se l'assegnazione dell'esercito è imposta dall'equo utilizzo degli eserciti, il tiro di dado consente di scegliere se agire come difensore o attaccante. Se invece è libero, chi ottiene il valore maggiore sceglie l'esercito e l'avversario decide il ruolo (attaccante - difensore).

## **Regole Opzionali utilizzate**

Saranno utilizzate tutte le Regole Opzionali ad eccezione di:

- Passaggi Sotterranei e Fogne
- Equipaggiamenti per Scenari (si potranno utilizzare soltanto le *Sacche d'Esplosivo* come granate, le *Postazioni scoperte con sacchi di sabbia* negli scenari specifici)
- Paracadutisti ed Alianti

## **Regole specifiche particolari**

Non è consentito sbarcare volontariamente i membri dell'equipaggio da un veicolo corazzato (ad eccezione dei veicoli *trasporta truppe*). È consentito sbarcare solo se il veicolo corazzato è stato immobilizzato o se l'arma principale è stata distrutta. Membri dell'equipaggio in panico possono sbarcare normalmente. Veicoli corazzati *trasporta truppe* non considerano questa regola.

Contrariamente a quanto riportato nel manuale, le truppe sbarcano dal vano aperto dei *veicoli scoperti* misurando le distanze dal punto più vicino corrispondente sul lato o sul retro. Nel caso di veicoli corazzati *non scoperti* la distanza si misura dal lato o dal retro del veicolo in corrispondenza con la casamatta o la torretta.

Per imbarcarsi sui veicoli i modelli devono trovarsi (o concludere il movimento) adiacenti al punto più vicino corrispondente al vano aperto; sacrificando 5cm i modelli salgono sul veicolo e vengono momentaneamente rimossi (sono a bordo).

L'autoblindo M20 americano deve essere considerato un normale veicolo corazzato *non trasporta truppe* se i membri dell'equipaggio rinunciano alle granate e non acquistano il bazooka; in caso contrario deve essere considerato *veicolo trasporta truppe*. La situazione deve essere specificata chiaramente nella lista dell'Esercito.

Qualsiasi tipo di Universal Carrier è considerato *veicolo trasporta truppe* e può acquistare il Piat. Se rinuncia all'acquisto viene considerato un normale *veicolo corazzato*. La situazione deve essere specificata chiaramente nella lista dell'Esercito.

Le rotazioni dei veicoli si eseguono facendo perno sul centro.

Se un modello arriva a contatto con un modello in *panico* di un'unità avversaria e dichiara che intende fare *prigionieri*, l'intera unità avversaria si arrende e viene eliminata dal gioco immediatamente. Rimuovete tutti i modelli dell'unità in panico.

Al fine di evitare fraintendimenti o situazioni di difficile interpretazione, nel caso un ordine *Assalto* venga anticipato, si può ignorare il punto d'arrivo dichiarato purché ci si diriga verso l'unità bersaglio. Se l'unità bersaglio muove in direzione dell'unità che ha dichiarato l'*Assalto* è consentito anche frenare.

Nell'Esercito Inglese, lista Commandos l'ottavo punto deve essere corretto come segue: "Fino a due Sezioni Supporto possono diventare *gruppo compatto* con il QG dello stesso plotone senza costi aggiuntivi".

### **Attacco sul fianco**

In qualsiasi scenario è consentito inviare un'unità sul fianco. Durante lo schieramento viene dichiarata ma non si posiziona in campo. Il giocatore dovrà indicare su un foglio di carta (che consegnerà all'avversario chiuso) su quale lato intende far entrare l'unità (destra o sinistra sono riferiti al giocatore che fiancheggia). L'unità inviata sul fianco non conta per l'acquisizione carte finché non entra in gioco. A partire dal secondo turno, nella fase preliminare e prima di pescare le carte, il giocatore che ha inviato l'unità sul fianco dovrà tirare 1d10 al quale sottrarrà il proprio livello d'Addestramento e sommerà il turno in corso. Se il risultato totale sarà 7 o più l'unità entrerà in gioco (e il giocatore avversario potrà verificare sul foglietto il lato stabilito). Posizionate l'unità a contatto con il bordo dichiarato in qualsiasi punto ma distante almeno 10 cm da qualsiasi unità nemica. Se entrambi i giocatori hanno predisposto l'attacco sul fianco ed entrano nel medesimo turno, entrambi tirano 1d10 e chi ottiene il valore maggiore schiera per primo. Nella fase d'acquisizione delle Carte sarà conteggiata l'unità che entra sul fianco solo il turno in cui effettivamente arriva; nella fase di pesca conterà quindi come unità in campo e potrà agire nel medesimo turno d'arrivo assegnandole come di consueto un Ordine. L'unità sul fianco conta ai fini del limite di 8 unità per esercito. Unità entrate sul fianco contano come MOSSE finché non ricevono un Ordine.

☞ Mario ha inviato un gruppo compatto composto da 2 Sherman sul lato destro. Il turno precedente ha ottenuto un misero 5 e l'unità non è entrata. Ora siamo al quarto turno e nella fase preliminare tira 1d10 ottenendo 6. A questo valore sottrae il proprio addestramento (-3) e somma il turno in corso (4) per un totale di 7 (6-3+4 =7). Finalmente i carri entrano in gioco! Mario posiziona i due carri sul lato destro adiacenti al bordo. Questo turno, inoltre, pescherà la carta relativa.

Se per qualsiasi motivo non è possibile posizionare in campo l'unità senza risultare più distanti di 10 cm da qualsiasi unità nemica, anche se il tiro d'ingresso era favorevole (7+) l'unità non potrà entrare; il turno successivo dovrà nuovamente tirare il d10 ma potrà ritirarlo (una volta) in caso di fallimento.

## **Fuoco Indiretto Storico o Coreografico**

L'organizzazione ha la facoltà di adottare uno o l'altro criterio comunicandolo contestualmente alla comunicazione della data del torneo.

### **Nuove caratteristiche: Stratega – Tattico**

#### **STRATEGA**

Un giocatore preparando l'esercito può dichiarare di acquisire la caratteristica *Stratega*. In questo caso in ogni partita utilizzi quell'esercito DEVE mandare un'unità in *Attacco sul fianco*.

Un Esercito con la caratteristica *Stratega* può acquistare fino a due *Ritira Strategici* e fino a due *Azioni Attesa* al costo di 50 punti cad.

I *Ritira Strategici* permettono di ripetere il tiro del dado per l'Attacco sul fianco. Si può utilizzare un solo *Ritira Strategico* per turno.

Le *Azioni Attesa* funzionano come da manuale e si può utilizzare una sola *Azione Attesa* per turno.

Se un giocatore *Waffen* acquisisce la caratteristica *Stratega* potrà utilizzare tre *Azioni Attesa* per turno (non 3+1). Anche nello scenario 7 e nel ruolo di *Attaccante* dovrà farlo; considerate questa eventualità come una riserva.

#### **TATTICO**

Qualsiasi esercito può acquistare fino a due *Ritira Tattici* al costo di 100 punti cad.

I *Ritira Tattici* permettono di ripetere un proprio tiro del dado qualunque (panico, effetti, tiro per colpire, ecc.) Si può utilizzare un solo *Ritira Tattico* per turno; non è cumulabile con i *Ritira Strategici* o qualsiasi altro *Ritira*

➡ A puro titolo di esempio citiamo:

\* Ogni turno è consentito solo un *Ritira* per l'Attacco sul fianco.

\* Non è consentito ritirare un *Tiro per Colpire* già ripetuto per la regola "Cannoni a tiro diretto contro il medesimo veicolo" (pag.97 del manuale).

\* Non è consentito ritirare un Test di Panico già ripetuto grazie alla caratteristica "Waffen Korps".

\* Ecc.

### **Scenari con Postazioni**

Le postazioni di sabbia si differenziano in tre categorie: standard, interrate e in rilievo.

*Postazioni Standard.* Le postazioni standard sono quelle descritte nel manuale. Ai fini della consapevolezza finché l'unità che le occupa non fa fuoco sono considerate veicolo Immobile in copertura. Dopo il fuoco Veicoli allo scoperto. Unità di fanteria o artiglieria all'interno sono a "livello uomo" pertanto la linea di vista si estende solo 5 cm oltre ostacoli lineari.

*Postazioni Interrate.* Vale il discorso fatto sopra ma guadagna la caratteristica *basso profilo* (si avvista con un malus di 10 cm sulla tabella della consapevolezza). Anche in questo caso unità di fanteria o artiglieria all'interno sono a "livello uomo" pertanto la linea di vista si estende solo 5 cm oltre ostacoli lineari.

*Postazioni in rilievo.* In questo caso la postazione è "sopraelevata" e deve essere rappresentata in modo appropriato. In questo caso unità di fanteria o artiglieria all'interno sono più alte e quindi possono tracciare la linea di vista sopra ostacoli lineari. Dato che è impossibile stabilire a priori quanto alta sarà la collinetta vale la linea di vista reale.

Negli scenari in cui sono contemplate le postazioni è facoltà dell'organizzazione decidere quale delle tre varianti utilizzare comunicandolo all'inizio del torneo.

### **Partite concesse, abbandonate, interrotte, avversario in ritardo, giocatori dispari**

In qualsiasi caso la partita venga abbandonata, interrotta, concessa, l'avversario non si presenti, sia in ritardo di oltre 30 minuti sull'orario inizio partita, siano presenti un numero dispari di giocatori (la lista non è esaustiva ma copre la maggior parte dei casi) l'organizzazione ha la facoltà di assegnare al giocatore presente o vincente un punteggio forfetario di 20 punti (0 all'avversario). Con il termine "interrotta" non si intende la partita che non si è svolta nei 6 turni previsti ma l'impossibilità di continuare a causa dell'assenza dell'avversario (è stato male, è partito improvvisamente, ecc). 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 applicando questa regola. 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.

### **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.

### **Scenari**

Gli scenari che seguono sono una selezione e l'organizzatore ha la facoltà di includerli tutti o solo alcuni. L'organizzazione si riserva di cambiare la disposizione degli elementi scenici e le misure dei tavoli. Ogni turno i tavoli saranno assegnati in modo casuale, cercando di evitare, ove possibile, che un giocatore affronti più volte lo stesso scenario.

## **SCENARIO 1: DEPOSITO DI CARBURANTE**

*Entrambi gli eserciti sono a conoscenza di alcuni depositi di carburante avversari. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo dei depositi di carburante.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Italia, Germania, Francia, Russia

**Dimensione Tavolo:** 160 x 120 cm o a discrezione dell'organizzazione 180 x 120 cm

**Durata:** 6 turni

**Schieramento verticale:**

**Giocatore A:** entro 55 cm dal lato Est (65 cm se il tavolo è 180x120 cm)

**Giocatore B:** entro 55 cm dal lato Ovest (65 cm se il tavolo è 180x120 cm)

**Regole speciali:**

*Postazioni sacchi di sabbia.*

Prima dello schieramento, vengono posizionati, all'interno delle postazioni, dei gruppi di bidoni e/o taniche di benzina su una basetta da 20 mm per rappresentare il deposito di carburante. Per controllare un deposito di carburante si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno della postazione; se non si raggiunge il doppio il deposito è conteso. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli in panico non controllano e non sono considerati al fine del controllo. Se durante lo svolgimento del gioco il deposito rimane compreso in un'area di esplosione tirate sulla *Tabella degli Effetti* considerandolo come un modello di fanteria. Se ottenete un risultato *morto*, il deposito esplose con area (A5); consideratelo come un colpo di lanciafiamme leggero e tirate 1d10 per ogni modello toccato dalla sagoma, per verificare se è stato colpito. Procedete per il calcolo dei danni sui modelli colpiti, tirando sulla *Tabella Effetti Armi Leggere* e ignorando ogni tipo di copertura. Dopo l'esplosione, la basetta deposito viene rimossa dal gioco.

Un carro che transita su una postazione, come da tabella dei terreni, la rimuove facendo esplodere il deposito di carburante; applicate la *Tabella Effetti Lanciafiamme Leggero* per determinare il danno che subisce il carro. Depositi vuoti o distrutti non sono considerati contesi.

*Consapevolezza*

Il primo turno applicate la consapevolezza notturna. Dal secondo diventa diurno

*Unità eliminata*

Le unità rimosse dal gioco o in Panico sono considerate eliminate. Ogni unità che nella fase di acquisizione Carte Ordini garantisce una carta NON è eliminata pertanto, anche le unità fuori campo che pescano sono considerate in gioco (anche se il PO è stato eliminato). Le *unità in panico* che recuperano all'inizio del sesto turno non sono considerate eliminate.

Ai fini del calcolo non viene preso in considerazione il valore speso: ogni unità vale 1 punto.

### **CONTEGGIO PUNTI TORNEO AL TERMINE DEI 6 TURNI**

6 punti per ogni deposito controllato.

3 punti per ogni deposito conteso.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata



## **SCENARIO 2: OCCUPIAMO LA CITTA'!**

*Il nemico sta cercando di infiltrare le proprie truppe in città è necessario intervenire immediatamente e ristabilire il controllo.*

*L'obbiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo del maggior numero di edifici ad ogni costo.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Italia, Germania, Francia, Russia

**Dimensione Tavolo:** 160 x 120 cm o a discrezione dell'organizzazione 180 x 120 cm

**Durata:** 6 turni

**Schieramento orizzontale:**

**Giocatore A:** entro 35 cm dal lato Nord

**Giocatore B:** entro 35 cm dal lato Sud

### **Regole speciali:**

Per controllare una casa si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno dell'edificio; se non si raggiunge il doppio la casa è contesa. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della casa si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Un'unità può controllare solo una casa; se si trova nella condizione di controllarne due o più dovrà scegliere quale controllare. Modelli in panico non controllano e non sono considerati al fine del controllo. Case vuote non sono considerate contese.

### *Unità eliminata*

Le unità rimosse dal gioco o in Panico sono considerate eliminate. Ogni unità che nella fase di acquisizione Carte Ordini garantisce una carta NON è eliminata pertanto, anche le unità fuori campo che pescano sono considerate in gioco (anche se il PO è stato eliminato). Le *unità in panico* che recuperano all'inizio del sesto turno non sono considerate eliminate.

Ai fini del calcolo non viene preso in considerazione il valore speso: ogni unità vale 1 punto.

### **CONTEGGIO PUNTI TORNEO AL TERMINE DEI 6 TURNI**

6 punti per ogni casa controllata.

3 punti per ogni casa contesa.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata



### SCENARIO 3: IL VARCO

*Entrambi gli schieramenti stanno saggiando la forza avversaria per cercare un varco nelle linee difensive. È fondamentale impedire al nemico di superare il proprio perimetro difensivo.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Italia, Germania, Francia, Russia

**Dimensione Tavolo:** 160 x 120 cm o a discrezione dell'organizzazione 180 x 120 cm

**Durata:** 6 turni

**Schieramento orizzontale:**

**Giocatore A:** entro 35 cm dal lato Nord

**Giocatore B:** entro 35 cm dal lato Sud

**Regole speciali:**

*Sacchi di sabbia*

Per controllare una postazione si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno; se non si raggiunge il doppio la postazione è contesa. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Un carro che transita su una postazione, come da tabella dei terreni, la rimuove. Modelli in panico non controllano e non sono considerati al fine del controllo. Postazioni vuote o distrutte non sono considerate contese.

*Consapevolezza*

Il primo turno applicate la consapevolezza notturna. Il secondo turno tirate 1d10: 7+ il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 1-6 rimane la consapevolezza notturna. Dal terzo turno in poi tirate 1d10 ma sommate il turno in corso (il terzo turno +3, il quarto + 4, ecc.): 7+ il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 1-6 rimane la consapevolezza notturna.

*Unità eliminata*

Le unità rimosse dal gioco o in Panico sono considerate eliminate. Ogni unità che nella fase di acquisizione Carte Ordini garantisce una carta NON è eliminata pertanto, anche le unità fuori campo che pescano sono considerate in gioco (anche se il PO è stato eliminato). Le *unità in panico* che recuperano all'inizio del sesto turno non sono considerate eliminate.

Ai fini del calcolo non viene preso in considerazione il valore speso: ogni unità vale 1 punto.

### CONTEGGIO PUNTI TORNEO AL TERMINE DEI 6 TURNI

6 punti per ogni postazione controllata.

3 punti per ogni postazione contesa.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata



## SCENARIO 4: LA FABBRICA

*Avete individuato la fabbrica dove vengono prodotte ottiche per le punterie. Dovete impadronirvene a tutti i costi.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Italia, Germania, Francia, Russia

**Dimensione Tavolo:** 160 x 120 cm o a discrezione dell'organizzazione 180 x 120 cm

**Durata:** 6 turni

**Schieramento orizzontale:**

**Giocatore A:** entro 35 cm dal lato Nord

**Giocatore B:** entro 35 cm dal lato Sud

### **Regole speciali:**

Per raffigurare la fabbrica viene utilizzato il piano terra della *Berlin House*. L'edificio è suddiviso in quattro sezioni. Per controllare una sezione si devono avere all'interno più del doppio dei modelli avversari; se non si raggiunge il doppio la sezione è contesa. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della sezione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Un'unità può controllare solo una sezione; se si trova nella condizione di controllarne due o più dovrà scegliere quale controllare. Modelli in panico non controllano e non sono considerati al fine del controllo. Sezioni vuote non sono considerate contese.

### *Consapevolezza*

Il primo turno applicate la consapevolezza notturna. Il secondo turno tirate 1d10: 7+ il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 1-6 rimane la consapevolezza notturna. Dal terzo turno in poi tirate 1d10 ma sommate il turno in corso (il terzo turno +3, il quarto + 4, ecc.): 7+ il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 1-6 rimane la consapevolezza notturna.

### *Unità eliminata*

Le unità rimosse dal gioco o in Panico sono considerate eliminate. Ogni unità che nella fase di acquisizione Carte Ordini garantisce una carta NON è eliminata pertanto, anche le unità fuori campo che pescano sono considerate in gioco (anche se il PO è stato eliminato). Le *unità in panico* che recuperano all'inizio del sesto turno non sono considerate eliminate.

Ai fini del calcolo non viene preso in considerazione il valore speso: ogni unità vale 1 punto.

## **CONTEGGIO PUNTI TORNEO AL TERMINE DEI 6 TURNI**

6 punti per ogni sezione controllata.

3 punti per ogni sezione contesa.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata.



## SCENARIO 5: IL FIUME

*L'offensiva mira a scardinare le difese nemiche in un attacco lampo. Risulta fondamentale garantirsi il controllo di entrambi i ponti.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Italia, Germania, Francia, Russia

**Dimensione Tavolo:** 160 x 120 cm o a discrezione dell'organizzazione 180 x 120 cm

**Durata:** 6 turni

**Schieramento orizzontale:**

**Giocatore A:** entro 35 cm dal lato Nord

**Giocatore B:** entro 35 cm dal lato Sud

### **Regole speciali:**

Per avere il controllo dei ponti un giocatore deve avere almeno 5 modelli o un veicolo corazzato (non trasporta truppe) direttamente sopra. La presenza di modelli di fanteria avversari o veicoli corazzati avversari (non trasporta truppe) entro 5 cm dal perimetro negano il controllo e il ponte si considera conteso.

Considerate gli argini del fiume come siepi basse che offrono *copertura leggera*

Modelli in panico non controllano e non sono considerati al fine del controllo. Ponti vuoti non sono considerati contesi.

### *Consapevolezza*

Il primo turno applicate la consapevolezza notturna. Il secondo turno tirate 1d10: 7+ il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 1-6 rimane la consapevolezza notturna. Dal terzo turno in poi tirate 1d10 ma sommate il turno in corso (il terzo turno +3, il quarto + 4, ecc.): 7+ il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 1-6 rimane la consapevolezza notturna.

### *Unità eliminata*

Le unità rimosse dal gioco o in Panico sono considerate eliminate. Ogni unità che nella fase di acquisizione Carte Ordini garantisce una carta NON è eliminata pertanto, anche le unità fuori campo che pescano sono considerate in gioco (anche se il PO è stato eliminato). Le *unità in panico* che recuperano all'inizio del sesto turno non sono considerate eliminate.

Ai fini del calcolo non viene preso in considerazione il valore speso: ogni unità vale 1 punto.

## **CONTEGGIO PUNTI TORNEO AL TERMINE DEI 6 TURNI**

12 punti per ogni ponte controllato.

6 punti per ogni ponte conteso.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata



## SCENARIO 6: ATTACCO & DIFESA

*Mentre da un lato si tenta lo sfondamento dall'altro si difendono le postazioni.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Italia, Germania, Francia, Russia

**Dimensioni Tavoli:** 120 x 120 cm (2 tavoli speculari)

**Durata:** 6 turni

**Schieramento orizzontale:**

**Giocatore A:** entro 35 cm dal lato Nord

**Giocatore B:** entro 35 cm dal lato Sud

### **Regole speciali:**

L'organizzatore predisporrà due tavoli identici ma speculari. In entrambi saranno contenute 2 postazioni di sacchi di sabbia. Prima dello schieramento ogni giocatore dividerà il proprio esercito in due gruppi da 4 unità ciascuno scrivendolo su un foglio di carta. Un gruppo sarà inviato a difendere (sul tavolo 1) l'altro ad attaccare (sul tavolo 2); l'avversario farà il contrario. Per comodità i tavoli saranno disposti vicini ma non esiste linea di vista tra un tavolo e l'altro. Dopo lo schieramento la partita si svolgerà secondo le normali regole utilizzando le carte pescate per assegnare gli ordini a una delle proprie unità indipendentemente che si trovino sul tavolo 1 o sul tavolo 2.

Per controllare una postazione si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno; se non si raggiunge il doppio la postazione è contesa. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Un carro che transita su una postazione, come da tabella dei terreni, la rimuove. Modelli in panico non controllano e non sono considerati al fine del controllo. Postazioni vuote o distrutte non sono considerate contese.

### *Fuoco Indiretto e Fuoco fuori campo*

Se un'unità ha la caratteristica *Fuoco Fuori Campo* potrà sparare anche nel tavolo in cui non è schierata a patto che riceva una comunicazione dal QG (nel primo caso) o da un PO (nel secondo). Nel caso il colpo manchi, considerate, per la deviazione, una distanza oltre i 120 cm, a gittata corta. Restano valide le altre regole relative al tiro e alle comunicazioni.

### *Unità eliminata*

Le unità rimosse dal gioco o in Panico sono considerate eliminate. Ogni unità che nella fase di acquisizione Carte Ordini garantisce una carta NON è eliminata pertanto, anche le unità fuori campo che pescano sono considerate in gioco (anche se il PO è stato eliminato). Le *unità in panico* che recuperano all'inizio del sesto turno non sono considerate eliminate.

Ai fini del calcolo non viene preso in considerazione il valore speso: ogni unità vale 1 punto.

## **CONTEGGIO PUNTI TORNEO AL TERMINE DEI 6 TURNI**

6 punti per ogni postazione controllata.

3 punti per ogni postazione contesa.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata.



## **SCENARIO 7: DIFENDIAMO LA CITTÀ!**

*Il nemico sta cercando di scacciare le nostre truppe dalla città. Dobbiamo difenderla a tutti i costi e cercare d'impadronirci del loro deposito di carburante.*

**Data:** 1944-1945

**Località:** Italia, Germania, Francia, Russia

**Dimensione Tavolo:** 180 x 120 cm

**Durata:** 6 turni

**Schieramento:**

**Giocatore A (difensore):** entro 50 cm dal lato Nord ma distante 70 cm dai bordi Est, Ovest.

**Giocatore B (attaccante):** entro 20 cm dal lato Sud, Est, Ovest

### **Regole speciali:**

Per controllare una casa o una postazione si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno; se non si raggiunge il doppio è contesa. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della casa o della postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Un'unità può controllare solo una casa; se si trova nella condizione di controllarne due o più dovrà scegliere quale controllare. Modelli in panico non controllano e non sono considerati al fine del controllo. Case o postazioni vuote non sono considerate contese. Un carro che transita su una postazione, come da tabella dei terreni, la rimuove.

### *Unità eliminata*

Le unità rimosse dal gioco o in Panico sono considerate eliminate. Ogni unità che nella fase di acquisizione Carte Ordini garantisce una carta NON è eliminata pertanto, anche le unità fuori campo che pescano sono considerate in gioco (anche se il PO è stato eliminato). Le *unità in panico* che recuperano all'inizio del sesto turno non sono considerate eliminate.

Ai fini del calcolo non viene preso in considerazione il valore speso: ogni unità vale 1 punto.

### **CONTEGGIO PUNTI TORNEO AL TERMINE DEI 6 TURNI**

4 punti per ogni casa controllata dall'attaccante.

2 punti per ogni casa controllata dal difensore.

2 punti per ogni casa contesa dall'attaccante.

1 punto per ogni casa contesa dal difensore.

8 punti per la postazione di carburante controllata dal difensore.

4 punti per la postazione di carburante contesa dal difensore.

8 punti per la postazione di carburante controllata dall'attaccante.

4 punti per la postazione di carburante contesa dall'attaccante.

1 punto per ogni unità avversaria eliminata dall'attaccante.

2 punti per ogni unità avversaria eliminata dal difensore.

