

ARDENNE '44

1. INTRODUZIONE

Ardenne '44 è un gioco per due giocatori che riproduce l'attacco a sorpresa di Hitler nelle Ardenne nel 1944. Il gioco comprende il periodo dal 16 al 26 dicembre quando l'attacco tedesco aveva ancora la possibilità di attraversare la Mosa. Vi sono anche due scenari più brevi riguardanti le prime fasi dell'attacco.

1.1 Scala del gioco

Ogni turno di gioco rappresenta circa 8 ore di tempo reale. Ogni esagono sulla mappa rappresenta circa 1.6 miglia (2.6 km). Le unità sono battaglioni, reggimenti e brigate.

2. COMPONENTI DEL GIOCO

2.1 Inventario

Una scatola di Ardenne '44 include:

- 2 mappe
- 3 fogli di pedine (570 in totale)
- 2 tabelle di aiuto al gioco
- 1 fascicolo con il regolamento
- 1 tabella per inizio veloce del gioco
- 1 dado

2.2 Unità combattenti e segnalini

Vi sono due tipi di pedine: le unità combattenti ed i segnalini di aiuto al gioco.

2.3 Dimensioni delle unità

XXX = Corpo

X = Brigata

III = Reggimento

II = Battaglione

TF = Task Force

Gp = Gruppo

Sq = Squadrone

CC = Gruppo da Combattimento

(-) = parte dell'unità distaccata o mancante

2.4 Tipi di unità

Tutte le unità combattenti di terra appartengono ad una delle due categorie principali: meccanizzate e non meccanizzate (importante per il movimento). Il seguente è un elenco di tipi di unità diversi:

CARRI: sono di due tipi: con la sagoma di carro oppure con simboli tipo NATO odierni. Le pedine con la sagoma rappresentano battaglioni di veicoli corazzati con scarso o nullo appoggio di fanteria. Quelle con il simbolo NATO indicano una forza mista con appoggio di fanteria.

ARTIGLIERIA: le unità di artiglieria e di Nebelwerfer sono globalmente dette unità di artiglieria.

SPIEGAZIONE DEI VALORI SULLE UNITA'

[Riferimento alle illustrazioni a pag. 2 del testo inglese]

UNITA' DI FANTERIA

Dimensione in alto (II = Battaglione)

Simbolo di fanteria (la "X" entro il rettangolo)

Identificazione (sotto il simbolo di unità)

Informazioni sull'arrivo dell'unità (angolo in alto a destra)

Valore di raggruppamento (in casella nera al centro destra, 1 nell'esempio)

In basso, da sinistra a destra: Fattore di Attacco (2), Fattore di Difesa (2), Capacità di Movimento (3)

UNITA' CARRI

Qualità del carro o TQ (in alto a sinistra, nel cerchio nero) (regola 2.9). Se grigio = può ricevere Spostamenti di colonna per i Corazzati. Se rosso = può ricevere Spostamenti di colonna per i Corazzati solo in difesa.

Dimensione in alto (II = Battaglione)

Identificazione (sotto la sagoma del carro)

Informazioni sull'arrivo dell'unità (angolo in alto a destra)

Valore di raggruppamento (in casella nera al centro destra, 1 nell'esempio)

In basso, da sinistra a destra: Fattore di Attacco (7), Fattore di Difesa (5) entro Casella del Morale (2.8), Capacità di Movimento (6)

UNITA' DI ARTIGLIERIA

Raggio (in alto a sinistra)

Dimensione in alto

Identificazione (sotto il simbolo di unità)

Informazioni sull'arrivo dell'unità (angolo in alto a destra)

In basso, da sinistra a destra: Spostamento di colonna (S), Fattore di Difesa (2), Capacità di Movimento (1). Il fattore di difesa è tra parentesi ad indicare che l'unità non può ricevere DCB (regola 15.1)

Accanto appare il retro dell'unità con la scritta "FIRED" ovvero indica che ha sparato.

Per quanto riguarda la simbologia, fate riferimento alle illustrazioni a pag. 2 destra, ove compaiono i vari tipi di carro secondo la sagoma, e poi le seguenti unità:

Armor = carri (simbolo NATO)

Recon Units (aka Mechanized Cavalry) = Unità di Ricognizione (o Cavalleria Meccanizzata)

Flak = antiaerea

Artillery/Volkswrfer = artiglieria

Nebelwerfer = artiglieria lanciarazzi

Mechanized Infantry/Panzergranadiers (PzG) = Fanteria meccanizzata / granatieri corazzati (PzG)

Motorized Infantry = fanteria motorizzata

Infantry = fanteria

Parachute Infantry = paracadutisti

Glider Infantry = fanteria su alianti

Mountain Infantry = fanteria da montagna

Combat Engineers = genieri da combattimento

Fortress Infantry = fanteria di posizione

Vehicle Type Units = Unità di tipo veicolare. Queste unità non possono attraversare lati d'esagono di fiume senza ponte né entrare in esagoni di foresta eccetto su strada.

Mechanized Type = Unità di tipo meccanizzato. Queste unità hanno la loro colonna sulla Tabella del Terreno, possono usare il Bonus su Strada nell'Avanzata dopo il Combattimento e possono usare il Movimento Strategico. Non possono usare il Movimento Esteso.

Tank Units = unità carri

Artillery units = unità di artiglieria

Non-Mechanized Type = unità di tipo non meccanizzato

TRADUZIONE DEI SEGNALINI

[Pag. 3 del testo inglese]

Attacker's Advantage = Vantaggio dell'attaccante

Bridge Blown = Ponte distrutto

Under Construction = in costruzione

Disrupted = Disperso

Engaged = Ingaggiato

Fuel Dump = Deposito di Carburante

Traffic = Traffico

Greif = Traffico (tedesco)

Improved Position (IP) = Trinceramento

IP Under Construction = Trinceramento in costruzione

Strategic Movement = Movimento Strategico

Truck = Autocarro

Prime Mover = Trattore di Artiglieria

Surrender = Resa

Out of Supply = Fuori Rifornimento (OOS)

2.5 Identificazione dell'unità: la designazione divisionale è stampata per prima ed in grassetto per facilitare l'identificazione – è l'unico numero che conta per il gioco. gli altri numeri sono rispettivamente il numero di reggimento e di battaglione.

2.6 Informazioni sull'arrivo dell'unità: indica il turno di arrivo dell'unità e l'esagono di entrata

2.7 Informazioni su piazzamento: una casella bianca indica un'unità che inizia sulla mappa. Una casella rossa indica un'unità che inizia sulla mappa con limitazioni di movimento (29.1). Le unità alleate hanno indicato l'esagono di partenza, quelle tedesche il corpo di appartenenza ad inizio partita.

2.8 Casella del Morale: tutte le unità sono di élite, Veterane o Reclute. Una casella rossa di sfondo al Fattore di Difesa significa che l'unità è di élite, se bianca è Recluta, nessun sfondo significa Veterana. Il Morale si usa per gli Scontri a Fuoco (16.2), Difesa Determinata (16.7), Sganciamenti (20.2) e Controlli per la Resa (23.8).

2.9 Qualità dei carri (TQ): un valore generico dato alle unità corazzate. Più elevato è, meglio è. Si usa per determinare gli Spostamenti di Colonna per i Carri (21.1). La TQ in rosso indica un cacciacarri (21.2).

2.10 Colori

I colori che sono usati per identificare le unità combattenti sono:

VERDE: esercito americano

GRIGIO: esercito tedesco

GRIGIO SCURO: Waffen SS

MARRONE: esercito inglese

GRIGIO BLU: paracadutisti tedeschi

2.11 Colori identificativi per Armata / Corpo: ogni unità combattente ha un colore codificato a seconda dell'armata o corpo di appartenenza iniziale.

TEDESCO

Rosso: 6° Armata Corazzata di Dietrich

Grigio: 5° Armata Corazzata di Manteuffel

Blu: 7° Armata di Brandenberger

Verde: unità dell'Operazione Nordwind (opzionale)

ALLEATO

Porpora: VIII Corpo di Middleton

Borgogna: V Corpo di Gerow

Arancio: 3° Armata di Patton (III e XII Corpo)

Beige: VII Corpo di Collin

Blu: XVIII Corpo Avioportato di Ridgeway

Rosso: XXX Corpo britannico

Giallo chiaro: truppe di armata o secondarie

I colori di identificazione alleati hanno valenza solo storica, quelli tedeschi si usano per Le Trattori di Artiglieria (22.3), Confini di Armata (11.10) e per i risultati ad ovest del fiume Ourthe sulla Tabella della Scarsità di Carburante (6.5). I colori identificativi non influenzano mai il combattimento.

2.12 Segnalini di gioco

Sono inclusi vari segnalini che si usano per facilitare lo scorrere del gioco.

2.13 Mappa

La mappa riproduce l'area delle Ardenne ed Eifel dove si combatté la battaglia delle Ardenne.

3. PREPARAZIONE DEL GIOCO

3.1 In generale

L'alleato controlla elementi delle armate americana ed inglese. Il tedesco controlla tutte le unità tedesche, esercito, SS e Luftwaffe.

3.2 Rinforzi

Entrambi i giocatori devono separare i loro rinforzi dalle unità iniziali. Le unità iniziali hanno il loro codice di piazzamento su sfondo bianco o rosso, tutte le altre sono rinforzi. Ponete queste unità nella casella del loro turno di arrivo sulla Tabella del Turno.

3.3 Piazzamento alleato

Le unità alleate si piazzano per prime. Ponete le unità nell'esagono indicato. Un pallino dopo questo esagono indica che l'unità inizia Trincerata.

3.4 Piazzamento tedesco

Ponete le unità iniziali ovunque entro la loro area di piazzamento divisionale (indicata dalla linea tratteggiata di contorno sulla mappa). L'artiglieria di corpo può essere piazzata in qualsiasi area di piazzamento divisionale appartenete al corpo. Ci si può piazzare adiacenti al nemico, rispettando i limiti del raggruppamento.

NOTA: esagono 1331. Le unità del 277 e 12 VGD possono entrambe iniziare in questo esagono.

LA 26° DIVISIONE VG: il tedesco può iniziare con i due reggimenti "26/39 Fus" e "26/77 Gren" nella parte occidentale dell'Our (entro l'area divisionale). Le altre due unità devono essere piazzate ad est dell'Our.

3.5 Altri segnalini

Ponete il segnalino di turno nella casella 16 AM. Ponete un segnalino di ponte distrutto nei sei siti con ponte che iniziano con ponte distrutto (indicati sulla mappa).

3.6 Artiglieria

Tutte le unità di artiglieria sono pronte.

3.7 Tabella di piazzamento rapido

E' la riproduzione in piccolo di parte della mappa, che si usa per rappresentare graficamente il piazzamento iniziale.

4. LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco si compone di un Turno Tedesco seguito da un Turno Alleato. La sequenza di ogni turno deve essere seguita in modo preciso.

A. TURNO TEDESCO

1. Fase di Rifornimento dell'Artiglieria
2. Fase di Scarsità di Benzina (solo per il tedesco)
3. Fase dei Ponti
4. Fase di Movimento
 - A. Possono muovere tutte le unità tedesche
 - B. Rimuovete i segnalini di Rimpiazzi dalle unità tedesche
5. Fase di Recupero (rimozione dei segnalini di Dispersione)
6. Fase di Combattimento
 - A. Rimuovete i segnalini di Ingaggiato ed effettuate gli Sganciamenti
 - B. Effettuate tutti i combattimenti
7. Fase del Traffico
8. Fase di Rifornimento e Resa
 - A. controllare il rifornimento per tutte le unità amiche
 - B. tirate per la Resa delle proprie unità Isolate
9. Fase di Controllo della Vittoria (solo turno alleato)

NOTA: i turni notturni (regola 25) hanno una sequenza diversa e molto più breve.

B. TURNO ALLEATO

Il turno alleato è identico a quello tedesco eccetto per due differenze già indicate nella sequenza.

C. FINE TURNO

Registrate il completamento di un turno di gioco spostando il segnalino di turno di una casella in avanti.

5. FASE DI RIFORNIMENTO DELL'ARTIGLIERIA

5.1 In generale

In questa fase il giocatore gira un certo numero di sue unità di artiglieria dalla parte indicante che hanno sparato a quella di prontezza. Se è un turno tedesco, questi può rimuovere tutti i segnalini di Trattori di Artiglieria/ Movimento Strategico dalla mappa in modo da conservare questi importanti segnalini e meglio vedere le sue unità di artiglieria (12.7).

5.2 Procedura di rifornimento dell'artiglieria

Il rifornimento dell'artiglieria non può essere accumulato, quello inutilizzato è perso. Il numero di unità di artiglieria che ogni giocatore può girare in una propria fase è:

TEDESCO: 3 per turno (eccezione: 5.4)

ALLEATO: tutte

5.3 Limitazioni

Le unità di artiglieria che sono Disperse (18), fuori rifornimento (23.4), o che stanno usando il Movimento Strategico (12.1) non possono essere girate dalla parte in prontezza. Le unità di artiglieria adiacenti al nemico o in un esagono che contiene un segnalino di Ingaggiato (16.5) possono invece essere girate.

5.4 Rifornimento speciale di artiglieria del secondo turno

Il tedesco può girare 6 unità di artiglieria dalla parte in prontezza nel turno delle 16 PM.

6. FASE DELLA SCARSITA' DI BENZINA

6.1 Procedura

Solo il tedesco controlla la scarsità di benzina e solo a partire dal turno delle 19 AM. La scarsità di benzina viene controllata usando le relative tabelle (vedere appendice). Tirate una volta su ogni tabella. Se il risultato indica una divisione (le brigate *Führer Begleit* e *Führer Grenadier* sono considerate divisioni per questa regola), allora tutte le unità della divisione sono considerate fuori rifornimento e subiscono le penalità di tale stato (23.4). Il risultato spesso dà la scelta tra due divisioni, in questo caso è il tedesco a scegliere quale.

6.2 Modificatori al tiro di dado

A partire dal turno delle 23 AM, il tedesco deve modificare il sul tiro di dado di +1 per tener conto del bombardamento alleato della rete ferroviaria ad ovest del Reno.

6.3 Influenza sui rinforzi

Se la scarsità di carburante interessa una divisione che sta arrivando come rinforzo in quel turno, essa arriva non rifornita (può muovere massimo di due esagoni). Se solo una delle formazioni indicate è arrivata, il tedesco deve scegliere quello che è sulla mappa. Se nessuna divisione è arrivata, il risultato viene trattato come nessun effetto.

6.4 Ad ovest del fiume Ourthe

Se il risultato indica "ad ovest del fiume Ourthe" l'alleato, invece del tedesco, sceglie la divisione tedesca a corto di benzina. Deve scegliere una divisione appartenente all'Armata appropriata (5 PzA o 6 PzA). Solo le unità di quella divisione che sono ad ovest del fiume Ourthe *in quel momento* ne sono influenzate. Vedere la mappa degli esagoni di vittoria per una definizione precisa del concetto "ad ovest dell'Ourthe".

7. COSTRUZIONE E DEMOLIZIONE DEI PONTI

7.1 Fase dei ponti

In questa fase il giocatore che sta effettuando il turno può distruggere o ricostruire ponti.

7.2 Demolizione in generale

Entrambi i giocatori possono distruggere (demolire) i ponti. La demolizione avviene nella propria Fase dei Ponti o nella Fase di Combattimento dell'avversario. E' consentito un solo tentativo di demolizione per ponte per turno di giocatore. Il rifornimento non ha effetto sulla demolizione.

7.3 Demolizione di ponti nella propria Fase dei Ponti

Potete tentare di demolire un ponte nel vostro turno solo se un'unità nemica si trova entro un esagono dal ponte. La demolizione impone la presenza di un'unità combattente amica entro un esagono dal lato d'esagono dove vi è il ponte. Questo raggio di un esagono può essere tracciato attraverso EZOC, ma non attraverso unità nemiche o in o attraverso un ZOC Confinante (vedere l'esempio). Tirate un dado e consultate la Tabella di Demolizione dei Ponti. Se il risultato è "Demolito" il ponte viene distrutto e vi si pone un segnalino di ponte distrutto.

7.4 Demolizione di ponti nella Fase di Combattimento

E' consentita la demolizione nel corso della Fase di Combattimento avversaria quando un'unità nemica sta per attaccare attraverso il lato d'esagono di ponte.

Nota: la demolizione di un ponte nel corso della Fase di Combattimento:

- *impedisce a tutte le unità corazzate di attaccare attraverso il ponte di avere lo spostamento di colonna per i corazzati (21.3)*
- *impedisce alle unità carri e da ricognizione di avanzare dopo il combattimento attraverso il lato d'esagono di fiume (19.2)*
- *consente all'attaccante la possibilità di annullare l'attacco (14.4)*

7.5 Modificatori (cumulativi) alla demolizione

- +1 se il tentativo viene effettuato nel corso della Fase di Combattimento avversaria
- +2 se l'unità amica che sta demolendo è Dispersa, Ingaggiata o sotto un segnalino di Movimento Strategico

7.6 Effetti della demolizione

Entrambi i giocatori devono considerare un ponte demolito come lato d'esagono di fiume senza ponte.

7.7 Limitazioni

PRIMO GIORNO: nessuna demolizione è consentita nei turni 1 e 2 (incluso il primo turno notturno) con l'eccezione del ponte di Ouren (7.8).

FIUMI ATTRAVERSO CITTADINE: quando un fiume scorre attraverso un esagono di cittadina (ad esempio Clervaux ed Houffalize) non è possibile alcuna demolizione.

7.8 Il ponte di Ouren

La prima volta che il tedesco tenta di muovere, attaccare o avanzare attraverso il ponte di Ouren (2020) con un'unità combattente, l'alleato tira un dado. Con un risultato di 1-4 il ponte viene considerato distrutto (ponetevi un segnalino di ponte distrutto). Con 5-6 il ponte è considerato normale e rimane intatto. Questo tiro di dado "speciale" avviene una sola volta; se viene distrutto può essere ricostruito, se rimane intatto può essere demolito come tutti gli altri ponti a partire dal turno delle 17 AM.

7.9 Ricostruzione dei ponti

I ponti possono essere ricostruiti da qualsiasi giocatore nel sito originario. Sono necessarie le seguenti due condizioni per la ricostruzione:

- entrambi gli esagoni che toccano il lato d'esagono di ponte non devono contenere unità combattenti nemiche, e devono essere: a) occupati da unità amiche, b) privi di ZOC nemiche (regola 9);
- deve essere possibile un percorso di rifornimento che usa solo strade (23.3) ad almeno uno degli esagoni che toccano il lato d'esagono di ponte.

PROCEDURA: la costruzione dei ponti viene condotta con un procedimento di due fasi. Nella prima Fase dei Ponti amica nella quale si soddisfano entrambe le condizioni, si gira il segnalino di ponte distrutto dalla parte in costruzione. Nella propria Fase dei Ponti seguente, se ancora sono soddisfatte le due condizioni, viene rimosso il segnalino di ponte ed il ponte può essere usato normalmente in quel turno.

ESEMPIO: [vedere pag.5 del testo inglese] l'americano sceglie le unità al centro per demolire il maggior numero di ponti possibile. I sette ponti indicati con A non possono essere demoliti perché non vi è alcuna unità tedesca entro un esagono. I sette ponti indicati con B non possono essere demoliti perché il raggio di un esagono non può entrare o attraversare una ZOC Confinante o un esagono che contiene unità nemiche. Tutti gli altri ponti possono essere demoliti dall'alleato con un tiro di dado di 1-4.

7.10 I ponti di Dasburg e Gemünd

La costruzione di questi due ponti era stata pianificata settimane prima dell'offensiva ed aveva personale specializzato dedicato, quindi la costruzione avvenne celermente (circa per le 4 PM del 16). Pertanto questi due ponti si considerano completati nella Fase dei Ponti del turno 16 PM. Se vengono poi distrutti, la ricostruzione avviene normalmente.

LOCAZIONE: ponte di Dasburg = 2115, ponte di Gemünd = 2013.

8. RAGGRUPPAMENTO

Nota: l'enfasi del gioco è sulla limitazione al raggruppamento. In generale si possono raggruppare sino a 3 battaglioni di fanteria ed uno di carri in un singolo esagono.

8.1 Limite ai punti raggruppamento

Massimo **3 punti raggruppamento** per esagono.

Nota: le unità con sagoma di carri e le unità di artiglieria non hanno valore in punti raggruppamento, ma il numero di tali unità in un esagono è limitato dalla regola 8.2.

8.2 Limite di unità

Sono consentite massimo 2 unità per esagono, con le eccezioni seguenti:

- tutti i componenti di un reggimento di fanteria o fanteria corazzata tedesca (PzG) possono raggrupparsi assieme ed essere contati come singola unità (questi sono indicati con una banda colorata dietro l'identificazione del loro reggimento). Similmente, i due squadroni che compongono un Gruppo di Cavalleria contano come una per il raggruppamento;
- due unità con sagoma di carro con un solo livello di forza e della stessa divisione contano come singola unità per il raggruppamento ("con un solo livello di forza" comprende anche un'unità a due livelli che è stata ridotta). Per esempio, se entrambi i battaglioni carri della 2° Divisione Panzer sono ridotti, possono raggrupparsi assieme e contare come una unità.
- GRUPPO DA BATTAGLIA: qualsiasi tre unità non di artiglieria possono raggrupparsi in un esagono, sempre che la loro forza di difesa combinata non eccede 7.

8.3 Penalità per il sovrappollamento

Il limite di raggruppamento non può mai essere ecceduto volontariamente eccetto nel corso del movimento e dopo una ritirata. Il limite di raggruppamento deve essere strettamente osservato al completamento del movimento o di un'Avanzata Dopo il Combattimento (19.1). Il possessore deve correggere tutte le violazioni al raggruppamento in questi momenti eliminando unità

sufficienti dall'esagono per rientrare nei limiti. Il sovrappollamento è consentito dopo una ritirata (17.4), ma si deve tornare entro il limite di raggruppamento al completamento della seguente fase di movimento amica, altrimenti le unità eccedenti devono essere eliminate, a scelta del possessore.

9. ZONE DI CONTROLLO

9.1 Regola generale

I sei esagoni immediatamente intorno ad un esagono occupato da una o più unità combattenti costituiscono la Zona di Controllo (ZOC) di queste unità. Tutte le unità combattenti esercitano una ZOC (anche quelle Disperse [18.21], e quelle di artiglieria).

9.2 ZOC e movimento

Le unità devono fermarsi quando entrano in ZOC nemica (EZOC). Le unità che iniziano il movimento in EZOC possono allontanarsi. Costa a tutte le unità un punto movimento in più (+1 MP) per uscire da una EZOC. Non costa alcun MP in più entrare in EZOC.

9.3 Movimento di ZOC in ZOC

Un'unità che inizia il suo movimento in EZOC può muovere direttamente in un'altra EZOC (e fermarsi) della stessa unità nemica o di una diversa, sempre che non attraversi né entri in una ZOC Confinante (regola 10).

9.4 ZOC e unità carri con sagoma

Le ZOC delle unità carri con sagoma non si estende in o fuori da un esagono sconnesso e di bosco eccetto su strada (Primaria o Secondaria).

9.5 Altri effetti della ZOC

- EZOC e Ritirate: 17.1 e 17.2
- EZOC ed Avanzate, 19.3
- EZOC e Percorsi di Rifornimento, 23.3

10. ZOC CONFINANTI

10.1 Regola generale

Quando due unità amiche sono a due esagoni di distanza (con un esagono vuoto tra di loro), creano un "legame" tra di loro in cui nessuna unità nemica può entrare né attraversare. A causa della conformazione degli esagoni, vi sono due tipi di ZOC Confinanti – di esagono e di lato d'esagono.

10.2 Effetti delle ZOC Confinanti

- Le unità non possono entrare in ZOC Confinanti nemiche né attraversare una ZOC Confinante in lato d'esagono nel corso della Fase di Movimento.
- Le unità obbligate a Ritirarsi in una ZOC Confinante o attraverso un lato d'esagono di ZOC Confinante nemica sono eliminate (17.2).
- Il rifornimento non può mai essere tracciato in una ZOC Confinante nemica né attraverso un lato d'esagono di ZOC Confinante.

10.3 ZOC Confinanti e terreno

Una ZOC Confinante non si estende:

- Attraverso due lati d'esagono di fiume (ad esempio ansa di fiume)
- Attraverso due lati d'esagono di terreno sconnesso e boscoso. Può estendersi lungo un tale lato d'esagono sempre che questo non unisca due esagoni di terreno sconnesso e boscoso. Ad esempio, proibito tra 1305 ed 1505, ma consentito tra 1506 ed 1305.

Nota: una ZOC Confinante può estendersi attraverso un lato d'esagono di lago.

10.4 Annullamento delle ZOC Confinanti

Una ZOC Confinante viene annullata quando unità nemiche si trovano da entrambe le parti del lato d'esagono che si frappone (come per le unità D ed E nell'esempio), o quando l'esagono che si frappone contiene un'unità nemica (come per le unità E ed F nell'esempio).

10.5 ZOC Confinanti che si intersecano

Se entrambi i giocatori hanno ZOC Confinanti che si intersecano, nessuno può attraversare il confine avversario sino a quando la ZOC Confinante non viene annullata.

10.6 ZOC Confinanti con il bordo mappa

Un'unità può formare una ZOC Confinante di lato d'esagono con il bordo mappa, ma non una ZOC Confinante con esagono.

ESEMPIO DI ZOC CONFINANTE [illustrazione in alto a pag. 7 testo inglese]: le linee nere indicano ZOC Confinanti amiche, le linee grigie indicano ZOC Confinanti nemiche. Le linee tratteggiate indicano ZOC Confinanti annullate. Notate che le unità F e G hanno

ZOC Confinante anche se viene intersecata da ZOC Confinante nemica. Notate anche come l'unità H abbia ZOC Confinante in lato d'esagono con il bordo mappa.

11. REGOLE BASILARI DEL MOVIMENTO

11.1 Procedura di movimento

Nel corso della propria Fase di Movimento un giocatore può muovere alcune, tutte o nessuna sua unità combattente. Ogni unità ha una Capacità di Movimento (MA) che è il numero massimo di punti movimento (MP) che può usare per il movimento nel corso della Fase di Movimento, potendo attaccare nella Fase di Combattimento. Ogni esagono dove si entra costa un certo numero di MP come indicato nella Tabella del Terreno. Si deve completare il movimento di un'unità (o gruppo) prima di iniziare a muoverne un'altra.

11.2 Movimento Esteso

Le unità non meccanizzate possono usare il Movimento Esteso per aumentare la loro capacità di movimento di 2 MP. Le unità meccanizzate non possono usarlo (hanno il Movimento Strategico). Le unità che usano il Movimento Esteso non possono *terminare* il movimento adiacenti ad un'unità nemica. Un'unità può iniziare adiacente ad un'unità nemica ed usare il Movimento Esteso.

11.3 Movimento Tattico

Un'unità può ignorare tutti i costi in MP per muovere sino a due esagoni, questo è detto Movimento Tattico. Le unità che usano il Movimento Tattico devono fermarsi se entrano in EZOC come al solito, ma non possono attraversare ZOC Confinanti e non possono entrare in né attraversare terreno proibito. Possono attaccare normalmente nella seguente Fase di Combattimento.

Nota: le unità con veicoli non possono usare il Movimento Tattico per attraversare esagoni di Foresta.

SEGNALINI DI RITARDO: i segnalini di Traffico, i Blocchi Stradali e gli esagoni della strettoia di St-Vith (regola 4) sono ignorati quando si usa il Movimento Tattico.

11.4 Movimento e fiumi

FIUMI: le unità di tipo veicolare non possono attraversare un lato d'esagono di fiume senza ponte – devono usare i ponti. Le unità di tipo fanteria lo possono attraversare solo se iniziano adiacenti al lato d'esagono di fiume ed usano Movimento Tattico. Non possono comunque attraversare due lati d'esagono di fiume senza ponte nella stessa Fase di Movimento.

LA MOSA: è considerata come un normale fiume per il movimento e combattimento. Vedere 17.2 per un'eccezione.

FIUMI CHE SCORRONO ATTRAVERSO CITTADINE: ignorate i fiumi che scorrono in una cittadina (come Malmédy). L'importanza del fiume come barriera di movimento e terreno difensivo viene mitigata dalla presenza della cittadina.

11.5 Esagoni di Foresta e Vallo Occidentale

Le unità di tipo veicolare possono *entrare* ed *uscire* da esagoni di Foresta e Vallo Atlantico solo seguendo il percorso della strada.

11.6 Lati d'esagono di terreno Sconnesso e Bosco (grigio scuro)

Il terreno sconnesso e bosco rappresenta una piccola valle boscosa con un fiume o corso d'acqua che passa nell'esagono.

L'attraversare un lato d'esagono verde scuro *non di strada* è lo stesso che attraversare un lato d'esagono di fiume senza ponte. Le unità di tipo veicolare non possono attraversare. Le unità di tipo fanteria possono attraversare solo se iniziano adiacenti a questo tipo di terreno ed usano il Movimento Tattico. Non possono comunque attraversare due lati d'esagono di questo terreno nella stessa Fase di Movimento.

11.7 Movimento su Strada e Strade in Foresta

Un'unità che segue il percorso di una strada quando muove può usare il minor costo della strada; lo si può usare anche quando entra o esce da una EZOC.

STRADE IN FORESTA: una strada secondaria in un esagono di foresta costa 2 MP per le unità meccanizzate.

11.8 Artiglieria e Movimento

Vedere 22.1 – 22.3.

11.9 Uscita dalla mappa e Caselle Fuori Mappa

IN GENERALE: un'unità alleata che esce dalla mappa con il movimento viene posta nella Casella Fuori Mappa associata a quel bordo mappa. Il costo in MP per uscire dalla mappa attraverso un esagono di bordo mappa è sempre 1 MP. Nel turno seguente l'unità può rientrare sulla mappa in qualsiasi esagono di entrata associato alla Casella Fuori Mappa, oppure muovere in una Casella Fuori Mappa adiacente e terminare il turno. Le unità tedesche non possono mai entrare nelle Caselle Fuori Mappa e possono uscire dalla mappa solo per soddisfare le loro condizioni di vittoria. Nessuna unità di alcuna parte può uscire dalla mappa dal bordo orientale.

Esempio: le unità alleate nella Casella Fuori Mappa Sudest possono entrare sulla mappa dagli esagoni di entrata A, B o C, oppure muovere nella Casella Fuori Mappa Sudovest.

AD ANVERSA: le unità tedesche che escono dalla mappa tra W3420 e Liegi (attraverso la Mosa) per soddisfare le loro condizioni di vittoria non sono poste nella Casella Fuori Mappa, ma da parte. Non possono rientrare sulla mappa una volta uscite.

RITIRATA FUORI MAPPA: un'unità alleata che si ritira fuori mappa diviene Dispersa e viene posta nella corrispondente Casella Fuori Mappa. Un'unità Dispersa non può uscire dalla Casella Fuori Mappa sino a quando non Recupera (18.4).

11.10 Confini di Armata

RESTRIZIONI DI MOVIMENTO: le unità tedesche non possono attraversare le Linee di Confine tra Armate prima del turno delle 18 AM. Queste limitazioni terminano all'inizio del turno delle 18 AM. Le linee di confine non si estendono oltre gli esagoni indicati sulla mappa – quindi le unità tedesche che muovono ad ovest delle linee di confine possono muovere in qualsiasi direzione.

EFFETTI SUL COMBATTIMENTO: le unità tedesche possono attaccare attraverso i confini di armata, ma non possono avanzare dopo il combattimento oltre le stesse. Se un'unità tedesca è obbligata a ritirarsi attraverso una linea di confine di armata, è automaticamente Dispersa (18.2) e non può recuperare (18.4) sino a quando non riattraversa il confine o sino alle 18 AM. I confini di armata non hanno effetto sulle ZOC e ZOC Confinanti.

RIMPIAZZI: mentre sono in effetto le restrizioni dei confini di armata, le unità che ritornano in gioco con i rimpiazzi devono essere poste entro i confini di armata.

12. MOVIMENTO STRATEGICO E SEGNALINI DI AUTOCARRO

12.1 Movimento Strategico in generale

Le unità meccanizzate (incluse le unità di artiglieria alleate) possono usare il Movimento Strategico per raddoppiare la loro MA. Il Movimento Strategico non è possibile per le unità non meccanizzate, i Trattori di artiglieria tedeschi, o per le unità fuori rifornimento. Le unità che muovono in questo modo devono percorrere esclusivamente strade (principali o secondarie). I rinforzi che entrano sulla mappa possono arrivare usando il Movimento Strategico.

12.2 Limitazioni

Le unità che usano Movimento Strategico possono iniziare raggruppate con altre unità ma hanno le seguenti restrizioni:

- Non possono iniziare il movimento in EZOC né entrare in alcun momento in EZOC
- Non possono terminare il movimento raggruppate con alcuna unità
- Non possono terminare il movimento adiacenti ad un'altra unità che ha un segnalino di Movimento Strategico. Se l'unità è adiacente ma su strada diversa, non è considerata adiacente per questa regola.

12.3 Movimento Strategico e Segnalini di Traffico

Le unità che usano il Movimento Strategico devono spendere i costi in MP appropriati per entrare nella strettoia di St. Vith o in un esagono che contiene un Segnalino di Traffico. Le unità che usano Movimento Strategico devono fermarsi quando entrano in un esagono con un Blocco Stradale nemico (24.8).

ESEMPIO [illustrazione a pag. 8 del testo inglese]. I numeri indicano quanti MP costa ogni esagono (prima che il terreno Geli [28.1]). L'unità A muove di 7 MP. L'unità B usa il Movimento Esteso per incrementare la sua MA a 5. L'unità C non può attraversare il lato d'esagono di fiume perché non ha iniziato adiacente ad esso. L'unità D deve usare il Movimento Tattico per attraversare un lato d'esagono di fiume senza ponte. L'unità E usa il Movimento Tattico perché gli costa 8 MP altrimenti (+1 MP per uscire da EZOC, 4 MP per la foresta e 3 MP per il bosco). L'unità F non può entrare nell'esagono di terreno sconnesso e bosco perché non ha iniziato adiacente a questo. L'unità G spende 4 MP per la strada in foresta con segnalino di Traffico. L'unità H deve fermarsi dopo un esagono perché entra in EZOC. L'unità I prende vantaggio degli esagoni di sconnesso e bosco per infiltrarsi nella linea nemica. Notate che l'unità I può solo entrare in esagoni di foresta e bosco sconnesso lungo strade. Le unità J e K devono usare il movimento tattico per attraversare un lato d'esagono di bosco sconnesso.

12.4 Segnalini di Movimento Strategico (SM)

Il numero di unità che possono usare SM in una singola Fase di Movimento è limitato al numero di segnalini SM disponibili per i due giocatori (6 per il tedesco, 10 per l'alleato). Ponete un segnalino di SM su ogni unità (inclusi i Rinforzi) che usano il SM.

12.5 Movimento Strategico e Combattimento

Le unità con segnalino di SM che vengono attaccate non ricevono alcun bonus per la difesa (DCB - 15.1) e l'attaccante gode di uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella del Combattimento. I Valori TQ e le ZOC non sono influenzate dal SM. Se obbligate a ritirarsi o se sono ingaggiate, il segnalino SM viene rimosso.

12.6 Segnalini di autocarro

12.61 REGOLA GENERALE: le unità alleate non meccanizzate possono essere mosse su autocarri. Un'unità di fanteria che muove su autocarri è identica ad un'unità meccanizzata che usa il Movimento Strategico. L'assegnazione degli autocarri avviene all'inizio della Fase di Movimento per le unità che si trovano su strada (di qualsiasi tipo) e ad almeno due esagoni di distanza da unità nemiche, o in Casella Fuori Mappa. Un'unità usa la sua intera MA per salire sugli autocarri (cioè il primo turno non può muovere).

ECCEZIONE: i rinforzi alleati non meccanizzati possono entrare sulla mappa in autocarri se sono disponibili i relativi segnalini – non trascorrono un turno a salire.

I segnalini di autocarro sono stampati sul retro di quelli di Movimento Strategico. Questo significa che per ogni unità appiedata su autocarri, un'unità alleata in meno può usare il SM.

12.62 PROPRIETA' DEGLI AUTOCARRI: la fanteria alleata su autocarri ha **12** MP e muove come le unità meccanizzate. E' considerata usare SM e deve sottostare a tutte le regole del SM. Non raddoppiate comunque i 12 MP, la capacità di movimento già comprende il SM.

12.7 Rimozione dei segnalini di SM / Autocarro

Se un'unità usa SM / autocarri, il relativo segnalino deve rimanere sull'unità sino alla Fase di Movimento amica seguente, a meno che non venga rimosso in questi tre casi:

- Nella Fase di Movimento amica seguente se l'unità non usa SM in quella fase. Il segnalino è immediatamente disponibile per l'uso con altre unità.
- L'unità subisce un risultato di ingaggiato o è obbligata a ritirarsi.
- Il tedesco può rimuovere il segnalino SM nella Fase di Rifornimento dell'Artiglieria per recuperare i segnalini di SM / Trattore di Artiglieria. L'alleato non lo può fare perché un'artiglieria alleata che usa SM non può essere girata dalla parte in prontezza (5.3).

13. RINFORZI & ESAGONI DI ENTRATA

13.1 Rinforzi

I rinforzi ricevono piena MA nel loro turno di entrata ed entrano in gioco nella Fase di Movimento amica spendendo i costi del terreno (costo su strada) nel primo esagono dove entrano. I rinforzi devono entrare attraverso gli Esagoni di Entrata amici, non possono entrare attraverso esagoni che si trovano tra due Esagoni di Entrata. Possono entrare sulla mappa muovendo in EZOC ma devono fermarsi e non muovere oltre. I rinforzi possono usare SM nel turno di entrata. I rinforzi alleati non meccanizzati possono entrare sulla mappa in autocarri se sono disponibili i relativi segnalini. Invece di entrare sulla mappa, un rinforzo può essere posto nella Casella Fuori Mappa associata con l'esagono di entrata con detta casella.

ESEMPIO: il battaglione di fanteria americana 4/8/2 deve arrivare il turno 3, e può entrare sulla mappa negli Esagoni di Entrata A o B, o essere posto nella Casella Fuori Mappa alleata sudest.

13.2 Genieri USA di rinforzo

Le unità americane del genio non arrivano da fuori mappa. Nel loro turno di entrata l'alleato può piazzarle in esagoni di cittadina o città amici (no paesi) fuori da EZOC, non più di uno per ogni esagono di cittadina / città – o possono essere poste in ogni esagono di Bastogne (2 in totale). Possono eccedere i limiti al raggruppamento quando sono piazzate.

LIMITI DI MOVIMENTO: i genieri americani possono muovere massimo di due esagoni nel turno di arrivo.

13.3 Rinforzi di artiglieria

Tutte le unità di artiglieria arrivano girate dalla parte indicante che hanno già sparato.

13.4 Cattura tedesca degli Esagoni di Entrata

Se un'unità tedesca occupa un Esagono di Entrata, i rinforzi alleati che devono arrivare lì possono combattere per entrare sulla mappa (13.5), attendere nella Casella Fuori Mappa sino a quando non viene sgombrato l'esagono di entrata, o seguire le procedure di 13.1 per entrare in una locazione diversa.

BLOCCO: se un Esagono di Entrata è occupato da un'unità combattente tedesca, allora nessun rinforzo alleato previsto per l'entrata in quel settore può entrare sulla mappa fino a quando l'unità tedesca non viene "bloccata". Un settore è composto da tutti gli Esagoni di Entrata associati alla Casella Fuori Mappa. Per bloccare un'unità tedesca in un Esagono di Entrata, un'unità alleata con Fattore di Difesa di almeno 6 (o due o più unità con un Fattore di Difesa combinato di almeno 6) deve essere posta fuori mappa adiacente all'unità tedesca. Le seguenti unità alleate possono essere unità bloccanti:

- Un rinforzo che può arrivare attraverso quell'Esagono di Entrata in quel turno
- Qualsiasi unità alleata (inclusa l'artiglieria) nella Casella Fuori Mappa di quel settore.

L'artiglieria può usare il suo Fattore di Difesa tra parentesi.

LIMITAZIONI AL BLOCCO: le unità alleate in blocco non possono muovere sino a quando l'Esagono di Entrata non è più occupato dal nemico o un'unità diversa sostituisce l'unità in blocco. In quel momento l'unità viene liberata e può entrare sulla mappa (nella Fase di Movimento alleata) in quell'Esagono di Entrata (se libero) o muovere nella Casella Fuori Mappa ed entrare in un Esagono di Entrata diverso in un turno seguente. Le unità in blocco possono anche attaccare sulla mappa (13.5).

NOTA: è estremamente importante per l'alleato tenere i fianchi. Se ci riesce, lo dovrà fare con i rinforzi.

STRATEGIA: Il tedesco dovrebbe usare la 7° Armata per catturare gli Esagoni di Entrata del bordo meridionale – impedendo quindi alla 10° Divisione Corazzata di rinforzare l'area di Bastogne.

13.5 Attacchi alleati sulla mappa

Le unità alleate (rinforzi che possono entrare da quell'esagono, unità in blocco dell'Esagono di Entrata, o unità nella Casella Fuori Mappa di quel settore) possono essere poste adiacenti ad un Esagono di Entrata ed attaccare sulla mappa. Il numero di gruppi di unità alleate che possono attaccare un Esagono di Entrata da fuori mappa è pari al numero di strade nell'Esagono di Entrata che portano fuori mappa. Per esempio, due gruppi possono attaccare a 1601. Le artiglierie pronte (22.5) della Casella Fuori Mappa di quel settore ed il supporto aereo possono contribuire. Si applicano tutte le regole sul combattimento.

RESTRIZIONI: un attacco sulla mappa è consentito solo se tutti gli Esagoni di Entrata in quel settore occupati dal nemico sono bloccati. In altre parole, non potete attaccare sulla mappa sino a quando non avete la copertura sui fianchi.

ATTACCHI FALLITI: se l'attacco alleato sulla mappa *non* ha successo nel rimuovere il difensore dall'esagono, gli attaccanti divengono unità bloccanti per quell'Esagono di Entrata.

ATTACCHI CHE HANNO SUCCESSO: se l'attacco ha successo nel rimuovere il difensore dall'esagono, tutte le unità partecipanti possono avanzare dopo il combattimento – il primo esagono di avanzata *deve* essere l'Esagono di Entrata. Qualsiasi unità che non avanza o che non può farlo (per limitazioni al raggruppamento) deve ritornare nella Casella Fuori Mappa di quel Settore.

IMPORTANTE: nessuna unità di nessun giocatore può attaccare una Casella Fuori Mappa o un'unità bloccante.

14. REGOLE BASE SUL COMBATTIMENTO

14.1 Regola generale

Le unità che stanno effettuando il proprio turno possono attaccare unità nemiche adiacenti nella Fase di Combattimento. L'attacco è volontario; nessuna unità è obbligata ad attaccare. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento (eccezione: Combattimento di Sfondamento [19.4]). Tutte le unità difendenti in un esagono devono essere attaccate come una forza di difesa combinata. L'attaccante può risolvere gli attacchi nell'ordine desiderato e non deve predefinirli.

14.2 Combattimento multiesagono

- L'attaccante può attaccare un solo esagono alla volta, non ne può attaccare due in un singolo combattimento.
- Le unità nello stesso esagono possono attaccare difensori adiacenti in esagoni diversi fintanto che ogni attacco viene risolto separatamente.
- Nessuna unità può dividere la sua forza di attacco in più esagoni.

Nota: a differenza di altri sistemi di gioco, le unità attaccanti non sono obbligate ad attaccare tutte le unità difendenti adiacenti.

14.3 Comando e Controllo

REGOLA GENERALE: l'attaccante può avere massimo 2 divisioni diverse che partecipano a ciascun attacco. l'artiglieria non ha limitazioni di Comando e Controllo e i colori di armata / corpo non hanno alcuna importanza.

UNITA' NON DIVISIONALI: ogni unità non divisionale (senza il numero di divisione in grassetto) è considerata una divisione diversa se non è raggruppata con nessuna altra unità. Se raggruppata con un'unità divisionale, allora è considerata parte di quella divisione per il Comando e Controllo (temporaneamente assegnata). Se raggruppata con un'altra unità non divisionale, le due unità assieme sono considerate come una divisione per il Comando e Controllo.

BRIGATE E GRUPPI: la 150° Brigata Panzer, la Brigata Führer Begleit, la Brigata Granatieri del Führer e tutti i Gruppi di Cavalleria Meccanizzata americani (ognuno composto da due squadroni) sono tutte considerate divisioni per questa regola.

14.4 Procedura di combattimento

Seguite queste fasi per ogni combattimento:

FASE UNO: il difensore può tirare per la demolizione dei ponti prima che l'attacco abbia luogo (7.4). Se il ponte viene demolito l'attaccante può annullare l'attacco.

FASE DUE: confrontate la forza di attacco combinata delle unità attaccanti con la forza di difesa totale (più i Bonus Difensivi [15.1]) delle unità difendenti ed esprimete il confronto con un rapporto numerico (attaccante / difensore). Arrotondate questo rapporto per difetto ad una delle categorie di rapporto sulla Tabella di Combattimento.

Esempio: un 15 a 4 diviene un 3-1.

FASE TRE: l'attaccante, seguito dal difensore, dichiara se usa il Supporto di Artiglieria (22.6) e, se lo fa, quali unità danno supporto.

FASE QUATTRO: dopo aver considerato gli spostamenti di colonna, si tira il dado e si applicano immediatamente i risultati, assegnando le perdite (16.3), effettuando le Ritirate, la Difesa Determinata (16.7), l'Avanzata Dopo il Combattimento, e lo Sfondamento (19.4).

14.5 Rapporti di forza minimi e massimi

Il combattimento ad un rapporto inferiore ad 1-3 è risolto sulla colonna 1-3. Ad un rapporto superiore a 7-1 viene risolto sulla colonna 7-1. Gli spostamenti di colonna a favore del difensore e dell'attaccante sono applicati prima delle limitazioni al minimo ed al massimo.

Esempio: un rapporto di 9-1 con uno spostamento a sinistra diviene 7-1.

15. MODIFICATORI AL COMBATTIMENTO

15.1 Bonus Difensivi al Combattimento (DCB)

Invece di spostamenti di colonna per il terreno, il difensore gode di Bonus Difensivi al Combattimento (DCB). Queste sono aggiunte di punti forza all'esagono (non per unità). Fate riferimento alla Tabella del Terreno; un difensore può ricevere un solo DCB – sempre il più favorevole a lui.

Esempio: un geniere 1-1-3 in un esagono di cittadina (+3) ha una forza difensiva di 4.

LIMITAZIONI:

- Le unità con Fattore Difensivo tra parentesi non ricevono mai DCB.
- Le unità che usano Movimento Strategico non possono ricevere DCB (12.5).
- Per la mancanza di supporto di fanteria, tutte le unità carri con sagoma hanno DCB massima +1

15.2 Dimezzamento

Quando dimezzate, dimezzate sempre per singola unità (non per gruppo), ed arrotondate le frazioni per eccesso al numero intero più vicino (esempio: 5 dimezzato equivale a 3). Un'unità non può mai dimezzare la sua forza di attacco più di una volta per un dato attacco.

15.3 Fiumi

Le unità combattenti che attaccano da un lato d'esagono di fiume (inclusa la Mosa), dimezzano la loro forza di attacco. Un ponte intatto consente ad un'unità carri di ottenere lo spostamento di colonna (21.3) ma *non* annulla il dimezzamento dei Fattori di Attacco.

15.4 Unità veicolari e combattimento

Le unità veicolari dimezzano la loro forza di attacco (arrotondando per eccesso) se attaccano *in o fuori* da Foresta, Vallo Occidentale o Bosco Sconnesso, a meno che non seguano il percorso della strada. In altre parole, se non possono muovere attraverso il lato d'esagono attraverso il quale stanno attaccando, dimezzano.

15.5 Bosco Sconnesso e Vantaggio in Altezza

Le unità combattenti che attaccano *da* un esagono di Bosco Sconnesso o da uno di tali esagoni ad un altro uguale, dimezzano il fattore di attacco. Non si dimezza per attaccare *in* un esagono di Bosco Sconnesso da un esagono non di Bosco Sconnesso (è il Vantaggio in Altezza). Un'unità veicolare deve attaccare lungo una strada per ottenere il Vantaggio in Altezza (per 15.4).

FIUMI & BOSCO SCONESSO: ignorate sempre i fiumi entro gli esagoni di Bosco Sconnesso – il beneficio del lato d'esagono di Bosco Sconnesso già include il fiume. Eccezione: le unità che attaccano in un esagono di Bosco Sconnesso attraverso un lato d'esagono che contiene un ponte (demolito o intatto) dimezzano sempre (esempio: da esagono 2828 – 2928).

15.6 Supporto Aereo Alleato

A partire dal turno del 23 dicembre AM l'alleato riceve il Supporto Aereo.

OFFENSIVO: nel turno alleato, il giocatore alleato usa i segnalini di Supporto Tattico [*Ground Support*] per indicare quali attacchi ricevono tale supporto. Il numero di questi segnalini disponibili per il turno viene determinato dall'alleato tirando un dado (in qualsiasi momento della sua Fase di Movimento) e dimezzando il risultato (arrotondate per eccesso). Per esempio, un tiro di 5 dà 3 segnalini. Ogni segnalino dà uno spostamento di colonna a proprio favore (a destra) sulla Tabella del Combattimento. Si può usare massimo un segnalino per combattimento. I segnalini di supporto aereo non possono essere accumulati e quelli inutilizzati in un turno sono persi. I segnalini si rimuovono dopo la risoluzione del combattimento.

DIFENSIVO: nel turno tedesco, il Supporto Aereo è casuale e viene determinato da un tiro di dado sulla Tabella dei Cacciabombardieri prima che si effettui ogni attacco. il risultato è il numero di spostamenti di colonna a sinistra. Il Supporto Aereo Difensivo si applica ad ogni attacco tedesco e non è legato al numero di segnalini disponibili.

NOTTE: non è consentito alcun supporto aereo.

15.7 Vallo Occidentale

Solo le unità tedesche possono beneficiare del +3 per il Vallo Occidentale (la restrizione di movimento in 11.5 si applica ad entrambi i giocatori). Le unità alleate di carri e da ricognizione che attaccano un esagono del Vallo Occidentale dimezzano il loro fattore di attacco.

15.8 Fortificazioni

EFFETTI SUL COMBATTIMENTO: le unità che difendono in un esagono con Fortificazione (IP) possono usare la Difesa Determinata e ricevono un DCB di +2 (vedere sotto per le eccezioni). Questo DCB +2 non è cumulativo con il DCB del terreno.

Eccezioni: le unità che stanno usando di Movimento Strategico e le unità con fattore difensivo tra parentesi non ricevono il beneficio della fortificazione. Le unità carri con sagoma non possono mai avere un DCB superiore a +1.

COME COSTRUIRLE: entrambe le parti possono costruire fortificazioni. Queste possono essere costruite in qualsiasi esagono eccetto in città, cittadina, paese o Vallo Occidentale (questi esagoni sono già una fortificazione di per sé). Qualsiasi unità

combattente non Dispersa e non ingaggiata (eccetto le unità carri con sagoma) che è in rifornimento e non sta usando il Movimento Strategico può costruire una fortificazione. La costruzione è un processo in due fasi – un'unità che non move nella sua Fase di Movimento può iniziare a costruire una fortificazione. Ponete un segnalino di “Fortificazione in Costruzione” nell'esagono. Se l'unità si trova ancora in quell'esagono nella Fase di Movimento seguente e non è Dispersa né ingaggiata, può completare la fortificazione (girare il segnalino). L'unità può muovere nella stessa Fase di Movimento nella quale completa la fortificazione.

RITARDO NELLA COSTRUZIONE: le fortificazioni in costruzione non possono essere completate se l'esagono contiene un segnalino di ingaggiato o tutte le unità sono Disperse; comunque il segnalino di fortificazione in costruzione può rimanere nell'esagono ed essere completato in seguito (incluso da una unità amica diversa). Una volta che una fortificazione è in costruzione, il rifornimento non ha effetto. L'unico modo per rimuovere la fortificazione in costruzione è di far uscire tutti i difensori dall'esagono.

RIMOZIONE: alla fine di ogni Fase di Movimento rimuovete le fortificazioni vacanti. Nella Fase di Combattimento rimuovete le fortificazioni immediatamente se gli occupanti vengono eliminati o obbligati a ritirarsi.

15.9 Modificatori vari

- Le unità attaccate mentre sono in Movimento Strategico danno all'attaccante uno spostamento di colonna a destra (12.5).
- Le unità carri con TQ grigia possono dare uno spostamento di colonna per i carri (21.1)
- L'artiglieria dà spostamenti sulla Tabella del Combattimento. Sia l'attaccante che il difensore possono usare l'artiglieria (22.6).
- Spostamenti per mancanza di rifornimento (23.4)

Esempio [illustrazione a pag. 11 del testo inglese]: l'unità A dimezza attaccando in qualsiasi dei 6 esagoni circostanti, indipendentemente dal tipo di unità che è. Il reggimento PzG è di fanteria, quindi non dimezza per attaccare in C o D, il battaglione carri è di tipo veicolare quindi dimezza attaccando in E perché non potrebbe normalmente entrare nell'esagono.

16. RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

16.1 Spiegazione dei risultati del combattimento

Le parole “attaccante” e “difensore” fanno riferimento solo alle unità che partecipano al combattimento in questione – non alla generale situazione strategica.

D1* = il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 4 esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante riceve il Bonus di Avanzata (19.1) e il Combattimento di Sfondamento (19.4).

DR4* = il difensore si deve Ritirare di 4 esagoni e diviene Disperso. L'attaccante riceve il Bonus di Avanzata (19.1) e il Combattimento di Sfondamento (19.4).

DR3 = il difensore si deve Ritirare di 3 esagoni e diviene Disperso. L'attaccante riceve il Bonus di Avanzata.

DR2 = il difensore si deve Ritirare di 2 esagoni e diviene Disperso. L'attaccante riceve una Avanzata Regolare.

FF = Scontro o fuoco. L'attaccante può accettare un risultato di Ingaggiato, o immediatamente tirare sulla Tabella dello Scontro a Fuoco (16.2).

FF (+1) = come sopra, eccetto che l'attaccante modifica il suo tiro di dado sulla tabella di +1.

EX = ciascuna parte perde un livello di forza (sceglie il possessore quale unità, ad eccezione di 16.3). I difensori sopravvissuti sono Ingaggiati. Nessuna ritirata né dispersione. Nessuna avanzata a meno che il difensore non sia completamente eliminato (aveva un solo livello), in questo caso l'attaccante può avanzare nell'esagono e fermarsi.

Eng = Ponete un segnalino di Ingaggiato nell'esagono del difensore. Nessuna ritirata, dispersione né avanzata.

A1/Eng = come Eng eccetto che l'attaccante perde un livello di forza.

A1 = un'unità attaccante perde un livello di forza.

***** = l'asterisco ricorda che l'attaccante gode del Combattimento di Sfondamento (19.4).

16.2 Tabella dello Scontro a Fuoco

Questa tabella si usa solo quando si ha un risultato di Scontro a Fuoco nella Tabella del Combattimento e l'attaccante desidera “spingere”. L'attaccante deve prima determinare l'unità di testa (se ne ha una sola, è quella). L'unità di testa determina il modificatore al tiro di dado e sarà quella che subisce la perdita di livello se ce n'è uno solo. Solo un'unità che può legalmente avanzare nell'esagono del difensore può essere designata come unità di testa – se l'attaccante non ha una tale unità non può usare la Tabella dello Scontro a Fuoco.

Esempio: un'unità carri o ricognizione non può essere scelta come unità di testa quando si attacca attraverso un lato d'esagono di fiume senza ponte o un lato d'esagono di foresta senza strada.

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO

+1 unità di testa Recluta

-1 unità di testa élite

+1 unità di testa è carri con TQ grigia e l'esagono difendente non è di Foresta, Bosco Sconnesso o città. Il valore di TQ deve essere \geq alla TQ maggiore dell'esagono difendente.

Nota: i modificatori sono cumulativi ed il " \geq " è intenzionalmente diverso dalle regole dello spostamento di colonna per i carri (21.1).

Esempio: la 4° Divisione Corazzata sta attaccando verso Bastogne. L'alleato ottiene un risultato FF. Sceglie il CCR della 4° Corazzata (unità carri di élite) come unità di testa. Il suo modificatore è -2 (uno per unità di élite ed uno per l'unità carri [a meno che il tedesco non abbia un'unità carri con TQ superiore nell'esagono difendente]).

RISULTATI CHE SI TROVANO SOLO SULLA TABELLA DEGLI SCONTRI A FUOCO

D1 = il difensore perde un livello. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di due esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

A1 / D1 = entrambe le parti perdono un livello (il difensore può scegliere quale unità). I difensori sopravvissuti si Ritirano di due esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

A1 / DR2 = l'attaccante perde un livello. Il difensore si Ritira di due esagoni e diviene Disperso. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.

Eng+ = come Eng eccetto che l'attaccante può porre un segnalino di Vantaggio dell'Attaccante [*Attacker's Advantage*] su una qualsiasi sua unità partecipante (16.6).

AVANZATA: se il risultato dello Scontro a Fuoco consente l'avanzata dopo il combattimento, tutte le unità del combattimento originario possono avanzare – non solo l'Unità di Testa.

16.3 Scelta delle perdite

Con un risultato EX, il possessore deve scegliere un'unità carri per la perdita se ha goduto di uno spostamento di colonna a suo favore nel combattimento. L'unità carri scelta deve essere quella che ha dato lo spostamento di colonna. In tutti gli altri risultati del combattimento (A1, D1, ecc.) il possessore può scegliere quale unità subisce la perdita.

SCONTRI A FUOCO: l'Unità di Testa subisce sempre la perdita se ne viene imposta una dal risultato (16.2).

16.4 Indicazione delle perdite

Girare una pedina significa che l'unità ha subito una perdita. Se ha un solo livello di forza, l'unità viene eliminata.

UNITA' GRANDI: qualsiasi unità con un valore di raggruppamento di 2 dalla parte ridotta forma un'unità residua quando subisce una seconda perdita. Rimuovete l'unità e rimpiazzatela con un'unità residua dello stesso tipo. Questa deve sottostare alle ritirate o dispersioni che originano dal risultato del combattimento. Se non vi sono residui disponibili allora non se ne crea alcuno (si perde questo livello di forza in più).

16.5 Segnalini di Ingaggiato

L'ingaggio influenza solo il difensore (l'attaccante non deve combattere ancora una battaglia nel turno seguente se ingaggiato). Le unità ingaggiate subiscono i seguenti effetti:

- Non possono muovere nella Fase di Movimento seguente
- Hanno un DRM +2 per la demolizione dei ponti (7.5)

Sono questi gli unici due effetti per l'ingaggio. I segnalini sono rimossi nella Fase di Combattimento del possessore (20.5).

16.6 Segnalini di Vantaggio per l'attaccante

Questi segnalini si hanno con un risultato Eng+ - ponete un segnalino su una delle unità attaccanti, rivolto verso l'esagono del difensore. Il segnalino dà uno spostamento di colonna a proprio favore se l'unità / gruppo attacca ancora lo stesso esagono nel turno seguente (da sola o con altre unità).

RIMOZIONE: tutti i segnalini di Vantaggio dell'Attaccante sono rimossi nei casi seguenti:

- Sempre dopo aver risolto il secondo attacco (a meno che non si ottenga un Eng+)
- Se l'esagono bersaglio è privo di unità nemiche all'inizio della fase di combattimento del possessore
- Se tutte le unità originariamente sotto il segnalino escono dall'esagono – non importa se altre unità amiche ne prendono il posto. Una o più unità possono uscire dall'esagono fintanto che almeno una delle unità attaccanti originarie rimane nell'esagono.

- Le unità nell'esagono che contiene il segnalino subiscono un risultato di Ritirata.

16.7 Difesa Determinata

Una Difesa Determinata rappresenta un contrattacco o una resistenza a tutti i costi.

16.71 PROCEDURA: il difensore può tentare di annullare una Avanzata Normale usando la Tabella della Difesa Determinata – non si può annullare un Bonus di Avanzata. Solo le unità che difendono in paese, cittadina, città, Vallo Occidentale o Fortificazione (15.8) possono tentare la Difesa Determinata. Un risultato di successo consente all'unità di ignorare la ritirata e la dispersione associata, e l'avanzata dell'attaccante viene annullata. Se vi sono due o più unità in difesa, il difensore sceglie una unità non dispersa come Unità di Testa, questa determina i modificatori al tiro di dado e sarà l'unità che subisce la eventuale perdita. Se tutte le unità in un gruppo sono Disperse, non è possibile alcuna Difesa Determinata.

16.72 SPIEGAZIONE DEI RISULTATI:

Sì – successo: la ritirata viene annullata (assieme alla Dispersione e all'avanzata dell'attaccante, ma vedere 16.74)

No – fallimento: rimane il risultato di ritirata.

I risultati di sì o no possono essere accompagnati da:

EX – entrambe le parti subiscono una perdita (l'attaccante può scegliere la sua perdita, per il difensore l'unità di testa).

-1 – l'unità di testa subisce una perdita

CA – il difensore si ritira di un solo esagono e non è Dispersa. L'attaccante riceve solo una Avanzata Limitata. Dopo aver completato l'avanzata il difensore (se è sopravvissuto) può immediatamente effettuare un contrattacco contro l'esagono che hanno appena lasciato. Il contrattacco viene risolto come normale combattimento eccetto che non è consentito alcun supporto di artiglieria o aereo. Se l'attaccante non è avanzato nell'esagono lasciato libero, il difensore vi può rientrare e fermarsi.

16.73 MODIFICATORI AL TIRO DI DADO: come per la Tabella dello Scontro a Fuoco (16.2) eccetto che il difensore riceve un *-1* se si trova in città. Inoltre, le unità carri con TQ rossa ricevono il *-1* per la Difesa Determinata (ma non in uno Scontro a Fuoco).

*Esempio: l'alleato ha un battaglione di fanteria 2-2-3 ed un battaglione carri 4-3-6 a Clervaux ed ha subito un risultato DR2. Invece di ritirarsi dichiara la Difesa Determinata e sceglie il battaglione carri (con TQ di 3) come Unità di Testa. La maggiore TQ dell'attaccante tedesco è 3, quindi l'alleato ha un modificatore di *-1*. Tira un 2 che viene modificato ad 1 ed ottiene un risultato EX. L'alleato riduce la sua unità carri di un livello ed il tedesco rimuove un livello. La ritirata e la dispersione sono annullate.*

16.74 DIFENSORI DI UN SOLO LIVELLO: se il difensore ha un solo livello di forza, e questo viene perso nella Difesa Determinata, allora l'attaccante può avanzare nell'esagono vuoto (solamente) e si ferma (Avanzata Limitata).

17. RITIRATE

17.1 Procedura di ritirata

L'attaccante non si ritira mai, solo il difensore lo fa. Quando si devono ritirare, le unità difendenti lo fanno del numero indicato di esagoni. Il possessore può determinare il percorso. La ritirata deve comunque seguire i principi seguenti, in ordine di priorità:

- Se possibile, deve terminare di un numero di esagoni di distanza dalla battaglia pari a quello indicato nel risultato.
- EZOC: se possibile, evitate di entrare in un esagono vuoto in EZOC. Se non è possibile, il primo esagono di una ritirata può essere in un esagono vuoto in EZOC sempre che l'unità in ritirata non attraversi o entri in ZOC Confinante nemica. Dopo quel primo esagono, tutti gli altri della ritirata devono essere privi di EZOC. Un'unità amica (una che non si è ritirata nel corrente combattimento) annulla una EZOC nell'esagono che occupa, per questo fine.
- Se possibile, un'unità deve ritirarsi verso una fonte di rifornimento amica.
- STRADE: le unità motorizzate devono usare le strade il più possibile.

17.2 Eliminazione per Ritirata

le unità sono eliminate se si ritirano:

- In un esagono occupato da unità nemiche
- Attraverso o in una ZOC Confinante nemica
- In un esagono vuoto in EZOC a parte il primo della ritirata
- Attraverso un lato d'esagono di fiume Mosa o lago, senza ponte
- In o fuori da Foresta, Vallo Occidentale o Bosco Sconnesso tranne per lato d'esagono di strada
- Attraverso un lato d'esagono di fiume senza ponte

17.3 Ritirate non soddisfatte

Se il difensore non si ritira perché viene eliminato, l'attaccante riceve ancora la sua piena opportunità di avanzata.

17.4 Sovraffollamento in ritirata

Il sovrappiombamento è consentito dopo una ritirata, ma il possessore lo deve correggere per la fine della propria Fase di Movimento seguente, oppure subisce le penalità di 8.3.

17.5 Combattimento contro unità che si sono ritirate in precedenza

Se un'unità o gruppo si ritira in un esagono occupato da unità amiche e quell'esagono subisce un attacco nella stessa Fase di Combattimento, le unità che si sono ritirate non sommano la loro forza al combattimento, e se viene loro imposto di ritirarsi ancora sono eliminate.

17.6 Ritirata fuori mappa

Le unità tedesche che si ritirano fuori qualsiasi bordo mappa e le unità alleate che si ritirano dal bordo mappa orientale sono eliminate. Le unità alleate che si ritirano dal bordo mappa meridionale, occidentale o settentrionale sono Disperse e poste nella rispettiva Casella Fuori Mappa. Possono rientrare sulla mappa dopo aver Recuperato (18.4).

17.7 Artiglieria e Ritirate

- Le unità di artiglieria si ritirano come le altre unità – giratele prima dalla parte indicante che hanno fatto fuoco.
- Le unità di artiglieria tedesche senza un segnalino di Trattore di Artiglieria sono eliminate se obbligate a ritirarsi di più di un esagono.

17.8 Unità in ritirata con segnalini di Ingaggiato

Rimuovete il segnalino di Ingaggiato dalle unità in ritirata e ritiratevi normalmente. Notate che questo avviene solo se l'unità è stata ingaggiata in un turno notturno ed attaccata nel turno diurno seguente.

Esempio [illustrazione a pag. 13 del testo inglese]: vi sono due percorsi di ritirata per l'unità carri (A e B). Gli esagoni indicati con "No" sono proibiti per l'unità carri nel corso della ritirata. La priorità deve essere per il percorso che evita le EZOC, quindi A.

18. DISPERSIONE E RECUPERO

18.1 Regola generale sulla Dispersione

Qualsiasi unità che si ritira di due o più esagoni diviene Dispersa. Se l'unità o gruppo è già Disperso, allora rimane in tale stato ed ogni unità Dispersa nel gruppo perde un livello di forza in più.

18.2 Effetti della Dispersione

Un'unità Dispersa subisce le penalità seguenti:

- Può muovere massimo di un esagono, e questo *non* può essere in EZOC.
- Non può attaccare o (se artiglieria) dare supporto
- E' più soggetta a subire perdite, dal momento che una seconda Dispersione causa una perdita (18.1)
- Non può costruire una Fortificazione (15.8), usare la Difesa Determinata (16.7), usare la Tabella del Disingaggio (20.1) né effettuare la Divisione (26.1).

Nota: si rimuovono immediatamente i segnalini americani di autocarro dalle unità che si ritirano. Un segnalino di Trattore di Artiglieria rimane su un'unità tedesca di artiglieria ad indicare che non può sparare.

18.3 Capacità delle unità Disperse

Le unità Disperse mantengono la loro ZOC e la loro capacità di formare ZOC Confinanti. Mantengono la piena forza difensiva e possono beneficiare dei DCB.

18.4 Rimozione dei segnalini di Dispersione (Fase di Recupero)

I segnalini di Dispersione si rimuovono automaticamente nel corso della Fase di Recupero amica se l'unità non è adiacente ad un'unità nemica. Se è adiacente al nemico (ricordate che le unità devono muovere fuori da EZOC se possibile) tirate un dado. Con 1-3 l'unità Recupera, altrimenti rimane Dispersa. Modificate il tiro di dado di +1 se l'unità è Recluta, -1 se élite.

19. AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

19.1 Avanzata in generale

Vi sono tre tipi di avanzate: Limitata, Normale e Bonus. Le unità di artiglieria non avanzano mai.

LIMITATA: si ha quando il difensore viene eliminato ma non doveva ritirarsi (con risultato EX o una Difesa Determinata che ha avuto successo con difensore di un livello) – l'attaccante può occupare solo l'esagono lasciato vuoto dal difensore.

NORMALE: l'attaccante può avanzare di un esagono in qualsiasi direzione.

BONUS: l'attaccante può avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. Si ha con i risultati DR3, DR4* e D1*.

BONUS SU STRADA: se un'unità meccanizzata segue il percorso di una strada principale e/o strada secondaria non in foresta/bosco sconnesso nella sua avanzata, la può incrementare di un esagono. Quindi le unità meccanizzate possono avanzare di due esagoni normalmente, di tre in bonus. Per le cattive condizioni, le strade secondarie in foresta non danno bonus.

Nota: i segnalini di Traffico non hanno effetto sulle avanzate (24.2).

19.2 Terreno ed avanzata

- Nessuna unità può avanzare in un esagono o attraverso un lato d'esagono proibito al normale movimento
- Le unità di fanteria possono avanzare in foresta solo se è il primo esagono di avanzata, o l'unità entra nell'esagono attraverso strada. Le unità veicolari non possono mai entrare in tali esagoni a meno che non seguano il percorso di una strada.
- Le unità di fanteria possono avanzare attraverso un lato d'esagono di bosco sconnesso non di strada o in un lato d'esagono di fiume senza ponte, solo se è il primo della loro avanzata. Le unità veicolari non possono mai farlo.

19.3 EZOC ed Avanzata

ZOC CONFINANTI: non vi si può mai entrare né possono essere attraversate in una avanzata, eccetto quando si entra nell'esagono lasciato vuoto dal difensore.

EZOC: generalmente non bloccano le avanzate, ma nessuna unità può avanzare da EZOC direttamente in un'altra EZOC della stessa unità nemica, eccetto quanto entra nel primo esagono di avanzata.

Esempio di Avanzata Bonus [illustrazioni a pag. 14 del testo inglese]: le unità possono avanzare di due esagoni in qualsiasi direzione. L'unità meccanizzata può avanzare di tre esagoni seguendo la strada. Il reggimento VG 12/89 non può avanzare nell'esagono indicato con "No" perché non può avanzare da una EZOC direttamente in altra EZOC della stessa unità nemica, eccetto nel primo esagono di avanzata (19.3). Notate che si può attraversare il fiume e si può entrare in un esagono di foresta senza strada, nel primo esagono di avanzata.

Esempio di Avanzata Normale: l'esagono lasciato vuoto dal difensore viene indicato da linee tratteggiate. Le due unità tedesche possono avanzare in qualsiasi direzione. L'unità meccanizzata può avanzare di due esagoni se segue il percorso della strada.

19.4 Combattimento di Sfondamento

Se il risultato del combattimento contiene un asterisco (*), le unità attaccanti possono attaccare ancora dopo aver avanzato. Questo secondo combattimento è detto di Sfondamento. Un solo esagono può fare sfondamento e quindi partecipare al secondo attacco, ma potete formare un gruppo (di Sfondamento) nel corso dell'avanzata. Un Gruppo di Sfondamento meccanizzato può usare la sua piena avanzata ed attaccare ancora; se non meccanizzato (o misto) può avanzare di un solo esagono ed attaccare ancora.

PROCEDURA: il Gruppo di Sfondamento può fare un solo attacco aggiuntivo – non può dividersi ed attaccare due esagoni diversi. Finite di avanzare le unità dal combattimento iniziale prima di risolvere il Combattimento di Sfondamento. Il Combattimento di Sfondamento deve essere condotto prima che l'attaccante effettui il seguente combattimento normale. Il Combattimento di Sfondamento viene risolto come il normale combattimento. Si può usare l'artiglieria pronta (in offesa e difesa).

LIMITAZIONI: se il Combattimento di Sfondamento ottiene una nuova Avanzata Bonus, allora il Gruppo di Sfondamento può fare solo una Avanzata Normale. Il Gruppo di Sfondamento può fare un solo attacco – se ottiene un risultato asterisco (*), non può attaccare ancora.

19.5 Il Gruppo di Sfondamento in aiuto ad altro attacco

Se il Gruppo di Sfondamento avanza adiacente ad un esagono difendente che sta per essere attaccato da altre unità amiche, il Gruppo di Sfondamento può sommare la sua forza al combattimento e prendere parte all'attacco se consentito dal Comando e Controllo (14.3). Se accade questo, l'attacco in questione deve essere risolto subito.

19.6 Rifornimento ed Avanzata

Le unità fuori rifornimento possono avanzare massimo di un esagono e non possono fare il Combattimento di Sfondamento.

20. DISINGAGGIO E RIMOZIONE DEI SEGNALINI DI INGAGGIO

20.1 In generale

Le unità che hanno un segnalino di Ingaggiato non possono muovere nella Fase di Movimento – ma possono muovere nella Fase di Combattimento usano la Tabella del Disingaggio. Prima che avvenga la risoluzione del primo combattimento, nella Fase di Combattimento, il giocatore il cui turno è in corso effettua il Disingaggio. Un'unità può Disingaggiarsi invece che attaccare – non entrambe le cose. Se ha successo, l'unità di ritira di uno o due esagoni. Anche qualsiasi unità non dispersa adiacente al nemico può usare la Tabella del Disingaggio, non solo le unità ingaggiate.

20.2 Procedura

Il Disingaggio avviene unità per unità, quindi indicate quale unità lo tenta prima di tirare i dadi. Applicate eventuali modificatori e consultate la Tabella del Disingaggio per il risultato.

MODIFICATORI (cumulativi)

+1	unità Recluta
-1	unità Elite
-1	unità carri o ricognizione

20.3 Spiegazione dei risultati

No – non è consentita alcuna ritirata, l'unità rimane nell'esagono

Sì – l'unità si deve ritirare di uno o due esagoni ottemperando alle limitazioni di 17.2 e 17.7. Se l'unità non è dispersa si può fermare nel primo esagono anche se non è in EZOC (comunque, non può attraversare o entrare in ZOC Confinante nemica).

D – l'unità è Dispersa. Se il risultato è Sì + D, allora l'unità è dispersa alla fine della sua ritirata e non può fermarsi nel primo esagono se questo è in EZOC.

20.4 Unità non ingaggiate che usano la Tabella del Disingaggio

Le unità che non erano Ingaggiate e che usano la Tabella del Disingaggio non possono entrare in EZOC nella loro ritirata (hanno potuto muovere di ZOC in ZOC nella fase di movimento). Se un'unità non ha altre possibilità se non ritirarsi in EZOC, viene eliminata.

20.5 Rimozione dei segnalini di Ingaggiato

Rimuovete i segnalini di Ingaggiato dalle vostre unità nel momento in cui decidete se l'unità si Disingaggerà o meno. Tutti i segnalini di Ingaggiato vengono rimossi dalle unità del giocatore che sta svolgendo il proprio turno nel corso della fase di combattimento. Le unità Ingaggiate che non si sono disingaggiate possono attaccare nella Fase di Combattimento.

Esempio [illustrazione a pag. 15 del testo inglese]: nella Fase di Movimento l'unità A si muove nell'esagono C – l'unità deve fermarsi perché entra in EZOC. L'unità B non può muovere nella Fase di Movimento perché è ingaggiata. Nella Fase di Combattimento entrambe le unità effettuano il Disingaggio. L'unità A ha successo e si ritira di un esagono (potrebbe ritirarsi di due). L'unità B ha anch'essa successo e si ritira di due esagoni (sebbene possa farlo di solo uno).

21. UNITA' CARRI E DA RICOGNIZIONE**21.1 Spostamento di colonna per i carri**

L'attaccante ottiene uno spostamento di colonna a destra nella Tabella del Combattimento in questi due casi:

- Ha un'unità carri che partecipa alla battaglia ed il difensore no, oppure:
- Entrambe le parti hanno unità carri, ma l'unità carri con la TQ superiore appartiene all'attaccante

L'attaccante subisce uno spostamento di colonna a sinistra nella Tabella del Combattimento se non ha alcuna unità carri che partecipa al combattimento ed il difensore ha sia fanteria che carri (con TQ rossa o grigia) nell'esagono. Un comando da combattimento americane la parte a piena forza della 150° Brigata Panzer contano sia come fanteria che carri per questo fine.

Esempio: se l'attaccante ha un'unità carri che partecipa con TQ 3 ed il difensore un'unità carri con TQ 4, né l'attaccante né il difensore ricevono alcun spostamento di colonna per la presenza di carri.

21.2 Cacciacarri

I valori TQ entro un cerchio rosso non possono essere usati per ottenere uno spostamento di colonna in attacco – solo in difesa (quando l'attaccante non ha unità carri partecipanti). La TQ rossa può annullare lo spostamento di colonna dell'attaccante se il TQ rosso è pari o superiore al TQ grigio dell'attaccante. La TQ rossa dà il modificatore -1 alla Difesa Determinata (16.7), ma non il -1 per lo Scontro a Fuoco (16.2).

21.3 Effetti del terreno sugli spostamenti di colonna per i carri

Non è possibile alcun spostamento di colonna per i carri per nessuna delle due parti se il difensore è in esagono di foresta, bosco sconnesso, Vallo Occidentale o città. L'attaccante non può ottenere alcun spostamento di colonna da un'unità carri che non può normalmente attraversare il lato d'esagono per entrare nell'esagono difendente, o per un fiume senza ponte, o per una foresta/bosco sconnesso senza strada. Notate che è possibile lo spostamento di colonna per i carri quando si attacca attraverso un ponte intatto, o un lato d'esagono di bosco sconnesso che viene attraversato da una strada.

21.4 Capacità speciale delle unità da ricognizione

Le unità da ricognizione che si difendono da sole in un esagono possono considerare un risultato di Ingaggiato come DR1 (ritirata di un esagono senza dispersione). Se si usa questa opzione, l'attaccante gode di una Avanzata Normale (19.1).

21.5 Riassunto delle capacità delle unità carri e da ricognizione

- Non possono muovere, avanzare o ritirarsi attraverso un lato d'esagono di fiume senza ponte (11.4, 17.2, 19.2).
- Non possono muovere, avanzare o ritirarsi in o fuori da un esagono di foresta, Vallo Occidentale o bosco sconnesso eccetto lungo strada (11.5, 17.2, 19.2).
- Ricevono un DRM -1 quando tentano il Disingaggio (20.2).
- Un'unità carri che si qualifica dà un -1 sulla Tabella della Difesa Determinata (16.7)

- Un'unità carri che si qualifica dà un -1 sulla Tabella degli Scontri a Fuoco (16.2)

22. UNITA' DI ARTIGLIERIA

22.1 Movimento dell'artiglieria in generale

Le unità di artiglieria non possono muovere e sparare nello stesso turno a meno che non Cambino Posizione di Fuoco (22.2). Le unità di artiglieria alleate che muovono più di un esagono devono girarsi dalla parte indicante che hanno sparato. Le unità di artiglieria tedesche necessitano di un segnalino di Trattore di Artiglieria per muovere più di un esagono (22.3). Le unità di artiglieria alleate che hanno già sparato ed i Trattori tedeschi muovono come unità meccanizzate. Le unità di artiglieria alleate possono usare il Movimento Strategico, quelle tedesche no.

22.2 Cambiamento della Posizione di Fuoco

Le brigate Nebelwerfer tedesche e le unità di artiglieria alleate pronte hanno MA di uno. Queste unità possono spostarsi di un esagono e rimanere ancora pronte. Il movimento di un esagono può essere effettuato in qualsiasi esagono, indipendentemente dal costo in MP, sempre che l'unità possa normalmente entrare nell'esagono secondo le regole sul movimento. Le strade principali non possono essere usate per muovere di due esagoni.

22.3 Trattori di artiglieria tedeschi

La Germania scarseggiava di trattori per la propria artiglieria di corpo e molta di essa venne lasciata indietro dopo l'attacco iniziale. Pertanto le unità di artiglieria tedesche sono praticamente immobili. Comunque, fino a 5 unità di artiglieria per turno possono aumentare la loro MA a 5 se usano un segnalino di Trattore di Artiglieria (non possono usare il Movimento Strategico). Vi sono 5 tali segnalini - due per la 6° Armata Corazzata, due per la 5° ed uno per la 7°. Un tale segnalino appartenente ad un'armata non può essere usato per muovere un'unità di artiglieria appartenente ad un'armata diversa. Un Trattore di Artiglieria può muovere un'unità di artiglieria pronta o che ha sparato (un'unità tedesca non viene girata se muove). Lasciate il segnalino di trattore sull'unità di artiglieria sino alla seguente Fase di Rifornimento dell'Artiglieria, ad indicare che essa non può sparare fino ad allora. Questi segnalini sono rimossi nella Fase di Rifornimento dell'Artiglieria (5.1).

Nota: i segnalini di Trattore hanno nel retro la dicitura di Movimento Strategico. Quindi ogni unità di artiglieria mossa significa un'unità meccanizzata tedesca di meno che può usare il Movimento Strategico. Questo riproduce la scarsità di benzina, autocarri usati per il trasporto di munizioni, spazio delle strade ed altri fattori logistici.

22.4 Raggio

Ogni unità di artiglieria ha un raggio stampato in una piccola casella nella parte in alto a sinistra della pedina. Questa è la distanza massima (in esagoni) alla quale può trovarsi l'unità di artiglieria rispetto al bersaglio per dare supporto (22.6). Sia l'attaccante che il difensore tracciano il raggio all'esagono sotto attacco; contate l'esagono bersaglio ma non quello dell'unità di artiglieria.

22.5 Prontezza e Fuoco già effettuato

Tutte le unità di artiglieria hanno un solo livello di forza, il retro della pedina si usa per indicare che l'unità ha sparato (e/o mosso nel caso dell'artiglieria alleata). Il fronte indica l'unità in prontezza (pronta al fuoco). Se spara (o muove di più di un esagono se alleata), viene girata sul retro ad indicare che ha già sparato. Si rigirano nella Fase di Rifornimento dell'Artiglieria (5.2).

22.6 Supporto di artiglieria

Solo le unità di artiglieria che sono entro il raggio, pronte e non Ingaggiate né Disperse possono dare supporto di artiglieria. Ogni unità di artiglieria può dare supporto ad un solo combattimento. L'attaccante ed il difensore possono ognuno usare sino a due unità di artiglieria per combattimento. L'attaccante deve il suo supporto offensivo prima del difensore. Ignorate i colori identificativi delle armate - un'unità di artiglieria può dare supporto a qualsiasi unità amica (vedere 29.5 per una eccezione).

22.7 Supporto offensivo

Ogni unità di artiglieria che dà supporto offensivo fornisce all'attaccante uno spostamento di colonna a destra sulla Tabella del Combattimento, massimo due spostamenti.

22.8 Supporto difensivo

Il difensore determina gli effetti del suo supporto difensivo tirando un dado sulla Tabella del Supporto Difensivo. Se si usano due unità di artiglieria, tirate una volta e modificate il risultato di -1. L'artiglieria viene girata indipendentemente dal risultato. Se si ottiene 1 o 2, l'attaccante deve applicare quel numero di spostamenti di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento. Se il difensore è alleato e si ottiene un risultato TOT (Coordinato sul Bersaglio), l'attaccante subisce una perdita di livello e l'attacco viene bloccato (consideratelo un risultato A1). L'attaccante sceglie quale unità subisce la perdita.

22.9 Artiglieria in combattimento

Le unità di artiglieria non possono attaccare da sole - possono solo dare supporto. Se attaccate usano il loro fattore difensivo e non possono dare supporto difensivo al loro esagono; comunque, un'unità di artiglieria adiacente ad un'unità nemica può dare supporto difensivo ad un esagono difendente diverso. Un'unità di artiglieria può usare il suo fattore difensivo nella stessa fase di combattimento nella quale dà supporto difensivo.

Consiglio: è meglio attaccare per primo un esagono che contiene l'artiglieria, in quanto un risultato Eng o di ritirata impedirà a questa di dare supporto difensivo ad un altro esagono.

22.10 Riassunto degli altri effetti

- Le unità di artiglieria hanno ZOC (9.1)
- Artiglieria nelle ritirate (17.7)
- Le unità di artiglieria non possono avanzare dopo il combattimento (19.1)
- L'artiglieria fuori rifornimento non può girarsi dalla parte in prontezza (23.4)

23. RIFORNIMENTO E RESA

23.1 Fase di Rifornimento e Resa

Nella Fase di Rifornimento e Resa il giocatore che sta svolgendo il turno controlla il rifornimento e la resa di tutte le sue unità. Si controlla il rifornimento tracciando un percorso dall'unità alla fonte di rifornimento; se è bloccato, l'unità riceve un segnalino di Fuori Rifornimento [*Out of Supply*]. Se l'unità era già fuori rifornimento non vi sono ulteriori effetti. Se qualsiasi unità che aveva un tale segnalino dalla fase precedente può ora tracciare una linea di rifornimento, rimuove il segnalino.

Nota: questa regola si applica anche alle unità tedesche che hanno subito la scarsità di benzina all'inizio del turno tedesco – tornano in rifornimento se possono tracciare la linea di rifornimento in questo momento.

23.2 Fonti di rifornimento

Il rifornimento è disponibile in alcuni esagoni di bordo mappa. Le fonti tedesche sono indicate con una croce germanica, quelle alleate con una stessa bianca entro un cerchio verde (indicano anche gli esagoni di entrata). Per bloccare una fonte di rifornimento un'unità nemica deve occupare l'esagono – il passare attraverso non ha effetto sulla fonte di rifornimento.

23.3 Linee di rifornimento

Una linea di rifornimento si compone di due parti: fuori strada e su strada.

FUORI STRADA: può essere massimo di 4 esagoni. Può attraversare tutti i tipi di terreno (incluso i fiumi) con le limitazioni seguenti:

- Non può entrare in un esagono occupato dal nemico o attraversare o entrare in ZOC Confinante nemica.
- Non può entrare in due esagoni vuoti consecutivi in EZOC.

Notate che la linea fuori strada può entrare in un esagono vuoto in EZOC, il che è utile per le unità parzialmente circondate dal nemico. La presenza di un'unità amica in un esagono annulla gli effetti bloccanti della EZOC per il rifornimento in quell'esagono.

L'esempio mostra due possibili linee di rifornimento fuori strada per l'unità A.

PARTE SU STRADA: può essere di qualsiasi lunghezza, ma deve seguire un percorso di esagoni di strada contigui (principali o secondarie). In nessun momento la parte su strada può:

- Entrare in un esagono occupato dal nemico
- Entrare in EZOC a meno che l'esagono contenga un'unità amica
- Attraversare un fiume in un lato d'esagono di ponte distrutto

Esempio [illustrazione a pag. 17 a destra del testo inglese]: i tre esagoni indicati con "No" non possono essere usati nella parte su strada della linea di rifornimento, per la presenza di EZOC non annullate e di ponti demoliti.

23.4 Penalità per la mancanza di rifornimento (OOS)

Qualsiasi unità che ha un segnalino di mancanza di rifornimento (OOS) subisce le seguenti penalità:

- COMBATTIMENTO: se una o più unità attaccanti è OOS, si ha uno spostamento di colonna a sinistra. Se tutte le unità difendenti sono OOS; si ha uno spostamento di colonna a destra.
- VALORI TQ: le unità carri hanno la loro TQ ridotta di uno.
- MOVIMENTO: l'unità può muovere massimo di 2 esagoni, e non può usare il Movimento Strategico.
- ARTIGLIERIA: le unità di artiglieria non possono girarsi dalla parte in prontezza. Possono dare supporto se pronte.
- AVANZATA: non è consentita alcuna Avanzata Bonus né Combattimento di Sfondamento.

23.5 Capacità mantenute quando si è OOS

Le seguenti azioni non sono influenzate dalla mancanza di rifornimento: demolizione dei ponti e completamento di un trinceramento una volta iniziato.

23.6 Isolamento e Resa

Dopo aver controllato il rifornimento, il giocatore determina se le proprie unità con segnalino OOS sono isolate (anche quelle che hanno appena ricevuto il segnalino). Qualsiasi unità che non può tracciare una Linea di Comunicazione (LOC) è isolata. Una LOC è simile ad una linea di rifornimento, ad eccezione che la parte fuori strada (4 esagoni) può essere tracciata su un'unità amica, la quale a sua volta può tracciare un percorso di 4 esagoni ad un'altra unità amica, e così via, con l'ultima unità della catena che sia in grado di tracciare una normale linea di rifornimento. Se l'unità non è in grado di tracciare una LOC, è Isolata. Ogni unità isolata o gruppo di unità isolate deve immediatamente controllare per la Resa.

DEFINIZIONE DI GRUPPO ISOLATO: un gruppo isolato può avere qualsiasi dimensione, ma ogni unità che lo compone deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento fuori strada di 4 esagoni ad almeno un'altra unità del gruppo isolato. Vedere l'esempio. *Esempio [illustrazione a pag. 18 del testo inglese]: Le unità A e B possono tracciare una linea di rifornimento per terra l'una all'altra, quindi formano un gruppo. Le unità C, D ed E possono tracciare una linea di rifornimento per terra ad almeno una altra unità del gruppo, ma non ad A e B – formano un secondo gruppo.*

23.7 Controllo per la Resa

Se unità fanno parte di un gruppo, si arrendono in gruppo. Tirate un dado per ogni gruppo isolato e consultate la Tabella della Resa. Il risultato è il numero di punti resa che il gruppo isolato accumula. Un gruppo isolato si arrende una volta raggiunta la Soglia di Resa.

23.8 Soglia di Resa

Unità Reclute	3 Punti Resa
Unità Normali	4 Punti Resa
Unità Elite	5 Punti Resa

Usate la soglia delle unità di élite se vi è una o più unità di élite nel gruppo. Usate quella di recluta se tutte le unità del gruppo sono reclute. Altrimenti usate quella normale. Tenete conto del numero di punti resa di un gruppo ponendo un segnalino di Resa [*Surrender*] accanto ad una unità del gruppo.

23.9 Suddivisione e unione dei gruppi isolati

Se un gruppo Isolato si divide in più parti per azione amica o nemica, allora ogni gruppo così creato diviene un gruppo diverso con il proprio segnalino. Se due gruppi isolati si uniscono, il gruppo risultante usa i Punti Resa del gruppo più grande. Più grande significa il gruppo con il fattore di attacco combinato superiore (usate i valori delle pedine, senza modifiche). In caso di dimensione identica, usate i minori Punti Resa.

23.10 Rottura dell'isolamento

I Punti Resa sono rimossi da un gruppo isolato se nel corso della Fase di Rifornimento amica almeno una unità nel gruppo può tracciare il rifornimento.

23.11 Eliminazione permanente

Le unità che si arrendono o che sono eliminate mentre sono associate ad un segnalino di Punti Resa, non possono essere rimpiazzate. Ponetele nella Casella della Resa [*Surrendered Box*].

24. SEGNALINI DI TRAFFICO, ESAGONI DI STRETTOIA E BLOCCHI STRADALI

24.1 Segnalini di Traffico

Ogni giocatore può piazzare i segnalini di Traffico disponibili nel tentativo di rallentare il movimento delle unità avversarie. A parte il traffico, questo rappresenta molti altri fattori come l'interdizione aerea, la confusione, ecc. L'alleato ha segnalini di Traffico ed il tedesco segnalini "Greif": entrambi sono detti segnalini di Traffico.

24.2 Effetti dei segnalini di Traffico

I segnalini di Traffico aumentano il costo di entrata (su strada e fuori strada) dell'esagono di 2 MP per tutte le unità. Le unità che usano Movimento Tattico (11.3) ignorano i segnalini di Traffico. I segnalini di Traffico non hanno effetto sul combattimento, ritirata e linee di rifornimento. I segnalini di Traffico tedeschi non hanno effetto sulle unità tedesche, quelli alleati non hanno effetto sulle unità alleate.

24.3 La Fase dei segnalini di Traffico

In questa fase il giocatore che sta svolgendo il turno può piazzare sulla mappa i segnalini di Traffico che si trovano nell'apposita casella [*Traffic Marker Holding Box*], più riposizionare o piazzare i Blocchi Stradali (24.8).

RIMOZIONE: dopo il piazzamento il giocatore tira due dadi e rimuove i segnalini di Traffico con la identificazione corrispondente ai risultati (per esempio, un 2 ed un 4 rimuovono i segnalini di Traffico di numero 2 e 4). Se si ottengono due risultati uguali, si rimuove un solo segnalino. Ponete i segnalini di Traffico rimossi nella casella apposita, da usare per il turno seguente. I segnalini di Traffico non sono mai volontariamente rimossi una volta posti sulla mappa – sono rimossi solo quale risultato del tiro di dadi per la rimozione o per una rimozione programmata (24.6).

Nota: una volta che i segnalini di Traffico tedeschi iniziano ad essere rimossi con le rimozioni programmate (24.6) è possibile che il tiro di dado per la rimozione non causi alcuna rimozione.

24.4 Restrizioni nel piazzamento dei segnalini di Traffico

I segnalini di Traffico non possono essere piazzati:

- Su o adiacenti ad un altro tale segnalino (ignorando quelli avversari)
- L'alleato non li può piazzare nell'esagono di strettoia di St. Vith, sebbene li possa piazzare adiacenti

A parte queste eccezioni, possono essere piazzati ovunque, in o non in EZOC, in esagoni occupati da unità nemiche, in Aree di piazzamento divisionali tedesche, dietro o davanti alle linee nemiche. Si possono usare solo i segnalini di Traffico che si trovano nella loro casella, quelli sulla mappa non possono essere riposizionati o rimossi.

24.5 Situazione iniziale

Tutti i segnalini iniziano nella casella dei segnalini di Traffico. L'alleato li può piazzare tutti e sei nel turno 1 (poi tira per la rimozione). Il tedesco non li riceve sino al turno delle 17 AM (nella sua Fase dei segnalini di Traffico).

24.6 Rimozione programmata

A partire dal turno delle 19 PM, si rimuove permanentemente dal gioco un segnalino di Traffico tedesco ogni turno PM. La rimozione avviene nel corso della Fase dei segnalini di Traffico tedesca. I segnalini devono essere rimossi in ordine numerico (cioè a partire dal n. 1). I segnalini di Traffico alleati non hanno rimozione programmata (una volta che il tempo migliora rappresentano l'interdizione aerea).

24.7 Esagoni di strettoia di St. Vith

Questi tre esagoni sono indicati sulla mappa in giallo. Hanno tutti gli stessi effetti dei segnalini di Traffico (24.2) eccetto che le unità spendono 4 MP in più invece di 2. Nel momento in cui il tedesco ottiene il controllo di St. Vith, il costo di questi esagoni è ridotto a +2 MP. Se il tedesco perde il controllo di St. Vith gli esagoni di strettoia costano ancora +4 MP. Questi esagoni non hanno effetto sulle unità alleate o sul Movimento Tattico.

Nota: i segnalini di Traffico alleati possono essere posti adiacenti agli esagoni di strettoia di St. Vith a creare seri problemi di traffico al tedesco.

24.8 Blocchi Stradali

EFFETTI: i Blocchi Stradali sono come i segnalini di Traffico, ma più affidabili. Ogni giocatore ne ha due. Hanno gli stessi effetti dei segnalini di Traffico con le seguenti capacità aggiuntive:

- Possono essere riposizionati ogni turno e non sono rimossi con tiro di dado.
- Le unità devono fermarsi nell'esagono che contiene un Blocco Stradale nemico in una Avanzata Dopo il Combattimento.
- Le unità che usano il Movimento Strategico devono fermarsi se entrano in un esagono che contiene un Blocco Stradale nemico.
- Non si possono tracciare linee di rifornimento attraverso un esagono che contiene un Blocco Stradale nemico.

PIAZZAMENTO: i Blocchi Stradali si piazzano o riposizionano nella Fase dei Segnalini di Traffico amica. Si applicano le seguenti restrizioni al piazzamento:

- Devono essere posti su strada entro 4 esagoni da un'unità amica. L'esagono di piazzamento deve avere una valida linea di rifornimento su strada ad una fonte di rifornimento.
- Non possono essere posti su o adiacente a un'unità nemica.
- Non possono essere posti su un'unità amica.
- Non possono essere posti in modo da creare tre segnalini contigui di impedimento amici sulla mappa. Per esempio Blocco Stradale - Traffico - Blocco Stradale.

RIMOZIONE: i Blocchi Stradali sono rimossi alla fine di qualsiasi Fase di Movimento nemica nella quale un'unità nemica termina nell'esagono o vi passa attraverso. Sono anche rimossi alla fine di una Fase di Combattimento nemica se un'unità nemica avanza nell'esagono. I Blocchi Stradali non sono mai eliminati, quelli rimossi sono disponibili per il piazzamento nella Fase dei segnalini di Traffico seguente.

INIZIALI: I due Blocchi Stradali alleati iniziano sulla mappa (in 2312 e 2111). Il tedesco non li riceve sino al turno delle 17 AM (nella sua Fase dei segnalini di Traffico).

25. TURNI NOTTURNI E RIMPIAZZI

25.1 In generale

Tra il turno PM ed AM vi è un mini turno notturno. La sequenza di gioco è inversa tra i due giocatori - prima l'alleato e poi il tedesco - quindi ogni giocatore ha due turni in fila per creare scompiglio all'avversario. Nei turni notturni arrivano anche i rimpiazzi. La sequenza di gioco è questa:

- A. Fase di Rimpiazzo (entrambe le parti)
- B. Fase di Movimento alleata
- C. Fase di Combattimento alleata
- D. Fase di Movimento tedesca
- E. Fase di Combattimento tedesca

Nota: non vi sono altre fasi.

25.2 Rimpiazzi

25.21 IN GENERALE: in ogni turno notturno i due giocatori ricevono rimpiazzi. Questi si usano per ripristinare le unità ridotte o eliminate. Il numero di rimpiazzi disponibili ad ogni giocatore è stampato sulla Tabella del Turno [*Turn Record Track*]. Se un giocatore riceve un solo rimpiazzo, lo può usare solo per unità di tipo fanteria (2.4). Se ne riceve due, uno lo si può usare per unità carri / ricognizione, oppure entrambi per fanteria. Ogni rimpiazzo può ripristinare a piena forza un'unità ridotta, o riportare in gioco dalla parte ridotta le unità eliminate (25.24 eccezione). I rimpiazzi non possono essere conservati, quelli inutilizzati sono perduti.

25.22 PROCEDURA: solo le unità distrutte o sulla mappa in stato di rifornimento e non Disperse, possono ricevere rimpiazzi. Un'unità non ingaggiata adiacente al nemico può ricevere rimpiazzi se si ritira di un esagono (seguite tutte le regole sulla ritirata) e quell'esagono di ritirata la pone fuori da EZOC. Questa speciale ritirata è disponibile solo alle due unità che ricevono rimpiazzi nel turno notturno. Se si usa un rimpiazzo per riportare in gioco un'unità distrutta, questa deve arrivare a forza ridotta in qualsiasi esagono controllato di città o cittadina (no paesi) non adiacente al nemico e con linea di rifornimento su strada ad una fonte amica. In alternativa, le unità tedesche possono essere poste in qualsiasi Esagono di Entrata denominato K, L o M non in EZOC.

25.23 SEQUENZA: la Fase di Rimpiazzo può essere condotta simultaneamente la maggior parte delle volte, ma se si ha una situazione delicata il tedesco determina chi la effettua per primo.

25.24 UNITA' GRANDI: qualsiasi unità distrutta con valore di raggruppamento 2 dalla parte ridotta può essere rimpiazzata solo se si trova sulla mappa una unità residua dello stesso tipo in rifornimento e non dispersa. Usate il punto rimpiazzo, rimuovete l'unità residua e ponete l'unità (ridotta) dove si trovava l'unità residua.

Esempio: per riportare in gioco un reggimento USA 6-6-3, l'alleato deve avere sulla mappa un'unità residua 1-2-3 di fanteria sulla mappa.

25.25 NO MOVIMENTO: un'unità che riceve un rimpiazzo non può muovere nella seguente Fase di Movimento AM del possessore. Ponete un segnalino di Rimpiazzo [*Replacement*] sull'unità per indicarlo.

25.26 LIMITAZIONI: le seguenti unità non possono mai ricevere rimpiazzi: unità carri tedesche con TQ di 5 o più, unità carri tedesche con forza di attacco entro una casella nera, von der Heydte, 150° Brigata Pz, unità di paracadutisti americani, unità di artiglieria, unità inglesi, e qualsiasi unità che si è arresa (23.7).

25.3 Movimento e combattimento nei turni notturni

Sono identici ai turni diurni, eccetto che il movimento (e combattimento) è limitato a 3 gruppi per parte.

IMPORTANTE: i giocatori devono indicare nei turni PM quali gruppi di unità muoveranno nel turno notturno. Ponete un segnalino di notte [*Night*] sul gruppo nel corso della Fase di Movimento del turno PM. Se non si indicano in questo modo i gruppi, non si può fare alcuna attività di notte.

UTILIZZO: per poter ricevere un segnalino di notte, il gruppo non deve usare il Movimento Tattico né più di 1 MP nella Fase di Movimento PM. Le unità OOS (inclusa per la scarsità di benzina tedesca) o Disperse non possono essere designate per il turno notturno.

PENALITA': le unità con segnalino di notte hanno movimento limitato nel turno PM e non possono attaccare nel turno PM.

BENEFICI: le unità con segnalino di notte possono usare la loro piena MA ed attaccare nel turno notturno. Non è consentito il Movimento Strategico.

DEMOLIZIONE: l'unica demolizione dei ponti di notte è quella che può avvenire dopo il combattimento, come per 7.4.

ARTIGLIERIA: l'artiglieria pronta può essere usata per il supporto offensivo e difensivo di notte senza la necessità di un segnalino di notte.

26. UNITA' DIVISE

26.1 In generale

A partire dal turno 1, entrambi i giocatori possono creare un'unità divisa riducendo un'unità più grande. Un reggimento di fanteria, paracadutisti o alianti crea un battaglione di fanteria, un reggimento panzergrenadier crea un battaglione panzergrenadier, un comando da combattimento crea una task force. L'unità divisa viene posta nell'esagono dell'unità che ha rimosso il livello di forza ed entrambe le unità possono poi muovere, disingaggiarsi o avanzare normalmente. Un comando da combattimento a piena forza può spezzarsi in due unità divise più l'appropriata unità residua.

26.2 Limitazioni

Un'unità deve effettuare la divisione prima di muovere, disingaggiarsi o avanzare dopo il combattimento. La effettua solo nella Fase di Movimento o Combattimento amica – mai nel corso di un turno nemico. Le unità Disperse non possono dividersi. Le EZOC, OOS ed i segnalini di Ingaggio non hanno alcun effetto sulla capacità di divisione. Il numero di unità divise in gioco è strettamente limitato dalle pedine disponibili.

26.3 Capacità delle unità divise

Le unità divise sono normali unità ad un livello. I valori di morale di tutte le unità divise sono di Recluta per riprodurre la perdita di coesione data dalla mancanza del resto dell'unità superiore.

26.4 Ricostruzione con le unità divise

Un'unità divisa può essere riassegnata solo alla sua unità originaria *. L'unità divisa viene rimossa dalla mappa e l'unità superiore aggiunge un livello di forza. La ricostruzione avviene nella Fase di Movimento nel momento in cui le due unità hanno completato il movimento.

* Questo potrebbe richiedere un po' di note a parte, ma essendoci così poche unità divise accadrà raramente.

27. UNITA' SPECIALI

27.1 Dr. Sola e la Brigata Panzer 150

Nota: dr. Sola era il nome in codice del Col. Otto Skorzeny, che comandava la 150° Brigata Panzer, un'unità camuffata da unità americana e che era parzialmente equipaggiata con veicoli e carri americani catturati. Doveva oltrepassare le linee alleate nella confusione generata dall'attacco della 6° Armata Corazzata.

27.11 Il tedesco può usare questa unità per infiltrarsi e/o dare uno spostamento di colonna. Questa capacità può essere usata solo entro il turno 17 PM compreso, e solo prima che l'unità venga smascherata (determinato da un tiro di dado). Se non smascherata, l'unità è smascherata automaticamente alla fine del turno nel quale sono usate una o entrambe le sue capacità. Una volta perse le sue capacità speciali, viene trattata come normale unità.

Nota: il tedesco non tira per la scoperta se un'unità alleata muove adiacente alla 150° Brigata.

27.12 MOVIMENTO DI INFILTRAZIONE: questa unità può tentare di ignorare le ZOC nemiche. Risolvete il tentativo tirando un dado nel momento in cui la brigata entra in EZOC. Con 1 - 3 l'inganno ha successo e si ignora la ZOC alleata nell'esagono (ma non una ZOC Confinante). La brigata può continuare a muovere ignorando altre EZOC. Con 4 - 6 l'unità viene smascherata e riconosciuta come nemica, la ZOC viene trattata normalmente (non sono possibili ulteriori tentativi di inganno).

27.13 BONUS AL COMBATTIMENTO: questa unità può tentare di sorprendere un difensore ed ottenere uno spostamento di colonna a suo favore (a destra) sulla Tabella del Combattimento. E' possibile tentare la sorpresa solo se la brigata non è ancora stata smascherata. Risolvete il tentativo tirando un dado nella Fase di Combattimento prima che sia risolto l'attacco. con 4 - 6 ha successo. Anche se ha successo, la brigata viene comunque smascherata e diviene normale dopo questo attacco.

27.2 Von der Heydte

L'unità von der Heydte entra in gioco il 17 AM mediante lancio paracadutato. L'esagono di atterraggio può essere di terreno aperto o bosco ma senza città, cittadina, paese, unità nemica ed EZOC. Dopo il piazzamento, il tedesco tira per la sopravvivenza usando la relativa tabella. L'unità non può muovere nel turno in cui scende. Una volta a terra è considerata una normale unità (compreso il rifornimento).

27.3 Unità inglesi

MOVIMENTO: tutte le unità inglesi devono sempre rimanere ad occidente della Mosa. Nessuna unità inglese può entrare nella mappa orientale.

COMBATTIMENTO: per le difficoltà incontrate nella coordinazione tra alleati, le unità inglesi ed americane non possono essere coinvolte nello stesso attacco. non vi sono penalità in difesa nel caso in cui unità americane ed inglesi siano raggruppate assieme.

ARTIGLIERIA: le unità di artiglieria possono fare supporto ad un combattimento solo se coinvolge almeno una unità della propria nazionalità.

27.4 Sturmtiger e Brummbär

Le unità 1000+1001 Sturmtiger e 217° Brummbär raddoppiano il loro fattore di attacco quando attaccano un esagono di cittadina o città. Queste unità hanno il loro fattore di attacco racchiuso in una casella nera per ricordare la loro particolarità.

27.5 Kampfgruppe Peiper

Le quattro unità del 1SS indicate come Kampfgruppe Peiper possono muovere e combattere nel primo turno notturno del gioco (anche se hanno mosso nel turno PM). Inoltre, possono usare qualsiasi unità tedesca con la quale sono raggruppate alla fine della Fase di Movimento notturna del 16 dicembre affinché sia di aiuto al loro attacco notturno. Le unità comandate sono attivate solo per il combattimento notturno - non per il movimento. possono avanzare dopo il combattimento se il difensore si ritira.

27.6 La 2° Divisione USA e le dighe sul fiume Roer

I due reggimenti della 2° Divisione che iniziano in 1535 ed 1636 possono muovere di un solo esagono nel turno 2 (hanno la scritta RRD sulla pedina). Hanno anche le restrizioni di 29.1 (nessun movimento nel turno 1). Se obbligate a ritirarsi per il combattimento possono ritirarsi normalmente.

27.7 Il settore della 106° Divisione

Nessuna unità alleata può entrare o attaccare nell'area di piazzamento della 18° Divisione VG nei turni 1 e 2 se vi è una o più unità tedesche in detta area di piazzamento.

27.8 Il CCB della 9° Divisione Corazzata (OPZIONALE)

All'inizio della Fase di Movimento alleata del turno 2 l'alleato tira un dado. Con 1 – 3 il 9 Arm/CCB deve muovere nel settore di St. Vith. Questo è composto da qualsiasi esagono a sud della linea di confine 5 PzA / 6 PzA ed entro 4 esagoni da St. Vith. Se questo movimento non è possibile, allora non ha questo obbligo. Con 4 – 6 l'unità può muovere come si desidera. Tutte le restrizioni per il 9 Arm/CCB terminano nel turno 17 PM.

27.9 il 653 Jpz VI

L'arrivo del 653° Jpz VI non è garantito. Nel turno 4 tirate un dado – con 1 – 2 l'unità arriva in quel turno. Con 3 – 4 ritarda di un turno (tirate ancora il turno seguente). Con 5 – 6 l'unità non arriva affatto.

28. IL TEMPO

28.1 Terreno Gelato

Le condizioni del terreno dal 16 dicembre al 20 dicembre (turni 1 – 10) sono considerate fangose. Questa è la normale condizione del gioco. A partire dal 21 AM (turno 11) la temperatura scende rendendo il movimento fuori strada più facile. Le unità meccanizzate usano da ora il costo in MP del terreno gelato (vedere la Tabella del Terreno).

28.2 Bel Tempo

Il tempo dal 16 dicembre al 22 è considerato coperto. Dal 23 dicembre AM il tempo diviene bello e si applicano le regole seguenti:

- L'alleato riceve il Supporto Aereo (15.6)
- L'alleato modifica tutti i suoi tiri di dado per la Resa di -2 (rifornimento aereo)
- Il tedesco deve modificare i suoi tiri di dado per la scarsità di benzina di +1 per il bombardamento della rete ferroviaria ad ovest del Reno

29. REGOLE SPECIALI PER IL TURNO 1

29.1 Limitazioni di movimento

Tutte le unità con il codice di piazzamento indicato su campo rosso non possono muovere o fare Disingaggi (20.1) nel turno 1. Se obbligate a ritirarsi nel combattimento, lo fanno normalmente – ma questo non elimina le loro limitazioni di movimento. queste unità possono attaccare ma non avanzare.

29.2 La 212 VGD ad Echternach

Le unità tedesche attraversarono il fiume Sauer sotto Echternach la mattina del 16. Solo nel primo turno, consentite ad una unità della 212° VG di muovere in 1005 (da 1006). Deve terminare il movimento lì.

29.3 Confini divisionali tedeschi

Nessuna unità tedesca può entrare nell'Area Iniziale di un'altra divisione, né nella zona delle Retrovie (quelle dietro le Aree Iniziali divisionali) nel turno 1. Le unità possono liberamente muovere ed avanzare in territorio americano nel primo turno. Si ignorano i confini divisionali dopo il primo turno.

29.4 Sorpresa Strategica

L'offensiva prese di sorpresa gli americani, si applicano quindi le regole seguenti il turno 1:

- L'alleato non può usare il supporto difensivo di artiglieria nel turno tedesco del 16 AM
- Nessuna unità americana può usare il movimento strategico

Nota: sono consentiti il Movimento Esteso e la Difesa Determinata per entrambe le parti nel turno 1.

29.5 Artiglieria di Corpo tedesca

Le unità di artiglieria tedesche possono dare supporto offensivo solo ad un attacco che coinvolge unità aventi la stessa designazione di Corpo dell'artiglieria. Questa limitazione decade dopo il turno 1.

30. COME VINCERE

30.1 Fase di Controllo della Vittoria

Si controlla per la vittoria nella Fase di Controllo della Vittoria, che avviene solo nel turno alleato. Il gioco termina immediatamente se il tedesco ottiene una vittoria.

30.2 Vittoria tedesca

Il tedesco vince se nel corso di una Fase di Controllo della Vittoria occupa o è stato l'ultimo a passare attraverso, 20 Esagoni di Vittoria sulla mappa orientale, ed in più raggiunge uno o più dei seguenti obiettivi:

- A. Ha fatto uscire dalla mappa, dall'esagono di uscita F e/o G, unità la cui forza di attacco combinata è di almeno 24. Almeno uno degli esagoni di uscita deve avere una linea di rifornimento su strada (nella Fase di Controllo della Vittoria) ad una fonte tedesca.
- B. Occupare con unità rifornite tutti e 4 gli esagoni di Liegi.
- C. Occupare con almeno un'unità rifornita 4 dei 6 seguenti esagoni di città/cittadina sulla Mosa: Givet, Dinant, Namur, Andenne, Huy ed Amay (a quest'ultimo manca la stella, ma è un esagono di vittoria).
- D. Occupare o essere l'ultimo ad essere passato attraverso 8 Esagoni di Vittoria sulla mappa occidentale.

30.3 Vittoria alleata

- A. Impedire al tedesco di ottenere la vittoria, oppure:
- B. Occupare tre o più aree divisionali iniziali tedesche per due Fasi di Controllo della Vittoria consecutive con almeno un'unità combattente alleata in ognuna di queste aree. Le unità alleate devono essere in rifornimento. Questo supera qualsiasi condizione di vittoria che il tedesco dovesse ottenere.

31. SCENARI

31.1 Partita da 6 turni

DURATA: 6 turni diurni – da 16 AM a 18 PM. La partita finisce al completamento del turno alleato del 18 PM.

PIAZZAMENTO: usate quello standard.

REGOLE SPECIALI: usate solo la mappa orientale. La 101° e 82° Avioportate arrivano il turno alleato 18 PM in Movimento Strategico avendo già speso 4 MP. Possono entrare in qualsiasi esagono di strada del bordo occidentale. Il giocatore alleato deve usare 8 segnalini SM nel turno 18 PM per muovere le sue otto unità di paracadutisti.

CONDIZIONI DI VITTORIA: il tedesco vince se ha almeno 10 VP alla fine dello scenario. Date 1 VP per ogni esagono vittoria che controllo o dove è passato per ultimo, ed 1 VP per ogni 4 fattori di attacco di unità che sono uscite dal bordo occidentale della mappa (orientale). Se il tedesco fa uscire queste unità, devono essere in grado di tracciare una linea di rifornimento su strada ad una fonte di rifornimento tedesca da almeno uno degli esagoni di uscita, altrimenti non si contano i VP per l'uscita.

31.2 Partita da 8 turni

DURATA: 8 turni, dal 16 PM al 19 PM. La partita finisce al completamento del turno alleato del 19 PM.

PIAZZAMENTO: usate quello standard.

REGOLE SPECIALI: usate solo la mappa orientale. Le unità 82° e 101° Avioportate arrivano il turno alleato 18 PM in Movimento Strategico avendo già speso 4 MP. Possono entrare in qualsiasi esagono di strada del bordo occidentale. Il giocatore alleato deve usare 8 segnalini SM nel turno 18 PM per muovere le sue otto unità di paracadutisti.

CONDIZIONI DI VITTORIA: come per lo scenario da 6 turni eccetto che il tedesco necessita di 14 VP per vincere.

32. DEPOSITI DI CARBURANTE (opzionale)

32.1 Deposito di carburante nascosto

All'inizio del gioco l'alleato pone i tre segnalini di deposito carburante [*dump*] in un contenitore, ne pesca uno e lo guarda. Questa è la locazione di un grosso deposito di carburante alleato. I tre segnalini rimangono segreti per il tedesco; nel momento in cui il tedesco muove un'unità adiacente ad uno di essi, l'alleato lo deve informare se l'esagono contiene un deposito o meno. Se lo contiene, il segnalino è posto sulla mappa. Questo non ha valore di raggruppamento, non può muovere o ritirarsi e non esercita alcuna ZOC.

32.2 Combattimento e cattura

COMBATTIMENTO: il deposito ha un fattore di difesa di 2 a rappresentare il battaglione belga assegnato alla sua difesa. Il deposito di per sé non riceve DCB né può fare Difesa Determinata. Ha un singolo livello di forza in combattimento, ma lo perde solo se è l'unica unità nell'esagono. Non si può ritirare. Se eliminato o obbligato a ritirarsi, girate la pedina dalla parte che lo rappresenta indifeso ed il tedesco può avanzare nell'esagono e catturarlo.

CATTURA: se catturato, il tedesco lo deve tenere sino a quando non viene rimosso il carburante. Questo viene rimosso in una Fase della Scarsità di Benzina se può essere tracciata una linea di rifornimento su strada al deposito al bordo orientale (tedesco) della mappa. Quando avviene ciò, il tedesco modifica il suo tiro di dado per la scarsità di benzina di -2 (cumulativo con il +1 per il bel tempo).

RICATTURA: l'alleato può ricattare il segnalino di deposito prima che il tedesco possa rimuoverlo. Se questo avviene il deposito non ha più fattore di difesa inerente.

32.3 Distruzione

Il deposito può essere distrutto dall'alleato prima che il tedesco lo possa catturare. La distruzione del deposito è trattata come la demolizione dei ponti (1-4 nella Fase dei Ponti alleata, 1-2 in una Fase di Combattimento tedesca se il tedesco attacca l'esagono col deposito). La demolizione nella Fase di Ponti alleata può avvenire solo un'unità tedesca è adiacente al ponte. Nessuna unità alleata è comunque obbligata a farlo. Il deposito viene automaticamente rimosso alla fine del turno 18 PM.

33. UNITA' OPZIONALI

33.1 In generale

Le unità con codice del turno di entrata su sfondo blu sono opzionali. I giocatori possono usare alcune o tutte le unità opzionali, mediante previo accordo.

33.2 Unità opzionali alleate

11° Divisione Corazzata: è limitata all'angolo sudoccidentale della mappa (può entrare, ma non può attraversare, il fiume Semois).

90° Divisione: entra sulla mappa solo se una o più unità tedesche attraversano la Mosa (ma non prima del turno 22).

5° Divisione Corazzata: nel turno 17 piazzatela nella Casella Fuori Mappa alleata nordest. Deve rimanere lì sino a quando un'unità tedesca attraversa o muove adiacente alla Mosa.

33.3 Unità opzionali tedesche

11° Panzer e 10° SS: entrano sulla mappa solo se una o più unità tedesche attraversano la Mosa (ma non prima del turno 11).

NORDWIND: le dieci unità con colore di identificazione di armata verde dovevano prendere parte alla operazione Nordwind. Questa era l'offensiva di Himmler contro la 7° Armata americana che terminò con poco successo. Si possono usare queste unità per vedere che effetto avrebbero avuto se impiegate nelle Ardenne. Arrivano il turno 21 senza limitazioni.

TABELLA DEL COMBATTIMENTO										
Tiro di dado	RAPPORTO DI FORZE (ATTACCANTE / DIFENSORE)									
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1+	
1	FF (+1)	EX (Eng)	FF	DR2	DR3	DR4 *	D1 *	D1 *	D1 *	1
2	Eng	FF (+1)	EX (Eng)	FF	DR2	DR3	DR4 *	D1 *	D1 *	2
3	A1 / Eng	Eng	FF (+1)	EX (Eng)	FF	DR2	DR3	DR4 *	D1 *	3
4	A1	A1 / Eng	Eng	FF (+1)	EX (Eng)	FF	DR2	DR3	DR4 *	4
5	A1	A1	A1 / Eng	Eng	FF (+1)	EX (Eng)	FF	DR2	DR3	5
6	A1	A1	A1	A1 / Eng	Eng	FF (+1)	EX (Eng)	FF	DR2	6

D1* = il difensore perde un livello di forza. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di 4 esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante riceve il Bonus di Avanzata (19.1) e il Combattimento di Sfondamento (19.4).
DR4* = il difensore si deve Ritirare di 4 esagoni e diviene Disperso. L'attaccante riceve il Bonus di Avanzata (19.1) e il Combattimento di Sfondamento (19.4).
DR3 = il difensore si deve Ritirare di 3 esagoni e diviene Disperso. L'attaccante riceve il Bonus di Avanzata.
DR2 = il difensore si deve Ritirare di 2 esagoni e diviene Disperso. L'attaccante riceve una Avanzata Regolare.
FF = Scontro o fuoco. L'attaccante può accettare un risultato di Ingaggiato, o immediatamente tirare sulla Tabella dello Scontro a Fuoco (16.2).
FF (+1) = come sopra, eccetto che l'attaccante modifica il suo tiro di dado sulla tabella di +1.
EX = ciascuna parte perde un livello di forza (sceglie il possessore quale unità, ad eccezione di 16.3). I difensori sopravvissuti sono Ingaggiati. Nessuna ritirata né dispersione. Nessuna avanzata a meno che il difensore non sia completamente eliminato (aveva un solo livello), in questo caso l'attaccante può avanzare nell'esagono e fermarsi.
Eng = Ponete un segnalino di Ingaggiato nell'esagono del difensore. Nessuna ritirata, dispersione né avanzata.
A1/Eng = come Eng eccetto che l'attaccante perde un livello di forza.
A1 = un'unità attaccante perde un livello di forza.
***** = l'asterisco ricorda che l'attaccante gode del Combattimento di Sfondamento (19.4).

TABELLA DELLO SCANTRO A FUOCO		TABELLA DELLA DIFESA DETERMINATA		TABELLA DELL'ARTIGLIERIA DIFENSIVA		
Tiro di dado	Risultato	Tiro di dado	Risultato	Tiro di dado	Alleato	Tedesco
≤ 1	D1	≤ 1	Sì (EX)	≤ 1	ToT	2
2	DR2	2	Sì (-1 livello)	2	2	2
3	A1 / D1	3	Sì (-1 livello)	3	1	1
4	A1 / DR2	4	No (CA)	4	1	1
5	Eng +	5	No	5	1	-
6	A1 / Eng	6	No (-1 livello)	6	-	-

MODIFICATORI AL TIRO DI DADO
 +1 unità di testa Recluta
 -1 unità di testa Elite
 +1 unità di testa è carri con TQ grigia e l'esagono difendente non è di Foresta, Bosco Sconnesso o città. Il valore di TQ deve essere ≥ alla TQ maggiore dell'esagono difendente.

-1 se si usano due unità di artiglieria
 ToT = Coordinato su Bersaglio (22.8)

SOLO PER GLI SCANTRI A FUOCO

D1 = il difensore perde un livello. I difensori sopravvissuti devono Ritirarsi di due esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.
A1 / D1 = entrambe le parti perdono un livello (il difensore può scegliere quale unità). I difensori sopravvissuti si Ritirano di due esagoni e divengono Dispersi. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.
A1 / DR2 = l'attaccante perde un livello. Il difensore si Ritira di due esagoni e diviene Disperso. L'attaccante può effettuare una Avanzata Normale.
Eng+ = come Eng eccetto che l'attaccante può porre un segnalino di Vantaggio dell'Attaccante [Attacker's Advantage] su una qualsiasi sua unità partecipante (16.6).

TABELLA DELLA DEMOLIZIONE DEI PONTI		TABELLA DEL DISINGAGGIO		TABELLA DELLA RESA	
Tiro di dado	Risultato	Tiro di dado	Risultato	Tiro di dado	Risultato
≤ 1	Demolito	≤ 1	Sì	≤ 1	-1
2	Demolito	2	Sì	2	0
3	Demolito	3	Sì + D	3	1

4	Demolito	4	Si + D	4	1
5	-	5	No	5	1
6	-	≥ 6	No + D	6	1
+1 nel corso di un turno nemico +2 se Disperso, Ingaggiato o usa Movimento Strategico		D = Disperso +1 unità Recluta -1 unità Elite -1 unità carri o ricognizione		-2 per l'alleato una volta che il tempo diviene bello (23 AM)	

TABELLA DELLA SCARSITA' DI BENZINA 1		TABELLA DELLA SCARSITA' DI BENZINA 2	
Tiro di dado	Risultato	Tiro di dado	Risultato
1	Nessuno	1	Nessuno
2	Ovest del fiume Ourthe: 5° PzA *	2	Ovest del fiume Ourthe: 6° PzA
3	15° PzG Div	3	3° Pzg Div
4	Fuh Bglt o Fuh Gr	4	2° Corpo Pz SS: 2° SS o 9° SS Pz Div
5	47° Corpo Pz: 2° Pz o Pz Lehr	5	1° Corpo Pz SS: 1° SS o 12° SS Pz Div
6	56° Corpo Pz: 116° Pz Div	6	2° Corpo Pz SS: 2° SS o 9° SS Pz Div
7	9° Pz Div	7	1° Corpo Pz SS: 1° SS o 12° SS Pz Div
Iniziate ad usarla dal turno delle 19 AM		DRM +1 a partire dal 23 AM	
* E' l'alleato a scegliere la divisione (6.5)			

TABELLA DEI CACCIABOMBARDIERI	
Tiro di dado	Risultato
1	3
2	2
3	1
4	-
5	-
6	-
<i>Iniziate ad usarla dal turno delle 23 AM</i>	
# = numero di spostamenti di colonna a sinistra	

TABELLA DI VAN DER HEYDTE	
Tiro di dado	Risultato
1	Successo
2-3	Girarla
4-6	Eliminata

SOGLIA DI RESA	
Recluta	3
Veterana	4
Elite	5

150° Brigata Pz di Skorzeny (27.1)	
Tiro di dado	Risultato
1-3	Successo
4-6	Scoperta

TABELLA DEL TERRENO						
Tipo di terreno	Costi di Movimento			DCB	Spost. di colonna per carri	Note sul combattimento
	Non mecc	Fant mecc	Veicolari			
Aperto	1	2 (1)	2 (1)	-	Si	Nessun effetto
Bosco	1	3 (2)	3 (2)	+1	Si	-
Foresta	2	4 (2)	P	+1	No	Fattore di attacco dei veicoli dimezzato se non possono entrare

						nell'esagono difendente (15.4)
Bosco sconnesso	TM ¹	TM ¹	P	+1	No	Tutte le unità dimezzate se attaccano <i>fuori da</i> questo esagono (15.5)
Paese	OT	OT	OT	+2	OT	Possibile la Difesa Determinata (16.7)
Cittadina	OT	OT	OT	+3	OT	Possibile la Difesa Determinata (16.7)
Città	1 ⁶	1 ⁶	1 ⁶	+4	No	Possibile la Difesa Determinata (16.7)
Strada principale	1	½	½	-	OT	Nessun effetto
Strada secondaria foresta	1	2	2	-	No	Vedere foresta
Strada secondaria non foresta	1	1	1	-	Si	Nessun effetto
Uscire da EZOC	+1	+1	+1	-	OT	Nessun effetto
Trinceramento	OT	OT	OT	+2 ⁴	OT	Possibile la Difesa Determinata (16.7)
Vallo Occidentale	OT	OT	P	+3 ⁵	No	Le unità carri e da ricognizione alleate dimezzano attaccando in questi esagoni
<i>Corsi d'acqua minori e case non hanno effetto sul gioco</i>						
LATI D'ESAGONO						
Bosco sconnesso	TM ¹	TM ¹	P	-	Si/No ²	Tutte le unità dimezzate se attaccano <i>fuori da</i> questo esagono (15.5)
Fiume	TM ¹	TM ¹	P	-	Si/No ³	Tutte le unità dimezzano attaccando attraverso di esso
Mosa	TM ¹	TM ¹	P	-	Si/No ³	Tutte le unità dimezzano attaccando attraverso di esso
Lago	P	P	P	-	NA	Non è consentito il combattimento attraverso di esso
<p>(#) il movimento fra parentesi è per il terreno ghiacciato, a partire dalle 21 AM DCB = Bonus Difensivo al Combattimento TM = vi si può entrare o lo si può attraversare solo usando il Movimento Tattico OT = vedere l'altro terreno nell'esagono P = proibito (a meno che non si usi strada o ponte) Si / NO = Si o no a seconda della situazione</p> <p>NOTE 1 = le unità devono iniziare il movimento adiacenti ad un lato d'esagono di fiume senza ponte o bosco sconnesso senza strada per attraversarlo 2 = è possibile lo spostamento di colonna per i carri attraverso un lato d'esagono di bosco sconnesso se il difensore non è in foresta, città o bosco sconnesso ed una strada attraversa il lato d'esagono 3 = è possibile lo spostamento di colonna per i carri attraverso un ponte intatto se il difensore non è in foresta, città o bosco sconnesso 4 = Le unità carri con sagoma che si difendono in trinceramento ricevono massimo DCB +1 5 = solo le unità tedesche possono beneficiare della DCB del Vallo Occidentale 6 = le unità motorizzate spendono ½ MP se muovono attraverso città su strada principale</p>						

TABELLA DEI RINFORZI ALLEATI

<i>Unità</i>	<i>Fattori</i>	<i>Entrata</i>	<i>TO</i>
Turno 2, 16PM			
4/70 Carri (-)	3-2-6	AB	3
VIII/174	S-(2)-1	AB	
Turno 3, 17AM			
4/803 TD	2-2-6	AB	[3]
4/8/2	2-2-3	AB	
35 Eng	1-1-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
44 Eng	1-1-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
159 Eng	1-1-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
168 Eng	1-1-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
146 Eng	1-1-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
7 Arm/CCA	9-6-6	H	3

7 Arm/CCB	9-6-6	H	3
7 Arm/CCR	8-6-6	H	3
7 Arm/814 TD	4-2-6	H	[4]
1/26	7-6-3	H	
Turno 4, 17PM			
4/22/2	2-2-3	AB	
10 Arm/CCA	9-6-6	BC	3
10 Arm/609TD	3-2-7	BC	[3]
30/117	7-6-3	H	
9/47	7-6-3	J	
Turno 5, 18AM			
299 Eng	1-1-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
158 Eng	1-1-3	in qualsiasi esagono di cittadina o città	
30/119	7-6-3	H	
30/120	7-6-3	H	
1/634	TD 3-2-6	H	[3]
1/703	TD 4-2-6	H	[4]
10 Arm/CCB	9-6-6	BC	3
10 Arm/CCR	8-6-6	BC	3
705 TD	3-2-7	H	[3]
101/501	4-6-3	E	
101/502	4-6-3	E	
101/506	4-6-3	E	
101/327G	4-6-3	E	
82/504	4-6-3	E	
82/505	4-6-3	E	
82/508	4-6-3	E	
82/325G	4-6-3	E	
Turno 6, 18PM			
V/190	S-(2)-1	H	
30/526 Mecc	3-2-6	H	
30/99 Norvegesi	2-2-3	H	
30/743 Carri	4-3-6	H	3
Turno 7, 19AM			
1/16	7-6-3	H	
9/39	7-6-3	J	
Turno 8, 19PM			
3 Arm/CCR	10-7-6	H	3
509 Para	2-2-3	E	
551 Para	2-2-3	E	
740 Carri	3-2-6	H	3
3 Arm/32/3	3-2-6	H	2
Turno 9, 20AM			
3 Arm/CCB	10-7-6	H	3
3 Arm/643 TD	2-3-7	H	[3]
Unità Fattori Entrata TO			
Turno 10, 20PM			
84/334	6-6-3	G	
1/18	7-6-3	H	
Br. SAS Bn (-)	1-1-7	FG	
Turno 11, 21AM			
84/333	6-6-3	G	
84/335	6-6-3	G	
84/771 Carri	4-3-6	G	3
84/638 TD	3-2-7	G	[3]
1/745 Carri	4-3-6	H	3
29 Ind	2-4-3	FG	
118 Ind	2-4-3	FG	
Turno 12, 21PM			
Br. 29 Arm/23 Hus	3-2-6	FG	3
Br. 29 Arm/3 RTR	3-2-6	FG	3
Br. 29 Arm/2 F&FY	3-2-6	FG	3

Br. 29 Arm/8 RB	3-3-6	FG	
4 Arm/CCA	7-5-6	BC	3
4 Arm/CCB	6-4-6	BC	3
4 Arm/CCR	8-6-6	BC	3
4 Arm/704 TD	3-2-7	BC	[3]
517 Ind Regg	4-6-3	E	
Turno 13, 22AM			
80/317	6-6-3	BC	
80/318	6-6-3	BC	
80/319	6-6-3	BC	
80/702 Carri	4-3-6	BC	3
80/610 TD	4-2-6	BC	[4]
26/101	5-6-3	BC	
26/104	5-6-3	BC	
26/328	5-6-3	BC	
26/735 Carri	4-3-6	BC	3
26/818 TD	3-2-6	BC	[3]
30/823 TD	3-2-6	H	[3]
3 Arm/CCA	9-7-6	H	3
XII/182	S-(2)-1	BC	
5/10	6-6-3	BC	
TF Thrasher	1-2-3	F	
Br. 43/129	5-7-3	FG	
Br. 43/130	5-7-3	FG	
Br. 43/214	5-7-3	FG	
Br. 34 carri	8-6-5	FG	3
Turno 14, 22PM			
75/289	5-6-3	G	
75/290	5-6-3	G	
75/291	5-6-3	G	
75/629 TD	3-2-6	G	[3]
75/750 Carri	4-3-6	G	3
Br. 53/71	5-7-3	FG	
Br. 53/158	5-7-3	FG	
Br. 53/160	5-7-3	FG	
Turno 15, 23AM			
2 Arm/CCA	10-7-6	G	3
2 Arm/CCB	10-7-6	G	3
2 Arm/CCR	10-7-6	G	3
2 Arm/702 TD	4-2-6	G	[4]
2 Arm/66/3	2-2-6	G	2
6 Cav/28	3-2-7	BC	[1]
6 Cav/6	3-2-7	BC	[1]
4 Cav/4	3-2-7	G	[1]
4 Cav/24	3-2-7	G	[1]
5/737 Carri	4-3-6	BC	3
Unità	Fattori	Entrata	TO
628 TD	4-2-6	G	[4]
III/193	S-(2)-1	BC	
III/203	S-(2)-1	BC	
XII/177	S-(2)-1	BC	
Br. Gds/5	12-9-6	FG	3
Br. Gds/32	12-9-6	FG	3
Turno 16, 23PM			
VII/142	S-(2)-1	G	
VII/188	S-(2)-1	G	
VII/18	S-(2)-1	G	
654 TD	3-2-6	BC	[3]
628 TD	4-2-6	G	[4]
Br. XXX/4AGRA	S-(2)-1	FG	
Br. XXX/5AGRA	S-(2)-1	FG	
Turno 17, 24AM			
5/2	6-6-3	BC	
5/11	6-6-3	BC	

602 TD	3-2-7	CD	[3]
Turno 19, 24AM			
Br. 51/152	5-7-3	G	
Br. 51/153	5-7-3	G	
Br. 51/154	5-7-3	G	
Br. 33 Carri	6-4-6	FG	3
XVIII/179 S-(2)-1 E			
Turni 21, 25 AM			
35/134	6-6-3	BC	
35/137	6-6-3	BC	
35/320	6-6-3	BC	
Turni 22, 25 PM			
6 Arm/CCA	9-6-6	BC	3
6 Arm/CCB	9-6-6	BC	3
6 Arm/CCR	8-6-6	BC	3
6 Arm/603 TD	3-2-7	BC	[3]

TABELLA DEI RINFORZI TEDESCHI

<i>Unità</i>	<i>Fattori</i>	<i>Entrata</i>	<i>TO</i>
Turno 2, 16PM			
150 Pz	6-5-6	K	3
217 StrmPz	2-1-5	K	
Turno 3, 17AM			
3 FJ/8	4-6-3	K	
von der Heydte	2-2-3	Lancio paracadutato	
44 Festung	1-2-2	MN	
394+667 Stg	3-2-6	K	3
Turno 4, 17PM			
12SS/26	7-7-6	K	
653 Hv Jpz VI	4-3-4	K	6 (Regola 27.9)
Turno 5, 18AM			
Fuh Bgl/FFB	5-5-6	LK	
Fuh Bgl/828+928	4-4-6	LK	
Fuh Bgl/GD/2	5-4-6	LK	4
Fuh Bgl/200	3-2-6	LK	3
Turno 6, 18PM			
741 Jpz	2-2-6	L	[3]
1000+1001	3-1-4	K	
902 Stg	3-2-6	L	3
Turno 7, 19AM			
3 PG/103	4-4-6	K	3
<i>Unità</i>	<i>Fattori</i>	<i>Entrata</i>	<i>TO</i>
3 PG/3 Jpz	2-2-6	K	[4]
3 PG/8	5-7-6	K	
3 PG/29	5-7-6	K	
3 PG/103 Ricogn.	2-2-7	K	
Turno 8, 19PM			
2SS/2/1	7-5-6	LK	4
2SS/2/2	4-4-6	LK	3
2SS/2 Jpz	3-2-6	LK	[4]
2SS/3	7-7-6	LK	
2SS/4	7-7-6	LK	
2SS/2 Ricogn	3-2-7	LK	
9SS/9/1	5-4-6	LK	4
9SS/9/2	5-4-6	LK	3
9SS/50 Jpz IV	3-2-6	LK	[4]
9SS/19	7-7-6	LK	
9SS/20	7-7-6	LK	
9SS/9 Ricogn	3-2-7	LK	
Turno 9, 20AM			

519 Hv Jpz V	3-3-5	K	5
Turno 10, 20PM			
Fuh Gr/99(-)	4-4-6	M	
Fuh Gr/99	3-2-6	M	
Fuh Gr/911	3-2-6	M	3
Fuh Gr	7-5-6	M	4
Turno 11, 21AM			
79/208	4-5-3	M	
79/212	4-5-3	M	
79/226	4-5-3	M	
560/1129	4-4-3	L	
506 Tigre	8-5-5	K	5
521 Jpz	3-3-5	LK	5
Turno 14, 22PM			
9 Pz/33/1	4-4-6	L	3
9 Pz/33/2	6-4-6	L	4
9 Pz/50 Jpz	2-2-6	L	[4]
9 Pz/10	5-5-6	L	
9 Pz/11	5-5-6	L	
9 Pz/60 Ricogn	3-2-7	L	
Turno 15, 23AM			
15PG/104	5-7-6	L	
15PG/115	5-7-6	L	
15PG/115	4-4-6	L	3
15PG/33 Jpz	2-2-6	L	[4]
15PG/124 Ricogn	2-2-7	L	
301 Tigre	4-3-5	K	5
Turno 19, 25AM			
167/315	4-5-3	LM	
167/331	4-5-3	LM	
167/339	4-5-3	LM	
167/Fucilieri	2-2-3	M	
Turno 20, 25PM			
9/36	4-5-3	M	
9/57	4-5-3	M	
9/116	4-5-3	M	