

La serie Standard Combat (Gamers/MMP)

Traduzione Italiana della versione 1.8 (prima edizione)

Progetto serie: Dean Essig
stesura regole ver 1.8: Larry Davidson
stesura regole versione 1.6: Dean Essig
stesura regole versione 1.5: Dave Demko
Playtesting: Dave Demko, John Best, Mike Hagget, Nelson Isada, William Moody, Dave Powell, Rod Schmisser, Roger Taylor, Ric Walters

Avvertenze. Alcuni termini inglesi non sono stati tradotti e forniamo una legenda per coloro che desiderassero anche la traduzione italiana. Sono parole che sono ormai di uso comune nel gergo dei wargamer e consigliamo di memorizzarli anziché tradurli. In ogni caso si invitano tutti gli appassionati a comunicarci errori o passaggi poco chiari. Provvederemo a risolverli.

SCS = La serie Standard Combat

Stack = ammasso, pila.

To stack: ammassare, impilare.

Overstacking= ammasso non consentito.

Overrun = attacco condotto durante il movimento.

To Overrun = oltrepassare, superare

ZoC = acronimo che sta per zone of control, zona di controllo.

Wargame = si utilizza anche il termine generico gioco

Introduzione

I giochi della serie "Standard Combat" permettono sia ai giocatori esperti che ai principianti di apprezzare giochi semplici da giocare e veloci da imparare. Questi giochi tentano di mettere in luce i temi, le condizioni e le tecniche comuni del wargame.

Note sulla versione 1.8

Queste regole contengono errata conosciute e nuovi chiarimenti resi necessari dalla pubblicazione della versione 1.7

Come imparare le regole

I giochi sono concepiti per essere piacevoli passatempi, non prove tediose. Per imparare questo gioco, si consiglia di iniziare da una lettura leggera delle regole e prendere confidenza con le parti che compongono il gioco. Non memorizzate nulla. Prendete alcune unità di entrambi gli schieramenti e posizionatele sulla mappa nella maniera desiderata. Ora, con le regole in mano, seguite la sequenza di gioco, rileggendo quando necessario. Una volta che sarete in grado di procedere senza bisogno di riguardare le regole più volte, eseguite il piazzamento reale e provate a giocare. A questo punto la terminologia dovrebbe essere padroneggiata e sarete in grado di giocare un qualsiasi wargame SCS con poco sforzo suppletivo.

I Componenti

La Mappa

- A. **Il sistema di numerazione degli esagoni.** Il sistema di numerazione identifica esagoni singoli sulla mappa. Se il gioco usa più di una mappa, le lettere identificano la mappa in questione. Un numero di esagono che riguarda una data mappa inizierà con la lettera di quella mappa, come per esempio A10.10. Queste cifre prima del punto decimale indicano la riga di esagoni, leggendo lungo la direttrice orizzontale della mappa da sinistra a destra. Le cifre dopo il decimale identificano l'esagono preciso lungo la fila indicata, leggendo lungo la direttrice verticale dal basso in alto. Non tutti gli esagoni hanno numeri stampati, ma la numerazione si applica a tutti. Ogni quinto esagono (xx.05, xx.10, xx.15) ha un numero

stampato per creare una griglia di linee di esagoni. Per esempio, per trovare l'esagono 29.17, seguire la griglia per xx.15 fino a trovare la riga di esagoni 29.xx, poi contare due esagoni fino a 29.17.

- B. **Esagoni di bordo mappa.** Solo esagoni con almeno metà della loro estensione sono giocabili. Distruggere le unità che sono costrette a uscire dalla mappa di gioco.
- C. **Movimento fuori mappa.** A meno che non sia specificatamente permesso da un dato gioco, le unità non possono eseguire alcun movimento fuori mappa.
- D. **Tabelle e Diagrammi.** La mappa può includere vari diagrammi e tabelle per facilitare l'andamento del gioco. Questi ausili sono qualche volta forniti a parte su tabelle di supporto giocatore. Il tracciato per l'indicazione del turno fornisce un posto per tenere una nota accurata del turno corrente. Piazzare il segnalino di indicatore turno (Turn) in questo tracciato per mostrare il turno che state giocando. Muovere di uno spazio il segnalino ogni volta che entrambi i giocatori hanno completato i loro "turni giocatore".

I pezzi di gioco

Ciascun gioco include uno o più fogli di pedine. Ci sono due tipi principali di pedine: le unità e gli indicatori. Le unità rappresentano le formazioni militari che presero parte nella battaglia. Gli indicatori sono usati per promemoria o per indicare lo status delle unità.

Le Regole

Ogni gioco del marchio Gamers/MMP contiene manuali separati della Serie e del wargame specifico. Il manuale della Serie contiene le regole che generalmente sono applicabili a tutti i giochi della serie. Il manuale del wargame specifico fornisce i dettagli necessari per una data battaglia, includendo varie regole speciali, scenari, e

informazioni per il piazzamento. Se le regole del gioco specifico contraddicono le regole generali della serie, le regole del gioco specifico hanno la precedenza.

Note al piazzamento

A parte qualsiasi nota speciale nelle regole del Gioco che riguardano il piazzamento, le seguenti regole sono sempre vere:

1. "w/1 #" indica di piazzare una data unità entro l'indicato numero di esagoni (#) dall'esagono elencato, incluso. Per esempio, w/i 4 significa che una unità potrebbe essere collocata in un qualsiasi esagono che si trovi a 4 o meno esagoni dall'esagono dato.
2. Le unità non possono mai iniziare oltre lo stack (l'ammasso) consentito, ma possono essere ammassate fino al limite.
3. Le unità iniziano generalmente a piena forza e rifornite.
4. Quando la dicitura "inclusivo" segue i limiti del piazzamento, significa che le unità possono essere piazzate ovunque entro la data zona includendo le righe di esagoni che delimitano la zona stessa.
5. Il giocatore che muove per secondo, piazza sempre per primo

Effetti cumulativi

In tutti i casi in cui un'unità è soggetta a più di un modificatore, gli effetti sono cumulativi. Un'unità dimezzata a causa del terreno e dimezzata per il rifornimento combatte a un quarto della sua forza complessiva. Conservare le frazioni che si vengono a creare per questo processo fino all'applicazione finale di tutti i modificatori, poi utilizzare la regola di arrotondamento standard.

Regola di arrotondamento standard

Arrotondare le frazioni secondo la seguente formula: da .01 a .49 si

arrotonda per difetto, da .50 a .99 si arrotonda per eccesso. Mantenere le frazioni fino al calcolo totale. Quando il tuo avversario prova a per calcolare i combattimenti per raggiungere il punto mediano di arrotondamento, assicurati che stia seguendo la regola della Fog of War (nebbia di guerra), qui riportata

Per esempio, se tre unità ne attaccano una singola, voi potreste avere 2.5, 3.25 e 4.125 (totale 9.875) e il difensore 2.125 finché non sono determinati i rapporti.

A questo punto voi avrete 9.875 a 2.125 o 4.65 a 1. Ora applicate la regola standard di arrotondamento che vi darà un attacco 5:1.

presenza di una Forza d'Attacco e Difesa combinata.

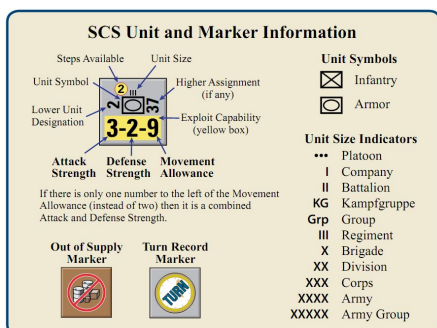
Segnalino "Non Rifornito" (out of supply)
Segnalino "Conta Turni" (turn record marker)

Simboli delle Unità (in alto a destra)

Fanteria
 Corazzati

Indicatori Dimensionali delle Unità

ooo Plotone
I Compagnia
II Battaglione
KG Kampfgruppe
Grp Gruppo
III Reggimento
X Brigata
XX Divisione
XXX Corpo
XXXX Armata
XXXXX Gruppo d'Armata



SCS Informazioni su Unità e Segnalini (traduzione dei termini in figura)

- Step disponibili (steps available)
- Dimensione dell'unità (unit size)
- Simbolo dell'unità (unit symbol)
- Assegnazione Superiore (se presente)
- Designazione Inferiore dell'unità
- Capacità di Sfruttamento (rettangolo giallo)
- Forza d'Attacco** **Forza di Difesa**
- Fattore di Movimento (i 3 numeri in grande sul counter)**
- Se c'è soltanto un numero alla sinistra del Fattore di Movimento (anziché due), siamo in

Nebbia di Guerra

Ad eccezione di quando si calcolano le probabilità per un attacco che si è **impegnato di effettuare**, un giocatore **non può** esaminare le unità incluse in uno stack nemico. Egli può soltanto osservare l'unità in cima allo stack (ammasso). Egli può anche guardare sotto qualsiasi segnalino informativo (o segnalini) che può coprire questa unità in cima allo stack (ammasso). Un giocatore non può cancellare un attacco dopo averlo annunciato.

1.0 Sequenza di Gioco

Un "turno partita" è una sequenza di fasi, l'ordine dei quali rappresenta "la sequenza di gioco". Ciascun turno (partita) consiste di due "turni giocatore". Ogni turno giocatore consiste di una sequenza prefissata. Entrambi i giocatori giocano il loro rispettivo turno per completare un turno partita. Alla fine di un turno partita, si avanza l'indicatore di turno e si ricomincia nuovamente la procedura di gioco.

I giocatori devono seguire la Sequenza di Gioco rigorosamente nell'ordine dato.

Il regolamento di gioco identifica chi sia il Primo e chi il Secondo giocatore.

Ogni gioco (del sistema SCS) avrà le sue rispettive variazioni rispetto alla Sequenza di Gioco generale.

Turno del Primo Giocatore Movimento

Piazzare ogni rinforzo della fazione attiva negli esagoni d'ingresso richiesti dall'Ordine di Arrivo.

Il giocatore in fase può muovere le sue unità e può condurre i combattimenti di superamento (overrun)

Combattimento

Le unità attive adiacenti a quelle nemiche possono attaccare.

Sfruttamento

Le unità attive capaci di sfruttamento possono muovere. Queste possono anche effettuare attacchi di superamento.

Rifornimento

Il giocatore in fase si assicura che tutte le sue unità siano rifornite. Se non lo sono, queste vanno evidenziate con un segnalino "Non Rifornito".

Turno del Secondo Giocatore

Si ripete la sequenza sopra invertendo i ruoli con l'avversario.

2.0 Zone di Controllo (ZOCs)

Le Zone di Controllo (ZOC) rappresentano l'abilità di un'unità di bloccare il movimento nemico attorno ad essa.

Le ZOC delle unità avversarie sono chiamate Zone di Controllo Nemiche (Enemy ZOC).

Le ZOC di controllo amiche non hanno alcun effetto sulle proprie unità.

2.0a Solo le unità che abbiano una **Forza d'Attacco stampata sul segnalino** (non solo Sbarramento, Raggio di Rifornimento o Difesa) di 1 o più hanno la ZOC.

2.0b La ZOC di un'unità consiste negli esagoni **adiacenti** ad essa in cui questa **possa** muoversi durante il regolare movimento.

2.1 Effetti della ZOC

2.1a Per entrare in un esagono contenente una ZOC nemica si paga un costo aggiuntivo (oltre al costo dell'esagono) di +2 MP (Punti di Movimento).

Fissati i punti di movimento, l'unità può muoversi direttamente da ZOC nemica a ZOC nemica e può entrare e uscire da un qualsiasi numero di ZOC nemiche.

2.1b Le unità che iniziano una fase in una ZOC nemica non possono eseguire attacco di superamento (overrun) in quella fase. Le unità che iniziano la fase di Sfruttamento in una ZOC nemica non possono muovere.

2.1c Un'unità può attaccare solo le unità nella propria ZOC.

2.1d Si rimuove uno step da uno stack (ammasso) che si ritira in una ZOC nemica.

Gli stack che si ritirano perdono uno step in totale, non uno step per ciascuna unità del raggruppamento.

Si fa questo per ciascun esagono di ZOC nemica in cui ci si è ritirati.

2.1e Le ZOC nemiche non bloccano le Avanzate dopo il Combattimento (10.0).

2.1f Le ZOC nemiche bloccano le linee di rifornimento (12.1a).

3.1 Movimento

Durante la sua fase di movimento, il giocatore può muovere come e quante delle sue unità desidera. Può spostare ciascuna delle sue unità per quanto desidera all'interno della Capacità di Movimento di ogni unità e ogni altra restrizione applicabile.

Procedura

Il giocatore in fase muove le unità individualmente o come pile (Stack) che tengono traccia della loro capacità di movimento rimanente spendendo i punti movimento. Le unità devono seguire un percorso contiguo attraverso la griglia esagonale. Le unità possono muoversi in qualsiasi direzione o serie di direzioni. Il movimento di una unità (o pila) deve essere completato prima di iniziare a muovere un altro.

3.2 Come spostare le unità

3.1a Il giocatore può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità.

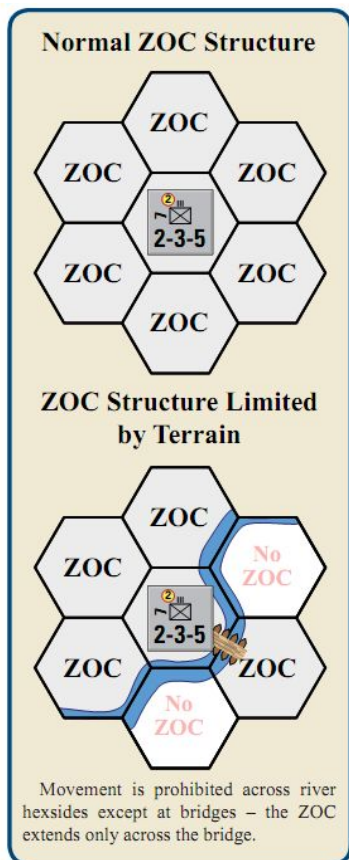
3.1b Ogni unità ha una Capacità di Movimento (MA). Un'unità non può spendere più Punti Movimento in una singola fase rispetto alla sua Capacità di Movimento (ECCEZIONE: vedi 3.1e).

3.1c Calcola il movimento usando i punti movimento (MP). Secondo la Tabella degli effetti del terreno, ogni esagono o esagono costa una quantità particolare di MP. Il giocatore deve mantenere un totale parziale del numero di MP che ogni unità spende mentre si muove.

3.1d Le capacità di movimento sono indipendenti e i costi di una unità non influenzano le altre unità. Un'unità non può conservare MP inutilizzati o trasferirli ad un'altra unità.

3.1e Un giocatore può sempre spostare un'unità (con un MA superiore a 0) di un esagono, indipendentemente dal costo in MP. Tale movimento non può passare attraverso

Struttura ordinaria della ZOC



Struttura della ZOC Limitata dal Terreno

Il movimento è proibito attraverso i lati di esagono di fiume eccetto che sui ponti - la ZOC si estende solo attraverso il ponte.

2.1g ZOC nemiche multiple non danno alcun effetto aggiuntivo. Le ZOC amiche non hanno alcun effetto sulle ZOC nemiche. Un esagono può avere ZOC amiche ed ZOC nemiche simultaneamente.

2.1h Le unità amiche annullano le ZOC nemiche nei loro esagoni solo a scopo di rifornimento.

o in un terreno proibito, né può essere usato per compiere un overrun. Le modifiche alle capacità di movimento (come per il rifornimento) e le ZOC nemiche non hanno alcun effetto sulla capacità di un'unità di usare questa regola, sebbene le unità che iniziano la Fase di Exploitation in una ZOC nemica non possano ancora muoversi.

3.2 Effetti del terreno sul movimento

3.2a In base alla Tabella degli Effetti del Terreno, ogni tipologia di esagono e di lato di esagono costa Punti Movimento. Un'unità deve pagare i MP totali richiesti per entrare in un esagono prima di entrare in quel dato esagono, ad eccezione delle unità che si muovono usando la regola 3.1e

3.2b Le unità possono utilizzare strade (o caratteristiche simili a strade come ferrovie, sentieri, piste o ponti) solo quando seguono un percorso continuo lungo la strada per entrare in un dato esagono. Queste unità pagano il costo del movimento della strada e ignorano i costi MP dell'esagono o del lato di esagono.

3.2c Un tipo di esagono attraversato che non è negato da una strada aggiunge il suo costo a quella dell'esagono.

3.2d Le unità non possono entrare o attraversare terreni proibitivi (a meno che non siano negati dalla presenza di strade).

3.3 Restrizioni al movimento

3.3a Le unità non possono entrare in esagoni occupati dal nemico.

3.3b Solo le unità amiche si muovono durante una fase amica. I risultati di combattimento possono costringere le unità nemiche a ritirarsi.

3.3c Il bordo della mappa è un "limite invalicabile". Distruggi le unità che l'attraversano e vengono contate ai fini della vittoria.

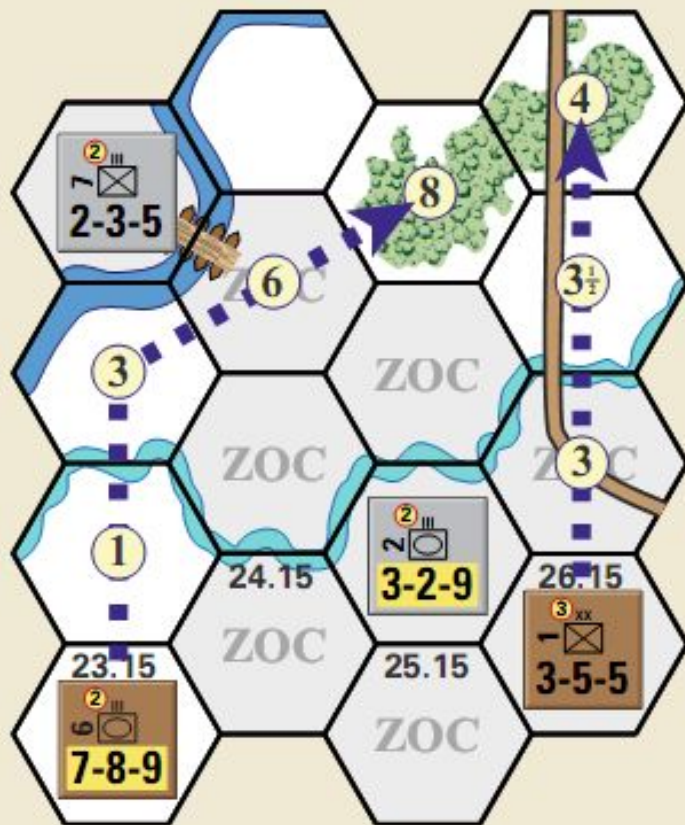
L'esempio dato nella pagina successiva mostra i costi del punto di movimento (MP) coinvolti nelle unità in movimento. I numeri

nei cerchi mostrano l'accumulo di MP spesi quando un'unità entra in vari esagoni. Il costo in MP per entrare in ciascun esagono è preso dalla Tabella degli Effetti del Terreno sopra.

L'unità 6 si sta muovendo nello spazio tra le unità 7 e 2. Costa 1 MP per entrare nel primo esagono terreno aperto, 2 MP per entrare nel secondo esagono (1 per terreno aperto e +1 per attraversare il fiume), 3 MP per entrare esagono 24.17 (1 per terreno aperto e +2 per entrare in ZOC nemica) e 2 MP per entrare nell'esagono di bosco 25.18. A questo punto, l'unità 6 potrebbe continuare nell'esagono 26.17 ma decide di rimanere al sicuro nei boschi. L'Unità 6 non poteva continuare nell'esagono 26.18 perché l'unità 6 ha una Capacità di Movimento di 9 e costerebbe 2 MP in più per entrare nell'esagono 26.18.

L'unità 1 spende 3 MP per entrare nell'esagono 26.16 (1 terreno aperto e +2 per entrare in una ZOC nemica), costa solo 1/2 un MP per entrare in 26.17 e un altro 1/2 MP per entrare in 26.18 perché l'unità 1 sta usando la strada. Sebbene l'unità 1 abbia 1 MP rimanente al raggiungimento di 2.18, non si muove ulteriormente.

Movement Example



Terrain Effects Chart

Terrain Type	Movement Cost	Combat Effect
Open	1	ne
Woods	2	Dx2
Road	1/2	ot
Stream	+1	Ax1/2
River	P	P
Bridge	Negates River	Ax1/4

A = attacker D = defender
 ne = no effect P = prohibited
 ot = use the other terrain of the hex or hexside

This Terrain Effects Chart (TEC) is used for the examples in this Series rulebook. Each game will have its own unique TEC.

This example shows the Movement Point (MP) costs involved in moving units. The numbers in the circles show the accumulation of MPs expended as a unit enters various hexes. The MP cost to enter each hex is taken from the Terrain Effects Chart above.

Unit 6 is moving in the gap between units 7 and 2. It costs 1 MP to enter the first open terrain hex, 2 MPs to enter the second hex (1 for open terrain and +1 to cross the stream), 3 MPs to enter hex 24.17 (1 for open and +2 to enter an EZOC) and 2 MPs to enter the woods hex 25.18. At this point unit 6 could continue on to hex 26.17 but decides to stay in the safety of the woods. Unit 6 could not continue on to hex 26.18 because unit 6 has a Movement Allowance of 9 and it would cost 2 more MPs to enter hex 26.18.

Unit 1 spends 3 MPs to enter hex 26.16 (1 for open and +2 to enter an EZOC), it only costs 1/2 an MP to enter 26.17 and another 1/2 MP to enter 26.18 because unit 1 is using the road. Although unit 1 has 1 MP remaining upon reaching 26.18, it does not move further.

4.0 Stacking

Una stack si verifica quando un esagono contiene più di un'unità. Ogni partita avrà il suo limite di stacking.

4.0a Imponi lo stacking alla fine di ogni fase, nel momento del superamento e alla fine di un Avanzamento dopo il combattimento. Nel caso di overrun, conta entrambe le unità in overrunning e tutte le unità che si trovano appena nell'esagono. I rinforzi possono sovrapporsi all'inizio, ma questi stack devono essere eliminati alla fine di quella fase. Quando viene impilato lo stack, elimina gli stack in eccesso trovati in qualsiasi esagono (la scelta delle unità da eliminare è del giocatore proprietario). Nel caso di un controllo di raggruppamento al momento del superamento, rimetti semplicemente le unità in movimento nel loro esagono di partenza e rifai la loro mossa (non eliminare nulla). Le unità che sono in overstacking dopo la ritirata a causa di un risultato di combattimento (overrun o combattimento regolare) non devono eliminare l'eccesso di stacking fino alla fine della prossima Fase di Movimento amica.

4.0b I segnalini del gioco ("Out of Supply", etc.) non hanno alcun effetto sullo "stacking".

4.0c Ordine nello Stacking. Il giocatore può organizzare i suoi stack in qualsiasi modo voglia, ma con la seguente restrizione: l'unità in cima allo stack deve avere un **Fattore Attacco** (senza di questo, i fattori di Sbarramento, il Raggio di Rifornimento o di Difesa da soli non contano) di uno o più grande (se tale unità è presente nello stack).

5.0 Rinforzi

I rinforzi sono unità che entrano dopo che il gioco è iniziato.

Procedura:

piazza i rinforzi nei loro esagoni di entrata all'inizio della fase movimento del turno in cui entrano. Piazzali nell'esagono contenente l'area d'entrata designata (se vengono indicati più esagoni, i rinforzi possono essere suddivisi) e inizia il loro movimento da lì. I rinforzi entrano sempre in rifornimento. Un giocatore non può ritardare l'ingresso dei rinforzi.

5.0a I rinforzi possono superare i limiti di stacking nel piazzamento, a patto che vengano poi divisi durante quella fase.

5.0b Il piazzamento di rinforzi non costa punti movimento. I rinforzi possono usare la loro piena capacità di movimento nella loro prima fase.

5.0c Le zone controllo nemiche non hanno influenza alcuna sul piazzamento di rinforzi. Non piazzare i rinforzi in esagoni contenenti unità nemiche. Se unità nemiche bloccano l'esagono d'ingresso di rinforzi, quei rinforzi entreranno in un qualsiasi esagono a 10 esagoni o entro i 10 esagoni di distanza lungo il bordo della mappa. Con "bloccare i rinforzi" si intende anche l'accerchiamento degli esagoni d'ingresso lungo la mappa in modo tale da far superare a quei rinforzi il limite di stacking, procurandogli così delle perdite. Se l'entrata avviene nella mappa (cioè **non** in corrispondenza di uno dei suoi bordi) e l'esagono non è bloccato, le unità entrano ovunque a 5 esagoni o entro i 5 esagoni dall'esagono originariamente designato.

6.0 Combattimento in Overrun

Il Combattimento in Overrun (superamento) è una combinazione di movimento e combattimento. Al costo di 2 MP, un'unità può condurre un "attacco in overrun" durante le Fasi di Movimento o di Exploitation (sfruttamento). Per fare Overrun con uno stack, le unità devono iniziare il movimento nello stesso stack. Le unità che iniziano il

movimento in una ZOC nemica non possono effettuare Overrun. Unità che effettuano un Overrun possono essere nello stesso stack (adiacente all'esagono oggetto dell' overrun) con unità che non stanno facendo Overrun e il totale di stacking deve rispettare il limite di stacking. Risultati avversi nel combattimento hanno effetto solo sulle unità che sono effettivamente ingaggiate nell'Overrun.

Procedura:

Il giocatore muove un'unità o uno stack adiacente all'esagono obiettivo, pagando il costo del terreno e eventualmente della EZOC dell'esagono obiettivo stesso. Le unità poi devono pagare ulteriori 2 MP per l'Overrun. Il giocatore calcola i rapporti di forza, tira i dadi, ed applica il risultato riportato sulla Combat Results Table (Tabella Dei Risultati del Combattimento) come in qualsiasi combattimento. Se tutte le unità in difesa lasciano l'esagono obiettivo, le unità che fanno l'Overrun devono entrarci.

6.0a La risoluzione di un Overrun è come quella di un qualsiasi combattimento (vedi la regola 7.0), ma deve avvenire nella Fase Movimento, immediatamente dopo averlo annunciato. Gli Overrun **non** vengono risolti nell'esagono del difensore – gli stack dell'attaccante e del difensore devono sempre restare in esagoni adiacenti – esattamente come qualsiasi combattimento (7.0).

6.0b Un singolo obiettivo non può subire più Overrun contemporanei.

6.0c Le unità possono effettuare Overrun solo su quegli esagoni che costerebbero loro 2 o meno MP durante il movimento regolare. Ai fini di questa regola, considerare solo il costo del terreno dell'esagono obiettivo, **ignorare** quello delle ZOC nemiche.

6.1 Restrizioni nell' Overrun

6.1a Solo unità alle quali è consentito muovere nella Exploitation Phase possono effettuare Overrun durante quella fase.

6.1b Uno stack che attacca può effettuare Overrun solo una volta in una fase. Un dato **esagono** può essere oggetto di Overrun solo una volta per fase, le **unità** in quell' esagono

possono subire nuovamente un Overrun nel caso in cui dovessero ritirarsi in un altro esagono che deve ancora subire Overrun a sua volta. Le unità possono fare Overrun durante la Fase di Movimento **ed** attaccare normalmente durante la fase di combattimento. Se gestita nel modo giusto, un'unità può attaccare fino a tre volte in un turno.

6.1c Lo stato del rifornimento non ha effetto sulla capacità di un'unità di effettuare Overrun, sebbene essere fuori rifornimento possa ridurre la sua capacità di movimento e la sua forza d'attacco.

6.1d Le unità non possono usare le strade (e tipologie di terreno simili alla strada) per eseguire Overrun. Le unità possono usare una strada per raggiungere l'esagono adiacente all'esagono sul quale effettuare l'Overrun, ma non possono usare la strada per diminuire il costo dell'esagono obiettivo di un Overrun al fine di poterlo condurre.

6.1e Le unità (calcolando sia quelle che fanno Overrun, sia quelle che non la fanno rimanendo ferme) non possono superare i limiti di stacking nell'esagono dal quale si effettua un Overrun (vedi 4.0a).

6.1f Tutti i modificatori specifici del gioco (punti aerei, modificatori per l'uso combinato delle armi, etc.) si applicano agli Overrun come in qualsiasi altro combattimento.

Esempio di Overrun (vedi figura)

Le unità 5 e 6 possono effettuare Overrun poiché l'unità 14 non esercita alcuna ZOC nemica (non ha un fattore di attacco stampato di 1 o più). Le unità 5 e 6 possono fare Overrun sull'unità 14 ma invece fanno entrambe Overrun sull'unità 7. Possono farlo muovendo assieme come stack fino all'esagono 11.08 e dichiarando un Overrun. I numeri nel cerchietto indicano l'accumulazione di MP spesi dalle unità in ogni esagono. Queste spendono 5 MP per l'esagono 11.08 perché costa 1 MP per entrare nell'esagono, 2 MP per entrare nella ZOC nemica dell'unità 7 ed altri 2 MP per eseguire l'Overrun. Presupponendo che non ci siano modificatori, il rapporto di forze dell'attacco in Overrun sarebbe 14:3, che

6.2 Risultati dell' Overrun

6.2a Gli attaccanti in Overrun possono Avanzare Dopo il Combattimento (Advance After Combat) ma, **indipendentemente dal risultato**, l'Overrun **fa cessare** il loro normale movimento. Le unità attaccanti **devono** entrare (o attraversare) l'esagono del difensore se questo si libera durante un Overrun.

6.2b Si applica qualsiasi risultato di ritirata che l'attaccante ottiene in un Overrun.

7.0 Combattimento

Il combattimento è l'atto di attaccare un esagono. Un'unità può condurre un combattimento contro qualsiasi esagono occupato dal nemico nella sua ZOC. A parte l'Overrun, il combattimento si verifica **solo** nella Fase di Combattimento. Nota: in alcuni giochi un'unità può temporaneamente perdere la sua ZOC (se Fuori Rifornimento - Out of Supply o Disorganizzata) ma avere ancora la capacità di attaccare gli esagoni in cui normalmente avrebbe una ZOC.

Un giocatore non è mai costretto ad attaccare. Le unità *devono* difendersi se attaccate. Le unità all'interno di uno stack non possono essere attaccate singolarmente - le unità in uno stack si difendono sempre insieme. Le unità da più di un esagono possono impegnarsi nell'attacco su un singolo esagono, ma solo un unico esagono può essere il difensore. Eseguire gli attacchi in qualsiasi ordine desiderato. Gli attacchi vengono annunciati e risolti uno alla volta - non è necessario annunciare tutti gli attacchi in anticipo. Per annunciare un attacco, il giocatore di fase rivela tutte le unità coinvolte nell'attacco, quindi il difensore rivela le unità in difesa. Nei giochi in cui il difensore può rispondere in qualche modo prima che l'attacco venga risolto (come ad esempio assegnare punti aerei), l'attaccante inizialmente deve rivelare solo il *numero* di unità che attaccano da ciascun esagono prima che il difensore risponda.

Procedura:

Dopo aver annunciato l'attacco, sono determinati i rapporti di combattimento (vedi

sotto) e viene trovata la colonna corretta del rapporto nella Tabella dei Risultati di Combattimento (CRT - Combat Result Table) del gioco. Il giocatore di fase tira due dadi (a seconda del gioco, questo tiro può essere interpretato come 2-12 o 11-66 - vedere la Tabella dei Risultati di Combattimento specifica per la versione utilizzata). I giocatori leggono il risultato e lo applicano come elencato di seguito.

7.1 Risultati di Combattimento

La Tabella dei Risultati di Combattimento (Combat Results Table - CRT or Combat Table) fornisce i risultati che influenzano l'attaccante (A), il difensore (D), or entrambi. I possibili risultati sono:

- Numero di step (livelli) persi

r# - Numero di esagoni di cui ritirarsi.

Un risultato di A1r1 significherebbe che l'attaccante deve perdere uno step e ritirarsi di un esagono. Le forze attaccanti devono perdere un totale di uno step (dall'unità più forte) e tutte le unità attaccanti devono ritirarsi di un esagono.

Eseguire immediatamente il risultato dopo averlo determinato. Dopo averlo eseguito, passare agli altri combattimenti. Il *difensore* esegue sempre il suo risultato per primo.

7.2 Restrizioni sul Combattimento

7.2a Nessuna unità deve attaccare.

7.2b Nessuna unità può mai dividere la sua forza tra più di un combattimento. Qualsiasi numero di unità può attaccare in un singolo attacco e gli attacchi possono essere fatti da qualsiasi direzione o insieme di direzioni. Mentre nessuna singola unità in uno stack può dividere il suo attacco, gli stack si possono sempre dividere. In altre parole, le unità raggruppate insieme possono attaccare esagoni diversi, ma nessuna singola unità può contribuire a più di un attacco.

7.2c Attaccare tutte le unità in un esagono come singola Forza di Difesa. Il difensore non può sottrarre unità in un esagono da un combattimento.

7.2d Le unità possono attaccare o essere attaccate una sola volta in una fase di combattimento. Le unità che si ritirano in un

altro esagono che deve essere ancora attaccato non parteciperanno a quel combattimento; solo le unità originali nell'esagono si difendono, ma tutti i risultati di combattimento avversi si applicano all'intero stack. Le unità possono effettuare solo un attacco di Overrun in una fase. Le unità che effettuano un Overrun **possono anche** attaccare nella normale Fase di Combattimento.

7.2e Le unità con una forza d'attacco stampata pari a zero possono partecipare ad un attacco con altre unità con forza d'attacco diversa da zero. Sebbene non aggiungano nulla in termini di Forza d'attacco, tali unità possono aiutare ad assorbire le perdite di step e Avanzare Dopo il Combattimento. Le unità che non hanno una **Forza d'Attacco** stampata (avendo solo Barrage - Sbarramento, Raggio di Rifornimento o Difesa) non possono partecipare ad un attacco.

7.3 Effetti del Terreno sul Combattimento

Il combattimento in o attraverso determinati tipi di terreno, come elencato nella Tabella degli Effetti del Terreno (TEC – Terrain Effect Chart), è proibito. Inoltre, le unità non possono attaccare in un terreno in cui non potrebbero entrare dal loro esagono corrente.

Generalmente, il terreno modifica le forze di combattimento in attacco e in difesa come un moltiplicatore. Uno stack che si difende in un determinato tipo di terreno potrebbe avere "x2", il che significa moltiplicare la Forza di Difesa di quello stack per due. Il terreno influenza solo quelle unità che sono soggette a una certa condizione. *Supponiamo che tre unità stiano attaccando attraverso un torrente, e una no - le prime tre avrebbero x1/2, e l'ultima invece non avrebbe modifiche.* Di solito, solo il terreno dell'esagono del difensore e il lato esagono tra gli attaccanti e il difensore influenzano il combattimento.

In alternativa, il terreno potrebbe spostare la colonna del rapporto di combattimento

finale invece di influenzare la forza effettiva delle unità.

7.4 Determinazione del Rapporto (Odds) di Combattimento

Per determinare il rapporto di combattimento, confrontare la Forza d'attacco modificata totale con la Forza di Difesa modificata totale. Dividere **entrambi** i numeri per il numero più piccolo dei due. Applicare la regola di arrotondamento ai risultati delle divisioni ed esprimere i due numeri come rapporto di **attaccante rispetto al difensore**.

Le colonne dei rapporti sono limitate a quelle stampate sulla tabella. Risolvere gli attacchi con rapporti maggiori della colonna più a destra della tabella su quella colonna. Quando richiesto, anche gli spostamenti delle colonne per tali attacchi iniziano dalla colonna più a destra (non ci sono colonne immaginarie alla destra della colonna più a destra).

Gli attacchi che si trovano a un rapporto inferiore alla colonna più a sinistra sono gestiti nel modo seguente: l'attaccante perde uno step e il difensore non è influenzato - non tirare sulla tabella (questa regola si applica anche agli attacchi che subiscono spostamenti alla sinistra della tabella dei risultati di combattimento).

Nota per i giocatori esperti: le implicazioni della regola di arrotondamento standard sui rapporti di combattimento dovrebbero essere chiare: il risultato è molto differente dalla solita regola del "arrotonda in favore del difensore". Esempi: 3 a 4 è 1:1, 5 a 2 è 3:1, 9 a 6 è 2:1 e 11 a 8 è 1:1.

8.0 Perdite di Step (Livelli)

Gli step consentono a un'unità di subire danni in incrementi. Il lato dell'unità visualizzato mostra la forza attuale di un'unità. La maggior parte delle unità ha un lato a piena forza e uno a forza ridotta. Le unità a piena forza che subiscono un step di perdita vengono capovolte e diventano a forza ridotta. Le unità a forza ridotta che subiscono uno step di perdita vengono distrutte e rimosse dal gioco. Si noti che i lati

dell'unità hanno punti di forza differenti. Il lato a piena forza è il più forte dei due. Ulteriori perdite di step potrebbero essere tracciate posizionando un segnalino di perdita di step sotto l'unità a forza ridotta - queste perdite di step aggiuntive non influenzano la forza dell'unità.

7.0 Combattimento

Il combattimento è l'atto di attaccare un esagono. Un'unità può condurre un combattimento contro qualsiasi esagono occupato dal nemico nella sua ZOC. A parte l'Overrun, il combattimento si verifica **solo** nella Fase di Combattimento. Nota: in alcuni giochi un'unità può temporaneamente perdere la sua ZOC (se Fuori Rifornimento - Out of Supply o Disorganizzata) ma avere ancora la capacità di attaccare gli esagoni in cui normalmente avrebbe una ZOC.

Un giocatore non è mai costretto ad attaccare. Le unità *devono* difendersi se attaccate. Le unità all'interno di uno stack non possono essere attaccate singolarmente - le unità in uno stack si difendono sempre insieme. Le unità da più di un esagono possono impegnarsi nell'attacco su un singolo esagono, ma solo un unico esagono può essere il difensore. Eseguire gli attacchi in qualsiasi ordine desiderato. Gli attacchi vengono annunciati e risolti uno alla volta - non è necessario annunciare tutti gli attacchi in anticipo. Per annunciare un attacco, il giocatore di fase rivela tutte le unità coinvolte nell'attacco, quindi il difensore rivela le unità in difesa. Nei giochi in cui il difensore può rispondere in qualche modo prima che l'attacco venga risolto (come ad esempio assegnare punti aerei), l'attaccante inizialmente deve rivelare solo il *numero* di unità che attaccano da ciascun esagono prima che il difensore risponda.

Procedura:

Dopo aver annunciato l'attacco, sono determinati i rapporti di combattimento (vedi sotto) e viene trovata la colonna corretta del rapporto nella Tabella dei Risultati di Combattimento (CRT - Combat Result Table)

del gioco. Il giocatore di fase tira due dadi (a seconda del gioco, questo tiro può essere interpretato come 2-12 o 11-66 - vedere la Tabella dei Risultati di Combattimento specifica per la versione utilizzata). I giocatori leggono il risultato e lo applicano come elencato di seguito.

7.1 Risultati di Combattimento

La Tabella dei Risultati di Combattimento (Combat Results Table - CRT or Combat Table) fornisce i risultati che influenzano l'attaccante (A), il difensore (D), or entrambi. I possibili risultati sono:

- Numero di step (livelli) persi

r# - Numero di esagoni di cui ritirarsi.

Un risultato di A1r1 significherebbe che l'attaccante deve perdere uno step e ritirarsi di un esagono. Le forze attaccanti devono perdere un totale di uno step (dall'unità più forte) e tutte le unità attaccanti devono ritirarsi di un esagono.

Eseguire immediatamente il risultato dopo averlo determinato. Dopo averlo eseguito, passare agli altri combattimenti. Il *difensore* esegue sempre il suo risultato per primo.

7.2 Restrizioni sul Combattimento

7.2a Nessuna unità deve attaccare.

7.2b Nessuna unità può mai dividere la sua forza tra più di un combattimento. Qualsiasi numero di unità può attaccare in un singolo attacco e gli attacchi possono essere fatti da qualsiasi direzione o insieme di direzioni. Mentre nessuna singola unità in uno stack può dividere il suo attacco, gli stack si possono sempre dividere. In altre parole, le unità raggruppate insieme possono attaccare esagoni diversi, ma nessuna singola unità può contribuire a più di un attacco.

7.2c Attaccare tutte le unità in un esagono come singola Forza di Difesa. Il difensore non può sottrarre unità in un esagono da un combattimento.

7.2d Le unità possono attaccare o essere attaccate una sola volta in una fase di combattimento. Le unità che si ritirano in un altro esagono che deve essere ancora attaccato non parteciperanno a quel

combattimento; solo le unità originali nell'esagono si difendono, ma tutti i risultati di combattimento avversi si applicano all'intero stack. Le unità possono effettuare solo un attacco di Overrun in una fase. Le unità che effettuano un Overrun **possono anche** attaccare nella normale Fase di Combattimento.

7.2e Le unità con una forza d'attacco stampata pari a zero possono partecipare ad un attacco con altre unità con forza d'attacco diversa da zero. Sebbene non aggiungano nulla in termini di Forza d'attacco, tali unità possono aiutare ad assorbire le perdite di step e Avanzare Dopo il Combattimento. Le unità che non hanno una **Forza d'Attacco** stampata (avendo solo Barrage - Sbarramento, Raggio di Rifornimento o Difesa) non possono partecipare ad un attacco.

7.3 Effetti del Terreno sul Combattimento

Il combattimento in o attraverso determinati tipi di terreno, come elencato nella Tabella degli Effetti del Terreno (TEC – Terrain Effect Chart), è proibito. Inoltre, le unità non possono attaccare in un terreno in cui non potrebbero entrare dal loro esagono corrente.

Generalmente, il terreno modifica le forze di combattimento in attacco e in difesa come un moltiplicatore. Uno stack che si difende in un determinato tipo di terreno potrebbe avere "x2", il che significa moltiplicare la Forza di Difesa di quello stack per due. Il terreno influenza solo quelle unità che sono soggette a una certa condizione. *Supponiamo che tre unità stiano attaccando attraverso un torrente, e una no - le prime tre avrebbero x1/2, e l'ultima invece non avrebbe modifiche.* Di solito, solo il terreno dell'esagono del difensore e il lato esagono tra gli attaccanti e il difensore influenzano il combattimento.

In alternativa, il terreno potrebbe spostare la colonna del rapporto di combattimento finale invece di influenzare la forza effettiva delle unità.

7.4 Determinazione del Rapporto (Odds) di Combattimento

Per determinare il rapporto di combattimento, confrontare la Forza d'attacco modificata totale con la Forza di Difesa modificata totale. Dividere **entrambi** i numeri per il numero più piccolo dei due. Applicare la regola di arrotondamento ai risultati delle divisioni ed esprimere i due numeri come rapporto di **attaccante rispetto al difensore**.

Le colonne dei rapporti sono limitate a quelle stampate sulla tabella. Risolvere gli attacchi con rapporti maggiori della colonna più a destra della tabella su quella colonna. Quando richiesto, anche gli spostamenti delle colonne per tali attacchi iniziano dalla colonna più a destra (non ci sono colonne immaginarie alla destra della colonna più a destra).

Gli attacchi che si trovano a un rapporto inferiore alla colonna più a sinistra sono gestiti nel modo seguente: l'attaccante perde uno step e il difensore non è influenzato - non tirare sulla tabella (questa regola si applica anche agli attacchi che subiscono spostamenti alla sinistra della tabella dei risultati di combattimento).

Nota per i giocatori esperti: le implicazioni della regola di arrotondamento standard sui rapporti di combattimento dovrebbero essere chiare: il risultato è molto differente dalla solita regola del "arrotonda in favore del difensore". Esempi: 3 a 4 è 1:1, 5 a 2 è 3:1, 9 a 6 è 2:1 e 11 a 8 è 1:1.

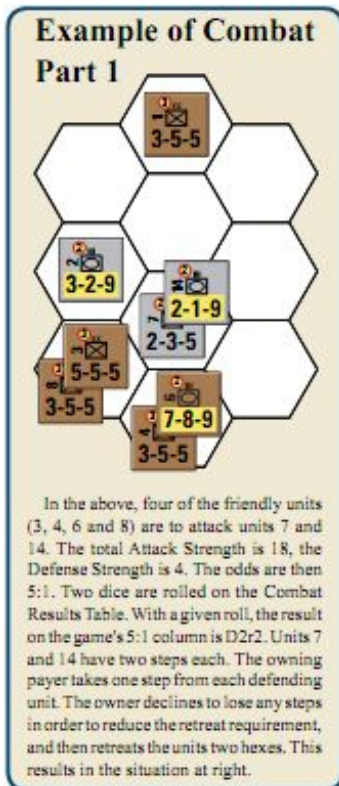
8.0 Perdite di Step (Livelli)

Gli step consentono a un'unità di subire danni in incrementi. Il lato dell'unità visualizzato mostra la forza attuale di un'unità. La maggior parte delle unità ha un lato a piena forza e uno a forza ridotta. Le unità a piena forza che subiscono un step di perdita vengono capovolte e diventano a forza ridotta. Le unità a forza ridotta che subiscono uno step di perdita vengono distrutte e rimosse dal gioco. Si noti che i lati dell'unità hanno punti di forza differenti. Il

lato a piena forza è il più forte dei due. Ulteriori perdite di step potrebbero essere tracciate posizionando un segnalino di perdita di step sotto l'unità a forza ridotta - queste perdite di step aggiuntive non influenzano la forza dell'unità.

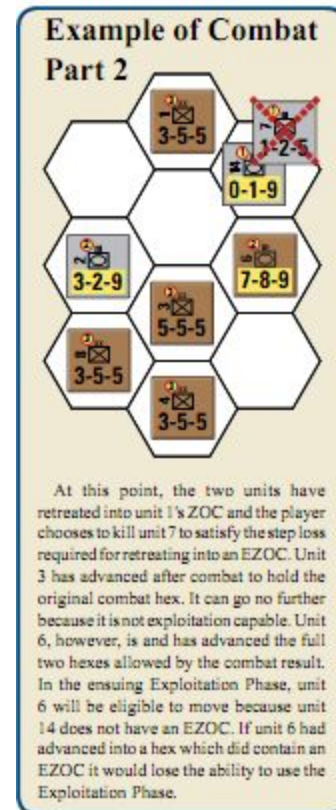
Esempio di Combattimento – Parte 1

Nel diagramma qui riportato, quattro unità amiche (3, 4, 6 e 8) intendono attaccare le unità 7 e 14. Il Valore di Attacco totale è 18, il Valore di Difesa è 4. La proporzione è quindi 5:1. Si tirano due dadi sulla Tabella dei Risultati del Combattimento. Considerato il punteggio, il risultato sulla colonna 5:1 della Tabella è D2r2. Le unità 7 e 14 hanno due step ciascuna. Il giocatore che le controlla rimuove uno step da ciascuna unità. Il giocatore che le controlla preferisce non subire nessuno step di perdite per ridurre la distanza della ritirata, arretrando dunque le unità di due esagoni. Questo ci porta all'esempio 2.



Esempio di Combattimento – Parte 2

A questo punto, le due unità si sono ritirate nella ZOC dell'unità 1 e il giocatore sceglie di eliminare l'unità 7 per soddisfare la perdita di step provocata dalla ritirata in un' EZOC. L'unità 3 è avanzata dopo il combattimento per occupare l'esagono originale. Non può proseguire perché non ha capacità di exploitation. L'unità 6, invece, ha questa capacità ed è avanzata in entrambi gli esagoni concessi dal risultato di combattimento. Nella successiva Fase di Exploitation, l'unità 6 potrà muoversi perché l'unità 14 non ha una ZOC. Se l'unità 6 fosse avanzata in un esagono coperto da ZOC nemica avrebbe perso la possibilità di eseguire la Fase di Exploitation.



Esempio di Combattimento – Parte 3

In questo esempio, le unità 8, 6 e 4 stanno attaccando 7. L'unità 3 non può attaccare a causa del fiume, e le unità 4 e 6 sono a forza x1/4 perché stanno attaccando attraverso un ponte, il che le porta ad un Valore d'Attacco di 2.5. L'unità 8 può sfruttare tutto il suo Valore di Attacco 3, portando il totale dell'attaccante a 5.5. Il difensore vale 6 perché il suo Valore di Difesa è raddoppiato, visto che si trova in un esagono di bosco. La proporzione è di 5.5 a 6 o 1:1. Per un colpo di sfortuna, il giocatore tira un 2 coi dadi, ottenendo un risultato A2r1. Le unità attaccanti perdono due step e si ritirarono nei due esagoni indicati come "R" ponendo termine al combattimento. Anche se l'unità 6 ha fornito solo 1.75 punti all'attacco, la prima perdita di step deve provenire da lei in quanto ha il Valore d'Attacco **stampato** maggiore. L'altra perdita di step deve provenire dall'unità 4 o dall'unità 8. Il difensore non può Avanzare Dopo il Combattimento.

Example of Combat Part 3

In this case, units 8, 6, and 4 are attacking 7. Unit 3 cannot attack because of the river, and units 4 and 6 are x1/4 because they are attacking across a bridge giving them a total Attack Strength of 2.5. Unit 8 has its full Attack Strength of 3, bringing the attacker total to 5.5. The defender is worth 6 because its Defense Strength is doubled due to being in a woods hex. The odds are 5.5 to 6 or 1:1. In a fit of misfortune, the player rolls a 2 on the dice giving an A2r1 result. The attacking units lose two steps and retreat to the two hexes marked 'R' ending the combat. Even though unit 6 contributed only 1.75 points to the attack, the first step loss must come off of it because it has the highest printed Attack Strength. The other step loss can come off either unit 4 or 8. The defender cannot Advance After Combat.

8.0a Quando un risultato impone la perdita di uno step, la **prima** perdita **deve** provenire dall'unità più forte. L'unità più forte" è quella con il Valore d'Attacco **stampato** più alto (per l'attaccante), o dal Valore di Difesa **stampato** più alto (per il difensore).

8.0b Tutte le unità *coinvolte in uno specifico combattimento* devono subire una perdita di step prima che una qualsiasi di esse subisca la seconda.

8.0c Rispettando 8.0a e 8.0b, il giocatore che controlla le unità è libero di distribuire le perdite come meglio ritiene, purché siano state effettivamente impegnate nel combattimento. Le perdite di step superiori alla capacità di assorbimento di una delle due parti vengono ignorate.

8.0d Alcune unità hanno un solo step. Queste unità sono stampate su di un lato solo. La perdita di un singolo step elimina qualsiasi unità di questo tipo.

9.0 Ritirate

9.0a Le ritirate sono espresse sotto forma del numero di esagoni attraverso i quali le unità interessate devono ritirarsi. A meno di usare l'opzione "nessuna ritirata" (9.2, sotto), tutte le unità di un giocatore coinvolte nel combattimento devono ritirarsi di quel numero di esagoni.

9.0b Le unità possono ritirarsi solo dentro o attraverso esagoni che avrebbero potuto percorrere durante il loro movimento. Le unità che non possono effettuare o terminare la loro ritirata a causa di questa regola devono perdere uno step per ogni esagono di ritirata mancante. Il giocatore che le controlla seleziona l'unità o le unità che subiscono tali perdite. Nota bene: La perdita è di un solo step per stack, **non per unità**, per ogni esagono di ritirata mancante.

9.0c La ritirata viene sempre espressa in esagoni, non in Punti di Movimento. Tranne quando un terreno non transitabile blocca la ritirata, il terreno non influisce sull'estensione della ritirata.

9.0d Qualsiasi esagono coperto da ZOC nemica (le unità amiche **non** negano tale effetto) nel quale entra un'unità durante la sua ritirata provoca una perdita all'unità in

questione. Questa perdita è in aggiunta a quelle imposte dal risultato del combattimento. Uno stack deve perdere uno step per ogni singolo esagono coperto da ZOC nemica nel quale entra. Il giocatore che lo controlla sceglie quale unità subirà la perdita.

9.0e Le unità in ritirata possono rimanere ammassate nello stesso stack o ritirarsi seguendo percorsi diversi.

9.1 Percorso della Ritirata

9.1a Il giocatore che controlla le unità gestisce la loro ritirata.

9.1b Ciascun esagono del percorso di ritirata deve essere più lontano dall'esagono di origine rispetto a quello che l'ha preceduto (in altre parole, il secondo esagono di una ritirata deve trovarsi a due esagoni di distanza dal punto dove è avvenuto il combattimento).

9.1c Se possibile, l'unità deve ritirarsi verso una fonte di rifornimento.

9.1d Se possibile, l'unità ha sempre l'opzione di evitare gli esagoni coperti da ZOC nemica. Quando si determina un percorso di ritirata, un'unità può evitare le ZOC nemiche anche se per farlo deve violare la regola 9.1c.

9.2 Opzione Nessuna Ritirata

Quando la Tabella dei Risultati di Combattimento richiede di eseguire una ritirata di uno o più esagoni, il giocatore che controlla le unità può scegliere di trasformare qualsiasi quantitativo di esagoni ritirata in perdite di step, in proporzione di uno step per ogni esagono. Quindi, se il difensore subisce un risultato "r3", può scegliere una di queste opzioni: *ritirarsi di 3 esagoni, nessuna perdita; ritirarsi di 2 esagoni, 1 step perso; ritirarsi di 1 esagono, 2 step persi; nessuna ritirata, 3 step persi.*

Il giocatore che controlla le unità può scegliere una qualsiasi combinazione di esagoni di ritirata e di perdite di step per soddisfare la ritirata richiesta, purché il totale di questi valori sia pari a quello del risultato di ritirata della tabella. Ancora, le perdite di step vengono inflitte per singola unità,

mentre gli esagoni di ritirata devono essere applicati a tutto il gruppo di unità coinvolto nel combattimento.

10.0 Avanzamento post combattimento

Ogni qualvolta il risultato di un attacco è quello di liberare l'esagono del difensore da ogni pedina allora l'attaccante può occupare l'esagono.

L'attaccante decide quali unità far avanzare, sempre che voglia. Se il difensore si ritira di più di un esagono allora le unità del vincitore con la capacità "Sfruttamento" possono avanzare di quanti esagoni è il valore di esagoni di ritiro del difensore. Notare che se anche il difensore spende "step" per coprire parte degli esagoni di ritirata, chi avanza dopo il combattimento può farlo per quanti esagoni avrebbe dovuto ritirarsi il difensore (es: risultato "r3" per il difensore permette all'attaccante di avanzare fino a 3 esagoni, indipendentemente da quanti esagoni si è effettivamente ritirato il difensore).

L'esagono del difensore lasciato libero come conseguenza del combattimento deve obbligatoriamente essere il primo esagono del movimento di avanzamento. Dopo essere entrati in questo esagono le unità che avanzano possono andare ovunque (possono separarsi o rimanere insieme) con l'eccezione degli esagoni contenenti unità nemiche o terreno proibito. Mentre si esegue l'avanzamento post combattimento le unità ignorano le ZOC nemiche. Qualunque unità coinvolta nel combattimento può effettuare l'avanzamento post combattimento (con COINVOLTA si intende ogni unità che ha contribuito con almeno zero di forza di attacco). Solo le unità con capacità di "Sfruttamento", tuttavia, possono avanzare più di un esagono. Il limite di stacking deve essere rispettato alla fine di ogni avanzamento.

10.0a Se il combattimento distrugge il difensore lasciando un risultato di ritirata che non si è potuto mettere in pratica, l'attaccante può avanzare del numero di esagoni del risultato della ritirata.

10.0b L' avanzamento post combattimento, come la ritirata, deve essere considerato in numero di esagoni e non in punti movimento.

10.0c Il difensore NON PUÒ effettuare avanzamento post combattimento.

10.0d Le unità dell' attaccante devono avanzare nell'esagono del difensore, o comunque passare attraverso, se questo diventa vacante durante un attacco in overrun

11.0 "Sfruttamento"

La fase di sfruttamento permette alle unità alle proprie unità che hanno la capacità "sfruttamento" di muovere fino al massimo loro consentito. Queste unità possono inoltre condurre un attacco in overrun durante questa fase.

11.0a Generalmente solo le unità con un riquadro giallo attorno ai valori numerici dell'unità sono da considerarsi con capacità di "sfruttamento". Le regole di ogni singolo gioco possono definire condizioni per le quali altre unità possono accedere alla fase di "sfruttamento".

11.0b Una unità che si trova in una ZOC nemica

all' inizio di una fase di "sfruttamento" non può né muovere né effettuare attacchi in overrun durante quella fase.

11.0c Le unità che non hanno la capacità "sfruttamento" o che comunque non hanno accesso alla fase di "sfruttamento" non possono applicare la 3.1e per muovere.

12.0 Rifornimenti

I giochi della serie simulano i rifornimenti in maniera astratta utilizzando il concetto di "linea di rifornimento". I singoli giochi possono variare nei modi di considerare i rifornimenti.

Procedura: Durante la fase dei rifornimenti il giocatore attivo controlla ogni singola unità per vedere se esiste una linea dei rifornimenti. Se non è possibile tracciare questa linea allora marca l'unità con

segnalino "out of supply" . Se poi una successiva fase dei rifornimenti ai potesse tracciare la linea dei rifornimenti per questa unità allora verrà rimossa la pedina "out of supply".

12.1 Tracciamento della linea dei rifornimenti

12.1a La linea dei rifornimenti deve essere un tracciato libero da unità nemiche o zone nemiche tra le singole unità ed i punti di generalmente la linea dei rifornimenti può essere una linea di esagoni contigui senza limiti di lunghezza. I singoli giochi forniranno nelle regole la lista dei punti di rifornimento per entrambe le fazioni in gioco. Esagoni, o bordi di esagoni, di terreni non attraversabili, unità nemiche e zone di controllo nemiche non annullate bloccano la linea dei rifornimenti. Se il tracciato non è bloccato la linea dei rifornimenti è tracciabile. Se invece il tracciato è bloccato e non esiste alcun tracciato libero (il giocatore deve provare ogni possibile via) allora il giocatore deve segnalare l'unità come fuori rifornimento con la pedina "out of supply". Il giocatore in fase deve controllare la linea dei rifornimenti per ogni unità o insieme di unità sullo stesso esagono (stack).

12.1b Dopo essersi accertati che una unità sia rifornita tracciando una linea di rifornimento questa resta nella condizione di rifornita fino alla successiva fase di rifornimento indipendentemente dal fatto che possano cambiare le circostanze del suo essere in rifornimento. Allo stesso modo unità non rifornite restano " out of supply" fino alla successiva fase di rifornimento quando potrebbero invece essere nella condizione di essere rifornite.

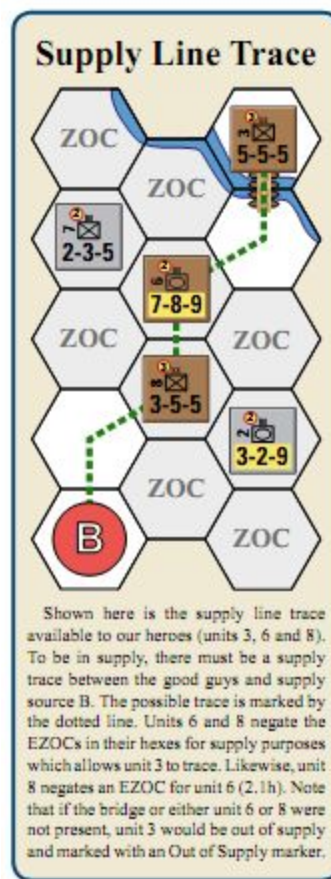
12.2 Effetti del non essere riforniti

Gli effetti del non essere riforniti (out of supply) sono specificati nei singoli giochi della serie. Una unità è non rifornita dal momento nel quale riceve il segnalino "out of supply" fino a quello nel quale il segnalino viene rimosso.

13.0 Controllo dell'esagono

Controllare un esagono è spesso importante per determinare la vittoria o altre funzioni del gioco. Un giocatore può guadagnare il controllo dell'esagono avendo una delle sue unità che lo occupino oppure semplicemente attraversandolo. La ZOC delle unità non è sufficiente per controllare l'esagono. Durante la partita il controllo di un esagono può passare da un giocatore all'altro più volte. In alcuni giochi i termini "tenere", "catturare" o "prendere" ("hold", "capture" or "take" nell'originale) possono essere usati al posto di "controllo".

Nella figura vediamo la linea dei rifornimenti per i nostri eroi (unità 3, 6 and 8). Per essere approvvigionata deve essere possibile tracciare una linea tra i nostri ragazzi e la sorgente di rifornimenti B. La possibile linea è segnata con il tratteggio. Le unità 6 e 8 negano le ZOC nemiche nei propri esagoni ai fini della tracciabilità della linea di rifornimento così anche l'unità 3 può essere rifornita. Nello stesso modo l'unità 8 nega la ZOC nemica per l'unità 6 (2.1h). Da notare che se il ponte o anche solo una delle unità 6 e 8 non fossero nella posizione nella quale sono l'unità 3 sarebbe "fuori rifornimento" e segnata con la pedina "out of supply"



Traduzione curata da: Mauro Faina, Simone Bonavita, Riccardo Masini, Paolo Ciarlo, Andrea Mozzati, Stefano Fontana e Lucio Abbate.

Note del Designer

Questa serie è stata creata per due ragioni. La prima è stata pensata per controbilanciare le nostre altre serie che, secondo un ordine di importanza, sono molto più complicate della SCS. La seconda ragione è quella di essere un sistema di gioco basico, leggasi divertente che può essere giocato a volte quando altri sistemi sono stati utilizzati troppo spesso per essere soddisfacenti. Questi giochi sono fatti per la tipica serata "tiriamoci fuori la birra e i pretzel (biscotti annodati con glassa), e andiamo". Mentre nessuno dei nostri giochi sono creati per il principiante come loro ragione d'essere, la serie è stata concepita come una qualche cosa che il neofita è in grado di maneggiare - in antitesi a esserne sopraffatto.

Voglio rendere note le ragioni dietro alcune cose in questa serie. Prima di tutto la nostra regola standard per l'arrotondamento. Sono stato eternamente afflitto dal: "11 a 6? Oh, mi dispiace, quello è solo un attacco sull'1 a 1." Per di più, osservare i giocatori rovistare per la mappa alla ricerca di un punto di forza o due per raggiungere il rapporto desiderato è alquanto imbarazzante. Creando lo scatto del rapporto almeno alla metà del valore richiesto, spero permetta ai giocatori di trascorrere meno tempo a pre calcolare e più tempo a focalizzare su come agire sul campo di battaglia. E' proprio l'immediatezza dell'azione, senza troppi calcoli, che risulta l'aspetto divertente nel wargaming, non certamente il mestiere del ragioniere che diventa matto a cercare ogni singolo punto forza. Se il tuo avversario inizia a precalcolare i combattimenti in questo sistema (anche dopo averglielo reso più difficile), sentiti libero di prenderlo in giro! Sicuro, egli può iniziare a rovistare per un numero sufficiente di punti che gli permetta di raggiungere quel fatidico 0.5, **ma solo se gli lascerai scansare la regola della Nebbia di Guerra!**

Un buon numero di persone sembra pensare che la nostra regola di arrotondamento è un tentativo all'informazione limitata - Non lo è! La regola "Nebbia di Guerra" è la parte di informazione limitata di questo gioco. La regola standard per l'arrotondamento rappresenta semplicemente un modo differente di esprimere cosa accade ai punti rimanenti nelle determinazioni dei rapporti (e altro).

Un altro gruppo di regole molto curate include la determinazione di chi esegue la fase di sfruttamento, e chi no, specificatamente ci riferiamo all'effetto della zona di controllo nemica sulla fase di sfruttamento. A causa della restrizione della zona di controllo nemica, la formazione e l'uso delle unità in riserva è premiato. Un giocatore deve essere cosciente delle sue unità. Non può partire dal presupposto che solo perchè un'unità è meccanizzata, essa sarà capace di agire nella fase di sfruttamento. Allo stesso modo, le unità sono anche limitate nella loro abilità di eseguire l'overrun se iniziano il movimento in zona di controllo nemica. L'assunto qui è che le unità in contatto con il nemico non avranno l'abilità di sganciarsi velocemente, riorganizzarsi, e pianificare movimenti futuri in maniera tale di acquisire vantaggio grazie all'opportunità di un movimento veloce. Le unità in una zona di riserva sicura possono, e a tali unità che mi sento di concedere di eseguire overrun e utilizzare la fase di sfruttamento.

Questa versione delle regole 1.8 può essere direttamente usata con uno qualsiasi dei giochi della serie. Essa rispecchia un continuo processo di correzione e miglioramento che renderà ciascuna delle nostre serie di regole le migliori possibili. I giocatori di tutto il mondo hanno aggiunto le loro riflessioni per rendere queste regole e il sistema migliori, indicando i punti deboli e gli errori - a loro e ai loro sforzi siamo grati

