

# Panzergruppe Guderian:

## THE BATTLE OF SMOLENSK, JULY 1941

Copyright © 1976, Simulations Publications, Inc., New York

### 1.0 INTRODUZIONE

### 2.0 COME GIOCARE

### 3.0 EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCO

- 3.1 La mappa di gioco
- 3.2 Carte di gioco e tabelle
- 3.3 I contrassegni dei giocatori
- 3.4 Come leggere le unità
- 3.5 Inventario delle parti

### 4.0 SEQUENZA DI GIOCO

- 4.1 Il turno di gioco
- 4.2 Struttura delle sequenza del turno di gioco

### 5.0 PIAZZAMENTO INIZIALE

- 5.1 Piazzamento iniziale sovietico
- 5.2 Regole speciali per il primo turno sovietico

### 6.0 MOVIMENTO

- 6.1 Come muovere le unità
- 6.2 Inibizioni e proibizioni al movimento
- 6.3 Movimento ferroviario
- 6.4 Speciali restrizioni al movimento sovietico
- 6.5 Travolgimento
- 6.6 Disorganizzazione
- 6.7 Carta degli effetti del terreno

### 7.0 RAGGRUPPAMENTO

- 7.1 Restrizioni sovietiche
- 7.2 Restrizioni tedesche
- 7.3 Integrità divisionale tedesca

### 8.0 ZONE DI CONTROLLO

- 8.1 Efficacia delle zone di controllo

### 9.0 COMBATTIMENTO

- 9.1 Quali unità possono attaccare
- 9.2 Combattimento tra più unità e tra più esagoni
- 9.3 Effetti del terreno sul combattimento
- 9.4 Risoluzione del combattimento
- 9.5 Tabella dei risultati di combattimento

- 9.6 Spiegazione dei risultati di combattimento

- 9.7 Ritirate

- 9.8 Avanzata dopo il combattimento

### 10.0 COMANDANTI SOVIETICI

- 10.1 Valutazioni della capacità di comando
- 10.2 Caratteristiche dei comandanti sovietici
- 10.3 Capacità dei comandanti sovietici
- 10.4 Ritirata dei comandanti sovietici (regola opzionale)

### 11.0 RIFORNIMENTO

- 11.1 Rifornimento tedesco
- 11.2 Rifornimento sovietico
- 11.3 Effetti del rifornimento

### 12.0 UNITÀ CON FORZA SCONOSCIUTA

- 12.1 Posizionamento delle unità con forza sconosciuta
- 12.2 Come si rivelano le unità
- 12.3 Unità senza forza
- 12.4 Unità con forza sconosciuta eliminate

### 13.0 INTERDIZIONE

- 13.1 Contrassegni di interdizione aerea tedesca
- 13.2 Utilizzo dell'interdizione aerea tedesca
- 13.3 Effetto dell'interdizione aerea tedesca
- 13.4 Interdizione sovietica

### 14.0 RINFORZI

- 14.1 Rinforzi provvisori sovietici
- 14.2 Rinforzi sovietici dal fronte sud-occidentale
- 14.3 Elenco dei rinforzi

### 15.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

- 15.1 Scheda dei punti di vittoria
- 15.2 Livelli di vittoria

### 16.0 ELENCO DEI RINFORZI

- 16.1 Rinforzi sovietici
- 16.2 Rinforzi tedeschi

### **Cenni generali storici e del gioco.**

*"Abbattete la Russia prima che cada la prima neve".* Queste furono le parole che Hitler disse ai suoi generali quando si riunirono per progettare "L'Operazione Barbarossa", nome in codice dell'invasione tedesca dell'Unione Sovietica iniziata il 22 giugno 1941.

Al generale Heinz Guderian, artefice dell'attacco a sorpresa ed originale sostenitore della guerra con mezzi corazzati nella Wehrmacht, venne affidato l'incarico di condurre una Panzergruppe composta da 9 divisioni di carri armati e dozzine di divisioni di fanteria oltre il confine sovietico in questo giorno fatale. Loro ultimo obiettivo: MOSCA.

L'Operazione Barbarossa colse le armate sovietiche completamente di sorpresa; in soli 10 giorni dall'inizio dell'invasione, le truppe sovietiche furono, in sostanza, distrutte. Nel frattempo la Panzergruppe di Guderian mosse verso oriente ad un passo allarmante, isolando sacche di resistenza sovietica e spazzando via quelle che incontrò sul suo cammino.

Il capo del Soviet supremo, Stalin, tentò freneticamente di fermare la pressione delle truppe di Guderian concentrando abbondanti truppe a Smolensk, un'antica città fortificata sul fiume Dnieper, che fu sempre storicamente considerata la prima linea difensiva di Mosca.,

*"Fermateli là, se volete che Mosca si salvi",* fu la direttiva di Stalin.

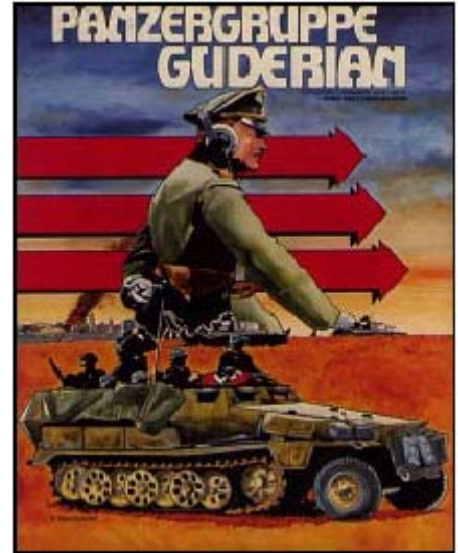
A Guderian Smolensk sembrò proprio un altro ostacolo alla sua corsa al Cremlino.

Panzergruppe/Guderian è una simulazione molto realistica e dettagliata di una delle più critiche prime campagne della seconda guerra mondiale.

Il gioco è semplice da imparare e straordinariamente piacevole ed informativo a giocarsi.

Come giocatore tedesco potrai ricreare la guerra-lampo di Guderian, oppure saranno le forze sovietiche a sopraffarti?

Come giocatore sovietico potrai fermare la corsa nazista prima che la tua capitale politica e culturale, Mosca, cada?



## 1.0 INTRODUZIONE

Panzergruppe Guderian è una simulazione a livello reggimentale/divisionale della penetrazione effettuata nell'estate del 1941 per attraversare il fiume Dnepr ed impadronirsi del prezioso nodo di comunicazione di Smolensk, in preparazione alla imminente spinta finale verso Mosca. Ogni turno equivale a due giorni di tempo reale ed ogni esagoni a 10.5 chilometri.

La Sezione 2.0 delle regole fornisce al giocatore una visione generale portandolo, attraverso una descrizione narrativa, ad acquisire una nozione generale del gioco, dandogli una visione al di fuori degli schemi.

Giocatori esperti potranno procedere normalmente proprio da questa sezione, utilizzando le regole specifiche come riferimento. Giocatori nuovi troveranno questa sezione utile per iniziare muoversi nel gioco.

## 2.0 COME GIOCARE

### *Piazzamento del gioco*

Il gioco inizia con il giocatore sovietico che dispone le proprie forze iniziali sulla mappa.

Tutte le unità sovietiche, ad eccezione dei comandanti, iniziano il gioco come "untried" (di forza sconosciuta); non potrete svelare quale sia la loro forza di combattimento, sebbene sia possibile vedere di quanto si possono muovere (la loro capacità di movimento). Solamente quando un'unità sovietica viene coinvolta in un combattimento od in un travolgimento l'unità viene capovolta, rivelando la sua vera forza di combattimento. Le unità tedesche non possiedono lo stato di "untried": è sempre possibile conoscere la loro forza. Il giocatore tedesco ora dispone i suoi contrassegni di interdizione aerea sulla mappa; questi contrassegni hanno la tendenza di rallentare il movimento sovietico.

Dopo che tutte le unità sono state sistemate in mappa (il giocatore tedesco inizia il gioco senza unità piazzate in mappa), il giocatore sovietico inizia il suo turno.

### *Il giocatore sovietico muove*

Inizialmente, il giocatore sovietico controlla che le sue unità combattenti siano rifornite. Le unità fuori rifornimento possono muovere solamente con capacità di movimento dimezzata.

Il giocatore sovietico incanala i rifornimenti attraverso i suoi comandanti, che sono, tra l'altro, responsabili del coordinamento dei rifornimenti sovietici.

Dopo aver determinato quali unità siano rifornite, il giocatore sovietico muove.

Il giocatore sovietico può muovere tante unità quante ne desidera ad ogni turno. Si possono muovere di tanti esagoni quanto è la loro capacità di

movimento, sebbene entrare in alcuni esagoni (od attraversarli) sia più costoso che in altri.

*Esempio: se ad un'unità costa un ulteriore punto di movimento attraversare un lato di esagono di fiume, il giocatore sovietico può decidere di velocizzare il movimento di alcune sue unità utilizzando la ferrovia.*

Se un'unità sovietica muove in un esagono vicino ad un'unità tedesca, deve fermarsi: è entrata nella zona di controllo dell'unità tedesca. Il giocatore sovietico continua i movimenti del suo turno finché ha mosso tutte le unità che desidera.

Nel corso del movimento, il giocatore sovietico può decidere di tentare un travolgimento ad unità tedesche. Può farlo solo nella sua fase di movimento, spendendo 3 punti di movimento e dimezzando la sua forza di attacco. Se il travolgimento ha effetto e tutte le unità tedesche sono arretrate od eliminate, il giocatore sovietico può decidere di completare il movimento delle sue unità. Il travolgimento è considerato parte del movimento, sebbene assomigli ad un combattimento. Unità travolte divengono disorganizzate (disrupted), o virtualmente inutilizzabili per l'intero turno.

### *Il giocatore sovietico attacca*

Al termine di tutti i movimenti si effettuano i combattimenti. Il giocatore sovietico ora può attaccare tutte le unità tedesche adiacenti alle proprie, purché le sue siano in raggio di comando.

Il giocatore non deve attaccare, ma può scegliere quali sue unità partecipano all'attacco. A questo punto le unità untried sono capovolte e rivelata la loro forza (se le unità si rivelano essere "0-0-6", sono rimosse dal gioco). Il giocatore sovietico somma allora la forza di combattimento delle sue unità attaccanti e la raffronta con quella delle unità tedesche in difesa, per ogni attacco in corso. Riduce questi raffronti ad un semplice rapporto, come "2:1", "3:1", etc. ed utilizza un dado per vedere cosa accade, sulla Combat Results Table (CRT).

La CRT dice ai giocatori se le unità che partecipano ad un attacco subiscono perdite o si ritirano. I giocatori seguono le istruzioni presenti sulla CRT, al termine di ogni combattimento; il giocatore che vince ogni battaglia individuale, può ottenere di avanzare in ogni esagono resosi libero.

Dopo aver determinato i risultati dei combattimenti, il giocatore sovietico rimuove tutti i contrassegni di disorganizzazione (disruption markers) dalle sue unità. Rimuove pure i contrassegni di interdizione aerea tedesca piazzando, possibilmente, i propri. Il turno è finito.

### *Il giocatore tedesco muove*

Il giocatore tedesco, a questo punto, controlla la carta dei rinforzi per vedere quali unità entrano in gioco e dove. Controlla pure i rifornimenti, allo stesso modo del giocatore sovietico. Il giocatore

tedesco non possiede comandanti; le sue unità, piuttosto, tracciano linee di rifornimento direttamente dal bordo occidentale della mappa. Il giocatore tedesco muove, allora, le sue unità allo stesso modo del giocatore sovietico, conducendo travolgimenti a suo piacere.

#### *Il giocatore tedesco attacca*

Al termine della sua fase di movimento, il giocatore tedesco attacca tutte le unità sovietiche adiacenti, come il giocatore sovietico. Se tutte le unità della stessa divisione di fanteria motorizzata o divisione panzer sono presenti nello stesso esagono, ottengono un bonus, raddoppiando la loro forza di attacco.

#### *Il giocatore tedesco muove ancora*

A differenza del giocatore sovietico, il tedesco ha un'altra possibilità di movimento, dopo aver completato i suoi combattimenti. In questa seconda fase di movimento, il giocatore tedesco può muovere ogni sua unità di cavalleria, panzer, meccanizzata o motorizzata, dopo aver controllato che sia ancora rifornita.

Esse possono effettuare ancora travolgimenti, etc. allo stesso modo della prima fase di movimento. Dopo che il giocatore tedesco ha completato questa seconda fase di movimento, rimuoverà nuovamente tutti i contrassegni di disorganizzazione, piazzando in mappa i suoi contrassegni di interdizione aerea, per il successivo turno sovietico. Il turno tedesco è terminato e così si completa un intero turno di gioco.

#### *Riassunto*

I giocatori troveranno utile tenere sotto controllo la sequenza di gioco (4.0). Questa è il punto focale del gioco stesso, poiché informa i giocatori dei passi che devono effettuare ed in quale ordine: in pratica, è la struttura scheletrica su cui poggia il gioco.

La sequenza sopra descritta è seguita, in generale, da dodici turni di gioco, dopo i quali i giocatori controllano le condizioni di vittoria per determinare il vincitore.

E' meglio mettere a fuoco il gioco ora, piuttosto che farlo più avanti. Disponete i contrassegni sovietici in mappa e leggete le regole piazzandoli tutto intorno, per avere la sensazione del gioco. Rilassatevi, leggete il regolamento ed osservate come funziona il gioco. Annotatevi ogni domanda e più avanti, probabilmente, troverete la risposta.

### 3.0 EQUIPAGGIAMENTO DEL GIOCO

#### 3.1 LA MAPPA

La mappa, da 22"x32", rappresenta l'area dove fu combattuta la battaglia. Contiene pure la tabella del terreno e la traccia dei turni. Una griglia esagonale sovrapposta alla mappa regola il movimento e la posizione dei pezzi.

### 3.2 CARTE DI GIOCO E TABELLE

Vari aiuti visivi sono stati previsti per i giocatori, con l'intento di semplificare ed illustrare certe funzioni di gioco. Ci sono quindi la carta degli effetti del terreno e la Combat Result Table (CRT), la carta dei rinforzi e la traccia dei turni di gioco.

### 3.3 I PEZZI DEL GIOCO

I pezzi di cartoncino rappresentano le unità militari che presero parte alla battaglia originale. I numeri ed i simboli stampati sui pezzi rappresentano la forza, la capacità di movimento ed il tipo di unità da essi rappresentati. Questi pezzi di gioco, d'ora innanzi, saranno chiamati unità.

### 3.4 COME LEGGERE LE UNITÀ



#### *Designazione delle unità*

Le unità sono rappresentate come segue: le divisioni sono contraddistinte da un solo numero, mentre i reggimenti possiedono sia l'identificativo reggimentale che il numero di divisione a cui appartengono (il numero alla destra della barra è il numero di divisione). Esempio: 20/12 indica il 20° Reggimento Panzer, che era parte della 12<sup>a</sup> Divisione Panzer.

#### *Classificazione delle unità:*

III = Reggimento

XX = Divisione

### Tipi di unità

	Soviet Infantry	German Motorized Infantry	
	Soviet Mechanized (treat as armor)	German Armor	
	Soviet Armor	German Infantry	
	Air Interdiction	German Cavalry	

La forza di attacco è la relativa forza di un'unità quando attacca, espressa in termini di punti di forza.

La forza di difesa è la forza relativa di un'unità quando si difende.

La forza di combattimento è la forza relativa di un'unità quando attacca e si difende.

La forza "untried", rappresentata da un punto di domanda; la vera forza di un'unità è rivelata ad entrambi i giocatori, solo dopo che l'unità ha partecipato ad un combattimento.

Il valore di comando è la valutazione di un particolare comandante, espresso in punti di comando.

### 3.5 INVENTARIO DEI COMPONENTI

il gioco completo di Panzergruppe Guderian dovrebbe includere i seguenti componenti:

- una mappa di gioco da 22"x32"
- un regolamento
- un foglio contenente i contrassegni di gioco (200 pezzi, stampati sul fronte e sul retro)

### 4.0 SEQUENZA DI GIOCO

#### 4.1 IL TURNO DI GIOCO

Panzergruppe Guderian è giocato a turni. Ogni turno di gioco è composto da due turni-giocatore. Il giocatore il cui turno di gioco è in progresso viene chiamato giocatore in fase. Ogni turno di gioco procede strettamente come di seguito elencato.

#### 4.2 STRUTTURA DELLE SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO

##### A. Turno del giocatore sovietico

1. Fase di movimento: il giocatore sovietico controlla i rifornimenti; muove una o tutte le proprie unità in qualsiasi direzione, fino al limite della capacità di movimento di ogni unità nei limiti delle restrizioni delineate dalle regole del movimento e del rifornimento. Il giocatore sovietico, in questa fase, può anche effettuare travolgimenti. Può anche pescare nuove unità dai suoi rinforzi, secondo la scheda dei rin-

forzi. Alla fine di questa fase saranno rimossi i contrassegni tedeschi di interdizione aerea.

2. Fase di combattimento: il giocatore sovietico può attaccare unità tedesche, secondo le regole sul combattimento.
3. Fase di rimozione della disorganizzazione: il giocatore sovietico può rimuovere tutti i contrassegni di disorganizzazione dalle proprie unità che siano diventate tali come risultato di travolgimento.
4. Fase di interdizione sovietica: il giocatore sovietico può scegliere questo turno come uno dei tre turni del gioco nei quali usare l'interdizione. Se decide che sia questo il turno, dispone i propri indicatori di interdizione sulla mappa, secondo le regole sull'interdizione sovietica.

##### B. Turno del giocatore tedesco

1. Fase iniziale di movimento: il giocatore tedesco controlla lo stato di rifornimento delle proprie unità. Dopo può muovere le proprie unità, pescare rinforzi e condurre travolgimenti.
2. Fase di combattimento: le unità tedesche possono attaccare unità sovietiche.
3. Fase di movimento meccanizzato: unità tedesche Panzer, meccanizzate, motorizzate e di cavalleria possono muovere nuovamente, se possibile. Le unità tedesche possono condurre travolgimenti in questa fase.
4. Fase di rimozione della disorganizzazione: il giocatore tedesco rimuove tutti i contrassegni di disorganizzazione dalle proprie unità.
5. Fase di interdizione aerea: il giocatore tedesco può piazzare i suoi contrassegni di interdizione aerea in mappa, secondo le regole relative. Può pure rimuovere i contrassegni sovietici di interdizione aerea dalla mappa.

##### C. Indicazione del turno di gioco

Dopo che entrambi i giocatori hanno completato i rispettivi turni-giocatore, si è completato un intero turno di gioco. Avanzare il contrassegno del turno di gioco sulla traccia dei turni, per segnalare l'inizio di un nuovo turno.

### 5.0 PIAZZAMENTO INIZIALE

#### Regola generale:

il giocatore sovietico dispone le sue unità iniziali secondo l'elenco di piazzamento indicato più avanti. Dopo che il giocatore sovietico ha piazzato tutte le sue unità iniziali, il giocatore tedesco piazza tre suoi contrassegni di interdizione aerea, secondo la regola 12.2; ora inizia il gioco.

Il giocatore sovietico muove per primo ad ogni turno. Notare che non ci sono unità tedesche in mappa (ad eccezione dei contrassegni di interdizione aerea) nel corso del turno sovietico. I con-

trassegni di interdizione aerea tedeschi vanno piazzati in mappa prima del lancio del dado di cui alla regola 5.21. Prendere tutte le unità combattenti sovietiche e deporle a faccia in giù, in modo che sia visibile il lato "untried". Il giocatore sovietico pesca ora, a caso, il numero di unità richieste, verificando di aver scelto il tipo richiesto. Tutte le unità vanno poi messe nell'esagono richiesto. Le restrizioni allo stacking non devono essere violate alla fine della prima fase di movimento sovietica. Se più di un esagono è segnato, le unità sovietiche possono essere piazzate in uno qualsiasi di quegli esagoni, nei limiti previsti dallo stacking (regola 12.1).

### 5.1 PIAZZAMENTO INIZIALE SOVIETICO

Esagono 4015:

- 24^ Armata (5 divisioni fucilieri, 1 divisione corazzata, Generale Rakutin)

Esagono 2216:

- 16^ Armata (6 divisioni fucilieri, Generale Lukin)

Esagono 1414:

- 19^ Armata (4 divisioni fucilieri, Generale Konev)

Esagoni 0123, 0124, 0125 e/o 0126:

- 13^ Armata (7 divisioni fucilieri, 1 divisione corazzata, Generale Remezov)

Esagoni 0108, 0109, 0110, 0111, 0112, 0113, 0114 e/o 0115:

- 20^ Armata (6 divisioni fucilieri, 4 divisioni corazzate, Generale Kurochkin)

### 5.2 REGOLE SPECIALI PER IL PRIMO TURNO SOVIETICO

il giocatore sovietico ha alcune restrizioni nel corso del suo primo turno di gioco.

5.21 Il dado deve essere lanciato per ogni Armata, per determinare se la 16^ Armata (2216) e la 19^ Armata (1414) possono essere mosse il primo turno. Se il giocatore sovietico ottiene un risultato da 1 a 3, l'Armata in questione potrà muovere. Qualsiasi risultato diverso ferma l'Armata per l'intero turno (vedere regola 5.22). Entrambe le Armate saranno libere di muovere il secondo turno.

5.22 Se la 16^ e/o la 19^ Armata non si potranno muovere, dovranno soddisfare le restrizioni allo stacking alla fine della fase di movimento. Per far ciò, il giocatore potrà, se necessario, muovere tante unità di un esagono (al massimo) quante ne servono per soddisfare i limiti di stacking.

5.23 Tutte le unità della 13^ e della 20^ Armata devono spendere la loro piena capacità di movimento nel corso del primo turno. Non potranno finire il movimento del primo turno in una delle file di esagoni 0100 e 0200 della mappa, né possono entrare nello stesso esagono per più di una volta. Inoltre, non potranno muoversi in direzione ovest:

potranno muoversi solamente a nord, sud o est. Le due Armate non potranno nemmeno essere mosse per ferrovia nel corso del primo turno.

## 6.0 MOVIMENTO

### Regola generale

Durante la fase di movimento, il giocatore in fase può muovere tante unità quante ne desidera. Nel corso della fase di movimento amica (e, per le unità meccanizzate, anche nel corso della fase di movimento meccanizzata tedesca), ogni unità può essere mossa di quanti esagoni si desidera purché non si superi la capacità di movimento di una singola fase. Punti di movimento inutilizzati, non potranno essere accumulati o trasferiti.

### Procedura

Muovere ogni unità individualmente, tracciando la linea del suo movimento attraverso la griglia esagonale. Una volta che il giocatore proprietario ha sollevato la mano dall'unità, il movimento è considerato completato.

### Situazioni

#### 6.1 COME MUOVERE LE UNITÀ

6.11 Nel corso della fase di movimento tutte, qualcuna o nessuna delle unità del giocatore in fase potranno essere mosse. Il combattimento non viene effettuato in questa fase; il travolgimento, comunque, è una forma combinata di movimento e combattimento applicabile in questa fase. Vedere la regola 6.5.

6.12 Il movimento è calcolato in termini di punti di movimento. Sostanzialmente, ogni unità spende un punto di movimento della sua totale capacità di movimento per ogni esagono di terreno scoperto in cui entra o che attraversa. Questi effetti sono riassunti sulla Carta degli Effetti del Terreno (6.7).

#### 6.2 INIBIZIONI E PROIBIZIONI AL MOVIMENTO

6.21 Un'unità amica non può mai entrare in un esagono che contiene un'unità nemica.

6.22 Un'unità deve fermarsi non appena entra in un esagono controllato dal nemico (vedere sezione 8.0). Una volta che un'unità si trova in Zona di Controllo Nemica (ZOC), non potrà lasciare quell'esagono volontariamente.

6.23 un'unità non può spendere più punti di movimenti della sua totale capacità di movimento in qualsiasi fase di movimento. (Notare che le unità meccanizzate tedesche hanno due fasi di movimento e possono spendere la loro intera capacità di movimento in ognuna delle fasi). Un'unità può spendere tutti, qualcuno o nessuno dei suoi punti di movimento in una determinata fase. Un'unità non

può trasferire punti di movimento non utilizzati in altri turni o ad altre unità.

6.24 Si possono muovere le unità solo nel corso della fase amica di movimento, sebbene possano esserci alcuni movimenti come risultato di combattimento, in termini di avanzate e ritirate. Avanzate e ritirate dopo combattimento, non sono considerate movimenti e non richiedono alcun costo in punti di movimento.

6.25 Le unità fuori rifornimento (sezione 11.0) hanno capacità di movimento dimezzata (arrotondare tutte le frazioni per difetto).

### 6.3 MOVIMENTO FERROVIARIO

6.31 Il giocatore sovietico - e solo lui - può muovere fino a otto unità combattenti, più qualsiasi comandante, per ferrovia ad ogni turno. Agli effetti del movimento ferroviario, ogni divisione carri o meccanizzata sovietica conta come tre unità combattenti.

6.32 Per muovere su ferrovia, un'unità deve iniziare e terminare la propria fase di movimento su esagoni di ferrovia. Deve muovere da esagoni di ferrovia ad esagoni adiacenti, collegati da ferrovia, solo in quella fase. Le unità non possono entrare in ZOC nemica quando viaggiano per ferrovia. Le unità che iniziano il gioco come rinforzi possono utilizzare movimento ferroviario se entrano in mappa da esagoni di ferrovia. I rinforzi che utilizzano movimento ferroviario non fanno parte del numero massimo di otto unità combattenti (ricordarsi che i comandanti non si conteggiano).

6.33 Unità sovietiche che utilizzano movimento ferroviario possono muoversi di trenta esagoni per ferrovia in ogni turno. L'interdizione aerea tedesca può limitare il movimento per ferrovia incrementando il costo per ogni esagono di ferrovia (vedere la sezione 12.0). Il terreno non ha effetti sul movimento ferroviario.

6.34 Le unità non devono essere rifornite per usare il bonus del movimento ferroviario, né devono essere in raggio di comando (vedere regola 10.21).

6.35 Oltre a fornire al sovietico ulteriori capacità di movimento, le ferrovie non hanno altre funzioni nel gioco. Non influiscono né sul rifornimento né sul movimento normale.

6.36 Unità tedesche non possono utilizzare movimento ferroviario.

6.37 Le unità combattenti tedesche, muovendo attraverso esagoni di ferrovia possono interrompere la linea ferrata. Segnare il punto dove è stata interrotta la ferrovia, piazzando un contrassegno di ferrovia interrotta in quell'esagono. Unità sovietiche non possono utilizzare il movimento ferroviario in o attraverso contrassegni di ferrovia interrotta. I contrassegni di ferrovia interrotta possono essere rimossi da unità combattenti sovietiche che entrano nell'esagono di ferrovia interrotta

nella relativa fase di movimento. Il movimento ferroviario può essere ripristinato il turno successivo alla loro riparazione. Il numero di contrassegni di interruzione ferroviaria permesso dal gioco è di 6. Il giocatore tedesco può, comunque, rimuovere i contrassegni di interruzione ferroviaria precedentemente piazzati muovendoci sopra unità tedesche combattenti, rendendo disponibili i contrassegni per nuove interruzioni ferroviarie.

### 6.4 SPECIALI RESTRIZIONI AL MOVIMENTO SOVIETICO

Nel corso dei primi sei turni di gioco, nessun'unità sovietica (ad eccezione delle unità di cui alla regola 5.23), potrà entrare, volontariamente od involontariamente, nelle prime due file di esagoni del lato occidentale della mappa (0100 e 0200). Unità sovietiche possono attaccare unità tedesche che si trovano in queste file di esagoni, ma non possono avanzare dopo il combattimento in questi esagoni. Unità sovietiche non possono effettuare travolgimenti ad unità tedesche che si trovano in queste file di esagoni. Se un'unità sovietica è forzata a ritirarsi in una di queste file di esagoni, è eliminata. Le unità sovietiche, comunque, possono tracciare linee di rifornimento e raggi di comando attraverso queste linee di esagoni.

### 6.5 TRAVOLGIMENTO

Nel corso di una fase di movimento - e solo durante una fase di movimento - il giocatore in fase può tentare di travolgere unità nemiche. Agli effetti del gioco, il travolgimento è considerato una funzione del movimento. Entrambe le parti possono condurre travolgimenti nelle rispettive fasi di movimento; il giocatore tedesco, avendo due fasi di movimento, può condurre travolgimenti in entrambe le fasi.

6.51 Il giocatore in fase, nel corso di una fase di movimento amica, può effettuare un travolgimento, muovendo tutte le sue unità adiacenti all'esagono bersaglio. Tutte le unità che partecipano ad un travolgimento devono essere nello stesso esagono. Le unità in fase, che si desidera condurre un travolgimento, devono spendere tre punti addizionali di movimenti per attaccare tutte le unità nemiche nell'esagono bersaglio. Le unità in fase attaccano con forza dimezzata, arrotondando per difetto le frazioni. Si applicano tutte le regole sul terreno e sul rifornimento. Lo stato del rifornimento viene valutato al momento del travolgimento. Se, come risultato di un travolgimento, si libera l'esagono nemico, il giocatore in fase che ha mosso le unità per il travolgimento, deve muovere tutte le unità attaccanti nell'esagono reso libero (vedere, comunque, la regola 6.52). Non ci sono costi aggiuntivi per il movimento nell'esagono che si è liberato. Le unità vittoriose che hanno effettuato

il travolgimento possono allora, se il giocatore proprietario lo desidera, continuare il normale movimento, se possiedono ancora punti di movimento e se non sono in ZOC nemica. Le unità in fase possono condurre ulteriori travolgimenti, se possiedono sufficienti punti di movimento.

6.52 Se fallisce un travolgimento, le unità che lo stanno effettuando non possono più muovere per quella fase di movimento. Unità in travolgimento non possono muovere in un esagono resosi libero se, come risultato di combattimento, si ottiene "split" (frazionamento) (regola 9.67) o "engaged" (impegnato in combattimento) (regola 9.68). Inoltre, tali risultati di "split" e "engaged" fermano il movimento per le unità interessate per la rimanente fase di movimento. Ogni risultato di combattimento dove l'unità in attacco/travolgimento deve subire una perdita di livello o ritirarsi, ferma il movimento per quella fase.

6.53 I comandanti sovietici possono essere travolti come qualsiasi altra unità. Comandanti sovietici, in ogni modo, non possono condurre travolgimenti da soli, in quanto non possiedono forza di attacco (vedi regole 10.22 e 10.36).

6.54 Tutte le unità che conducono un travolgimento contro un esagono bersaglio, devono iniziare la fase di movimento nello stesso esagono. Travolgimenti individuali possono essere condotti contro più unità, che si devono trovare, però, nello stesso esagono. Non è possibile effettuare più di un travolgimento per esagono per volta, sebbene sia pos-

sibile effettuarne più di uno per fase di movimento. Un'unità in difesa può essere sottoposta a più travolgimenti da differenti unità nella stessa fase di movimento.

6.55 Un'unità che effettua un travolgimento attacca a metà forza. Si dimezza il valore di forza dopo che sono stati applicati tutti i modificatori, arrotondando le frazioni per difetto. *Esempio: una Divisione Panzer tedesca (valore 8 punti di forza a pieno valore), che sia fuori rifornimento e stia conducendo un travolgimento, dovrebbe travolgere con una forza di 4 (la sua forza totale è raddoppiata per l'integrità divisionale - vedi punto 7.3 -, dimezzata perché fuori rifornimento e dimezzata perché sta effettuando un travolgimento. Da notare che le unità sovietiche che iniziano una fase di movimento amica di movimento oltre al raggio di un comandante, non possono effettuare travolgimenti.*

6.56 Il giocatore che conduce un travolgimento, può ignorare la ZOC di unità che esercitano influenza sull'esagono dal quale sta arrivando il travolgimento. In altre parole, si può occupare l'esagono bersaglio se il travolgimento ha successo, nonostante la presenza di altre ZOC nemiche. Comunque, se unità amiche terminano il proprio travolgimento in una ZOC nemica, non potrà più muovere per quella fase di movimento; d'altro canto, se avrà sufficienti punti di movimento, potrà condurre un altro travolgimento contro un esagono adiacente.

6.57 Le unità che conducono un travolgimento non possono effettuare l'avanzata dopo il combattimento (regola 9.7); possono muovere nell'esagono resosi libero, ma non possono muoversi ulteriormente senza spendere punti di movimento. Ricordarsi che il travolgimento è un movimento e non un combattimento.

6.58 Unità nemiche che si difendono con successo da un travolgimento non muovono nell'esagono resosi libero né avanzano dopo il combattimento: rimangono nel loro

[6.7] TERRAIN EFFECTS CHART			
Terrain	Movement Points (MP) to Enter (or Cross)	Effect on Combat	Effect on Supply
Clear Hex	1 MP	No effect	No effect
Forest Hex	Inf. (not Mot.): 1 MP All others: 2 MP	Defender doubled in hex	No effect
River Hexside	Germans: add 2 MP to cross Soviets: add 1 MP to cross.	Defender doubled if attacked solely across River.	No effect
Major City	1 MP	Defender doubled in hex.	No effect
Minor City	1 MP	No effect	No effect
Swamp Hex	2 MP	No effect	May trace into, but not through.
Lake Hexside	May not cross	Not allowed.	May not trace through.
Road Hex (see Case 11.13)	Inf. (not Mot.) & Cav: 1 MP All others: ½ MP.	No effect	Germans must trace on Roads.
Railroad Hex	Depends on other terrain (see Case 6.3)	No effect	No effect



esagono.

6.59 Il rifornimento di tutte le unità coinvolte nei travolgimenti viene determinato al momento del travolgimento.

## 6.6 DISORGANIZZAZIONE

6.61 Unità che si difendono da travolgimenti e subiscono qualsiasi risultato di perdita di livello, o si ritirano (escluso "engaged" - impegnati in combattimento -) come risultato di travolgimento, si considerano disorganizzate. Solo unità in difesa possono diventare disorganizzate. Tale risultato riguarda solamente i travolgimenti e non i normali combattimenti. Lo status di disorganizzazione si indica piazzando un indicatore "disrupted" sull'unità.

6.62 Unità disorganizzate non possono attaccare, ma si difendono normalmente. Non possono muoversi, né esercitano zone di controllo. Ulteriori risultati di disorganizzazione non danno alcun altro effetto.

6.63 Unità disorganizzate ritornano automaticamente allo stato normale nella fase amica di rimozione dei contrassegni di disorganizzazione.

6.64 Se l'unità di un comandante sovietico diventa disorganizzata, non può svolgere funzioni di comando, sebbene rappresenti una normale unità combattente. I comandanti sovietici disorganizzati non possono coordinare rifornimenti e/o combattimenti per regolari unità combattenti sovietiche, né possono supportare attacchi sovietici.

## 6.7 CARTA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

### 7.0 STACKING (RAGGRUPPAMENTO)

#### 7.1 RESTRIZIONI SOVIETICHE

Il giocatore sovietico non può raggruppare più di tre unità combattenti per esagono, alla fine della sua fase di movimento e in qualsiasi momento della fase di combattimento. Ne può raggruppare quattro, di qualsiasi tipo, per esagono, purché almeno una di esse sia un comandante. I contrassegni informativi, come i contrassegni aerei tedeschi di interdizione ed i contrassegni di disorganizzazione, non contano ai fini dello stacking. Le unità possono liberamente transitare su altri stack di unità amiche, ad eccezione che durante le ritirate, in quanto le restrizioni allo stacking si applicano solo alla fine della fase amica di movimento e durante tutta la fase di combattimento. Se, alla fine della fase di movimento amica, o in qualsiasi momento della fase di combattimento, ci sia un eccesso di unità per stacking, le unità in eccesso dovranno essere rimosse dal gioco, a scelta del proprietario.

#### 7.2 RESTRIZIONI TEDESCHE

Il giocatore tedesco non può mai possedere più di tre unità combattenti in un singolo esagono, alla fine delle sue fasi di movimento, o alla fine di ogni fase di combattimento. Le medesime penalità di overstacking delle unità sovietiche (7.1), si applicano alle unità tedesche.

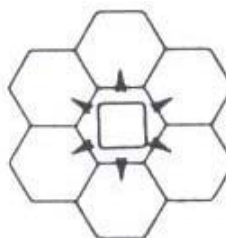
#### 7.3 INTEGRITA' DIVISIONALE TEDESCA

##### SAMPLE GERMAN MECHANIZED DIVISIONAL ORGANIZATIONS:



Se unità panzer, meccanizzate o motorizzate tedesche presenti in un esagono, comprendono tutte le unità di una divisione, la forza totale delle unità nell'esagono viene raddoppiata sia in attacco che in difesa. Non possono essere presenti unità estranee alla divisione e tutte le unità della divisione devono essere nello stesso esagono. Ogni divisione panzer è composta da un reggimento panzer e due reggimenti panzergrenadier; ogni divisione di fanteria motorizzata possiede due reggimenti, ad eccezione della divisione di fanteria motorizzata Das Reich, che ne possiede tre. Divisioni di fanteria e di cavalleria non usufruiscono di questo bonus. Se qualsiasi reggimento di una divisione è eliminato, il bonus di combattimento non potrà più essere utilizzata da quella divisione.

### 8.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)



#### Regola generale

I sei esagoni circostanti un esagono rappresentano la Zona di Controllo (ZOC) di ogni unità presente nell'esagono. Gli esagoni limitrofi sui quali l'unità esercita una Zona di Controllo si chiamano esagoni controllati ed inibiscono il movimento di unità nemiche. Tutte le unità si devono fermare non appena entrano in esagoni controllati dal nemico e non possono lasciarli volontariamente.

#### Situazioni

## 8.1 EFFICACIA DELLE ZONE DI CONTROLLO

8.11 Tutte le unità esercitano una ZOC in ogni momento del turno di gioco, salvo che siano nello stato di disorganizzazione. Unità disorganizzate non possiedono ZOC.

8.12 Un'unità non deve mai pagare costi addizionali per entrare in esagoni controllati dal nemico.

8.13 Le unità non possono mai lasciare volontariamente un esagono controllato dal nemico. Unità amiche possono lasciare ZOC nemiche solo come risultato di combattimento. Vedere, in ogni modo, la regola 6.5 sul travolgimento.

8.14 ZOC amiche non influiscono su unità amiche, ma solo su ZOC nemiche.

8.15 Unità amiche (e non ZOC amiche) negano la presenza di ZOC nemiche, agli effetti del tracciamento di linee di rifornimento e raggi di comando. Negano pure le ZOC nemiche, al fine di eventuali ritirate.

8.16 Se un'unità si trova in una ZOC nemica, anche l'unità nemica è nella sua ZOC. Le due unità si influenzano a vicenda.

8.17 Le ZOC si estendono in tutti i sei esagoni adiacenti all'unità che le controlla. Le ZOC si estendono attraverso lati di esagono di fiume, ma non attraverso tutti i lati di esagono di lago. Nessun altro terreno influisce sulle ZOC.

8.18 non ci sono effetti aggiuntivi se più di un'unità esercita la sua zona di controllo su un determinato esagono.

## 9.0 COMBATTIMENTO

### *Regola Generale*

Il combattimento avviene tra due unità opposte adiacenti a discrezione del giocatore in fase. Il giocatore in fase è l'attaccante ed il giocatore non in fase è il difensore, nonostante la situazione strategica generale.

### *Procedura*

Sommare le forze di attacco di tutte le unità attaccanti coinvolte in uno specifico attacco e raffrontarle al totale della forza difensiva delle unità presenti nell'esagono attaccato. Dichiarare il rapporto tra forze in attacco e forze in difesa. Arrotondare il rapporto in favore del difensore per riportare il combattimento ad un rapporto semplificato rintracciabile sulla Combat Results Table: lanciare il dado e leggere il risultato nella colonna del rapporto di forza. Applicare il risultato immediatamente, prima di risolvere qualsiasi altro attacco fatto nella fase di combattimento.

### *Situazioni*

#### 9.1 QUALI UNITA' POSSONO ATTACCARE

9.11 Le unità possono attaccare solo durante la loro fase di combattimento amica (vedere anche il travolgimento - regola 6.5). possono attaccare una

o tutte le unità nemiche adiacenti ad esse. Solamente le unità direttamente adiacenti ad una determinata unità nemica possono partecipare ad un attacco ad essa.

9.12 L'attacco è completamente volontario: le unità non sono mai costrette ad attaccare e non tutte le unità adiacenti ad un'unità nemica devono partecipare ad un attacco. Un'unità amica in uno stack che non stia partecipando ad un determinato attacco, non è influenzata dai risultati di quell'attacco.

9.13 Un esagono occupato dal nemico può essere attaccato da tante unità quante ne possono contenere i sei esagoni adiacenti.

9.14 Nessuna unità può attaccare più di una volta per fase di combattimento e nessuna unità può essere attaccata più di una volta per fase di combattimento (ricordarsi che il travolgimento non è combattimento).

## 9.2 COMBATTIMENTO TRA PIÙ UNITÀ E TRA PIÙ ESAGONI

9.21 Tutte le unità in un determinato esagono devono essere attaccate con una singola forza difensiva. Il difensore non può trattenere un'unità presente in un esagono attaccato. Differenti unità in un esagono non possono essere attaccate separatamente, né un'unità può essere attaccata senza coinvolgere le altre unità nello stesso combattimento.

9.22 altre unità presenti in un esagono che contiene un'unità attaccante non devono, necessariamente, partecipare allo stesso combattimento o a qualsiasi altro attacco. Di conseguenza, quando un'unità è in uno stack che attacca un determinato esagono, le altre unità presenti nell'esagono potrebbero attaccare un'unità in un esagono o non attaccare del tutto.

9.22 Altre unità presenti nell'esagono che contiene un'unità attaccante non sono obbligate a partecipare a quello o ad altri attacchi. Di conseguenza, qualora un'unità sia in uno stack che sta attaccando un determinato esagono, le altre unità presenti nello stack potrebbero attaccare un'unità in un esagono o non attaccare del tutto.

9.23 Una o più unità adiacenti a più di un esagono occupato da unità nemiche, possono attaccare tutte le unità nemiche in un singolo combattimento. Così, unità in un singolo esagono possono attaccare più di un esagono. L'unico requisito è che tutte le unità attaccanti siano adiacenti a tutte le unità in difesa.

9.24 La forza di attacco o difensiva di una determinata unità è sempre unitaria, cioè non può essere frazionata fra differenti combattimenti, sia in attacco che in difesa.

## 9.3 EFFETTI DEL TERRENO SUL COMBATTIMENTO

9.31 Unità che si difendano in particolari terreni hanno la loro forza di difesa incrementata. Questa è sempre espressa in multipli della forza difensiva (un'unità con una forza difensiva di 4 in una città maggiore, si difende con una forza di 8).

9.32 Un'unità in difesa può ottenere il raddoppio della sua forza da un fiume, se tutte le unità in attacco attaccano attraverso lati di esagono di fiume. Se una o più unità non attaccano attraverso lati di esagono di fiume, allora il difensore non ottiene vantaggi alla sua forza difensiva derivanti dal fiume.

9.33 Gli effetti del terreno sono cumulativi. Potete sempre aggiungere i multipli fra di loro e sottrarre "uno" per ottenere il vostro nuovo multiplo. Cioè, se un'unità in terreno di foresta viene attaccata attraverso un fiume, allora la sua forza difensiva è triplicata (2+2-1=3).

9.34 Vedasi la Carta degli Effetti del Terreno (6.7) per un elenco completo degli effetti del terreno.

#### 9.4 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

I rapporti di combattimento vanno sempre arrotondati in favore del difensore. *Esempio: un attacco con una forza combinata di attacco pari a 26 punti di forza, contro un esagono che si difende con una forza difensiva pari a 9 (26 a 9) sarà arrotondata al rapporto più prossimo inferiore sulla colonna della CRT, pari a 2 a 1. quella colonna sarà utilizzata per risolvere il combattimento.*

9.62 tutte le unità sovietiche possiedono solo un livello di forza. Quindi, se un'unità sovietica riceve la perdita di un livello di forza, viene eliminata. Si considera che ogni unità sovietica possieda solo un livello di forza.

9.63 Tutte le unità tedesche Panzer, Motorizzate, Meccanizzate e di Cavalleria possiedono due livelli di forza. Il secondo livello è stampato sul retro del contrassegno di forza originale. Tutte le Divisioni di Fanteria possiedono quattro livelli di forza (9-7, 4-7, 2-7 e 1-7) e possono essere ridotti di conseguenza.

9.64 Tutti i risultati di combattimento sono espressi in termini di perdite di livello o di esagoni di ritirata. Le lettere **A** e **D** significano, rispettivamente, **Attaccante** e **Difensore**. Un risultato di **Ae** o **De** significano che tutti i livelli delle unità coinvolte sono perduti e non è possibile alcuna ritirata.

9.65 Un risultato di **A** o **D** seguito da un numero (*esempio: A1, D2, etc.*) significa che le unità coinvolte devono perdere quel determinato numero di livelli o ritirare tutte le unità combattenti di quel determinato numero di esagoni. Il giocatore proprietario delle unità che devono subire il risultato non può perdere livelli e ritirarsi; deve ritirarsi o perdere livelli di forza.

Quando viene richiesto di perdere uno o più livelli di forza, non significa che dovrà venire rimosso un livello da ogni unità che ha partecipato al combattimento, ma che il difensore (o l'attaccante) rimuovono un livello di forza da una loro unità.

[9.5] COMBAT RESULTS TABLE													
Die Roll	Combat Odds (Attacker's Strength to Defender's Strength)												Die Roll
	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1	10-1	
1	A1	D1/A1	D1	D2	D2	D2	D2	De/A1	De	De	De	De	1
2	A1	Eng	D1/A1	D1	D2	D2	D2	D2	De/A1	De	De	De	2
3	A1	A1	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De/A1	De	De	3
4	A2	A1	Eng	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De/A1	De	4
5	Ae	A2	A1	Eng	D1/A1	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	De	5
6	Ae	Ae	A2	A1	Eng	Eng	D1/A1	D1	D2/A1	D2	D2	D2	6

#### 9.5 TABELLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO

#### 9.6 SPIEGAZIONE DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO

9.61 Le unità tedesche possiedono un numero di livelli di forza. Potranno essere ridotti di forza come risultati di combattimento di un livello per volta; *esempio: se un'unità tedesca subisce la perdita di un livello, viene rimpiazzata dal contrassegno di forza immediatamente più basso di quell'unità. Se non ci fossero ulteriori livelli di forza disponibili, l'unità è eliminata.*

*Esempio: se tre unità sovietiche si stanno difendendo da un attacco tedesco e dalla CRT subiscono un risultato di D1, il giocatore sovietico ha l'opzione di rimuovere una delle sue unità dal gioco (eliminando così un livello) e lasciare le unità rimanenti nell'esagono, oppure retrocedere tutte e tre le unità di un esagono, senza subire perdite.*

9.66 Alcuni risultati sulla CRT sono risultati frazionati (Esempio: D1/A1). In un risultato frazionato, il difensore subisce sempre il risultato per primo, se il risultato è perdita di livello o ritirata di esagoni. successivamente sarà l'attaccante a su-

bire il suo risultato. Qualsiasi unità attaccante che rimane nel proprio esagono può avanzare, come risultato di combattimento, ammesso che l'esagono difensore sia rimasto libero da unità. Il difensore non potrà mai avanzare con un risultato di combattimento frazionato. Un risultato di combattimento frazionato ferma un travolgimento (vedere la regola 6.52).

9.67 un risultato di "engaged", cioè ingaggiato, significa che ognuna delle parti deve perdere un livello di forza; non è permessa l'opzione di ritirarsi. Inoltre, nessuna parte può avanzare dopo il combattimento. Se si ottiene questo risultato nel corso di un travolgimento, l'unità travolgente rimane nell'esagono dal quale si è originato il travolgimento; il risultato di *engaged* viene applicato e nessuna unità potrà muovere ulteriormente.

### 9.7 RITIRATA

9.71 Le ritirate sono sempre opzionali. Il giocatore può scegliere di perdere un livello di forza piuttosto che ritirarsi (vedere la regola 9.64). Un'unità non potrà ritirarsi, comunque, in o attraverso unità nemiche o loro Zone di Controllo, salvo che l'esagono in ZOC nemica non sia occupato da unità amiche. Le unità non possono ritirarsi attraverso lati di esagono di laghi intransitabili.

9.72 Le ritirate di unità sono condotte dal giocatore avversario, anche con risultato frazionato; *esempio: la linea di ritirata è sempre determinata dal giocatore avversario,, secondo le direttive della regola 9.73.* Unità in uno stack possono essere ritirate in differenti direzioni.

9.73 Un'unità in ritirata deve, se possibile, essere ritirata in un esagono libero. Qualora nessun esagono sia disponibile, potrà ritirarsi in o attraverso esagoni occupati da unità amiche. Le unità non possono ritirarsi in un esagono in violazione ai limiti di stacking. Unità forzate a farlo, saranno eliminate. Così, se le unità tedesche saranno forzate a ritirarsi in o attraverso un esagono occupato da due altre unità tedesche, solo una delle unità in ritirata potrà farlo con successo, mentre le altre saranno eliminate a causa delle violazioni alle restrizioni dello stacking.

9.74 Le unità possono ritirarsi attraverso unità amiche, entro i limiti della regola 9.73, senza disturbare le unità non in ritirata. Le unità non in ritirata non sono influenzate da quelle in ritirata; non devono muoversi al di fuori della linea di ritirata delle unità.

9.75 Qualora un'unità sia forzata a ritirarsi in un esagono occupato da un'unità amica e quell'esagono subisce un attacco (regolare o travolgimento) l'unità che si è ritirata non aggiunge la sua forza alle unità di quell'esagono. Se quell'esagono soffre di un qualsiasi risultato di combattimento (perdita o ritirata), comunque, l'unità ritirati in prece-

denza in quell'esagono viene automaticamente eliminata, anche se il giocatore decide o meno una ritirata delle unità nell'esagono.

### 9.8 AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

9.81 Se un'unità nemica deve ritirarsi (od è eliminata) lascia il proprio esagono libero come risultato di combattimento ed una linea di esagoni liberi dietro di sé, chiamata linea di ritirata. Una o tutte le unità attaccanti che hanno partecipato all'attacco possono avanzare lungo la linea di ritirata nemica.

9.82 L'avanzata vittoriosa può terminare in qualsiasi esagono lungo la linea di ritirata.

9.83 Le unità che avanzano vittoriose possono ignorare le Zone di Controllo nemiche.

9.84 Un'unità che avanza non può allontanarsi dalla linea di ritirata nemica (vedere, comunque, la regola 9.86).

9.85 L'opzione di avanzare deve essere esercitata immediatamente prima della risoluzione di qualsiasi altro combattimento. Le unità non sono mai costrette ad avanzare dopo il combattimento (vedere, comunque, le regole 6.51 e 6.57). Dopo l'avanzata le unità non possono né attaccare (né essere attaccate se sono unità difensive in avanzata) in quella fase (vedere la regola 9.14), anche se nel corso della loro avanzata sono state posizionate accanto ad unità nemiche che non hanno ancora risolto i combattimenti o che non ne sono state coinvolte. Le avanzate, comunque, sono utilizzate per tagliare le ritirate nemiche a quelle unità che non hanno ancora risolto i loro combattimenti.

9.86 Se tutte le unità presenti in un esagono solo eliminate, le unità vittoriose possono avanzare fino ad un massimo di due esagoni dopo il combattimento. Il primo esagono deve essere l'esagono occupata dalle unità distrutte; il secondo può essere qualsiasi esagono vuoto.

9.87 Qualsiasi unità vittoriosa può avanzare dopo il combattimento, incurante se essa fosse un'unità in attacco o in difesa, nel corso del combattimento (vedere, comunque, la regola 9.86).

9.88 Le avanzate dopo il combattimento non si applicano ai travolgimenti, che sono una parte del movimento.

### 10.0 COMANDANTI SOVIETICI

#### *Regola generale*

I contrassegni dei comandanti sovietici rappresentano l'organizzazione logistica e di supporto delle truppe, a livello di armata, comandate dal generale il cui nome è rappresentato sul contrassegno. I comandanti sovietici rappresentano una doppia valenza: sono trattate come regolari truppe combattenti, sebbene non abbiano capacità di attacco, e

possono coordinare i rifornimenti e combattimenti sovietici.

#### *Situazioni*

### **10.1 VALUTAZIONI DELLA CAPACITÀ DI COMANDO**

La valutazione di ogni individuale comandante rappresenta tre differenti capacità:

- a) il raggio, in numero di esagoni, entro il quale le unità combattenti sovietiche devono essere considerate rifornite per poter sia muovere che combattere (vedere la regola 11.2) ed entro il quale un'unità sovietica deve iniziare un attacco;
- b) il numero massimo di Punti di Combattimento che il comandante può, eventualmente, aggiungere alle unità con le quali si trova raggruppato;
- c) la forza di combattimento in difesa del comandante.

### **10.2 CARATTERISTICHE DEI COMANDANTI SOVIETICI**

10.21 I comandanti possiedono una capacità di 10 punti di movimento. Sebbene muovano come le unità motorizzate sulle strade, muovono pure come le unità di fanteria nelle foreste. Possono muovere per ferrovia e non rientrano nei limiti delle otto unità trasportabili; possono muovere per ferrovia da soli, né è necessario che siano in stack con regolari unità combattenti.

10.22 I comandanti sovietici esercitano una zona di controllo. Le unità di leaders sovietici sono trattate come tutte le altre unità combattenti, solo che non possiedono forza di attacco.

10.23 I comandanti sovietici possono entrare in ZOC nemiche solo se accompagnate da almeno una unità combattente che possieda una capacità di attacco. Se un leader avanza in ZOC nemica con un'unità untried (di forza sconosciuta) e quell'unità si rivela essere una 0-0-6, 0-10 o una 0-1-6, allora il comandante deve immediatamente retrocedere nell'esagono dal quale è entrata in ZOC nemica. L'unità nemica non può muovere dopo questa ritirata e se il leader non può ritirarsi, per qualsiasi ragione, sarà eliminato.

10.24 Si considera che ogni comandante sovietico possieda solo un livello, ai fini delle perdite in conseguenza del combattimento. Il comandante sovietico può essere, quindi, eliminato per soddisfare una perdita di livello in combattimento.

10.25 I comandanti sovietici possono essere raggruppati con altre unità (vedere la sezione 7.ON. non è richiesto ai comandanti sovietici il raggruppamento con regolari unità combattenti.

10.26 Se un leader è presente in un raggruppamento di unità che subisce un risultato di combattimento, può subire tutte le ritirate subite od essere usato per assorbire perdite di livello, se lo si

desidera. Può anche avanzare, dopo un combattimento, con regolari unità combattenti. Se le unità combattenti presente nel raggruppamento suddividono i propri attacchi (regola 9.23), il comandante deve essere assegnato ad uno di questi attacchi, subendo qualsiasi, eventuale, risultato di combattimento.

### **10.3 CAPACITÀ DEI COMANDANTI SOVIETICI**

10.31 I comandanti sovietici coordinano il rifornimento di tutte le unità combattenti sovietiche. Le unità combattenti devono essere in grado di tracciare una linea di comunicazione, in esagoni, entro il raggio di un comandante che, nel turno, deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento al lato orientale della mappa, per permettere a quelle unità di essere rifornite (vedere la regola 11.2). Unità combattenti sovietiche non sono rifornite se non sono in grado di tracciare una linea di rifornimento ad un leader sovietico, anche se adiacenti al lato orientale della mappa.

10.32 I leaders sovietici possono coordinare il rifornimento di tutte le unità combattenti. Non ci sono limiti al numero di unità che possono essere rifornite da un leader. La designazione di *Armata* non ha effetto sulla leadership.

10.33 Le unità combattenti possono utilizzare il bonus di movimento su ferrovia, senza la presenza di un leader che coordini il rifornimento; *esempio: le unità possono muovere di trenta esagoni di ferrovia senza un leader e senza essere rifornite.*

10.34 I comandanti sovietici sono riforniti tracciando una linea di esagoni, di qualsiasi lunghezza, al lato orientale della mappa (vedere la sezione 11.0).

10.35 Unità combattenti sovietiche non possono attaccare se non sono in raggio di un comandante sovietico. Così, un'unità può essere fuori rifornimento perché il comandante non è in grado di tracciare una linea di rifornimento al lato orientale della mappa, ma ancora in grado di attaccare - *a forza dimezzata* - se in grado di tracciare una linea di comunicazione ad un comandante (vedere regola 11.21). Le unità si possono difendere a metà forza senza la presenza di un leader; non è necessaria la presenza di un comandante per difendersi.

10.36 Unità sovietiche combattenti, in stacking con un leader, possono aggiungere il valore del leader all'attacco (*N.B. - in attacco, ma non in difesa*), ma il valore aggiunto alle unità non può mai essere superiore alla forza dopo ogni deduzione per rifornimento, etc. I punti dei comandanti sovietici non possono essere frazionati per questi fini. *Esempio: un'unità 6-8-6 è raggruppata con un comandante con un valore di 4 e rifornita; se attacca, lo fa con un forza totale di 10 (6+4 del leader). Se, invece, fosse fuori rifornimento at-*

*taccherebbe con una forza complessiva di 6 (3+3). Se un'unità 1-2-6 è raggruppata, e rifornita, con un leader da 4, la sua forza di attacco totale è di 2, considerato che non può mai aggiungere più della sua forza complessiva (1+1=2).*

#### **10.4 RITIRATA DEI COMANDANTI SOVIETICI**

##### *Regola opzionale*

Il giocatore sovietico può ritirare un massimo di un comandante sovietico per turno, se necessario e potrà farlo solo due volte nel gioco. Se, all'inizio della fase di movimento sovietica, c'è un comandante sovietico completamente circondato da unità nemiche e/o ZOC nemiche (le ZOC non si considerano efficaci se in questi esagoni sono presenti unità amiche), può essere ritirato. Per far ciò il giocatore sovietico rimuove semplicemente dal gioco l'unità e la depona fuori mappa. Il comandante sovietico che è stato ritirato potrà rientrare in gioco il turno successivo, o più tardi, entrando dall'esagono "X". Solo un comandante sovietico può essere ritirato in un singolo turno, e solo due volte per l'intero gioco, e la ritirata va effettuata all'inizio della fase di movimento sovietica. Questa è una regola opzionale che viene utilizzata per bilanciare il gioco di un punto in direzione (non in favore) del giocatore sovietico.

#### **11.0 RIFORNIMENTO**

##### *Regola generale*

Le unità devono essere rifornite per utilizzare le loro piene capacità di combattimento e movimento. Se non rifornite sono penalizzate rispettivamente nelle capacità di movimento e combattimento.

##### *Procedura*

La determinazione del rifornimento, agli effetti del movimento, va effettuata all'inizio di ogni fase di movimento. Se non rifornite sono penalizzate rispettivamente al movimento ed al combattimento.

La determinazione del rifornimento, agli effetti del movimento, viene fatta all'inizio di ogni fase di movimento (*ricordarsi che i tedeschi hanno due fasi di movimento*). Un'unità rifornita all'inizio di una fase di movimento può utilizzare tutta la sua capacità di movimento. Se un'unità, all'inizio di una fase di movimento, muove in una zona rifornita nel corso di quella fase, rimane comunque fuori rifornimento per tutta la fase. Il rifornimento, agli effetti del combattimento, viene determinato al momento del combattimento. *Esempio: se un'unità attaccante era rifornita all'inizio della sua fase di movimento ma, procedendo ad un combattimento, si è trovata in un esagono non rifornito, non è rifornita agli effetti del combattimento. Un'unità, per essere rifornita, deve essere in grado di trac-*

*ciare una linea di rifornimento ad una fonte di rifornimento.*

##### *Situazioni*

#### **11.1 RIFORNIMENTO TEDESCO**

11.11 Un'unità tedesca, per essere rifornita, deve essere entro 20 esagoni da una strada che conduce all'esagono di strada 0120, sul lato occidentale della mappa. Né la linea che conduce alla strada né la strada stessa devono essere interrotte da unità nemiche, esagoni controllati dal nemico o terreni intransitabili. Agli effetti del tracciamento del rifornimento, unità amiche negano le ZOC nemiche. 11.12 Si considera, inoltre, che le unità tedesche sono rifornite se possono tracciare una linea di rifornimento di 20 punti di movimento (non esagoni) di lunghezza direttamente a qualsiasi esagono del lato occidentale della mappa. Questi punti di movimento sono, ovviamente, in funzione dei diversi tipi di unità (fanteria, corazzati, etc.).

11.13 Sebbene le strade non attraversino i fiumi, agli effetti del rifornimento (solo le ferrovie possono farlo), si considera che possono farlo agli effetti del tracciamento di linee di rifornimento e solo per la regola 11.11. Questa regola si applica alla regola 11.11 ma non si applica alla regola 11.12; esempio: quando si utilizzano i 20 punti di movimento per tracciare un rifornimento, il costo di attraversamento del fiume è pagato nonostante la presenza di strade.

#### **11.2 RIFORNIMENTO SOVIETICO**

11.21 Un'unità combattente sovietica, per essere rifornita, deve essere capace di tracciare una linea di comunicazione a qualsiasi leader (vedere la regola 10.31). Questo comandante deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento di qualsiasi lunghezza al lato orientale della mappa. Di conseguenza il comandante coordina il rifornimento. Né la linea di comunicazione né la linea di rifornimento devono essere interrotte da unità nemiche, loro ZOC o terreni intransitabili. Agli effetti del tracciamento del rifornimento, unità amiche negano ZOC nemiche.

11.22 La lunghezza della linea di comunicazione tracciata dall'unità combattente al proprio leader non può essere superiore al raggio di azione del comandante. *Esempio: una divisione sovietica a 4 esagoni dal Generale Lukin è fuori rifornimento perché il raggio di azione del Generale Lukin è di 3 e la massima lunghezza della linea di comunicazione dall'unità combattente al Generale Lukin dovrebbe essere di 3. L'unità può, allora, cercare di tracciare una linea di rifornimento ad un altro generale.*

11.23 I comandanti sovietici possono coordinare il rifornimento per qualsiasi unità combattente sovietica, ma le unità combattenti sovietiche devono tracciare una linea di rifornimento attraverso un comandante; non possono, in qualsiasi caso, trac-

ciare una linea direttamente al lato orientale della mappa.

11.24 I comandanti sovietici non sono automaticamente riforniti. Devono tracciare una linea di rifornimento al lato orientale della mappa per essere riforniti. Non è necessario tracciare una linea di rifornimento ad un altro generale.

### 11.3 EFFETTI DEL RIFORNIMENTO

11.31 Tutte le unità fuori rifornimento hanno capacità di movimento e forza di combattimento dimezzate. Tutte le frazioni sono arrotondate per difetto. *Esempio: se un'unità di fanteria tedesca 9-7 è fuori rifornimento, avrà una forza di combattimento di 4 ed una capacità di movimento di 3.*

11.32 La forza di combattimento di un'unità non può mai essere ridotta ad un valore inferiore ad 1.

11.33 Tutte le unità sono rifornite nella prima fase di movimento del loro ingresso in gioco. Dopo questa fase, devono stabilire una regolare linea di rifornimento.

11.34 Le unità possono restare fuori rifornimento indefinitamente.

11.35 Il rifornimento non riguarda le zone di controllo.

11.36 Il rifornimento per il travolgimento è valutato al momento del travolgimento, alla pari del combattimento.

### 12.0 UNITÀ CON FORZA SCONOSCIUTA (UNTRIED)

#### *Regola generale*

La forza di combattimento di unità combattenti sovietiche che non hanno ancora partecipato ad uno scontro sono sconosciute ad entrambi i giocatori. Tutte le unità sovietiche sono inizialmente piazzate con il lato *sconosciuto* rivolto verso l'alto. Questo non si applica ai comandanti. Come il gioco prosegue ed avvengono scontri tra le unità, la forza di combattimento delle unità viene gradualmente rivelata capovolgendo i relativi contrassegni.

#### *Situazioni*

### 12.1 POSIZIONAMENTO DELLE UNITÀ CON FORZA SCONOSCIUTA

Tutte le unità combattenti sovietiche, sia che inizino il gioco posizionate in mappa, sia che entrino come rinforzi, vanno posizionate in mappa come unità di forza sconosciuta. Le unità vanno separate per tipo (divisioni di fucilieri o di tank-meccanizzate). Né il giocatore sovietico e né il giocatore tedesco possono verificare la forza delle unità fino al momento della loro rivelazione.

### 12.2 COME SI RIVELANO LE UNITÀ

Una volta che le unità sono state posizionate ed inizia il gioco, rimangono nel loro stato di unità di

forza sconosciuta finché non vengono coinvolte in un combattimento; *esempio: nessun giocatore può vedere la forza di unità sovietiche fino al momento del lancio del dado per quel particolare combattimento. Una volta che le unità sovietiche sono state designate ad un combattimento, non potranno più essere ritirate o riposizionate, anche se il rapporto di forza è sfavorevole (vedere, comunque, la regola 12.3).*

### 12.3 UNITÀ SENZA FORZA

Determinate unità combattenti sovietiche non possiedono forza di attacco o di difesa. Queste unità vanno rimosse dal gioco nel momento della loro rivelazione, in quanto non possono né attaccare né difendersi. Finché rimangono nel loro stato di unità con forza sconosciuta, comunque, possiedono una loro ZOC e bloccano le linee di rifornimento di ritirata, etc. Ci sono due divisioni di fucilieri sovietiche con una forza di combattimento di 0-1-6. queste unità non vanno rimosse dopo la loro rivelazione: non possono, comunque attaccare, ma solo difendersi. Se fanno parte di un attacco prima della loro rivelazione, vanno ritirate in modo simile a quello dei comandanti sovietici (vedere la regola 10.23).

### 12.4 UNITÀ CON FORZA SCONOSCIUTA ELIMINATE

tutte le unità sovietiche eliminate in combattimento o rimosse dal gioco per non avere forza di combattimento (0-0-6) vanno sistemate a parte, capovolte separatamente, allo stato di untried. Quando il giocatore sovietico ha terminato i rinforzi dal suo contenitore iniziale, potrà pescare direttamente i rinforzi da questo numero di unità, finché ci siano contrassegni disponibili.

### 13.0 INTERDIZIONE

#### *Commento*

Il controllo dei cieli da parte della Luftwaffe permetteva ai tedeschi di restringere, per una certa estensione di territorio, il movimento delle truppe sovietiche lungo le maggiori arterie. Il sovietico, di contro, possedeva una forza aerea molto debole ed una altrettanto debole retroguardia partigiana.

#### *Situazioni*

### 13.1 CONTRASSEGNI DI INTERDIZIONE AEREA TEDESCA

Il giocatore tedesco riceve 3 contrassegni di interdizione aerea. Questi rappresentano l'effetto dei bombardamenti tattici sulle varie arterie di comunicazione nell'Unione Sovietica. Essi sono solo contrassegni e non possiedono ZOC, capacità di combattimento od altre caratteristiche delle unità

combattenti, come pure non influenzano il raggruppamento di unità.

### **13.2 UTILIZZO DELL'INTERDIZIONE AEREA TEDESCA**

Il giocatore tedesco depone i suoi contrassegni di interdizione aerea in mappa nel corso della sua fase di interdizione aerea. Prima che il gioco inizi, comunque (e dopo che il giocatore sovietico ha piazzato le sue unità iniziali in mappa), il giocatore tedesco depone in mappa i suoi contrassegni di interdizione aerea per il primo turno sovietico (vedere la sezione 5.0). I contrassegni di interdizione aerea non possono essere piazzati oltre la linea orientale di esagoni 4000 (compresa), a meno che il tedesco non controlli entrambi gli esagoni di Smolensk. Il turno successivo alla presa di Smolensk, e se una linea di comunicazione (vedere il caso 15.1) di qualsiasi lunghezza la collega al lato occidentale della mappa. Il giocatore tedesco può deporre i suoi contrassegni di interdizione aerea ovunque sulla mappa. Se Smolensk viene ricatturata dai sovietici, il giocatore tedesco subisce nuovamente le restrizioni originarie.

### **13.3 EFFETTO DELL'INTERDIZIONE AEREA TEDESCA**

13.31 Un contrassegno di interdizione aerea deposto su un esagono di ferrovia, impone un costo di attraversamento dell'esagono di 4 punti ad ogni unità che lo attraversi per ferrovia; altrimenti aggiunge un punto di movimento al costo del terreno presente nell'esagono.

13.32 Se viene piazzato un contrassegno di interdizione aerea in qualsiasi esagono in mappa, aggiunge un punto di movimento al costo delle unità sovietiche che entrano in quell'esagono.

13.33 Non può essere piazzato, in un singolo esagono, più di un contrassegno di interdizione aerea. Tutti i contrassegni sono rimossi alla fine della fase di movimento sovietica. I contrassegni di interdizione aerea non hanno effetto sul tracciamento dei rifornimenti sovietici. Si può tracciare una linea di rifornimento sovietica attraverso terreni con contrassegni di interdizione aerea.

13.34 I contrassegni di interdizione aerea tedeschi possono essere deposti in esagoni occupati dal sovietico.

### **13.4 INTERDIZIONE SOVIETICA**

Il giocatore sovietico possiede sporadiche possibilità di interferire sul movimento e sul rifornimento tedesco. Questa minima possibilità, accresciuta da piccoli gruppi partigiani e rimasugli della forza aerea sovietica.

13.41 Ogni 3 turni di gioco, escludendo l'ultimo turno (turno 12), e solo in 3 turni, il giocatore so-

vietico può utilizzare un contrassegno di interdizione sovietico.

13.42 Il contrassegno di interdizione va piazzato in mappa alla fine del turno del giocatore sovietico. Può essere deposto ovunque in mappa e non conta ai fini del raggruppamento. Non possiede ZOC e non ha altri effetti diversi da quelli elencati di seguito.

13.43 Il contrassegno di interdizione sovietico ha lo stesso effetto dei contrassegni aerei tedeschi sulle unità sovietiche, come per le regole 13.31 e 13.32. Questo effetto è valido in tutte e due le fasi di movimento tedesche.

13.44 In aggiunta, il giocatore tedesco non può tracciare rifornimenti attraverso l'esagono occupato dal contrassegno di interdizione sovietico. Il contrassegno di interdizione sovietico interrompe ogni linea di rifornimento tedesca che transita dall'esagono in cui si trova.

13.45 Il contrassegno di interdizione sovietico non può essere deposto in esagoni occupati da unità tedesche.

13.46 Il contrassegno di interdizione sovietico viene rimosso alla fine del turno del giocatore tedesco.

## **14.0 RINFORZI**

### *Regola generale*

Entrambi le parti ricevono rinforzi secondo la scheda dei rinforzi per ogni lato (sezione 16.0). Il giocatore sovietico, inoltre, riceve rinforzi provvisori ad ogni turno e può, se lo desidera, ottenere rinforzi dalle sue Armate del Fronte sud-occidentale. I rinforzi pagano, per entrare in mappa, il costo in punti di movimento dell'esagono di ingresso e sono tutti riforniti nel corso del primo turno del loro ingresso. Tutti i rinforzi sovietici arrivano nello stato di unità con forza sconosciuta.

### *Situazioni*

#### **14.1 RINFORZI PROVVISORI SOVIETICI**

14.11 In ogni turno, a partire dal primo turno di gioco, il giocatore sovietico lancia un dado. Il numero ottenuto corrisponde ad uno dei 6 esagoni o aree di ingresso dei rinforzi provvisori sovietici. Ci sono esagoni ed aree numerati da 1 a 6. Il giocatore sovietico riceve una Divisione di Fucilieri (di forza sconosciuta) in quel turno, che arriva nell'esagono od area corrispondente al numero ottenuto con il lancio del dado. *Così, se il sovietico ottiene un 3, riceve una Divisione di Fucilieri dall'esagono di ingresso 3, in aggiunta ai suoi normali rinforzi regola 16.1).*

14.12 Se l'esagono od area di ingresso sono completamente occupati da unità tedesche, od in loro ZOC, i rinforzi provvisori sovietici possono entrare dall'esagono più vicino all'esagono di ingresso,



che non sia occupato da unità nemiche, in direzione del lato orientale della mappa.

14.13 Il giocatore sovietico deve utilizzare i rinforzi provvisori nel turno nel quale devono apparire, altrimenti li perde.

14.14 La limitazione dei contrassegni è assoluta: il giocatore sovietico non potrà mai avere più unità in gioco di quelle fornite dal gioco stesso. Può, comunque, utilizzare le unità precedentemente eliminate (vedere regola 12.4). Queste unità devono essere rimesse in gioco nel loro stato di unità con forza sconosciuta.

## 14.2 RINFORZI SOVIETICI DAL FRONTE SUD-OCCIDENTALE

Il giocatore sovietico può decidere di dirottare le unità dal Fronte Sud-Occidentale (fuori mappa) in supporto alla difesa di Mosca. Nel far ciò aggiungerà punti di vittoria al giocatore tedesco; dovrà, quindi, soppesare i pro ed i contro di questa decisione.

14.21 All'inizio del secondo turno, il giocatore sovietico può portare fino a 5 Divisioni di Fucilieri per turno, fino ad un massimo di 10 Divisioni per l'intero gioco, come rinforzi dal Fronte Sud-Occidentale. Questi rinforzi sono in aggiunta ai rinforzi regolari. Al giocatore sovietico non è mai richiesto di utilizzare qualsiasi di queste divisioni, anche se il massimo rimane quello di non più di 5 per turno e 10 per l'intero gioco.

14.22 I rinforzi dal Fronte Sud-Occidentale possono entrare in gioco attraverso qualsiasi esagono di ferrovia dell'angolo della mappa tra sud ed est incluso l'esagono di ingresso Z.

14.23 Per ognuna delle prime 5 divisioni che il giocatore sovietico sceglie di portare in gioco, il giocatore tedesco riceve un punto di vittoria. Per ognuna delle successive 5 divisioni, il giocatore te-

desco ne riceve due. Se il giocatore sovietico porta in gioco tutte e 10 le divisioni, il giocatore tedesco riceve 15 punti vittoria.

14.24 Non ci sono comandanti fra questi rinforzi.

## 14.3 ELENCO DEI RINFORZI

Entrambi i giocatori ricevono rinforzi secondo un elenco specifico, elencati nella Sezione 16.0. Questi rinforzi possono essere ritardati secondo desiderio dei giocatori, anche se devono entrare dall'esagono o area specificati nell'apposito elenco. *Per esempio: le unità elencate per entrare nell'area B possono entrare dagli esagoni 0101, 0102, 0103, 0104, 0105, 0106, 0107, 0108, 0109, 0110 o 0112. il turno rappresenta il primo turno di gioco nel quale i rinforzi elencati possono essere portati in gioco.*

## 15.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

### *Regola generale*

La vittoria viene assegnata al giocatore secondo il livello di vittoria della apposita scheda. Alla fine del gioco, i giocatori sommano i punti guadagnati secondo la scheda di vittoria. Il risultato è il numero di punti di vittoria conseguiti dal giocatore tedesco. In funzione del totale dei punti di vittoria ottenuti dal giocatore tedesco, può essere determinato il livello di vittoria.

### *Procedura*

Ogni giocatore segna i suoi punti vittoria separatamente. Questi punti vittoria sono assegnati per ottenere una varietà di obiettivi, come descritto nella scheda dei punti vittoria (regola 15.1). Al termine del gioco vengono sommati i punti ed assegnata la vittoria.

## Situazioni

### 15.1 SCHEDA DEI PUNTI VITTORIA

#### 15.11 Punti assegnati al giocatore tedesco

Il giocatore tedesco riceve punti vittoria per l'occupazione di città sovietiche e determinati esagoni alla fine del gioco. Occupazione significa che il giocatore tedesco deve possedere unità combattenti in tutti gli esagoni della città od essere stato l'ultimo giocatore ad aver fatto transitare una propria unità in quegli esagoni. Per poter ottenere crediti per l'occupazione di una città, il giocatore tedesco deve essere in grado di tracciare una linea di esagoni liberi da unità nemiche o ZOC nemiche dalla città al lato occidentale della mappa. Unità amiche negano ZOC nemiche, ai fini di questo controllo.

<b>Scheda punti vittoria giocatore tedesco</b>	
<i>Città</i>	<i>punti vittoria</i>
Vitebsk	10
Orsha	5
Mogilev	5
Smolensk	25
Roslavl	10
Yelnya	10
Rzhev	5
Gzhatsk	5
Vyazma	15
Kaluga	20
Esagono 5907	20
Esagono 5915	20

Inoltre, il giocatore tedesco riceve punti vittoria se il giocatore sovietico utilizza i rinforzi del Fronte Sud-Occidentale (regola 14.23).

#### 15.12 Punti assegnati al giocatore sovietico

1. Il giocatore sovietico riceve 5 punti vittoria per ogni Divisione tedesca eliminata completamente, con l'eccezione delle Divisioni di Cavalleria tedesche, per le quali il giocatore sovietico non riceve punti. Non riceve punti per reggimenti individuali eliminati.
2. Il giocatore sovietico riceve 2 punti vittoria per ogni città nel momento in cui la ricottura al giocatore tedesco. Per poter essere ricatturata, tutti gli esagoni della città devono essere stati sotto il controllo del giocatore tedesco alla fine del precedente turno tedesco. Inoltre il giocatore tedesco deve essere in grado di tracciare una linea di esagoni come per la regola 15.11 al lato occidentale della mappa. Una città si considera ricatturata dal giocatore sovietico quando occupa tutti gli esagoni della città alla fine del suo turno di gioco. Il giocatore sovietico può ricevere punti per la ricottura di una città ogni volta che viene ricatturata.

### 15.2 LIVELLI DI VITTORIA

Il giocatore sovietico sottrae i suoi punti di vittoria dal totale dei punti vittoria del giocatore tedesco. Il numero totale dei punti tedeschi rimanenti viene raffrontato con la seguente scheda, determinando il vincitore ed il livello di vittoria.

<b>Punti vittoria tedeschi</b>		
totale punti giocatore tedesco (già dedotti i punti vittoria sovietici)		Livello di vittoria
da	A	
0 o minore di 0		Decisiva sovietica
1	25	Strategica sovietica
26	49	Marginale sovietica
50	79	Marginale tedesca
80	124	Strategica tedesca
125 o più		Decisiva tedesca

## 16.0 SCHEDA DEI RINFORZI

### 16.1 RINFORZI SOVIETICI

Riportiamo di seguito la scheda dei punti di rinforzo sovietici: sono in aggiunta ai rinforzi provvisori sovietici (vedere regola 14.1) e a quelli dal Fronte Sud-Occidentale (vedere regola 14.2). Il punto di arrivo dei rinforzi è indicato sulla Traccia dei turni (Turn Record Track).

N.B. - La scheda dei rinforzi del regolamento è giusta, ma non la tabella in mappa; esempio: il giocatore sovietico non riceve rinforzi nel turno 12.

#### Entrano al turno 1

dall'esagono X:

- 6 Divisioni di Fucilieri, Generale Rokassovski

dall'esagono V:

- 22<sup>^</sup> Armata (5 Divisioni di Fucilieri, Generale Yershakov)

#### Entrano al turno 2

dall'esagono W:

- 30<sup>^</sup> Armata (3 Divisioni di Fucilieri, 1 Divisione Corazzata, Generale Khomenko)

dall'esagono X:

- 4 Divisioni di Fucilieri

#### Entrano al turno 3

dall'esagono Z:

- 21<sup>^</sup> Armata (5 Divisioni di Fucilieri, 2 Divisioni Corazzate, Generale Gerisamenko)

dall'esagono X:

- 4 Divisioni di Fucilieri

#### Entrano al turno 4

dall'esagono X:

- 28<sup>^</sup> Armata (5 Divisioni di Fucilieri, 1 Divisione Corazzata, Generale Kachalov)

#### Entrano al turno 5

dall'esagono X:

- 4 Divisioni di Fucilieri, 1 Divisione Corazzata

#### Entrano al turno 6

dall'esagono X:

- 4 Divisioni di Fucilieri

#### Entrano al turno 7

dall'esagono X:

- 29<sup>^</sup> Armata (4 Divisioni di Fucilieri, Generale Maslennikov)

#### Entrano al turno 8

dall'esagono X:

- 31<sup>^</sup> Armata (4 Divisioni di Fucilieri, Generale Dolmatov)

#### Entrano al turno 9

dall'esagono X:

- 49<sup>^</sup> Armata (4 Divisioni di Fucilieri, Generale Zakharkin)

#### Entrano al turno 10

dall'esagono X:

- 32<sup>^</sup> Armata (4 Divisioni di Fucilieri, Generale Vishnevsky)

#### Entrano al turno 11

dall'esagono X:

- 33<sup>^</sup> Armata (4 Divisioni di Fucilieri, Generale Onuprienko)

Le unità Meccanizzate Sovietiche si considerano unità corazzate ai fini del piazzamento e dei rinforzi.

Nel gioco ci sono più unità di Divisioni Corazzate Sovietiche di quelle che necessitano al gioco stesso. Ciò è stato fatto deliberatamente per fornire un'ampia fluttuazione alle caratteristiche dei corazzati sovietici del gioco.

### 16.2 RINFORZI TEDESCHI

#### Entrano al turno 1

dall'area C:

- 39<sup>^</sup> Panzer Corps (7<sup>^</sup> Divisione Panzer, 12<sup>^</sup> Divisione Panzer, 14<sup>^</sup> Divisione Fanteria Motorizzata, 20<sup>^</sup> Divisione Fanteria Motorizzata, 20 Divisione Panzer)

#### Entrano al turno 2

dall'area A:

- 57<sup>^</sup> Panzer Corps (18<sup>^</sup> Divisione Fanteria Motorizzata, 19<sup>^</sup> Divisione Panzer, Reggimento PanzerGrenadier Lehr)

dall'area B:

- 6<sup>^</sup> e 26<sup>^</sup> Divisione Fanteria

#### Entrano al turno 3

dall'area D:

- 5<sup>^</sup>, 35<sup>^</sup> e 16<sup>^</sup> Divisione di Fanteria

dall'area E:

- 47<sup>^</sup> Panzer Corps (29<sup>^</sup> Divisione Fanteria Motorizzata, 17<sup>^</sup> Divisione Panzer, 18<sup>^</sup> Divisione Panzer), 46<sup>^</sup> Panzer Corps (10<sup>^</sup> Divisione Panzer, Divisione Fanteria Motorizzata SS Das Reich, Reggimento PanzerGrenadier Gross Deutschild)

dall'area H:

- 24<sup>^</sup> Panzer Corps (3<sup>^</sup> Divisione Panzer, 4<sup>^</sup> Divisione Panzer, 10<sup>^</sup> Divisione Fanteria Motorizzata, 1<sup>^</sup> Divisione Cavalleria)

#### Entrano al turno 5

dall'area E:

- 263<sup>^</sup>, 137<sup>^</sup> e 23<sup>^</sup> Divisione Fanteria

#### Entrano al turno 6

dall'area E:

- 258<sup>^</sup> e 292<sup>^</sup> Divisione Fanteria

#### Entrano al turno 7

dall'area E:

- 7<sup>^</sup>, 15<sup>^</sup>, 17<sup>^</sup> e 268<sup>^</sup> Divisione Fanteria

#### Entrano al turno 8

dall'area F:

- 252<sup>^</sup> e 78<sup>^</sup> Divisione Fanteria

## Entrano al turno 9

dall'area G:

- 31<sup>^</sup> e 34<sup>^</sup> Divisione Fanteria

### *Note per i giocatori sul bilanciamento del gioco*

L'attuale impostazione del gioco campagna tedesco volge in favore di una vittoria marginale tedesca. Il gioco riflette questo fino ad un certo punto (*esempio: c'è una tendenza in favore di una vittoria marginale tedesca*). Se i giocatori lo desiderano, possono considerare una vittoria marginale tedesca come una vittoria storica, ma un giocatore tedesco può vincere solo se ottiene una vittoria strategica o superiore. In tal caso una vittoria marginale tedesca dovrebbe essere considerato un pareggio.

### *Note del progettista*

Progetto del gioco: James F. Dunnigan - Sistema fisico e grafica: Redmond A. Simonsen - Sviluppo: Richard Berg - Produzione: Manfred F. Milkuhn, Larry Catalano, Kevin Zucker, Linda Mosca.

### *Spiegazione dei risultati di combattimento*

**Ae** (or **De**) = tutte le unità attaccanti (o in difesa) sono eliminate, Il giocatore avversario può avanzare nell'esagono lasciato libero.

**A1, A2** (o **D1, D2**) = l'attaccante (o difensore) può scegliere di perdere il numero di livelli di for-

za o ritirare l'intero raggruppamento del numero di esagoni indicati (uno o due). Le unità raggruppate possono essere ritirate in differenti esagoni. Le unità vittoriose possono avanzare lungo la linea di ritirata.

**Eng** = impegnato. Ogni parte deve perdere un livello di forza e rimanere sul posto. Non è permessa alcuna avanzata o ritirata dopo il combattimento.

In un risultato frazionato (**split**) (esempio: **D1/A1**), il difensore subisce perdite o si ritira per primo. Successivamente l'attaccante deve decidere di ritirarsi o perdere un livello: se viene decisa la perdita di un livello, le unità possono avanzare dopo il combattimento.

Tutte le unità vittoriose possono avanzare dopo il combattimento. Le linee di ritirata sono determinate dal giocatore avversario. Gli attacchi con rapporti superiori a 10:1 sono considerati come 10:1, mentre quelli inferiori a 1:3 sono considerati come 1:3.

N.B. - Nel presente regolamento sono state inserite alcune modifiche presenti nelle riviste S.&T. n° 57 e n° 58, evidenziate da una sottolineatura.

Traduzione della ristampa Avalon Hill a cura di Rudy Orlandi

[rudy-orlandi@bigfoot.com](mailto:rudy-orlandi@bigfoot.com)

