

## Lion of Judah - Traduzione - rev 1.0

Curata dal team di traduttori: Lucio Abbate, Stefano Fontana, Marco Gnagnetti, Andrea Mozzati, Riccardo Masini e Mauro Faina

### Indice

1. Introduzione	3
2. Contenuti	3
2.1 In generale	3
2.2 Mappa, tabelle di aiuto al gioco;	3
2.3 Pedine;	3
2.4 Distaccamento delle unità;	4
2.5 Consolidamento delle unità;	4
2.6 Segnalini (markers);	5
2.7 Dadi e arrotondamenti;	5
3. Iniziare una partita	5
3.1. Scelta dello schieramento e dispiegamento delle unità;	5
3.2. Controllo;	5
4. Come vincere una partita;	5
4.1. Concetti generali;	5
5. Sequenza del turno di gioco	5
5.1. In generale;	5
5.2. Sequenza di gioco;	5
6. Eventi	6
6.1. Procedura;	6
6.2. Pescare gli eventi;	6
7. Rinforzi e punti risorsa;	6
7.1. In generale	6
7.2. Entrata dei rinforzi;	6
7.3. Punti risorsa (RPs);	6
8. Impilamento	7
8.1. In generale;	7
8.2. Limiti;	7
8.3. Superare il limite di impilamento;	7
9. Rifornimenti	7
9.1. In generale;	7
9.2. Quando verificare il rifornimento;	7

9.3. Effetti del fuori rifornimento;	8
9.4. Tracciare una linea di rifornimento;	8
9.5. Limiti e restrizioni delle unità;	8
10. Unità di supporto	8
10.1 Unità aeree;	8
10.2 Unità HQ;	9
10.3 Unità camion;	10
11. Movimento ed effetti del terreno	10
11.1 In generale;	10
11.2 Limitazioni e divieti;	10
11.3 Movimento degli impilamenti;	10
11.4 Effetti del terreno sul movimento;	11
11.5 Marcia forzata;	11
11.6 Unità indifese;	11
11.7 Movimento ferroviario;	12
11.8 Movimento navale;	12
12. Combattimento	
12.1 In generale;	12
12.2 Limitazioni e divieti;	12
12.3 Nebbia di guerra / Fattori di combattimento nascosti;	12
12.4 Procedura del combattimento;	12
12.5 Calcolo della colonna iniziale del rapporto di forza;	12
12.6 Dimezzare il fattore di combattimento;	13
12.7 Modificatori al combattimento;	13
12.8 Effetti del terreno;	13
12.9 Attacchi concentrici;	13
12.10 Modificatori specifici dello scenario;	13
12.11 Risultati del combattimento;	13
12.12 Avanzata dopo il combattimento;	14
12.13 Attacco contro unità indifese	14

## 1. INTRODUZIONE

Lion of Judah – The war in Ethiopia: 1935-1941 (LoJ) è un wargame per due giocatori che simula gli scontri nel Corno d’Africa: l’Italia contro l’Etiopia nel 1935-1936 e il Commonwealth britannico e l’Etiopia contro l’Italia nel 1940-1941. C’è anche uno scenario di campagna, che collega le due campagne “minori” con lo stesso giocatore che prende il posto dell’Italia. Gli scenari utilizzano tutti le regole standard, unite alle regole specifiche di ogni scenario. Ciascun turno di gioco (GT) rappresenta un mese.

Facendo riferimento alle regole, il formato (x.xx) fa riferimento a questo regolamento, e (PB x.xx) fa riferimento alle regole del libro degli scenari (PB).

**Vengono utilizzate le seguenti abbreviazioni:** CRT significa Tavola dei

risultati del Combattimento; D6 significa di tirare un dado a sei facce; DRM significa Modificatore al lancio del Dado (per esempio valori positivi o negativi da aggiungere al valore del dado lanciato dal giocatore; tutti i DRM sono cumulativi, a meno che non sia esplicitamente indicato il contrario); e TEC, che significa Tabella dell'effetto dei terreni.

## **2. Contenuti**

### **2.1. In Generale**

Il gioco LoJ contiene:

- Questo regolamento;
- Un libretto degli scenari;
- Una mappa 56x86 cm (circa);
- 352 pedine;
- Tre tabelle di aiuto al giocatore;
- Una tabella per l'inizio dello scenario;
- Una tabella degli eventi casuali;
- Due dadi a sei facce;

#### **2.1.1 Contattare Compass Games**

Se dovesse mancare uno o più componenti del gioco, ci potete contattare via email all'indirizzo [sales@compassgames.com](mailto:sales@compassgames.com), o verificare la pagina online del gioco sul sito [www.compassgames.com](http://www.compassgames.com).

#### **2.1.2 Domande e risposte (Q&A) online**

Aiuto e domande sul gioco possono essere indirizzate nella cartella del gioco di Lions Of Judah – TheWar for Ethiopia: 1935-1941 sul sito [www.consimworld.com](http://www.consimworld.com) (sottocartella WW2 – North Africa /Med Front), oppure sulla pagina con lo stesso nome su [www.boardgamegeek.com](http://www.boardgamegeek.com).

### **2.2 Mappa del gioco, tabelle di aiuto al gioco**

La mappa del gioco rappresenta la regione del Corno d'Africa circa alla metà degli anni '30. Una griglia esagonale (esa/hex) è stata stampata sopra la mappa per regolare il piazzamento e il movimento delle unità. Ciascun esagono rappresenta circa 46 miglia (75 chilometri) da lato a lato opposto. Una unità può essere in un solo esagono alla volta. Ciascun esagono contiene elementi di terreno naturali e/o fatti dall'uomo, che possono influenzare il tracciamento di una linea di rifornimento (9), il movimento delle unità (11), e il combattimento tra le unità (12).

Qualsiasi esagono o mezzo esagono che non contengano un numero di esagono sono considerati non giocabili, e nessuna unità può entrarvi.

Le tabelle stampate sulla mappa sono utilizzate per gestire e registrare varie fasi del gioco. Ulteriori tabelle sono stampate sulle cartelle di aiuto al giocatore (una per ciascun giocatore). Il loro utilizzo è spiegato nelle relative sezioni sotto riportate.

## **2.3 Pedine**

Ci sono 352 pedine incluse nel gioco, la maggior parte delle quali rappresenta formazioni di combattimento: altre sono fornite con la funzione di pedine informative e promemoria. Tutti i comandi (10.2) e qualsiasi pedina con un fattore di movimento sono considerati unità; gli altri contrassegni sono definiti segnalini. Ciascuna unità può mostrare diverse informazioni, come illustrato nello schema di lettura delle pedine. Queste includono la nazionalità dell'unità, l'identificazione storica, dimensioni, fattore di movimento, fattore di combattimento (spesso distinguendo tra fattore di attacco e di difesa), turno di entrata in gioco e/o esagono di piazzamento, e se l'unità sia un'unità di rimpiazzo (rappresentato da un punto nell'angolo superiore sinistro). Molte unità hanno più di un lato, rappresentando l'unità con forza o livello differenti (2.3.5).

Anche i comandi (HQ) hanno due lati, anche se non rappresentano diversi livelli. Il fronte mostra l'HQ in modalità supporto al combattimento, il verso rappresenta l'unità HQ in modalità movimento (10.2). Il quantitativo delle pedine è fisso, eccezion fatta per i segnalini di stato (fuori rifornimento, attivato, etc), i segnalini punti risorsa (RP) e i segnalini strada asfaltata. Se per qualsiasi ragione un giocatore ha bisogno di uno di questi segnalini, e gli stessi sono terminati, può utilizzare qualsiasi altro segnalino (anche una monetina) in sua vece, fino a quando uno dei segnalini necessari non ritorni disponibile.

Le unità irregolari hanno un simbolo scudo e spada, mentre le unità regolari utilizzano i simboli NATO.

### **2.3.1 Scala delle unità**

Le unità sono divisioni, brigate, reggimenti, guerrieri e bande di irregolari. Gli HQ rappresentano l'artiglieria, il genio, armi, trasporti, salmerie a livello di corpo. Le unità camion rappresentazione carriaggi sufficienti a motorizzare l'equivalente di una brigata di uomini e materiali; i segnalini aerei rappresentano dai 50 ai 75 aerei di varia natura, a seconda dello scenario.

### **2.3.2 Esempio di unità di combattimento**

Questa unità è la divisione italiana Sb (Sabauda). E' una unità di fanteria di quattro livelli, con un fattore di attacco di cinque, un fattore di difesa di sette, e un fattore di movimento di quattro. La E indica che l'unità inizia il gioco in Eritrea nello scenario 1935-1936.

### **2.3.3 Esempio di unità HQ**

Questa unità rappresenta il comando (HQ) del British Northern Front. Inizia nello scenario 1940-1941 nel Sudan anglo-egiziano (il codice SD), e viene mostrata nella modalità supporto al combattimento (CS - 10.2)

### **2.3.4 Nazionalità**

La nazionalità di ciascuna unità di combattimento è indicata dal suo schema colore. Le armate di fazioni tribali differenti componenti l'Impero Etiope sono differenziate da strisce colorate (vedi schema delle unità). Nel 1935 gli italiani sono ulteriormente divisi dal colore di riempimento della tipologia di unità (2.3.6)

**Unità europee** includono tutte le unità italiane regolari (ma non le formazioni regolari coloniali), quelle tedesche, quelle del Commonwealth Britannico, e le unità della Francia Libera. Questo è importante per le marce forzate (11.5) e il movimento in colonna (PB 13.6.7.3)

**Coloniali Italiani** include sia gli italiani coloniali regolari che gli italiani coloniali irregolari.

**Unità irregolari** include italiani coloniali irregolari, le leve tribali (PB13.6.9), e le unità guerrigliere etiopi (PB 14.6.4.1).

### **2.3.5 Identificazione storica**

Ciascuna unità è identificata da un numero e/o da una abbreviazione del suo nome. L'abbreviazione storica è mostrata sul verso dei dati dell'unità. I guerrieri tribali etiopi includono le informazioni di appartenenza tribale nel lato non ? - 6 della pedina. Questa informazione ha nessun effetto ai fini del gioco, a meno che non venga utilizzata la regola opzionale "frizione tribale" (12.7)

### **2.3.6 Dimensioni e tipologie delle unità**

La dimensione dell'unità è mostrata nei dati. Ai fini del gioco, le unità sono classificate in unità divisionali e non divisionali. Il simbolo all'interno del rettangolo al centro della pedina indica la tipologia dell'unità. I tipi di unità sono mostrati nello schema delle unità.

Le truppe regolari italiane nel 1935-1936 hanno i seguenti colori di riempimento del rettangolo della tipologia:

Regolari italiani

Regolari italiani - Milizia delle Camicie Nere

Regolari coloniali italiani

### **2.3.7 Fattori di combattimento**

Le unità etiopi e gli italiani irregolari coloniali hanno fattori di combattimento nascosti ad entrambi i giocatori all'inizio della partita (il lato ?), e fino a quando l'unità non entra in combattimento (12.3). Se l'unità riporta solamente un fattore di combattimento, questo verrà utilizzato sia in attacco che in difesa. La maggior parte delle altre unità ha due fattori di combattimento, il fattore di attacco, utilizzato in fase di attacco, e il fattore di difesa, utilizzato in fase di difesa (*vedi schema delle unità*). Unità con un fattore di attacco di zero e un fattore di difesa possono attaccare, ma non possono rappresentare la prima perdita a seguito dei risultati del combattimento (12.11).

Alcune unità non hanno fattore di combattimento (camion e HQ) - al posto del fattore di attacco hanno un \*, CS oppure M. Queste unità non possono mai attaccare, e sono eliminate automaticamente se il loro esagono viene attraversato da una unità di combattimento nemica (11.6) o se viene attaccato (12.13).

### **2.3.8 Fattore di movimento**

E' la misura della capacità di movimento da esagono a esagono attraverso la mappa. Le unità pagano costi differenti per entrare nei diversi tipi di terreno (vedi

la tabella effetti del terreno – TEC).

Le unità sono di fanteria (e si muovono principalmente a piedi o a cavallo), oppure motorizzate (e si muovono principalmente su veicoli), e pagano un costo differente in funzione della loro tipologia.

Le unità motorizzate sono corazzati, corazzati leggeri, HQ, fanteria meccanizzata e camion (incluse unità o RP motorizzati con camion – 7.3.2; 10.3) Tutte le altre unità sono di fanteria.

### **2.3.9 Livelli**

Gli HQ non hanno livelli, ma tutte le altre unità hanno da uno a quattro livelli, come indicato nel lato sinistro della pedina, di fianco alla tipologia dell'unità.

*Esempio: questa unità della 21° Camicie Nere ha quattro livelli*

I livelli rappresentano la capacità dell'unità di assorbire perdite prima di venire eliminata. Da notare che tutte le unità di arruolati etiopi e di coloniali irregolari italiani hanno un solo livello.

Se una unità di due livelli subisce un livello di perdita (12.11), è ridotta girandola sul verso della pedina (il lato con un fattore di combattimento più basso). Se una unità di un livello (oppure una unità già ridotto di due livelli) subisce un livello di perdita, è eliminata e rimossa dalla mappa. Se una unità di due livelli ridotta viene rinforzata (7.3.3), aggiungere il livello rigirando la pedina sul lato a pieni fattori di combattimento.

Alcune unità di LoJ hanno tre o quattro livelli e sono rappresentate da due pedine: una unità di inizio, e una di rimpiazzo. Quando una unità di quattro livelli subisce un secondo livello di perdita (per esempio, passando dal lato tre livelli al suo lato due livelli), invece di essere eliminata è sostituita dalla sua pedina rimpiazzo (che ha gli stessi identificativi, ma con fattori di combattimento ridotti). Un puntino nell'angolo superiore sinistro dell'unità indica che si tratta di una pedina di rimpiazzo. L'aggiunta di livelli mediante rinforzi segue la stessa procedura già descritta. L'unità di rimpiazzo e quella iniziale non possono mai essere in gioco contemporaneamente.

*Esempio: L'unità italiana di fanteria regolare SL è a potenza piena e subisce tre livelli di perdita. Il giocatore italiano toglie la pedina SL dalla mappa e la sostituisce con la sua unità rimpiazzo nello stesso esagono, sul verso (in basso a sinistra) – scendendo dal suo iniziale quattro livello meno tre livelli = un livello. Se un livello viene rinforzato, l'unità di rimpiazzo verrebbe girata su recto, con i suoi due livelli; se venisse rinforzata con un secondo livello, la pedina verrebbe sostituita con quella iniziale sul suo lato tre livelli.*

Nota dell'autore: A causa della sua mancanza di affidabilità, la divisione italiana delle camice nere Tevere (TV) ha solamente tre livelli. Non combatté un solo scontro nell'intera campagna 1935-1936.

### **2.4 Distaccamento delle unità**

Unità rifornite (9) che abbiano tre o più livelli possono essere frazionate durante la Fase principale Amministrativa (MAP), oppure seguendo le istruzioni dello scenario. Per frazionarsi, eliminare un livello dall'unità e piazzare una unità appropriata nello stesso esagono. Una unità di quattro livelli può essere

frazionata in due da due livelli.

Le unità possono essere frazionate solamente in unità frazionate della stessa nazionalità; se non ce ne fossero disponibili, l'unità non può essere frazionata. Inoltre, gli italiani regolari devono usare unità italiani regolari frazionate, i coloniali eritrei devono usare i coloniali eritrei frazionati, e le Camicie Nere devono usare le unità delle Camicie Nere frazionate.

Una unità frazionata non può ricevere RP e, se eliminata viene messa nell'area "Breakdown Box" per essere disponibile nel successivo turno MAP.

*Esempio: all'inizio dello scenario 1935-1936, il giocatore italiano vuole creare una unità frazionata dalla divisione Peloritana. La divisione Peloritana ha tutti i suoi livelli (quattro) e quindi la pedina della divisione viene girata sul suo lato a tre livelli, e una pedina di truppe regolari italiane frazionata di un livello viene piazzata nello stesso esagono.*

Nota del disegnatore: una unità frazionata ha una forza decisamente superiore rispetto alla forza "persa" dalla sua unità "madre", dovuta al livello di supporto logistico e di armi che sono astratti nel gioco.

## **2.5 Consolidamento delle unità**

Unità frazionate rifornite possono essere utilizzate per consolidare unità da tre o quattro livelli durante la fase MAP. Per agire in questo modo, entrambe le unità (quella da tre o quattro livelli, e l'unità frazionata) devono essere nello stesso esagono. L'unità frazionata è rimossa dal gioco e un livello è aggiunto alla unità di tre o quattro livelli (fino al massimo di livelli disponibile).

Una unità frazionata può consolidarsi solamente in una unità che avrebbe potuto formare l'unità frazionata, quando era a forza piena (2.3.9)

*Esempio: un'unità italiana eritrea frazionata non può consolidarsi con una divisione delle Camicie Nere, considerato che la divisione Camicie Nere non avrebbe potuto formare l'unità italiana eritrea frazionata.*

## **2.6 Segnalini (markers)**

L'utilizzo dei seguenti segnalini è spiegato nei relativi passaggi delle regole

- Tabella del turno di gioco (5.x)
- Eventi (6.x)
- Punti Risorsa (RP) (7.3)
- Regole per le unità aeree (10.1)
- Bombardamenti italiani, scenario 1935-36 (Playbook, 13.6.5.1)
- Livelli di forza italiani eliminati, scenario 1935-36 (Playbook, 13.4.4.)
- Carburante italiano disponibile, scenario 1940-41 (Playbook, 14.6.1.1.)
- Livello del Prestigio italiano, scenario 1940-41 (Playbook, 14.6.3)

## **2.7 Dadi ed arrotondamenti**

Per risolvere i combattimenti, le attivazioni ed altre attività dei giocatori si usano dadi a sei facce. Se una tabella o un risultato devono essere dimezzati arrotondate sempre all'intero superiore se non diversamente specificato

nelle regole.

### **3. INIZIARE UNA PARTITA**

#### **3.1 Scelta dello schieramento e dispiegamento delle unità**

Dopo aver scelto uno scenario dal Playbook, i giocatori devono scegliere che parte comanderanno. Quindi devono prendere tutte le pedine delle proprie unità e dividerli in due gruppi, quello delle pedine da piazzare subito sulla mappa e quello dei rinforzi. Le regole di ogni scenario spiegano nel dettaglio il piazzamento delle unità. LOJ prevede 3 (tre) scenari: la conquista d'Etiopia del 1935-36, la liberazione da parte degli Alleati nel 1940-41 ed il gioco campagna che prevede lo svolgimento di ambedue gli scenari sopracitati in sequenza (lo stesso giocatore deve comandare gli italiani dall'inizio alla fine, vedi Playbook 14.3.4).

#### **3.2 Controllo**

Una parte controlla tutti gli esagoni ove ha sue unità oppure dove è stato l'ultimo a passare. Questi esagoni sono detti esagoni amici, tutti gli altri esagoni nemici. Il controllo cambia immediatamente nel momento in cui un'unità con fattore di combattimento transita nell'esagono. **Importante:** anche se le unità di guerriglieri (vedi Playbook 14.6.4.1) controllano l'esagono in cui si trovano, non bloccano la possibilità da parte del nemico di far transitare i rifornimenti attraverso quel dato esagono o quelli adiacenti. Però bloccano il tracciamento dei rifornimenti se questo si conclude proprio nell'esagono dove sono piazzate, sempre che siano l'unica unità nell'esagono.

Nota dell'autore: un'unità controlla solo l'esagono dove è piazzata; non ci sono "zone di controllo" nel gioco, eccetto che per il passaggio dei rifornimenti.

### **4. COME VINCERE UNA PARTITA**

#### **4.1 In Generale**

In generale, gli scenari di LOJ si vincono o accumulando sufficienti Punti Vittoria per l'attaccante o impedendolo (se siete il difensore). In tutti gli scenari gli esagoni delle Ambe e le città chiave valgono Punti Vittoria. Questi sono inoltre ottenuti o persi rispettivamente distruggendo unità nemiche o perdendone di proprie, in alcune situazioni. Le istruzioni di ogni scenario vi forniranno ulteriori dettagli.

### **5. SEQUENZA DEL TURNO DI GIOCO**

#### **5.1 In generale**

Ogni scenario di LOJ dura un determinato numero di turni, ognuno dei quali è diviso in due "turni del giocatore". Le regole di ogni scenario indicano quale parte gioca il primo "turno del giocatore" così come eventuali modifiche alla sequenza del turno di gioco.

*Esempio: nello scenario 1935-36 il giocatore italiano gioca per primo, seguito dal*



*giocatore etiopico. Entrambi concorrono a completare il turno di gioco.*

Ogni turno di gioco è a sua volta suddiviso in una serie di fasi. Ogni azione del giocatore nel proprio turno deve essere compiuta nella fase appropriata.

## **5.2 Sequenza di gioco**

In generale, la sequenza di gioco per ogni scenario si svolge come segue. Ogni azione deve essere svolta come indicato, se non specificato diversamente.

### **A) Fase Amministrativa Comune (MAP) \***

*Nota: la maggior parte delle azioni di questa fase può essere svolta simultaneamente da entrambi i giocatori; se però dovesse risultare importante l'ordine dei giocatori, il primo giocatore condurrà la sua azione per intero e poi toccherà al secondo giocatore.*

**I)** Se è un turno strategico, aggiungete i nuovi Eventi (vedi 6.x)

**II)** Entrambi i giocatori mettono in mappa i rinforzi ed i punti rimpiazzo (vedi 7.2 e 7.3)

**III)** Entrambi i giocatori rinforzano/ricostruiscono le unità (vedi 7.3.3. e 7.3.4.).

**IV)** Entrambi i giocatori distaccano parti delle unità o le ricompongono (vedi 2.4, 2.5)

**V)** Entrambi i giocatori aggiungono o tolgono i segnalini di Motorizzazione dalle unità (vedi 10.3.2 e 10.3.3.)

**VI)** Entrambi i giocatori aggiungono o rimuovono autocarri dai riquadri di contenimento dei Punti Rimpiazzo (vedi 7.3.2)

**VII)** Entrambi i giocatori costruiscono strade (vedi 10.2.2)

**VIII)** Uno o entrambi i giocatori conducono il movimento navale o ferroviario, se permesso (vedi 11.7 e 11.8 e le istruzioni specifiche dello scenario)

**IX)** Entrambi i giocatori, come da istruzioni specifiche dello scenario, eseguono le procedure MAP proprie dello scenario.

### **B) Fase degli Eventi**

**I)** Pescare a caso un Evento ed applicare i risultati (vedi 6.2)

### **C) Fase del Primo Giocatore**

**I)** Segmento di Movimento: il primo giocatore esegue i suoi movimenti (vedi 11.x)

**II)** Fase di Combattimento: il primo giocatore esegue i combattimenti (vedi 12.x)

### **D) Fase del Secondo Giocatore**

**I)** Segmento di attivazione (solo nello scenario 1935-36): il giocatore etiopico esegue l'attivazione di un leader (vedi Playbook 13.6.2) eseguendo i segmenti II) e III) per quel leader prima di attivarne un altro. Ripetere fino a che non si è attivato o cercato di attivare tutti i leaders desiderati.

**II)** Segmento di Movimento: il primo giocatore esegue i suoi movimenti

**III)** Fase di Combattimento: il primo giocatore esegue i combattimenti

## **E) Fase di fine turno**

- I)** Entrambi i giocatori controllano la linea di rifornimento (vedi 9.2)
- II)** Tutti gli HQ (Quartieri Generali) sul lato "M" vengono girati con il lato "CS" in vista (vedi 10.2.1.)
- III)** Tutti i leaders etiopici vengono girati con il lato "available" (disponibile) in alto (vedi Playbook 13.6.2)
- IV)** Rimuovere tutti i segnalini di unità aeree ancora in mappa e tirare per il loro ritorno. Eventualmente questo può essere ritardato come risultato del tiro del dado. Inoltre spostare tutti i segnalini di unità aeree dal riquadro "Committed" a quello "Ready".
- V)** Controllo dell'attrito del giocatore etiopico (solo scenario 1935-36, vedi Playbook 13.6.3)

## **6. EVENTI**

### **6.1 Procedura**

Ogni scenario ha i suoi Eventi, che entrano in gioco in specifici turni strategici come indicato dalle istruzioni specifiche di ogni scenario. Nello scenario 1935-36 ci sono due turni strategici (A e B) e due nello scenario 1940-41 (C e D). Quando si aggiunge un Evento al gioco si deve porre il corrispondente segnalino in un contenitore opaco detto *Pozzo degli Eventi*. Gli Eventi rimangono nel pozzo fino a che non vengono pescati a caso ed applicati al gioco.

### **6.2 Pescare gli Eventi**

Durante la fase degli Eventi un giocatore a caso pesca un Evento dal pozzo. Gli Eventi sono obbligatori, e devono essere immediatamente applicati al gioco non appena vengono pescati. Per più specifiche istruzioni sui singoli Eventi vedi la tabella degli Eventi (Random Events player aid) e/o le istruzioni dello scenario. Solo i segnalini No Event vengono rimessi nel pozzo dopo pescati, gli altri invece vengono rimossi dal gioco dopo essere stati applicati. Se un Evento deve essere scartato secondo le istruzioni dello scenario va rimosso subito, senza applicare niente di quanto dice.

## **7. RINFORZI E PUNTI RISORSA**

### **7.1 In generale**

Durante la Fase Amministrativa Comune (MAP) entrambe le parti ricevono rinforzi e Punti Risorsa (RP) come da istruzioni dello scenario, rimuovono unità, divisioni o brigate, e conducono altre azioni specifiche dello scenario.

### **7.2 Entrata dei rinforzi**

I rinforzi sono tutte quelle unità che non cominciano il gioco già in mappa oppure non sono disponibili nel primo turno. Essi entrano in gioco nel turno previsto dallo scenario, il cui numero è anche stampato nell'angolo in alto a sinistra della pedina. *Esempio: l'unità italiana PS entra in gioco al turno 5.*

Ogni scenario specifica anche da dove entrano i rinforzi, e se essi sottostanno a regole speciali. Alcuni Eventi possono modificare il naturale turno di ingresso di un rinforzo.

I rinforzi non possono entrare in un esagono rinforzi fisicamente occupato dal

nemico, ma possono entrare in un esagono che sia solo controllato dal nemico  
*Nota dell'autore: occupare un esagono di ingresso dei rinforzi, con unità di qualsiasi forza, ne impedisce l'entrata. Non sono permessi attacchi contro le unità occupanti l'esagono d'ingresso da parte di unità fuori mappa.*

### **7.3 Punti Risorsa (RP)**

Gli RP rappresentano astrattamente rimpiazzi, carburante, munizioni ed equipaggiamento. Possono anche rappresentare armi e munizioni catturati al nemico.

#### **7.3.1 In Generale**

Gli RP sono rappresentati da segnalini, e vengono utilizzati per reintegrare unità di combattimento indebolite dai combattimenti, ma sempre presenti sulla mappa (vedi 7.3.3.), per ricostruire unità distrutte presenti nell'apposito riquadro (vedi 7.3.4.) o ancora per migliorare le probabilità in attacco o in difesa (vedi 10.2.3). Gli RP sono ricevuti ed usati in forma di Livelli (step); ogni RP reintegra o ricostruisce un Livello di una singola unità combattente, oppure garantisce un cambio di colonna nel combattimento. Gli RP sono specifici per ogni singola nazionalità (ad esempio gli italiani devono usare RP italiani, gli alleati devono usare RP alleati, eccetera). Gli RP non possono essere catturati, nemmeno se sorpresi da soli in un esagono transitato dal nemico, nel qual caso vengono eliminati (vedi 11.6 e 12.3). Le regole specifiche degli scenari impongono determinati comportamenti nella ricezione ed utilizzo degli RP.

I segnalini RP hanno due facciate: la prima mostra 2 o 5 RP ed il retro mostra 1 o 3 RP. Quando spendete un RP, girate un segnalino da 2 RP sul suo lato da 1 RP, oppure rimuovete un segnalino da 1 RP dalla mappa. Se spendete livelli da un segnalino da 5 RP o da 3 RP, potete sostituirli con altri contrassegni da 1 RP. Potete sempre combinare due segnalini da 1 RP in uno da 2 RP se tutti i segnalini si trovano nello stesso esagono. Il numero di segnalini di RP disponibile nella scatola non è da considerarsi un limite: se ne occorressero di più i giocatori possono ricorrere a qualunque altro metodo.

#### **7.3.2 Uso degli RP e Caselle di Deposito**

Gli RP si piazzano fuori mappa in apposite Caselle di Deposito. Lo scenario 1935-36 ne prevede due (Fonte Nord e Fronte Sud) mentre lo scenario 1940-41 ne ha 5 (tre alleate e due italiane). Gli RP vengono piazzati entro una di queste Caselle a seconda di dove arrivano come rinforzi (vedi regole degli scenari) e non si muovono da lì finché non vengono usati. Gli RP si muovono da una Casella ad un'altra utilizzando camion (vedi 10.3.1.) Un camion può trasportare un solo RP (eccezione: vedi 10.3.4.) e può usare il movimento stradale. Gli RP possono essere utilizzati solo se presenti nelle apposite Caselle (eccezione: gli etiopici nello scenario 1935-36 seguono regole particolari, vedi Playbook 13.6.4). Quando un Quartier Generale deve usare un RP il giocatore deve poter tracciare un percorso che parte da una Fonte di Rifornimento (USS) in quella regione (vedi Playbook 13.6.6.1. e 14.6.1) fino al Quartier Generale. Il percorso deve essere di 4 (quattro) esagoni, ma ogni porzione di esso che passa per una serie contigua di

esagoni di strada o ferrovia conta ZERO, se invece si tratta di un sentiero ogni esagono vale 1/2. Non si può passare per esagoni contenenti unità nemiche. Se una azione prevede la spesa di RP ma non l'utilizzo di Quartieri Generali (ad esempio la corruzione) questi si prelevano direttamente dalla relativa Casella  
*Esempio: il Quartier Generale italiano nell'esagono 1008 vuole spendere un RP. Il corrispondente USS per il Fronte Nord è Massaua (esagono 1405). Partendo da Massaua si usano ZERO esagoni per raggiungere Asmara, poiché si passa per una strada, più altri 4 esagoni per raggiungere il Quartier Generale. A questo punto si rimuove un RP dalla relativa Casella.*

Si può piazzare una pedina di camion in una Casella di Deposito durante il piazzamento delle unità all'inizio di uno scenario o durante la Fase Amministrativa Comune (MAP), se presente nell' USS relativo. Oppure si può portare una pedina camion da una Casella di Deposito all' USS relativo, sempre durante la Fase Amministrativa Comune (MAP). Ogni pedina camion in una Casella (fino ad un massimo di tre) allunga di un esagono il percorso tracciabile da un USS al Quartier Generale

Se un'unità nemica entra in un USS tutti gli RP ed i camion presenti in quel momento nella relativa Casella di Deposito vengono distrutti.

### **7.3.3 Reintegrare le unità**

Un'unità rifornita (vedi 9.x) dotata di più livelli, se indebolita dai combattimenti ma presente in mappa può recuperare uno o più livelli di forza durante la Fase Amministrativa Comune (MAP) spendendo un RP per ogni livello recuperato, con l'eccezione delle unità che hanno un cerchio nero nell'angolo superiore destro della pedina. L'unità deve essere nello stesso esagono di un Quartier Generale che può tracciare un percorso di rifornimento valido (vedi 7.3.2) oppure nell'esagono adiacente. In quest'ultimo caso gli esagoni dell'unità e del Quartier Generale non devono essere separati da un lato di esagono impassabile.

*Esempio: Un singolo segnalino da 2 RP viene utilizzato per ricostituire un livello di un'unità. Il segnalino viene girato nel suo lato da 1 RP e l'unità ridotta riottiene un livello di forza.*

### **7.3.4 Ricostruire le unità**

Le unità eliminate possono essere ricostruite solo se permesso dalle istruzioni specifiche dello scenario, ad eccezione delle unità che hanno un cerchio nero nell'angolo superiore destro della pedina (eccezione: vedi 2.4). Le unità ricostruite rientrano in gioco come fossero rinforzi. Ogni RP speso ricostruisce un Livello di forza dell'unità (ad eccezione dei Quartieri Generali e dei camion, vedi oltre). Ogni unità ricostruita può arrivare come rinforzo in un esagono di ingresso rinforzi che possa tracciare un percorso di rifornimento valido all' USS relativo alla Casella di Deposito dalla quale sono stati prelevati gli RP usati per ricostruire l'unità (devono essere spesi tutti dalla stessa Casella). Non è obbligatorio ricostruire tutti i livelli di forza di una unità per poterla rimettere in mappa. I quartieri Generali costano 2 RP ed i camion 1 ciascuno.

*Esempio: il giocatore italiano vuole ricostruire una divisione eliminata. Durante il MAP egli riceve 2 RP nella Casella di Deposito del Fronte Sud. Egli ne spende uno*

*per rimettere in gioco la divisione, che entra come una pedina da 1 Livello di forza. L'unità entra in mappa a Mogadiscio, che è l'USS relativo alla Casella del Fronte Sud.*

## **8. Impilamento (Stacking)**

### **8.1 In Generale**

Il massimo numero di unità che si possono raggruppare in un esagono è il suo limite di impilamento. Il limite di impilamento per ogni esagono è controllato alla fine di ognuna delle seguenti fasi: MAP, fase di combattimento, fase di movimento. Non c'è nessun limite al numero di unità che possono transitare su un dato esagono, purché il limite di impilamento sia rispettato alla fine di ogni movimento. (**eccezione**: le unità etiopi di una fazione non possono passare attraverso esagoni occupati da unità di altre fazioni, vedi Playbook 13.6.1)

### **8.2 Limiti**

**Etiopici (scenario 1935-36)**: come indicato dalle istruzioni dello scenario (vedi Playbook 13.6.1), otto (8) unità di combattimento inclusi i leaders.

**Tutte le altre unità (inclusi i coloniali italiani irregolari)**: tre divisioni (o l'equivalente) per esagono, più una (o equivalente) se l'esagono è di terreno piano e/o contiene città, capitali o Ambe. I Quartieri Generali non contano per i limiti di impilamento ma non ci può essere più di un solo Quartier Generale per esagono. Ogni unità più piccola di una divisione conta come mezza divisione (questo include i coloniali italiani irregolari e le unità di guerriglia nello scenario 1940-41). Non c'è limite al numero di segnalini di camion che possono stare in un esagono.

**IMPORTANTE**: il numero di unità che possono attaccare dentro un esagono nemico da un esagono adiacente è corrispondente al limite di impilamento dell'esagono che difende (vedi 12.8.2). Ad esempio, il massimo numero di unità italiane che possono attaccare un esagono di Amba è 24, cioè 4 da ciascuno dei sei esagoni adiacenti. Gli RP e qualunque altro segnalino non contano per il limite di impilamento. Ogni segnalino è comunque soggetto alle regole proprie di quel tipo di segnalino.

*Esempio: unità etiopi si difendono nella città di Gondar sita in un esagono di montagna. Il limite di impilamento per i non-etiopei è 4, mentre invece per gli etiopi è 8. Gli italiani possono attaccare con tutte le unità adiacenti. Comunque, se l'esagono non avesse una città, il limite per gli italiani scenderebbe a tre, e così essi potrebbero attaccare dall'esagono di pianura solo con tre divisioni (o equivalenti)*

### **8.3 Superare il limite di impilamento**

Le unità di combattimento non possono volontariamente eccedere il limite di impilamento al momento di una fase di controllo dello stesso. Se delle unità di

combattimento sono trovate o forzate ad essere in eccesso, esse sono eliminate ed il giocatore di quella parte deve rimuovere le unità in eccesso (a sua scelta).

## **9. RIFORNIMENTI**

### **9.1 In generale**

Le unità hanno bisogno di essere rifornite per poter combattere a piena potenza ed effettuare marce forzate (vedi 11.5). Le unità sono *rifornite* o *non rifornite* (OOS). Una unità non può terminare il suo movimento in un esagono se questo la porterebbe ad essere non rifornita alla fine del movimento; può muovere attraverso tali esagoni, ma solo se terminando il movimento essa risulterà rifornita, e nel calcolo non possono essere incluse eventuali marce forzate. Queste restrizioni si applicano anche se l'unità inizia il suo movimento essendo nello stato di non rifornita (ad esempio, una unità non rifornita potrà muovere solo se può raggiungere un esagono nel quale risulterà rifornita alla fine del movimento).

### **9.2 Quando verificare il rifornimento**

Lo stato di rifornimento si controlla nel MAP al momento di piazzare i rinforzi, all'inizio della fase di movimento di un giocatore, al momento di tentare una marcia forzata (vedi 11.5) in un nuovo esagono, al momento del combattimento e nella fase di fine turno. Inoltre lo stato si controlla anche alla fine del movimento di una unità (eccezione: avanzata dopo il combattimento, vedi 12.12).

### **9.3 Effetti del fuori rifornimento**

Una unità OOS all'inizio della sua fase di movimento ha solo la metà del suo fattore di movimento stampato sulla pedina, e non può fare marce forzate. Inoltre al momento del combattimento anche la sua forza è dimezzata.

### **9.4 Tracciare una linea di rifornimento**

Una unità è rifornita se può tracciare una linea di rifornimento valida fino alla sua competente USS. Controllare le istruzioni dello scenario per verificare quale sia la USS relativa all'unità che sta controllando. Un percorso di rifornimento valido è uno dei seguenti:

- 1) fino a 3 esagoni dall'esagono dell'unità (**escluso**) fino alla sua relativa USS, se controllata dalla propria parte;
- 2) fino a 3 esagoni dall'esagono dell'unità (**escluso**) ad una strada, ferrovia o sentiero (vedi 10.2.2.), che porti poi in modo ininterrotto fino alla competente USS;
- 3) per una unità che **non** sia un Quartier Generale, fino a 2 esagoni dall'esagono dove si trova (**escluso**) ad un Quartier Generale amico che poi possa tracciare una valida linea di rifornimento come indicato ai punti 1) e 2) sopra. Una linea di rifornimento può includere un solo HQ.

### **9.5 Limiti e restrizioni delle unità**

Non vi è limite al numero di unità che possono tracciare un valido percorso di rifornimento ad una USS. Le unità coloniali irregolari italiane, tutte le unità etiopi

e tutte quelle della guerriglia (vedi Playbook 14.6.4.1) sono sempre rifornite in Etiopia (**eccezione**: gli esagoni di deserto della Dancalia). Le unità coloniali irregolari italiane fuori d' Etiopia devono tracciare un valido percorso di rifornimento come ogni altra unità (vedi 9.4). Le unità etiopi fuori d'Etiopia sono trattate secondo le regole di scenario (vedi Playbook 13.6.6.2)

### 9.5.1 Restrizioni

**Le linee di rifornimento devono soddisfare le seguenti condizioni:**

- Non possono essere tracciate attraverso esagoni di deserto, anche se è presente un sentiero.
- Non possono essere tracciate attraverso esagoni di solo mare o esagoni contenenti unità nemiche
- Possono essere tracciate utilizzando esagoni adiacenti ad unità nemiche solo se in tali esagoni sono presenti unità amiche
- Una USS catturata non può essere utilizzata da chi ne è in possesso
- **Le regole precedenti sono parzialmente modificate, nello scenario 1940-41 per le unità italiane (vedi Playbook 14.6.4.1) come segue:**
- La linea di rifornimento per le unità italiane può passare attraverso esagoni occupati solamente da unità della guerriglia etiope, ma non finirvi
- La linea di rifornimento per le unità italiane può transitare per esagoni adiacenti ad unità della guerriglia etiope, anche se tali esagoni non sono controllati dagli italiani
- Gli attacchi delle unità italiane possono subire dei cambi di colonna o l'applicazione di modificatori al tiro del dado in relazione sulla base di come sono tracciati i rispettivi percorsi di rifornimento, considerando l'azione delle unità della guerriglia etiope.

## 10 UNITA' DI SUPPORTO

### 10.1 Unità aeree

Le unità aeree possono compiere vari tipi di missione: supporto aereo (vedi 10.1.3), interdizione (vedi 10.1.5), bombardamento o attacco con gas (vedi Playbook 13.6.5.1), e infine rifornimento aereo (vedi Playbook 13.6.5.2). *Queste ultime tre operazioni solamente nello scenario 1935-36.*

#### 10.1.1 Raggio d'azione

Le unità aeree possono effettuare missioni entro 4 (quattro) esagoni da una base aerea (eccezione: Le unità aeree alleate nello scenario 1940-41 hanno un raggio di 5 esagoni, vedi Playbook 14.6.9) Il raggio è scritto sul fronte della pedina. Una base aerea è una città o capitale controllata dalla propria parte. L'esagono della città o capitale non conta nel calcolo del raggio d'azione. Gli esagoni delle città e della capitale diventano disponibili non appena cadono sotto il controllo del giocare. Tutte le missioni aeree devono rispettare il raggio d'azione.

**Regola opzionale: il Quartier Generale** un Quartier Generale rifornito può funzionare come base aerea alla pari delle città o capitali descritte sopra.

#### 10.1.2 Caratteristiche

Le unità aeree non possono essere utilizzate per applicare le perdite subite in un combattimento terrestre. Non possono essere utilizzate da sole per acquisire o ristabilire il controllo di esagoni. Ogni unità esegue UNA missione per turno, e torna disponibile alla fine del turno stesso. Le unità aeree non sono mai eliminate a seguito di un combattimento.

### 10.1.3 Supporto aereo

Una o più unità aeree possono essere utilizzate in un combattimento terrestre piazzandole nell' esagono ove questo è stato dichiarato (per primo piazza l'attaccante, vedi 12.4). Dopo che entrambi i giocatori hanno piazzato le unità aeree, e per ciascuna di esse, il proprietario di ciascun segnalino tira sulla tabella del Supporto Aereo (vedi Player Aid). Ogni giocatore tira per le unità della sua parte, ed entrambi tirano simultaneamente, ed applicano i risultati.

I risultati possono essere:

- NE – nessun effetto; piazzare il segnalino nella casella “Committed”
- Air Shift – il giocatore guadagna una colonna a suo favore in quel combattimento, a destra se è l'attaccante, a sinistra se è il difensore (vedi 12.4)

**IMPORTANTE:** il numero massimo di cambi di colonna applicabili è 2.

- Air Superiority – Il giocatore guadagna una colonna e l'avversario ne perde una, se l'aveva ottenuta.

*ESEMPIO: nello scenario 1940-41 entrambi i giocatori assegnano dei segnalini aerei ad un dato combattimento. L'alleato ne assegna due e l'italiano uno. L'alleato tira ed ottiene un Air shift ed un Air Superiority. L'italiano ottiene un Air Superiority. L'alleato guadagna due colonne e l'italiano una; però entrambi ne devono perdere una a causa del risultato di Air Superiority ottenuto dall'avversario. In conclusione, solo l'alleato ottiene alla fine UNA colonna a suo favore.*

### 10.1.4 Rientro Aereo Ritardato

Subito dopo aver risolto una missione aerea, il possessore deve tirare un D6. Con un valore pari o inferiore a cinque, si piazza il segnalino aereo nell'apposito spazio “Committed” (impegnato) - si sposterà nella casella “Ready” (pronto) nella Fase di Fine Turno. Con un sei, il segnalino aereo torna in ritardo ed è piazzato sulla tabella dei turni a due turni dal turno corrente; arriverà come rinforzo in quel turno di gioco, funzionando a tutti gli effetti come un nuova unità aerea di rinforzo (**eccezione**: nell'ultimo turno di uno scenario, il possessore perde 1 VP). I segnalini aereo che hanno condotto missioni di bombardamento o di attacco con gas aggiungono un DRM di +1 a questo tiro.

*Esempio: il giocatore italiano effettua un attacco con gas nel turno 3 e tira un cinque per il segnalino aereo, che diventa sei a causa del DRM di +1; il segnalino è posto sulla casella del turno 5 e tornerà come rinforzo in quel turno.*

### 10.1.5 Interdizione

All'inizio del segmento di movimento nemico, un segnalino aereo può essere piazzato sopra un impilamento o unità nemica entro il raggio di azione. I fattori di



movimento delle unità nemiche sono ridotti di due per quel segmento di movimento (anche se si separano). Esagoni multipli possono essere soggetti a interdizione, ma ogni esagono richiede il proprio segnalino aereo e non più di un segnalino aereo può essere piazzato per esagono.

### **10.1.6 Attacchi con Gas e Bombardamento**

Il giocatore italiano può condurre sia bombardamenti che attacchi con gas contro le unità etiopi nello scenario 1935-36, ma rischia una penalità in VP se effettua troppi attacchi prima che sia estratto l'evento A4: *League of Nations* (PB 13.6.5.1).

### **10.1.7 Rifornimento Aereo**

Il giocatore italiano può rifornire via aerea un numero limitato di unità durante lo scenario 1935-36 (PB 13.6.5.2).

## **10.2 Unità HQ**

Le unità HQ (Head Quarter – Quartier Generale) rappresentano i centri amministrativi, nonché risorse militari varie (unità logistiche, rifornimenti, artiglieria a livello di corpo, trasporti, ecc.). Le unità HQ sono utilizzate per fornire supporto (difensivo o offensivo) alle unità, ricostituire le unità (7.3.3) e costruire strade.

Le unità HQ hanno due lati: supporto al combattimento (CS – Combat Support) o movimento (M). Quando mostrano il lato CS, l'HQ può fornire supporto ma non può muoversi; quando sul lato M, l'HQ può spostarsi ma non può fornire supporto per il combattimento. Le unità HQ iniziano sempre un turno sul loro lato CS. Le unità HQ non attaccano mai da sole, non hanno alcun fattore di combattimento intrinseco, valori di impilamento o livelli (step). Se si trovano da soli in un esagono, vedere la regola Unità senza Difese (11.6).

### **10.2.1 Movimento degli HQ**

Se l'HQ si muove, deve essere capovolto sul lato M. Quando un HQ vuole muovere, un giocatore può anche selezionare almeno un camion per spostare l'HQ, a condizione che il camion inizi il segmento di movimento raggruppato o adiacente all' HQ (10.3.3). Se si usa un camion per spostare l'HQ, posizionare l'unità del camion sotto l'HQ.

Un HQ sul lato M ha un MF (Movement Factor – Fattore di Movimento) stampato sul contrassegno tra parentesi ma **normalmente può muovere solo un esagono**.

Un HQ può invece utilizzare il suo intero MF (in MP – Movement Points, Punti di Movimento - motorizzati) se muove esclusivamente lungo un percorso contiguo di esagoni di pista sterrata, ferrovia e/o strada o se viene spostato da una o più unità di camion.

Un HQ che usa il suo MF è considerato un'unità motorizzata a tutti gli effetti, incluso l'uso del movimento stradale (10.2.2.2). Per ogni unità camion aggiuntiva selezionata per spostare quell'HQ, l'HQ può spendere un MP in più (10.3.3).

Durante la fase di Fine Turno, tutti gli HQ sul lato M sono girati sul loro lato CS. *Esempio: l'HQ 2CA muove di un esagono, poiché non è attualmente su una pista sterrata, ferrovia e/o strada (può farlo senza usare il camion). L'1CA è in grado di seguire il percorso della pista sterrata, ma in realtà non può raggiungere Macallé poiché costerebbe sette punti di movimento motorizzati (Gli HQ italiani durante lo scenario del 1935-36 hanno solo quattro MP). Inoltre, dato che solo un HQ può essere raggruppato in un esagono, l'HQ 1CA non può neanche avanzare di un singolo esagono lungo la pista sterrata (dal momento che l'HQ CAE occupa già quell'esagono). Se l'HQ 1CA utilizzasse il camion, potrebbe muovere nell'esagono 1407 in quanto ciò costerebbe solo quattro MP.*

### **10.2.2 Strade**

Qualsiasi esagono non desertico può essere convertito in un esagono di strada se un HQ è in quell'esagono o in uno adiacente. L'esagono deve essere controllato dalla propria fazione e l'HQ deve essere in grado di tracciare un Percorso RP al numero appropriato di RP. Una strada può essere costruita adiacente a un'unità nemica solo se l'esagono da convertire contiene anche almeno un'unità amica durante l'intera procedura di costruzione stradale. Se un esagono che contiene un segnalino di strada dal lato *in costruzione* è in qualsiasi momento privo di unità amiche e adiacente a unità nemiche, allora il segnalino di strada viene rimosso; tutti gli RP spesi sono persi.

#### **10.2.2.1 Procedura per la Costruzione della Strada**

Per costruire una strada in un esagono con una pista sterrata già esistente è necessario un RP; qualsiasi altro esagono valido richiede due RP. Durante la fase **MAP, Step vii**, se le condizioni di cui sopra sono soddisfatte, si piazza un segnalino di strada dal lato *in costruzione* nell'esagono e si rimuovono gli RP spesi.

I segnalini che si trovano sulla mappa sul lato ***in costruzione*** vengono girati sul lato che indica la nuova strada durante la successiva fase **MAP, Step vii**. L'esagono è ora considerato una strada a tutti gli effetti per il resto del gioco.

#### **10.2.2.2 Effetti della Strada**

Unità non motorizzate che si spostano da un esagono di strada contiguo a un altro pagano solo un MP per esagono, indipendentemente dal terreno. Unità motorizzate (compresi HQ e camion che trasportano RP o HQ) pagano solo ½ MP per esagono.

#### **10.2.3 Supporto in Combattimento**

Gli HQ possono fornire supporto in combattimento offensivo o difensivo a unità amiche nell'esagono dell'HQ o in un esagono adiacente (anche se separati da un esagono invalicabile). L'HQ deve essere in rifornimento, sul lato CS, e deve essere in grado di tracciare un percorso RP da un USS con RP disponibili (7.3.2).

Ogni HQ può fornire un singolo spostamento di colonna a un combattimento, ma

può supportare di più di un combattimento per segmento di combattimento - sebbene ogni combattimento richieda una spesa separata di RP.

**IMPORTANTE: Un massimo di due HQ per giocatore possono supportare un singolo combattimento.**

### **10.3 Unità Camion**

Le unità camion (da ora in poi solo *camion*) vengono utilizzate per motorizzare altre unità e per trasportare RP e HQ. Un camion può trasportare solo un tipo di unità per turno; il numero dei camion con cui una fazione inizia la partita è indicato nel set up (preparazione) dello scenario. Solo unità della stessa nazionalità del camion possono essere motorizzate dal camion. A differenza di altre unità, le unità camion possono spostarsi dentro e fuori le caselle degli RP durante la MAP (7.3.2).

#### **10.3.1 Movimento degli RP**

I camion possono essere utilizzati per spostare i segnalini RP. Un camion può trasportare un singolo RP (**eccezione:** 10.3.4) e un segnalino RP trasportato da un'unità camion ha una disponibilità di movimento pari agli MP dell'unità camion. Gli RP possono essere caricati e scaricati solo negli esagoni USS di quella fazione. Per caricare un RP, si sposta un camion in un esagono USS associato all'RP e si piazza l'RP sopra il camion. L'imbarco non costa MP e il camion (che ora trasporta l'RP) può continuare a muoversi con qualunque MP gli fosse rimasto. Se il camion ha iniziato un segmento di movimento nell'esagono USS, la combinazione camion-RP può muoversi dell'intera capacità di movimento dell'unità camion.  
*Esempio: un camion italiano muove di tre MP e entra in un esagono USS associato con un RP, che viene caricato. È piazzato sotto l'RP e la combinazione camion-RP può continuare a spostarsi fino a tre MP motorizzati di cui il camion dispone ancora.*

Per scaricare un RP, la combinazione camion-RP deve essere in un esagono USS; si posiziona semplicemente l'RP nella casella degli RP associata. Se il camion avesse MP rimanenti, può continuare a muoversi.

#### **10.3.2 Trasporto delle Unità di Combattimento**

Durante la MAP si possono usare due camion per motorizzare una divisione di fanteria o di fanteria di montagna della stessa nazionalità in rifornimento (un camion può motorizzare un'unità non divisionale). Il numero di livelli posseduti dall'unità non ha importanza. Per essere motorizzata, l'unità deve essere adiacente o raggruppata con l'unità camion.

Collocate le unità di camion sotto l'unità da combattimento. Ciò non costa alcun MP e nel segmento di movimento successivo l'unità da combattimento utilizza il costo di movimento motorizzato quando si muove e ottiene anche due MP aggiuntivi. Le unità camion devono rimanere raggruppate con l'unità da combattimento fino alla successiva MAP, quando il proprietario può lasciare l'unità motorizzata oppure scaricarla. Quando un'unità viene scaricata, il camion è piazzato nello stesso esagono dell'unità con cui si è spostato.

### **10.3.3 Movimento degli HQ**

Le unità camion sono utilizzate per spostare le unità HQ fino al numero di MP assegnati a quel tipo di HQ secondo le istruzioni dello scenario. Questo movimento non deve avvenire necessariamente lungo piste sterrate, strade o ferrovie, anche se può trarre beneficio dalle strade (10.2.2.2). Per ogni camion aggiuntivo assegnato a spostare l'HQ, aumentare di uno il numero di MP che l'HQ può spendere. Gli HQ, anche se trasportati da un camion, non possono effettuare marce forzate (11.5). **Non** è possibile utilizzare l'Incremento della Capacità dei Camion (10.3.4) quando si sposta un'unità HQ.

### **10.3.4 Incremento della Capacità dei Camion**

Un camion che inizia il suo segmento di movimento in un esagono USS con RP multipli può portare più di un RP, ma per ogni RP oltre il primo deve detrarre un MP dagli MP totali. Un camion che trasporta più di un RP può lasciare e raccogliere RP, ma non può mai superare il numero di RP con cui ha iniziato il suo movimento. Se si utilizza la marcia forzata, la perdita di MP avviene prima di determinare qualsiasi MP bonus.

## **11. MOVIMENTO E EFFETTI DEL TERRENO**

### **11.1 In Generale**

Le unità si muovono da esagono a esagono adiacente, spendendo i punti movimento (MP – Movement Point) a seconda del terreno nell'esagono in cui si entra, considerando anche la modifica del terreno dovuta a qualsiasi lato d'esagono attraversato (vedere TEC).

Movimento ferroviario (11.7; PB 13.5.1; PB 14.5.1), Movimento navale (11.8), piazzamento dei rinforzi (7.2) e avanzata dopo il combattimento (12.12) non usano MP e non sono considerati movimento.

Le unità appiedate devono pagare il costo di movimento sulla TEC per il movimento a piedi (leg); le unità motorizzate pagano il costo motorizzato. Le unità motorizzate sono i corazzati, i corazzati leggeri, gli HQ, le fanterie motorizzate e i camion (comprese unità o RP motorizzati tramite camion ~ 10.3). Tutte le altre unità sono unità appiedate. *Esempio: Un'unità appiedata che entra in un esagono di montagna mentre attraversa un fiume pagherebbe due + uno = tre MP per entrare nell'esagono.*

### **11.2 Limitazioni e divieti**

Gli MP non possono essere accumulati da turno a turno, né possono essere trasferiti da un'unità all'altra. Un giocatore può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità nel proprio segmento di movimento. Le unità in movimento non hanno bisogno di spendere tutti gli MP disponibili prima di fermarsi. Il movimento di ciascuna unità individuale o impilamento deve essere completato prima che inizi il successivo. Una volta terminata la mossa di un'unità o di un impilamento,

un giocatore può cambiarla solo se consentito dall'avversario.

Tutte le unità con un fattore di movimento maggiore di zero possono muoversi di almeno un esagono durante il proprio segmento di movimento spendendo tutti gli MP disponibili all'inizio della loro mossa. Questo non consente alle unità di entrare in esagoni o attraversare lati d'esagono a loro altrimenti impraticabili né le unità possono usare la marcia forzata (11.5) quando effettuano questo spostamento minimo.

Le unità non possono mai entrare in esagoni contenenti unità nemiche (**eccezione:** Unità indifese ~ 11.6), né possono spostarsi in esagoni proibiti (ad esempio, deserto, solo mare, esagono grigi o nazioni neutrali), oppure attraversare lati d'esagono completamente di mare.

Le unità possono muovere solo durante il segmento di movimento del giocatore che le controlla e non possono mai superare i loro fattori di movimento stampati (MF ~ 2.3.8), a meno che non si effettui una mossa minima o una marcia forzata (11.5).

**Nota dell'autore:** si ricordi che le forze aeree sono rappresentate da segnalini e non da unità, quindi la presenza di un segnalino aereo in un esagono non ha alcun impatto sul movimento delle unità nell'esagono.

### 11.3 Movimento degli impilamenti

Per muovere come un impilamento, le unità devono iniziare il loro movimento già raggruppate. Le unità non sono obbligate a muoversi insieme se hanno iniziato il segmento di movimento nello stesso esagono; in tali situazioni, quelle unità possono essere spostate insieme, singolarmente o in sottogruppi più piccoli. Un impilamento può abbandonare unità mentre si muove, permettendo al resto dell'impilamento di continuare a muoversi. Qualsiasi unità abbandonata non può spostarsi ulteriormente nell'attuale segmento di movimento. A parte abbandonare unità, una volta che un'unità o un impilamento inizia a muoversi, tutti i suoi movimenti devono essere completati prima di iniziare con un'altra unità o impilamento.

Se unità con diversi fattori di movimento viaggiano insieme in un impilamento, tale impilamento deve usare il fattore di movimento dell'unità più lenta.

Le unità più lente possono essere abbandonate, come sopra, consentendo all'impilamento di utilizzare gli MF dell'unità più lenta rimasta.

*Esempio: un impilamento contiene due unità con MF di sei e una unità con MF di quattro. L'impilamento si muove di due esagoni, costando quattro MP (dei quattro MP disponibili, per l'unità più lenta), e abbandona l'unità da quattro MF. Le due unità con MF di sei possono continuare a muoversi, in quanto hanno ancora due MP disponibili (sei meno quattro spesi = due ancora disponibili).*

### 11.4 Effetti del Terreno sul Movimento

La tabella degli effetti del terreno (TEC - Terrain Effects Chart) sull'ausilio del giocatore riporta il costo per entrare in ogni esagono e per attraversare ogni lato di esagono. Si usa solo il

costo in MP del terreno predominante nell'esagono (11.4.3) e qualsiasi costo in MP aggiuntivo per il terreno del lato di esagono attraversato. Nessun unità può entrare in un terreno elencato come proibito, né negli esagoni elencati come fuori dal gioco (ad esempio paesi neutrali). Strade e ferrovie possono ridurre il costo di entrata in un esagono, ma non possono annullare il costo del terreno dovuto all'attraversamento di un lato di esagono (11.4.2).

*Esempio: un'unità di fanteria che attraversa un fiume entrando in un esagono di montagna pagherebbe un totale di tre MP (cioè, due MP per un'unità appiedata per entrare nell'esagono di montagna, più un MP per attraversare il fiume).*

#### **11.4.1 Amba**

Le amba (amarico per "cima di montagna", ad esempio l'esagono 1308, Amba Alagi) erano posizioni difensive chiave utilizzate durante entrambe le campagne. Le amba sono trattate come esagoni di montagna a tutti gli effetti tranne per quanto indicato sulla TEC. Inoltre, le unità **non possono usare le marce forzate (11.5) in un esagono di amba**, anche lungo una pista sterrata, ferrovia o strada.

#### **11.4.2 Esagoni di Pista Sterrata, Ferrovia o Strada.**

Le unità che si muovono lungo un percorso di lati d'esagono contigui di ferrovia e/ o strada pagano un solo MP per esagono (**eccezione**: le unità motorizzate pagano solo ½ MP per esagono di strada) indipendentemente dall'altro terreno nell'esagono; i modificatori del terreno relativi ai lati di esagono si applicano ancora. Le piste sterrate non apportano alcun beneficio al movimento, ma funzionano come una strada per tutti gli altri scopi, compreso il rifornimento (9.4; 9.5.1), il movimento degli HQ (10.2.1) e la marcia forzata (11.5.3). Le piste sterrate e le ferrovie non possono essere costruite; le piste sterrate permettono di costruire strade nel loro esagono al costo di un solo RP, invece di due (10.2.2.1). Inoltre, le strade e le ferrovie non costano nessun esagono nei calcoli per un percorso RP, mentre utilizzare esagoni contigui di pista sterrata in un percorso RP costa solo ½ esagono ciascuno.

#### **11.4.3 Tipi di Terreno Multipli in un Esagono e Mezzo-esagoni**

Se un esagono **numerato** contiene qualsiasi porzione di un terreno non proibito, quel dato esagono è giocabile (ad esempio l'esagono 1505). Se un esagono contiene più di un tipo di terreno, usare solo il terreno predominante (non acquatico) nell'esagono (ad esempio, l'esagono 1204 è libero). Esagoni o mezzo-esagoni non numerati non sono in gioco e nessuna unità vi può entrare.

### **11.5 Marcia forzata**

#### **11.5.1 In generale**

Alcune unità possono tentare di muovere fino al doppio del loro fattore di movimento (MF) disponibile in un singolo segmento di movimento conducendo una 'Marcia forzata' in ogni esagono in cui entra oltre il proprio MF stampato.

### 11.5.2 Proibizioni

Le unità non europee (2.3.4) e HQ non possono effettuare marce forzate (**eccezione:** i regolari coloniali eritrei italiani possono effettuare la marcia forzata). Nessuna unità che ha iniziato il proprio movimento fuori rifornimento o che si sta muovendo con una mossa minima può effettuare una marcia forzata; né un'unità può effettuare una marcia forzata in un esagono di deserto o di amba. Tutte le altre unità possono effettuare una marcia forzata.

### 11.5.3 Procedura per la marcia forzata

Il possessore dichiara che una determinata unità o impilamento effettuerà una marcia forzata nel momento in cui tenta per la prima volta di spendere più MP dei suoi MF disponibili.

Il giocatore controllante designa un esagono in cui si vuole entrare e l'unità o impilamento tira un dado e consulta la tabella di marcia forzata (vedi PAC – Player Aid Chart - Ausilio del Giocatore). Ogni tiro è risolto completamente prima di decidere se provare a continuare la marcia forzata. Si tira una sola volta per esagono per ogni impilamento in movimento, applicando tutti i modificatori applicabili. Non tutte le unità in un impilamento devono effettuare una marcia forzata, ma il risultato ottenuto sulla tabella della Marcia Forzata si applica a tutte le unità in un impilamento - anche quelle che non stavano effettuando la marcia forzata. Se l'unità non ha MP sufficienti per entrare nell'esagono dopo il tiro di dado, l'unità deve terminare tutti i movimenti nell'esagono corrente e non può entrare nell'esagono designato.

Le marce forzate da o verso esagoni non in una nazione di origine amica oppure da o verso esagoni adiacenti a un'unità nemica possono risultare in un'imboscata, in funzione del tiro di dado modificato. Un risultato di imboscata fa perdere al impilamento in movimento un livello di forza - non a ciascuna unità nell'impilamento in movimento - scelto dal giocatore controllante.

*Esempio: la divisione e l'unità corazzata IT desiderano muoversi a JigJiga per fornire un bonus di attacco concentrico contro le unità a Dagabur. Il corazzato potrebbe raggiungere l'esagono senza marcia forzata, ma in realtà non potrebbe realmente trasferirsi lì poiché sarebbe OOS alla fine della sua mossa (poiché l'esagono libero a sud est di JigJiga sarebbe vuoto); così il giocatore italiano muove il corazzato nell'esagono appena a nord dell'HQ. La fanteria 5-7-4 poi si sposta nello stesso esagono e dichiara una marcia forzata a JigJiga - un esagono accidentato. Il giocatore italiano tira un singolo dado, ottenendo un uno netto. La divisione italiana deve pagare un totale di tre MP per entrare nell'esagono (due per il costo normale, più uno per il risultato '1/A') e subisce una perdita in quanto la marcia forzata è stata effettuata adiacente ad almeno un nemico.*

**Nota dell'autore:** Gli spostamenti nella maggior parte delle regioni dell'Etiopia e delle nazioni limitrofe dovevano fare affidamento sull'uso di guide locali e su ricognizioni preventive aeree e terrestri a causa del terreno difficile e della mancanza di mappe affidabili. Durante la guerra del 1935-36, ad esempio, alle unità italiane occorrevo quasi 15 giorni per spostarsi da un settore all'altro del fronte, anche muovendosi all'interno delle proprie linee. Questo è generalmente

simulato dai bassi valori di MF della maggior parte delle unità europee, che rappresentano le distanze "sicure" che possono essere coperte con l'aiuto di guide locali e di precedenti ricognizioni aeree e terrestri. Le unità europee possono provare la marcia forzata, ma rischiano di perdersi, subendo ritardi sotto forma di guasti meccanici, perdita di animali da soma, ecc., o persino imboscate.

### **11.6 Unità indifese**

Le unità nemiche possono entrare in un esagono che contiene solo **unità indifese**, vale a dire RP, HQ, camion e/o unità fittizie (PB 14.6.5). Se l'esagono contiene solo RP o camion, non ci sono costi aggiuntivi; altrimenti l'unità in movimento deve pagare un MP aggiuntivo. Tutti gli RP, HQ, camion e/o le unità fittizie nell'esagono sono eliminate. In tali esagoni è possibile entrare anche come parte dell'avanzata dopo il combattimento (12.12).

### **11.7 Movimento ferroviario**

Ogni scenario specificherà quali ferrovie possono essere utilizzate per il movimento ferroviario e da quale fazione. **Il movimento ferroviario è consentito solo sulle ferrovie indicate - non su tutte le ferrovie.** Per condurre il movimento ferroviario, un'unità deve iniziare la MAP in rifornimento e sulla ferrovia designata. Il movimento è condotto nella MAP e non ha un costo in MP; le unità così spostate dispongono di tutti i propri MP durante il seguente segmento di movimento. Il movimento ferroviario può avvenire in ciascun turno dello scenario e le unità che si spostano per ferrovia devono spostarsi da un esagono ferroviario sulla linea indicata a qualsiasi altro esagono ferroviario sulla stessa linea, passando solo attraverso esagoni ferroviari collegati e controllati dalla propria fazione. Ogni ferrovia può spostare fino a due RP e una divisione o equivalente (due unità non divisionali) durante la MAP. HQ e camion contano come la metà di una divisione ai fini del movimento ferroviario.

### **11.8 Movimento navale**

Ogni scenario specificherà quali fazioni sono autorizzate a utilizzare il movimento navale e se ci sono restrizioni sul movimento navale. Il movimento navale può essere effettuato in ogni turno, salvo diversa indicazione. Per condurre i movimenti navali, un'unità deve iniziare la MAP su un esagono costiero contenente una città o una capitale (un esagono costiero è qualsiasi esagono che contiene terra e una parte del Mar Rosso – Red Sea, Golfo di Aden – Gulf of Aden o Oceano Indiano – Indian Ocean). Il giocatore possessore rimuove l'unità dalla mappa e la piazza sul percorso segnaturno per entrare come rinforzo nel turno seguente. Camion e RP possono utilizzare il movimento navale da una casella di conservazione degli RP ad un'altra casella di conservazione degli RP amica. Il movimento navale può essere utilizzato per spostare fino a due RP e una divisione o equivalente (due unità non divisionali) durante il MAP. HQ e camion contano come metà di una divisione ai fini del movimento navale.



*Esempio: al turno 4, il giocatore italiano vuole inviare due divisioni a Mogadiscio da Massaua. Rimuove una divisione dalla mappa e la piazza per arrivare come rinforzo al turno 5 - l'altra divisione deve attendere fino al prossimo turno, poiché solo una divisione può essere mossa per turno.*

## **12. COMBATTIMENTO**

### **12.1 In generale**

Il combattimento avviene tra unità opposte in esagoni adiacenti durante il segmento di combattimento di un turno di gioco. Il combattimento non è mai obbligatorio. Durante il segmento di combattimento del primo giocatore, il primo giocatore è sempre l'attaccante e il secondo giocatore è sempre il difensore. Durante il segmento di combattimento del secondo giocatore, i ruoli sono invertiti. Tutti gli attacchi del giocatore italiano in entrambi gli scenari e dal giocatore alleato nello scenario del '40 - 41 sono risolti sulla normale tabella dei risultati di combattimento (CRT). Gli attacchi del giocatore etiope nello scenario '35 -36 sono risolti sulla CRT etiope (PB 13.6.2.3).

### **12.2 Limitazioni e divieti**

Un esagono occupato dal nemico può essere attaccato in un segmento di combattimento da tante unità (12.8.2) quante ne possono essere portate in posizione da uno o più esagoni circostanti. Un attacco può avere un solo esagono come obiettivo; tutte le unità in difesa nell'esagono devono essere attaccate insieme. Nessuna unità può attaccare più di una volta per segmento di combattimento (**eccezione**: risultati Recon ~ 12.11.1), e **nessuna unità difendente può essere attaccata più di una volta per segmento di combattimento**. Le unità non possono dividere la loro forza di attacco per più di un attacco. Le unità raggruppate insieme non devono partecipare allo stesso attacco. Alcune possono attaccare un esagono, mentre altre possono attaccare altri esagoni o non attaccare affatto.

Non c'è limite al numero di attacchi che ogni giocatore può fare durante i suoi segmenti di combattimento. Gli attacchi non devono essere dichiarati in anticipo e possono essere risolti in qualsiasi ordine, purché ogni attacco sia completato prima che inizi il seguente.

### **12.3 Nebbia di guerra / Fattori di combattimento nascosti**

Solo l'unità di combattimento in cima a un impilamento nemico è visibile a un giocatore sino al momento in cui si è pronti per calcolare i rapporti di forza (**nota**: camion, HQ, leader e segnalini devono sempre essere posizionati sopra un impilamento; l'altro giocatore può guardare sotto di loro per vedere la prima unità con un fattore di combattimento diverso da \* nel impilamento). Un giocatore non può guardare sotto questa unità in cima a un impilamento nemico eccetto come

indicato sopra. Una volta dichiarato un attacco, questo non può essere più cancellato.

Fino a quando non sono rigirate sul retro, i fattori di combattimento di tutte le unità di combattimento etiopi e di tutti gli irregolari coloniali italiani sono nascosti a **entrambi** i giocatori. Vedere le istruzioni dello scenario per dettagli.

## 12.4 Procedura di Combattimento

Ogni combattimento è risolto nel seguente modo:

1. L'attaccante designa un esagono bersaglio da attaccare e indica precisamente le unità che stanno attaccando tale esagono; dopo che tutte le unità attaccanti sono state designate, si rivelano tutte le unità in difesa.
2. **Si determina** la colonna del rapporto di forza iniziale (12.5); tutte le unità OOS (9.3; 12.6) sono dimezzate prima di determinare la colonna del rapporto di forza iniziale.
3. L'attaccante impegna qualsiasi segnalino aereo in combattimento (10.1.3), poi il difensore.
4. L'attaccante e il difensore risolvono gli effetti dei propri segnalini aereo impegnati, che possono comportare fino a due spostamenti di colonna a favore di entrambe le fazioni.
5. L'attaccante impegna qualsiasi HQ idoneo (usando RP) per il supporto al combattimento (10.2.3), poi il difensore. Ciascun HQ impegnato fornisce uno spostamento di colonna a favore di quella fazione (**eccezione**: Negus ~ vedi PB 13.6.4.3), fino a un massimo di due spostamenti di colonna a favore di entrambe le fazioni.
6. Vengono applicati tutti gli spostamenti di colonna (12.7; 12.8) ed è determinato il livello di rapporto di forza finale. **I livelli di rapporto di forza possono essere spostati al di fuori della CRT come se esistessero colonne aggiuntive; per esempio, un attacco 6:1 con due spostamenti a destra passerebbe a 8:1.** Gli attacchi che terminano con rapporti superiori a 7:1 sono risolti sulla colonna 7:1; gli attacchi che terminano al di sotto di 1:3 sono risolti su colonna 1:3.  
*Esempio 1: Il giocatore italiano sta attaccando un'unità etiopica di forza uno in un esagono di montagna con sei fattori di attacco. Il rapporto di forze iniziale è 6:1. Il giocatore italiano impegna un segnalino aereo ottenendo un risultato di spostamento di una colonna, e impegna anche un HQ che è adiacente all'unità italiana attaccante per un secondo spostamento di colonna. Ciò fornisce al giocatore italiano due spostamenti di colonna verso destra, mentre la montagna dà al difensore etiopico uno spostamento di colonna verso sinistra. Dopo aver applicato tutti gli spostamenti, il rapporto di forza finale è 7:1.*  
*Esempio 2: Viene lanciato un attacco in un esagono accidentato (-1L) con un rapporto iniziale di 10:1. L'attacco è ancora risolto sulla colonna 7:1+ (poiché 9:1 è ancora > 7:1).*
7. L'attaccante tira un singolo D6, aggiungendo qualsiasi DRM applicabile (12.7; 12.9) e il risultato viene applicato da entrambe le fazioni (12.11).
8. Dopo qualsiasi avanzata (12.12), l'attaccante ripete i **punti 1-7** di cui sopra

per ogni ulteriore combattimento.

**Nota dell'autore:** a differenza di molti wargames, non ci sono ritirate in *Lion of Judah*.

## 12.5 Calcolo della colonna iniziale del rapporto di forza

L'attaccante totalizza i fattori di attacco di tutte le unità attaccanti; il difensore totalizza i fattori di difesa di tutte le unità in difesa. Si divide la forza di attacco totale per la forza di difesa totale, arrotondando per difetto il rapporto di forza risultante per conformarsi a una delle colonne dei rapporti di forza sulla CRT. Si noti che il dimezzamento (compreso qualsiasi arrotondamento dovuto al dimezzamento, vedi 12.6) avviene prima di calcolare il rapporto di forza di combattimento.

*Esempio: 15 a 4 diventa un 3-1; 3 a 4 diventa 1-2.*

## 12.6 Dimezzamento dei fattori di combattimento

Quando si dimezza, aggiungere sempre i fattori di combattimento di tutte le unità che devono essere dimezzate e quindi effettuare una sola riduzione. Le unità sono dimezzate se OOS (9.3) o soggetti ad attacchi con gas (PB 13.6.5.1).

**IMPORTANTE:** un'unità non può mai essere dimezzata più di una volta. Esempio: un'unità OOS soggetta ad un attacco con il gas ha solo il suo fattore di attacco dimezzato, non diviso per quattro

## 12.7 Modificatori al combattimento

I valori ottenuti mediante la procedura appena descritta possono essere modificati / spostati in base al terreno dell'esagono del difensore e/o quando si attacca attraverso un fiume (12.8.1). HQ e aerei possono anche determinare spostamenti di colonna dei valori. Tutte le variazioni dei rapporti e i DRM sono cumulativi (eccezione: variazioni dovute al terreno ~12.8). In altri termini, in ogni scontro, vengono determinati tutti i modificatori applicabili ed i loro effetti calcolati prima che il dado venga tirato per ottenere il risultato del combattimento. Qualsiasi risultato di tiro di dado che viene modificato a un numero maggiore di sette, viene considerato un sette e qualsiasi risultato modificato inferiore a uno è considerato pari a uno.

Qualsiasi esagono contenente unità etiopiche con differenti ID storici (2.3.5) subisce un -1 al lancio del dado quando attacca e +1 quando viene attaccato. Questo vale anche per unità di guerriglia Etiopi (PB 14.6.4.1).

## 12.8 Effetti del terreno

Il rapporto di probabilità inizialmente calcolato può essere modificato a causa degli effetti del terreno (vedi la tabella degli effetti del terreno). Nel caso di più tipi di terreno in un esagono, si considera il terreno predominante nell'esagono (11.4.3). Modificatori del lato di esagono (ad esempio, attacchi attraverso un fiume) si aggiungono a qualsiasi modifica del terreno nell'esagono obiettivo.

### **12.8.1 Fiumi.**

La penalità per attaccare attraverso un fiume si applica solo se la maggioranza (> 50%) di tutti i fattori di attacco coinvolti nel combattimento sta attaccando attraverso uno o più fiumi.

*Esempio: Gli italiani attaccano l'esagono 1214 (Gogo) dagli esagoni 1313 e 1314, quest'ultimo attraversando un fiume. Se quattordici fattori di combattimento attaccano dall'esagono 1313 e quattordici attaccano dall'esagono 1314, lo spostamento -1L per il fiume non va applicato. Tuttavia, se solo tredici fattori (o meno) attaccassero dall'esagono 1313, il difensore otterrebbe lo spostamento di colonna -1L a suo favore.*

### **12.8.2 Impilamento**

Il numero di unità che possono attaccare da ciascun esagono adiacente all'esagono del difensore è ristretto al limite di impilamento dell'esagono difendente (8.2).

### **12.9 Attacchi concentrici**

L'attaccante aggiunge +1 DRM al risultato del tiro di dado quando effettua un attacco concentrico. Un attacco concentrico è un attacco effettuato da unità dei due esagoni direttamente opposti di fronte alla posizione del difensore, per unità posizionate nei tre esagoni intorno a quello del difensore con un esagono lasciato libero tra ciascuna delle tre unità, o per unità da più di tre esagoni. Il DRM concentrico non si applica ai difensori negli esagoni di amba.

### **12.10 Modificatori specifici dello scenario**

Ogni scenario può aggiungere o rimuovere spostamenti di colonna o DRM da applicare durante il combattimento. Le regole specifiche dello scenario prevalgono sempre su una regola base, a meno che venga diversamente indicato.

### **12.11 Risultati del combattimento**

Il numero a sinistra della barra rappresenta il risultato del combattimento dell'attaccante; il numero a destra è relativo a quello del difensore. I numeri indicano il numero di steps che quella parte deve eliminare dalle loro forze coinvolte in quel combattimento. Le perdite dell'attaccante vengono sempre rimosse prima delle perdite del difensore. Gli HQ non possono mai essere usati per soddisfare una perdita di step.

*Esempio: Con un rapporto di 1: 1, su un tiro modificato di dado di cinque, il risultato del combattimento è 2/1; due step di perdita per l'attaccante e uno per il difensore.*

Entrambi i giocatori possono distribuire le loro perdite tra le loro unità che non

siano HQ, come loro ritengono opportuno, con le seguenti due restrizioni:

- Nessuna unità può subire una perdita di un secondo step fino a quando tutte le unità coinvolte in combattimento hanno assorbito almeno una perdita di livello.
- La prima perdita presa dall'attaccante non può essere relativa ad unità con forza di attacco pari a zero a meno che non siano le sole coinvolte nel combattimento.

*Esempio: un attaccante con un'unità con quattro step e due con zero step subiscono due perdite. L'unità a quattro step deve subire la perdita iniziale prima che una delle due unità con forza di attacco pari a zero possa essere eliminata. La seconda perdita deve essere utilizzata per eliminare uno delle due unità con zero step - a scelta del giocatore che le comanda.*

### **12.11.1 Risultato di Attacco di Ricognizione (R)**

Se il risultato del combattimento include un risultato R sulla CRT, in aggiunta a qualsiasi RP acquisito dal giocatore etiope (PB 13.6.4.1), l'attaccante ha ottenuto un risultato di Attacco di Ricognizione. Qualsiasi unità che avanza dopo il combattimento (12.12) nell'esagono difendente ha la possibilità di effettuare subito un altro attacco. L'opzione deve essere esercitata immediatamente prima di dichiarare qualsiasi altro combattimento. Le unità possono attaccare in congiunzione con altre unità che non hanno ancora attaccato durante la fase di combattimento in corso. Una singola unità può attaccare al massimo due volte in una data fase di combattimento, anche se ottengono più risultati R sulla CRT (tuttavia, le altre unità coinvolte nel secondo attacco possono ancora qualificarsi per una Ricognizione Risultato dell'attacco).

IMPORTANTE: nessuna unità può essere attaccata due volte nella stessa fase di combattimento.

*Esempio: Il giocatore italiano attacca l'unità etiopica Ras Kassa solitaria nell'esagono 1307 e ottiene un risultato "R" sul CRT. Le divisioni eritree 1E e 2E avanzano nell'esagono e possono immediatamente attaccare di nuovo. La Divisione GS italiana nell'esagono 1207, che non è avanzata nell'esagono del difensore (vedi immagine 2), non può attaccare. Per approfittare di questo bonus di capacità di attacco, nell'attacco successivo il giocatore italiano deve utilizzare le divisioni 1E e 2E, quindi dichiara un attacco contro Amba Alagi usando le divisioni 1E e 2E e le unità italiane negli altri esagoni adiacenti all'amba. Se questo attacco cancella anche l'esagono del difensore e ottiene un risultato "R", le divisioni 1E e 2E non possono attaccare di nuovo, anche se avanzano nell'amba, ma altre unità vi potrebbero avanzare.*

### **12.12 Avanzata dopo il combattimento**

Se l'esagono del difensore è lasciato libero da tutte le unità (11.6) dopo il combattimento, l'attaccante deve fare avanzare almeno una unità attaccante nell'esagono ora vuoto. Un'unità deve avanzare anche se dovesse restare fuori rifornimento nell'esagono del difensore. Altre unità possono essere avanzate, fino a raggiungere il limite di impilamento nell'esagono. Gli HQ non possono mai avanzare.

### **12.13 Attacchi contro unità indifese**

Se un esagono contiene solo uno o più camion, RP, unità *dummy* (PB 14.6.5), e / o HQ viene attaccato in combattimento, tutti i camion, gli RP, le unità *dummy* e / o gli HQ nell'esagono vengono automaticamente eliminati senza perdite per l'attaccante. L'attaccante deve avanzare nell'esagono e se l'esagono non contiene almeno un'unità *dummy*, l'attaccante guadagna anche un Risultato Attacco di Ricognizione (12.11.1).