

Fuoco e Movimento

Le regole standard per la serie Folio della Decision Games

1.0 INTRODUZIONE

- 2.0 Dotazione
- 2.1 La mappa di gioco
- 2.2 Grafici e tabelle
- 2.3 I pezzi di gioco
- 2.4 Scala utilizzata

3.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

- 4.1 Schema della sequenza di gioco

5.0 MOVIMENTO

- 5.1 Restrizioni al movimento
- 5.2 Effetti del terreno
- 5.3 Limitazione all'impilamento delle unità

6.0 ZONE DI CONTROLLO

- 6.1 Effetti sul movimento
- 6.2 Effetti sulla ritirata e sull'avanzata dopo il combattimento

7.0 COMBATTIMENTO

- 7.1 Quali unità attaccano
- 7.2 Indicazioni per il combattimento
- 7.3 Differenziale di combattimento
- 7.4 Effetti del terreno
- 7.5 Fortificazioni
- 7.6 Risoluzione del combattimento
- 7.7 Come ritirarsi
- 7.8 Resistenza accanita
- 7.9 Avanzata dopo il combattimento

8.0 FUOCO DI APPOGGIO

- 8.1 Gli indicatori assegnati per il fuoco di appoggio
- 8.2 Raggio illimitato per il fuoco di appoggio

- 8.3 Applicare il fuoco di appoggio
- 8.4 Fuoco di appoggio per il bombardamento
- 8.5 Effetti del terreno
- 8.6 Restrizioni al fuoco di appoggio

9.0 RIFORNIMENTO

1.0 INTRODUZIONE

Ogni gioco della serie *folio* rappresenta una battaglia realmente accaduta o ipotetica, come indicato alla fine della sezione standard delle regole (definite come Regole Esclusive). La mappa fornita con il gioco rappresenta il reale terreno della battaglia, e i pezzi rappresentano le unità effettive che hanno partecipato alla battaglia. Le regole standard sono regole che generalmente si adattano a tutta la serie dei giochi *folio* e le regole esclusive sono specifiche per ogni battaglia rappresentata.

2.0 DOTAZIONE DEL GIOCO

Questo gioco dovrebbe includere i seguenti componenti:

- 1 libretto delle regole standard
- 1 libretto delle regole esclusive
- 1 mappa
- 1 Un foglio delle pedine di gioco

Se delle parti sono mancanti o danneggiate, scrivere per favore a:

Decision Games

P.O. Box 21598, Bakersfield, CA
93390-1598

Puoi anche registrare questo acquisto di giochi on-line sul sito:

www.decisiongames.com

2.1 LA MAPPA DEL GIOCO

La mappa 22x17 raffigura l'area della battaglia. Una griglia esagonale è sovrapposta alle caratteristiche del terreno per regolare il movimento

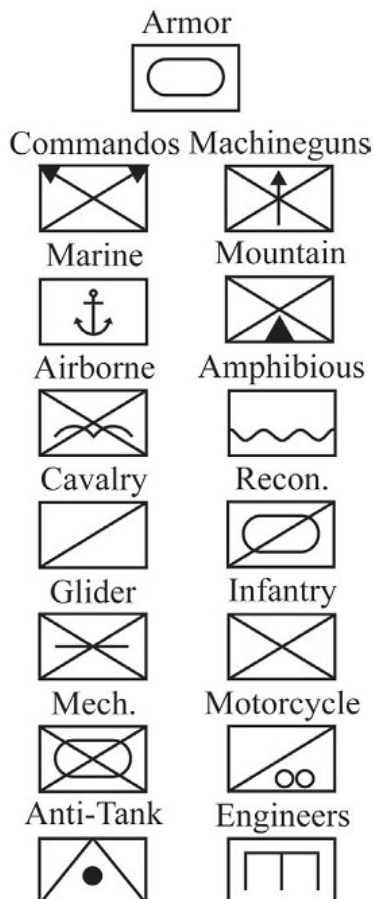
e il posizionamento dei pezzi per tutta l'area di gioco.

2.2 GRAFICI E TABELLE

Vari supporti visivi sono forniti ai giocatori per aiutare a comprendere, semplificare e illustrare certe funzioni del gioco. Essi sono la tabella dei risultati del combattimento, la tabella degli effetti del terreno (sulla mappa), la tabella dei turni / arrivo dei rinforzi (sulla mappa). In casi specifici, alcune regole esclusive menzioneranno grafici e tabelle aggiuntive.

2.3 I PEZZI DI GIOCO

Le pedine in cartoncino rappresentano le unità militari reali che presero parte alla battaglia. I numeri e i simboli sui pezzi rappresentano la forza, la capacità di movimento e il tipo di unità rappresentata da ogni pezzo. Questi pezzi saranno da qui in avanti definiti "unità".



2.3.1 COME LEGGERE LE UNITÀ

La maggior parte delle unità contiene identificatori o nomi e le dimensioni. L'identificatore o il nome di un'unità in generale non ha alcuna influenza sul gioco, tranne che come parte di alcune regole di piazzamento e rinforzo. Un identificatore che elenca due numeri separati da una barra rappresenta il numero di battaglione e il numero di reggimento a cui esso appartiene (sebbene il reggimento di appartenenza può o non può essere incluso nel gioco). Ad esempio, un'unità stampata con 4/47 si riferisce al 4° Battaglione del 47° reggimento. Un singolo numero identificatore di solito si riferisce ad una singola formazione di un dato tipo (ad esempio, 9 potrebbe fare riferimento alla 9° Divisione). Le dimensioni delle unità sono identificate con un numero romano:

I = Compagnia III = Reggimento
II = Battaglione X = Brigata

2.3.2 DEFINIZIONE DEI TERMINI

La forza d'attacco è la forza relativa di un'unità per quanto riguarda l'attacco ad altre unità, espresso in termini di punti di forza d'attacco.

La forza di difesa è la forza relativa di un'unità per quanto riguarda la difesa contro gli attacchi di unità nemiche, ed è espresso in termini di punti di forza della difesa.

Il modificatore al combattimento è la forza riportata dal segnalino del fuoco di appoggio (che rappresenta qualsiasi supporto proveniente dal

corpo di artiglieria, dal supporto navale, dal bombardamento aereo, dai mortai in dotazione, ecc.) utilizzato per attaccare unità nemiche, ed è espresso in termini di un valore positivo "+" che può essere aggiunto alla forza di un'unità amica durante il combattimento o utilizzato come valore di bombardamento.

Il movimento è il numero massimo di esagoni di terreno senza asperità attraverso i quali quella unità può essere mossa durante una singola fase di movimento; tale esagono richiede la spesa di un punto movimento della capacità totale consentita di movimento. Più di un punto di movimento sarà richiesto per altri tipi di esagoni (con asperità), sebbene esagoni di strade e sentieri negheranno i costi del terreno.

L'unità appiedata è un'unità che non è un'unità "mobile", e generalmente rappresenta qualsiasi tipo di unità a cui manca il mezzo di trasporto o la possibilità di trasporto.

L'unità mobile è un'unità che non è un'unità appiedata e generalmente rappresenta qualsiasi tipo di unità che si muove con mezzi diversi dai piedi umani. Un'unità "mobile" può essere qualsiasi cosa che va dai carri armati ai carri ippotrainati. Solo alle unità mobili è permesso muoversi durante la fase di movimento mobile (vedi 4.1)

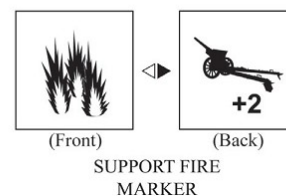
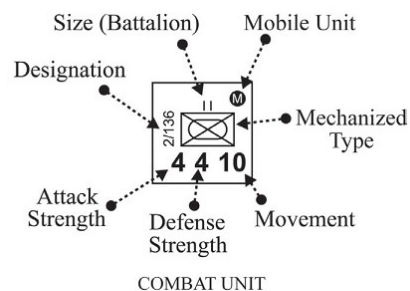
2.4 SCALA DI GIOCO

Ogni esagono sulla mappa può rappresentare da lato a lato da diverse centinaia a diverse migliaia di iarde. Ogni turno di gioco è equivalente a uno o a molti giorni di tempo reale.

3.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

I pezzi di gioco devono essere rimossi dal foglio pedine; le unità colorate differentemente rappresentano le forze a disposizione dei due schieramenti. I giocatori determinano la parte con cui giocare. Successivamente i giocatori consultano le rispettive tabelle per il piazzamento iniziale presenti nelle regole esclusive. Tali tabelle elencano la forza di ciascuna unità in gioco sulla mappa durante il primo turno di gioco. I valori delle unità sono elencati come segue.

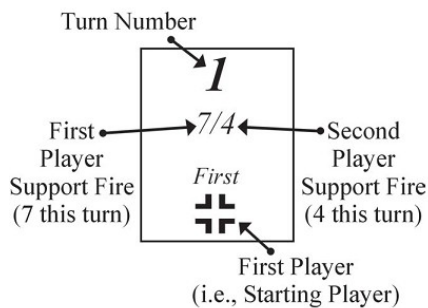
Ad esempio, una 5-6-8 è un'unità in cui "5" è la forza di attacco dell'unità, "6" è la difesa dell'unità e "8" è il movimento dell'unità consentito



I segnalini per il fuoco di appoggio elencano semplicemente un singolo modificatore (come il "+2" nella figura sopra).

Alle unità possono essere assegnati esagoni di piazzamento specifici, o ai giocatori possono essere fornite le istruzioni per scegliere gli esagoni iniziali di piazzamento, nel qual caso un giocatore o l'altro dovrà schierare le

sue unità per primo. Unità indicate come rinforzi devono essere posto in uno spazio sulla tabella dei turni / arrivo dei rinforzi posta sulla mappa. Le regole esclusive per ciascuna battaglia specificheranno la quantità di rinforzi che arrivano e in quale turno di gioco. Altre informazioni riportate sulla tabella dei turni / arrivo dei rinforzi vengono riportate come segue:



Il numero del fuoco di appoggio è la disponibilità dei segnalini di fuoco di appoggio (non punti) per turno di gioco. In generale, la disponibilità del fuoco di appoggio rappresenta elementi quali supporto navale da navi al largo o da bombardieri che volano da basi lontane o da portaerei, così come unità di artiglieria di tutti i tipi e dimensioni (che non sono rappresentate come unità nel gioco).

Il numero disponibile di fuoco di appoggio equivale al totale dei segnalini di fuoco di appoggio che un giocatore riceverà all'inizio del corrente turno di gioco.

Le regole esclusive indicano quale giocatore è il primo (iniziale) a giocare. Le condizioni di vittoria indicano come il gioco può essere vinto. La partita procede secondo la sequenza di gioco e per il numero di turni specificati dalle regole esclusive.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

Questo gioco si svolge in turni di gioco successivi ognuno dei quali è composto da turni giocatore alternati. Durante ogni turno di gioco i giocatori manovrano le loro unità e risolvono il combattimento secondo la sequenza di gioco, e entro i limiti forniti dalle regole. Alla fine dell'ultimo turno di gioco, si consultano le condizioni di vittoria e viene dichiarato un vincitore.

4.1 SEQUENZA GENERALE DI GIOCO

Ogni turno di gioco è diviso in un "Turno del Primo Giocatore" seguito da un "Turno del Secondo Giocatore" (un giocatore intraprende per primo il suo turno mentre l'altro giocherà quello successivo). *Nota del traduttore: ogni turno è diviso in due sottoturni giocati dal primo e del secondo giocatore.*

L'indicatore di turno sulla mappa indica quale giocatore è il "primo" giocatore. Ogni turno del giocatore deve essere giocato secondo la sequenza qui riportata.

Fase di movimento. Il giocatore attivo può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità come desidera entro i limiti e le restrizioni delle regole di movimento, zone di controllo, effetti del terreno e qualsiasi regole esclusive. Il giocatore attivo può portare rinforzi sulla mappa come consentito dalla sua tabella rinforzi e dalle regole sui rinforzi. L'altro giocatore non può muovere nessuna delle sue unità in questo momento. Qualsiasi unità mobile che si muove durante questa fase non sarà idonea a muovere durante la successiva

fase di movimento mobile.

Fase di combattimento. Dopo aver completato tutto il movimento, il giocatore attivo usa le sue unità per attaccare le unità dell'altro giocatore. Il giocatore attivo può eseguire i suoi attacchi in qualsiasi ordine desideri, ma ogni attacco deve seguire la seguente sotto-sequenza.

A) Il giocatore attivo dichiara la quantità e la forza delle sue unità attaccanti, e quale unità nemica sta attaccando.

B) Il giocatore attivo assegna i segnalini di fuoco di appoggio disponibili (se lo desidera) da aggiungere alla forza di combattimento del suo attacco (come descritto in 8.3).

C) Il giocatore avversario assegna i segnalini di fuoco di appoggio disponibili (se lo desidera) da aggiungere alla forza di combattimento della sua difesa (come descritto in 8.3).

D) Si calcola il differenziale di combattimento: il valore totale della forza d'attacco meno il valore totale della forza in difesa. Si fa corrispondere questo differenziale con il tipo di terreno occupato dall'unità che si difende. Quindi si utilizza la colonna sulla tabella dei risultati del combattimento che corrisponde al differenziale di combattimento finale. Si tira un dado a sei facce e si incrocia il risultato ottenuto con la colonna del differenziale di combattimento definita in precedenza sulla tabella di combattimento, applicando immediatamente i risultati.

Fase di movimento mobile. Dopo il combattimento, le unità mobili (soltanto) possono muoversi durante questa fase sempre che non abbiano già mosso durante la precedente fase di movimento regolare. Il movimento mobile è identico al movimento regolare, eccetto che solo le unità mobili (non le unità appiedate) possono muoversi durante questa fase.

Fase di combattimento mobile. Dopo la fase di movimento mobile, le unità mobili (soltanto) possono attaccare sempre che non abbiano già combattuto durante la fase di combattimento regolare. Il combattimento mobile è identico al combattimento normale, tranne che solo le unità mobili (non le unità appiedate) possono attaccare durante questa fase.

Dopo che tutte le fasi di movimento e di combattimento del primo giocatore sono state completate, il secondo giocatore inizia il suo movimento e combattimento, usando la procedura descritta in precedenza. Dopo che il secondo giocatore ha completato le sue fasi di movimento e di combattimento, il turno di gioco è completato. Si rimuovono tutti i segnalini del fuoco di appoggio (se usato o meno) dalla mappa, ma li si tiene a portata di mano per averli disponibili durante l'assegnazione nel successivo turno di gioco. Quindi si fa avanzare il segnalino di turno di uno spazio lungo la tabella dei turni / arrivo dei rinforzi, che segnala l'inizio di un nuovo turno di gioco.

5.0 MOVIMENTO

Durante la fase di movimento, il giocatore attivo può muovere tutte le

unità che vuole. Le unità possono essere mosse in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni (non in terreno proibito) fino ai limiti della possibilità di movimento riportata su ciascuna unità. Le unità vengono sempre spostate una alla volta, tracciando un percorso di esagoni contigui attraverso la griglia esagonale. Quando ciascuna unità entra in un esagono, essa spende uno o più punti movimento (MP) dalla sua capacità di movimento (MA). Durante la fase di movimento mobile, il giocatore attivo può muovere tutte le unità mobili che desidera, ma solo quelle che non avevano già mosso durante la fase di movimento precedente dello stesso turno giocatore.

Le unità mobili possono essere spostate in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni (non in terreno proibito) fino ai limiti del numero di movimento riportato su ciascuna unità mobile (in esagoni). Le unità mobili vengono sempre spostate una alla volta, tracciando un percorso di esagoni contigui attraverso la griglia esagonale. Quando un'unità mobile entra in un esagono, quell'unità spende uno (o talvolta più) punti movimento della sua possibilità totale come riportato sull'unità stessa.

5.1 RESTRIZIONI DEL MOVIMENTO

Il movimento non può mai avvenire fuori sequenza. Le unità di un giocatore possono sempre essere spostate solo durante la sua fase di movimento (o durante la fase di movimento mobile, se un'unità mobile). Durante la fase di combattimento, un'unità che ha

attaccato o difeso può eventualmente avanzare o ritirarsi, ma questo non è considerato un movimento e non richiede la spesa di alcun punto movimento. Nessun giocatore può mai effettuare movimenti durante la fase di movimento del giocatore avversario e / o nella fase di movimento mobile.

Un'unità non può mai entrare in alcun esagono che contiene un'unità nemica, né entrare in un esagono di terreno proibito

(come un esagono interamente d'acqua). Nessuna unità può mai lasciare la mappa.

Un'unità non può mai spendere più punti movimento di quelli riportati sulla stessa durante ogni turno. Un'unità può spendere tutti, alcuni o nessuno dei suoi punti movimento durante un singolo turno, anche se qualsiasi punto movimento non utilizzato non può essere accumulato da una fase all'altra o da un turno al successivo, né mai trasferito ad un'altra unità.

Quando il movimento di un'unità qualsiasi è stato completato, essa non può essere spostata di nuovo durante lo stesso turno, tranne che per una ritirata o un'avanzata dopo il combattimento.

5.1.1 EFFETTI SUL MOVIMENTO della ZONA di CONTROLLO (ZOC - zone of control)

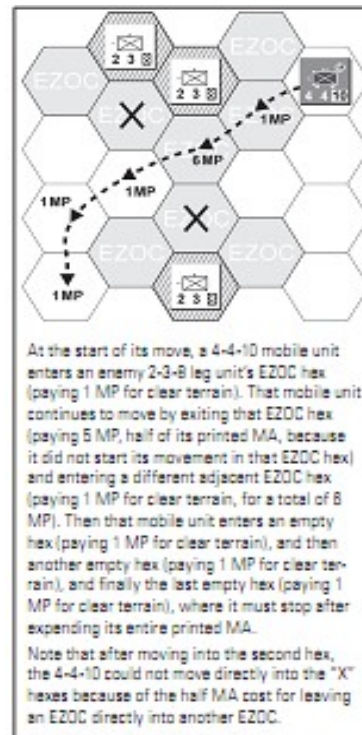
Qualsiasi unità appiedata che inizia il suo movimento in un esagono non in una zona di controllo nemica (EZOC - *enemy zone of control*; vedi 6.0) ed entra in un esagono adiacente a un'unità nemica deve fermarsi immediatamente, indipendentemente

Fuoco e Movimento regole standard

da quanti punti movimento le sono rimasti.

Qualsiasi unità mobile che inizia il suo movimento in un esagono che non si trova in una zona di controllo nemico ed entra in un esagono adiacente a un'unità nemica, può continuare a muoversi, ma deve spendere la metà dei punti di movimento a disposizione (arrotondati per difetto) più i normali costi del terreno per lasciare una zona di controllo nemica. Avendo lasciato l'esagono di una zona di controllo nemica e se si hanno dei punti di movimento rimanenti, un'unità può continuare a muoversi e può entrare in un'altra zona di controllo nemica sempre che il primo esagono che incontra dopo aver lasciato la zona di controllo nemica, sia un esagono che non si trovi in una zona di controllo nemica. L'unità può muovere direttamente da una zona di controllo nemica a un'altra zona di controllo nemica (vedi 5.1.2 Infiltrazione).

Qualsiasi unità appiedata che inizia la sua mossa in una zona di controllo nemica può muovere in un esagono adiacente che non si trovi in una zona di controllo nemica spendendo i normali costi del terreno e può continuare il movimento, tuttavia si dovrà fermare nel caso in cui entri in un'altra zona di controllo nemica. Un'unità mobile non spende la metà della sua possibilità di movimento per lasciare una zona di controllo nemica se inizia il suo movimento in un esagono di una zona di controllo nemica, ma dovrà spenderla qualora esca da un qualsiasi ulteriore esagono in zona di controllo nemica dopo l'esagono iniziale.



Traduzione della didascalia: All'inizio della sua mossa, un'unità mobile 4-4-10 entra in un esagono di zona di controllo dell'unità nemica 2-3-8 (pagando 1 punto movimento per terreno libero).

L'unità mobile continua a muoversi uscendo dall'esagono di zona di controllo nemica (pagando 5 punti movimento, metà del suo movimento stampato, perché non ha iniziato il suo movimento in quell'esagono di zona di controllo nemica) ed è entrata un diverso esagono di zona di controllo nemica adiacente (pagando 1 punto movimento per terreno libero, per un totale di 6 punti). Poi quell'unità mobile entra in un esagono vuoto (pagando 1 punto movimento per terreno libero), e poi un altro esagono vuoto (pagando 1 punto movimento per terreno libero), e infine l'ultimo esagono vuoto (pagando nuovamente un punto per terreno libero), dove deve fermarsi dopo aver impiegato la sua intera possibilità di movimento come riportato sull'unità. Nota che dopo aver mosso nel secondo esagono, la 4-4-10 non poteva spostarsi direttamente negli esagoni "X" a causa del costo richiesto di metà dei punti movimento per

lasciare un esagono di zona di controllo nemica e passare direttamente in un'altra zona di controllo nemica.

5.1.2 INFILTRAZIONE

Qualsiasi unità appiedata che inizia il suo movimento già adiacente ad un'unità nemica (in una zona di controllo nemica) può spostarsi in un esagono di zona di controllo nemica adiacente se spende tutto il suo MA (ignorare il normale costo del movimento in questo esagono adiacente).

Qualsiasi unità mobile che inizia la sua mossa già adiacente ad una qualsiasi unità nemica (in zona di controllo nemica) può muoversi in un esagono adiacente se spende la metà della sua possibilità di movimento (arrotondata per difetto) più il normale costo terreno dell'esagono in cui entra. Essa può continuare a muoversi se ha dei punti di movimento rimanenti.

In entrambi i casi, è quindi possibile spostare unità da una zona di controllo nemica ad un'altra adiacente ad una. Le unità mobili possono essere in grado di infiltrarsi da una zona di controllo nemica ad un'altra, uscire da una zona di controllo nemica, e poi muoversi di ulteriori esagoni ed entrare in un'altra zona di controllo nemica.

ECCEZIONE: l'unità non può generalmente spostarsi da una zona di controllo nemica ad un'altra attraverso un lato di esagono di campo minato o entrare in un esagono fortificato; tuttavia, questa restrizione non si applica ai commando. I commando non pagano eventuali costi aggiuntivi di movimento per entrare o uscire da una zona di controllo nemica.

Nessuno dei casi precedenti si applica per le ritirate o per le avanzate dopo il combattimento, che non è considerato movimento "normale".

5.2 EFFETTI DEL TERRENO

Qualsiasi unità deve spendere un punto movimento per entrare in un esagono di terreno libero. Per entrare in altri tipi di esagoni, un'unità deve spendere più di un punto di movimento; a tale riguardo consultare la tabella del terreno stampata sulla la mappa per il costo del movimento per ogni tipo di terreno in cui si entra (ad esempio, 2 MP = 2 punti movimento necessari per entrare in quel tipo di esagono).

Inoltre, alcuni lati d'esagono sono riportati con altre caratteristiche di terreno specifiche (come un fiume), le quali richiedono la spesa di altri punti movimento per l'attraversamento, oltre ai punti movimento necessari per entrare nell'esagono. Questo costo è in aggiunta al costo del terreno per entrare nell'esagono. Tutti i costi dei punti movimento sono cumulativi.

Nessuna unità può entrare in un esagono se non ha sufficienti punti movimento rimanenti per pagare per il costo richiesto, così come il costo di qualsiasi caratteristica del lato di esagono da attraversare, se presente.

5.2.1 MOVIMENTO LUNGO STRADA

Qualsiasi unità che si muove direttamente da un esagono di strada in un esagono di strada adiacente attraverso un lato di esagono di strada spende solo mezzo punto movimento, indipendentemente da altro tipo di terreno nell'esagono.

5.2.2 MOVIMENTO LUNGO SENTIERO

Qualsiasi unità che si muove direttamente da un esagono di sentiero in un esagono di sentiero adiacente attraverso un lato di esagono di sentiero spende solo un punto movimento, senza considerare altro tipo di terreno nell'esagono.

5.3 RESTRIZIONE ALL'IMPILAMENTO

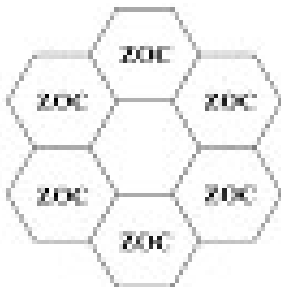
Nessuna unità può mai terminare il suo movimento impilata con qualsiasi altra unità (sebbene un'unità possa spostarsi attraverso esagoni occupati da altre unità amiche senza pagare alcun punto movimento extra). L'impilamento è proibito.

durante la totalità di ogni turno di gioco.

Le zone di controllo si estendono su tutti i tipi di terreno e attraverso tutti i tipi di lati di esagono di terreno. Comunque, alcune fortificazioni (per esempio, il Vallo Occidentale) negheranno le zone di controllo nemiche nell'esagono di fortificazione.

La presenza di zone di controllo non è mai influenzata da altre unità, nemiche o amiche. Se zone di controllo amiche e nemiche si estendono in un esagono, non hanno alcun effetto le une sulle altre; entrambe coesistono, e l'esagono è influenzato reciprocamente da entrambe le zone di controllo. Se un'unità è in una zona di controllo nemica, l'unità nemica è anche nella zona di controllo di quella unità.

6.0 ZONE DI CONTROLLO



I sei esagoni che circondano ciascun esagono occupato da un'unità costituiscono la zona di controllo (ZOC - *zone of control*) di quella data unità. Gli esagoni in cui un'unità esercita una zona di controllo sono chiamati esagoni di zona di controllo. Tutte le unità esercitano una zona di controllo in qualsiasi momento, indipendentemente dalla fase o del turno del giocatore,

6.1 EFFETTI SUL MOVIMENTO

Le zone di controllo inibiscono il movimento delle unità nemiche, come spiegato al punto 5.1.1.

6.2 EFFETTI delle zone di controllo sulle ritirate e sulle avanzate DOPO IL COMBATTIMENTO

Le unità in ritirata dopo il combattimento non possono ritirarsi attraverso esagoni di zone di controllo nemiche (vedi 7.2).

Le unità che avanzano dopo il combattimento ignorano le zone di controllo nemiche (vedi 7.9).

7.0 COMBATTIMENTO

Il combattimento è possibile solo tra unità nemiche che sono in quel momento adiacenti, ma non è obbligatorio. Qualsiasi segnalino di supporto utilizzato come bombardamento rappresenta l'eccezione (l'adiacenza non è un requisito per il bombardamento), anche se il bombardamento non è considerato un combattimento.

Il giocatore corrente (del turno corrente del giocatore) è "l'attaccante"; l'altro giocatore è il "difensore".

Il combattimento avviene solo durante la corrente fase di combattimento del giocatore, secondo i passi descritti alla regola 4.1.

Il giocatore corrente non è tenuto a dichiarare tutti i suoi attacchi previsti all'inizio del combattimento; può decidere ogni attacco nel momento in cui osserva la mappa, anche se tutti gli attacchi devono essere risolti fino al loro completamento uno alla volta. Tutti i combattimenti possono essere risolti in qualsiasi ordine desideri l'attaccante, a condizione che ogni combattimento sia risolto prima che il combattimento successivo sia dichiarato.

7.1 QUALI UNITÀ ATTACCANO

Tra tutte le unità avversarie adiacenti alle sue, il giocatore attaccante può decidere quali delle proprie unità parteciperanno a un attacco e contro quali unità in difesa, e può decidere anche quali delle sue unità non parteciperanno ad alcun attacco.

Un'unità in difesa può essere attaccata da un qualsiasi numero di unità secondo il desiderio del giocatore attaccante, purché tutte le unità attaccanti siano adiacenti, e sempre che ciascuna delle unità attaccanti non stia attaccando attraverso un tipo di terreno proibito o limitato (come un lato di esagono di mare).

Il tipo di terreno in cui si trovano le unità attaccanti non ha alcun effetto sulla loro possibilità ad attaccare, tranne nel caso di un lato esagono proibito tra l'attaccante e l'esagono bersaglio.

Le unità attaccanti che possono attaccare da due (o più) esagoni (se sono ciascuna adiacente all'esagono del difensore) possono aggiungere i loro valori di attacco al combattimento come valore combinato. Il fuoco di appoggio può essere aggiunto secondo la regola 8.0.

Il giocatore corrente può condurre tanti attacchi (solo durante la sua fase di combattimento) fino a quando ci sono unità nemiche esistenti da attaccare sulla mappa (dalle unità attaccanti adiacenti che il giocatore corrente può utilizzare).

7.2 PARAMETRI DI COMBATTIMENTO

Nessuna singola unità può attaccare più di una volta durante la stessa fase di combattimento e nessuna unità nemica può essere attaccata più di una volta durante la stessa fase di combattimento (sebbene un'unità nemica può essere sottoposta a bombardamento da fuoco di supporto

e poi subire un normale attacco durante una fase di combattimento).

7.3 DIFFERENZIALE DI COMBATTIMENTO

Il differenziale di combattimento è semplicemente la differenza tra tutti i punti di forza d'attacco (incluso qualsiasi fuoco di supporto) rispetto a tutti i punti di forza in difesa (incluso qualsiasi fuoco di supporto). Il differenziale è la somma del valore di difesa totale sottratto dalla somma del valore di attacco totale. Dopo aver calcolato il differenziale di combattimento (vedi 4.1), consultare la tabella dei risultati del combattimento e incrociare la colonna che indica il terreno (quello nell'esagono dell'unità in difesa) con il tiro del dado. In altre parole, l'intersezione del risultato ottenuto con il valore del dado e della colonna fornisce il risultato del combattimento. Risolvere il risultato di combattimento indicato immediatamente (prima di risolvere qualsiasi ulteriore attacco).

NOTA: il fuoco di supporto, se disponibile può essere aggiunto da un giocatore durante la propria fase di combattimento. Il giocatore in difesa può anche aggiungere il proprio fuoco di supporto, se disponibile, al combattimento durante la fase di attacco dell'altro giocatore. In ogni caso, i segnalini del fuoco di supporto usati durante il combattimento del giocatore corrente non sono disponibili per essere utilizzati durante la fase di combattimento nemica, né viceversa, durante lo stesso turno di gioco.

NOTA: tutte le forze di attacco e difesa sono sempre unitario. Cioè, la forza di un'unità non può essere divisa tra diversi combattimenti, sia come attaccante o difensore. Allo stesso modo, un'unità non può avere suoi punti di forza di attacco e difesa combinati per qualsiasi motivo.

7.4 EFFETTI DEL TERRENO

Solo le unità in difesa beneficiano del terreno nell'esagono che occupano e / o della caratteristica del lato di esagono. Il terreno all'interno degli esagoni occupati dalle unità attaccanti non hanno effetto in combattimento.

Le unità in difesa non beneficiano di lati di fiume o di fossato a meno che tutte le unità stiano attaccando attraverso un lato di esagono di fiume senza ponte o di fossato.

Note del traduttore: se si attacca un'unità che si difende dietro un lato di esagono con ponte, il difensore non ha il vantaggio del corso d'acqua. Se tutte le unità attaccano un difensore attraverso un lato di esagono di fossato, allora si applicano i benefici in difesa.

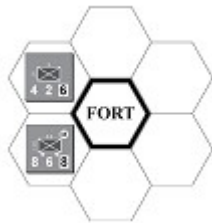
L'effetto del terreno sul combattimento è stato integrato nella tabella dei risultati del combattimento.

Semplicemente fare riferimento al terreno in cui si trova l'unità in difesa, e incrociare quel determinato tipo di terreno

con il differenziale di combattimento secondo il punto 7.3. Il risultato del tiro di dado del combattimento deve corrispondere a quella colonna.

I benefici del terreno per il combattimento non sono mai

cumulativi; un'unità in difesa beneficia sempre solo del tipo di terreno più vantaggioso alla difesa nel suo esagono. Ad esempio, un'unità in terreno accidentato circondata da un lato d'esagono di fiume beneficerebbe solo del tipo di terreno accidentato.



7.5 FORTIFICAZIONI

Se un gioco particolare include fortificazioni (sia stampate sulla mappa, o come pezzi di gioco), il valore in difesa di qualsiasi unità che si trovi in tale tipo di esagono è raddoppiato. In aggiunta, il modificatore di combattimento (il valore "+") di qualsiasi fuoco di supporto dell'attaccante o segnalino di bombardamento utilizzato contro un esagono di fortificazione è dimezzato (si arrotonda per difetto). Questa regola non si applica al fuoco di supporto utilizzato dal giocatore in difesa.

7.6 RISOLUZIONE DEL COMBATTIMENTO

I risultati del combattimento, come riportato sulla tabella dei risultati di combattimento, sono spiegati secondo quanto segue:

De = L'unità in difesa è completamente eliminata.

D3 = L'unità in difesa deve ritirarsi tre esagoni. *

D2 = L'unità in difesa deve ritirarsi due esagoni. *

Ex = Un'unità attaccante e l'unità in difesa devono essere girate sul loro lato ridotto (o eliminate se già ridotte). Tra più unità attaccanti, l'attaccante sceglie quale unità si riduce.

A1 = Le unità attaccante/i devono ritirarsi di un esagono. *

A2 = Le unità attaccante/i devono ritirarsi due esagoni. *

A3 = Le unità attaccante/i devono ritirarsi tre esagoni. *

(A) = Un'unità attaccante deve essere ridotta (o essere eliminata se già ridotta, secondo la scelta dell'attaccante se presenti più unità).

Ae = Tutte le unità attaccanti sono eliminate.

* Il giocatore che si ritira può scegliere di ignorare la ritirata scegliendo di ridurre una propria unità (vedi 7.8).

NOTA: un risultato con il pallino non ha effetto.

NOTA del traduttore: useremo la frase perdita di uno step quando un'unità è capovolta al suo lato più debole. Le unità che non hanno nulla sul retro sono considerate unità con un solo step e sono eliminate se subiscono una perdita

Se il risultato del combattimento è una ritirata, è il giocatore che si ritira a ritirare la propria unità in conformità con le regole della ritirata (vedi 7.7).

7.7 COME EFFETTUARE LA RITIRATA

Quando un risultato di combattimento richiede che un'unità sia ritirata, il possessore deve immediatamente

tentare di spostare quell'unità il numero indicato di esagoni rispetto alla sua posizione di combattimento. Questo movimento non è volontario, e quindi non richiede nessun punto movimento da spendere.

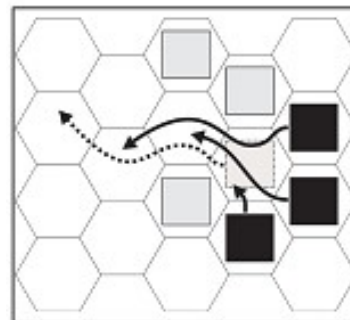
Un'unità deve ritirarsi di tanti esagoni quanti indicati dal risultato della tabella di combattimento.

Se possibile, un'unità deve ritirarsi lungo un percorso di esagoni vuoti (cioè, non occupato da altre unità amiche), sebbene un'unità possa ritirarsi attraverso esagoni occupati da unità amiche se nessun altro percorso è possibile. Non è possibile ritirare un'unità in o attraverso qualsiasi esagono attualmente occupato da un'unità nemica o in una zona di controllo nemica. Un'unità non può ritirarsi in o attraverso alcuno terreno proibito (come un esagono di mare). Unità anfibe che devono ritirarsi in un esagono di mare devono essere ridotte (o eliminate se già ridotte o con un singolo step). Durante la ritirata, un'unità non può entrare in alcun esagono di zona di controllo nemica. Unità amiche e unità amiche con una zona di controllo in un esagono particolare non negano alcuna zona di controllo nemica nello stesso esagono ai fini della ritirata.

Qualsiasi unità che deve ritirarsi deve eseguire il suo movimento di ritirata per l'intero numero di esagoni richiesto dal risultato di combattimento (rispetto al suo esagono di combattimento originale). Se non può farlo, tale unità è ridotta nell'ultimo esagono in cui può ritirarsi legalmente

o eliminata se già ridotta oppure con un singolo step. In questo caso, l'ultimo esagono del percorso di ritirata è quello in cui l'unità è stata eliminata; vedi 7.9.

Se una qualsiasi unità non è in grado di ritirarsi per le sopracitate restrizioni è invece eliminata.



7.7.1 RITIRATA A CAUSA DEL BOMBARDAMENTO

Un'unità che deve ritirarsi a causa di un bombardamento deve allontanarsi dalla più vicina unità nemica, o verso un'unità amica a scelta del giocatore se non ci sono unità nemiche sulla mappa. Se la ritirata imporrà a un'unità di avvicinarsi a un'unità nemica, potrà farlo, ma dovrà allora essere ridotta. Se una qualsiasi unità non è in grado di ritirarsi dopo il bombardamento, è eliminata.

7.7.2 RIPOSIZIONAMENTO

Se l'unico esagono di ritirata finale di un'unità è occupato da un'altra unità amica (non coinvolta nello stesso attacco), il giocatore in ritirata può scegliere di "riposizionare" (muovere) l'altra unità amica dal proprio esagono (per consentire all'unità in ritirata di occupare il suo) ad un esagono adiacente come se si

stesse ritirando a seguito del risultato di combattimento.

Tali spostamenti non possono mai essere fatti in un esagono proibito, né in una zona di controllo nemica, né in un esagono in cui l'unità in ritirata sarebbe impilata su un'altra unità. Dopo che l'unità riposizionata ha mosso, l'unità in ritirata può ritirarsi in quell'altro esagono precedentemente occupato dall'unità amica.

Inoltre, è consentita anche un'unità riposizionata di spostare un'altra unità amica usando la stessa procedura, e l'altra unità spostata può spostare a sua volta un'altra unità amica, e così via (una determinata unità può essere riposizionata più di una volta). Tuttavia, si considera che ogni unità riposizionata abbia condotto una ritirata (come a seguito di un normale risultato di combattimento), e non le è consentito di condurre un attacco in quel turno.

Il riposizionamento è volontario; un'unità in ritirata che non è in grado di ritirarsi a causa della presenza di altre unità amiche può essere ridotta o eliminata invece di eseguire un riposizionamento, come descritto in 7.8, piuttosto che spostare altre unità amiche.

Un'unità in ritirata non può riposizionare un'altra unità se è disponibile un qualsiasi esagono libero consentito. Allo stesso modo, un'unità in ritirata non riposiziona un'altra unità amica quando si muove semplicemente attraverso l'esagono di quella data unità durante il corso di un ritirata.

7.8 RESISTENZA ACCANITA

Invece di eseguire la ritirata in un risultato di combattimento, il giocatore può invece dichiarare "resistenza accanita", per cui a quell'unità non è richiesto affatto di ritirarsi; tuttavia, quell'unità deve immediatamente perdere uno step. Un giocatore può offrire resistenza accanita con un'unità dotata di due step oppure eliminare un'unità che ha un solo step per evitare la ritirata in seguito al risultato di combattimento. (L'unità già ridotta o con singolo step deve essere eliminata in questo caso, ma il risultato di ritirata è comunque annullato). Questa scelta impedisce qualsiasi avanzata nell'esagono dopo il combattimento; vedi sotto.

7.9 AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

Le unità attaccanti possono avanzare dopo il combattimento solo in seguito a un risultato che impone una ritirata per il difensore.

Nessun unità in difesa può mai avanzare, anche a seguito di un risultato di combattimento "A1", "A2" o "A3".

Ogni volta che un'unità in difesa nemica è costretta a ritirarsi o viene eliminata come risultato del combattimento, lascerà un percorso di esagoni liberi dietro di essa chiamato percorso di ritirata (questo comprende unità che sono state eliminate perché non in grado di completare l'intera ritirata; (vedi 7.7). Qualsiasi o tutte le unità che hanno partecipato al combattimento che ha causato la ritirata possono

avanzare lungo il percorso di ritirata. La decisione di avanzare dopo il combattimento deve venire immediatamente dopo che la ritirata è stata completata, ma nessuna unità è mai costretta ad avanzare dopo il combattimento. L'avanzata dopo il combattimento è considerata un movimento speciale in quanto tutte le unità che hanno causato la ritirata possono ignorare le zone di controllo nemiche lungo l'intero percorso di ritirata.

Qualsiasi unità che avanza dopo il combattimento può terminare il proprio movimento in uno qualsiasi degli esagoni lungo quel percorso di ritirata, ma non può uscire da quel dato percorso, mentre si muove. Se avanzano più unità dopo il combattimento, non più di una può terminare il proprio movimento in ogni esagono del percorso di ritirata.

Dopo un'avanzata in seguito al combattimento, un'unità che avanza non è in grado di attaccare o eseguire altre attività durante quel turno di giocatore (a meno che non sia specificato altrimenti da una regola esclusiva particolare). Un'unità in avanzata è soggetta ad essere attaccata da una qualsiasi unità nemica nella successiva fase di combattimento nemica

8.0 FUOCO DI APPOGGIO



Il fuoco di appoggio rappresenta le risorse di fuoco indiretto che non sono disponibili come pezzi di gioco reali. Pertanto, il fuoco di appoggio viene rappresentato da segnalini che i giocatori prendono da una dotazione precostituita, piazzabili sulla mappa solo durante la risoluzione del combattimento.

In altre parole, i segnalini di fuoco di supporto non esistono sulla mappa come unità; essi rappresentano semplicemente il fuoco proveniente da tali risorse di appoggio.

Ogni giocatore ha una propria dotazione (chit pool) di segnalini di fuoco di appoggio, che sono indicati dal numero stampato su ogni spazio della tabella dei turni / arrivo dei rinforzi. Il numero del fuoco di appoggio è la dotazione dei segnalini di fuoco di appoggio (indipendentemente dal loro valore) disponibili per turno di gioco. Il numero della dotazione del fuoco di appoggio corrisponde al numero totale di segnalini di fuoco di appoggio che un giocatore riceverà all'inizio di quel dato turno di gioco. Se sono elencati due numeri, il primo numero è la dotazione del fuoco di appoggio per il primo giocatore, mentre il secondo numero è il fuoco di appoggio assegnato al secondo giocatore. Le regole esclusive indicano quale giocatore è il primo a iniziare.

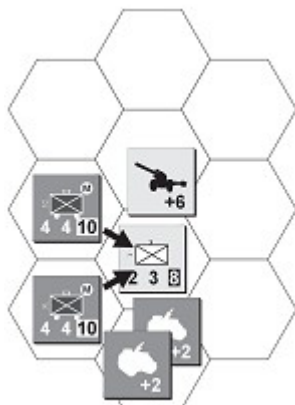
Ad esempio, "8/9" riportato nel primo turno di gioco sulla mappa di *Crusader* indica che al giocatore britannico (che è il primo giocatore) vengono assegnati 8 segnalini di fuoco di appoggio e al giocatore tedesco (che è il secondo giocatore) sono assegnati 9 segnalini di fuoco di appoggio (vedi 3.0 e 10.1).

8.1 SEGNALINI DI FUOCO DI APPOGGIO PERMESSI

Se la dotazione dei segnalini del fuoco di appoggio indicata sulla tabella dei turni / arrivo dei rinforzi è inferiore alla quantità totale di indicatori disponibili per un dato schieramento, quel giocatore deve selezionare partendo dai segnalini di valore più basso prima di selezionare segnalini di valore più alto. Vale a dire, i segnalini di fuoco di appoggio selezionati devono essere scelti a partire da quello con il valore più basso al più alto.

8.2 RAGGIO ILLIMITATO DEL FUOCO DI SUPPORTO

I segnalini del fuoco di supporto non hanno limiti di gittata; essi possono essere aggiunti a qualsiasi combattimento che si verifica ovunque sulla mappa a meno che sia indicato diversamente dalle regole esclusive.



8.3 IMPIEGO DEL FUOCO DI APPOGGIO

Tutti i segnalini del fuoco di appoggio funzionano allo stesso modo, sebbene alcuni abbiano stampati diversi valori "+" (il modificatore del combattimento). Il valore rappresenta i punti forza che i giocatori possono aggiungere al combattimento che ha luogo durante il turno di gioco. Naturalmente, i segnalini del fuoco di appoggio dal valore più alto sono più potenti di quelli dal valore più basso.

Un segnalino di fuoco di appoggio può essere usato solo una volta durante un intero turno di gioco.

Quando viene annunciato un combattimento, il giocatore attaccante può dichiarare la sua intenzione di utilizzare il fuoco di appoggio in quel combattimento, così come il giocatore in difesa.

Tuttavia, è il giocatore attaccante che deve sempre applicare il primo segnalino di fuoco di appoggio, se decide di farlo. Poi allo stesso modo il giocatore in difesa può decidere di utilizzare un singolo segnalino di fuoco di appoggio.

Successivamente, l'attaccante può applicare il suo secondo segnalino di appoggio a quel combattimento, se lo desidera

(indipendentemente dal fatto che il difensore abbia applicato un suo segnalino o meno). Infine, il difensore può utilizzare un ultimo segnalino di fuoco appoggio, se lo desidera

(anche nel caso in cui non siano stati assegnati segnalini di fuoco di appoggio fino a quel momento dai due giocatori). In altre parole, l'attaccante e il difensore si alternano applicando i propri segnalini di fuoco di appoggio, se lo desiderano, per ogni combattimento annunciato.

Se il giocatore attaccante decide di non utilizzare il suo secondo segnalino di fuoco di appoggio, il difensore può in ogni caso applicare il suo secondo fuoco di appoggio. Dopo che il difensore ha utilizzato il suo secondo segnalino di appoggio, l'attaccante non può giocare alcun ulteriore segnalino di fuoco di appoggio.

Se il giocatore in difesa decide di non giocare il suo primo segnalino di fuoco di appoggio, non gli è più possibile applicare un secondo segnalino di appoggio e non gli è consentito giocare retroattivamente il suo primo segnalino di appoggio.

Una volta che un giocatore decide di non utilizzare il suo primo o secondo segnalino di appoggio, perde definitivamente la sua opportunità per quel dato combattimento.

L'impiego del fuoco di supporto è sempre volontaria, anche se, una volta dichiarato, un giocatore non può cambiare idea, né può annullare il combattimento appena annunciato.

In conclusione, un giocatore può aggiungere fino a un massimo di due segnalini di appoggio a un attacco o a una difesa fra quelli assegnati dal turno di gioco corrente. Una volta

utilizzati, i segnalini di appoggio sono rimessi nella dotazione del giocatore.

Sia in qualità di attaccante o difensore, il giocatore semplicemente piazza il segnalino o i segnalini di fuoco di appoggio nell'esagono combattimento (l'esagono bersaglio dell'attacco annunciato), quindi aggiunge il numero del segnalino di appoggio al suo valore di attacco totale (per esempio, se due unità 4-4-10 stanno attaccando un'unità 2-3-8, il valore di attacco totale è "8"; se il giocatore attaccante aggiunge due segnalini "+2", il valore di attacco finale diventa "12."

Se il giocatore in difesa aggiungesse un segnalino di fuoco di supporto "+6" a quello stesso combattimento, il valore finale difensivo diventerebbe "9", cioè il valore dell'unità 3 + il 6 del fuoco di appoggio)

8.4 FUOCO DI APPOGGIO IN MODALITA' BOMBARDAMENTO

Prima di risolvere un qualsiasi combattimento, i segnalini del fuoco di appoggio possono essere usati da soli a per attaccare le unità nemiche (cioè senza supportare attacchi via terra), in un processo noto come un "bombardamento". Per condurre un bombardamento, il giocatore in fase può selezionare qualsiasi unità nemica ovunque sulla mappa come obiettivo di ogni bombardamento (solo durante la propria fase di combattimento e prima della risoluzione del primo attacco di terra regolare). Egli quindi conduce ciascun bombardamento esattamente come se si trattasse di un attacco normale utilizzando il valore "+" del segnalino Fuoco di supporto ("modificatore del

combattimento") per calcolare il differenziale (sottraendo la forza di difesa dell'unità scelta quale obiettivo). In questo caso, un bombardamento viene risolto come un normale combattimento, tranne che per risultati "Ex" che riguardano solo il bersaglio mai il segnalino di bombardamento. Inoltre, un risultato di A1, A2 o A3 è sempre ignorato.

Ogni segnalino di fuoco di appoggio può scegliere come obiettivo solo un esagono occupato dal nemico. Inoltre, un massimo di due segnalini possono essere usati per bombardare lo stesso esagono durante lo stesso turno del giocatore, anche se entrambi i segnalini possono essere di qualsiasi valore fra quelli a disposizione nella dotazione. Dopo che il segnalino è stato utilizzato per bombardare, esso viene rimesso nella dotazione e sarà riutilizzabile al turno successivo come descritto in 8.1.

8.4.1 FUOCO DI CONTRO-BATTERIA

Un giocatore può anche aggiungere (fino a un massimo di due) segnalini di fuoco di appoggio (secondo la stessa procedura alternata descritta al punto 8.3) alla difesa di qualsiasi unità amica quando questa è l'obiettivo di un bombardamento. Il valore dei segnalini del fuoco di appoggio del difensore riducono quindi del valore equivalente il totale del giocatore che sta bombardando. (Ad esempio, se il valore del fuoco di bombardamento e i segnalini di appoggio in difesa giocatore sono ciascuno "+6" il valore del bombardamento è perciò "0").

8.4.2 FUOCO AMICO

Dopo aver risolto un bombardamento, se il risultato della tabella di combattimento indica qualsiasi tipo di risultato "(A)", il giocatore che ha eseguito il bombardamento deve applicare quel risultato a una singola unità amica che è più vicina all'unità nemica scelta come obiettivo. Se ci sono più unità amiche equidistanti rispetto l'unità nemica, il giocatore che ha effettuato il bombardamento può scegliere quale delle sue unità sono influenzate dal risultato "(A)".

8.5 EFFETTI DEL TERRENO

Il fuoco di appoggio può essere utilizzato ovunque sulla mappa, indipendentemente dal terreno presente o dalle unità (nemiche o amiche). Il fuoco di appoggio non è soggetto a restrizioni quali la "linea di vista", tranne quando indicato diversamente dalle regole esclusive.

In tutti i casi, le unità in difesa beneficiano pienamente del terreno nell'esagono che occupano quando sono attaccate da un qualsiasi fuoco di appoggio, secondo la indicazioni che sono parte integrante della tabella dei risultati del combattimento.

8.6 RESTRIZIONI AL FUOCO DI APPOGGIO

I risultati del combattimento non hanno alcun effetto sulla dotazione dei segnalini del fuoco di appoggio durante turno di gioco in corso o futuro, tranne quando indicato diversamente dalle regole esclusive.

Un giocatore non può dividere o ridistribuire il valore "+" di un qualsiasi segnalino di fuoco di appoggio tra diversi bersagli.

Ogni segnalino fuoco di appoggio deve essere applicato a un solo esagono bersaglio specifico.

I segnalini di appoggio non possono mai essere sommati da un turno di gioco all'altro. Se non vengono utilizzati durante il turno di gioco in cui sono assegnati, essi vengono riposti a parte e torneranno disponibili all'inizio del seguente turno di gioco.

Nessun esagono individuale può essere soggetto a più di un bombardamento (vedi 8.4) per turno di gioco.

9.0 RIFORNIMENTO

Non ci sono regole riguardo al rifornimento (se non diversamente annotato nelle Regole esclusive di un particolare gioco). Tutte le unità sono sempre considerate in rifornimento. Le unità circondate o isolate non subiscono penalità.

Fuoco e Movimento regole standard

COMBAT RESULTS TABLE

Terrain Type	Combat Differential (attacking strength minus defending strength)											
	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10				
Mountain, Mines	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10				
City, Rough, River	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10			
Broken, Marsh, Ferry, Town, Stream, Escarpment	-3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10		
Bridge, Woods, Ditch, Grove, Mixed	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10	
Clear, Desert	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10
Die Roll	Result											
1	(A)	A3	A2	*	Ex	Ex	D2	D2	D2	D3	De	De
2	(A)	(A)	A3	A2	*	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3	De
3	(A)	(A)	(A)	A3	A2	*	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3
4	(A)	(A)	(A)	(A)	A3	A2	*	Ex	Ex	Ex	D2	D2
5	Ae	(A)	(A)	(A)	(A)	A3	A2	*	Ex	Ex	Ex	D2
6	Ae	Ae	(A)	(A)	(A)	(A)	(A)	A1	*	Ex	Ex	Ex

De = L'unità in difesa è eliminata.

D3 = L'unità in difesa deve ritirarsi di tre esagoni (o perdere uno step di un'unità a scelta del giocatore in difesa, vedi 7.8).

D2 = L'unità in difesa deve ritirarsi di due esagoni (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore in difesa, vedi 7.8).

Ex. = Un'unità attaccante e una unità in difesa devono perdere uno step (o essere eliminate se già ridotte).

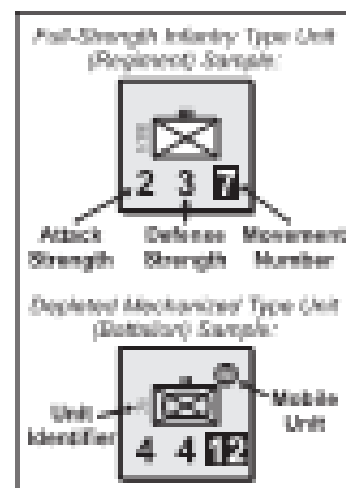
A1 = Le unità attaccanti devono ritirarsi di un esagono (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore attaccante, vedi 7.8)

A2 = Le unità attaccanti devono ritirarsi di due esagoni (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore attaccante, vedi 7.8)

A3 = Le unità attaccanti devono ritirarsi di tre esagoni (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore attaccante, vedi 7.8)

(A) = Un'unità attaccante deve perdere uno step (o eliminata se già ridotta).

Ae = Tutte le unità attaccanti sono eliminate. • = Nessun effetto.



Fuoco e Movimento regole standard

ISLAND WAR COMBAT RESULTS TABLE

Terrain Type	Combat Differential (attacking strength minus defending strength)											
Mountain, Rough	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10			
Broken, Town	-3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10		
Jungle, River	-5	-4, -3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10	
Clear, Sea	-7	-6, -5	-4, -3	-2	-1	0	+1	+2, +3	+4, +5	+6, +7	+8, +9	+10
Die Roll	Result											
1	(A)	A3	A2	•	Ex	Ex	D2	D2	D2	D3	De	De
2	(A)	(A)	A3	A2	•	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3	De
3	(A)	(A)	(A)	A3	A2	•	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3
4	Ae	(A)	(A)	(A)	A3	A2	•	Ex	Ex	Ex	D2	D2
5	Ae	Ae	(A)	(A)	(A)	A3	A2	•	Ex	Ex	Ex	D2
6	Ae	Ae	Ae	(A)	(A)	(A)	(A)	A1	•	Ex	Ex	Ex

De = L'unità in difesa è eliminata.

D3 = L'unità in difesa deve ritirarsi di tre esagoni (o perdere uno step di un'unità a scelta del giocatore in difesa, vedi 7.8).

D2 = L'unità in difesa deve ritirarsi di due esagoni (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore in difesa, vedi 7.8).

Ex. = Un'unità attaccante e una unità in difesa devono perdere uno step (o essere eliminate se già ridotte).

A1 = Le unità attaccanti devono ritirarsi di un esagono (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore attaccante, vedi 7.8)

A2 = Le unità attaccanti devono ritirarsi di due esagoni (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore attaccante, vedi 7.8)

A3 = Le unità attaccanti devono ritirarsi di tre esagoni (o perdere uno step di un'unità scelta del giocatore attaccante, vedi 7.8)

(A) = Un'unità attaccante deve perdere uno step (o eliminata se già ridotta).

Ae = Tutte le unità attaccanti sono eliminate.

• = Nessun effetto.

Nota: differenziali di combattimento superiori a +10

sono risolti sul +10

colonna mentre differenziali meno del valore più basso (all'estrema sinistra) usa il differenziale nella colonna più a sinistra.

Traduzione curata da Mauro Faina e Riccardo Masini. I giocatori sono invitati a inviare email riguardo a concetti poco chiari: mauro.faina@gmail.com