

“FRONTE D’ATTACCO”

di J.J. Zavaleta

con la collaborazione di Tommaso Simoni e Corrado Valentini



Regolamento a livello divisionale per la Seconda Guerra Mondiale

Ver. 3.0 (03/2011)



1.- Introduzione	3
2.- Le Unità	3
2.1.- Caratteristiche delle unità	3
3.- Il Fattore di Combattimento (FC) e il Punto di Rottura (PR)	4
4.- Settori	4
5.- Durata di uno scenario	5
6.- Sequenza di mossa	5
7.- Movimento	5
7.1.- Rifornimento	6
8.- Assalto	6
9.- Supporto e Zona di Controllo (ZOC)	7
9.1.- Supporto	7
9.2.- Zona di controllo (ZOC)	8
10.- Procedura per il tiro	8
10.1.- Priorità di tiro	8
11.- Riorganizzazione	9
12.- Attacchi aerei e procedura per il tiro anti-aereo	9
13.- Settori Minati	11
14.- Terreno pesante (villaggi, città, foreste, fiumi, etc.)	11
15.- Regole opzionali	12
15.1.- Bombardamento di sbarramento (pre-battaglia)	12
15.2.- Campi d'aviazione	12
15.3.- Unità di Protezione alle retrovie	12
16.- Condizioni di vittoria	12
Allegato A) – Tabella base di combattimento	14
Allegato B) - Esempi di Army List divisionali	15

1.- Introduzione

Fronte d'Attacco è un insieme di regole (per la scala in 6 millimetri) progettato per consentire ai giocatori di combattere battaglie su vasta scala su tutti i fronti durante la Seconda Guerra Mondiale. L'unità di base tattica è il reggimento per le unità tedesche e USA, e la brigata gli inglesi e i russi. La formazione base di manovra è la divisione. Divisioni poi possono essere raggruppate in Corpi d'Armata ma questo non influisce sull'attivazione delle unità. Questo determina che Fronte d'Attacco può essere considerato come un regolamento di tipo strategico.

2.- Le Unità

Ogni modello di veicolo rappresenta un battaglione o un reggimento a secondo delle circostanze. Non è necessario mettere il modellino su una basetta ma è fortemente consigliabile. Le basette non dovranno superare le dimensioni di 3x3cm.; la fanteria può essere imbasettata a 5 figure per base (non necessario per HQ), mentre l'artiglieria, gli anticarro e unita AA dovrebbero avere un cannone + equipaggio montato sulla basetta. Gli aerei devono essere imbasettati. E' consigliabile che ciascuna basetta abbia un marker per identificarne l'unità di appartenenza.

2.1.- Caratteristiche delle unità

Unità di comando (HQ)

Le unità di comando servono per coordinare la logistica riguardante la divisione. Muovono come i RECON, ma non possono attaccare ne fornire supporto al combattimento. Se attaccate direttamente si difendono (1/0). Per la loro utilizzazione vedi il capitolo "Riorganizzazione". Possono essere attaccate o fatte bersaglio dal tiro solo se isolate.

Reggimenti/Brigate di fanteria/corazzati

Sono l'ossatura della divisione ed hanno il compito principale di guidare sia gli assalti che la fase difensiva. Normalmente godono di 2 PR arrivando fino a un massimo di 3 su unità particolarmente grandi.

Reggimenti di artiglieria

Unità normalmente adibite al tiro non possono guidare un'assalto ma danno supporto a unità in assalto. Possono essere utilizzate solo per assistere le unità della propria divisione. Se fatte oggetto da assalti diretti si difendono con un FC di 1. Unità di Artiglieria devono riposizionarsi correttamente dopo essersi spostate da un settore all'altro, pertanto quando muovono non sparano e non danno supporto.

Per orientare al meglio il tiro devono essere guidate da un'unità RECON. Pertanto unità RECON che sono adiacenti a settori occupati da unità nemiche consentono la scelta del bersaglio da parte del giocatore che spara. In caso contrario il bersaglio viene scelto dal giocatore che subisce il tiro.

Artiglierie che desiderano impegnarsi di contro-batteria devono tirare 1d6 e con un risultato di 6 individuano l'unità nemica, a meno che un unità RECON (dalla stessa divisione) sia adiacente al settore in cui il nemico ha schierato l'artiglieria, nel qual caso l'unità amica può chiamare il fuoco di artiglieria, senza la necessità del tiro del dado.

Unità di supporto divisionale

Sono unità inquadrare a livello di battaglione e sono sotto il comando diretto dell' HQ divisionale. Hanno normalmente 1 PR e danno supporto esclusivamente a unità della propria divisione. Non possono guidare ne assalti ne possono essere indicate come leader in difesa.

Le principali unità di supporto divisionale sono:

- **Battaglioni anticarro**
Questi hanno la priorità di tiro e sono obbligati a tirare principalmente su bersagli corazzati. Nel caso non vi fossero unità corazzate nemiche potranno sparare su bersagli di altra natura (vedi Priorità di tiro sez. 10.1.-) , ma l'efficacia sarà ridotta. In caso di supporto forniscono sempre il massimo del loro FC.
- **Battaglioni di genieri/quastatori**
Queste unità svolgono diversi e utilissimi ruoli che potremmo sintetizzare in:
 - apertura varchi su campi minati (vedi "Settori Minati")
 - assalto a posizioni trincerate (bonus su assalti a posizioni trincerate)
 - attraversamento di corsi d'acqua (vedi "Terreno pesante")
 - preparazione trinceramenti/ posa di campi minati (vedi "Settori Minati")
- **Battaglioni antiaerei**
vedi "Attacchi aerei e procedure per il tiro antiaereo"
- **Battaglioni RECON**
Unità specializzata nella ricognizione e nell'individuazione per conto della propria divisione della presenza di unità ostili. Particolarmente utili per l'artiglieria (vedi descrizione "Reggimenti di artiglieria"), hanno un'alta capacità di movimento. Unità RECON possono rifiutare l'assalto, anche avendo mosso nella loro fase, purché non abbiano fatto la mossa intera. Unità RECON non possono fornire supporto durante un'attacco.

3.- Il Fattore di Combattimento (FC) e il Punto di Rottura (PR)

Tutte le unità presenti sul tavolo da gioco devono possedere un Fattore di Combattimento (FC). Questo determina la forza e il volume di fuoco espressi dall'unità durante il combattimento. I valori variano a seconda della propria tipologia e sono reperibili nella tabella in fondo al regolamento. In ogni caso tutte le unità presenti sul tavolo devono avere un Fattore di Combattimento di almeno uno.

In "Fronte d'Attacco" la grandezza degli organici presenti si misura attraverso i Punti di Rottura (PR). Le unità possono avere da un minimo di 1 a un massimo di 3 PR. I danni derivanti dai combattimenti fanno perdere PR alle unità e nel caso l'unità raggiunga il PR uguale a 0 viene rimossa dal tavolo. Normalmente i reggimenti di fanteria e corazzati essendo unità di manovra grandi sono sempre dotati di 2 PR, mentre le Unità di Supporto Divisionale ne hanno soltanto uno.

4.- Settori

Per prima cosa è necessario fare in modo di giocare su di un tavolo che sia suddiviso in esagoni (in alternativa si può utilizzare una griglia di quadrati di 15cm. per lato) che verranno chiamati SETTORI. Un settore rappresenta una distanza di circa 4/7 Km. Di questo dovremmo tener conto durante la preparazione del terreno. Solo elementi di terreno capaci di influenzare a livello strategico devono essere posizionati sul tavolo. Si noti che fino a 6/9 unità possono occupare un settore, ma solo fino a 4 possono attaccare o difenderne uno. Il supporto aereo viene considerato separatamente dalle unità di terra.

5.- Durata di uno scenario

Bisogna tener presente che la WWII è stata caratterizzata da grandi offensive (corte nel tempo) seguite da periodi di assestamento del fronte caratterizzati da scaramucce di scarso valore strategico, ma assai importanti per quanto riguarda i rifornimenti e il consolidamento delle posizioni difensive.

La scala temporale rappresentata è variabile considerando che ciascun turno non dovrà rappresentare più di 4 ore in tempo reale. Tenendo conto di questo sarà bene organizzare scenari (offensive) che coinvolgano le divisioni per più giorni (3/4 turni al giorno).

Alla fine dei turni di gioco prestabiliti si dovrà effettuare il conteggio per verificare le condizioni di vittoria (vedi capitolo "Condizioni di Vittoria")

6.- Sequenza di mossa

La parte che infligge più perdite nel turno precedente muove per primo nel turno successivo. In caso di parità sarà il tiro di 1d6 a decidere. Le azioni durante le battaglie si alternano a livello di divisione, attivandosi una divisione per parte. Quando avete completato l'attivazione di una divisione (che può essere una qualsiasi) l'avversario passerà ad attivare una delle sue e così via. Quando un giocatore ha attivato tutte le sue divisioni e il suo avversario ha attivato lo stesso numero di divisioni, il turno viene considerato terminato. Le eventuali rimanenze non possono essere attivate in questo turno.

Quando viene attivata, ogni unità facente parte della divisione, può eseguire le seguenti azioni:

- può muovere;
- può essere impegnata con il fuoco (ma solo se l'unità ha un raggio di 1 o più);
- oppure può effettuare un attacco.

Nessuna unità può eseguire due volte la stessa azione in un turno. Quindi bisogna fare attenzione a come si realizzano le azioni. Le tre azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine. È consentito a una unità di non fare nulla se il giocatore lo desidera.

7.- Movimento

Tipo Unità	Numero di settori
Fanteria non meccanizzata	1 (compreso a cavallo e armi pesanti)
Ricognizione, HQ	5
Aerei	10
Unità corazzate - Art.semovente	3
Unità meccanizzate - Cannoni	4

È consentito spostarsi/attaccare in diagonale, ma non interpenetrare diagonalmente due settori detenuti da nemici.

Le unità possono liberamente attraversare settori in mano a truppe amiche, ma non possono passare attraverso quelle dei nemici.

Tutte le unità possono muovere e sparare, ad eccezione dell'artiglieria non semovente.

Le strade

L'uso di una strada fa guadagnare di un settore (hex) al movimento. La divisione che usa una strada si deve incolonnare per utilizzarla.

7.1.- Rifornimento

Una divisione per poter muovere, sparare e assaltare con il suo pieno potenziale, deve essere in rifornimento.

Una divisione è in rifornimento se può tracciare un percorso di hex dall'unità ad un hex di strada più vicino. Questo hex di strada inoltre deve essere collegato ad un bordo di mappa amico da una serie continua di hex di strada che non siano occupati da unità nemiche o loro ZOC.

Ciascuna divisione che sia fuori rifornimento al momento del movimento deve scegliere quali unità muovere tenendo conto che ne potrà muovere soltanto la metà di quelle disponibili.

Una divisione che sia fuori rifornimento al momento del combattimento e del tiro sottrae un dado ai modificatori relativi.

Una linea di rifornimento può essere tracciata attraverso un esagono che si trova in ZOC nemica, se quell'hex è occupato da un'unità amica. Una linea di rifornimento non può essere tracciata attraverso un hex occupato dal nemico.

8.- Assalto

Unità con raggio uguale a 0 non possono sparare ma possono assaltare e tentare di occupare un settore tenuto dal nemico. La procedura è la seguente:

- Il giocatore che attacca dichiara il proprio attacco al settore immediatamente adiacente a quello in cui si trova. E' da tener presente che entrambi i settori devono pertanto "confinare". È consentito l'attacco in diagonale.
- Il giocatore attaccante sceglie l'unità che dovrà condurre l'attacco ed utilizza il suo FC per questo. E' importante sottolineare che l'unità che guida l'assalto deve essere obbligatoriamente della grandezza di un reggimento/brigata a meno che non vi siano unità di tale grandezza nell'esagono da cui parte l'assalto. Si procede al calcolo delle unità in supporto (vedi in basso).
- Il giocatore in difesa sceglie l'unità che dovrà condurre la difesa ed utilizza il suo FC per questo. Anche in questo caso, come sopra, l'unità che guida la difesa deve essere obbligatoriamente della grandezza di un reggimento/brigata a meno che non vi siano unità di tale grandezza nell'esagono che subisce l'assalto. Si procede al calcolo delle unità in supporto (vedi in basso).
- Le due unità leader tirano 1D6, e devono:
 - ✓ tirare 1d6 extra se sono reggimenti/brigate (solo le unità leader)
 - ✓ tirare 1d6 extra se hanno un FC maggiore rispetto all'avversario *
 - ✓ tirare 2d6 extra se hanno un FC che è più del doppio rispetto a quello dell'avversario *
 - ✓ tirare 1d6 extra ogni 5 punti FC in supporto (fino ad un max di 3 unità)
 - ✓ tirare 1d6 extra se l'artiglieria divisionale è in grado di sparare nel settore in difesa (questo simula il fuoco di supporto)
 - ✓ 1d6 extra se le unità in difesa occupano fortificazioni e/o terreni pesanti o minati **
 - ✓ sottrarre 1d6 se l'unità HQ è stata distrutta

- ✓ sottrarre 1d6 se la divisione ha già perso più di due PR nel turno in corso
- ✓ sottrarre 1d6 se non sono in rifornimento

(*) Si applica solo alle unità leader e si conta o l'uno o l'altro ma non entrambi

** Nel caso di fortificazioni e/o terreni minati non contare se l'attacco è stato condotto da unità di Genieri Guastatori/Lanciafiamme.

- Si confronta il punteggio:
Se l'attaccante ha battuto il difensore l'unità leader in difesa perde un PR. Se arriva a 0 PR viene temporaneamente rimossa dal gioco. Tutte le unità in supporto e quelle presenti nel settore attaccato, devono ritirarsi di 2 settori. Queste possono ritirarsi solo un settore se devono ripiegare su terreni pesanti o fortificazioni;
Se il difensore ha battuto l'attaccante l'unità leader in attacco perde un PR. Se arriva a 0 PR viene temporaneamente rimossa dal gioco. Tutte le unità in supporto e quelle presenti nel settore in attacco, devono ritirarsi di 2 settori. Queste possono ritirarsi solo un settore se devono ripiegare su terreni pesanti o fortificazioni;

Se un'unità carri porta un attacco o difende ed è supportata da almeno una unità di fanteria o cavalleria (della stessa divisione) e viene poi battuta, al posto dell'unità carri il giocatore può scegliere di assegnare il PR a una delle unità di supporto (fanteria/cavalleria) purchè della stessa forza (reggimento per reggimenti, battaglioni per battaglioni).

- In caso di parità tutti gli attaccanti si ritirano di un settore senza perdite.

9.- Supporto e Zona di Controllo (ZOC)

9.1.- Supporto

Divisioni in attacco possono godere del supporto delle seguenti unità:

- 1.- unità nello stesso settore di quella che guida l'attacco
- 2.- unità di un'altra divisione, diversa da quella che guida l'attacco, che sia in un settore confinante con la divisione attaccata.

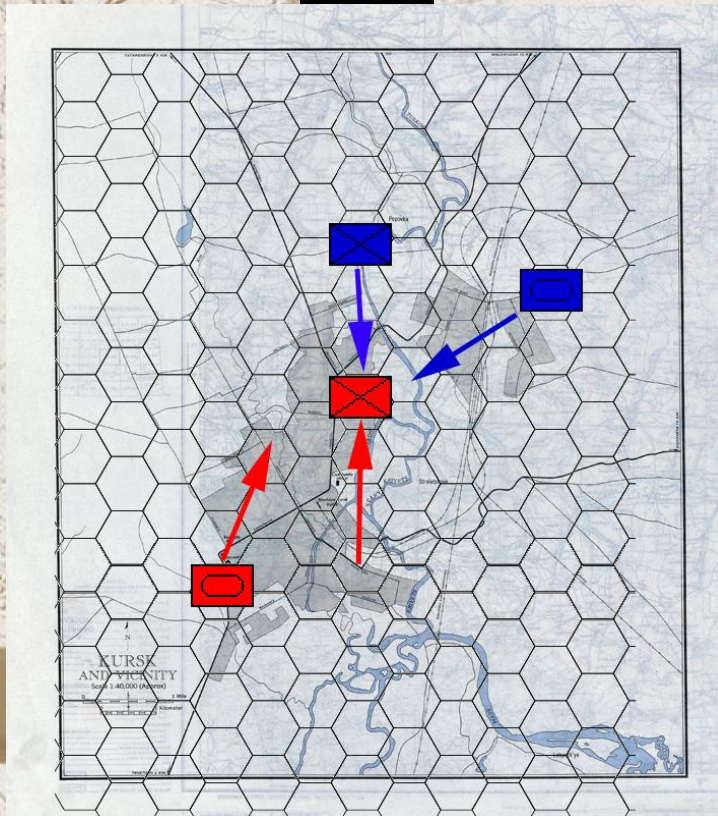
Divisioni in difesa possono godere del supporto delle seguenti unità:

- 1.- tutte le unità presenti nel settore oggetto di attacco (escluso il leader)
- 2.- unità di un'altra divisione, che sia in un settore confinante con la divisione attaccata.

Nel primo caso tutte le unità idonee della stessa divisione presenti nel settore della base in attacco, sono considerate in supporto. Nel caso 2 la divisione può fornire supporto solo con reggimenti/brigade di fanteria e corazzate. Le stesse, anche se già attivate precedentemente, non dovranno aver eseguito nessun attacco e/o supporto ad altre divisioni. In questo caso potranno essere conteggiate per il supporto (fino a un massimo di 3).

Non è consentito fornire supporto ad altre divisioni se minacciati da un settore adiacente.

Esempio



- La divisione di fanteria rossa (GER) si attiva e muove per cercare di contrastare l'avanzata alleata.
- La divisione di fanteria blu (USA) a sua volta si attiva e muove fino al settore adiacente a quello della divisione tedesca ma non effettua l'attacco aspettando rinforzi.
- Si attiva la divisione corazzata tedesca (rossa) per evitare la superiorità numerica alleata ma purtroppo non arriva in tempo
- A questo punto la divisione corazzata USA (blu) si attiva e porta l'attacco alla divisione di fanteria rossa (GER) con il supporto di quella di fanteria

9.2.- Zona di controllo (ZOC)

I sei esagoni circostanti un'unità su di un esagono costituiscono la sua zona di controllo (ZOC). Qualora una unità entri nella ZOC di un'unità nemica, deve fermarsi e non potrà più muovere per quel turno.

Le unità possono lasciare liberamente una ZOC nemica se iniziano il loro turno in essa, ma devono fermarsi non appena entrano in un'altra ZOC nemica o rientrano nella ZOC iniziale.

Le unità possono muovere di un esagono direttamente da una ZOC ad un'altra se quella costituisce la loro intera fase di movimento.

Durante la fase di ritirata a seguito di un assalto non è consentito attraversare ZOC nemiche. In caso non vi sia altra strada ci si ferma dentro perdendo 1 PR per ogni unità dentro la ZOC.

10.- Procedura per il tiro

Il fuoco può essere effettuato solo da parte di unità, con un raggio di 1 o più. È consentito sparare in diagonale.

10.1.- Priorità di tiro

Tutte le unità che sparano hanno una priorità di bersaglio che le obbliga ad effettuare il fuoco su specifici bersagli. Soltanto in mancanza di tali bersagli quest'ultime potranno sparare su bersagli a scelta. Le unità carri debbono sparare obbligatoriamente a unità omologhe, ma non sono obbligate a sparare su controcarri. Unità controcarro hanno la priorità di tiro sui corazzati. In ogni caso tutte le unità che sparano, in caso di scelta del bersaglio, devono tenere conto che spareranno prima su unità grandi (reggimenti/brigade) e poi in mancanza spareranno su altri bersagli.

La procedura è la seguente:

- L'unità che spara sceglie un'unità obiettivo che sia a raggio;
- L'unità che spara e l'obiettivo tirano 1D6, e devono:
 - ✓ tirare 1d6 extra se sono reggimenti/brigade
 - ✓ tirare 1d6 extra se hanno un FC maggiore rispetto all'avversario * B HQ
 - ✓ tirare 2d6 extra se hanno un FC che è più del doppio rispetto a quello dell'avversario *
 - ✓ tirare 1d6 extra se le unità obiettivo occupano fortificazioni e/o terreni pesanti
 - ✓ tirare 1d6 extra se unità di artiglieria formate da più di 2 reggimenti sottrarre 1d6 se l'unità HQ è stata distrutta
 - ✓ sottrarre 1d6 se non sono in rifornimento

(*) Contare l'uno o l'altro ma non entrambi

- Si confronta il punteggio:
Se chi spara ha battuto il bersaglio quest'ultimo perde un PR. Se arriva a 0 PR viene temporaneamente rimossa dal gioco; YEO
Se il bersaglio supera chi spara il tiro è nullo.

11.- Riorganizzazione

In questa scala la parola "distrutta" in realtà non corrisponde all'intero annientamento dell'unità bensì che, per diverse ragioni, la stessa viene resa inefficace al proseguo del combattimento.

In tal senso esiste una fase in cui i comandi (HQ) possono tentare di riorganizzare le unità distrutte (sbandate). Normalmente questo avviene ogni 3/4 turni di gioco (fase notturna).

Per effettuare questo tentativo di riorganizzazione delle unità l'HQ dovrà tirare 1d6 (sommando +1 se il comando è "Eccellente" e sottraendo 1 se lo stesso è "Scarso") ottenendo 4-6. HQ "Normali" non applicano modificatori. Divisioni non in rifornimento applicano -1 al tiro del d6.

Con il trascorrere del tempo il logorio delle unità aumenta pertanto e sempre più difficile riorganizzarle. Per simulare questa difficoltà si consideri che il primo tentativo avrà come risultato positivo 4/6, mentre il secondo 5/6 e quelli successivi solo con il 6.

Se il risultato è positivo quella divisione potrà recuperare 1 PR ogni 2 perduti (arrotondato per difetto). Unità che rientrano sullo scenario lo fanno nel settore dove si trova l'HQ.

12.- Attacchi aerei e procedura per il tiro anti-aereo.

Una unità rappresenta un Gruppo aereo o un Reggimento aereo. Le unità aeree hanno 3 PR. Ogni unità aerea può attaccare una volta per turno ma non viene conteggiata come attivazione di una divisione, bensì come un'unità di appoggio ad una divisione. L'attivazione avviene quando si attiva la divisione che supporta. Tuttavia, se viene usata un'intera divisione aerea tutti gli aeromobili utilizzati contano come movimento di una divisione.

Per poter effettuare operazioni aeree è necessario verificare che ci siano determinate condizioni, in particolare:

Condizioni meteo

All'inizio della giornata (quindi ogni 3/4 turni) quindi subito dopo la fase della "Riorganizzazione" vanno verificate le condizioni meteo. Si tira 1d6 e con un risultato di 1-4 le condizioni sono proibitive e quindi per quella giornata non si procederà ad alcuna attività aerea

Supremazia aerea

Per poter operare in supporto alle truppe di terra bisogna poter godere della supremazia aerea, ma dato che questo regolamento non prevede scontri aerei si procederà con un tiro del dado. All'inizio di ogni giornata (dopo la riorganizzazione e la verifica delle condizioni meteo) entrambi gli oppositori tirano 1d6 di base più un dado extra se in superiorità numerica. Il risultato più alto si aggiudica la superiorità aerea per tutta la prossima giornata (3/4 turni).

Attacchi al suolo

Tutti gli aeromobili hanno un raggio di 0, ad eccezione per i bombardieri medio/pesanti che si suppone abbiano un raggio di 1 quando attaccano obiettivi a terra. Ciò rappresenta che gli aerei volano ad alta quota e solo le unità AA, con un raggio di 1 possono attaccarli. Solo unità AA possono attaccare aerei, tutte le altre unità possono solo difendersi da attacchi aerei.

Unità aeree possono tentare di bombardare ponti e/o fortificazioni, in caso di successo questi vengono distrutti.

Per attaccare obiettivi a terra o essere attaccato da quest'ultimi le unità indicano i rispettivi obiettivi e quindi:

- Unità di bombardieri medio-pesanti tirano 3d6
- Unità aeree da appoggio tattico 2d6
- Unità Antiaeree tirano 2d6
- Tutte le altre unità tirano 1D6
- Ponti, fortificazioni, città tirano 3d6 (senza aggiungere modificatori)

Aggiungendo/sottraendo:

Per chi spara

- 1d6 extra se bersagli sono in terreno aperto

Per il bersaglio

- 1d6 extra se le unità antieree sono nello stesso settore del bersaglio
- 1d6 extra se si occupano fortificazioni, città e/o terreno pesante (non calcolare se bersagliati da bombardieri pesanti)

Si confronta il punteggio:

Se l'unità aerea supera il punteggio dell'obiettivo quest'ultimo perde un PR;

Se l'unità di terra (non AA) supera il punteggio dell'unità aerea quest'ultima si ritira di 3

settori;

Se l'unità di terra supera il punteggio dell'unità aerea e si trova a raggio di un'unità AA (o è essa stessa un'unità AA) l'unità aerea perde un PR.

In caso di parità nel punteggio non vi è alcun effetto. Attacco a ponti, fortificazioni e/o città può essere eseguito solo da unità di bombardieri medio-pesanti.

13.- Settori Minati

Un settore che contiene un campo minato è trattato come terreno pesante ai fini del movimento (strade che attraversano settori minati si presumono minate anch'esse). Un'unità che entra in un settore minato non difeso deve tirare 1D6 per evitare di essere distrutto. Con un punteggio di 5 o 6 l'unità è distrutta. Se un'unità di Genieri amica si trova nello stesso settore il tiro del dado viene modificato con un -1.

Una volta che il settore minato ha prodotto il suo attacco diventa innocuo ad altri che lo attraversino. Tuttavia manterra lo status di terreno pesante a meno che unità di Genieri non effettuino opera di bonifica. Unità di genieri impiegano 2 turni per minare (o per sminare) un intero settore e devono trovarsi materialmente all'interno del settore da bonificare.

14.- Terreno pesante (villaggi, città, foreste, fiumi, etc.)

Il terreno pesante è un termine di comodo, che si riferisce a qualsiasi tipo di caratteristica geografica (ad esempio, i villaggi, le città, le creste, foreste, fiumi, paludi, ecc.) in grado di influenzare gli eventi in una battaglia a livello strategico. Un'unità non può entrare in un terreno pesante e attraversarlo in un solo turno a meno che non ci sia una strada che attraversi il settore. Un terreno pesante può essere classificato come impraticabile. Unità meccanizzate (cioè tutti coloro che non si muovono a piedi) non possono entrare o passare attraverso terreno impraticabile a meno che una strada non attraversi il settore. Terreno pesante ostruisce la visuale. Un'unità non può passare attraverso un settore con un fiume, a meno che non vi sia un ponte o una unità di Genieri/pontieri nello stesso settore. Mentre l'unità di pontieri è in un settore con un fiume si ritiene essere impiegata nella creazione di un ponte mobile.

Unità di genieri impiegano 2 turni per realizzare un ponte di barche.

15.- Regole opzionali

15.1.- Bombardamento di sbarramento (pre-battaglia)

Le seguenti unità possono eseguire un bombardamento di sbarramento:

- brigate di artiglieria russe;
- reggimenti di artiglieria (non semoventi);
- unità di bombardieri medi;
- unità di bombardieri pesanti;
- artiglieria navale

Dopo che tutte le unità sono state schierate ogni unità di artiglieria seleziona un settore bersaglio e tira 1D6.

Per il tiro russo e americano: se il risultato è di 6 ogni unità posizionata nel settore deve tirare 1d6 e con un risultato di 5/6 perde un PR. Se il risultato è di 6 oltre a quanto già indicato in precedenza vengono distrutte tutte le fortificazioni posizionate nel settore.

Per il tiro tedesco e tutti gli altri: se il risultato è di 6 ogni unità posizionata nel settore deve tirare 1d6 e con un risultato di 5/6 deve ritirarsi di 2 settori (un settore per unità di fanteria).

Se il risultato è di 6 oltre a quanto già indicato in precedenza tutte le fortificazioni posizionate nel settore vengono distrutte.

In entrambi i casi, per artiglieria pesante (> 105mm.) e razzi Katiusha/Nebelwerfer aggiungere + 1 al tiro del dado. Un punteggio da 1 a 4 non produce alcun effetto. Se presenti e a raggio unità AA possono attaccare bombardieri prima che questi attacchino un settore. Unità da caccia possono tentare di intercettare ed eventualmente attaccare i bombardieri superstiti

15.2.- Campi d'aviazione

Tutti gli aeromobili (tranne i bombardieri medio/pesanti) devono operare in un raggio di 16 settori da quello designato come un campo d'aviazione. Se il nemico occupa un settore che contiene un aeroporto, tutti gli aeromobili gestiti da quell'aeroporto sono rimossi dal gioco. Nelle grandi battaglie è consentito avere più di un campo d'aviazione per parte. Aerei su di un settore occupato da un aeroporto si presume siano a terra. Se attaccati da aerei nemici tirano solo 1d6 in difesa.

15.3.- Unità di Protezione alle retrovie

Entrambe le parti possono, se lo desiderano lasciare un'unità di guarnigione a protezione di aeroporti, ponti, città. Ogni settore con queste caratteristiche può contenere un massimo di tre unità che non possono lasciare volontariamente il settore loro assegnato. Queste unità possono essere di fanteria, ATG o AA.

16.- Condizioni di vittoria

Alla fine di uno scenario al fine di determinare il vincitore del medesimo bisogna effettuare i seguenti calcoli.

Entrambi i contendenti tirano 2d6 e sommano:

per ogni PR di differenza inflitto al nemico	1 punto
per ogni unità di fanteria nemica distrutta	3 punti
per ogni unità corazzata/meccanizzata nemica distrutta	5 punti
Per ogni città/villaggio, aeroporto, ponte nemico tenuto/catturato	2 punti
Se vincitore all'ultimo turno	3 punti
Basette HQ nemiche eliminate	4 punti

IL GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI È IL VINCITORE

1.- Con un margine da 1 a 10 punti: **VITTORIA MARGINALE**

Si è prodotto un lievissimo avanzamento del fronte. Il prezzo pagato e il tempo trascorso hanno provocato uno "stop" generale dell'avanzata per consolidare le posizioni. Il nemico ripiega in buon ordine ricreando un nuovo fronte nelle vicinanze

2.- Con un margine da 11 a 25 punti: **VITTORIA SIGNIFICATIVA**

L'avanzata è stata decisa e significativa. Il nemico non ha il tempo per riorganizzare un efficace difesa nelle vicinanze ed è costretto a ripiegare nelle posizioni di partenza. Un duro colpo per lo sconfitto

3.- Con un margine da 26 in su: **VITTORIA TRAVOLGENTE**

La vittoria è stata schiacciante. Il fronte guadagnato va oltre ogni aspettativa. Il nemico fugge in maniera disordinata e/o si arrende alle truppe vincitrici

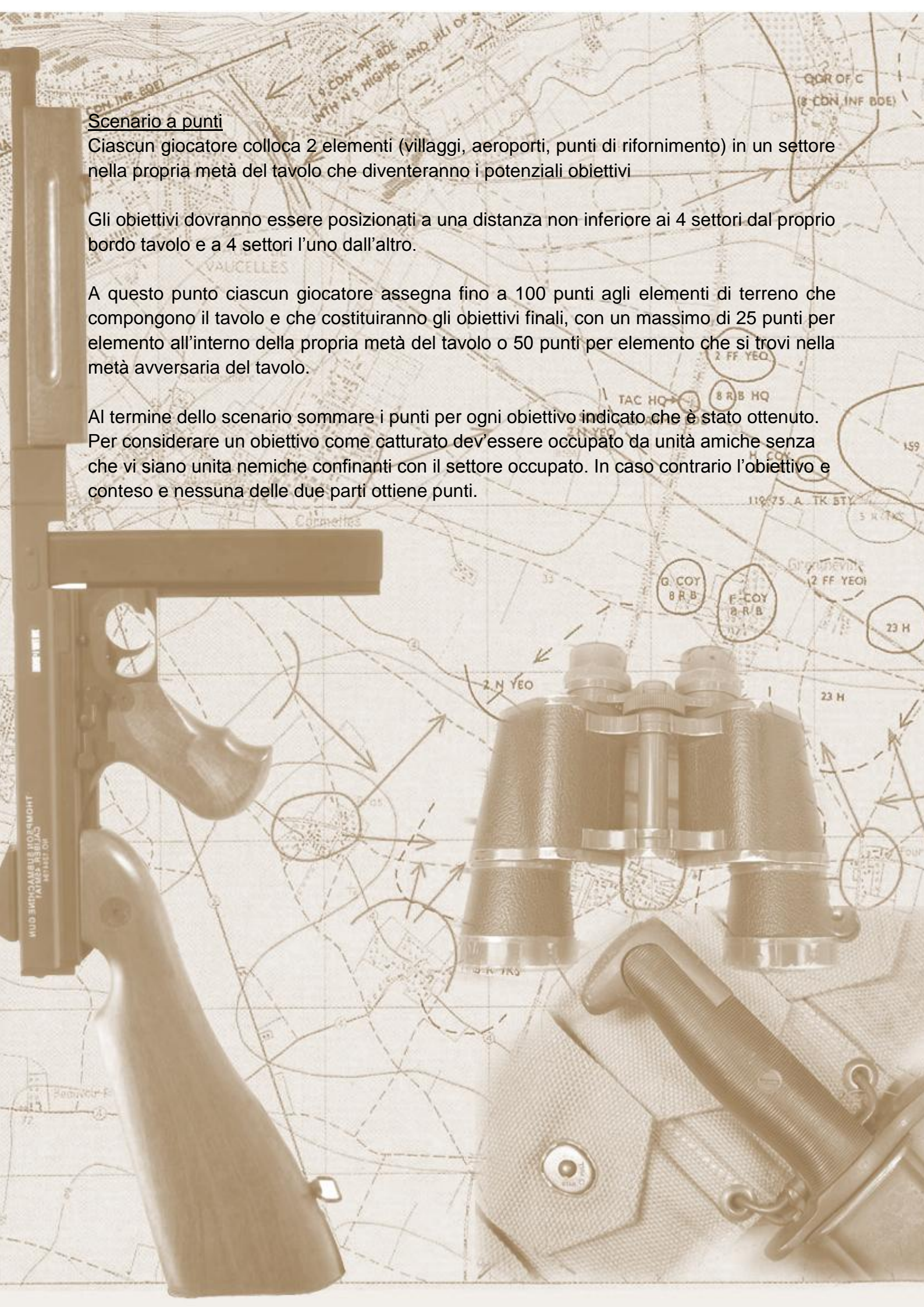
Scenario a punti

Ciascun giocatore colloca 2 elementi (villaggi, aeroporti, punti di rifornimento) in un settore nella propria metà del tavolo che diventeranno i potenziali obiettivi

Gli obiettivi dovranno essere posizionati a una distanza non inferiore ai 4 settori dal proprio bordo tavolo e a 4 settori l'uno dall'altro.

A questo punto ciascun giocatore assegna fino a 100 punti agli elementi di terreno che compongono il tavolo e che costituiranno gli obiettivi finali, con un massimo di 25 punti per elemento all'interno della propria metà del tavolo o 50 punti per elemento che si trovi nella metà avversaria del tavolo.

Al termine dello scenario sommare i punti per ogni obiettivo indicato che è stato ottenuto. Per considerare un obiettivo come catturato dev'essere occupato da unità amiche senza che vi siano unità nemiche confinanti con il settore occupato. In caso contrario l'obiettivo è conteso e nessuna delle due parti ottiene punti.



Allegato A) – Tabella base di combattimento

La tabella elenca tutti i diversi tipi di unità nel gioco; I valori assegnati sono considerati minimi e possono variare in base alla grandezza dell'unità, all'esperienza o a particolari condizioni dello scenario stesso.

Unità corazzate	FC/Range
Unità corazzate pesanti (Classe A)	4/2
GER - Nashhorn/ JgdPPanther/ Ferdinand/ Tiger/Panther USA - Pershing/ M36 GMC/ M4 Sherman CS/ M4 Jumbo UK - Cromwell V/CS -VIII CS * Churchill V-VIII * M4 Sherman IB URSS - Stalin II/ SU 152/ SU 122/ KV2/ SU100/ KV85	
Unità corazzate medie (Classe B)	3/1
GER - Marder III/ PzJr 38t/ Panzer IV/ StuG/ Hetzer/ Marder/ JgdPz/ Sturm Pioneer USA - M4 E8 / M10 GMC/ M18 GMC/ M8 HMC/ M3 GMC/ M24 Chaffee/ M4 Sherman/ M4 Calliope UK - M4 Firefly * Comet/ Cromwell IV-VII * Valentine XI * Churchill VII * M4 Sherman URSS - T34-85/ SU85/ T34/ KV1/ SU76	
Unità corazzate leggere (Classe C)	2/0
GER - Panzer II/III USA - M3 Stuart/ M5 Stuart/ M3 Grant/ M6 GMC/ M2 GMC/ M8 UK - M3 Honey/ M5 Stuart/ M3 Grant/ Cruiser Mk1-2-3-4/ Crusader Mk I- II-III/ Matilda II/ Valentine I-V-VII-VIII-X/ Churchill II-III-IV/ Cromwell I/ URSS - BT5/ BT5A/ BT7/ T26/ T70/ SU57	

Unità di artiglieria	FC/Range
Unità di artiglieria media (fino a 105mm) e semovente	2/6
Unità di artiglieria pesante (>105mm) e artiglieria lanciarazzi	3/8
Unità Anticarro	
Unità anticarro (fino a 75-76mm)	2/1 (1)
Unità anticarro pesante (>76mm)	3/1 (2)
Unità di fanteria	1/0
Unità varie di supporto divisionale	
Unità RECON leggera	1/0
Unità RECON pesante	2/0
Unità Antiaerea leggera	1/1
Unità Antiaerea pesante	2/1
Pioneer/Unità di Genieri, Guastatori/Unità armi pesanti (?) in funzione vs. Fanteria	1/1

Allegato B) - Esempi di Army List divisionali



UK -1st Infantry Division (1943)

HQ	1PR
2/7th Middlesex Regiment (Duke of Cambridge's Own)	1PR
<u>1st Infantry Brigade</u>	2PR
<u>2nd Infantry Brigade</u>	2PR
<u>24th (Guards) Infantry Brigade</u>	2PR
19th & 67th Field Regiment, Royal Artillery (25 pdr. Gun)	2PR
24th & 67th Field Regiment, Royal Artillery (25 pdr. Gun)	2PR
81st AT Regiment, Royal Artillery	1PR
90th Light AA Regiment, Royal Artillery	1PR
1st Reconnaissance Regiment Engineers	1PR 1PR



UK - 5th Infantry Division (1943)

HQ	1PR
7th Cheshire Regiment	1PR
<u>13th Infantry Brigade</u>	2PR
<u>15th Infantry Brigade</u>	2PR
<u>17th Infantry Brigade</u>	2PR
91st & 92nd Field Regiment, Royal Artillery (25 pdr. Gun)	2PR
156th Field Regiment, Royal Artillery	1PR
52nd AT Regiment, Royal Artillery	1PR
18th Light AA Regiment, Royal Artillery	1PR
5th Reconnaissance Regiment Engineers	1PR 1PR




UK - 49th Infantry Division (1944)

HQ	1PR
2nd Kensington Regiment	1PR
<u>70th Infantry Brigade</u>	2PR
<u>146th Infantry Brigade</u>	2PR
<u>24th (Guards) Infantry Brigade</u>	2PR
69th & 143rd Field Regiment, Royal Artillery (25 pdr. Gun)	2PR
185th Field Regiment, Royal Artillery	1PR
55th AT Regiment, Royal Artillery (Suffolk Yeomanry)	1PR
89th Light AA Rgt, Royal Artillery	1PR
149th Reconnaissance Regiment	1PR
49th Divisional Engineers	1PR




UK - Infantry Division, North Africa (1942)

HQ	1PR
Divisional Machine Gun Battalion	1PR
<u>1st Infantry Brigade</u>	2PR
<u>2nd Infantry Brigade</u>	2PR
<u>3rd Infantry Brigade</u>	2PR
3) Field Regiment, Royal Artillery (25 pdr. Gun)	2PR
AT Regiment, Royal Artillery	1PR
Light AA Regiment, Royal Artillery	1PR
Reconnaissance Regiment Engineers	1PR 1PR

 **USA - Armoured División (1943)**

HQ	1PR
<u>Tank Regiment</u>	2PR
<u>Infantry Regiment</u>	2PR
Artillery Regiment	2PR
Engineer Battation	1PR
Divisional Cavalry Squadron	1PR

 **USA - Infantry Division (1943)**


HQ	1PR
<u>Infantry Regiment</u>	2PR
<u>Infantry Regiment</u>	2PR
<u>Infantry Regiment</u>	2PR
Artillery Regiment	2PR
Engineer Battalion	1PR
Divisional Reconnaissance	1PR

 **USA - 36° Infantry División (1944)**

HQ	1PR
<u>141° Infantry Regiment</u>	2PR
<u>142° Infantry Regiment</u>	2PR
<u>143° Infantry Regiment</u>	2PR
Artillery Regiment	1PR
111° Engineer Battalion	1PR

 **USA - Combat Command B "F.Allen" (1944)**

HQ	1PR
<u>1° Tank Regiment</u>	2PR
<u>1° Infantry Regiment</u>	2PR
Artillery Regiment	1PR
109° Engineer Battalion	1PR

 **USA - 34° Infantry División (1944)**

HQ	1PR
<u>133° Infantry Regiment</u>	2PR
<u>135° Infantry Regiment</u>	2PR
<u>168° Infantry Regiment</u>	2PR
Artillery Regiment	2PR
109° Engineer Battalion	1PR

 **USA - 88° Infantry Division (1944)**

HQ	1PR
<u>349° Infantry Regiment</u>	2PR
349° Regimental Combat Team*	1PR
<u>350° Infantry Regiment</u>	2PR
350° Regimental Combat Team*	1PR
<u>351° Infantry Regiment</u>	2PR
351° Regimental Combat Team*	1PR
Artillery Regiment	2PR
313° Engineer Battalion	1PR

(*) I "Regimental Combat Team" sono in grado di svolgere i compiti di unità RECON, Genieri e AT.



Germany - 5th Panzer Division (1943)

HQ	1PR
<u>31st Panzer Regiment (PzKpfw IV)</u>	2PR
<u>13th Panzer Grenadier Regiment</u>	2PR
<u>14th Panzer Grenadier Regiment</u>	2PR
116th Panzer Artillery Regiment	1PR
53rd Panzerjäger Battalion	1PR
288th Flak Battalion	1PR
2nd Panzer Recon Btg	1PR
39th Panzer Pioneer Battalion	1PR



Germany - 20th Panzer Grenadier Division (1943)

HQ	1PR
8th Panzer Battalion (PzKpfw IV)	1PR
<u>76th Panzer Grenadier Regiment</u>	2PR
<u>90th Panzer Grenadier Regiment</u>	2PR
20th Panzer Artillery Rgt	1PR
20th Panzerjäger Battalion	1PR
284th Flak Battalion	1PR
120th Panzer Recon Btg	1PR
20th Panzer Pioneer Battalion	1PR



Germany - Panzer Lehr Division (1943)

HQ	1PR
<u>130th Panzer Regiment (PzKpfw IV)</u>	2PR
<u>901st Panzer Grenadier Lehr Regiment</u>	2PR
<u>902nd Panzer Grenadier Lehr Regiment</u>	2PR
130th Panzer Artillery Regiment	1PR
130th Panzerjäger Lehr Battalion	1PR
311th Flak Battalion	1PR
130th Panzer Lehr Reconnaissance	1PR
130th Panzer Pioneer Battalion	1PR



Germany - 389th Infantry Division (1943)

HQ	1PR
<u>544th Grenadier Regiment</u>	2PR
<u>545th Grenadier Regiment</u>	2PR
<u>546th Grenadier Regiment</u>	2PR
389th Artillery Regiment	1PR
389th Panzerjäger Battalion	1PR
389th Fusilier Battalion	1PR
389th Pioneer Battalion	1PR



Germany - 2nd Fallschirmjäger Division (1943)

HQ	1PR
<u>2nd Fallschirmjäger Regiment</u>	2PR
<u>6th Fallschirmjäger Regiment</u>	2PR
<u>7th Fallschirmjäger Regiment</u>	2PR
2nd Fallschirm. Artillery Rgt	1PR
2nd Fallschirm. Panzerjäger Btg	1PR
2nd Fallschirm. Flak Battalion	1PR
2nd Fallschirm. MG Battalion	1PR
2nd Fallschirm. Pioneer Btg.	1PR



Germany - 389th Infantry Division (1943)

HQ	1PR
<u>544th Grenadier Regiment</u>	2PR
<u>545th Grenadier Regiment</u>	2PR
<u>546th Grenadier Regiment</u>	2PR
389th Artillery Regiment	1PR
389th Panzerjäger Battalion	1PR
389th Fusilier Battalion	1PR
389th Pioneer Battalion	1PR



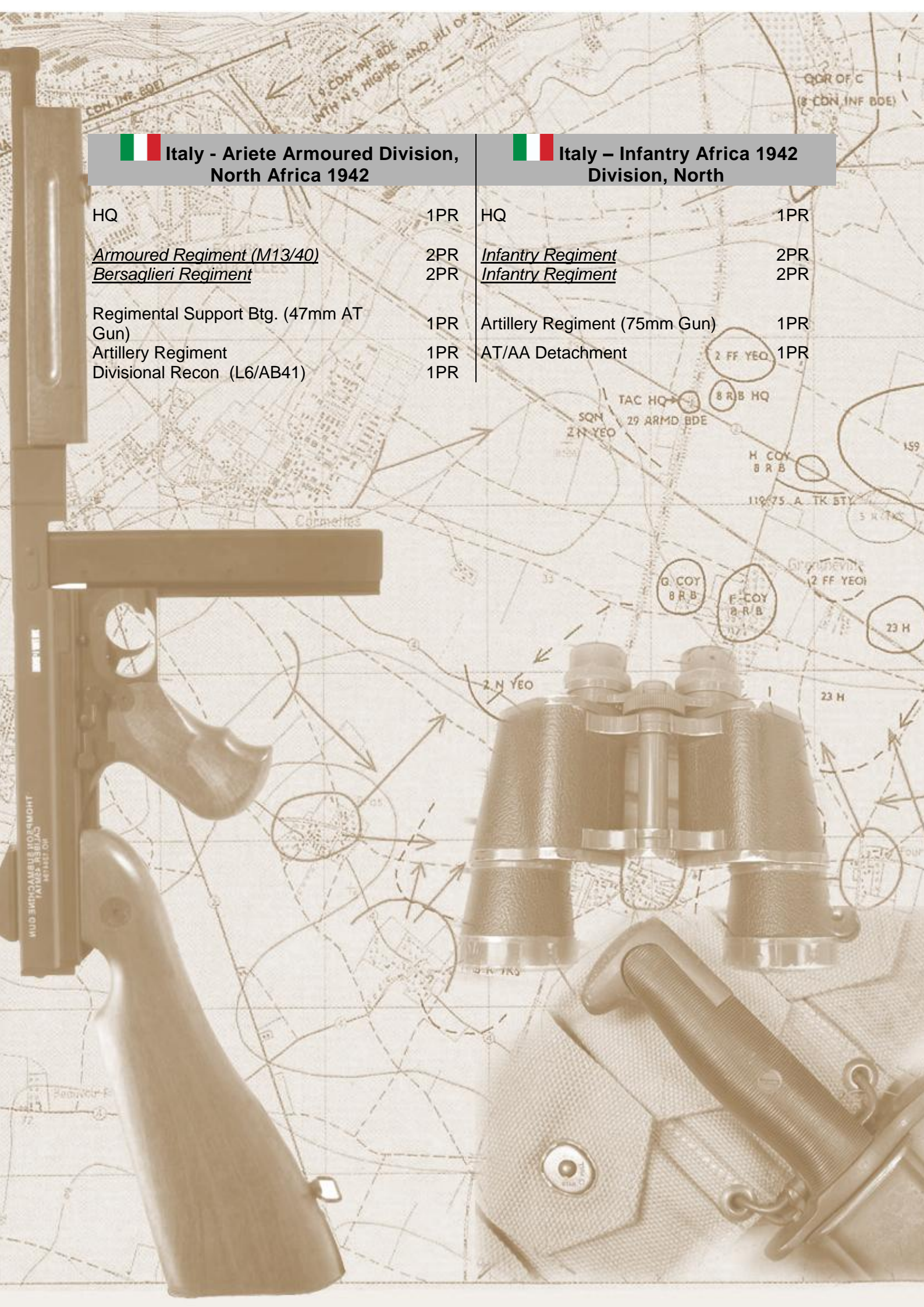
**Italy - Ariete Armoured Division,
North Africa 1942**

HQ	1PR
<u>Armoured Regiment (M13/40)</u>	2PR
<u>Bersaglieri Regiment</u>	2PR
Regimental Support Btg. (47mm AT Gun)	1PR
Artillery Regiment	1PR
Divisional Recon (L6/AB41)	1PR



**Italy - Infantry Africa 1942
Division, North**

HQ	1PR
<u>Infantry Regiment</u>	2PR
<u>Infantry Regiment</u>	2PR
Artillery Regiment (75mm Gun)	1PR
AT/AA Detachment	1PR



Army List - OPERAZIONE "GOODWOOD"



272nd Infantry Division

Divisional HQ (Normale)	1 PR
<u>Grenadier Regiment 980 (x2)</u>	2 PR
<u>Grenadier Regiment 981 (x2)</u>	2 PR
<u>Grenadier Regiment 982 (x2)</u>	2 PR
Füsilier Battalion 272	1 PR
Artillerie-Regiment 272 (105mm leFH18)	2 PR
Panzerjäger-Abteilung 272 (Pak38 AT Gun)	1 PR
Pionier Battalion 272 (ENG)	1 PR
Nachrichten Battalion 272 (RECON)	1 PR

1st Panzer Division

Divisional HQ (Eccellente)	1 PR
<u>Panzergrenadier-Regiment 1 (x2)</u>	2 PR
<u>Panzergrenadier-Regiment 113 (x2)</u>	2 PR
<u>Panzer-Regiment 1 (x2)</u>	2 PR
Panzer-Artillerie-Regiment 73	2 PR
Panzer-Aufklärungs-Abteilung 1	1 PR
Panzerjäger-Abteilung 37	1 PR
Panzer-Pionier-Bataillon 37	1 PR

12st Panzer Division

Divisional HQ (Eccellente)	1 PR
<u>Panzergrenadier-Regiment 5 (x2)</u>	2 PR
<u>Panzergrenadier-Regiment 25 (x2)</u>	2 PR
<u>Panzer-Regiment 29 (x2)</u>	2 PR
Panzer Artillerie-Regiment 2	2 PR
Panzer-Aufklärung-Abteilung 12	1 PR
Panzerjäger-Abteilung 2	1 PR
Panzer-Pionier-Bataillon 32	1 PR
Felderstanz-Bataillon 2	1 PR

346th Infantry Division

Divisional HQ (Normale)	1 PR
<u>Grenadier-Regiment 857 (x2)</u>	2 PR
<u>Grenadier-Regiment 858 (x2)</u>	2 PR
<u>Grenadier-Regiment 1018 (x2)</u>	2 PR
Füsilier-Bataillon 346	1 PR
Artillerie-Regiment 346	2 PR
Pionier-Bataillon 346	1 PR
Panzerjäger-Abteilung 346	1 PR



11th Armoured Division

Divisional HQ (Normale)	1 PR
<u>British 29th Armoured Brigade (x4)</u>	2 PR
<u>British 159th Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
2nd Northamptonshire Yeomanry	1 PR
151st (Ayrshire Yeomanry) Field Regiment, Royal Artillery	2 PR
75th Anti-Tank Regt, Royal Artillery	1 PR

7th Armoured Division

Divisional HQ (Eccellente)	1 PR
<u>22nd Armoured Brigade (x4)</u>	2 PR
<u>131st (Queens) Brigade (x3)</u>	2 PR
8th King's Royal Irish Hussars (RECON)	1 PR
Royal Artillery (3rd RHA, 5th RHA)	2 PR
65th Anti tank Regt. RA (Norfolk Yeomanry)	1 PR

Guards Armoured Division

Divisional HQ (Eccellente)	1 PR
<u>5th Guards Armoured Brigade (x4)</u>	2 PR
<u>32nd Guards Brigade (x3)</u>	2 PR
2nd Battalion, Welsh Guards (RECON)	1 PR
53 rd & 153 rd Field Regiment, Royal Artillery	2 PR
21st Anti-Tank Regiment, Royal Artillery	1 PR

3rd Infantry Division

Divisional HQ (Normale)	1 PR
<u>8th Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>9th Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>185th Brigade (x3)</u>	2 PR
2nd Battalion, The Middlesex Regiment (HMG)	1 PR
3rd Reconnaissance Regt. The Northumberland Fusiliers (light tank)	2 PR
Field Regiment, Royal Artillery (7, 33, 76 rgt)	2 PR

51st (Highland) Infantry Division

Divisional HQ (Normale)	1 PR
<u>152nd Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>153rd Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>154th Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
2nd Derbyshire Yeomanry, Royal Armoured Corps (RECON)	1 PR
126 th , 127 th , 128 th Field Regiment, Royal Artillery	2 PR
61st Anti-Tank Regiment, Royal Artillery	1 PR
Regiment Royal Engineers	1 PR

3rd Canadian Infantry Division

Divisional HQ (Normale)	1 PR
<u>7th Canadian Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>8th Canadian Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>9th Canadian Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
7th Reconnaissance Regiment (17th Duke of York's Royal Canadian Hussars)	1 PR
The Cameron Highlanders of Ottawa (HMG)	1 PR
12 th , 13 th , 14 th Field Artillery Regiment	2 PR
3rd Anti-tank Regiment	1 PR

2nd Canadian Infantry Division

Divisional HQ (Normale)	1 PR
<u>4th Canadian Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>5th Canadian Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
<u>6th Canadian Infantry Brigade (x3)</u>	2 PR
The Toronto Scottish Regiment (HMG)	1 PR
8th Reconnaissance Regiment (14th Canadian Hussars)	1 PR
4 th , 5 th , 6 th Field Regiment Royal Canadian Artillery	2 PR
2nd Anti-Tank Regiment	1 PR

