



La Valle Oscura

Il Fronte Orientale, 1941-1945

REGOLAMENTO

1.0 Introduzione

2.0 Componenti del Gioco

- 2.1 La Mappa
- 2.2 Le Pedine
- 2.3 Le Tabelle
- 2.4 Termini ed Abbreviazioni

3.0 Come Vincere

- 3.1 In Generale

- 3.2 Condizioni di Vittoria della Campagna

4.0 Sequenza di Gioco

- 4.1 Svolgimento Generale

5.0 Raggruppamento e Gruppi

- 5.1 Regole Generali
- 5.2 Sovraffollamento
- 5.3 Limiti di Raggruppamento

- 5.4 Altre Unità

6.0 Zone di Controllo

- 6.1 Regole Generali
- 6.2 Effetti delle ZOC
- 6.3 Linee di Comunicazione
- 6.4 Linea di Rifornimento (LOS)
- 6.5 Ritirata di Emergenza

7.0 Rinforzi, Rimpiazzi, Conversioni, Ritirate

7.1 Regole Generali	10.5.1 Azione Movimento	12.7 Forti, Zone Fortificate, Postazioni Difensive, Zona Fortificata Speciale
7.2 Rinforzi dell'Asse	10.5.2 Azione Combattimento	12.8 Artiglieria
7.3 Rinforzi Sovietici	10.5.3 Combattimento-Zhukov o Combattimento-Stavka	13.0 Logistica
7.4 Rimpiazzi dell'Asse	10.5.4 Combattimento-Stavka/Zhukov	13.1 Regole Generali
7.5 Rimpiazzi Speciali di Corpo Tedeschi	10.5.5 Segnalino di Movimento/Combattimento	13.2 Linea di Comunicazione (LOC)
7.6 Rimpiazzi Sovietici	10.5.6 Contrattacco	13.3 Linea di Rifornimento (LOS)
7.7 Conversioni dell'Asse	10.5.7 Segnalino Armata Panzer	13.4 Fonti di Rifornimento Sovietiche
7.8 Conversioni Sovietiche	10.5.8 Segnalino di Battaglia in Profondità	13.5 Fonti di Rifornimento dell'Asse
7.9 Ritirate dell'Asse	10.5.9 Segnalino Stavka	13.6 Depositi di Rifornimento dell'Asse
7.10 Ritirate Sovietiche	10.5.10 Manstein/Model	13.7 Porti Fluviali
8.0 Il Potere Aereo	10.5.11 Segnalino Logistico	13.8 Controllo per il Rifornimento ed Effetti
8.1 Regole Generali	11.0 Movimento	14.0 Quartieri Generali & Comandanti
8.2 Basare le Unità Aeree	11.1 Regole Generali	14.1 Regole Generali
8.3 Unità Aeree Tattiche Sovietiche	11.2 Effetti del Terreno	15.0 Paesi Minori dell'Asse e Sovietici
8.4 Unità Aeree	11.3 Effetti delle Condizioni Meteorologiche	15.1 Regole Generali
8.5 Bombardamento Aereo	11.4 Effetti del Rifornimento	15.2 La Romania Cambia Alleato
8.6 Rifornimento Aereo Tedesco	11.5 Marcia Forzata	15.3 Ungheria
8.7 effetti dell'Inverno 1941-42	12.0 Combattimento	15.4 Polacchi Sovietici
9.0 Movimento Strategico	12.1 Regole Generali	16.0 Cannoni da Assalto & Carri Tigre
9.1 Regole Generali	12.1.1 Tabelle dei Risultati del Combattimento [CRT]	16.1 Cannoni da Assalto
9.2 Movimento Ferroviario dell'Asse	12.2 Particolari del Combattimento	16.2 Tigre
9.3 Movimento Navale dell'Asse	12.2.1 Regola della Singola Unità	16.3 Supporto delle Brigate Carri
9.4 Movimento Ferroviario Sovietico	12.3 Procedura di Combattimento	
9.5 Movimento Navale Sovietico	12.4 Effetti del Terreno sul Combattimento	
9.6 Invasione Anfibia Sovietica	12.4.1 Teste di Ponte Sovietiche	
9.7 Trasporto Aereo / Lancio di Paracadutisti Sovietici	12.5 Ritirate	
10.0 La Fase di Azione	12.6 Avanzate	
10.1 Regole Generali		
10.2 Segmento di Iniziativa		
10.3 Round di Azione		
10.4 Limiti dei Round di Azione		
10.5 Tipi di Round di Azione		

Abbiamo inserito nel regolamento l'errata al 14/01/2014 indicando le variazioni in rosso.

1.0 Introduzione

“Le invio sinceri complimenti per la splendida vittoria che avete ottenuto nel cacciare l'invasore dal vostro suolo e nell'abbattere il tiranno nazista. È mia ferma convinzione che dall'amicizia e dalla comprensione tra i popoli britannico e russo dipenda il futuro della razza umana. Qui nella nostra patria isola pensiamo oggi molto spesso a voi e vi inviamo dal profondo del nostro cuore auguri di felicità e benessere e che, dopo tutti i sacrifici e sofferenze della valle oscura attraverso la quale abbiamo marciato assieme, possiamo anche con leale cameratismo e condivisione camminare alla luce del sole di una pace vittoriosa”

- Messaggio da Winston Churchill a Joseph Stalin, Maggio 1945.

La Valle Oscura (TDV) è un gioco sulla guerra nazista all'Unione Sovietica, dall'invasione iniziale del giugno 1941 (*Operazione Barbarossa*) alla sconfitta finale tedesca a Berlino nel 1945. TDV vi offre scenari ed il gioco campagna, che può anche essere iniziato nelle date successive degli scenari.

2.0 Componenti del Gioco

2.1 La Mappa

La mappa del gioco rappresenta l'area dell'Europa Orientale nella quale si svolse la campagna. Viene divisa in esagoni, al fine di regolare il movimento e posizionamento delle unità. Ogni esagono è di circa 20 miglia. I simboli del terreno sono spiegati nella Tabella degli Effetti del Terreno. Vi è una Bussola per la Ritirata stampata sulla mappa che si usa per determinare i percorsi di ritirata consentiti.

Per tutti gli aspetti del gioco, i Porti nel Golfo di Finlandia sono Talinn, Oranienbaum e Leningrado.



Notate che non tutte le Cittadine/Città in esagoni Costieri sono Porti, ma Riga, Stettino e Leningrado lo sono. Inoltre, la mappa contiene varie tabelle che si usano per facilitare il gioco. Queste sono:

- La Tabella dei Turni (TRT):** Si usa per indicare il turno di gioco corrente. Ciascun turno rappresenta un periodo di uno o due mesi, eccetto per il Turno 1 che rappresenta il periodo dal 22 giugno al 30 giugno 1941.
- Tabella dei Round di Azione:** Indica l'attività corrente entro il Turno di Gioco che si sta svolgendo.
- Casella della Riserva Stavka**
- Casella Unità Aeree Sovietica**
- Casella delle Ritirate Tedesche ad Altri Fronti**

2.2 Le Pedine

Vi sono sei tipi base di pedine: unità Combattenti, Quartieri Generali/Comandanti, pedine Aeree, Depositi di Rifornimenti dell'Asse. Pedine di Supporto e segnalini di gioco. Le unità rappresentano le forze di terra della campagna. Le pedine aeree rappresentano gli effetti del supporto aereo. I segnalini di gioco si usano per registrare le varie funzioni del gioco.



- Unità Combattenti:** Le unità combattenti vanno dalla brigata all'armata sovietica, ed hanno uno o due livelli di forza.



Notate che il retro di alcune unità motorizzate tedesche mostra l'unità convertita a stato panzer Grenadier. Questo *non* è un secondo livello di forza per la divisione motorizzata (o viceversa).



- Quartieri Generali:** Queste unità hanno alcune delle qualità delle unità combattenti (la capacità di movimento) ma non prendono parte direttamente al combattimento ed hanno altre funzioni speciali aggiuntive.

c. Pedine Aeree: Vi sono molti diversi tipi di pedine Aeree:



Unità di Supporto Aereo Romena: La singola pedina di unità Aerea romena si usa per aggiungere un fattore di combattimento a qualsiasi attacco o difesa che coinvolge un'unità romena. Tale unità aerea può essere usata una volta per turno in attacco o difesa. Viene rimossa dal gioco, in qualsiasi turno dopo il 1941, se non vi sono correntemente unità romene controllate dall'Asse entro l'Unione Sovietica. Può essere usata con condizioni meteo Bello e Variabile.



Unità di Supporto Aereo Tedesche: Le cinque unità Aeree tedesche sono composte da cinque unità Aeree e relative Basi. Le unità di supporto aereo tedesche devono volare e tornare alla corrispondente Base quando svolgono qualsiasi missione. Le Basi Aeree si muovono durante la Fase delle Basi tedesca o se un'unità

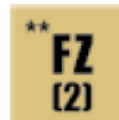
di terra sovietica entra nell'esagono della base. Le corrispondenti unità Aeree sono mosse per il Supporto del Combattimento durante qualsiasi Combattimento (inclusi il Combattimento di Armata Panzer, Contrattacco sovietico e Battaglia in Profondità) e per il Bombardamento durante qualsiasi Combattimento amico. Possono essere usate per dare supporto ad un attacco o ad una difesa di unità tedesche, o direttamente attaccare le unità di terra sovietiche mediante il Bombardamento Aereo. I tedeschi hanno anche diversi segnalini di Rifornamento Aereo che si usano per dare rifornimento dall'aria alle unità di terra.



Unità di Supporto Aereo Tattico Sovietiche: Il sovietico riceve varie armate Aeree tattiche durante il gioco, ciascuna delle quali si usa per aggiungere un fattore di combattimento a qualsiasi attacco o difesa che coinvolge unità sovietiche. Ciascuna tale unità di supporto aerea sovietica può essere usata una volta per turno in attacco o difesa. Il sovietico ha anche una armata Aerea Strategica, che agisce esattamente allo stesso modo della pedina Aerea tedesca, eccetto che si basa in qualsiasi esagono di Cittadina/Città controllato dal sovietico.

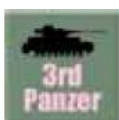


d. Depositi di Rifornimenti dell'Asse: Queste pedine non hanno capacità di combattimento e la loro Capacità di Movimento viene determinata da un tiro di dado. Rappresentano – in modo astratto – la generale concentrazione e distanza delle capacità logistiche dell'Asse, invece che rifornimenti accumulati in particolari località.



e. Segnalini di Supporto: Il giocatore dell'Asse riceve un segnalini di supporto Cannoni da Assalto (la cui forza incrementa nel corso della partita) che rappresentano in modo astratto il crescente utilizzo di cannoni da assalto da parte tedesca (veicoli corazzati da combattimento privi delle torrette tipiche dei carri armati) nel corso della guerra. Il sovietico ottiene un segnalino di Zona Fortificata che rappresenta le fortificazioni ed uso di cannoni anticarro in modo concentrato (mobili ed altri) che hanno costituito la spina dorsale della difesa sovietica di Kursk nel 1943.

f. Segnalini: I segnalini si usano per registrare vari eventi e funzioni del gioco:



Segnalini di Round di Azione

Si usano per determinare il giocatore correntemente Attivo ed il tipo di Round di Azione, nonché il numero di round di Azione giocati nel turno in corso.



Segnalino di Controllo Alleato/Asse. Si usa per indicare il possesso di un esagono in situazioni ambigue.



Segnalino di Forte Distrutto. Si usa per indicare i Forti e Zone Fortificate distrutti.



Segnalino di Turno. Indica il turno di gioco in corso.



Segnalino OOS (Fuori Rifornimento). Si usa per indicare un'unità che non è in grado di tracciare una Linea di Rifornimento.



Segnalino IS (Isolato). Si usa per indicare un'unità che non è in grado di tracciare una Linea di Comunicazione.



Segnalino ACT (Attivo). Si usa per indicare le unità correntemente Attive durante i Round di Azione nei quali solo alcune unità sono Attivate.



Segnalino di Rifornimento Aereo tedesco. Si usa per indicare un'unità correntemente rifornita dall'aria e la sua capacità ridotta di Punti Movimento (MP).



Segnalino Contrattacco di Stalin. Si usa per registrare il numero di contrattacchi obbligatori dettati da Stalin.



Base Aerea Tedesca



Unità Aerea tedesca



Supporto Aereo Tattico sovietico



Supporto Aereo Strategico Sovietico



Artiglieria Sovietica



Cannoni da Assalto tedeschi



HQ Tedesco



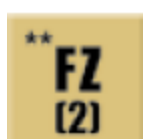
HQ Sovietico



Brigata Corazzata Sovietica



Segnalino Logistico



Zona Fortificata Sovietica



Difesa di Città Sovietica












Segnalino di Attivazione dell'Asse



Segnalino di Attivazione Sovietico

Oltre ad indicare i Forti distrutti, usate i segnalini di Forte Distrutto per indicare le Zone Fortificate distrutte.

Simboli delle Unità Tipi di Unità

	Fanteria, Fanteria Leggera (Jaeger)
	Fanteria da Montagna
	Fanteria da Assalto (Shock)
	Marina
	Paracadutisti
	Cavalleria
	Motorizzato
	Fanteria Meccanizzata
	Corazzati (<i>le figure variano</i>)

Simboli Dimensionali delle Unità Dimensioni delle Unità

X	Brigata
XX	Divisione
XXX	Corpo
XXXX	Armata
XXXXX	Gruppo di Armate

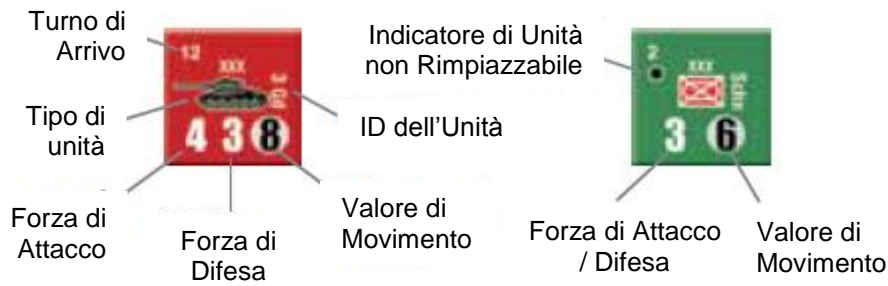
Abbreviazioni Identificative Storiche**Sovietico**

Dov	Gruppo Cavalleria Dovator
Gd	Guardie
Sh	Shock

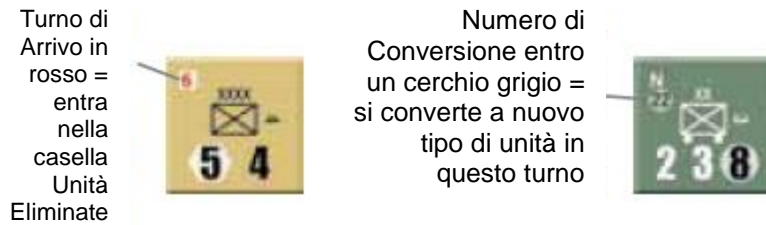
Tedesco

DR	Das Reich
LAH	Leibstandarte Adolf Hitler
Toten	Totenkopf
WIK	Wiking
HG	Herman Göring
GD	Gross Deutschland
Brand	Brandenburg
FR	Fruntsberg
HS	Hohenstaufen
HJ	Hitler Jugend
Pol	Polizei
FHH	Feldherrnhalle

Informazioni sulle Unità & Simbologia



Turno di Arrivo entro un cerchio bianco = rimpiazza un'unità esistente



Colore di fondo

Nazionalità



- Tedesco
- Tedesco SS
- Ungherese
- Romano
- Italiano
- Sovietico & Alleati Minori Sovietici
- Guardie Sovietico

Legenda della Figura dei Mezzi	
Tedesco	Sovietico
 Pz 38	 T-34 M41
 R-35	 T-34/85
 Pz III F	 IS-II
 Pz IV F1	
 Pz IV H	
 Pz V	
 Pz VI e	
 Pz VI b	
 <i>Bison</i>	
 <i>Wespe</i>	
 <i>Hummel</i>	



Errata delle Pedine:

Notate che nel Turno 32 l'unità tedesca Meccanizzata "GD" si converte in unità Corazzata "GD" (vedere 7.7). Le pedine per questa unità indicano il turno di conversione/arrivo, ma il cerchio grigio/bianco nel "32" è stato erroneamente omesso. La versione corretta delle pedine (quella nell'illustrazione) verrà pubblicata in un futuro

numero della rivista *C3i*.

2.3 Le Tabelle di Aiuto al Gioco

Tutte le tabelle sono state tradotte nella parte finale del regolamento. Esse sono:

Tabella degli Effetti del Terreno

Tabella dei Risultati del Combattimento

Tabella del Bombardamento

Tabella di Avanzamento dei Depositi

Tabella di Disponibilità dei Round di Azione

Tabella dei Rimpiazzi/Conversioni/Ritirate

Tabella della Sequenza di Gioco

Tabelle delle Regole relative ai Turni

2.4 Termini ed Abbreviazioni

In queste regole si usano i seguenti termini ed abbreviazioni:

ABC: Corpo Paracadutisti

Unità Combattente: Qualsiasi unità di terra con un fattore di attacco o difesa.

Raggio di Comando: Il raggio di Comando delle unità HQ è indicato sulla pedina. Altre unità che si trovano entro il Raggio di Comando di una unità HQ (tracciandolo senza considerare le unità che si frappongono), possono essere attivate da queste unità HQ durante alcuni Round di Azione (10.0).

Controllo: Un esagono è Controllato dalla parte che è stata l'ultima ad occuparlo o di porlo nella Zona di Controllo (6.0) di una delle sue unità mentre è non occupato. Il Controllo viene verificato solo per le Cittadine, Città e Forti.

DR: tiro di dado.

DRM: Modificatore al tiro di dado (un numero che viene sommato, o sottratto, da un DR).

Grande Germania: Tutti gli esagoni ad occidente della linea di partenza di *Operazione barbarossa*, escludendo l'Ungheria e la Romania.

Unità di Terra: qualsiasi unità con un fattore di movimento.

HQ: Quartieri generali.

Isolato (IS): Un'unità è Isolata (IS) se non ha Linea di Comunicazione (13.2) ad una fonte di rifornimento.

Jaeger: Divisioni tedesche di fanteria leggera.

Gli Stretti di Kerch: Gli Stretti di Kerch sono i due lati di esagono tra Taman ed i due esagoni adiacenti in Crimea.

Fanteria Leggera: La fanteria leggera sono divisioni non di cavalleria e non di montagna con una capacità di movimento di 6.

Linea di Comunicazione (LOC): Un percorso, di qualsiasi lunghezza, tracciato da un'unità alla sua fonte di rifornimento (13.2).

Linea di Rifornimento (LOS): Un percorso di lunghezza fissa massima tracciato da un'unità alla sua fonte di rifornimento (13.3).

Unità Meccanizzate (dette anche Mech): Le seguenti sono considerate unità meccanizzate: tutti i carri armati, panzer, fanteria motorizzata o meccanizzata, ed artiglieria sovietica. Tutte le altre unità sono considerate essere non meccanizzate. Le unità meccanizzate hanno il loro valore di movimento racchiuso in un cerchio bianco per facilitarne l'identificazione.

MP: Punto Movimento.

Panzer Grenadier: Unità Meccanizzate tedesche.

Pz: Panzer

RF: Fattore di Rimpiazzo.

Gruppo: Una o più unità Combattenti poste correttamente in un esagono. Notate che una singola unità in un esagono è un Gruppo.

TEC: Tabella degli Effetti del Terreno.

TRT: Tabella di Registrazione dei Turni.

VP: Punto Vittoria.

ZOC: Zona di Controllo (6.0)

Crediti

Ideatore: Ted Raicer

Sviluppo: Paul Marjoram

Direttore Grafico: Rodger B. MacGowan

Package: Rodger B. MacGowan

Mappa: Mark Mahaffey

Pedine, Tabelle & Manuale: Charles Kibler

Prove del Gioco: Scott de Brestian, Doug Brunton, John Clarke, Tom Kassel, Jim Lauffenberger, Bill Lawson, Brian MacDonald, Jon Matthews, Jack McHugh, Mike Morton, Jeff Nyquist, Henrik Reschreiter, Francois Trebosc, Uwe Valentin, John Wootress

Modulo Vassal: Phil Feller

revisori: Jonathan Squibb, Paul Marjoram, Ivan Blair

Coordinazione alla Produzione: Tony Curtis

Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

3.0 Come Vincere

3.1 In Generale

Ciascuno dei Quattro scenari del gioco ha le sue proprie condizioni di vittoria come indicato nello Scenario (17.0). Il gioco campagna (che può essere scelto usando le date di inizio di qualsiasi scenario) ha anch'esso le proprie condizioni di vittoria.

Sono indicati sulla mappa 47 esagoni di vittoria. Solo il giocatore dell'Asse registra i VP. Inoltre, il Controllo degli esagoni di petrolio sovietici di Maikop, Grozny e Baku (fuori mappa) possono anch'essi determinare la vittoria.

3.2 Condizioni di Vittoria della Campagna

Vittoria dell'Asse

Il giocatore dell'Asse vince immediatamente al termine di qualsiasi Segmento di Controllo della Vittoria in cui vale *una di queste condizioni*:

- Il giocatore dell'Asse Controlla Mosca e Kiev o Leningrado nel 1941.
- Il giocatore dell'Asse Controlla Sevstopoli, Stalingrado, Maikop e Grozny, ed ha fatto uscire 10 o più unità tedesche (almeno 5 delle quali devono essere divisioni meccanizzate) dal bordo mappa meridionale nel Caucaso da qualsiasi delle quattro strade militari (catturando Baku ed i suoi pozzi di petrolio).
- Il giocatore dell'Asse Controlla 38 esagoni VP.
- Il giocatore dell'Asse evita le condizioni di vittoria sovietiche per la fine del Turno 44.

Vittoria Sovietica

Il giocatore sovietico vince immediatamente al termine di qualsiasi Segmento di Controllo della Vittoria in cui vale *una di queste condizioni*:

- Il giocatore dell'Asse ha 28 VP o meno nel 1942.
- Il giocatore dell'Asse ha 23 VP o meno nel 1943.
- Il giocatore dell'Asse ha 13 VP o meno nel 1944.
- Il giocatore sovietico ha Berlino e l'Asse ha 2 VP o meno per la fine del Turno 44.
- Il giocatore dell'Asse ha 1 VP o meno.

Opzionale: Per aggiungere variabilità a tutti gli scenari ed al gioco campagna, tirate un dado quando un esagono VP cambia di mano. Con un tiro di dado di 1-2 il livello VP corrente non varia. Con un tiro di dado di 3-4 aggiungete (se l'Asse ha preso l'esagono) o sottraete (se è il sovietico ad averlo preso) 1 VP. Con un tiro di dado di 5-6 aggiungete (se l'Asse ha preso l'esagono) o sottraete (se è il sovietico ad averlo preso) 2 VP. Aggiungete +2 al tiro di dado per Mosca o Berlino. Notate che questa regola aggiunge un ulteriore elemento di fortuna al gioco.

4.0 La Sequenza di Gioco

4.1 Svolgimento Generale

In generale, ciascun turno di gioco viene diviso in Fasi durante le quali ciascun giocatore svolge determinate azioni. Ogni azione intrapresa da un giocatore deve essere svolta seguendo la sequenza sotto esposta. Una volta che un giocatore termina le sue attività per una data fase o round, non può tornare a svolgere un'azione che ha dimenticato a meno che il suo avversario non lo consenta.

I. FASE DEI RINFORZI/RIMPIAZZI

a. Segmento di Rinforzo dell'Asse: Il giocatore dell'Asse pone le nuove unità e quelle che tornano dalla Casella Altri Fronti (7.2).

b. Segmento di Rimpiazzo dell'Asse: Il giocatore dell'Asse rimpiazza le unità Eliminate e/o riporta a piena forza le unità ridotte (7.4). Effettua qualsiasi Conversione delle unità richiesta, e qualsiasi Rimozione obbligatoria (7.7).

c. Segmento di Rinforzo Sovietico: Come per il giocatore dell'Asse.

d. Segmento di Rimpiazzo Sovietico: Come per il giocatore dell'Asse (7.6, 7.8).

II FASE DELLE BASI AEREE

a. Segmento di Base Aerea dell'Asse (8.2): Il giocatore dell'Asse può muovere qualsiasi Base Aerea tedesca e le loro unità Aeree assegnate, a Cittadine/Città Controllate che siano In Rifornimento ed entro 12 esagoni dalla sua locazione corrente. In alternativa può muovere di qualsiasi distanza ad una Cittadina/Città In Rifornimento ed amica, ma l'unità Aerea assegnata viene girata dalla parte Finito.

b. Segmento di Base Aerea Sovietico: Il giocatore sovietico può basare la sua unica unità Aerea Strategica (la 18°) in qualsiasi Cittadina/Città In Rifornimento Controllata dal sovietico entro l'Unione Sovietica.

III FASE DI MOVIMENTO STRATEGICO

a. Movimento Ferroviario dell'Asse (9.2): A partire dal Turno 11, il giocatore dell'Asse può tirare due dadi e muovere quel numero di livelli di forza per ferrovia, di qualsiasi distanza, lungo Linee Ferroviarie In Rifornimento e Controllate dall'Asse. Tali unità non possono iniziare, terminare o muovere adiacenti ad unità nemiche in qualsiasi momento durante il loro movimento. Nei turni di Neve ed in tutti i turni a partire dal 1944, i livelli di forza mossi su Linee Ferroviarie nell'Unione Sovietica contano il doppio.

b. Movimento Navale dell'Asse (9.3): Il giocatore dell'Asse può Trasportare quattro livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Baltico. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. Le unità non possono muovere a o da porti nel Golfo di Finlandia nei turni di Neve.

Il giocatore dell'Asse può Trasportare 4 livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Mar Nero / Mare di Azov se correntemente Controlla Sevastopoli. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. I porti nel Mare di Azov possono essere usati solamente se l'Asse Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch, e non è consentito alcun Movimento Navale nel Mare di Azov nei turni di Neve.

c. Movimento Ferroviario Sovietico(9.4): A partire dal turno 4 il giocatore sovietico può muovere 4 livelli di forza per turno per qualsiasi distanza lungo Linee Ferroviarie In Rifornimento e Controllate dal sovietico. Tali unità non possono iniziare, terminare o muovere adiacenti ad unità nemiche in qualsiasi momento durante il loro movimento.

d. Movimento Navale Sovietico (9.5): Il giocatore sovietico può Trasportare due livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Baltico. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. Le unità non possono muovere a o da porti nel Golfo di Finlandia nei turni di Neve.

Il giocatore sovietico può Trasportare 4 livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Mar Nero / Mare di Azov. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. I porti nel Mare di Azov possono essere usati solamente se il sovietico Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch, e non è consentito alcun Movimento Navale nel Mare di Azov nei turni di Neve.

e. Invasione Anfibia Sovietica (9.6): L'unità Navale sovietica mar Nero può muovere da qualsiasi Porto sovietico nel Mar Nero a qualsiasi esagono sul Mar Nero / Mare di Azov (in quest'ultimo caso il sovietico deve Controllare entrambi i lati degli Stretti di Kerch e le condizioni meteo non possono essere Neve). Non si può effettuare alcuna invasione ad occidente di una Sevastopoli Controllata dall'Asse o Odessa, e non è consentita alcuna invasione fuori dall'Unione Sovietica prima del 1944. L'unità che invade può tentare di combattere per sbarcare – non è limitata in questo caso dalla regola della Singola Unità (12.2.1), né subisce una perdita automatica con un DE. Se non riesce a sbarcare viene eliminata. L'unità Navale è sempre In Rifornimento in esagoni costieri.

f. Lancio di Paracadutisti Sovietico / Trasporto Aereo (9.7): Un Corpo Paracadutisti Sovietico [ABC] per turno in una Cittadina o Città In Rifornimento ed entro il raggio dall'HQ Stavka, può muovere in qualsiasi Cittadina o Città Controllata amica entro 12 esagoni (l'esagono di destinazione può non essere In Rifornimento). In alternativa, la ABC può lanciarsi in *qualsiasi* esagono non di Città entro il raggio da Stavka. Se si lancia in un esagono occupato dal nemico viene automaticamente eliminato ma causa una perdita di forza (unità a scelta dell'Asse). Altrimenti, opera normalmente dal suo esagono di sbarco. Un ABC in una Cittadina o Città ed entro il raggio di Stavka In Rifornimento è sempre In Rifornimento. Gli ABC possono lanciarsi o essere trasportati solo nei turni di condizioni meteo Neve/Variabile/Fango. Non possono mai lanciarsi o essere trasportati fuori dalla URSS.

IV. FASE DI AZIONE

a. Segmento di Determinazione dell'Iniziativa (10.2): Determinate quale giocatore ha l'Iniziativa per il turno. Il giocatore dell'Asse ha l'Iniziativa in tutti i turni di condizioni meteo Bello sino al luglio 1943, ed in tutti i turni di condizioni Variabile sino al settembre 1942. Il sovietico ha l'Iniziativa in tutti gli altri turni.

Il giocatore con l'Iniziativa sceglie uno dei suoi segnalini di Azione da giocare durante il Primo Round di Azione del turno corrente [*Eccezione: Caso Blu, vedere 10.2*]. (Notate che non potete scegliere il segnalino Logistica qui. Non è uno dei vostri segnalini).

b. Segmento di Piazzamento del Segnalini di Azione: Dopo che il giocatore con l'Iniziativa ha scelto il suo segnalino iniziale, ponete i rimanenti segnalini disponibili in un contenitore opaco per pescarli a caso.

c. Segmento del Segnalino di Azione Iniziativa (due nel Turno 1 o nell'offensiva Caso Blu): Il giocatore con l'Iniziativa svolge la prima azione.

d. Segmenti di Azione Casuali (10.3): I rimanenti segnalini sono pescati a caso, uno alla volta, per determinare l'ordine delle Azioni nella Fase dei Round di Azione. Consultate il relativo paragrafo nel pescare ogni segnalino:



Segnalino di Movimento (10.5.1): Il giocatore Attivo può muovere tutte le unità che desidera. Le unità di fanteria (anche le unità Leggere e di Montagna, ma escludendo la cavalleria) possono fare Marcia Forzata se sono In Rifornimento ed in nessun punto adiacenti ad un'unità nemica.



Segnalino di Combattimento (10.5.2): Il giocatore Attivo può iniziare il Combattimento contro unità nemiche adiacenti. Le unità Aeree Strategiche e di Artiglieria possono Bombardare o dare Supporto. Le unità Aeree Tattiche possono dare Supporto. Le singole unità di fanteria (esclusa la cavalleria e la fanteria da montagna) non possono attaccare (12.2.1).



Segnalino di Movimento/Combattimento (10.5.5): Il giocatore Attivo può scegliere di Muovere o Combattere (ma può scegliere solo uno tra Movimento e Combattimento una volta per turno).



Segnalino di Contrattacco (10.5.6): Il giocatore sovietico può muovere le unità in modo da attaccare con esse, e poi Combattere. Le unità che muovono devono attaccare. Le unità che iniziano adiacenti al nemico riducono la loro MA a 3.



Segnalino di Armata Panzer (10.5.7): Le unità di terra tedesche (solamente) entro il raggio da un HQ Panzer attivato possono Combattere e poi Muovere, o Muovere e poi le unità Meccanizzate (solamente) possono Combattere, a scelta dell'Asse. Non può combinare queste opzioni tra unità diverse; deve scegliere Movimento/Combattimento o

Combattimento/Movimento (o non fare nulla). Tutte le unità Aeree Strategiche e di Artiglieria possono Bombardare o dare Supporto, indipendentemente dal Raggio di Comando.



Segnalino di Battaglia in Profondità (10.5.8): Le unità sovietiche entro il raggio dall'HQ Stavka o Zhukov possono Combattere e poi Muovere.



Segnalino Stavka (10.5.9): Consente alle unità di essere poste sulla mappa dalla Riserva Stavka. Le unità che sono poste e che sono entro il Raggio di Comando da Stavka o Zhukov possono muovere. Qualsiasi tale unità entro il Raggio di Comando da Stavka o Zhukov dopo il movimento può poi Combattere.

Segnalino Logistico (10.5.11): indicate tutte le unità come Fuori Rifornimento (OOS) se correntemente non hanno Linea di Rifornimento (LOS). Rimuovete i segnalini OOS dalle unità precedentemente OOS che sono ora In Rifornimento. Indicate come Isolate (IS) le unità prive di LOC. Il giocatore tedesco può fornire il Rifornimento Aereo alle unità Meccanizzate OOS tedesche con condizioni meteo Bello/Variabile solo nel 1941.



Segnalino di Combattimento-Zhukov (10.5.3): Come il segnalino di Combattimento, ma gli attacchi sovietici che coinvolgono qualsiasi unità non in raggio da Zhukov è considerata OOS.



Segnalino di Combattimento-Stavka (10.5.3): Come il segnalino di Combattimento ma gli attacchi sovietici che coinvolgono qualsiasi unità non in raggio da Stavka è considerata OOS.



Segnalino di Combattimento-Stavka/Zhukov (10.5.4): Come il segnalino di Combattimento ma gli attacchi sovietici che coinvolgono qualsiasi unità non in raggio da Stavka o Zhukov è considerata OOS.

V. FASE DI ATTRITO

a. Segmento Tedesco dei Depositi (13.6): I Depositi tedeschi possono muovere ora. Tirate per il Movimento sulla Tabella di Avanzamento dei Depositi.

b. Segmento Tedesco del Rifornimento Aereo (8.6): Il giocatore tedesco può dare il Rifornimento Aereo ad unità tedesche Isolate in cittadine o città nel 1941 o 1942.

c. Segmento di Attrito (13.0): Tutte le unità segnate come Isolate ricontrollano il loro stato di rifornimento – quelle che sono ancora Isolate e che sono adiacenti ad una unità nemica In Rifornimento sono eliminate; altrimenti, lo stato di rifornimento dell'unità varia ad OOS se è ora In Rifornimento o Fuori Rifornimento.

VI. FASE FINALE

Segmento di Controllo della Vittoria: Verificate se un giocatore ha vinto secondo le condizioni di vittoria specifiche dello scenario.

Segmento di Avanzata del Turno: Girate tutte le unità Aeree/di Artiglieria che hanno Finito dalla parte disponibile (frontale). Avanzate il segnalino di Turno ed iniziate un nuovo turno.

5.0 Raggruppamento e Gruppi

5.1 Regole Generali

Il raggruppamento è il porre più di una unità in un singolo esagono nello stesso momento. I limiti al Raggruppamento sono controllati...

- (a) al termine della parte Movimento di qualsiasi Round di Azione che consente il Movimento,
- (b) durante il piazzamento delle unità di Rinforzo e Rimpiazzo sulla mappa, e
- (c) per tutto il combattimento, inclusa la ritirata e l'avanzata dopo il combattimento.

5.2 Sovraffollamento

Se un esagono è sovraffollato, il possessore deve eliminare unità sufficienti (a scelta di quel giocatore) per riportare il gruppo entro i limiti consentiti.

5.3 Limiti al Raggruppamento

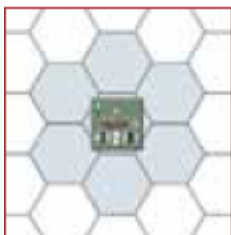
Un giocatore può raggruppare sino a 4 unità Combattenti nello stesso esagono, non più di 2 armate o 3 corpi (in qualsiasi combinazione) per esagono. **Un gruppo di due armate e due corpi o di tre corpi ed una armata è un gruppo consentito.**

5.4 Altre Unità

Zhukov, le unità di artiglieria sovietiche e tedesche, i Depositi di Rifornimento, gli HQ Stavka e Gruppo Panzer *non* contano per i limiti al raggruppamento, ma ve ne può essere una sola di ciascun tipo di queste unità per esagono. Non vi possono essere più di due Basi Aeree tedesche in una Città e non più di una per Cittadina. Non più di una unità Aerea può prendere parte ad un Combattimento o Bombardamento. I segnalini di gioco non contano per il raggruppamento.

Unità di Supporto: *La Zona Fortificata sovietica ed i Cannoni di Assalto tedeschi non contano mai per il raggruppamento.*

6.0 Zone di Controllo



6.1 Regole Generali

Alcune unità influenzano le attività sia nell'esagono che occupano che nei sei esagoni adiacenti. Questi sei esagoni sono detti la Zona di Controllo (ZOC) dell'unità.



Solo le unità che hanno il loro fattore di attacco/combattimento circondato da un *esagono bianco* hanno una ZOC. Notate che alcune unità di due livelli di forza hanno una ZOC a piena forza, ma non quando sono a forza ridotta. Le ZOC influenzano il Movimento, la Ritirata, le Linee di Comunicazione ed il Rifornimento. Non hanno altri effetti. Le ZOC non si estendono attraverso lati di esagono di Fiumi Maggiori o del Volga, né in Forte, Città, o esagoni di Zona Fortificata nemici. Le ZOC Meccanizzate non si estendono in esagoni di Palude con condizioni meteo Bello, Variabile o Fango. Le unità Meccanizzate *tedesche* perdono la loro ZOC durante i turni di Fango, e nei turni di Neve da 7 a 9.

6.2 Effetti delle ZOC

Le ZOC influenzano il movimento come segue:

- Un'unità deve cessare il movimento quando entra in ZOC nemica.
- Le unità non possono muovere direttamente da una ZOC ad un'altra durante il movimento. [**Eccezioni:** le unità Meccanizzate tedesche In Rifornimento che hanno iniziato il loro movimento nella ZOC solo di una armata (o più armate) Fucilieri sovietica 5-4 possono muovere direttamente ad un altro esagono esclusivamente nella ZOC di una armata (o più armate) Fucilieri sovietica, ma si devono poi fermare. Similmente, le armate sovietiche Carri Guardie che iniziano il loro movimento in ZOC dell'Asse, possono muovere direttamente in un altro esagono in ZOC dell'Asse ma devono poi fermarsi. In entrambi i casi le unità possono muovere di un solo esagono].
- I gruppi obbligati a ritirarsi attraverso una ZOC nemica sono eliminati. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questa regola. [**Eccezione:** le unità Meccanizzate tedesche possono ritirarsi attraverso una ZOC nemica al costo di una perdita di forza aggiuntiva per gruppo con condizioni meteo Bello/Variabile; non possono terminare la loro ritirata in ZOC nemica].
- Le unità che Avanzano Dopo il Combattimento ignorano le ZOC.

6.3 Linee di Comunicazione (LOC)

Una LOC è un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza, privo di unità nemiche o loro ZOC, che va da un esagono amico ad un altro esagono amico designato. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questa regola. Vedere 13.2 per i dettagli.

6.4 Linea di Rifornimento (LOS)

Una LOS è un percorso di esagoni di lunghezza variabile, privo di unità nemiche o loro ZOC, che va da un esagono occupato da unità amiche ad un esagono Fonte di Rifornimento amica. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questa regola. Vedere 13.3 per i dettagli.

6.5 Ritirata di Emergenza

Durante un Round di Movimento solamente (cioè non durante gli altri round di Attivazione che consentono anch'essi il movimento), un'unità non in grado in muovere di un singolo esagono (eccetto il movimento nella direzione della Bussola di Ritirata dell'avversario) per gli effetti di ZOC nemiche, può muovere di due esagoni, ignorando i costi in punti movimento ma non il terreno non accessibile o le unità nemiche, sempre che non muova nella direzione della Bussola di Ritirata avversaria e non termini il suo movimento adiacente ad un'unità nemica **Nota:** se possibile, un'unità può effettuare una Ritirata di Emergenza **allontanandosi dalla Bussola di Ritirata avversaria oppure** – ZOC consentendo – **effettuare un normale movimento nella direzione della Bussola di Ritirata nemica ma non può combinare le due cose.** Se un'unità che poteva fare una Ritirata di Emergenza effettua invece un normale movimento, quel movimento deve essere interamente nella direzione della Bussola di Ritirata nemica.

Una unità che effettua una Ritirata di Emergenza può terminare la ritirata adiacente a depositi, basi aeree/unità aeree, ed HQ (solamente) nemici.

7.0 Rinforzi, Rimpiazzi, Coverzioni, Ritirate

7.1 Regole Generali

I Rinforzi fanno riferimento alle nuove unità che entrano in gioco. I Rimpiazzi fanno riferimento alle unità eliminate in precedenza che tornano in gioco, o alle unità a forza ridotta sulla mappa che tornano a piena

forza. I Rinforzi sono sempre ricevuti prima dei rimpiazzi, e il giocatore dell'Asse riceve sempre i Rinforzi e Rimpiazzi *prima* del giocatore sovietico.



Le unità di rinforzo generalmente hanno un numero di turno stampato sulla pedina; entrano durante il Segmento di Rinforzi appropriato di quel turno. I Rinforzi e Rimpiazzi *sono* soggetti ai limiti del raggruppamento quando sono piazzati. I Rimpiazzi non possono essere conservati di turno in turno.

7.2 Rinforzi dell'Asse



I Rinforzi tedeschi possono essere posti in qualsiasi Cittadina o Città della Grande Germania dove possano tracciare una LOC a Berlino. Notate che non si possono porre i Rinforzi a Berlino stessa se un'unità sovietica è adiacente. I Rinforzi tedeschi (ma non altri dell'Asse) possono anche essere posti in esagoni con un Deposito di Rifornimento.



I Rinforzi romeni possono essere posti in qualsiasi Cittadina o Città romena, quelli ungheresi in qualsiasi esagono in Ungheria con una LOC a Buda. I Rinforzi italiani possono essere posti in qualsiasi esagono in Romania o Ungheria con una LOC a Vienna. I Rinforzi ungheresi possono

anche essere posti a Kiev se è Controllata dall'Asse, mentre i Rinforzi romeni possono essere posti ad Odessa se è Controllata dall'Asse, e le unità Italiane a Dnepropetrovsk se è Controllata dall'Asse.

7.3 Rinforzi Sovietici



Le unità sovietiche possono essere poste in qualsiasi Città dell'URSS con una LOC al bordo mappa orientale o sugli esagoni di bordo mappa con Strada Militare nel Caucaso. Una unità sovietica può essere posta a Leningrado sempre che il sovietico possa tracciare una LOC attraverso l'esagono 1102. Questo è l'unico caso nel quale si può tracciare una LOC attraverso un

lago per i Rinforzi. Similmente, le Città sovietiche nella costa del Mar Nero possono essere rinforzate solo da una unità ciascuna se devono tracciare la LOC attraverso il Mar Nero; in questo caso (solamente) non possono essere poste in città entro il raggio di una unità aerea tedesca. Infine, a partire dal Turno 3, il giocatore sovietico può far entrare un qualsiasi numero di unità di Rinforzo (o Rimpiazzo) nella Riserva Stavka (ma notate che vi sono limiti alle unità che possono uscire dalla Riserva Stavka).



NB: *Le seguenti armate sovietiche entrano in gioco non sulla mappa ma nella casella delle unità eliminate (e quindi ne possono uscire con rimpiazzi; possono essere acquistate nel turno in cui entrano): 3°, 4°, 5°, 13°, 10°, 26° (arrivano nei turni 5-7); queste unità hanno il loro numero di arrivo indicato in rosso entro una casella bianca per ricordarlo.*

7.4 Rimpiazzi dell'Asse

Le unità dell'Asse eliminate in precedenza possono rientrare in gioco come Rimpiazzi, nel qual caso sono poste allo stesso modo delle unità di rinforzo (7.2). Le unità ridotte che tornano a piena forza lo fanno nella loro locazione corrente sulla mappa. Le unità possono ricevere livelli di forza di rimpiazzo solo se sarebbero in Rifornimento in quel momento. I Rimpiazzi dell'Asse sono disponibili come sotto elencato; ogni livello di forza può solamente essere usato per rimpiazzare un livello di forza eliminato del tipo corretto.

Rimpiazzi dell'Asse

Turni 2 - 4: 4 livelli di forza di Fanteria tedesca per turno. Cinque livelli di forza Meccanizzati tedeschi (8 in totale) disponibili il Turno 4.

Turno 11: Rimpiazzate tutte le Divisioni Motorizzate tedesche portandole a piena forza (cioè le unità eliminate tornano nella mappa a piena forza, quelle ridotte e sulla mappa si girano a piena forza). Rimpiazzate tutte le unità panzer rimpiazzabili portandole a forza *ridotta*. Girate la metà (per difetto) di tutte le unità panzer ridotte (anche quelle appena poste sulla mappa) portandole a piena forza. Rimpiazzate tutte le Divisioni da Montagna e Jager, e la metà (arrotondate per difetto) di tutti gli altri livelli di forza di Fanteria tedesca. Rimpiazzate tutte le unità dei Minori dell'Asse rimpiazzabili portandole a piena forza.

Turni 13-17: 4 livelli di forza di Fanteria tedesca per turno.

Turno 22: Rimpiazzate 1 unità romena ed 1 ungherese rimpiazzabili. Rimpiazzate il 50% (per difetto) di tutti i livelli di forza di fanteria tedeschi. Rimpiazzate tutte le unità Panzer tedesche rimpiazzabili riportandole a forza ridotta. Rimpiazzate tutte le unità di Panzer Granatieri (fanteria meccanizzata).

Turno 23: Girate la metà (arrotondate per difetto) delle divisioni ridotta Panzer non SS riportandole a piena forza.

Turno 24: Girate tutte unità Panzer SS portandole a piena forza.

Turni da 25 a 37: Ricevete i seguenti livelli di forza tedeschi: 2 Panzer, 2 Granatieri Panzer, 4 Fanteria/Motorizzati, per turno.

Rimpiazzi di Emergenza: Nel primo turno dopo il 1942 che inizia con un'unità sovietica nella Grande Germania, aggiungete: 1 unità ungherese rimpiazzabile, 1 battaglione Tigre a piena forza, 5 livelli di forza Meccanizzati e 10 di Fanteria; riportate le unità eliminate sulla mappa e/o girate le unità ridotte, come desiderate.

I livelli di forza di Fanteria tedesca fanno riferimento alle unità con simbolo di fanteria ed una capacità di movimento di 5 o meno solamente. Le unità tedesche con capacità di movimento 6 sono o Divisioni Jager (leggere) o da Montagna, e sono trattate separatamente per il Rimpiazzo.

7.5 Rimpiazzi Speciali di Corpo Tedeschi



Al termine di *qualsiasi* Round dell'Asse, qualsiasi corpo ridotto tedesco 4-6-4 può essere girato a piena forza eliminando divisioni tedesche (non dell'Asse) con un totale di almeno 2 fattori di attacco. Le unità eliminate devono essere raggruppate con o adiacenti ai corpi ridotti in questione.

Il rifornimento irrilevante, ma se qualsiasi unità coinvolta in questo scambio è OOS, allora il corpo 4-6-4 è immediatamente indicato OOS.

Le divisioni Jager e da Montagna non possono essere usate per il Rimpiazzo Speciale di Corpo tedesco. Le unità Isolate possono farlo – nel qual caso rimangono Isolate.

7.6 Rimpiazzi Sovietici

Le unità sovietiche eliminate in precedenza possono rientrare in gioco come Rimpiazzi, nel qual caso sono poste allo stesso modo delle unità di rinforzo (7.3). Le unità ridotte che tornano a piena forza lo fanno nella locazione corrente sulla mappa e non possono essere adiacenti ad unità dell'Asse.

[Eccezione: le unità in o adiacenti a Città Rimpiazzo Controllate dal sovietico (quelle con un simbolo di Fabbrica) possono tornare a piena forza anche se sono adiacenti ad unità dell'Asse].

Le unità possono ricevere rimpiazzi solo se sarebbero In Rifornimento nel momento in cui li ricevono. I Rimpiazzi sovietici sono disponibili come sotto indicato.

I Fattori di Rimpiazzo (RF) si usano per ricostruire le divisioni ed armate di Fanteria rimpiazzabili, i corpi Fucilieri Guardie le armate Shock, le armate Fucilieri Guardie, i corpi Paracadutisti e Navali. Ogni RF consente la ricostruzione di un fattore di combattimento. *Ad esempio, rimpiazzare una armata Fucilieri eliminata costa 5 RF se posta a piena forza, o 3 RF se rimpiazzata a metà forza.* I costi in RF è pari alla forza di difesa di un'unità nei casi in cui le forze di attacco e difesa differiscono, eccetto dove sotto annotato. Le armate Corazzate Guardie rimpiazzabili, i corpi Meccanizzati, i Corpi Corazzati, i corpi Guardie Meccanizzati e quelli Corazzati, le unità di Cavalleria ed Artiglieria usano una procedura diversa spiegata qui sotto.



A partire dal Turno 5 il sovietico riceve 5 RF per ogni seguente città: Leningrado, Mosca, Stalingrado, Kiev ed Engels, che controlla e che ha LOC al bordo mappa orientale. Queste città hanno un simbolo di fabbrica sulla mappa per ricordarlo. (Se Leningrado deve tracciare la sua LOC attraverso l'esagono 1102, gli RF che dà possono essere spesi solo su unità ridotte in o

adiacenti a Leningrado, o per rimpiazzare unità distrutte in Leningrado. Questo è l'unico caso nel quale unità OOS possono essere rimpiazzate).

Se una città viene persa e poi ripresa, contribuisce con solo la metà (per eccesso) dei suoi RF in seguito, ma semplicemente non avere LOC impedisce solamente la sua capacità di rimpiazzo mentre sussiste quella condizione.

A partire dal Turno 8, il giocatore sovietico deve tirare un dado per determinare RF aggiuntivi in Affitti e Prestiti che si rendono disponibili. A partire dal Turno 19 aggiunge +3 al tiro di dado. Gli Affitti e Prestiti terminano nel Turno 41. Sottraete 3 dal tiro di dado se Volgoda non ha LOC per Ferrovia al bordo mappa orientale o se Stalingrado è Controllata dall'Asse; questi effetti sono cumulativi.

A partire dal Turno 8 il sovietico ottiene 5 RF aggiuntivi ogni turno per le fabbriche fuori mappa. Questo incrementa a 10 RF per turno a partire dal Turno 19.

Le armate Corazzate Guardie rimpiazzabili, i corpi Meccanizzati, i Corpi Corazzati, i corpi Guardie Meccanizzati e quelli Corazzati, i corpi Guardie Cavalleria e le unità di Artiglieria sono rimpiazzati per

unità, non per fattore di combattimento. Ogni corpo Meccanizzato rimpiazzabile, corpo Corazzato, corpo Guardia Meccanizzato, corpo Guardia Corazzato, corpo Guardia Cavalleria, o corpo di Artiglieria può essere rimpiazzato a piena forza al costo di 2 RF. Le armate Guardie Corazzate possono tornare a piena forza, o una armata Guardie Corazzate può essere ricostruita a forza ridotta, per 2 RF.

Si possono usare 4 RF per ricostruire a piena forza una armata Guardie Corazzate eliminata. Con l'eccezione delle armate Guardie Corazzate, un giocatore non può rimpiazzare più di uno dei tipi di unità sopra elencati per turno, sino a che uno di ciascun tipo correntemente eliminato (corpo Meccanizzato, corpo Corazzato, Guardia Meccanizzato, corpo Guardia Corazzato, corpo di Cavalleria, ed unità di Artiglieria) non viene rimpiazzato. *Ad esempio, il giocatore sovietico ha correntemente un corpo Guardia Cavalleria, un corpo Corazzato, due corpi Guardie Corazzate, e due unità di Artiglieria disponibili per essere rimpiazzate. Se desidera rimpiazzare entrambi i corpi Guardie Corazzate, deve anche rimpiazzare uno ciascuno dei corpi Guardia Cavalleria, corpi Corazzati ed unità di Artiglieria.* Non vi è limite oltre a questa restrizione; nell'esempio sopra, se il giocatore avesse tre corpi Guardie Corazzate potrebbe rimpiazzarli tutti e tre sempre che rimpiazzasse anche almeno uno di ciascuno degli altri tipi.

7.7 Conversioni dell'Asse



Nel corso del gioco varie divisioni motorizzate dell'Asse sono convertite a stato di divisione Granatieri Panzer o Panzer. Il turno di Conversione viene indicato sulla pedina. Nella Fase di Rimpiazzo appropriata, girate semplicemente tali unità di un livello di forza sul retro a mostrare il loro nuovo stato, o tra le unità distrutte, o sulla mappa, sempre che siano In Rifornimento. (Possono essere adiacenti ad unità sovietiche). Le unità di più livelli di forza sono rimpiazzate da una nuova versione.



La nuova versione ha il numero del suo turno di arrivo indicato entro un cerchio bianco per ricordare che sta convertendo una unità esistente. In tali casi la vecchia versione viene eliminata permanentemente dal gioco e viene rimpiazzata (ovunque si trovi) dalla nuova. [**Eccezione:** se rimpiazzata sulla mappa, la versione rimossa deve essere In Rifornimento; se correntemente non è In Rifornimento, effettuate la conversione nella Fase dei Rimpiazzati seguente se è In Rifornimento]. Tutte le conversioni che sono possibili sono obbligatorie.



Nei Turni 19 e 30 il giocatore dell'Asse migliora il suo segnalino disponibile Sturm. Non è disponibile più di un segnalino Sturm da usare in un qualsiasi turno.

7.8 Conversioni Sovietiche



Per entrare in gioco, i corpi sovietici Guardie Corazzate e Guardie Meccanizzate devono rimpiazzare un corpo Corazzato o Meccanizzato sulla mappa. Notate che le ID delle unità *non* devono coincidere. I corpi Corazzati o Meccanizzati convertiti sono rimossi permanentemente dalla mappa e non tornano più in gioco. Le unità rimpiazzate devono essere In Rifornimento, ma possono essere adiacenti ad unità dell'Asse.



Per entrare in gioco, il corpo sovietico Fucilieri Guardie deve prendere il posto di 3 qualsiasi divisioni di Fanteria rimpiazzabili. Per ogni corpo che entra in gioco, rimuovete permanentemente 3 divisioni di Fanteria dal gioco. Queste possono essere eliminate prendendole tra le unità eliminate o dalla mappa (ma escludendo le unità senza LOC al bordo mappa orientale). Il corpo Guardie entra in gioco come se fosse unità di rinforzo (7.3), indipendentemente da dove sono state prese le divisioni.



Per entrare in gioco, le armate Fucilieri Guardie devono prendere il posto di *tre* corpi Fucilieri Guardie. Il metodo è identico all'entrata dei corpi Fucilieri Guardie, sostituendo tre corpi Guardie per tre divisioni di Fanteria nella procedura soprastante.



Per entrare in gioco, le armate Corazzate Guardie devono prendere il posto di *un* corpo rimpiazzabile Meccanizzato e di *due* corpi Corazzati; uno dei tre deve essere un corpo Guardie. Il metodo è identico all'entrata dei corpi Fucilieri Guardie, sostituendo i corpi Meccanizzato e Corazzati per il corpo Guardie nella procedura soprastante.

Nota: Le armate Shock non necessitano di alcuna conversione; la loro sostituzione per le armate Fucilieri viene compresa nei Rimpiazzati. Tutte le conversioni che sono possibili sono anche obbligatorie.

7.9 Rimozioni dell'Asse

Rimuovete o riponete le seguenti unità nei turni indicati. Le unità prive di LOC non possono essere rimosse; rimuovetele non appena hanno una LOC. le unità distrutte sono rimosse da dove si trovano. Le unità che tornano sempre a piena forza e sono poste come se fossero rinforzi.

Notate che alcune divisioni rimosse sono rimpiazzate da nuove versioni (cioè le divisioni Motorizzate che si convertono in divisioni Panzer). In tali casi l'entrata delle unità convertite non è annotata qui sotto, ma viene mostrata sulle pedine delle unità.

Turno 7: Rimuovete la 1° Divisione di Cavalleria tedesca, due unità Aeree e le loro Basi.

Turno 8: Rimuovete un HQ di armata Panzer.

Turno 11: Rimuovete la 7° Divisione Panzer, ritorna una unità Aerea/Base.

Turno 14: Rimuovete SS le divisioni Motorizzate LAH ed SS DR.

Turno 16: Rimuovete la divisione Motorizzata SS Toten.

Turno 18: Ritorna la 7° Divisione Panzer.

Turno 19: Rimuovete una unità Aerea tedesca e la sua base; ritorna la Divisione Panzer DR.

Turno 21: Rimuovete la 16° Divisione Panzer. **Ritorna la Divisione Panzer SS Toten.**

Turno 26: Rimuovete tutte le unità italiane.

Turno 28: Ritorna la 16° Divisione Panzer.

Turno 30: Rimuovete la 9° Divisione Panzer, un HQ armata Panzer, una unità Aerea e la sua Base.

Turno 32: Rimuovete le Divisioni SS LAH ed SS Panzer DR ed un Battaglione Tigre.

Turno 34: Rimuovete le divisioni SS H ed SS F, un Battaglione Tigre.

Turno 38: Rimuovete l'unità di artiglieria tedesca.

Turno 41: Rimuovete un HQ armata Panzer, una unità Aerea e la sua Base; torna un Battaglione Tigre.

Turno 42: Tornano le divisioni SS LAH, SS DR, SS H, ed SS F.

L'unità aerea/base tedesca che torna può essere posta in qualsiasi esagono di cittadina/città dove potrebbe regolarmente basarsi.

7.9 (Clarification) The SS Toten Panzer Division enters (Returns) on Turn 21 as marked on the counter.

7.10 Rimozioni Sovietiche

Durante la Fase dei Rinforzi/Rimpiazzi del primo turno in cui l'Asse Controlla sia Sevastopoli che Rostov, il sovietico deve muovere due armate Fucilieri a piena forza alla Riserva Stavka, e devono rimanere lì sino al Round di Azione Riserva Stavka nel quale il sovietico Controlla una di queste due Città.

All'inizio del Turno 4 tutti i corpi Meccanizzati non rimpiazzabili sovietici sono rimossi permanentemente dal gioco. Il giocatore sovietico riceve immediatamente due segnalini di Supporto Brigata Corazzata (16.3).

Nota: I sovietici ritenevano che i corpi Meccanizzati fossero più grandi di quanto potevano controllare i loro ufficiali e quindi furono disciolti a questo punto. Vennero rimpiazzati da brigate corazzate, i cui effetti sono riprodotti usando i segnalini di Supporto Brigata Corazzata.

All'inizio del Turno 10 i segnalini di Supporto Brigata Corazzata sono rimossi permanentemente dal gioco.

8.0 Il Potere Aereo

8.1 Regole Generali



Vi sono due tipi di supporti Aerei: segnalini Aerei Tattici ed unità Aeree. Un segnalino Aereo Tattico (Tac) ha un singolo numero (es.: +1) che indica il numero di fattori di combattimento che aggiunge un dato Combattimento in attacco o difesa.

Le unità Aeree hanno due numeri: un Fattore di Supporto Aereo/Bombardamento ed un Raggio Operazione (quanto distante, in esagoni, può arrivare per prendere parte alle operazioni). Le unità aeree tedesche sono assegnate ad una data Base Aerea, e quando non prendono parte ad un'operazione

devono essere raggruppate con la loro Base corrispondente. La singola unità Aerea sovietica usa qualsiasi Cittadina/Città sovietica nell'URSS come sua base. Le Basi dell'Asse non hanno fattore di combattimento; se un'unità nemica entra nel loro esagono (con Movimento o Avanzata Dopo il Combattimento), quella Base deve immediatamente trasferirsi alla Cittadina/Città amica più vicina ed In Rifornimento e la sua unità Aerea corrispondente viene girata sul lato Finito. Nel caso del sovietico, l'unità Aerea viene semplicemente spostata in un diverso esagono di Cittadina/Città e girata dalla parte Finito. La stessa procedura avviene nella Fase Logistica se un'unità Aerea è OOS o IS.

8.2 Basare le unità Aeree



Durante il Segmento di Base Aerea dell'Asse, il giocatore dell'Asse può muovere tutte le Basi Aeree tedesche e le loro unità Aeree assegnate in Cittadine/Città amiche Controllate che siano In Rifornimento ed entro 12 esagoni dalla locazione corrente della Base Aerea. In alternativa, una Base Aerea può muovere di qualsiasi distanza ad una Cittadina/Città amica Controllata ed In Rifornimento, ma l'unità Aerea assegnata viene poi girata dalla parte Finito. In un esagono di Cittadina può esservi una sola Base; due in un esagono di Città. Quando l'unità Aerea sovietica è in gioco, durante il Segmento di Base Aerea Sovietico, il giocatore sovietico può basare la sua unica unità Aerea Strategica in qualsiasi Cittadina/Città sovietica Controllata In Rifornimento entro l'Unione Sovietica.

8.3 Unità di Supporto Aereo Tattico Sovietiche



Le unità sovietiche di Supporto Aereo Tattico non richiedono basi; possono essere usate in attacco o difesa in qualsiasi combattimento che coinvolge unità della stessa nazionalità. Tali unità (TAC) semplicemente aggiungono il proprio fattore di combattimento al Combattimento scelto in attacco o difesa (prima l'attaccante). Una volta usata in questo modo, l'unità TAC non è disponibile ancora sino al Turno di Gioco seguente. Prima del gennaio 1943, non più di una unità TAC può prendere parte ad un dato Combattimento. A partire dal gennaio 1943 vi possono partecipare sino a due unità TAC. A partire da gennaio 1944 vi possono partecipare sino a quattro unità TAC. Il numero massimo di fattori aerei TAC che possono essere aggiunti in attacco/difesa è pari al valore stampato di attacco/difesa delle unità amiche coinvolte in quel combattimento.

8.4 Unità Aeree

Le unità Aeree che non sono girate dalla parte "Finito" possono svolgere un Supporto al Combattimento (aggiungendo il loro Valore di Combattimento come per una unità aerea TAC), o una missione di Bombardamento (attaccando le unità di terra nemiche usando direttamente la Tabella del Bombardamento) per Round di Azione. Le unità aeree tedesche possono anche dare il Rifornimento Aereo. Le unità aeree possono svolgere queste azioni solo in esagono entro il loro raggio. Questo raggio non può essere tracciato attraverso esagono di Montagna nell'Unione Sovietica, ma altrimenti non viene influenzato dal terreno o dalla presenza di unità nemiche e loro ZOC. Quando si traccia il Supporto al Combattimento, sia le unità Aeree attaccanti che difendenti devono volare all'esagono difendente.

Il supporto Aereo attaccante viene posto per primo, e le unità aeree TAC ed Aeree possono combinarsi in tale Supporto. Le unità Aeree usate nel supporto di un attacco tornano alla base dopo la risoluzione del combattimento e rimangono Attive; possono prendere parte ad altre operazioni aeree in quel turno. Le unità Aeree che sono usate in Supporto in difesa tornano alla base in seguito e sono girate dalla parte "Finito" per il resto del turno.

Ancora, il numero Massimo di fattori Aerei che possono essere aggiunti al combattimento è pari al valore stampato di attacco/difesa delle unità amiche coinvolte in quel combattimento (i fattori eccedenti sono persi).

8.5 Bombardamento Aereo



Le unità Aeree, a differenza delle unità aeree TAC, possono attaccare le unità di Terra nemiche direttamente, con il Bombardamento. Durante qualsiasi round amico nel quale si può avere combattimento (inclusi i Combattimenti di Battaglia in Profondità e di armata Panzer), qualsiasi unità nemica entro il raggio può essere attaccata; se vi è più di una unità nell'esagono bersaglio, l'attaccante sceglie il bersaglio. Non più di una unità aerea può bombardare un dato esagono per ciascun Combattimento. Tali attacchi possono avvenire durante qualsiasi round nel quale è consentito il combattimento di quella parte, indipendentemente dalla locazione dell'unità aerea, e sono risolti in qualsiasi punto durante la parte di Combattimento dei round

appropriati. La forza di difesa del difensore è determinata dal Terreno dove l'unità di trova, non dalla sua forza stampata sulla pedina. Confrontate il Fattore di Bombardamento dell'unità Aerea con il Fattore di Difesa del Terreno per ottenere il rapporto di forze (arrotondate per difetto a favore del difensore) e tirate considerando la Tabella del Bombardamento. Il risultato sarà una perdita di forza per l'unità difendente, o nessun effetto. Se il tiro di dado non modificato è 1, 2 o 3, torna alla Base e viene girata dalla parte Finito. Se il tiro di dado non modificato è 4, 5 o 6 torna alla Base ma rimane disponibile per ulteriori Operazioni in questo turno (quindi il DRM +1 dell'unità Aerea tedesca 8°, che si applica solo al Bombardamento e non al Supporto al Combattimento, influenza solo il Risultato di Perdita, non se l'8° ha Finito in quel turno).

Le unità aeree non possono Bombardare esagoni che sono correntemente soggetti ad un normale attacco da parte di forze di terra.

I tentativi di bombardamento tedeschi subiscono un DRM -1 con condizioni meteo Variabile ed un DRM -2 con Neve.

8.6 Rifornimento Aereo Tedesco



Il giocatore dell'Asse può dare Rifornimento Aereo alle unità tedesche nel 1941 e 1942. Il giocatore dell'Asse può tentare di dare Rifornimento Aereo ad unità IS nelle Cittadine o Città durante il Segmento di Rifornimento Aereo della Fase di Attrito. Una unità Aerea disponibile (cioè una non dalla parte "Finito") può dare Rifornimento ad unità Isolate (IS) in ed adiacenti a qualsiasi Cittadina/Città Controllata dall'Asse entro il raggio. Tali unità non sono più IS ma sono OOS. Quando dà rifornimento ad unità tedesche IS in Cittadine/Città prima del Turno 12, una unità Aerea dà rifornimento all'intero esagono – tutte le unità in ed adiacenti all'esagono passano da IS ad OOS. **A partire dal** Turno 12 la procedura è la stessa, ma l'unità Aerea può essere eliminata dal gioco; dopo aver dato il Rifornimento, tirate un dado ed aggiungete al risultato il numero di esagoni di distanza dalla sua Base all'esagono IS. Se il totale è 12 o più, l'unità Aerea (ma non la sua Base corrispondente) viene eliminata. Torna in gioco tre turno dopo durante il Segmento di Rimpiazzo dell'Asse (le unità Aeree tedesche eliminate possono essere usate solo per rispettare le rimozioni programmate se non è disponibile alcuna altra unità aerea).

Durante il Round Logistico di qualsiasi turno con tempo Bello/Variabile nel 1941 solamente, le unità tedesche Meccanizzate OOS ovunque entro il raggio di una unità Aerea disponibile possono ricevere il Rifornimento Aereo. L'unità Aerea disponibile può rifornire sino a 6 unità Meccanizzate entro il raggio, e *non* viene girata dalla parte "Finito" dopo aver dato tale rifornimento. Più di una unità Aerea può dare rifornimento, ma non più di 6 unità Meccanizzate tedesche in totale possono essere rifornite in questo modo per segmento Logistico. Le unità rifornite possono non essere tutte nello stesso esagono. Ogni unità Meccanizzata rifornita per aria rimpiazza il suo segnalino OOS con un segnalino di Rifornimento Aereo. Viene trattata come pienamente rifornita per tutti gli aspetti, ma riduce i suoi MP di 2. Rimane in Rifornimento Aereo sino alla Fase Logistica seguente.

Chiarimento: la seconda frase che consente di porre i segnalini di Rifornimento Aereo su unità meccanizzate tedesche OOS con condizioni meteorologiche Misto/Bello ha precedenza su 17.1.2, la quale regola indica che le unità meccanizzate tedesche Isolate nei Turni 1-4 sono trattate come OOS. In altre parole, i sei segnalini tedeschi di rifornimento aereo "-2 mp" non possono essere posti su unità meccanizzate Isolate nei turni 1-4, nonostante il fatto che sono altrimenti considerate come OOS.

8.7 Effetti dell'Inverno 41-42

Nei Turni 7-9 le unità Aeree tedesche sono automaticamente girate dalla parte Finito dopo aver effettuato qualsiasi singola azione, incluso muovere la loro pedina di Base.

9.0 Movimento Strategico

9.1 Regole Generali

Il Movimento Strategico riguarda il movimento per nave, ferrovia ed aria, nonché l'Invasione Anfibia sovietica ed il lancio di paracadutisti del loro corpo Paracadutisti. In generale, il Movimento Strategico non ha effetti sulla capacità di un'unità di operare durante qualsiasi Round di Azione. Il Movimento Strategico deve avvenire nell'ordine elencato nella Sequenza di Gioco. Un'unità può effettuare un solo tipo di Movimento Strategico per turno.

9.2 Movimento Ferroviario dell'Asse

A partire dal Turno 11, il giocatore dell'Asse può tirare due dadi e muovere quel numero di livelli di forza di unità Combattenti per ferrovia di qualsiasi distanza lungo Linee Ferroviarie. Tali unità non possono iniziare, terminare o muovere adiacenti ad unità nemiche in qualsiasi momento durante il loro movimento. Nei turni di Neve ed in tutti i turni a partire dal 1944, i livelli di forza mossi su Linee Ferroviarie nell'Unione Sovietica contano il doppio.

Ciascun esagono attraverso cui si muove deve essere un esagono nel quale l'unità sarebbe In Rifornimento se si giudicasse il Rifornimento in quel momento.

Il movimento lungo una linea ferroviaria non può entrare in Cittadine, Città o Forti controllati dal nemico, né muovere adiacenti ad un'unità nemica in qualsiasi momento.

9.3 Movimento Navale dell'Asse

Il giocatore dell'Asse può Trasportare 4 livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Baltico. I livelli di forza Meccanizzati contano doppio. Le unità non possono muovere di Porto in Porto nel Golfo di Finlandia nei turni di Neve.

Il giocatore dell'Asse può Trasportare 4 livelli di forza da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Mar Nero / Mare di Azov se Controlla correntemente Sevastopoli. I livelli di forza Meccanizzati contano doppio. I Porti nel Mare di Azov possono essere usati solo se l'Asse Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch, e non è consentito alcun Movimento Navale nel Mare di Azov nei turni di Neve. Rostov può essere usata come Porto solo se nessuna unità nemica (non ZOC) occupa esagoni di fiume tra di essa ed il Mare di Azov.

[Eccezione: Il giocatore dell'Asse non può trasportare unità in un porto (ma può trasportare unità fuori da un porto) entro il raggio dell'unità Aerea sovietica 18° Armata].

9.4 Movimento Ferroviario Sovietico

A partire dal Turno 4 il giocatore sovietico può muovere 4 livelli di forza di unità combattenti di qualsiasi distanza lungo Linee Ferroviarie. Tali unità non possono iniziare, terminare o muovere adiacenti ad unità nemiche in qualsiasi momento durante il loro movimento.

Ciascun esagono attraverso cui si muove deve essere un esagono nel quale l'unità sarebbe In Rifornimento se si giudicasse il Rifornimento in quel momento.

Il movimento lungo una linea ferroviaria non può entrare in Cittadine, Città o Forti controllati dal nemico, né muovere adiacenti ad un'unità nemica in qualsiasi momento.

Il movimento ferroviario può essere usato per porre unità della Riserva Stavka sempre che le unità possano muovere per ferrovia nell'esagono che contiene l'HQ Stavka. In tale caso, ponete quelle unità nella casella Riserva Stavka.

9.5 Movimento Navale Sovietico

Il giocatore sovietico può trasportare due livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Baltico. I livelli di forza Meccanizzati contano doppio. Le unità non possono muovere di Porto in Porto nel Golfo di Finlandia nei turni di Neve.

Il giocatore sovietico può Trasportare 4 livelli di forza da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Mar Nero / Mare di Azov. I livelli di forza Meccanizzati contano doppio. I Porti nel Mare di Azov possono essere usati solo se il sovietico Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch, e non è consentito alcun Movimento Navale nel Mare di Azov nei turni di Neve. Rostov può essere usata come Porto solo se nessuna unità nemica (non ZOC) occupa esagoni di fiume tra di essa ed il Mare di Azov. Il giocatore sovietico non può trasportare unità in un porto (ma può trasportare unità fuori da un porto) entro il raggio di un'unità Aerea tedesca. Questo non ha effetto sulla regola 9.6.

9.6 invasione Anfibia Sovietica



L'unità Navale sovietica Mar Nero (*Black*) può muovere da qualsiasi Porto sovietico sul Mar Nero a qualsiasi esagono sul Mar Nero / Mare di Azov (in quest'ultimo caso il sovietico deve controllare entrambi i lati degli Stretti di Kerch e le condizioni meteo non possono essere Neve). Non si può effettuare alcuna invasione ad occidente di Sevastopoli o Odessa se

controllate dall'Asse, e non è consentita alcuna invasione fuori dall'Unione Sovietica prima del 1944. L'unità che invade può tentare di combattere per sbarcare – non è limitata in questo caso dalla regola della Singola Unità (12.2.1) né subisce una perdita automatica con un risultato del combattimento DE. Se non riesce a sbarcare viene eliminata. L'unità Navale è sempre In Rifornimento negli esagoni costieri.

9.7 Lancio di Paracadutisti / Trasporto Aereo sovietico



Un Corpo sovietico di Paracadutisti [ABC] per turno in un Cittadina o Città In Rifornimento ed entro il Raggio di Comando dall'HQ Stavka può muovere durante la Fase di Movimento Strategico a qualsiasi Cittadina o Città entro 12 esagoni (l'esagono di destinazione può non essere In Rifornimento). In alternativa, il ABC può lanciarsi in *qualsiasi* esagono non di città entro il raggio da Stavka, sempre che quell'esagono non sia occupato da una Base Aerea dell'Asse. Se l'esagono è occupato da qualche altra unità nemica, il ABC viene eliminato automaticamente e viene rimosso permanentemente dal gioco, ma causa una perdita di livello di forza (a scelta dell'Asse). Altrimenti, la pedina ABC viene girata, divenendo non rimpiazzabile, ed opera normalmente dal suo esagono di sbarco.

Ogni ABC può lanciarsi una sola volta per partita (quindi le unità ABC dalla parte non rimpiazzabile non possono lanciarsi). Un ABC in un esagono di Cittadina / Città entro il raggio da Stavka In Rifornimento è sempre In Rifornimento. Gli ABC possono solo lanciarsi o essere trasportati nei turni di tempo Neve/Variabile/Fango. Non possono mai lanciarsi o essere trasportati fuori dalla URSS.

10.0 La Fase di Azione

10.1 Regole Generali

La Fase di Azione è quella dove avviene la maggior parte dell'azione del gioco. L'esatta combinazione di Azioni consentite viene determinata dalla Tabella di Disponibilità dei Segnalini di Azione, mentre l'ordine delle azioni viene determinato da una combinazione di Iniziativa e pesca casuale dei segnalini di Azione. Quando un giocatore ha la scelta dei segnalini (cioè gli HQ Panzer tedeschi) tale scelta non viene rivelata all'avversario sino a che il segnalino non viene pescato nel corso del turno.

10.2 Segmento di Iniziativa

Determinate quale giocatore ha l'Iniziativa per questo turno. Il giocatore dell'Asse ha l'Iniziativa in tutti i turni di tempo Bello sino al luglio 1943, ed in tutti i turni di tempo Variabile fino al settembre 1942. Il sovietico ha l'Iniziativa in tutti gli altri turni. Il giocatore con l'Iniziativa sceglie uno dei suoi segnalini di Azione durante il Primo Round di Azione del turno corrente. *[Eccezioni: Nel Turno 1 (giugno 1941) il giocatore dell'Asse deve scegliere un round di Combattimento seguito da un round di Movimento; nel Turno 12 o 13, ma non in entrambi, il giocatore dell'Asse sceglie i primi due segnalini di Azione (questo segna l'inizio del Caso Blu)].*

Tutti gli altri segnalini di Azione disponibili sono posti in un contenitore opaco e pescati a caso, uno per Round di Azione, sino al gioco dell'ultima Azione.



Eccezione: Il segnalino sovietico Stavka non va mai nel contenitore. Invece il sovietico può scegliere di giocarlo prima di pescare il seguente segnalino dal contenitore (o come ultimo segnalino della Fase di Azione). *Notate che il giocatore sovietico non lo può giocare prima del segnalino di Iniziativa dell'Asse, ma lo può giocare come suo segnalino di Iniziativa.*

10.3 Round di Azione

La Fase di Azione è composta da un numero di round durante i quali viene giocato un segnalino di Azione e viene svolta qualsiasi azione consentita da quel segnalino. Il Primo Round di Azione è composto dal gioco del segnalino di Azione scelto nel Segmento di Iniziativa dal Giocatore con l'Iniziativa. Il giocatore svolge l'Azione appropriata. I Round secondo e seguenti (eccetto nel giugno 1941, dove i primi due Round sono predeterminati) si determinano pescando a caso dal Contenitore. Quando un segnalino è stampato su entrambi i lati (Movimento da una parte, Combattimento dall'altra) il possessore deve scegliere un Round di Movimento o Combattimento, ma solo uno per turno. Proseguite in questo modo sino a che non sono stati giocati tutti i segnalini.

10.4 Limiti ai Round di Azione

Non vi sono altri limiti – un giocatore può (se pesca i segnalini) svolgere tutti i suoi Round di Azione consecutivamente.

10.5 Tipi di Round di Azione

In tutti i casi nei quali solo alcune unità possono essere Attive, o in Round di Contrattacco dove le unità sovietiche che hanno mosso devono attaccare, usate i segnalini Attivo (ACT) per indicare quali unità sono influenzate. Rimuovete i segnalini ACT al termine del Round.

10.5.1 Azione di Movimento



Durante una Azione di Movimento il giocatore Attivo muove alcune, nessuna o tutte le sue unità di terra sino al limite di loro MP disponibili, come desidera. Con tempo Bello/Variabile, le unità di fanteria dei seguenti tipi possono usare la Marcia Forzata: Fanteria, leggera, Montagna, Shock, Marina e Paracadutisti. Tali unità possono fare Marcia Forzata se sono In Rifornimento e non sono in alcun punto adiacenti ad un'unità nemica di terra. Le unità che fanno Marcia Forzata aggiungono 2 MP alla loro capacità di movimento stampata.

10.5.2 Azione di Combattimento



Il Giocatore Attivo può iniziare il Combattimento contro unità nemiche adiacenti. Le unità Aeree Strategiche e l'Artiglieria possono Bombardare o dare Supporto. Le unità Aeree Tac possono dare Supporto.

[Eccezione: Le unità singole non meccanizzate (esclusa la cavalleria e la fanteria da montagna) non possono attaccare, a meno che lo facciano assieme ad un'altra unità; vedere la regola della Singola Unità in 12.2.1]

10.5.3 Combattimento-Zhukov o Combattimento-Stavka



Questi segnalini di Combattimento sovietici funzionano in modo identico al normale segnalino di Combattimento, con l'eccezione che tutte le unità sovietiche altrimenti In Rifornimento (cioè che non hanno segnalini OOS o IS) sono OOS per attaccare (non per difendere) durante il Combattimento a meno che siano entro il Raggio di Comando da Zhukov (per il segnalino omonimo) o Stavka (idem).

Il Combattimento: Stavka si usa solo con la Regola Opzionale 10.5.12.

10.5.4 Combattimento-Stavka/Zhukov



Questo segnalino di Combattimento sovietico funziona in modo identico al normale segnalino di Combattimento, con l'eccezione che tutte le unità sovietiche altrimenti In Rifornimento (cioè che non hanno segnalini OOS o IS), inclusa l'artiglieria, sono OOS per attaccare (non per difendere) durante il Combattimento a meno che siano entro il Raggio di Comando da Zhukov e/o Stavka.

10.5.5 Segnalino Movimento/Combattimento



Il Giocatore Attivo può scegliere di svolgere una Azione di Movimento (10.5.1) o di Combattimento (10.5.2), comunque un giocatore non può effettuare più di un Round di Movimento ed uno di Combattimento per singolo turno.

10.5.6 Contrattacco



Il giocatore sovietico può muovere le unità in modo da attaccare con esse, poi Combattere. Le unità che muovono devono attaccare (le unità che non muovono possono attaccare). Le unità che iniziano adiacenti ad unità nemiche riducono la loro MA di tre (se correntemente è superiore) *[Eccezione: Le unità singole non meccanizzate (esclusa la cavalleria e la fanteria*

da montagna) non possono attaccare, a meno che lo facciano assieme ad un'altra unità; vedere la regola della Singola Unità in 12.2.1. Notate, in tutti i casi le singole unità in un esagono possono (o, se hanno mosso, devono) attaccare assieme ad unità in altri esagoni].

Inoltre, il giocatore sovietico deve svolgere un certo numero di contrattacchi obbligatori durante un Round di Contrattacco, dettati da Stalin. Quando viene pescato il segnalino di Contrattacco, il sovietico tira due dadi. Questo è il numero di contrattacchi che Stalin ha ordinato in questo Round [**Eccezione:** un tiro di dadi di 2-5 è trattato come 6]. Il sovietico deve svolgere almeno questo numero di attacchi legali, ciascuno che coinvolge almeno una unità sovietica. In Rifornimento, altrimenti subisce la seguente penalità: per ogni contrattacco obbligatorio che non riesce ad effettuare, il giocatore dell'Asse può eliminare una divisione Fucilieri sovietica 1-4 (solo) dalla mappa, a sua scelta, ma deve prima rimuovere se possibile le divisioni Fucilieri adiacenti; se non è possibile, quelle più vicine in esagoni ad unità dell'Asse (le unità dell'Asse in Romania nel Turno 1 sono ignorate per questa regola). *Ad esempio, se nel Turno 2 il sovietico ha 7 contrattacchi obbligatori e ne ha fatti solo 4, il giocatore dell'Asse può eliminare immediatamente 3 divisioni Fucilieri sovietiche (si suppone che esse siano state distrutte in contrattacchi locali non rappresentati ulteriormente).*

10.5.7 Segnalino Armata Panzer



Le unità di terra tedesche (solamente) entro il Raggio di Comando dall'HQ Panzer Attivato possono Combattere e poi Muovere, o Muovere e le unità Meccanizzate (solamente) possono Combattere, a scelta dell'Asse. Il Raggio di Comando si Controlla prima che avvenga qualsiasi movimento. Non si possono combinare queste opzioni tra unità diverse; deve scegliere Movimento/Combattimento o Combattimento/Movimento (o non fare nulla). Notate che altri HQ Panzer (cioè non attivati) non possono essere mossi con questa attivazione.

10.5.8 Segnalino Battaglia in Profondità



Le unità sovietiche entro il Raggio di Comando dall'HQ Stavka o Zhukov possono svolgere il Combattimento e poi Muovere. Notate che prima del Turno 34 il giocatore sovietico deve scegliere se usare Stavka o Zhukov entro il raggio, non entrambi nello stesso turno. A partire dal Turno 34, le unità entro il raggio di Stavka e Zhukov possono partecipare alla Battaglia in Profondità. Il raggio viene tracciato da Stavka o Zhukov (e vengono posti segnalini Attivo) prima di qualsiasi Combattimento o Movimento. Zhukov e Stavka possono muovere durante una Battaglia in Profondità.

10.5.9 Segnalino Stavka



Questo segnalino – che viene pescato automaticamente in un momento a scelta del sovietico (10.2) – consente alle unità nella Riserva Stavka di essere poste sulla mappa e poi mosse ed ingaggiare il combattimento (le unità entrano nella Riserva Stavka usando la regola 7.3, Rinforzi Sovietici). Nessuna altra unità può muovere o combattere durante un round Stavka.

Il giocatore sovietico tira due dadi – questo è il numero di livelli di forza che possono lasciare la Riserva Stavka (ma a partire dal 1942 un tiro di dadi inferiore a 6 è trattato come 6, ed a partire dal 1943 un tiro di dado inferiore ad 8 è trattato come 8). Le unità sono poste sulla mappa con le restrizioni della regola 7.3, Rinforzi Sovietici, con l'eccezione che tali unità possono essere anche poste con gli HQ Stavka e/o Zhukov (se l'HQ è In Rifornimento per via di terra in quel momento).

Dopo aver completato il piazzamento, qualsiasi unità piazzata che sia entro il Raggio di Comando dalla unità HQ Stavka o Zhukov può muovere dopo essere stata piazzata (nessuna altra unità può muovere).

Inoltre, qualsiasi tra queste unità che è anche entro il Raggio di Comando dagli HQ Stavka o Zhukov al termine del Movimento può anche svolgere il Combattimento, se si rispettano tutti i normali requisiti per il Combattimento (ancora, nessuna altra unità può combattere).

10.5.10 Manstein/Model



Il segnalino Manstein/Model diviene disponibile nel giugno 1942, e può essere usato due volte per anno (ma non in turni consecutivi) nel 1942 e 1943, ed una volta nel 1944 (nel 1942 e 1943 rappresenta Manstein; nel 1944 rappresenta Model). Il segnalino Manstein/Model non viene posto nel Contenitore. Invece, il giocatore dell'Asse può scegliere di giocarlo prima di pescare il segnalino seguente dalla tazza (o come ultimo segnalino della Fase di Azione). Il segnalino viene poi posto su qualsiasi unità combattente dell'Asse

pienamente rifornita ed attiva immediatamente qualsiasi unità entro 3 esagoni, come se fosse un HQ Panzer (quindi sono in essere tutte regole riguardanti gli HQ Panzer). Dopo l'uso viene rimosso immediatamente dalla mappa. Se il sovietico desidera effettuare un Round Stavka nello stesso round, il segnalino Stavka ha precedenza.

10.5.11 Segnalino Logistica



Indicate tutte le unità OOS se non hanno correntemente LOS. Rimuovete i segnalini OOS dalle unità in precedenza OOS ed ora in Rifornimento. Indicate le unità senza LOC come Isolate (IS). Il giocatore tedesco, nei turni con tempo Bello/variabile nel 1941 può dare Rifornimento Aereo alle unità Meccanizzate tedesche OOS.

10.5.12 Segnalino Combattimento:Stavka (opzionale)

Questo è un Segnalino di Attivazione in più incluso nel gioco. Era stato rimosso durante la fase finale di test del gioco perché si pensava desse al sovietico troppa capacità offensiva nel tardo 1942. Per coloro i quali desiderano aiutare il giocatore sovietico, o semplicemente desiderano vedere cosa sarebbe accaduto se il sovietico avesse avuto maggiore capacità offensiva, rimpiazzate il segnalino Combattimento: Zhukov da settembre a dicembre 1942 (turni 15-18) con il Combattimento: Stavka. Funziona esattamente allo stesso modo, eccetto che le unità devono essere entro il raggio da Stavka anziché da Zhukov.

11.0 Movimento

11.1 Regole Generali

Il movimento avviene durante la Fase di Attivazione ed entro Round di Azione di Movimento, Contrattacco, Armata Panzer, Battaglia in Profondità o Stavka.

Ogni volta che un segnalino di Round di Azione Movimento di un giocatore viene giocato come Azione di Movimento, tutte le unità di quel giocatore possono muovere. Per gli altri segnalini vi sono limitazioni su quali unità possono muovere (10.0). Usate segnalini ACT per indicare le unità in grado di muovere.

Durante una Azione di Movimento il Giocatore Attivo muove alcune, nessuna o tutte le sue unità disponibili sino al limite dei loro Punti Movimento (MP) disponibili.

Tutte le unità muovono secondo le regole in questo capitolo, eccetto per altre limitazioni indicate altrove. Le unità muovono di esagono in esagono adiacente, pagando costi in MP vari a seconda del terreno nell'esagono dove entrano e/o del lato di esagono attraversato. Questi costi sono dettagliati nella Tabella degli Effetti del terreno. Quando sono indicati due costi, il primo numero di applica alle unità non meccanizzate mentre il secondo di applica alle unità meccanizzate (cioè gli esagoni di Bosco costano 1 MP per le unità non meccanizzate, 2 per le meccanizzate). I costi del terreno sono cumulativi (cioè una posizione difensiva in un esagono di bosco attraverso un fiume costa ad un'unità panzer tedesca 4 MP).

a. Il movimento è governato dalle seguenti limitazioni:

- Gli MP non possono essere accumulati da Round a Round, né dati ad altre unità.
- Le unità che muovono non sono obbligate a spendere tutti i punti disponibili prima di fermarsi.
- Il movimento di ciascuna unità deve essere completato prima che inizi quello di un'altra [*Eccezione: le unità possono muovere in gruppo alla velocità dell'unità più lenta nel gruppo, lasciando le unità più lente se le unità con MP superiori desiderano proseguire*].
- Nessuna unità può muovere più di una volta per Round di Azione, ma se possibile una unità può muovere in più Round di Azione.

b. Movimento di un esagono – tutte le unità con una Capacità di Movimento corrente di uno o più possono sempre muovere di un esagono indipendentemente dal costo di movimento (soggette alle normali restrizioni e proibizioni normali del movimento, terreno e ZOC).

c. Le Avanzate e Ritirate dopo il combattimento non sono considerate Movimento.

11.2 Effetti del Terreno

Alcuni tipi di terreno costano più di 1 MP per entrarvi o per attraversarli. Questo è indicato sulla Tabella degli Effetti del Terreno. Inoltre, il sovietico (solamente) può muovere le unità direttamente tra Oranienbaum e Leningrado (in entrambe le direzioni) al costo di tutti gli MP dell'unità.

11.3 Effetti delle Condizioni Meteorologiche

Le Condizioni Meteorologiche possono influenzare il Movimento delle unità rifornite come segue:

Bello: Nessun effetto.

Variabile: -1 MP a tutte le unità Meccanizzate/Motorizzate dell'Asse.

Fango: -2 MP a tutte le unità Meccanizzate/Motorizzate dell'Asse, meno 1 MP a tutte le altre unità dell'Asse e sovietiche. No marce forzate.

Neve da Dic. 1941 a Feb. 1942: -2 MP a tutte le unità Meccanizzate/Motorizzate dell'Asse, meno 1 MP a tutte le altre unità dell'Asse. No marce forzate.

Neve da Dic. 1942 a Feb. 1945: -1 MP a tutte le unità Meccanizzate/Motorizzate dell'Asse. No marce forzate.

Le condizioni meteo non hanno effetto sul Movimento delle unità non rifornite.

11.4 Effetti del Rifornimento

Le unità che sono Fuori Rifornimento (OOS) o Isolate (IS) (13.0) hanno un Fattore di Movimento di 3.

11.5 Marcia Forzata

Una volta per turno ciascuna, durante un Round di Movimento (solamente) – e solo nei turni di tempo Bello/Variabile – le unità di tipo Fanteria (10.5.1) che non sono in alcun punto adiacenti ad unità nemiche, possono aggiungere 2 MP al loro movimento.

12.0 Combattimento

12.1 Regole Generali

Durante una Azione di Combattimento il giocatore Attivo attacca con tutte, alcune o nessuna delle sue unità che sono adiacenti ad unità nemiche.

Durante azioni di contrattacco qualsiasi unità sovietica può attaccare, e tutte le unità sovietiche che muovono *devono* attaccare (cioè tutte le unità che muovono devono essere mosse in modo da poter portare un attacco legale dopo il movimento). Durante un Round di segnalino Stavka, le unità che lasciano la Risoerva Stavka e che sono entro il raggio dell'HQ Stavka o Zhukov possono attaccare. Durante una Battaglia in Profondità, le unità il raggio dell'HQ Stavka e/o Zhukov possono attaccare. Durante i Round di Armata Panzer, le unità tedesche entro il raggio di quell'HQ Armata Panzer possono attaccare.

Svolgete ogni singolo combattimento nell'ordine desiderato dal giocatore Attivo (questo ordine non deve essere deciso in anticipo), incluse le Ritirate e le Avanzate. Le unità che sono IS o OOS aggiungono 2 al tiro di dado sulla Tabella dei Risultati del Combattimento in difesa, o sottraggono 2 in attacco (questi modificatori si annullano reciprocamente se sia l'attaccante che il difensore sono privi di rifornimento). I supporti aerei possono essere impiegati per incrementare la forza di combattimento dell'attaccante o del difensore. L'attaccante impiega per primo i Supporti (aerei, brigate carri, cannoni da assalto).

12.1.1 Tabelle dei Risultati del Combattimento [CRT]

Notate che il gioco include due CRT. L'Asse usa la CRT A quando attacca in tutti i turni *eccetto* i turni 7-9, quando usa la CRT B. Il sovietico usa la CRT A nei turni 1-9; in seguito attacca usando la CRT B.

12.2 Particolari del Combattimento

Ciascun Combattimento è composta dalle unità in uno o più esagoni che attaccano uno ed un solo esagono che contiene le unità difendenti. Gli attacchi possono essere condotti da più esagoni, sempre che tutte le unità coinvolte siano correntemente Attive e disponibili per l'attacco. Un esagono difendente può essere attaccato una sola volta per Round. Tutte le unità in quell'esagono difendente devono difendere assieme. Tutte le unità in un esagono attaccante non sono obbligate ad attaccare assieme. Alcune unità Attive negli esagoni da dove si porta l'attacco possono attaccare un esagono diverso, oppure non attaccare affatto.

a. Condizioni Generali: Si applicano le seguenti condizioni a tutti i combattimenti:

- Nessuna unità attaccante può attaccare più di una volta per Round di Combattimento.
- Nessuna unità difendente può essere attaccata più di una volta per Round di Combattimento.

- Nessuna singola unità attaccante può dividere il suo valore di combattimento applicandolo a più di una battaglia.
- Nessuna unità difendente può subire l'attacco di una parte del suo fattore di difesa da parte di uno o più attaccanti mentre l'altra parte viene attaccata da altri.

12.2.1 Singola Unità

Nessuna unità singola non meccanizzata (escludendo la cavalleria e le unità da montagna, e gli ABC che si lanciano o le unità Navali sovietiche che invadono) può attaccare da sola (cioè un'altra unità di terra deve essere coinvolta nell'attacco).

b. Nessun limite: A parte le restrizioni sopra indicate, non vi è limite al numero di attacchi che ciascun può portare usando unità *disponibili* durante qualsiasi Round di Azione che consente il Combattimento. L'attaccante non è obbligato a dichiarare tutti gli attacchi prima di effettuarli, e li può risolvere in qualsiasi ordine desidera, sempre che la risoluzione di uno sia terminata prima che inizi quella di un altro (gli attacchi durante Round non di Combattimento o di Contrattacco sono limitati alle sole unità Attive).

12.3 Procedura di Combattimento

L'attaccante sceglie l'ordine nel quale i Combattimento sono risolti. Ciascun combattimento viene risolto usando la procedura seguente:

- a. Determinazione della Forza.** Ciascun giocatore somma la forza di combattimento delle unità amiche ingaggiate nel Combattimento e la traduce in una espressione di Rapporto di Forze (Attaccante contro Difensore). Si ignorano le frazioni (*quindi 12 contro 7 è 1-1*). Trovate il rapporto di forze sulla CRT appropriata. I rapporti inferiori ad 1-3 sono un AE automatico. I rapporti superiori a 6-1 sono trattati come 6-1. Gli spostamenti di colonna a sinistra durante gli attacchi a rapporti superiori a 6-1 si spostano sempre come se fossero in origine 6-1 (*quindi un attacco 7-1 con uno spostamento avviene a 5-1*).
- b. Tirare il dado.** Il giocatore assaltante tira un dado e fa riferimento alla colonna indicata sulla CRT appropriata, prendendo in considerazione tutti i modificatori applicabili al tiro di dado, che sono cumulativi. I risultati sono spiegati sotto la CRT. Se qualsiasi unità attaccante è OOS o IS applicate un DRM -2 al tiro di dado. Se qualsiasi unità difendente è OOS o IS applicate un DRM +2 al tiro di dado. Questi effetti sono cumulativi.
- c. Determinazione delle perdite.** Se un giocatore deve perdere un livello di forza, può scegliere quale perdere, ma *nessuna unità nel Combattimento può essere eliminata sino a che tutte le unità amiche di due livelli di forza presenti nel combattimento hanno subito una perdita* (notate che questo vale solo per il combattimento di terra, non per il bombardamento). Inoltre, nell'*attacco* (solamente) una armata Fucilieri Guardie a piena forza, o Armata Corazzata, sovietica deve subire la prima perdita in qualsiasi combattimento (se possibile). Entro questi limiti, il possessore determina le perdite.
- d. Ritirate delle Unità e Avanzate.** Vedere sotto.
- e. Ripetere sino alla risoluzione di tutti i combattimenti che si desiderano effettuare.**

12.4 Effetti del Terreno sul Combattimento

Il terreno occupato dall'unità difendente può influenzare la forza di combattimento delle unità attaccanti o difendenti. Effetti simili possono applicarsi quando le unità attaccanti lo fanno attraverso fiumi o stretti. Questi effetti sono elencati nella TEC e sono cumulativi, cioè applicate gli effetti di ciascun tipo di terreno presente nell'esagono [**Eccezione:** *le unità non possono subire mai il dimezzamento della loro forza per più di una volta (ignorare ulteriori dimezzamenti)*]. Quando le forze di combattimento delle unità attaccanti sono dimezzate per attaccare attraverso un Fiume Maggiore, o il Volga, solo le unità che attaccano *attraverso* il fiume dimezzano il loro fattore di combattimento – le altre unità attaccano a piena forza. Quando sono coinvolte più unità in un combattimento e dimezzano la loro forza per quanto sopra indicato, la forza di quelle unità viene prima sommata e poi quel totale di forza viene dimezzato. Le frazioni sono arrotondate per difetto.

Nota: Le unità tedesche e dell'Asse non possono attaccare attraverso lati di esagono del Volga.

12.4.1 Teste di Ponte Sovietiche

A partire dal Turno 17 (novembre 1942) e per il resto della partita, durante il Round di Combattimento sovietico (solamente) il sovietico può designare due qualsiasi attacchi attraverso lati di esagono di Fiume Maggiore: questi coinvolgono una Testa di Ponte sovietica. Tali attacchi trattano il Fiume Maggiore come

Fiume Minore per questi due combattimenti [**Eccezione:** *gli attacchi con Testa di Ponte non possono essere dichiarati se il giocatore dell'Asse ha qualsiasi unità rifornita adiacente alle unità attaccanti che non sia separata dal lato di esagono di Fiume Maggiore. In altre parole, se l'Asse ha un'unità adiacente a e dalla stessa parte del fiume degli attaccanti*].

Nota: I sovietici divennero molto bravi nell'espandere piccole teste di ponte se i tedeschi non riuscivano immediatamente ad eliminarle.

12.5 Ritirate

Le unità difendenti (solamente) che subiscono un risultato DR devono essere ritirate di 2 esagoni dal loro possessore. Ciascun esagono di ritirata deve essere in una delle due direzioni indicate dalla Bussola di Ritirata di quella parte se possibile, ma le unità non sono eliminate se non possono farlo. Possono attraversare lati di esagono di Fiume. Non possono entrare in esagoni occupati dal nemico, entrare in un esagono dove sono già entrate, uscire dalla mappa, violare i limiti al raggruppamento al termine della loro ritirata, o terminare il loro movimento adiacente all'esagono da dove hanno iniziato. Se non sono in grado di rispettare queste condizioni, sono eliminate. Le unità che si ritirano possono muovere attraverso ZOC nemiche solo se queste sono annullate dalla presenza di una unità amica [**Eccezione:** *unità meccanizzate tedesche; vedere 6.2, terzo punto*]. Sino a due livelli di forza in un porto amico possono ritirarsi per mare ad un altro porto amico, ma solo ad occidente per l'Asse e ad oriente per il sovietico.

Le unità che si ritirano e che terminano la loro ritirata in un esagono che contiene altre unità amiche che non si sono ritirate possono essere attaccate ancora durante lo stesso round di azione (una eccezione alla regola 12.2). In tali casi, le unità che si sono ritirate non contribuiscono con i loro fattori di combattimento alla forza di difesa delle altre unità difendenti e sono eliminate se il difensore è obbligato a ritirarsi, o viene eliminato, in quel combattimento seguente.

12.6 Avanzate

Le unità combattenti attaccanti possono avanzare dopo il combattimento. Le avanzate possono essere condotte se l'esagono difendente viene svuotato da unità combattenti nemiche, e sono effettuate in quell'esagono (solamente). Le avanzate devono essere condotte immediatamente dopo la risoluzione di quel combattimento. Le unità non spendono MP per poter avanzare. Tutte le avanzate ignorano le ZOC nemiche. Qualsiasi HQ raggruppato con le unità attaccanti può anch'esso avanzare.

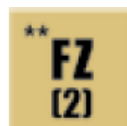
12.7 Forti, Zone Fortificate, Postazioni Difensive, Zona Fortificata Speciale



Le unità in Forti amici (solamente) possono ignorare le imposizioni di ritirata per i risultati DR e DR*. I Forti sono eliminati quando sono occupati da un'unità nemica. Usate un segnalino di Forte Distrutto, se necessario, per indicarlo. Per tutto il combattimento/bombardamento, i Forti, anche quelli Deboli, ignorano tutto il terreno presente nell'esagono (i lati di esagono di Fiume non sono ignorati). Se il Forte viene eliminato, allora usate qualsiasi terreno nell'esagono per il combattimento/bombardamento.

Le unità sovietiche che difendono in Zone Fortificate ottengono uno spostamento di colonna a sinistra.

Le Posizioni Difensive sovietiche aggiungono un fattore di combattimento alla forza totale delle unità sovietiche difendenti. Le Posizioni Difensive non sono mai eliminate, ma non danno beneficio alcuno alle foze dell'Asse.

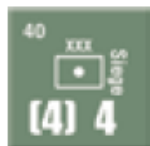


La Zona Fortificata Speciale sovietica è unica in quanto viene costruita nel corso del gioco. Il turno in cui diviene disponibile può essere posta a faccia in giù durante il Segmento di Rimpiazzo sovietico in qualsiasi Città/Cittadina sovietica Controllata ed In Rifornimento nell'URSS e tutti gli esagoni Controllati dal sovietico ed In Rifornimento entro 3 esagoni contigui dall'unità sono considerati esagoni Speciali Fortificati. Tutte le unità sovietiche che difendono in questi esagoni ottengono uno spostamento di colonna a sinistra. Durante il Segmento di Rinforzo sovietico successivo girate il segnalino a faccia in su. Tutte le unità sovietiche In Rifornimento entro 3 esagoni contigui ottengono uno spostamento di 2 colonne in difesa. la Zona Fortificata Speciale viene eliminata e tutti i suoi effetti sono persi se una unità tedesca avanza nell'esagono che contiene il segnalino. Il giocatore sovietico può scegliere di non porre la Zona Fortificata quando si rende disponibile. Se lo fa, non la può costruire in seguito, ma ottiene 5 RF aggiuntivi in quel turno.

12.8 Artiglieria



L'Artiglieria sovietica non ha ZOC, ha un fattore difensivo di 1, nessun fattore di attacco, ma ha un Fattore di Bombardamento che può usare per attaccare unità dell'Asse adiacenti usando la stessa procedura di Bombardamento e Tabella delle unità Aeree [**Eccezione:** il difensore sceglie l'unità bersaglio a meno che l'attaccante non stia bombardando un esagono di Forte]. L'artiglieria può Bombardare in ogni Combattimento amico (quindi potrebbe Bombardare in una Battaglia in Profondità e Combattere nello stesso turno), ma ciascun esagono può essere bombardato una sola volta per Round di Combattimento. Il Bombardamento avviene prima dei normali attacchi, e gli esagoni bombardati possono essere attaccati. Applicate i risultati * sulla Tabella del Bombardamento e girate l'Artiglieria dalla parte Finito come richiesto. Solo l'Artiglieria In Rifornamento può Bombardare.



Il giocatore tedesco ha una unità di Artiglieria non rimpiazzabile. Può Bombardare come le unità sovietiche. L'Artiglieria (a differenza delle unità Aeree) Bombarda le unità in Forti nemici al doppio della sua forza stampata sulla pedina. L'unità di artiglieria tedesca non ha ZOC, ha un fattore di difesa di 1 e non ha fattore di attacco, ma può Bombardare i Forti ed i Forti Deboli direttamente (invece che le unità che difendono in essi) assieme ad una unità Aerea tedesca. La procedura è la seguente:

Una unità aerea tedesca Attiva entro il raggio dall'esagono bersaglio viene girata dalla parte Finito. L'unità di artiglieria tedesca ora Bombarda il Forte o Forte Debole con la sua normale forza raddoppiata (l'unità aerea non aggiunge nulla a questo). Il Forte o Forte Debole difende usando il suo fattore di difesa dal Bombardamento di 4 o 2. Se il Forte viene eliminato, ponete un segnalino di Forte Distrutto ad indicarlo.

13.0 Logistica

13.1 Regole Generali

Vi sono tre Stati di Rifornamento: Rifornito (o In Rifornamento), Fuori Rifornamento (OOS), ed Isolato (IS). Una unità IS è anche OOS. Una unità è OOS se non può tracciare una linea di rifornimento della lunghezza corretta ad una fonte di rifornimento; un'unità è IS se non può tracciare una LOC ad una fonte di rifornimento.

13.2 Linea di Comunicazioni (LOC)

Una LOC è un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza, privo di unità nemiche o loro ZOC, che va da un esagono amico ad una fonte di rifornimento amica. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questa regola. Tracciate sempre dall'unità/esagono alla Fonte di Rifornamento. Una LOC può attraversare Fiumi (di qualsiasi tipo) e gli Stretti di Kerch, ma non può attraversare lati di esagono di lago/mare, o passare attraverso cittadine/città occupate dal nemico [**Eccezione:** le unità sovietiche a Leningrado (4702) possono tracciare una LOC attraverso il lato di esagono tra gli esagoni 4802 e 1102. Le unità sovietiche ad Oranienbaum (4603) possono tracciare una LOC attraverso il lato di esagono tra gli esagoni 4603 e 4702 (attraverso Leningrado) e poi attraverso il lato di esagono tra gli esagoni 4802 e 1102.] Le unità sovietiche non possono tracciare la LOC attraverso esagoni fuori dall'Unione Sovietica nei Turni 1-3, a meno che questi esagoni siano occupati da altre unità sovietiche.

13.3 Linea di Rifornamento (LOS)

Una LOS è un percorso di esagoni di lunghezza variabile (13.4, 13.5), priva di unità nemiche o loro ZOC, che va da un esagono amico ad una Fonte di Rifornamento amica. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questa regola. Una LOS può attraversare Fiumi (di qualsiasi tipo) e gli Stretti di Kerch, ma non può attraversare lati di esagono di lago/mare. Tracciate sempre dall'unità/esagono alla Fonte di Rifornamento. Una volta che una LOS si unisce ad un esagono di strada o ferrovia o ad un Deposito, può solo proseguire lungo esagoni di strada o ferrovia. Le unità sovietiche non possono tracciare la LOS attraverso esagoni fuori dall'Unione Sovietica nei Turni 1-3, a meno che questi esagoni siano occupati da altre unità sovietiche.

13.4 Fonti di Rifornamento Sovietiche

Le Fonti di Rifornamento sovietiche sono qualsiasi esagono di ferrovia sul bordo mappa orientale o qualsiasi esagono di Strada Militare nel bordo mappa meridionale nel Caucaso, o qualsiasi esagono di strada o ferrovia che porta a questi esagoni. La LOS sovietica è massimo di 5 esagoni. Fintanto che Leningrado ha un LOS (non LOC) tutti i Porti sul Baltico sono fonti di rifornimento per le unità che possono tracciare una LOS di 5 esagoni o meno ad essi. Fintanto che il sovietico controlla qualsiasi altro porto sul Mar Nero/Mare di Azov, qualsiasi porto sul Mar Nero/Mare di Azov è una Fonte di Rifornamento per le unità sovietiche entro 5 esagoni [*Eccezione: il rifornimento per Porto può essere tracciato nel Mare di Azov solo nei turni non di Neve in cui il sovietico Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch*]. Se il rifornimento sovietico per Porto viene tracciato ad un Porto ad ovest di un Porto Controllato dall'Asse su un dato specchio d'acqua, tali unità sono considerate OOS invece che In Rifornamento.

13.5 Fonti di Rifornamento dell'Asse

Le Fonti di Rifornamento dell'Asse sono qualsiasi esagono di bordo mappa occidentale in Germania o qualsiasi esagono nella USIR (Regione Industriale dell'Alta Slesia) o qualsiasi esagono di ferrovia ad occidente della Linea di Partenza di giugno 1941 che porta a questi esagoni, o qualsiasi esagono di ferrovia ad est della Linea di Partenza del 1941 che contiene un Deposito, o qualsiasi HQ Armata Panzer che sia di per sé In Rifornamento. Inoltre, qualsiasi città sotto Controllo dell'Asse può essere usata come Deposito sempre che (a) se vi fosse un Deposito nell'esagono questo sarebbe giudicato In Rifornamento in quel momento, e (b) la città sia ad occidente (in termine di file di esagoni) rispetto a *tutti* i depositi dell'Asse sulla mappa.

Il giocatore tedesco può tracciare il rifornimento per 7 esagoni ad un Deposito In Rifornamento, o ad una Fonte di Rifornamento Ferroviaria, e per 3 esagoni ad una Fonte di Rifornamento armata Panzer. Notate che un HQ Panzer non può tracciare il rifornimento mediante un altro HQ Panzer. I Depositi di Rifornimenti dell'Asse sono In Rifornamento se possono tracciare una linea continua di esagoni di ferrovia, privi di unità nemiche e loro ZOC (le unità amiche annullano la ZOC nemica in questo caso) ad un esagono di bordo mappa occidentale in Germania o in qualsiasi esagono nella USIR. Tutti i Porti nel Baltico sono fonti di rifornimento per le unità tedesche entro 5 esagoni da essi. Fintanto che l'Asse Controlla qualsiasi porto sul Mar Nero, qualsiasi porto nel mar Nero/Mare di Azov è una Fonte di Rifornamento per le unità entro 5 esagoni [*Eccezione: il rifornimento per Porto può essere tracciato nel Mare di Azov solo nei turni non di Neve in cui l'Asse Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch*]. Se il rifornimento dell'Asse per Porto viene tracciato ad un Porto ad est di un Porto Controllato dal sovietico su un dato specchio d'acqua, tali unità sono considerate OOS invece che In Rifornamento. Leningrado non può mai essere usata come Fonte di Rifornamento per Porto dell'Asse (Hitler intendeva radere al suolo la città).

13.6 Depositi di Rifornimenti dell'Asse



I Depositi di Rifornimenti dell'Asse non sono unità Combattenti. Non hanno ZOC, né fattore di combattimento, né attaccano o difendono. Muovono solo su Ferrovia. Se un'unità nemica entra in un esagono con un Deposito, semplicemente spostatelo (ad occidente) lungo la Ferrovia (ed indipendentemente dalla presenza di unità nemiche su quella Ferrovia) all'esagono di ferrovia più vicino nel quale sarebbe In Rifornamento (un tale esagono non può essere adiacente ad un'unità sovietica a meno che sia anche occupato da un'unità dell'Asse).

A differenza delle altre unità, i Depositi di Rifornimenti dell'Asse controllano il loro stato di rifornimento durante sia la Fase Logistica che di Attrito. Se un deposito è OOS durante una di queste Fasi può essere arretrato lungo la Ferrovia allo stesso modo di quando un'unità nemica entra nel suo esagono (vedere sopra). In alternativa, il giocatore dell'Asse può scegliere di non arretrare il deposito, ma invece di girare la pedina sul retro. Sul retro non può muovere né essere usato per rifornimento, e viene eliminato permanentemente se un'unità nemica occupa il suo esagono. Può essere rigirato solo se, durante qualsiasi fase Logistica o di Attrito, l'esagono dove si trova può ancora tracciare per ferrovia un percorso sino ad una fonte di rifornimento dell'Asse.

I Depositi altrimenti muovono solo durante la Fase di Attrito. I Depositi non possono entrare in un esagono adiacente ad un'unità sovietica a meno che questo non sia occupato da un'unità amica. Né possono entrare in cittadine/città controllate dal nemico. I Depositi non hanno una Capacità di Movimento definita; tirano invece per ogni Deposito sulla Tabella di Avanzata dei Depositi per determinare il loro Fattore di Movimento di quel turno. Costa 1 MP entrare in ogni esagono di ferrovia. I Depositi possono passare

attraverso un esagono che contiene un altro Deposito, ma non possono mai terminare raggruppati con un altro Deposito. Nel Turno 1 il giocatore dell'Asse aggiunge +2 ai suoi tiri di dadi per il Movimento dei Depositi. Nel Turno 2 aggiunge +1.

13.7 Porti Fluviali

I Porti su fiume (cioè Rostov e Riga) non possono essere usati come fonte di rifornimento secondo 13.4 o 13.5 se qualsiasi esagono sul fiume tra lo spazio del porto ed il mare contiene unità nemiche (non ZOC).

13.8 Controllo del Rifornimento ed Effetti

Lo stato di rifornimento delle unità viene determinate nel Round di Azione Logistico. Le unità che sono correntemente indicate come Isolate [IS] controllano il loro stato di rifornimento anche durante la Fase di Attrito. Le unità che hanno già indicazione IS, che non possono tracciare una LOS o LOC durante la Fase di Attrito e che sono adiacenti ad un'unità nemica In Rifornimento, sono eliminate. Se non sono eliminate, le unità IS rimangono Isolate, a meno che non vengano giudicate OOS o In Rifornimento durante la Fase di Attrito, nel qual caso modificano il loro stato ad OOS; lo stato delle unità non può mai cambiare da Isolato ad In Rifornimento durante la Fase di Attrito. Le Zone Fortificate sovietiche non occupate sono eliminate se sono OOS/IS durante una Fase Logistica.

Le unità OOS/IS hanno un Fattore di Movimento di 3. In combattimento, se qualsiasi unità attaccante è OOS o IS applicate un DRM -2 al tiro di dado; se qualsiasi unità difendente è OOS o IS applicate un DRM +2.

14.0 Quartieri Generali e Comandanti

14.1 Regole Generali



Vi sono 5 Quartieri Generali ed una unità Comandante (Zhukov) nel gioco. Quattro dei Quartieri Generali rappresentano il Comando e Supporto Logistico per le armate Panzer tedesche; il quinto rappresenta Stavka, il Comando Supremo Sovietico. Trovarsi entro il raggio di un HQ o Zhukov è importante per l'attivazione durante i Round di Azione Armata Panzer, Battaglia in Profondità, Combattimento-Stavka sovietico (e/o) Zhukov, o Stavka. I Quartieri Generali ed i Comandanti sono unità con fattore di difesa (solamente) di 1, che si usa solo quando difendono da soli in un esagono. Non possono essere mai oggetto di un Bombardamento. Tutti gli HQ Panzer sono rimpiazzati due turni dopo la loro eliminazione. Stavka e Zhukov sono rimpiazzati nel turno immediatamente seguente la loro eliminazione. Gli HQ Panzer eliminati non possono mai essere Rimossi a meno che non sia disponibile alcun altro HQ Panzer. I numeri sulle pedine sono il Raggio di Comando ed il Fattore di Movimento. Pagano 1 MP per esagono per tutto il terreno, e possono avanzare quando sono raggruppati con altre unità avanzanti (12.6). il raggio si traccia sempre dalle unità all'HQ/Comandante, escludendo l'esagono dove si trova l'unità, ma contando l'esagono dove si trova l'HQ/Comandante. **Gli HQ ed i Comandanti SONO considerati unità Meccanizzate per gli effetti delle condizioni meteorologiche.**

15.0 Minori dell'Asse e Sovietici

15.1 Regole Generali



I Minori dell'Asse (romeni, ungheresi, italiani) non possono mai raggrupparsi assieme o prendere parte allo stesso attacco. Le unità ungheresi non possono mai entrare in Romania, e le unità romene non possono mai entrare in Ungheria.

Importante: i Minori dell'Asse non possono operare a nord della fila di esagoni xx25 (notate che l'unità slovacca è trattata come unità tedesca, come la Divisione Blu spagnola).

15.2 La Romania Cambia Alleanza



Se vi sono 20 o più livelli di forza sovietici non di artiglieria in Romania durante la Fase Finale dopo il 1942, ed il sovietico Controlla (a) due Cittadine o Città in Romania, e (b) sia Odessa che Sevastaopoli, la Romania cambia alleanza. Rimuovete tutte le unità romene dell'Asse. Tutte le unità tedesche in Romania sono immediatamente indicate come OOS. Gli esagoni VP romeni divengono immediatamente Controllati dal sovietico a meno che non siano occupati da un'unità dell'Asse. Le armate romene sovietiche entrano nel turno seguente.



Il Rinforzo bulgaro sovietico entra nel turno seguente.

Queste sono trattate come unità sovietiche per tutti gli aspetti – in particolare, sono posti come se fossero normali Rinforzi sovietici.

15.3 Ungheria



Rimuovete tutte le unità ungheresi dell'Asse dal gioco nel momento in cui il sovietico controlla sia Buda che Pest. Le unità sovietiche non possono mai attaccare in, entrare o tracciare il rifornimento o la LOC attraverso l'Ungheria nel 1941.

15.4 Polacchi sovietici



Le unità polacche sovietiche entrano in gioco durante qualsiasi Segmento dei Rinforzi sovietico nel quale vi è una unità sovietica entro 2 esagoni da Varsavia. Trattatele come unità sovietiche per tutti gli aspetti.

16.0 Cannoni da Assalto & Carri Tigre

16.1 Cannoni da Assalto



Il tedesco riceve un segnalino Sturm (Cannoni da Assalto) all'inizio del gioco. Questo può essere usato per aggiungere +1 alla forza di combattimento di un attacco, e +2 a quella di difesa, per un attacco o difesa pienamente rifornito che coinvolge unità tedesche, *per round*



(non turno). Non subisce mai perdite, è solo un segnalino di combattimento. Non viene mai influenzato dal terreno difensivo.

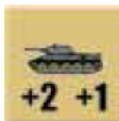
Nel Turno 19 rimpiazzate il segnalino con la sua versione più forte +2/+3. Nel Turno 30 rimpiazzatelo con la sua versione +2/+4. Questa versione è quella finale.

16.2 Battaglioni Carri Tigre



I Battaglione Tigre tedeschi sono trattati come normali unità panzer, ma *un battaglione Tigre per esagono può raggrupparsi gratuitamente*. Unità Tigre aggiuntive sono trattate come divisioni per il raggruppamento.

16.3 Supporto Brigata Corazzata



Il giocatore sovietico riceve due segnalini di Supporto Brigata Corazzata nel Turno 4. Questi possono essere usati per aggiungere +2 ad un attacco e +1 alla difesa per un attacco o difesa pienamente rifornito per turno. Le pedine sono rimosse permanentemente all'inizio del Turno 10.

INDICE

Artiglieria.....	12.8
Avanzate.....	12.6
Bombardamento Aereo.....	8.5
Cannoni da Assalto.....	2.2, 5.4, 16.1
Carri Tigre.....	16.2
Città.....	11.2, 2.1
Cittadine.....	2.1
Comandanti.....	14.0
Combattimento.....	12.0
Procedura.....	12.3
Effetti del Terreno.....	12.4
Combattimento-Stavka/Zhukov.....	10.5.4
Combattimento-Zhukov.....	10.5.3
Condizioni di Vittoria.....	3.0, 3.2
Condizioni Meteorologiche.....	6.1, 11.3, 10.5.11
Conversioni.....	7.0
Asse.....	7.7
Sovietico.....	7.8
Depositi di Rifornimenti.....	13.6, 2.2
Effetti dell'Inverno 1941-1942 sugli Aerei.....	8.7
Effetti del Terreno.....	11.2, 12.4
Effetti delle Condizioni Meteo.....	11.3
Fall Blau.....	17.2, 17.2.3
Fase di Attrito.....	4.1
Fase di Azione.....	10.0
Fase Finale.....	4.1
Fonti di Rifornimento dell'Asse.....	13.5
Fonti di Rifornimento Sovietiche.....	13.4
Forti.....	12.8, 12.7
Gruppi.....	2.4
Invasione Anfibia.....	9.6
Iniziativa.....	10.2, 4.1
IS (Isolato).....	13.1
Isolamento.....	13.8
Lancio di Paracadutisti.....	9.7
Limiti ai Round di Azione.....	10.4
Linea di Comunicazioni (LOC).....	13.2, 13.2
Linea di Rifornimento (LOS).....	6.34, 13.3
Linea di Comunicazioni [LOC].....	6.3
Livelli di Forza.....	2.2, 12.3
Logistica.....	13.0
Manstein/Model.....	10.5.10
Marcia Forzata.....	11.5
Minori.....	15.0
Movimento.....	11.0
Movimento Navale	
Asse.....	9.3
Sovietico.....	9.5
Movimento Ferroviario	
Asse.....	9.2
Sovietico.....	9.4
Movimento Strategico.....	9.0
OOS (Fuori Rifornimento).....	13.1, 13.8
Oranienbaum-Leningrad.....	13.2
Posizione Difensiva.....	12.7
Operazione Barbarossa.....	17.1
Operazione Zitadelle.....	17.3
Operazione Bagration.....	17.4

Operazione Barbarossa.....	17.1.3
Operazione Zitadelle.....	17.3.2
Operazione Bagration.....	17.4.2
Pedine Aeree.....	2.2
Polacco.....	15.4
Porti.....	13.5, 13.4, 2.1
Quartieri Generali/Comandanti.....	2.2
Quartieri Generali.....	14.0
Raggio di Comando.....	2.4
Raggruppamento.....	5.0
Limiti.....	5.3
Restrizioni al Movimento dei Minori dell'Asse.....	15.1
Rifornimento Aereo.....	8.6, 2.2
Rifornimento, Controllo degli Effetti....	13.8
Rinforzi.....	7.0
Asse.....	7.2
Sovietico.....	7.3
Rimozione.....	14.1, 7.0, 2.1
Asse.....	7.9
Rimpiazzi.....	7.0
Asse di Emergenza.....	7.4
Asse.....	7.4
Sovietico.....	7.6
Ritirata di Emergenza.....	6.5
Ritirate.....	12.5
Romania.....	15.2
Round di Azione.....	10.3
Scenari.....	17.0
Segnalino Armata Panzer.....	10.5.7
Segnalino Battaglia in Profondità.....	10.5.8
Segnalino Contrattacco.....	10.5.6
Segmento di Rifornimento Aereo.....	4.1
Segnalino di Combattimento.....	10.5.2
Segnalino Logistica.....	4.1
Segnalino Movimento.....	10.5.1
Segnalino Stavka.....	10.5.9
Sequenza di Gioco.....	4.0
Sovraffollamento.....	5.2
Stavka.....	2.1, 9.4
Stretti di Kerch.....	2.4
Supporti Aerei Tattici Sovietici.....	8.3
Tabella di Registrazione dei Turni.....	2.1a
Tabelle dei Risultati del Combattimento.....	12.1.1
Termini ed Abbreviazioni.....	2.4
Terreno.....	11.2
Tipi di Round di Azione.....	10.5
Combattimento.....	10.5.2
Contrattacco.....	10.5.6
Segnalino di Battaglia in Profondità.....	10.5.8
Segnalino Logistica.....	10.5.11
Movimento.....	10.5.1
Movimento/Combattimento.....	10.5.5
Segnalino Armata Panzer.....	10.5.7
Segnalino Stavka.....	10.5.9
Trasporto Aereo.....	9.7
Turni.....	2.1
Ungheria.....	15.3
Unità Aerea Romena.....	2.2
Unità Aeree.....	8.4
Basi.....	8.2
Unità Aeree Tattiche.....	8.3

Unità Aeree Tedesche.....	2.2
Unità Meccanizzata- definizione.....	2.4
Volga.....	12.4
Zhukov.....	10.5.3, 10.5.4, 14.0, 10.5.9
Zona Fortificata Sovietica.....	5.4, 12.7
Zona Fortificata Speciale.....	12.7
Zone Fortificate.....	12.7
Zone di Controllo [ZOC].....	6.0, 23
Effetti.....	6.2

GLI SCENARI

Abbreviazioni Aggiuntive usate per gli scenari

BMD = Distretto Militare del Baltico

AGC = Gruppo Armate Centrale

AGN = Gruppo Armate Nord

AGS = Gruppo Armate Sud

WMD = Distretto Militare Occidentale

17.0 SCENARI

I capitoli che seguono dettagliano i vari scenari che possono essere giocati. In ciascun caso, i giocatori piazzano secondo le istruzioni esposte, ed iniziano il gioco nel turno stabilito, ma saltando la fase dei Rinforzi/Rimpiazzi del primo turno dello scenario.

17.1 Operazione Barbarossa

“Barbarossa” era il nome in codice dell’invasione tedesca dell’Unione Sovietica, che avrebbe dovuto eliminare tutta la resistenza organizzata russa prima dell’arrivo dell’inverno. Inizialmente ebbe un incredibile successo, ma la campagna non riuscì infine a raggiungere i suoi scopi, ed i tedeschi vennero respinti in dicembre da una controffensiva sovietica alle porte di Mosca.

17.1.1 Piazzamento di Barbarossa e della Campagna

Il giocatore sovietico si piazza per primo. Ponete tutte le unità con uno specifico esagono di piazzamento nell’esagono indicato – ignorate per ora il sovrappollamento. Ponete poi tutte le unità designate con **R** (Riserva) in qualsiasi cittadina o città nella URSS, fuori dai Distretti Militari di confine, che già non contiene una unità sovietica; massimo una unità **R** per esagono. Poi, spostate unità in sovrappollamento sufficienti in esagoni adiacenti per rispettare i limiti del raggruppamento.

Infine, piazzate le unità elencate in esagoni non specifici nei Distretti Militari. Ogni esagono di confine da 2914 a 3036 *deve contenere un’unità sovietica*. Ogni esagono di confine da 3136 a 4547 *deve contenere o essere adiacente ad un’unità sovietica*. Ogni Zona Fortificata e Città in un Distretto Militare *deve contenere un’unità sovietica*. A parte questo, le unità possono piazzarsi ovunque entro i confini del loro Distretto Militare.

Il giocatore dell’Asse si piazza per secondo. Piazza tutte le unità dei Gruppi Armate Nord, Centro e Sud nella Grande Germania. Non vi sono restrizioni al piazzamento, ma durante la Fase di Combattimento iniziale del Turno 1 solo le unità del Gruppo Armata Nord possono attaccare le unità del Fronte Baltico sovietico, solo le unità del Gruppo Armate Centro possono attaccare le unità del Fronte Occidentale sovietico, e solo le unità del Gruppo Armate Sud possono attaccare le unità del Fronte Kiev sovietico.

Piazzate i Depositi negli esagoni elencati su ciascuna unità Deposito. L’unità Aerea del Gruppo Armate Nord deve basarsi in qualsiasi cittadina o città entro 3 esagoni da Königsberg. L’unità Aerea del Gruppo Armate Centro deve basarsi a Varsavia. Le unità Aeree del Gruppo Armate Sud devono basarsi a Lublino e Radom.

Le unità **R** devono piazzarsi in Romania. Le unità tedesche e romene *possono* raggrupparsi assieme. L’unità aerea romena è disponibile per l’uso.

Ponete il segnalino di Turno di Gioco nel Turno 1. Ponete il segnalino VP dell’Asse nello spazio “14” della Tabella Generale.

Ponete il segnalino di Contrattacchi Obbligatorie Stalin nello spazio “0” della Tabella Generale.

Ponete il segnalino Combattimento/Movimento dell’Asse dalla parte “Combattimento” in alto nello spazio “1” della Tabella Generale. Ponete un segnalino di Combattimento/Movimento dell’Asse a faccia in su nello spazio “2” della Tabella Generale. Ponete gli altri segnalini di Azione disponibili in una tazza opaca per pescarli a caso dopo che l’Asse ha completato il primo suo round di Combattimento e poi Movimento.

17.1.2 Regole Speciali per Barbarossa/Campagna

Lo scenario *Barbarossa* inizia con il Segnalino di Combattimento dell'Asse.

Nessuna unità (inclusi i depositi di rifornimento) può entrare, muovere o attaccare in o fuori dalla Romania o Ungheria nel Turno 1 (le unità dell'Asse *possono* muovere entro la Romania). Le unità sovietiche che iniziano nel Distretto Militare Odessa non possono muovere o attaccare nel Turno 1. L'unità Aerea dell'Asse non è disponibile durante il Round di Combattimento iniziale; è disponibile in seguito (*la Luftwaffe è inizialmente impegnata nella distruzione della Forza Aerea Sovietica*). Le unità tedesche ignorano i fiumi minori per tutti gli aspetti e trattano i fiumi maggiori come minori nel Turno 1. Le unità Meccanizzate tedesche possono considerare le paludi come foresta per i costi di movimento nel Turno 1. Tutte le unità dell'Asse sono In Rifornimento per tutto il Turno 1. Tutte le unità Meccanizzate tedesche OOS riducono i loro MP ridotti a 5 invece che a 3 nel Turno 2, e trattano IS come OOS nei Turni 1-4. Le unità sovietiche non possono tracciare la LOS o LOC attraverso esagoni non occupati (da altre unità sovietiche) fuori dall'Unione Sovietica nei Turni 1-3. Nei Turni 1-3 le unità Meccanizzate tedesche raddoppiano il loro fattore di combattimento in difesa in terreno aperto, e raddoppiano la loro forza di attacco se sono raggruppate con almeno una divisione panzer che attacca un esagono di terreno aperto (questo raddoppio non si applica se vi è un qualsiasi tipo di terreno nell'esagono, ad esempio una cittadina).

Per la più breve scala di tempo del Turno 1, non tutte le unità sovietiche Isolate adiacenti ad unità nemiche sono eliminate. Tirate invece un dado per ogni *Sacca* per determinare quanti livelli di forza sono eliminati. Una *Sacca* è un gruppo contiguo di un qualsiasi numero di unità Isolate non separate le une dalle altre da esagoni vuoti, unità tedesche o ZOC in esagoni non occupati da un'unità amica Isolata. Per ogni *Sacca* tirate un dado – si elimina immediatamente quel numero di livelli di forza (a scelta dell'avversario) in quella *Sacca* (ma le unità IS non adiacenti ad una unità tedesca In Rifornimento non ne sono mai influenzate). Notate che non è necessario alcun tiro di dado per una *Sacca* composta da una singola unità sovietica IS adiacente ad una unità tedesca In Rifornimento.

Nel Turno 1, il giocatore sovietico riceve due segnalini di Difesa di Città. A partire dalla Fase Finale del Turno 1, questi possono essere posti uno per città. Le Città senza un segnalino di Difesa di Città sono trattate come Cittadine per il combattimento di terra (sono sempre città per il bombardamento, ZOC, Stavka, ecc.). Una volta piazzato, un segnalino rimane in quella città sino a quando la città cade nelle mani dell'Asse, o nella fase finale seguente, a quel punto il giocatore sovietico può scegliere di porre il segnalino altrove. Questa regola rimane in essere sino al termine del Turno 7. A partire dal Turno 8, tutte le città sovietiche tornano ad essere città in tutti gli aspetti per il resto della partita.

Nei Turni 2, 3 e 4 il giocatore dell'Asse può rimettere il primo e secondo HQ Panzer nella tazza immediatamente dopo l'uso, consentendo di ripescarli due volte in ciascuno di questi turni, sempre che i due HQ non siano entro 8 esagoni l'uno dall'altro in qualsiasi punto durante queste attivazioni.

Nei turni di Neve 7-9 sono in essere i seguenti effetti del Primo Inverno:

- (i) Il sovietico raddoppia la forza di Combattimento di tutte le Armate Shock rifornite in attacco (solamente).
- (ii) Le unità Aeree tedesche cambiano automaticamente stato a Finito dopo aver effettuato una singola azione, incluso il movimento della loro pedina di Base.
- (iii) Le unità dell'Asse non in o adiacenti ad una cittadina/città amica controllata sono trattate come OOS per il combattimento (a meno che non siano già IS) nel momento del combattimento.

17.1.3 Durata dello Scenario e Condizioni di Vittoria

Lo scenario *Barbarossa* dura 8 turni. La vittoria si determina come segue:

Vittoria dell'Asse: Il giocatore dell'Asse vince immediatamente alla fine di qualsiasi Segmento di Controllo della Vittoria se si applica *una* di queste Condizioni di Vittoria:

- Il giocatore dell'Asse controlla Mosca e Leningrado o Kiev, oppure:
- L'Asse ha 33 VP al termine del Turno 8.

Vittoria Sovietica: Il giocatore sovietico vince alla fine del Turno 8 evitando tutte le Condizioni di Vittoria dell'Asse.

17.2 Fall Blau

“Fall Blau” (“Caso Blu”) era il nome in codice per l’offensiva di estate/autunno del 1942 di Hitler all’est. Lo scopo era di bloccare il Volga a Stalingrado, poi di catturare i campi petroliferi del Caucaso, privando la macchina bellica sovietica dei carburanti necessari. Dopo aver respinto una offensiva sovietica a Kharkov in maggio, e conquistando la Crimea, Blu venne lanciato nel tardo giugno. Nonostante profonde

avanzate in territorio sovietico, i russi evitarono di essere colti in sacche di grandi dimensioni, e l'ossessione crescente di Hitler di occupare Stalingrado (principalmente per il significato del nome) privò l'avanzata nel Caucaso delle truppe e rifornimenti necessari per avere successo. In novembre una controffensiva sovietica intrappolò la 6° Armata tedesca a Stalingrado, ponendo fine alle speranze tedesche di conquistare l'Unione Sovietica. Dopo Stalingrado i tedeschi avrebbero combattuto per raggiungere uno stallo.

17.2.1 Piazzamento del Fall Blau



La linea di partenza per questo scenario è indicata dalla linea rossa tratteggiata sulla mappa. Entrambi i giocatori prendono le loro unità da quelle disponibili dall'inizio del gioco campagna ai Rinforzi del loro Turno 12 (inclusi). Ciascun giocatore poi rimuove dal gioco

le unità che sono eliminate e non possono essere rimpiazzate, o che sono state ritirate/convertite e non ritorneranno in gioco. Ciascun giocatore inoltre pone le unità eliminate rimpiazzabile nelle rispettive caselle delle Unità Eliminate come sotto indicato. Infine qualsiasi unità ritirata può tornare ed essere posta nella casella Altri Fronti. Alcune unità sovietiche devono essere poste nella casella della Riserva come sotto indicato.

Unità Sovietiche Fuori Gioco: Tutti i corpi Meccanizzati del 1941, 24 divisioni Fucilieri 1-4, tutte le divisioni Fucilieri 2-4, una divisione Motorizzata NKVD 1-5, i corpi Milizia Crimea, Leningrado e Mosca, la Brigata Corazzata Katukov, tutti i corpi di Cavalleria non Guardia, 1 corpo corazzato.

Unità Sovietiche Eliminate: 6 Armate Fucilieri 5-4, 4 corpi Corazzati, 1 corpo Cavalleria Guardie, 1 corpo Paracadutisti.

Unità dell'Asse Fuori Gioco: 1 unità Aerea e Base, 1 HQ Panzer, 1° Divisione di Cavalleria tedesca, CSIR italiano, Corpo *Schnell* ungherese.

Unità dell'Asse Ritirate: 7° Divisione Panzer.

Il sovietico ora gira 20 qualsiasi armate Fucilieri 5-4 dalla parte ridotta. Piazza poi tutte le sue unità. Tutte devono piazzarsi su o ad est (ad occidente nel caso del fronte di Sevastopoli) della Linea del Fronte 1+42, indicata sulla mappa con una linea tratteggiata rossa, con l'eccezione della 1° Armata Shock, 3 corpi Corazzati, ed 1 corpo Cavalleria Guardie, che devono piazzarsi nella casella della Riserva Stavka. Ciascun esagono della Linea del Fronte deve contenere un'unità sovietica o sua ZOC. Notate che le ZOC delle unità non adiacenti alla linea di partenza non contano per questo requisito per coprire ogni esagono della linea del fronte con unità o ZOC. Nessuna armata Shock sovietica o HQ (Stavka/Zhukov), e non più di 3 corpi Corazzati, possono piazzarsi a sud della fila di esagoni xx24. Ogni esagono di Petrolio controllato dal sovietico, e ciascuna delle quattro Cittadine sovietiche sul Mar Nero (Taman, Novorossiysk, Tuapse, Sochi) devono contenere unità sovietiche per almeno 3 fattori di difesa.

Note dello sviluppatore: Assicuratevi di porre unità negli esagoni 1102 e 1203 ad est di Leningrado, altrimenti rischiate l'isolamento della città durante il primo controllo Logistico.

Il giocatore dell'Asse subisce ora 20 livelli di forza di perdite di fanteria tedesca che assommano ad almeno 40 Fattori di Attacco. Può distribuirli come desidera, riducendo o eliminando unità. Deve poi girare dalla parte ridotta 8 divisioni Panzer tedesche, distribuendo le perdite come desidera. Deve poi subire 3 perdite romene, di qualsiasi tipo, distribuendole come desidera. Pone poi tutte le unità sulla mappa sulla linea di partenza dalla parte dell'Asse. Ogni esagono della Linea del Fronte deve avere un'unità o ZOC dell'Asse. I Depositi di Rifornimenti dell'Asse devono piazzarsi su esagoni di ferrovia, e le unità Aeree tedesche e basi Aeree devono piazzarsi in città e cittadine Controllate dall'Asse.

In tutti i casi si devono rispettare i limiti al raggruppamento. Notate che le unità sovietiche nell'area di Leningrado iniziano il gioco in stato OOS, e devono essere indicate in questo modo (13.2).

Nota: Se il tedesco sceglie decide di isolare Leningrado e farla cadere nel 1942 può farlo quasi certamente, sebbene il sovietico possa piazzarsi in 1102 e 1203, quindi non è semplice. Ciò che salvò Leningrado storicamente – ed è bene che l'Asse lo ricordi – è che prendere Leningrado non porta altrove, e le forze inviate lì sono difficili da ridisporre.

17.2.2 Regole Speciali per Fall Blau

Il primo Turno dello scenario inizia con il primo Round di Azione. Il tedesco può scegliere di lanciare *Fall Blau*, nel qual caso sceglie *due* segnalini di Iniziativa, o attendere sino a luglio, nel qual caso sceglie solo *un* segnalino di Iniziativa in questo turno. Tutti i rimanenti segnalini di Azione (eccetto, ovviamente, Stavka) disponibili nel giugno 1942 vanno nella Tazza assieme al segnalino Logistica. L'unità di Supporto tedesca

Cannoni da Assalto e l'unità Aerea romena, e tutte le unità Aeree sovietiche in gioco, sono disponibili per l'uso.

Solo in questo scenario, Manstein non può essere posto a più di 5 esagoni da Sevastopoli sino a quando Sevastopoli non è controllata dall'Asse.

17.2.3 Durata dello Scenario e Condizioni di Vittoria

Fall Blau inizia nel Turno 12 e dura 6 turni. L'Asse ha correntemente 31 VP. La vittoria si determina come segue.

Vittoria dell'Asse: Il giocatore dell'Asse vince immediatamente al termine di qualsiasi Segmento di Controllo della Vittoria se rispetta *una qualsiasi* delle Condizioni di Vittoria seguenti:

- L'Asse controlla Sevastopoli, Stalingrado, Maikop e Grozny, *ed* ha fatto uscire 10 o più unità tedesche (almeno 5 delle quali devono essere divisioni meccanizzate) dal bordo mappa meridionale nel Caucaso via qualsiasi delle quattro strade militari (quindi catturando Baku fuori mappa), oppure:
- L'Asse controlla *tre qualsiasi* delle seguenti quattro città: Mosca, Leningrado, Stalingrado e Gorki, oppure:
- Al termine del Turno 17 l'Asse controlla almeno 37 esagoni di Vittoria (per questo scenario Maikop e Grozny contano come esagoni Vittoria). Tutti questi esagoni devono essere in pieno rifornimento per contare per la vittoria dell'Asse. L'Asse inizia con 31 esagoni di Vittoria.

Vittoria Sovietica: Il giocatore sovietico vince al termine del Turno 17 evitando tutte le Condizioni di Vittoria dell'Asse.

17.3 Operazione Zitadelle

“Operazione Zitadelle” era il nome in codice per il tentativo tedesco di eliminare il saliente di Kursk, una profonda penetrazione nelle linee tedesche formata dai combattimenti di gennaio-marzo 1943. Lanciata all'inizio di luglio di quell'anno, i tedeschi concentrarono quasi tutte le loro forze corazzate a nord ed a sud di Kursk per una manovra a tenaglia che mirava a distruggere importanti forze sovietiche e potenzialmente consentire la prosecuzione delle operazioni offensive in quell'estate.

Ma i sovietici, consci che stava arrivando l'offensiva, fortificarono in modo massiccio il saliente, e dopo solo progressi limitati Hitler interruppe l'offensiva quando gli Alleati sbarcarono in Sicilia, per poter inviare rinforzi ad occidente. Il sovietici iniziarono poi la loro offensiva estiva, che terminò con la liberazione delle rovine di Kiev nel tardo 1943.

17.3.1 Piazzamento di Operazione Zitadelle



La linea di partenza per questo scenario è indicata dalla linea verde tratteggiata sulla mappa. Notate che *dove coincidono le linee di partenza verde e rossa, la linea è rossa*. Stalingrado è considerata essere stata occupata dall'Asse, e quindi contribuisce con 3 Fattori di Rimpiazzo al totale rimpiazzi del sovietico (7.6).

Entrambi i giocatori prendono tutte le loro unità da quelle disponibili all'inizio della campagna sino ai Rinforzi del Turno 24 (inclusi). Ciascun giocatore rimuove poi dal gioco le unità che sono eliminate e non possono essere rimpiazzate, o ritirate/convertite e che non torneranno in gioco. Ciascun giocatore inoltre pone le unità eliminate rimpiazzabili nelle rispettive caselle delle Unità Eliminate come sotto indicato. Infine qualsiasi unità rimossa che può tornare viene posta nella casella Altri Fronti. Alcune unità sovietiche possono essere poste nella casella Riserva Stavka come sotto indicato.

Unità Sovietiche fuori gioco: 108 divisioni Fucilieri 1-4 (lasciando 12 divisioni Fucilieri in gioco), tutte le divisioni Fucilieri 2-4, 1 divisione Motorizzata NKVD, i Corpi Milizia Crimea, Leningrado e Mosca, la Brigata Corazzata Katuov, tutti i corpi Meccanizzati 1941 ed i segnalini di supporto corazzato, tutti i corpi di Cavalleria non Guardie, 27 corpi Fucilieri Guardie, 8 corpi Meccanizzati, 17 corpi Corazzati, 5 corpi Meccanizzati Guardie.

Unità Sovietiche Eliminate: Nessuna.

Unità dell'Asse fuori gioco: 2 unità Aeree e Basi, 1 HQ Panzer, divisioni tedesche 1° Cavalleria e 22° Panzer, divisioni Motorizzate SS LAH, DR, e Toten, tutte le unità italiane, i Corpi *Schnell* ungheresi, i corpi romeni 2°, Montagna (M), Cavalleria (C) e **Divisione** Panzer romena. Inoltre rimuovete le divisioni Motorizzate 3°, 16°, 29° e 60° (sono state convertite in unità meccanizzate a questo punto).

Casella Altri Fronti: 16° Divisione Panzer.

Unità Eliminate dell'Asse: 3 corpi di Fanteria tedeschi, 10 divisioni di Fanteria tedesche, 2 divisioni leggere tedesche, 1 corpo ungherese, 2 corpi romeni.

Il giocatore sovietico ora piazza tutte le unità eccetto 20 qualsiasi unità Combattenti a sua scelta. Tutte le unità devono essere piazzate su o ad est della Linea del Fronte 1943 indicata sulla mappa con una linea verde tratteggiata, ed ogni esagono della Linea del Fronte deve contenere un'unità sovietica o sua ZOC. Notate che le ZOC delle unità non adiacenti alla linea di partenza non contano per questo requisito per coprire ogni esagono della linea del fronte con unità o ZOC. Il segnalino sovietico di Zona Fortificata deve essere posto a Kursk dalla parte FZ2.

Il giocatore dell'Asse subisce ora 20 livelli di forza di perdite di fanteria. Può distribuirli come desidera, riducendo o eliminando unità. Poi deve girare dalla parte ridotta 6 divisioni Panzer non SS tedesche, distribuendo le perdite come desidera. Deve Pone poi tutte le unità sulla mappa sulla linea di partenza dalla parte dell'Asse. Ogni esagono della Linea del Fronte deve avere un'unità o ZOC dell'Asse. I Depositi di Rifornimenti dell'Asse devono piazzarsi su esagoni di ferrovia, e le unità Aeree tedesche e basi Aeree devono piazzarsi in città e cittadine Controllate dall'Asse.

Il sovietico ora pone le sue rimanenti unità sulla mappa o nella Riserva Stavka. Le unità poste sulla mappa devono essere poste ad est della Linea del Fronte sovietica non adiacenti ad unità dell'Asse.

In tutti i casi si devono rispettare i limiti del raggruppamento. Notate che le unità sovietiche nell'area di Leningrado probabilmente inizieranno il gioco in stato OOS, e devono essere così indicate (13.2).

Il Turno inizia con il giocatore tedesco che sceglie il suo segnalino di Azione iniziale. Tutti i rimanenti segnalini di Azione del luglio 1943 vanno nella Tazza assieme al segnalino Logistica. L'unità di Supporto tedesca Cannoni da Assalto e l'unità Aerea romena – e tutte le unità Aeree sovietiche in gioco – sono disponibili per l'uso.

Ricordate: Il segnalino tedesco Manstein è disponibile per l'uso.

17.3.2 Durata dello Scenario e Condizioni di Vittoria

Operazione Zitadelle inizia nel Turno 24 e dura 6 turni. Il segnalino tedesco Manstein è stato già usato una volta (nel febbraio 1943).

L'Asse ha correntemente 32 VP. La vittoria in questo scenario si determina come segue.

Vittoria dell'Asse: Il giocatore dell'Asse vince quando rispetta *una qualsiasi* delle Condizioni di Vittoria seguenti:

- Al termine del Segmento di Controllo della Vittoria del luglio 1943, se ha eliminato il segnalino di Zona Fortificata Speciale sovietico non perdendo alcun esagono VP dalla parte dell'Asse della Linea di Partenza del 1943, oppure:
- Al termine di *qualsiasi* Segmento di Controllo della Vittoria se ha 35 VP o più, oppure:
- Al termine del Segmento di Controllo della Vittoria del Turno 29 se ha 25 VP o più.

Vittoria Sovietica: Il giocatore sovietico vince al termine del Turno luglio 1943 se l'Asse non ha raggiunto *uno* degli obiettivi seguenti:

- Occupare allo stesso momento almeno due esagoni della Zona Fortificata Speciale, oppure:
- Ha causato 4 o più perdite di forza ad unità sovietiche in qualsiasi esagono della Zona Fortificata Speciale, oppure:
- Ha effettuato almeno 6 attacchi a rapporti di 1-2 o migliori contro unità sovietiche nella Zona Fortificata Speciale.

Inoltre, il giocatore sovietico vince immediatamente al termine di qualsiasi Segmento di Controllo della Vittoria se l'Asse ha *meno di 25 VP*.

Nota: Consentire all'Asse di vincere distruggendo la Zona Fortificata Speciale nel Turno 1 obbliga il sovietico a difendere il saliente di Kursk; aggiungere le Condizioni di Vittoria automatiche sovietiche di luglio obbliga l'Asse ad attaccarlo.

17.4 Operazione Bagration

Con il nome derivante da un eroe russo della guerra del 1812 contro Napoleone, l'Operazione Bagration prevedeva l'uso di preponderanti forze sovietiche lanciate contro le difese tedesche della Russia Bianca per tagliare fuori il Gruppo Armate Nord avanzando verso il confine tedesco. L'offensiva venne lanciata il 22 giugno del 1944. Grazie alla mancanza di riserve mobili, la compiacenza del comandante tedesco, e l'interferenza di Hitler, i sovietici raggiunsero tutti i loro obiettivi, distruggendo virtualmente il gruppo

Armata Centrale tedesca. Sebbene i tedeschi si riorganizzassero per difendere la Prussia Orientale e la Polonia centrale, dopo Bagration l'esito della guerra ad est non fu più in dubbio.

17.4.1 Piazzamento iniziale



La linea di partenza per questo scenario è indicata dalla linea nera tratteggiata sulla mappa. Notate che Odessa è controllata dal sovietico. Kiev e Stalingrado sono considerate essere state occupate dall'Asse, quindi contribuiscono ciascuna con 3 Fattori di Rimpiazzo al totale dei rimpiazzi sovietico (7.6).

Entrambi i giocatori prendono tutte le loro unità da quelle disponibili all'inizio della campagna sino ai Rinforzi del Turno 34 (inclusi). Ciascun giocatore rimuove poi dal gioco le unità che sono eliminate e non possono essere rimpiazzate, o ritirate/convertite e che non torneranno in gioco. Ciascun giocatore inoltre pone le unità eliminate rimpiazzabili nelle rispettive caselle delle Unità Eliminate come sotto indicato. Infine qualsiasi unità rimossa che può tornare viene posta nella casella Altri Fronti. Alcune unità sovietiche possono essere poste nella casella Riserva Stavka come sotto indicato.

Unità Sovietiche fuori gioco: 111 divisioni Fucilieri 1-4 (lasciando 9 divisioni Fucilieri in gioco), tutte le divisioni Fucilieri 2-4, 1 divisione Motorizzata NKVD, i Corpi Milizia Crimea, Leningrado e Mosca, la Brigata Corazzata Katuov, tutti i corpi Meccanizzati 1941 ed i segnalini di supporto corazzato, tutti i corpi di Cavalleria non Guardie, 30 corpi Fucilieri Guardie (ne restano 7 in gioco), 8 corpi Meccanizzati (ne resta 1 in gioco), 23 corpi Corazzati (ne resta 1), 6 corpi Meccanizzati Guardie (ne restano 2).

Unità Sovietiche Eliminate: 1 Corpo Paracadutisti.

Unità dell'Asse Fuori Gioco: 3 unità Aeree e Basi, 2 HQ Panzer, 1° Cavalleria e 22° Panzer, divisioni Motorizzate SS LAH, DR, Toten e VIK, tutte le unità italiane, **i Corpi Schnell ungherese, i corpi romeni Montagna (M), Cavalleria (C) e la Divisione Panzer.** Inoltre rimuovete le divisioni Motorizzate 3°, 10°, 16°, 18°, 20°, 25°, 29° e 60° (sono state convertite in unità GD PZ a questo punto).

Unità dell'Asse Ritirate (Casella Altri Fronti): Divisioni tedesche SS LAH, SS DR, SS HS, ed SS FR, 2 battaglioni Tigre.

Unità Eliminate dell'Asse: 6 corpi di fanteria tedeschi, 16 divisioni di fanteria tedesche, 3 divisioni leggere tedesche, 1 battaglione Tigre tedesco, corpi romeni 2°, Montagna, Cavalleria e Panzer, 2 corpi ungheresi, 3 corpi romeni.

Il giocatore dell'Asse subisce ora 24 livelli di forza di perdite di fanteria. Può distribuirli come desidera, riducendo o eliminando unità. Poi deve girare dalla parte ridotta 8 divisioni Panzer tedesche, distribuendo le perdite come desidera. Deve Pone poi tutte le unità sulla mappa sulla linea di partenza dalla parte dell'Asse. Ogni esagono della Linea del Fronte deve avere un'unità o ZOC dell'Asse. I Depositi di Rifornimenti dell'Asse devono piazzarsi su esagoni di ferrovia, e le unità Aeree tedesche e basi Aeree devono piazzarsi in città e cittadine Controllate dall'Asse.

Il sovietico ora subisce 10 perdite di livelli di forza di fanteria e 10 Meccanizzati, distribuendoli come desidera. Pone le sue rimanenti unità sulla mappa o nella Riserva Stavka. Le unità poste sulla mappa devono essere poste ad est della Linea del Fronte sovietica, ed ogni esagono della Linea del Fronte dell'Asse deve contenere un'unità sovietica o sua ZOC. Notate che le ZOC delle unità non adiacenti alla linea di partenza non contano per questo requisito per coprire ogni esagono della linea del fronte con unità o ZOC. In tutti i casi si devono rispettare i limiti al raggruppamento.

Il giocatore sovietico ora sceglie il suo segnalino di Primo Round di Azione, e tutti gli altri segnalini di Azione del Turno 34 (incluso il segnalino Logistica) vanno nella Tazza.

L'unità di Supporto tedesca Cannoni da Assalto e l'unità Aerea romana – e tutte le unità Aeree sovietiche in gioco – sono disponibili per l'uso.

Ricordate: Il segnalino tedesco Manstein è disponibile per l'uso.

17.4.2 Durata dello Scenario e Condizioni di Vittoria

Operazione Bagration inizia il Turno 34 e dura 5 turni. La Vittoria si determina come segue.

Vittoria dell'Asse: Il giocatore dell'Asse vince al termine del Turno 38 se ha 13 VP o più. L'Asse ha 21 VP all'inizio dello scenario.

Vittoria Sovietica: Il giocatore sovietico vince al termine del Turno 38 se l'Asse ha 12 VP o meno.

Note dell'Ideatore

Posso tracciare la genesi de *La Valle Oscura* al 1971 ed al mio acquisto di *Stalingrado* della Avalon Hill, la mia introduzione ai giochi sul Fronte Orientale nella seconda guerra mondiale. Sebbene *Stalingrado* avesse solo una vaga somiglianza ai fatti realmente accaduti, fu l'inizio della mia ricerca per 40 anni del gioco "finale" sulla guerra tra la Germania di Hitler e la Russia di Stalin. *The Russian Campaign*, *Russian Front*, *Barbarossa*, *War in the East* (due edizioni), *East Front*, *War Without Mercy*, *Russia Besieged*, ed altri seguirono *Stalingrado* sul mio tavolo, e sebbene molti fossero buoni giochi, nessuno era esattamente quello che stavo cercando.

Nel frattempo seguii lo sviluppo di *Proud Monster/Death and Destruction*, di Ty Bomba, ed ho anche in seguito progettato due giochi con carte - *WWII: Barbarossa To Berlin* e *Stalin's War* — che riguardavano (tra le altre cose per *Barbarossa To Berlin*) la guerra in Russia nel 1941-45. Sebbene io sia orgoglioso di questi due titoli, il mio progetto ideale sul fronte orientale era di una scala diversa si questi titoli di scala Fronte7Amrata/Corpo. Quando decisi di riprendere il mano il progetto tornai al gioco che progettai nel 1980 per me stesso, prima di avere una idea di diventare poi un ideatore di giochi.

A questo punto non ricorsi il titolo che gli diedi, ma il mio primo tentativo sul soggetto era un gioco con due mappe, a livello di divisione per l'Asse e (principalmente) armata per i sovietici. Usava un sistema di pesca casuale dei segnalini di attivazione nel quale il movimento e combattimento erano separati, turni mensili, ed ignorava quasi del tutto la campagna aerea. Non funzionò mai, ma piantò il seme che avrebbe messo radici con questo gioco 25 anni dopo.

E questo ci porta al un sistema di pesca dei segnalini, che è il cuore del sistema di gioco, e sospetto sia l'elemento più controverso. Perché attivazione casuale, quando quasi ogni altro gioco sullo stesso argomento usa la forma vado io – vai tu? Bene, in parte esattamente perché questo sistema era stato usato così spesso. Il mio scopo era di dare un nuovo aspetto più fresco all'argomento, e non creare un'altra variante minore su di esso. Ma vi era molto più nella mia decisione che l'attrazione per "il nuovo". I segnalini di attivazione nel gioco risolvevano varie sfide per l'ideazione del sistema di gioco.

Mentre parti della guerra russo-tedesca del 41-45 coinvolgevano dei combattimenti statici di attrito del tipo che il sistema vado io – vai tu risolveva bene, altre parti della campagna erano invece avanzate impetuose, contrattacchi e ritirate per centinaia di miglia che coprivano entrambe le parti in nubi di confusione ed incertezza. Questa "nebbia" calava fitta su molti campi di battaglia del fronte orientale, e la capacità di calcolare esattamente l'attacco e la difesa, cosa che il sistema vado io – vai tu incoraggia, male si adatta al caos delle operazioni *Barbarossa* o *Bagratiion*.

L'elemento casuale in questo sistema di gioco non solo aggiunge suspense, ma compensa anche l'onniscienza dei giocatori della situazione sulla mappa. Consente anche ad una parte grandemente svantaggiata – come i sovietici nel 1941 ed i tedeschi nel 1944-45 – di poter creare talvolta una sgradevole sorpresa al nemico.

Tutto questo sinora sembra ovvio, ma il sistema di pesca dei segnalini da più che incertezza. Conferendo usi diversi ai vari segnalini, e dando a ciascun giocatore i propri segnalini di attivazione, potevo ricreare le differenze nelle operazioni tra le armate naziste e sovietiche. Ad esempio, il dare ad una parte la capacità di scegliere tra Combattimento e Movimento con la pesca di un singolo segnalino, mentre lasciando l'altra obbligata ad effettuare uno o l'altro. Questo era qualcosa che avevo già usato nel mio gioco sulla campagna di Francia nel 1940, *Case Yellow (Caso Giallo)*, ma compresi di poter spingere molto più avanti il concetto in questo gioco. *Case Yellow* riguarda una campagna che durò solo settimane, mentre questo gioco copre un periodo di anni. Non solo le differenze tra le due parti erano più marcate ad est, ma il periodo di tempo molto più ampio significava che entrambe le parti evolsero (o nel caso dei tedeschi, regredirono) nel prosieguo della guerra. I segnalini di *Barbarossa* non sono i segnalini di *Bagratiion*. Usando il sistema di pesca dei segnalini potevo riprodurre i cambiamenti del fronte orientale con un singolo meccanismo base.

I giocatori astuti individueranno rapidamente l'apparente contraddizione tra la casualità della pesca dei segnalini e la certezza dei tipi e numero di segnalini introdotti nel corso del gioco. Non dovrebbe anche questo essere casuale – o almeno meno legato agli eventi sulla mappa? Direi di no: l'evoluzione dell'esercito sovietico era obbligato ad essere continua pena la sconfitta, mentre la regressione di un esercito tedesco che combatteva contro gli americani e l'impero britannico oltre che l'URSS era anch'esso inevitabile. Il tempo *non* era dalla parte di Hitler. Ma vi era anche un aspetto ciclico per la resa dei due eserciti legata alle condizioni meteorologiche, alla scala del tempo del gioco è alquanto prevedibile. Sebbene non fossero mai così impreparati come nell'inverno 1941-42, i tedeschi non furono mai così efficienti d'inverno come i sovietici, ed i segnalini comprendono anche questo aspetto.

Infine, la decrescente quantità e qualità dei segnalini tedeschi riflette fattori che il gioco altrimenti ignora – o comprende marginalmente – come l'incremento dell'attività partigiana ed la crescente sfiducia tra Hitler ed i suoi generali.

I giocatori di *Case Yellow* noteranno l'assenza in questo gioco dei limiti definiti del primo sul numero di segnalini che una parte può giocare di fila. Data la dimensione delle armate, la distanza da coprire, il numero di turni, entrambe le parti hanno una resistenza che mancava in Francia 1940. La sfortuna nella pesca dei segnalini può certamente influenzare l'esito di uno scenario, ma è molto improbabile che sia fatale, e vi è quasi sempre qualcosa che si può effettivamente fare indipendentemente dalla pesca dei segnalini. Uno deve sperare per il meglio e pianificare per il peggio.

Il fatto che la logistica venga verificata casualmente, assieme al movimento variabile dei depositi di rifornimenti tedeschi, significa che il rifornimento è un'altra area di incertezza.

Un giocatore dell'Asse che non prende rischi con il rifornimento, legandosi al "caso peggiore" nella pesca del segnalino logistica, non arriverà mai a Mosca per l'inverno, ma i rischi devono essere calcolati. È raramente una buona idea porre tutti i vostri panzer in una situazione dove potrebbero terminare OOS, quindi i panzer devono avanzare spesso a balzi, un gruppo che recupera il rifornimento ed un altro che muove in avanti.

Si deve anche fare massimo uso del rifornimento aereo tedesco. Il che ci porta alla rappresentazione del potere navale ed aereo nel gioco. Il potere navale nel gioco è interamente astratto (i cannoni della Flotta del Baltico, ad esempio, sono compresi nel terreno difensivo di Leningrado) ma il potere aereo è rappresentato più direttamente. Il potere aereo sovietico prende principalmente la forma di supporto a terra, ma la Luftwaffe è più flessibile. Gli attacchi da parte delle sole unità aeree tedesche possono rompere una formazione nemica – in termini di gioco riducendola o distruggendola. Questo accadde frequentemente nei primi mesi dell'*Operazione Barbarossa*, in quanto i contrattacchi sovietici furono spesso scompagnati dall'aria anche prima che prendessero contatto con le unità di terra tedesche, ed anche nel giugno del 1942 il potere aereo tedesco concentrato era ancora in grado di disperdere le unità di terra sovietiche. Ciononostante, vi è un rischio nel concentrarsi sul bombardamento rispetto al supporto a terra, in quanto la metà delle volte perderete quell'unità aerea per il resto del Turno.

Un altro elemento insolito nel gioco sono le Tabelle dei Risultati del Combattimento. A meno che il difensore non sia circondato o a corto di rifornimenti, vi è una alta possibilità che anche ai rapporti di forze più alti il difensore sia respinto invece che eliminato. Quindi l'assalto diretto è l'ultima risorsa, in quanto l'attrito può impiegare molto tempo per distruggere il difensore (questo rende Stalingrado un problema particolare per il tedesco, in quanto gli effetti del Volga rendono impossibile tagliare fuori la città dai rifornimenti e dai rinforzi). Il sovietico in effetti usa la CRT migliore durante *Barbarossa*. Nonostante le purghe, e la sorpresa dell'invasione nazista, a livello tattico l'esercito sovietico di inizio guerra (del tutto spazzato via nel 1941) aveva un grado di addestramento che gli consentì di causare serie perdite agli invasori, quindi a parte i casi di congelamento, i tedeschi soffrirono molto di più in luglio ed agosto rispetto a dicembre e gennaio. Ed anche le grandi vittorie sovietiche dell'ultimo anno furono ottenute solo con perdite massicce. Solo l'elevatissimo rateo di rimpiazzo sovietico può consentire all'Armata Rossa di sopravvivere quello che probabilmente è un'alta sproporzione di perdite, ma anche durante *Barbarossa* il giocatore sovietico troverà che il suo esercito è più che una serie di bersagli statici.

Una parola sull'ordine di battaglia. Desideravo riprodurre le forze meccanizzate tedesche a livello divisionale, in quanto a livello di corpo l'ordine di battaglia non avrebbe dato il giusto tono alla campagna. I battaglioni Tigre, normalmente sotto la scala delle unità, giocarono un importante ruolo nel 43-45, ed erano sufficientemente pochi numericamente da poterli includere. Per includere ogni divisione di fanteria, d'altra parte, non avrebbe aggiunto molto se non un rallentamento del gioco, di qui il mix di divisioni e corpi. Dalla parte sovietica, la massa iniziale di divisioni fucilieri, corpi corazzati e meccanizzati è gradualmente concentrata nelle armate Fucilieri Guardie e Corazzati. Questo non solo riflette la potenza concentrata che i sovietici potevano esprimere nella seconda metà della guerra, ma anche impedire un grosso problema di raggruppamento quando il fronte si stringe verso Berlino.

Quindi, questo è il gioco **finale** sul fronte orientale? Per me, è la migliore approssimazione possibile (anche se potrebbe non essere il mio ultimo tentativo sull'argomento). Che poi funzioni per gli altri rimane da vedere, ma almeno penso che troverete che abbia un differente approccio rispetto a tutti gli altri giochi su questo argomento. E spero che vi piaccia!

Ted Raicer

Esempio di Gioco

In questo esempio di gioco ci focalizzeremo sull'inizio del Gioco Campagna, a nord delle Paludi del Pripyat. Qui, il Gruppo Armate Nord [AGN] ed il Gruppo Armate Centro [AGC] tentano di sfondare le posizioni difensive nei Distretti Occidentali e del Baltico [WMD e BMD].

Secondo le istruzioni di piazzamento in 17.1.1, il giocatore sovietico si piazza per primo. Pone qualsiasi unità con esagono di piazzamento specificato e poi pone le unità designate della Riserva "R" in qualsiasi cittadina o città nell'URSS, (fuori dai confini dei Distretti Militari), che non contenga già un'unità sovietica – massimo una unità per esagono. Poi, risolve qualsiasi superamento dei limiti di raggruppamento esistente (5.3). Infine, pone le unità in ciascun Distretto Militare, assicurandosi di rispettare le restrizioni in 17.1.1.

Questo non lascia molto spazio alla flessibilità nel BMD o WMD, ma il sovietico riesce comunque a coprire il pericoloso varco a sud di Kaunus (esagono 3418).

Lo scopo del sovietico non è di bloccare l'attacco, ma di limitare l'estensione di qualsiasi sfruttamento tedesco del successo.

Poi, l'Asse piazza le sue unità. È libero di piazzare le unità del AGN, AGC e AGS dovunque nella Grande Germania, ma le unità di questi tre Gruppi Armate sono limitate ad attaccare le unità sovietiche solo nei Distretti Militari BMD, WMD e Kiev (rispettivamente) durante la Fase di Combattimento iniziale. Pone poi le sue Basi Aeree [AFB] come indicato nelle istruzioni di piazzamento di *Barbarossa*.

La figura 1, qui sotto, illustra il piazzamento sovietico nel BMD e quello tedesco del AGN.



Figura 1: Piazzamento sovietico nel BMD e tedesco per il AGN

La figura 2 mostra il piazzamento sovietico nel WMD e quello tedesco del AGC.



Figura 2: Piazzamento sovietico nel WMD e tedesco per il AGC

Lo scenario e la campagna iniziano con un Round di Combattimento dell'Asse, seguito da un Round di Movimento dell'Asse (17.1.1). In un Round di Combattimento tutte le unità possono attaccare (10.5.2), sebbene si debbano rispettare le restrizioni degli attacchi con Singola Unità in 12.2.1. Normalmente, le unità Aeree potrebbero Bombardare o dare Supporto Aereo, ma nel Turno 1 la forza aerea dell'Asse non è

disponibile in quanto impegnata a distruggere la Forza Aerea sovietica in questo round (17.1.2). Iniziamo con i primi attacchi del AGN. I tre attacchi iniziali sono mostrati nella figura 3.



Figura 3: Attacchi iniziali dell'Asse - AGN

Tutte le unità a Memel attaccano la 128° Divisione di Fanteria sovietica. Il rapporto di forze è 16:1 ma notate che, per la regola speciale di *Barbarossa* (17.1.2) la divisione motorizzata tedesca raddoppia il suo fattore di combattimento, quindi il rapporto è 19:1. Questo viene poi arrotondato per difetto al rapporto massimo di 6:1 secondo la regola 12.3a. Il giocatore dell'Asse tira un dado ed ottiene 1. Consultando la Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT) A, vediamo che questo dà un risultato DR*. Tutte le unità sovietiche devono ritirarsi di 2 esagoni, seguendo la direzione indicata dalla bussola di ritirata sovietica illustrata sulla mappa (12.5). Se il difensore avesse avuto più di un singolo livello di forza, si sarebbe anche avuta una perdita. L'unità sovietica si ritira in 3113 e tutte le unità tedesche scelgono di avanzare nell'esagono vuoto (12.6).

Poi, tutte le unità in 3016 attaccano la 184° Divisione di Fanteria sovietica. Ancora una volta, il rapporto di forze viene arrotondato per difetto al rapporto massimo di 6:1. Un tiro di dado di 5 porta ad un risultato DE sulla CRT A. l'unità sovietica viene eliminata e posta accanto alla mappa. Questa è la casella Unità Eliminate che possono poi essere ricostruite nel Segmento di Rimpiazzo. Il giocatore dell'Asse decide di far avanzare un singolo corpo di fanteria in 3217. L'Asse desidera effettuare un movimento nel varco a nord di Memel durante il round di Movimento, e non trova utilità nell'avanzare il resto delle sue unità. Notate anche che la regola 12.6 dice che solo le unità combattenti ed HQ possono partecipare ad una avanzata. Dal momento che il Deposito di Rifornimenti non ha fattore di combattimento (13.6) non è per definizione un'unità combattente e quindi non può avanzare.

Infine, viene attaccata la 67° Divisione di Fanteria sovietica. Normalmente, le unità che difendono dietro un fiume minore sposterebbero il rapporto di forze massimo di 6:1 a 5:1, ma la Regola Speciale per *Barbarossa* dice che i fiumi minori sono ignorati dall'Asse per tutti gli aspetti nel Turno 1 (17.1.2). Un tiro di dado di 5

porta ad un altro risultato DE sulla colonna 6:1 della CRT A. L'unità sovietica viene eliminata e le unità vittoriose dell'Asse avanzano nell'esagono vuoto.

La Figura 4 illustra la posizione sulla mappa del AGN al termine di questi attacchi.



Figure 4: I due attacchi finali del AGN

Il AGN effettua poi due attacchi. Il primo, contro la 179° Divisione di Fanteria, è a rapporto 6:1 (si ignora ancora il fiume minore). Un tiro di dado di 3 porta ad un DR* sulla CRT A. l'unità sovietica si deve ritirare. La priorità sarebbe ritirarsi attraverso 3216, nella direzione della Bussola di Ritirata sovietica (12.5) se possibile, o in altre direzioni se non possibile (ad esempio attraverso 3117). Ma, secondo la regola 12.5, le unità che si ritirano non possono passare attraverso una zona di controllo [ZOC] a meno che l'esagono non sia occupato da unità amiche. Le unità che hanno una ZOC sono indicate con un esagono dietro il loro fattore di attacco (6.1). Dal momento che sia il Corpo di Fanteria dell'Asse 2 che 23 hanno ZOC (la prima unità è raggruppata sotto il HQ 4PZ), e le unità non si possono ritirare attraverso unità nemiche, l'unità sovietica non ha percorso di ritirata possibile e viene eliminata (12.5). Tutte e tre le unità attaccanti dell'Asse avanzano in 3117. L'attacco finale del AGN viene condotto contro 3218 sulla colonna 6:1 della CRT A. Un tiro di dado di 4 dà un risultato EX. La 48° Divisione di Fanteria viene eliminata, e gli attaccanti devono perdere un eguale numero di livelli di forza – qui, 1 livello di forza. Il giocatore dell'Asse sceglie di subire la perdita dal 10° Corpo di Fanteria, girandolo, e poi avanza entrambe le unità combattenti in 3117. Notate che il lato ridotto dei Corpi di Fanteria tedeschi non ha indicato di ZOC, quindi il 10° Corpo di Fanteria non ha più ZOC.

Il giocatore dell'Asse ha avuto generalmente successo nel suo scopo di creare un varco a Memel, pronto per lo sfruttamento durante il Round di Movimento, e nel liberare le linee ferroviarie da unità sovietiche per facilitare il movimento in avanti dei Depositi di Rifornimenti dell'Asse nella fase di Attrito alla fine del turno. Notate che l'unità sovietica in 3015 non è stata attaccata per timore che si ritirasse in 3214, il che potrebbe rendere più difficile isolare le unità sovietiche in seguito durante il turno.

La Figura 5 illustra i pochi attacchi effettuati dal AGC contro le unità del WMD. La 56° Divisione di Fanteria sovietica viene attaccata a Grodno. Gli effetti del fiume minore sono ignorati, ma Grodno contiene sia una cittadina che una Zona Fortificata [FZ].

Il seguente attacco è contro la 13° Divisione di Fanteria sovietica, anch'essa in FZ, a rapporto 5:1. Un tiro di dado di 1 dà BL1 – entrambe le parti perdono un livello di forza. L'unità sovietica viene eliminata. La Fase c della procedura di combattimento (12.3) impone che nessuna unità in un combattimento possa essere eliminata sino a che tutte le unità amiche con due livelli di forza non hanno subito una perdita, quindi l'Asse deve assegnare la perdita al 6° Corpo di Fanteria. Avanza tutte le unità nell'esagono vuoto.

La 75° Divisione di Fanteria sovietica viene attaccata dalla Divisione Motorizzata DR e dalla 10° Divisione Panzer. Si ha un risultato BL1. La 75° Fanteria viene eliminata, la Divisione DR viene girata, ed entrambe le unità sovietiche avanzano.

I seguenti due attacchi, contro la 85° ed 89° Divisione di Fanteria, ottengono entrambi un risultato DE e tutte le unità dell'Asse avanzano. Infine, la 6° Fanteria viene attaccata ed il risultato DR porta alla ritirata dell'unità sovietica in 3626 (possibile poiché nessuna delle unità dell'Asse ora in 3426 ha ZOC).



Figura 6: Il WMD si ritira, il AGC avanza dopo gli attacchi iniziali e rimanenti attacchi del AGC.

La posizione dopo questi attacchi è mostrata nella figura 6, assieme agli ultimi tre attacchi del AGC. Tutti gli attacchi sono a 6:1. Le Divisioni sovietiche 36° e 49° entrambe subiscono un risultato DR*, ma sono eliminate dal momento che non esiste percorso di ritirata possibile per la presenza delle ZOC delle unità dell'Asse in 3124 e 3121. L'attacco contro la 2° Divisione di Fanteria dà anch'esso un risultato DR*, ma esiste un percorso possibile di ritirata in 3322 e 3423; l'11° Corpo Meccanizzato sovietico annulla la ZOC

tedesca esercitata in 3322. In tutti i casi, il giocatore dell'Asse avanza con tutte le unità attaccanti nell'esagono lasciato vuoto dal difensore. La posizione al termine del Round di Combattimento è mostrato nella figura 7. Gli attacchi negli altri distretti non sono illustrati, ma ricordate che le unità in Romania ed Ungheria non possono attaccare nel turno 1 (17.1.2).



Figura 7: Posizione dopo il Round di Combattimento iniziale dell'Asse

Tocca poi al round di Movimento dell'Asse. In un Round di Movimento tutte le unità possono muovere, indipendentemente dal comando o rifornimento. Per l'effetto dello shock dopo *Barbarossa*, le unità tedesche non devono preoccuparsi del rifornimento nel Turno 1, ignorano i fiumi minori per il movimento, e trattano le paludi come foresta per il movimento (17.1.2). Le figure 9 e 10 mostrano la posizione al termine del movimento. Le unità dell'Asse hanno mosso attraverso i varchi creati dai combattimenti nella prima linea sovietica: a nord di Memel, ad est di Grodno, ed attorno a Brest-Litovsk. Le unità meccanizzate sovietiche con una ZOC (quelle con il fattore di attacco entro un esagono bianco) impediscono all'Asse di muovere attraverso quelli che sembrano varchi in 3214 e 3416, ma non possono impedire l'accerchiamento del BMD attraverso il varco a Memel assieme all'avanzata del AGC a Grodno.



Figurs 8: Il AGN ed AGC circondano il BMD sovietico

Oltre a racchiudere in una sacca le forze della prima linea sovietica, la finalità dell'Asse è di posizionare le unità e gli HQ per il futuro combattimento per rimuovere le unità sovietiche e ZOC dalle linee ferroviarie dove i Depositi di Rifornimenti dell'Asse dovranno muovere durante il Segmento dei Depositi della Fase di

Attrito. Notate che il giocatore dell'Asse non può contare sull'attrito da rifornimento faccia questo per lui in quanto il Segmento di Attrito viene dopo il Segmento dei Depositi dell'Asse (vedere la sequenza di gioco, 4.0).

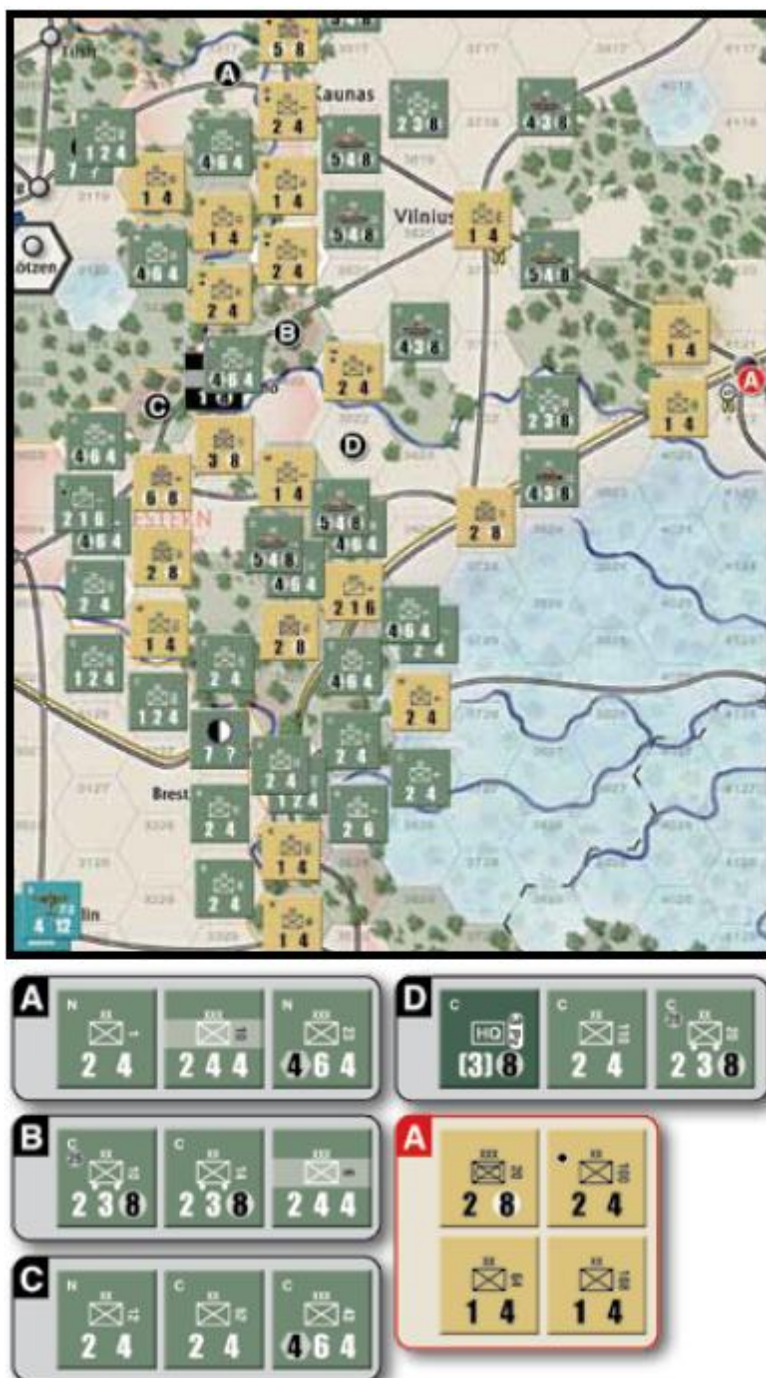


Figura 9: Il AGC si riversa attraverso il WMD sovietico (alle unità che iniziano in 3023 manca 1 MP per poter raggiungere 3421 e 3522, ma per questo esempio supponete che possano farlo)

Avendo completato questi due primi round di attivazioni speciali, torniamo ora alla solita sequenza di gioco, nella quale si pesca a caso il segnalino di Attivazione seguente. Questo segnalino è il HQ 2 PZ. In un round di attivazione HQ PZ il giocatore dell'Asse può attivare tutte le unità entro 3 esagoni dall'HQ. Queste unità possono combattere e poi muovere (nel qual caso tutte le unità attivate possono partecipare al combattimento), o muovere e poi combattere (nel qual caso solo le unità meccanizzate possono partecipare al combattimento secondo 10.5.7). Qui, il giocatore dell'Asse sceglie di iniziare combattendo. Notate che le Unità Aeree, a differenza delle unità Aeree Tattiche, possono attaccare le Unità di Terra nemiche direttamente mediante il Bombardamento durante qualsiasi round amico nel quale si può avere il combattimento (8.5). La Figura 10 illustra gli attacchi che il giocatore dell'Asse intende portare, assieme allo

schieramento delle unità aeree. Notate che nel gioco, gli attacchi/bombardamenti non necessitano di essere predesignati – li indichiamo qui semplicemente per rendere gli attacchi più facile da seguire.



Figura 10: Attivazione della 2° PZ tedesca – combattimenti (l'attacco contro Kaunas è 12 fattori contro 3, poiché Kaunas è trattato come cittadina nel Turno 1, il che aggiunge +1 alla forza del difensore)

Qui, il giocatore dell'Asse usa la 2° Aerea per bombardare la 6° Meccanizzata sovietica a Bialystok (fuori illustrazione), mentre l'8° Aerea bombarda la 3° Meccanizzata sovietica in 3417. Entrambe le unità aeree hanno una forza di bombardamento di 4, che è confrontata con il Fattore di Difesa del Terreno [TDF] per calcolare il rapporto di forze nel bombardamento. Bialystok è una cittadina in esagono di terreno aperto, quindi ha TDF di 1, quindi il bombardamento avviene a rapporto 4:1. Un tiro di dado di 6 dà un risultato DL1. La 6° Meccanizzata subisce una perdita. Avendo solo un livello di forza, ed essendo indicata con un pallino nero quindi non rimpiazzabile, viene rimossa permanentemente dal gioco. La 2° Aerea torna alla base. La 3° Meccanizzata sovietica è in un esagono di bosco, quindi ha TDF di 2 (la Zona Fortificata non ha effetto sul bombardamento). L'attacco è a rapporto 2:1, ed un tiro di dado di 3 risulta normalmente in un "mancato", ma notate che l'8° Aerea tedesca ha un modificatore +1 sull'unità. Questo viene applicato al tiro di dado per il bombardamento (8.5), significa che si ottiene un tiro di dado di 4 e quindi un altro risultato DL1. La 3° Meccanizzata sovietica viene anch'essa rimossa permanentemente dal gioco. Il DRM +1 dell'8° Aerea non si applica al tiro di dado per determinare se l'unità aerea viene indicata come Finito. Si usa invece il tiro di dado non modificato, quindi l'8° Aerea torna alla Base ed ha Finito.

Si risolve poi l'attacco contro Kaunas. 12 fattori stanno attaccando e 2 stanno difendendo. Per le regole speciali di *Barbarossa* i fiumi minori sono ignorati, e la città viene trattata come una cittadina nel turno (17.1.2), quindi l'attacco viene risolto a 6:1. Un tiro di dado di 1 porta ad un risultato DR. La 5° Fanteria sovietica è obbligata a ritirarsi. Non si può ritirare nella direzione della bussola di ritirata sovietica, per la presenza di unità nemiche e loro ZOC (6.2), né si può ritirare verso nord (per la ZOC). Comunque, le unità amiche annullano la ZOC per la ritirata (6.2), quindi l'unità di può ritirare in 3420 via 3419. Il giocatore dell'Asse decide di avanzare le unità da 3317 a Kaunas.

L'attacco finale è contro la 12° Meccanizzata in 3314. Qui, la 1° Aerea tedesca dà Supporto al Combattimento, aggiungendo 4 fattori di combattimento e risultando in totali finali di 27:6, il che viene arrotondato per difetto a 4:1. La Zona Fortificata dà uno spostamento di colonna a sinistra, quindi l'attacco viene risolto a 3:1. Un tiro di dado di 3 dà un risultato BL1. La 12° Meccanizzata sovietica viene rimossa permanentemente dal gioco. L'Asse deve subire una perdita, che deve provenire da una unità di 2 livelli di forza (dal momento che alcune hanno preso parte al combattimento). Sceglie di girare la 2° Fanteria. La 1° Aerea torna alla base, ma le unità aeree non sono indicate come "Finito" dopo aver dato il Supporto al Combattimento per l'attaccante (8.4), quindi rimane utilizzabile per i round di attivazione successivi. La 2° Fanteria tedesca, girata, avanza in 3314 ma notate che il HQ 4PZ non può unirsi ad essa in quanto gli HQ PZ non possono essere mossi durante un round di attivazione HQ PZ (10.5.7).

Questo completa i combattimenti dell'Asse, quindi ora tutte le unità attivate possono muovere (e notate che la disponibilità viene determinata all'inizio del round di attivazione, quindi anche se un'unità è avanzata fuori dal raggio di comando sarebbe ancora disponibile per muovere (10.5.7). La Figura 11 mostra la posizione delle unità dell'Asse al termine del loro movimento.

Notate che le unità dell'Asse si sono avvantaggiate del fatto che i fiumi maggiori sono trattati come fiumi minori nel Turno 1 (17.1.2) per attraversare il fiume Dvina e circondare Riga. Il HQ 2PZ si è spinto molto in avanti, posizionandosi per comandare in futuro gli elementi corazzati avanzati che il giocatore dell'Asse spera di muovere ulteriormente ad est in questo turno.



Figura 11: Posizione al termine del movimento dell'Attivazione della 2 PZ

Il segnalino seguente ad essere pescato è quello Logistica. Quindi, a questo punto entrambe le parti controllano lo stato di rifornimento di tutte le unità. Notate che gran parte delle unità sovietiche che affrontano il AGN e AGC sono Isolate poiché non possono tracciare una linea di comunicazione (essenzialmente, una linea di rifornimento di qualsiasi lunghezza). Comunque, la 6° Fanteria sovietica (vicino a Brest-Litovsk) rimane in rifornimento in quanto l'unità tedesca a sud di essa non ha una ZOC. Pertanto può tracciare alla linea ferroviaria in 3826, e di lì ad est. Inoltre notate che la 18° PZ (a sudest di Vilnius) normalmente sarebbe OOS, essendo a più di 7 esagoni di distanza da un Deposito, o 3 esagoni da un HQ rifornito, ma le unità dell'Asse non sono mai OOS o IS nel Turno 1 (17.1.2).

La perdita dello stato di rifornimento per le unità sovietiche ha due effetti. Primo, subiscono un DRM -2 in attacco, ed un DRM +2 in difesa, sino a quando non viene ripristinato il rifornimento. Secondo, queste unità non possono, da sole, essere usate per soddisfare i requisiti degli attacchi obbligatori nel successivo Round di Contrattacco sovietico. Possono partecipare in tali attacchi, ma a meno che non siano accompagnate da

almeno una unità In Rifornimento, un tale attacco non conta per il requisito del numero minimo di attacchi da effettuare (10.5.6).

A questo punto speriamo che abbiate una sensazione del fluire dei Round di Azione durante un turno del gioco. Ora saltiamo alla Fase di Attrito, per illustrare alcuni dei processi del gioco in quella fase. La posizione al centro del fronte in quel momento è quella della Figura 12.

Iniziamo svolgendo la fase del movimento dei Depositi tedeschi. Tutti i Depositi Tedeschi possono ora muovere. Il giocatore dell'Asse tira per ciascun deposito e consulta la Tabella di Avanzata dei Depositi dell'Asse, ricordando di aggiungere 2 al tiro di dado essendo il Turno 1. Qui ci focalizziamo su due Depositi: quello in 2924, appena a nordest di Varsavia; l'altro è nell'esagono 3326, appena a nordovest di Brest-Litovsk. Il giocatore dell'Asse ottiene un 3 e 5 per questi Depositi quindi, dopo aver applicato il DRM +2, entrambi saranno in grado di muovere un massimo di 6 esagoni. Il giocatore dell'Asse muove il primo a nordest di 3 esagoni, in 3223, ma deve poi fermarsi. I Depositi possono muovere adiacenti alle unità sovietiche se tali esagoni sono occupati da unità amiche, ma non altrimenti. Quindi il movimento in 3323 è proibito. Piuttosto, il giocatore dell'Asse decide di muovere l'unità a nord di 1 esagono e poi a nordest di altri due, terminando con il 6° Fanteria in 3421. L'altro deposito può muovere di tutti e 6 gli esagoni, seguendo la ferrovia sino a 3723, ancora passando adiacente ad unità nemiche, ma legalmente in quanto gli esagoni sono occupati da unità dell'Asse.

È meglio muovere i depositi verso est il più velocemente possibile, dal momento che la velocità della generale avanzata dell'Asse nei turni seguenti è probabile sia limitata dalle sue linee di rifornimento quanto dalla capacità del sovietico nel rallentarla.

Questo illustra lo svantaggio di attendere il Segmento di Attrito per rimuovere le unità sovietiche IS dietro le linee dell'Asse. Sì, queste unità verranno distrutte, sempre che rimangano circondate, ma possono anche ostruire l'avanzata dei cruciali depositi di rifornimenti!

Poi si passa al segmento di Rifornimento Aereo dell'Asse, ma questo non è necessario questo turno dal momento che tutte le unità dell'Asse sono In Rifornimento da regola dello scenario. Quindi passiamo ora al Segmento di Attrito.

Lo stato di rifornimento di tutte le unità correntemente indicate IS (e solo quelle!) viene ricontrollato. Normalmente, qualsiasi tale unità che è ancora IS verrebbe automaticamente eliminata. Comunque, la scala del tempo del Turno 1 è più breve (17.1.2), quindi tiriamo invece per ogni tale sacca di unità, ed eliminiamo un numero di livelli di forza per ciascuna sacca pari al tiro di dado. Nella situazione illustrata nella figura abbiamo 6 sacche di unità. Una grossa sacca di 6 unità nei boschi ad occidente di Vilnius, due sacche minori di 2 unità ciascuna, e tre composti da una singola unità. Questi ultime tre sacche non richiedono tiro di dado, dal momento che dobbiamo tirare almeno 1 quindi queste unità di un singolo livello di forza sono rimosse. Rimangono tre sacche. Per la sacca di 2 unità, il giocatore dell'Asse tira un 4 e 6, quindi entrambe le unità in ciascuna sacca sono rimosse. Comunque, per la sacca più grande, il giocatore dell'Asse tira un 2, quindi vengono rimossi 2 livelli di forza (a scelta dell'Asse). Verrà ora perso del prezioso tempo in quanto l'Asse deve mantenere questa sacca nel Turno 2, o attaccare le unità rimanenti per rimuoverle, piuttosto che muovere ad est il più velocemente possibile.

Abbiamo ora raggiunto la Fase Finale. Tutte le unità aeree e di artiglieria tornano nello stato Pronto (quindi girate qualsiasi tale unità dalla parte Finito), ed avanziamo il segnalino di turno.

Questo conclude l'esempio di gioco. Speriamo che lo abbiate trovato utile come introduzione ai meccanismi di gioco.

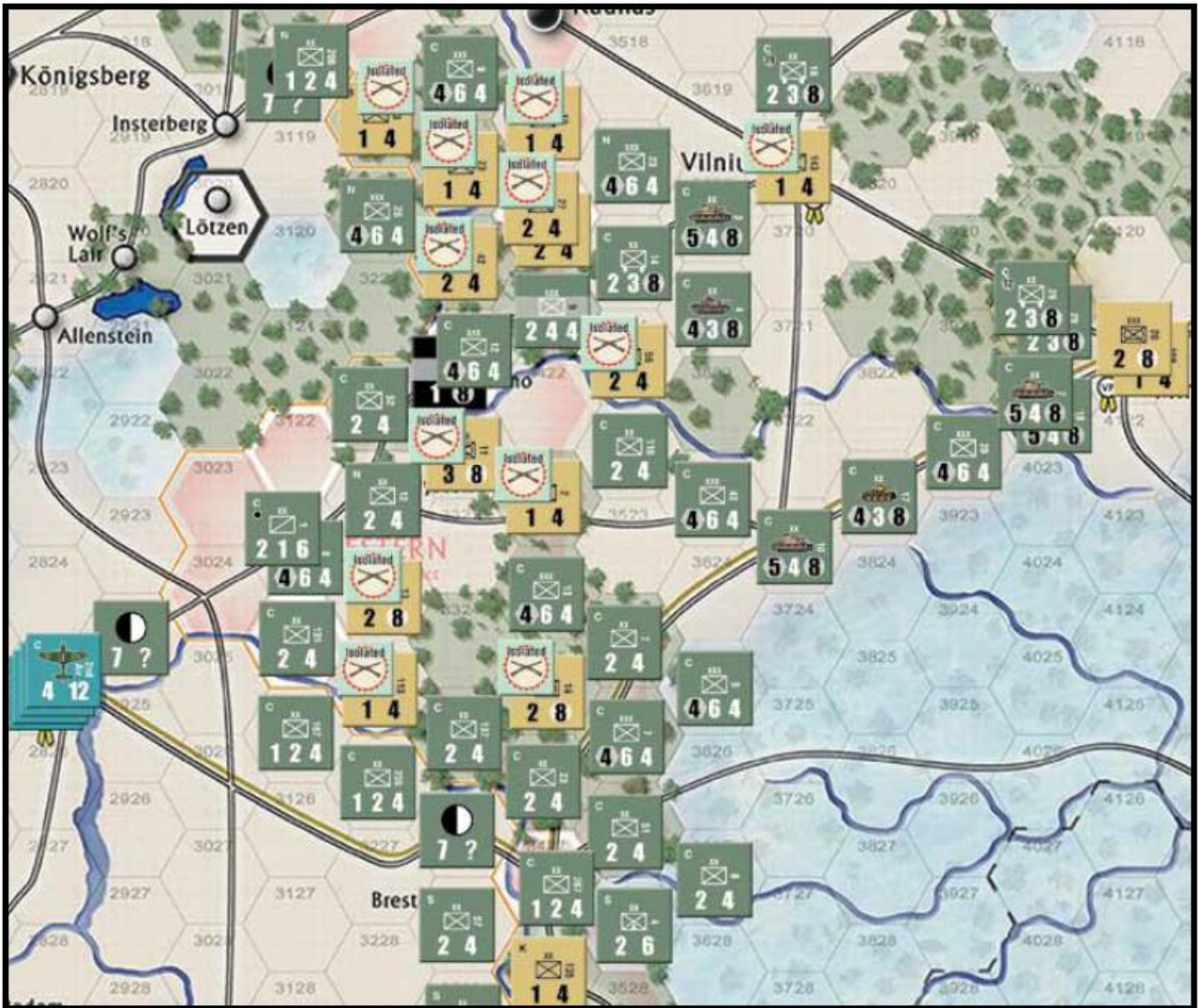


Figura 12: Situazione all'inizio della Fase di Attrito

Sequenza Abbreviata di Gioco

I. FASE DEI RINFORZI/RIMPIAZZI

- a. Segmento di Rinforzo dell'Asse:** Il giocatore dell'Asse pone le nuove unità e quelle che tornano dalla Casella Altri Fronti (7.2).
- b. Segmento di Rimpiazzo dell'Asse:** Il giocatore dell'Asse rimpiazza le unità Eliminate e/o riporta a piena forza le unità ridotte (7.4). Effettua qualsiasi Conversione delle unità richiesta, e qualsiasi Rimozione obbligatoria (7.7).
- c. Segmento di Rinforzo Sovietico:** Come per il giocatore dell'Asse.
- d. Segmento di Rimpiazzo Sovietico:** Come per il giocatore dell'Asse (7.6, 7.8).

II FASE DELLE BASI AEREE

- a. Segmento di Base Aerea dell'Asse (8.2):** Il giocatore dell'Asse può muovere qualsiasi Base Aerea tedesca e le loro unità Aeree assegnate.
- b. Segmento di Base Aerea Sovietico:** Il giocatore sovietico può basare la sua unica unità Aerea Strategica (la 18°) se è in gioco (8.2).

III FASE DI MOVIMENTO STRATEGICO

a. Movimento Ferroviario dell'Asse (9.2): A partire dal Turno 11, il giocatore dell'Asse può tirare due dadi e muovere quel numero di livelli di forza per ferrovia, di qualsiasi distanza, lungo Linee Ferroviarie In Rifornimento e Controllate dall'Asse. Tali unità non possono iniziare, terminare o muovere adiacenti ad unità nemiche in qualsiasi momento durante il loro movimento. Nei turni di Neve ed in tutti i turni a partire dal 1944, i livelli di forza mossi su Linee Ferroviarie nell'Unione Sovietica contano il doppio.

b. Movimento Navale dell'Asse (9.3): Il giocatore dell'Asse può Trasportare quattro livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Baltico. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. Le unità non possono muovere a o da porti nel Golfo di Finlandia nei turni di Neve.

Il giocatore dell'Asse può Trasportare 4 livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Mar Nero / Mare di Azov se correntemente Controlla Sevastopoli. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. I porti nel Mare di Azov possono essere usati solamente se l'Asse Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch, e non è consentito alcun Movimento Navale nel Mare di Azov nei turni di Neve.

c. Movimento Ferroviario Sovietico(9.4): A partire dal turno 4 il giocatore sovietico può muovere 4 livelli di forza per turno per qualsiasi distanza lungo Linee Ferroviarie In Rifornimento e Controllate dal sovietico. Tali unità non possono iniziare, terminare o muovere adiacenti ad unità nemiche in qualsiasi momento durante il loro movimento.

d. Movimento Navale Sovietico (9.5): Il giocatore sovietico può Trasportare due livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Baltico. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. Le unità non possono muovere a o da porti nel Golfo di Finlandia nei turni di Neve.

Il giocatore sovietico può Trasportare 4 livelli di forza per turno da un Porto Amico Controllato ad un altro Porto Amico Controllato nel Mar Nero / Mare di Azov. I livelli di forza Meccanizzati contano il doppio. I porti nel Mare di Azov possono essere usati solamente se il sovietico Controlla entrambi i lati degli Stretti di Kerch, e non è consentito alcun Movimento Navale nel Mare di Azov nei turni di Neve.

e. Invasione Anfibia Sovietica (9.6): L'unità Navale sovietica mar Nero può muovere da qualsiasi Porto sovietico nel Mar Nero a qualsiasi esagono sul Mar Nero / Mare di Azov (in quest'ultimo caso il sovietico deve Controllare entrambi i lati degli Stretti di Kerch e le condizioni meteo non possono essere Neve). Non si può effettuare alcuna invasione ad occidente di una Sevastopoli Controllata dall'Asse o Odessa, e non è consentita alcuna invasione fuori dall'Unione Sovietica prima del 1944. L'unità che invade può tentare di combattere per sbarcare – non è limitata in questo caso dalla regola della Singola Unità (12.2.1), né subisce una perdita automatica con un DE. Se non riesce a sbarcare viene eliminata. L'unità Navale è sempre In Rifornimento in esagoni costieri.

f. Lancio di Paracadutisti Sovietico / Trasporto Aereo (9.7): Un Corpo Paracadutisti Sovietico [ABC] per turno in una Cittadina o Città In Rifornimento ed entro il raggio dall'HQ Stavka, può muovere in qualsiasi Cittadina o Città Controllata amica entro 12 esagoni (l'esagono di destinazione può non essere In Rifornimento). In alternativa, la ABC può lanciarsi in *qualsiasi* esagono non di Città entro il raggio da Stavka. Se si lancia in un esagono occupato dal nemico viene automaticamente eliminato ma causa una perdita di forza (unità a scelta dell'Asse). Altrimenti, opera normalmente dal suo esagono di sbarco. Un ABC in una Cittadina o Città ed entro il raggio di Stavka In Rifornimento è sempre In Rifornimento. Gli ABC possono lanciarsi o essere trasportati solo nei turni di condizioni meteo Neve/Variabile/Fango. Non possono mai lanciarsi o essere trasportati fuori dalla URSS.

IV. FASE DI AZIONE

a. Segmento di Determinazione dell'Iniziativa (10.2): Determinate quale giocatore ha l'Iniziativa per il turno. Il giocatore dell'Asse ha l'Iniziativa in tutti i turni di condizioni meteo Bello sino al luglio 1943, ed in tutti i turni di condizioni Variabile sino al settembre 1942. Il sovietico ha l'Iniziativa in tutti gli altri turni. Il giocatore con l'Iniziativa sceglie uno dei suoi segnalini di Azione da giocare durante il Primo Round di Azione del turno corrente [*Eccezione: Caso Blu, vedere 10.2*]. (Notate che non potete scegliere il segnalino Logistica qui. Non è uno dei vostri segnalini).

b. Segmento di Piazzamento del Segnalini di Azione: Dopo che il giocatore con l'Iniziativa ha scelto il suo segnalino iniziale, ponete i rimanenti segnalini disponibili in un contenitore opaco per pescarli a caso.

c. Segmento del Segnalino di Azione Iniziativa (due nel Turno 1 o nell'offensiva Caso Blu): Il giocatore con l'Iniziativa svolge la prima azione.

d. Segmenti di Azione Casuali (10.3): I rimanenti segnalini sono pescati a caso, uno alla volta, per determinare l'ordine delle Azioni nella Fase dei Round di Azione. Consultate il relativo paragrafo nel pescare ogni segnalino:

V. FASE DI ATTRITO

a. Segmento Tedesco dei Depositi (13.6): I Depositi tedeschi possono muovere ora. Tirate per il Movimento sulla Tabella di Avanzamento dei Depositi.

b. Segmento Tedesco del Rifornimento Aereo (8.6): Il giocatore tedesco può dare il Rifornimento Aereo ad unità tedesche Isolate in cittadine o città nel 1941 o 1942.

c. Segmento di Attrito (13.0): Tutte le unità segnate come Isolate ricontrollano il loro stato di rifornimento – quelle che sono ancora Isolate e che sono adiacenti ad una unità nemica In Rifornimento sono eliminate; altrimenti, lo stato di rifornimento dell'unità varia ad OOS se è ora In Rifornimento o Fuori Rifornimento.

VI. FASE FINALE

Segmento di Controllo della Vittoria: Verificate se un giocatore ha vinto secondo le condizioni di vittoria specifiche dello scenario.

Segmento di Avanzata del Turno: Girate tutte le unità Aeree/di Artiglieria che hanno Finito dalla parte disponibile (frontale). Avanzate il segnalino di Turno ed iniziate un nuovo turno.

Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT) A

Usata dall'Asse tutti i turni eccetto 7-9 (dic 41 – feb 42)

Usata dal sovietico solo nei turni 1-9 (giu 41 – feb 42)

Rapporto di Forze

DR	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	AE	AE	AL1	AL1	AL1	BL1	BL1	DR*
2	AE	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	DR*	DR*
3	AE	AL1	AL1	BL1	BL1	DR	DR*	DR*
4	AL1	AL1	BL1	BL1	DR	DR*	DR*	EX
5	AL1	AL1	BL1	DR	DR*	DR*	EX	DE
6	AL1	BL1	DR	DR	DR*	EX	DE	DE
7	BL1	DR	DR	DR*	EX	DE	DE	DE
8	DR	DR	DR*	EX	DE	DE	DE	DE

Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT) B

Usata dal sovietico tutti i turni dopo il turno 9 (feb 42)

Usata dall'Asse solo nei turni 7-9 (dic 41 – feb 42)

Rapporto di Forze

DR	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	AE	AE	AL1	AL1	AL1	NE	NE	DR
2	AE	AE	AL1	AL1	NE	NE	DR	BL1
3	AE	AL1	AL1	NE	NE	DR	BL1	BL1
4	AL1	AL1	NE	NE	DR	BL1	BL1	EX
5	AL1	AL1	NE	DR	BL1	BL1	EX	EX
6	AL1	NE	DR	BL1	BL1	EX	EX	DE
7	NE	NE	BL1	BL1	EX	EX	DE	DE
8	NE	DR	BL1	EX	EX	DE	DE	DE

Risultati del Combattimento:

AE: Tutte le unità attaccanti sono eliminate.

AL1: L'attaccante perde 1 livello di forza.

BL1: Sia l'attaccante che il difensore perdono 1 livello di forza.

EX: Difensore eliminato, l'attaccante perde un pari numero di livelli di forza.

DR: Il difensore si ritira di 2 esagoni; se non è possibile la ritirata, le unità difendenti sono eliminate

DR*: Il difensore si ritira come sopra e se il difensore ha 2 o più livelli di forza, ne perde uno. Se il difensore tedesco (non Asse) perde un livello di forza sulla CRT (solo), anche l'attaccante sovietico perde un livello di forza.

DE: Tutte le unità difendenti sono eliminate (a meno che sia un attaccante sovietico contro difensore tedesco, allora il sovietico attaccante perde un livello di forza oltre al risultato DE).

NE (Nessun effetto): Il sovietico può accettare il risultato Nessun Effetto o tirare ancora; un secondo NE è trattato automaticamente come AL1.

I rapporti di forze inferiori ad 1-3 sono un AE automatico.

I rapporti di forze superiori a 6-1 sono trattati come 6-1.

Nessuna unità può essere eliminata per perdite sino a che tutte le unità coinvolte non sono ridotte ad un livello di forza.

BOMBARDAMENTO AEREO			
Tiro di dado	1-1	2-1	4-1+
*1-2	-	-	-
*3	-	-	DL1
4-5	-	DL1	DL1
6	DL1	DL1	DL1

DL1: Il difensore perde 1 livello di forza
Aerei tedeschi: DRM -1 Misto, Fango; DRM -2 Neve
18° Aerea russa: DRM -2 Fango
8° Aerea tedesca: +1 al Risultato del Combattimento solamente
 * = Unità Aerea/Artiglieria Finita

TABELLA DI AVANZATA DEI DEPOSITI DELL'ASSE			
Tiro di dado	Bello	Misto	Fango/Neve
1-3	4	3	2
4	6	4	3
5	6	5	3
6	6	6	3

Il risultato è il numero di esagoni dei quali il Deposito dell'Asse può avanzare.
 +2 al tiro di dado nel giugno 41 (Turno 1)
 +1 al tiro di dado nel luglio 41 (Turno 2)

EFFETTI DELLE CONDIZIONI METEOROLOGICHE
BELLO <ul style="list-style-type: none"> ○ No unità Meccanizzate in Palude
MISTO <ul style="list-style-type: none"> ○ -1 MP a tutte le unità Motorizzate/Meccanizzate dell'Asse ○ I corpi Paracadutisti possono lanciarsi o essere trasportati ○ No unità Meccanizzate in Palude ○ -1 al tiro di dado per il Bombardamento Aereo
FANGO <ul style="list-style-type: none"> ○ -2 MP a tutte le unità Motorizzate/Meccanizzate dell'Asse ○ -1 MP a tutte le altre unità ○ Le unità Meccanizzate tedesche non hanno ZOC ○ I corpi Paracadutisti possono lanciarsi o essere trasportati ○ Non è consentita la marcia forzata ○ -1 al tiro di dado per il Bombardamento Aereo
NEVE Turni 7-9 (Dic 41 – Feb 42) <ul style="list-style-type: none"> ○ -2 MP a tutte le unità Meccanizzate dell'Asse ○ Le unità Meccanizzate tedesche non hanno ZOC ○ Le unità Aeree hanno Finito dopo aver svolto QUALSIASI azione incluso il ribasarsi ○ Tutte le unità tedesche non in o adiacenti ad una Cittadina/Città amica controllata a sua volta in rifornimento sono OOS (a meno che siano già isolate) per il combattimento solamente. Il rifornimento per il movimento viene tracciato secondo le normali regole del rifornimento. ○ Le armate Shock sovietiche (7-5-4) raddoppiano la forza quando attaccano (a piena o metà forza) e sono in rifornimento.
NEVE Turni dal Dic 42 in poi <ul style="list-style-type: none"> ○ La ZOC delle unità Meccanizzate SI estende in esagoni di palude.
NEVE <ul style="list-style-type: none"> ○ -1 MP a tutte le unità dell'Asse ○ I corpi Paracadutisti possono lanciarsi o essere trasportati ○ I livelli di forza dell'Asse contano il doppio per il Movimento Ferroviario ○ Il movimento Navale, Rifornimento per Porto sono proibiti nel Mare di Azov e nel Golfo di Finlandia ○ Non è consentita la marcia forzata ○ -2 al tiro di dado per il Bombardamento Aereo

Tabella degli Effetti del Terreno



Immagine del Terreno	Nome del Terreno	Costo in MP (non Mec – Mec)	Combattimento	Bombardamento
	Aperto	1	Nessun effetto	1
	Bosco	1/2	Ogni unità panzer/Carri -1 CF (f)	2
	Palude	2/3	Mecc dimezzati	2
	Sconnesso	2 (a)	Uno Spostamento	2
	Montagna	2/4 (a)	Difensore raddoppiato	4
	Cittadina	OT	Difensore +1	OT
	Città	OT	Mecc dimezzato; uno spostamento (g)	4
	Fiume	0/+1	Uno Spostamento (b)	OT
	Fiume Maggiore	+1/+2	Attaccante dimezzato	OT
	Fiume Volga	+2/Tutti (c)	Attaccante dimezzato (d)	OT
	Strada	1 (e)	OT	OT
	Zona Fortificata	+2 (c)	Uno Spostamento	OT
	Postazioni Difensive	OT	Difensore sovietico +1	2
	Forte Debole	OT	OT	2
	Forte	OT	Difensore raddoppiato	4
	Ferrovia	OT	OT	OT
	Stretti di Kerch	Fermarsi nell'attraversare	Difensore raddoppiato	OT
	Steppa Desertica	2	Difensore dimezzato	1
	Lato di esagono di Lago/Intransitabile	Intransitabile	Proibito	—

Note:

OT = Altro terreno

CF = Fattore di Combattimento

(a) Le divisioni da montagna spendono 1 MP solo con tempo Bello.

(b) Se tutte le unità attaccano attraverso un lato di esagono di fiume.

(c) Solo unità dell'Asse.

(d) Solo attacchi sovietici. Le unità dell'Asse non possono attaccare.

(e) Solo con Condizioni Meteorologiche Bello/Misto/Fango. Le unità possono trattare le ferrovie come strade per questo fine in terreno di Montagna solamente. Le Strade non esistono nei turni di Neve.

(f) Non possono essere ridotte a meno di 1 CF in totale da tutte le unità Carri/Panzer da ciascun esagono in attacco o difesa.

(g) Vedere la regola 17.1.2.

Disponibilità dei Segnalini di Attivazione

Il Segnalino Logistica viene usato ogni Turno

Giugno 1941	Asse: Combattimento poi Movimento, da 1° a 4° Panzer Sovietico: 1 Movimento, 1 Contrattacco
Luglio 1941	Asse: 2 Movimento/Combattimento, 3° e 4° Panzer uno ciascuno, 1°&2° Panzer due ciascuno Sovietico: 1 Movimento, 1 Contrattacco
Agosto 1941	Asse: 2 Movimento/Combattimento, 3° e 4° Panzer uno ciascuno, 1°&2° Panzer due ciascuno Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Contrattacco
Settembre 1941	Asse: 2 Movimento/Combattimento, 3° e 4° Panzer uno ciascuno, 1°&2° Panzer due ciascuno Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Contrattacco
Ottobre 1941	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 3 Armate Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento
Novembre 1941	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 2 Armate Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento
Dicembre 1941 - Febbraio 1942	Asse: 1 Movimento, 1 Combattimento Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento
Marzo – Aprile 1942	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento
Maggio 1942	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov
Giugno-Agosto 1942	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 2 Armate Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov
Settembre- Ottobre 1942	Asse: 1 Movimento, 1 Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov
Novembre 1942	Asse: 1 Movimento, 1 Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov, 1 Battaglia in Profondità
Dicembre 1942	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov, 1 Battaglia in Profondità
Gennaio- Febbraio 1943	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov, 1 Battaglia in Profondità
Marzo-Aprile 1943	Asse: 1 Movimento, 1 Combattimento Sovietico: Stavka, 1 Movimento
Maggio-Giugno 1943	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov/Stavka
Luglio- Novembre 1943	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 2 Armate Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov/Stavka, 1 Battaglia in Profondità
Dicembre- Maggio 1944	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 1 Movimento, 1 Combattimento-Zhukov/Stavka, 1 Battaglia in Profondità
Giugno-Agosto 1944	Asse: 1 Movimento, 1 Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 2 Movimento/Combattimento, 1 Battaglia in Profondità
Settembre 1944	Asse: 2 Movimento/Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 2 Movimento/Combattimento
Ottobre- Dicembre 1944	Asse: 1 Movimento, 1 Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: Stavka, 2 Movimento/Combattimento
Gennaio 1945 – alla fine	Asse: 1 Movimento, 1 Combattimento, qualsiasi 1 Armata Panzer Sovietico: 2 Movimento/Combattimento, 1 Battaglia in Profondità
Potete fare solo un round di Movimento ed 1 di Combattimento per turno (10.3)	

Rimpiazzi dell'Asse	
Turni da 2 a 4	4 livelli di forza di Fanteria tedesca per Turno- 5 livelli Meccanizzati tedeschi in totale disponibili nel turno 4
Turno 11	Rimpiazzate tutte le Divisioni Motorizzate tedesche portandole a piena forza. Rimpiazzate tutte le unità Panzer eliminate tedesche portandole a piena forza. Girate la ½ (per difetto) di tutte le unità Panzer Ridotte (incluse quelle appena poste sulla mappa) tedesche portandole a piena forza. Rimpiazzate ½ (per difetto) dei livelli di forza di Fanteria tedesca, e tutte le Divisioni da Montagna e Jager eliminate. Rimpiazzate tutte le unità Minori dell'Asse Rimpiazzabili portandole a piena forza.
Turni 13-17	4 livelli di forza di Fanteria tedesca per Turno
Turno 22	Rimpiazzate un livello di forza romeno ed uno ungherese Rimpiazzabile. Rimpiazzate ½ (per difetto) dei livelli di forza di Fanteria tedesca. Rimpiazzate tutte le unità Panzer tedesche eliminate Rimpiazzabili portandole a forza ridotta. Rimpiazzate tutte le unità Panzer Grenadier.
Turno 23	Girate la ½ (per difetto) di tutte le divisioni Panzer non SS ridotte portandole a piena forza.
Turni da 25 a 27	2 Livelli di forza Panzer, 2 Panzer Grenadier, e 4 Fanteria/Motorizzati per turno.
Rimpiazzi di Emergenza	Giocatevi nel primo turno dopo il 1942 che inizia con un'unità sovietica nella Grande Germania: 1 unità ungherese Rimpiazzabile, tornano sulla mappa o girate 5 livelli di forza Meccanizzati. In questo caso le unità Meccanizzate ridotte possono essere adiacenti ad unità sovietiche, fintanto che sono In Rifornimento. Rimpiazzate 10 qualsiasi livelli di forza di Fanteria. Rimpiazzate un Battaglione Tigre a piena forza.

Conversioni dell'Asse	
Turno 12	16°, 29° e 60° Motorizzata
Turno 19	DR Motorizzata
Turno 20	LAH Motorizzata
Turno 21	Tot Motorizzata
Turno 22	3° Motorizzata
Turno 26	10°, 18°, 20°, 25° Motorizzata
Turno 27	VIK Motorizzata
Turno 32	GD Meccanizzata

Rimozioni dell'Asse [Ritorni]	
Turno 7	1° Divisione di Cavalleria GE, 2 unità Aeree + basi
Turno 8	Un HQ PZ
Turno 11	7° Divisione PZ [ritorna 1 unità Aerea + Base]
Turno 14	Divisioni Motorizzate SS LAH e SS DR
Turno 16	Divisione Motorizzata SS Toten
Turno 18	[Ritorna 7° Divisione PZ]
Turno 19	1 unità Aerea + Base [ritorna Divisione PZ SS DR]
Turno 20	[Ritorna Divisione Corazzata SS LAH]
Turno 21	16° Divisione PZ [Ritorna la Divisione Panzer SS Toten]
Turno 26	Tutte le unità italiane
Turno 28	[Ritorna 16° Divisione PZ]
Turno 30	9° Divisione PZ, un HQ PZ, una unità Aerea + Base
Turno 32	SS LAH, SS DR, un battaglione Tigre
Turno 34	SS H ed SS F, un battaglione Tigre
Turno 38	Artiglieria GE
Turno 41	Un HQ PZ, una unità Aerea + Base [torna un battaglione Tigre]
Turno 42	[Ritornano divisioni corazzate SS LAH, SS DR, SS H ed HH F]

Rimpiazzati Sovietici

Le seguenti unità costano solo 2 RF per essere rimpiazzate a piena forza:

- Corpi Mecc
- Corpi Corazzati
- Corpi Mecc Guardie
- Corpi Corazzati Guardie
- Corpi Cavalleria Guardie
- Corpi Artiglieria

Il giocatore sovietico non può rimpiazzare più di uno dei tipi di unità sopra indicati per turno, sino al rimpiazzo di uno per ciascun tipo correntemente eliminato; cioè se le forze disponibili sovietiche hanno 3 di ciascun tipo sopra indicato, il sovietico non può rimpiazzare due di un qualsiasi tipo sino a che almeno uno di ciascuno degli altri è stato rimpiazzato. Questo limite non si applica alle armate corazzate Guardie.

La seguente unità costa 2 RF per rimpiazzare portandola a forza ridotta, o per portarla a piena forza sulla mappa, o 4 RF per rimpiazzarla a piena forza:

- Armata corazzata Guardie

Turno 3 (Ago 41): Rimuovete tutti i corpi Mecc sovietici e rimpiazzateli con due segnalini di Supporto +1/+2

Affitti e Prestiti

- Il sovietico tira un dado a 6 facce per Affitti e Prestiti a partire dal turno 8
- Il sovietico aggiunge +3 agli Affitti e Prestiti a partire dal turno 19.
- Il sovietico sottrae -3 se Volgoda non ha LOC al bordo orientale o se l'Asse controlla Stalingrado.
- No Affitti e Prestiti dopo il turno 40.

Conversioni Sovietiche

Nuova unità	Unità rimossa permanentemente da quelle disponibili
Corpo Fanteria Guardie	3 x divisioni di fanteria
Armata Fanteria Guardie	3 x corpi Fanteria Guardie
Armata Corazzata Guardie	1 x corpo Mecc & 2 x corpi Corazzati Una di queste unità deve essere un corpo Guardie
Nota. I numeri ID possono non corrispondere quando si effettuano le conversioni	

ERRATA al 14 gennaio 2014

MAPPA

I confini tra i MD (Distretti Militari) non sono chiarissimi. Quindi per fugare ogni dubbio, il BMD termina in 3319 e 3419, il WMD termina a Brest-Litovsk, ed il KMD termina in 3640.

Il Oranienbaum è l'esagono W4603.

PEDINE

La 27° Divisione Fucilieri sovietica 2-4 non rimpiazzabile correttamente ha il codice di piazzamento W davanti, ignorate il piazzamento Cherkassy indicato su quello che doveva essere un retro senza scritte.

Alcune unità dei Distretti Militari hanno una XX su quello che dovrebbe essere un retro senza scritte; questo non ha significato.

Le due unità sovietica indicate sul retro con Kalvaga come piazzamento iniziale sono a **Kaluga**.

Quattro Corpi Paracadutisti sovietici mancano della locazione iniziale; il 1 ABC inizia a Kiev, il 2 ABC a Kharkov, il 4 ABC a Minsk, il 5 ABC a Polotsk.

La 9° Armata Guardie entra nel Turno 43, non nel Turno 44.

La brigata corazzata sovietica "Katchev" dovrebbe essere invece "Kautov" (nessun effetto sul gioco).

La 18° Forza Aerea sovietica ha un raggio di **12**, non di 2.

La 51° Divisione tedesca che inizia con il Gruppo Armate Centrale dovrebbe essere 31° (nessun effetto sul gioco).

La 101° Divisione tedesca 1-2-4 che entra nel turno 2 dovrebbe essere 93° (nessun effetto sul gioco).

La 19° Divisione Panzer è un “3-8” sul lato ridotto come indicato.

Tutte le unità italiane sono indicate come Divisioni; sono tutte in effetti Corpi.

Il 1° Corpo Panzer romeno è in realtà una Divisione.

L’11° Corpo romeno è in realtà il 1° Corpo romeno (nessun effetto sul gioco).

L’unità Artiglieria da Assedio tedesca entra nel turno **12**, non nel turno 40 come indicato sulla pedina.

Vi è una pedina di Attivazione in più che non si usa, il Combattimento Sovietico: Stavka. Può essere usata nella regola opzionale in 10.5.12 [errata].

TABELLE

Bombardamento Aereo (chiarimento): la tabella del Bombardamento Aereo si usa anche per il Bombardamento dell’Artiglieria. I modificatori per le condizioni meteorologiche lì elencati sono si applicano ai Bombrdamenti di Artiglieria.

INFINE....

Crediamo che i giocatori possano trovare Mosca, Leningrado e Kiev senza difficoltà. Ma altre cittadine e città sono più difficili da localizzare, quindi includiamo un elenco di queste (tutte sulla mappa occidentale a meno che non sia altrimenti specificato):

Tallin: 3804	Cherkassy: mappa est 1134
Narva: 4304	Krasnodar. mappa est 3147
Kovel: 3529	Simferopol: mappa est 1849
Polotsk: 4416	Kaluga: mappa est 2019
Nevel: 4614	Orel: mappa est 2123
Korosten: 4330	Gomel: mappa est 1026
Balta: 4539	Vlikie Luki: mappa est 1013

