

| MOVIMENTO | | | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------------|---------|---------|---------|-----------------|-----------------|----------|--------------|
| TIPO UNITA' | VELOCITA' | | | | | | | | |
| | Strada | Terreno aperto | Sabbia | Pendio | Alberi | Pendio alberato | Edifici Trincee | Roccioso | Fiume Palude |
| Fanteria | normale | normale | normale | normale | normale | 1/2 | normale | 1/2 | 1/3 |
| Ruotati | x3 | normale | 1/2 | 1/2 | 1/4 | 1/4 | X | X | X |
| Semicingolati | x2 | normale | normale | 1/2 | 1/3 | 1/3 | X | X | X |
| Cingolati | x2 | normale | normale | 1/2 | 1/2 | 1/2 | X | X | X |
| Artiglieria | X | X | X | X | X | X | X | X | X |
| "Normale" = velocità media indicata nella tabella delle unità. Le frazioni devono essere arrotondate all'intero maggiore. X = terreno intransitabile. | | | | | | | | | |

| ESPERIENZA | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| LIVELLO UNITA' | TIPO DI DADO |
| Reclute | D6 |
| Esperti | D8 |
| Veterani | D10 |
| Elite | D12 |
| Il dado indicato deve essere usato per tutte le azioni compiute dalle unità nel corso del gioco ad eccezione della "Tabella Efficacia Armi". | |

| ATTACCO A FUOCO | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------|--------------------|---------------------------------------------------------|--------|---------|---------|
| (D6 reclute, D8 con esperienza, D10 veterani, D12 elite) | | | | | | | |
| Punti Dado | Veicoli corazzati | Artiglieria | Fanteria e veicoli | Veicoli non corazzati, Fanteria e Artiglieria al riparo | | | |
| | | | | Legno | Rocce | Trincee | Edifici |
| 1-3 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | - / frontale | - | - | - | - | - | riparo |
| 5 | frontale | X / scudo | X | riparo | riparo | riparo | riparo |
| 6 | frontale/ lat. | X | X | X | X | riparo | riparo |
| 7 | frontale/ lat. | - | - | - | - | - | riparo |
| 8 | laterale/ sup. | X | X | X | X | X | X |
| 9 | frontale/ lat. | X | X | riparo | riparo | riparo | riparo |
| 10 | laterale/ post. | X | X | X | X | riparo | riparo |
| 11 | frontale/ post. | X | X | X | riparo | riparo | riparo |
| 12 | laterale/ sup. | X | X | X | X | X | X |
| Risultati diversi da "-" e "X" richiedono un altro lancio dado e la consultazione della "Tabella Efficacia Armi". / lat. / post. - quando la LOF giunge ortogonalmente o posteriormente alla direzione di movimento dell'unità attaccata. / frontale / sup. - quando l'unità attaccante spara da posizione elevata di almeno 5 cm e per i bombardamenti. "X/ scudo" indica che viene colpito lo scudo corazzato, se il pezzo d'artiglieria ne è sprovvisto viene eliminato. Il plotone attaccante può ripetere un lancio di dado fallito se l'unità obiettivo è incolonnata su strada. | | | | | | | |

| TEST INDIVIDUAZIONE | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------------|
| UNITA' DA COLPIRE (*entro 30 cm) | TERRENO | |
| | prati, campi, pendii altopiani | alberi rocce palude muri edifici trincee |
| * Fanteria | 5 | 6 |
| * Artiglieria | 4 | 6 |
| Veicoli | 3 | 5 |
| Semicingolati | 3 | 5 |
| Caccia carri | 3 | 5 |
| Carri armati | 2 | 4 |
| - Veicoli entro 30cm sono individuati senza Test. - Unità su strada sono individuate senza Test. - Fanteria a contatto viene individuata senza Test. - L'individuazione non è mai possibile se la linea di tiro è interrotta da altre unità o da ostacoli. - Unità dentro boschi, edifici e rocce si possono individuare solo se toccano il bordo dell'area. - Le unità di artiglieria nel turno in cui sparano diventano individuabili a distanza di 60 cm. | | |

| EFFICACIA ARMI | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|------|-------|-------|-------|-------|-------|----|--|
| (D6 lunga distanza, D10 distanza utile, D12 corta distanza) (D6 mortai) | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Calibro / munizione | | SPESSORE CORAZZA (cm) / RESISTENZA RIPARO | | | | | | | | | | | | | | | | |
| AP | H/HE/M | 0S | 1W | 2 | 3R | 4 | 5E | 6 | 7 | 8B | 9-10 | 11-12 | 13-14 | 15-16 | 17-18 | 19-20 | + | |
| - | 10 - 19 | 1 | 6 | 11 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 10 - 13 | 20 - 30 | 1 | 6 | 9 | 12 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 14 - 20 | 31 - 40 | 1 | 5 | 8 | 10 | 12 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 21 - 30 | 41 - 50 | 1 | 5 | 7 | 9 | 11 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 31-40 / 2p | 51-60 / 6p | 1 | 4 | 6 | 8 | 9 | 11 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 41-50 | 61-70 | 1 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 10 | 11 | - | - | - | - | - | - | - | - | |
| 51-60 / P38 | 71-82 / 17p | 1 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | - | - | - | - | - | - | |
| 61 - 75/ 6p | 83-92 / 25p | 1 | 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | - | - | - | - | - | |
| 76-80 / P40-17p | 93 - 108 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 11 | 12 | - | - | - | |
| 81-90 / 25p | 109 - 122 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 11 | 12 | - | - | |
| 91-106 / P42 | 123 - 155 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 10 | 11 | 12 | 12 | |
| 107-122 / P43 | 156 - 210 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 10 | 11 | 12 | |
| >122 | >210 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 10 | 11 | |
| Assalto fanteria | | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 10 | 11 | 11 | 12 | |
| Assalto f. speciale | | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 10 | 11 | |
| P38, P40, P42, P43 = Cannoni tedeschi a canna lunga. 2p, 6p, 17, 25p = Cannoni inglesi. S = Scoperto; W = Alberi/ muri di legno; R = Rocce/Muri di sassi; E = Trincee; B = Edifici e bunker di cemento/mattoni. Per gli assalti si usa il dado corrispondente al livello di esperienza dell'unità assaltante L'assalto di fanteria contro veicoli corazzati colpisce sempre la corazza laterale | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| TEST MORALE | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Punti Dado | EFFETTI nel corrente turno |
| 1 | Resa L'unità demoralizzata si arrende al nemico e viene eliminata dal gioco (conta come perdita). |
| 2 | Dispersione L'unità va in panico e si disperde, viene eliminata dal gioco ma non conta come perdita perché sarebbe recuperabile. |
| 3 | Ritirata disordinata L'unità deve ritirarsi alla distanza e nella direzione stabilita da un D8 e non può sparare se attaccata. |
| 4 | Ritirata ordinata L'unità deve ritirarsi alla distanza di un D8 verso il proprio territorio e può reagire se attaccata. |
| 5 | Immobile L'unità non può più muovere nel corrente turno di manovra. |
| 6+ | Nessun effetto |
| Deve essere eseguito da tutti i plotoni distanti oltre 15 cm dal proprio comando (QG) che, dopo aver appena subito perdite, siano rimasti con meno di 3 squadre. Deve essere eseguito <u>sempre</u> dalle unità che hanno subito perdite dopo essere state assaltate. | |

STEEL WHEELS - 2°W.W.

TURNO DI GIOCO

1. **CONTEGGIO PLOTONI DI OGNI ESERCITO**
2. **ASSEGNAZIONE GETTONI MANOVRA** (all'esercito meno numeroso)
3. **ARRIVO PLOTONI ESTERNI** (solo nei primi 2 turni di gioco)
4. **LANCIO DI DADO PER CHI INIZIA** (se non specificato diversamente dallo scenario)
5. **BOMBARDAMENTO** (da eseguire da entrambi i giocatori solo una volta per turno)
6. **MANOVRE** (da eseguire per ogni plotone in campo in modo alternato tra i due eserciti)
 - **Dichiarazione** (delle azioni del plotone in manovra)
 - **Muovere** (vedi caratteristiche unità "Carte esercito" e tabella "Movimento")
 - **Attacco a fuoco** (memorizzare caratteristiche armi e corazze "Carte esercito")
 - **Individuazione del plotone da attaccare** (lancio dado "Individuazione")
 - **Conteggio colpi** (somma di tutti quelli sparabili dalle unità del plotone)
 - **Sparare** (lanciare un dado per ogni colpo per tabella "Attacco a fuoco"; se il bersaglio è corazzato, o fanteria/artiglieria su terreno ad area, lanciare un dado e determinare il risultato con la tabella "Efficacia Armi")
 - **Assaltare** (alternativa all'attacco, almeno due unità devono trovarsi a contatto con quelle nemiche) lanciare un D12 per ogni unità assaltante e determinare il risultato nelle ultime righe della tabella "Efficacia Armi")
 - **Rimozione unità distrutte** (o lasciare i relitti se corazzate)
 - **Test morale** (solo plotoni con meno di 3 unità)
 - **Difendersi** (memorizzare armi e corazze delle unità coinvolte "Carte esercito")
 - **Conteggio colpi** (somma di tutti quelli delle unità superstiti del plotone)
 - **Sparare** (lanciare un dado per ogni colpo e consultare la tabella "Attacco a fuoco", se il bersaglio è corazzato lanciare un altro dado e determinare il risultato sulla tabella "Efficacia Armi")
 - **Rimozione unità distrutte** (lasciare i relitti di unità corazzate distrutte su strada)
 - **Test morale** (plotoni rimasti con meno di 3 unità o dopo aver subito un assalto)
 - **Caricare / Scaricare** (solo con unità di fanteria di numero uguale o inferiore ai mezzi)
 - **Agganciare / Sganciare** (solo con unità di artiglieria)
7. **FINE TURNO**