



Ruote di Acciaio Il G.M. (WWII - STEEL WHEELS) è un regolamento di gioco che simula i combattimenti tra eserciti composti da unità a livello di plotone e/o compagnia durante la Seconda Guerra Mondiale, ed è adatto per essere giocato con miniature e modelli di mezzi militari miniaturizzati.

Le regole sono pensate per cercare di ottenere il miglior compromesso possibile tra realismo tattico e gioco, considerando tutti i principali aspetti compatibili con una sequenza di gioco non eccessivamente complicata per chiunque abbia una discreta conoscenza delle tipologie dei mezzi corazzati e degli equipaggiamenti di questo periodo storico.

Il realismo dei dettagli di questo regolamento è focalizzato sulle unità di mezzi corazzati, mentre le regole delle unità di fanteria sono più razionalizzate per non rallentare troppo lo svolgimento del gioco.

Le approssimazioni adottate per l'organico delle varie specialità di ogni esercito non impattano negativamente sul realismo tattico. In effetti che una squadra avesse un fucile in più o in meno non avrebbe cambiato molto nell'ottica di un combattimento a livello di plotoni contrapposti, mentre l'eventuale dotazione di armi pesanti avrebbe costituito una sensibile differenza, soprattutto contro unità corazzate.

Nonostante le regole e le descrizioni delle unità entrino nei dettagli di quasi tutti i modelli di mezzi corazzati della Seconda Guerra Mondiale, gli aspetti poco significativi per la scala di gioco rappresentata sono stati trascurati, per evitare di aggiungere complicazioni invece di divertimento.

Come molti altri regolamenti di wargame già esistenti, anche "Ruote di Acciaio Il-GM", per disciplinare le azioni di gioco, si basa su diverse tabelle necessarie a schematizzare e rammentare le regole.

Questo metodo risulta più complesso solo in apparenza, infatti dopo aver giocato le prime volte ed aver capito la corretta sequenza di consultazione delle tabelle, in ogni fase che compone il turno di gioco, i giocatori saranno in grado di usarle rapidamente riservando la loro maggior attenzione per la tattica di gioco.

Questo metodo di gioco è stato ideato con formula aperta per non imporre vincoli che potrebbero mortificare il desiderio di ricreare scontri storici ipotetici, i giocatori sono liberi di scegliere la dimensione del campo di battaglia e degli eserciti, inoltre, a differenza di altri regolamenti, è possibile giocare con forze impari che vengono ben bilanciate dalle regole per la creazione delle situazioni tattiche delle battaglie.

SCALA DEL GIOCO

Il plotone è la più piccola unità in grado di agire autonomamente, ogni singola squadra/mezzo può agire solo insieme alle altre che appartengono al medesimo plotone, a meno che non sia rimasta l'unica sopravvissuta dell'unità.

Il gioco è suddiviso in turni, ognuno dei quali rappresenta circa 1 minuto di tempo reale.

La scala dei modelli può variare tra 1:200 ed 1:286 (6 mm).

La scala delle distanze nel campo di gioco è circa 1/1500 per la scala minore, in modo che un plastico di 100x180 cm possa ben rappresentare un campo di battaglia di circa 1.500x2.700 metri.

La scala per il rateo di fuoco (numero di colpi per turno di gioco) delle armi pesanti è di circa 1/6-1/10, mentre per le armi leggere viene considerato il potenziale medio di una unità a livello di squadra, senza distinzioni.

Naturalmente il gioco è possibile anche su tavoli di dimensioni differenti, sia più grandi che più piccoli, ma per sfruttare bene le caratteristiche di questo regolamento è consigliabile un tavolo da gioco con almeno 90 cm di lato minore.

"RUOTE D'ACCIAIO – Il G.M." 6 mm ver. 3.1 (Regolamento Wargame per gioco di simulazione tattica della 2^a Guerra Mondiale)

Monza (IT) 19/09/2022 - Autore: 1^o Cap. (ris. cpl. in congedo) Angelo Castiglioni - Tutti i diritti sono riservati.

I contenuti e le immagini, che potranno anche essere soggetti a variazioni future, non possono essere riprodotti venduti, diffusi, pubblicati o trasferiti in qualsiasi forma e/o con qualsiasi mezzo, nemmeno parzialmente, salvo previa autorizzazione scritta dell'autore.

Il presente regolamento e le tabelle allegate vengono concesse in licenza d'uso gratuita solo allo scopo di poterne stampare una singola copia per uso personale, per poter giocare.

COMPONENTI UTILI AL GIOCO

1 copia del presente regolamento di gioco.

1 mazzo di carte con le caratteristiche delle unità con le quali si intende giocare.

1 tavolo da gioco rettangolare (da reperire a parte).

6 o più elementi scenici di terreno ad area (case, boschi, rilievi, ecc.), in funzione delle dimensioni del tavolo da gioco (da reperire a parte).

4 tipi di dado, a 6-8-10-12 facce (da reperire a parte).

Modelli di mezzi militari e miniature, in scala compresa tra 1/200-1/286, in quantità tali da poter formare almeno 5 unità di plotoni carri, meccanizzati, fanteria, artiglieria (in questo caso batteria) per ogni giocatore, in base alle loro scelte.

TERMINOLOGIA

Per capire meglio il presente regolamento è opportuno memorizzare il significato dei seguenti termini:

D6: dado a 6 facce.

D8: dado a 8 facce.

D10: dado a 10 facce.

D12: dado a 12 facce.

Linea di tiro (LOF): quella che può essere tracciata senza interruzione partendo dal centro del modello di riferimento per l'attacco a fuoco, fino alle estremità complete del modello di riferimento per il plotone bersaglio, nei limiti di gittata dell'arma utilizzata.

UNITA' FONDAMENTALI

Sono indivisibili e costituiscono i singoli pezzi del gioco (1 modello di mezzo militare o una basetta di miniature), non possono muoversi autonomamente a meno che non siano le uniche superstiti del plotone di appartenenza.

Squadra fanteria (infantry squad): base contenente da 3 a 14 miniature di soldati, dotati di armi leggere.

Squadra fanteria specializzata (infantry special squad): base contenente da 3 a 10 miniature di soldati, dotati di armi pesanti, mine, esplosivi o in grado di svolgere attacchi molto efficaci.

Veicolo: è rappresentato da un singolo modello automobile, furgone, autocarro, autoblindo, semicingolato, carro armato o cannone semovente in grado di muoversi autonomamente.

Ruotati: veicoli provvisti di sole ruote

Semicingolato (halftrack): è un singolo modello di veicolo blindato avente sia ruote che cingoli per trasportare unità di fanteria meccanizzata o trainare artiglieria, costituisce ad una squadra meccanizzata.

Cingolato (tank): è un singolo modello di carro armato o cannone semovente, che costituisce una squadra carri.

Artiglieria (artillery): modello di mitragliera, cannone, obice, o mortaio, che costituisce una squadra di artiglieria, non è in grado di muoversi autonomamente, ma che può essere caricato o trainato da un veicolo o un semicingolato.

UNITA' COMPOSITE

Plotone: deve essere composto da un minimo di 3 ad un massimo di 5 unità fondamentali (squadre), il plotone e le sezioni comando (QG) sono le più piccole unità in grado di spostarsi sul tavolo di gioco autonomamente.

Compagnia: composta da 3 a 5 plotoni più una unità comando (QG)

Unità QG: 1 o 2 squadre dello stesso genere di unità della compagnia di appartenenza, se ne possono schierare massimo 1 ogni compagnia completa, costa il doppio delle squadre che la compongono ed incrementa l'efficienza di tutti i plotoni adiacenti, fino a 15 cm di distanza:

- Spara sempre un colpo in più della somma dei colpi delle squadre che la compongono;
- Evita il "Test Morale" a tutte le unità amiche adiacenti fatta eccezione per gli assalti.
- Una sola volta per turno può tentare di individuare una unità nemica per consentire l'attacco di un plotone adiacenti che abbia fallito il test "Individuazione" nel corrente turno;
- Individua unità nemiche per il fuoco indiretto (bombardamento di unità con mortai).

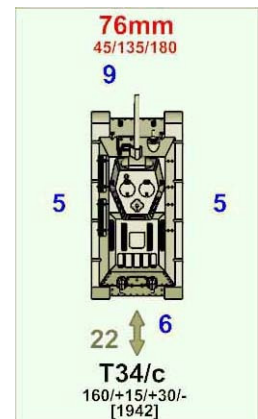
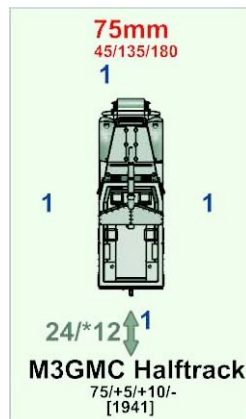
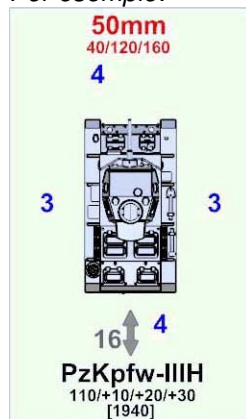
ESERCITI

I giocatori possono scegliere tra gli eserciti: Tedesco, Italiano, Inglese, Statunitense e Russo, che sono quelli che hanno combattuto il maggior numero di battaglie nei teatri di guerra europeo e nord-africano dal 1939 al 1945.

CARTE ESERCITO

Per ogni esercito è disponibile una serie di carte unità contenenti le caratteristiche di ogni singola squadra/veicolo/pezzo d'artiglieria raffigurato, durante il gioco ogni carta rappresenta anche 1 plotone, o una unità QG, che sono le minime unità (insiemi di modelli o basette) in grado di muoversi ed agire autonomamente. Nelle carte è rappresentata la figura dell'unità di squadra vista dall'alto e, intorno ad essa, in rosso il calibro dell'armamento principale con le rispettive gittate in cm (corta, utile, massima), in blue lo spessore in cm di corazza per ogni lato, la capacità di movimento in cm, seguita da una freccia (l'asterisco indica la massima distanza di movimento di alcune unità nel turno in cui attaccano e sparano), infine il nome, il costo unitario per ogni singolo modello (o basetta) di livello recluta, seguito dai costi aggiuntivi degli eventuali livelli superiori di esperienza (esperto, veterano, elite) e l'anno di entrata in servizio.

Per esempio:



Prima di iniziare a giocare una battaglia, i giocatori devono comporre il proprio esercito, in base ai punti esercito stabiliti di comune accordo ed al tipo di battaglia che intendono giocare.

PUNTI ESERCITO

I punti esercito servono per permettere ai giocatori di scegliere ed acquisire le unità del proprio esercito tra le carte unità disponibili nel mazzo, ognuna delle quali rappresenta un plotone con un numero variabile di squadre (da 3 a 5 modellini) o una sezione comando (QG) composta da 1 a 2 squadre, tutti devono avere anno di entrata in servizio precedente o corrispondente al periodo storico della battaglia da giocare.

In ogni caso è possibile acquisire solo un numero di plotoni, o sezioni comando, uguale o inferiore al numero di carte presenti nel mazzo, tra quelle disponibili per ogni tipo di unità, per esempio: se nel mazzo ci sono 4 carte di un determinato modello di carro armato, sarà possibile acquisire solo 4 plotoni, oppure 1 QG + 3 plotoni.

Orientativamente, giocando su un tavolo di 200x120 cm, è possibile assegnare complessivamente da 10.000 punti (scenari ambientati nel 1941/42) a 12.000 punti (scenari ambientati nel 1943/45) totali per tutte le forze in campo di entrambi gli eserciti, da suddividere tra i due giocatori nelle proporzioni stabilite dagli scenari tattici da giocare.

ESPERIENZA DELLE UNITA'

Il livello di esperienza delle unità combattenti viene simulato permettendo ai giocatori di modificare il rapporto qualità/quantità del proprio esercito, operando scelte iniziali che a parità di costo di punti esercito permettono di variare il numero delle unità acquistabili.

In tutte le fasi di gioco ogni plotone deve usare sempre il tipo di dado corrispondente al livello di esperienza:

- **Reclute** (green) **dado a 6 facce;**
- **Esperti** (skilled) **dado a 8 facce;**
- **Veterani** (veteran) **dado a 10 facce;**
- **Elite** (elite) **dado a 12 facce;**

Tutte le squadre (modellini) di ogni singolo plotone o QG devono avere lo stesso livello di addestramento.

DISTANZA TRA LE UNITA'

Per evitare confusione o la marcatura delle unità di ogni plotone, tutte le squadre appartenenti allo stesso plotone (o batteria di artiglieria) devono sempre essere posizionate e terminare il loro movimento ad una distanza massima di 5 cm tra loro e in nessuna fase del gioco altre unità amiche dello stesso tipo possono terminare il movimento inserendosi tra loro, per esempio non si possono mischiare veicoli con veicoli, fanteria con fanteria, artiglieria con artiglieria, carri armati con carri armati di plotoni diversi.

Questa regola non si applica se le unità sono di tipo differente, per esempio fanteria tra carri armati, oppure fanteria tra artiglieria, oppure veicoli tra carri armati...

Le formazioni delle squadre o dei mezzi di un plotone può essere cambiata liberamente al completamento della rispettiva fase di movimento, a prescindere dalle azioni effettuate o da effettuare, non influenza l'efficacia degli attacchi o delle perdite, ma può influenzare la gittata delle armi dell'intero plotone o interrompere la LOF di unità nemiche verso unità amiche più arretrate.

ELEMENTI SCENICI

Il tavolo da gioco è considerato terreno piano e sgombro, sopra di esso è consigliabile posizionare elementi scenici di terreno ad area ed altri elementi che possono limitare le linee di vista ed i campi di tiro delle unità, oppure fornire riparo dal fuoco nemico.

Il numero degli elementi scenici viene concordato dei giocatori in base alla loro disponibilità, alla ampiezza del tavolo da gioco ed al tipo di battaglia che si decide di giocare.

Ci sono tre categorie di terreno:

- **NATURALE:** sgombero (clear), sabbioso (sand clear) boscoso (trees), collinare (slope), collinare boscoso (trees/slope), roccioso (rocks), fiume (stream), paludoso (swamp);
- **ARTIFICIALE:** edifici di cemento (buildings), case di pietra (stone houses), case di legno (wooden houses), muri di cinta (walls), ponti (bridges) e strade (roads);
- **LCB:** reticolati (wires), ostacoli anti-carro (blocks), campi minati (mine fields), trincee (entrenches).

Ad eccezione degli edifici isolati e degli elementi che possono avere forma lineare come: siepi, barricate, muri di cinta e filari di alberi, tutti gli altri tipi di terreno devono avere una propria base e sono considerati terreni ad area.

Un terreno ad area non può mai ospitare più di una compagnia di ogni esercito per ogni 20 cm di lunghezza della diagonale maggiore, questo significa che se la massima diagonale che attraversa il terreno da un lato a quello opposto fosse di 50 cm, in quel terreno non potrebbero entrare più di 2 compagnie per ogni esercito.

A prescindere da forma e dimensioni di un elemento scenico ad area, gli effetti sulla visibilità, movimento, tiro e riparo si applicano a tutte le squadre dei plotoni posizionati nell'area della sua base.

Gli effetti del terreno sul movimento delle unità si trovano nella "Tabella Movimento".

Gli effetti del terreno sull'individuazione delle unità si trovano nella tabella "Test Individuazione".

Gli effetti del terreno sul combattimento si trovano nella tabella "Attacco a fuoco".

SCELTA DELLO SCENARIO E PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA

Dopo aver stabilito in quale anno ambientare la battaglia, e quanti punti esercito usare complessivamente per entrambi gli eserciti in campo, ad ogni giocatore deve essere assegnato il numero di punti esercito stabilito dalle proporzioni di uno dei seguenti scenari tattici:

Assalto: l'esercito assaltante deve avere il doppio dei punti dell'esercito attestato a difesa.

- 1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.
- 2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore in difesa.
- 3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco, dal solo giocatore in difesa che può posizionarli ovunque ritenga opportuno, orientandoli a piacere.
- 4) Il giocatore in difesa divide il tavolo da gioco in 2 metà, tracciando una linea fittizia orientata a piacere, quindi sceglie la metà nella quale disporrà il suo esercito e prende un elemento scenico LCB ad area per ogni unità di fanteria o artiglieria a livello di plotone, quindi stabilisce gli obiettivi (1 o 3) sui propri terreni ad area.
- 5) Il giocatore in difesa dispone a piacere nella sua metà campo tutti gli elementi scenici LCB presidabili dalle sue unità (bunker, trincee, postazioni e casematte).

- 6) Il giocatore in difesa dispone gli eventuali elementi LCB di ostacolo nel quarto di campo libero adiacente alla sua metà del tavolo da gioco (campi minati, reticolati ed ostacoli anti-carro).
- 7) Il giocatore in difesa schiera tutte le carte esercito delle sue unità sul tavolo da gioco, posizionandole coperte (stemma verso l'alto) esclusivamente nella metà campo che ha scelto, sia sopra che fuori dagli elementi scenici presenti.
- 8) Il giocatore in assalto inizia il gioco con il le sue carte esercito fuori dal tavolo da gioco, tutte le sue unità devono entrare dai bordi del campo di battaglia, di fronte alla linea difensiva, entro i primi 2 turni di gioco.
- 9) Il giocatore attaccante dichiara per primo quale carta/plotone/batteria manovrare in tutti i turni di gioco.

Avanzata: l'esercito difendente deve avere il 75% dei punti dell'esercito attaccante.

- 1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.
- 2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore in difesa.
- 3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco, dal solo giocatore in difesa che può posizionarli ovunque ritenga opportuno, orientandoli a piacere.
- 4) Il giocatore in difesa divide il tavolo da gioco in 4 quarti paralleli, tracciando 3 linee fittizie che attraversano i lati minori, quindi sceglie i 3 quarti contigui di tavolo sui quali schierare il proprio esercito e gli obiettivi (1 o 3).
- 5) Il giocatore in difesa schiera tutte le sue carte esercito coperte (stemma verso l'alto) liberamente nei $\frac{3}{4}$ di tavolo che ha scelto per iniziare il gioco.
- 6) Il giocatore in attacco inizia il gioco con il suo esercito fuori dal tavolo da gioco, tutte le sue carte esercito devono entrare dal bordo del campo di battaglia del quarto di tavolo libero, entro i primi 2 turni di gioco.
- 7) Il giocatore attaccante dichiara per primo quale carta/plotone/batteria manovrare in tutti i turni di gioco.

Contrattacco: entrambi gli eserciti devono avere circa lo stesso numero di punti (5% di tolleranza).

- 1) I giocatori decidono di comune accordo quanti punti assegnare agli eserciti.
- 2) Gli elementi scenici naturali vengono disposti uno alla volta sul tavolo da gioco, da entrambi i giocatori che a turno possono posizionarli ovunque, orientandoli a piacere, iniziando dal giocatore con meno punti.
- 3) Gli elementi scenici artificiali vengono disposti sul tavolo da gioco con lo stesso criterio di quelli naturali.
- 4) I giocatori lanciano un D6 per determinare i lati opposti del tavolo dai quali dovranno entrare gli eserciti (1-3 = lati minori, 4-6 lati maggiori).
- 5) Entrambi i giocatori iniziano il gioco con gli eserciti fuori dal tavolo da gioco, tutte le unità devono entrare nel campo di battaglia durante i primi 2 turni di gioco rappresentati dalle rispettive carte esercito.
- 6) Entrambi i giocatori lanciano un D6 e colui che ottiene il punteggio maggiore sceglie il lato di ingresso del proprio esercito, tra i due determinati al punto 4, l'altro esercito entrerà dal lato opposto.
- 7) All'inizio della fase di manovra di ogni turno di gioco, i giocatori lanciano un D6 per stabilire chi dichiara per primo il plotone/batteria da manovrare, poi proseguono in alternanza per tutti gli altri.

SCelta DELLE UNITA'

Nel limite dei punti esercito disponibili per iniziare il gioco e del numero di carte uguali presenti nel mazzo per ogni tipo di unità, ogni giocatore deve estrarre dal mazzo una carta per ognuno dei plotoni, o unità QG dello stesso tipo, che ha scelto di assegnare al proprio schieramento. Ovviamente un esercito può essere composto da diversi tipi di unità in funzione della tattica di gioco.

Il numero di carte esercito di unità dello stesso tipo cambia nel rispetto della effettiva disponibilità storica sui campi di battaglia, quindi, per esempio, all'esercito tedesco non potranno essere assegnati più di 3 plotoni di carri Tigre, mentre potrà disporre di intere compagnie di Panzer III e IV.

Questo significa che se nel mazzo ci sono solo 2 carte di un determinato tipo di unità, il giocatore potrà schierare massimo 2 plotoni (da 6 a 10 squadre di modelli uguali) che saranno rappresentati dalla rispettive carte nella fase iniziale del gioco.

Per esempio il costo di un plotone di 4 carri armati Panzer IIH livello "Reclute" sarà di: $(110 \times 4) = 440$ punti, esercito, se il livello fosse "Esperti" il costo salirebbe di +10 per ogni carro a $(110 \times 4) + (10 \times 4) = 480$, se il livello fosse "Veterani" il costo sarebbe + 20 per ogni carro a $(110 \times 4) + (20 \times 4) = 520$, in tutti i casi il plotone sarebbe rappresentato da una carta esercito che sostituirà i modelli sul tavolo di gioco fino a quando il plotone non verrà individuato da unità nemiche. Al termine di questa fase gli eventuali punti avanzati vengono persi.

CONDIZIONI DI VITTORIA

A prescindere dallo scenario concordato, nella fase di preparazione del campo di battaglia, i giocatori devono anche stabilire il tipo di obiettivo che gli eserciti dovranno cercare di raggiungere alla fine del gioco:

- **DISTRUZIONE**, al termine della battaglia ogni giocatore deve sommare i punti esercito pagati per l'acquisizione di tutte le squadre/mezzi che ha perso durante la battaglia e calcolarne la percentuale rispetto al totale dello schieramento iniziale, se la differenza tra le percentuali delle perdite subite dai due eserciti è maggiore del 10%, vince il giocatore con meno perdite, altrimenti è pari.
- **CONQUISTA**, dopo che sono stati posizionati sul tavolo tutti gli elementi scenici, il giocatore in difesa (o di comune accordo se la battaglia è del tipo "Contrattacco"), ne sceglie da 1 a 3 di valore strategico. Alla fine dell'ultimo turno di gioco e a prescindere dalle perdite, l'esercito con almeno un plotone all'interno dello elemento scenico obiettivo, senza che vi siano unità nemiche operative entro 10 cm dal medesimo, lo controlla e vince. Nel caso vi siano 3 obiettivi vince l'esercito che ne controlla di più, altrimenti si ottiene un pareggio. **Solo unità di fanteria o fanteria meccanizzata possono controllare gli obiettivi conquistati.**
- **DISTRUZIONE E CONQUISTA**, Ogni esercito deve cercare di raggiungere entrambe le condizioni di vittoria precedentemente descritte per ottenere uno dei seguenti livelli di vittoria:
 - 1) **Decisiva** – un esercito raggiunge entrambe le condizioni di vittoria (distruzione e conquista).
 - 2) **Marginale** – un esercito raggiunge solo la condizione di distruzione o di conquista, mentre l'altro nessuna.
 - 3) **Pari** – in tutti gli altri casi.

DURATA DEL GIOCO

Una battaglia giocata su un tavolo da 120x180 cm dovrebbe terminare in 10 turni (mediamente da 2 a 6 ore di gioco). Al termine dell' 8° turno entrambi i giocatori lanciano un **D6**, la somma dei due punteggi determina l'ultimo turno di gioco: 1-4 = termina immediatamente all' 8° turno, 5-8 = termina alla fine del 9° turno, 9-12 = termina alla fine del 10° turno.

TURNO DI GIOCO (game turn)

Dopo che il tavolo da gioco è stato allestito e tutte le carte esercito delle unità che devono iniziare il gioco sul campo di battaglia sono state opportunamente posizionate coperte, il gioco inizia e viene suddiviso nel numero di turni prestabilito.

Ogni turno è suddiviso in segmenti di gioco che devono essere eseguiti nel seguente ordine:

- 1) **Assegnazione "Gettoni Manovra"**: ogni giocatore conta il numero di plotoni (o carte esercito) che ha in campo ed il giocatore che ne ha meno prende un numero di gettoni manovra uguale alla differenza.
- 2) **Ingresso unità**: le unità fuoricampo vengono posizionate vicino al bordo del tavolo prestabilito dalle regole dello scenario di gioco (solo nei primi 2 turni).
- 3) **Precedenza**: solo per lo scenario "Contrattacco" entrambi i giocatori lanciano un dado per stabilire quale giocatore manovra il primo plotone nel corrente turno di gioco.
- 4) **Bombardamento**: tutti i plotoni in campo possono sparare con i tutti i mortai disponibili contro un plotone nemico tra quelli individuati da una delle proprie unità QG (comando di compagnia) e, a prescindere dagli effetti, le unità non corazzate che lo subiscono e che distano più di 15 cm dal proprio QG di compagnia devono lanciare un dado per effettuare il "Test Morale" ed eseguire subito le azioni imposte dall'eventuale fallimento del Test.
- 5) **Manovre**: le unità a livello di plotone dei due eserciti, si alternano per eseguire la loro fase di manovra, fino a quando ogni plotone in campo ne abbia compiuta una.
- 6) **Fine turno**.

ASSEGNAZIONE "GETTONI MANOVRA"

All'inizio di ogni turno di gioco, il giocatore con meno unità prende un numero di gettoni manovra corrispondente alla differenza tra i due eserciti (un gettone per ogni carta esercito/plotone/batteria in meno).

Ogni gettone manovra può essere giocato per attendere la ulteriore manovra di una unità avversaria, in modo da permettere all'esercito con meno unità di poter contrastare anche le azioni delle ultime unità manovrate dall'avversario.



I gettoni manovra passano all'avversario il turno di manovrare un plotone, quindi giocando più gettoni consecutivamente, l'avversario è costretto a manovrare più plotoni consecutivamente.

L'uso dei gettoni non è mai obbligatorio, ma tutti quelli non usati devono essere riconsegnati alla fine di ogni turno perché non possono essere accumulati per i turni successivi.

L'uso del gettone manovra, sostituisce a tutti gli effetti la manovra di un plotone.

ENTRATA IN CAMPO DELLE UNITA'

Nei primi 2 turni di gioco tutte le unità di entrambi i giocatori devono entrare in campo dal lato stabilito dallo scenario, nessuna unità può essere introdotta nei turni seguenti.

In nessun caso è permesso posizionare unità su terreni attraverso i quali non potrebbero transitare, quelli contraddistinti dalla X nella "Tabella Movimento".

I giocatori devono prendere una carta esercito di riferimento per ogni plotone da introdurre in campo nel corrente turno di gioco e posizionarla adiacente al bordo del campo di battaglia, nel lato di ingresso prestabilito.

I giocatori possono decidere se eseguire questa fase contemporaneamente o per plotoni alternati.

I plotoni che non riescono ad entrare in gioco nel primo turno per mancanza di spazio nel lato di ingresso possono farlo nel secondo, quelli che al termine del secondo turno non sono entrati in campo non possono più prendere parte al gioco ma non vengono considerati nel conteggio dei punti di vittoria.

PRECEDENZA

Negli scenari di "Contrattacco" ogni giocatore lancia un dado e quello che ottiene il punteggio maggiore decide se iniziare il turno di manovra con una propria unità oppure farlo fare all'avversario. A partire dalla manovra del primo plotone, tutti gli altri verranno manovrati secondo una sequenza di alternanza tra i due eserciti.

BOMBARDAMENTO

Una sola volta per turno e nell'ordine di precedenza stabilito, ogni giocatore può scegliere un plotone nemico, per bombardarlo con tutti i mortai appartenenti ad una stessa compagnia, a condizione che l'obiettivo si trovi distante oltre 10 cm dalla più vicina unità amica e che sia individuabile con una LOF ininterrotta da un'unità QG, indipendentemente dalla suddivisione di tali armi tra i vari plotoni.

Il giocatore deve lanciare un dado corrispondente al livello di esperienza dell'unità QG e consultare la tabella "Individuazione", se il risultato ottenuto è uguale o superiore a quello indicato nella tabella per il tipo di terreno sul quale si trova l'obiettivo, l'unità nemica viene individuata e subisce il bombardamento di mortai, con le modalità descritte nel paragrafo "Sparare" a pagina 8.

In caso di fallimento il tentativo può essere ripetuto una seconda volta, ma in tal caso l'unità QG non potrà più far ripetere il tiro individuazione ad altre unità amiche nel corrente turno di gioco.

Se l'unità bombardata non è corazzata, a prescindere dalle eventuali perdite, si deve eseguire un "Test Morale", mediante il lancio di un dado corrispondente al rispettivo livello di esperienza, che determinerà gli effetti stabiliti dall'omonima tabella e che si dovranno applicare immediatamente.

Se l'unità QG della compagnia dotata di mortai viene eliminata, i mortai della compagnia non potranno più essere usati durante la fase di bombardamento.

MANOVRE

Inizia con la fase di manovra di uno dei plotoni dell'esercito che ha l'iniziativa, predeterminata dallo scenario o stabilita nel segmento di gioco "Precedenza", e prosegue in alternanza tra i due eserciti fino a quando tutte le unità in campo non hanno compiuto la propria fase di manovra, nella sequenza che i giocatori ritengano più opportuna.

In alternativa il giocatore con l'esercito meno numeroso, invece di manovrare uno dei suoi plotoni, può giocare un gettone manovra per attendere la manovra della plotone nemico successivo, passando l'iniziativa all'avversario, anche più volte di seguito, fino all'esaurimento dei gettoni a disposizione.

Ogni giocatore deve sempre dichiarare quale plotone intende manovrare e dove intende muoverlo prima di eseguire le azioni della manovra di ogni unità.

La dichiarazione va fatta anche per i plotoni che si vuole mantenere appostati senza fare nulla, che però conta come un manovra a tutti gli effetti, e non potranno più compiere azioni fino al successivo turno di gioco, a meno che non debbano difendersi dall'attacco di un plotone nemico.

Un plotone durante la propria fase di manovra può eseguire le seguenti azioni che non sono mai obbligatorie:

- Muovere;
- Attaccare (ad eccezione dei veicoli non armati);
- Difendersi (ad eccezione dei veicoli non armati);
- Caricare o scaricare (solo i veicoli che possono trasportare fanteria);
- Agganciare o sganciare (solo i veicoli che possono trainare artiglieria);
- Assaltare (solo le unità di fanteria).

Le azioni di una manovra possono essere eseguite in qualsiasi ordine, ma tutte le unità appartenenti al medesimo plotone devono attuarle nello stesso segmento di turno di gioco (nello stesso momento).

MORALE

Ogni plotone che nel corrente turno abbia subito perdite rimanendo con meno di 3 unità di squadra e che si trovi ad oltre 15 cm di distanza dalla propria unità QG, o che abbia appena subito almeno una perdita causata da un assalto nemico, deve eseguire un test del morale, mediante il lancio di un dado corrispondente al proprio livello di esperienza (D6:reclute, D8:esperti, D10:veterani, D12 elite) e consultare la tabella “Test Morale” per determinare gli eventuali effetti da eseguire subito in aggiunta o in sostituzione alla fase di manovra imminente.

MOVIMENTO

Il movimento di un plotone viene fatto spostando in linea retta, la carta esercito che lo rappresenta o una qualsiasi delle squadre/mezzi che lo compongono (unità di riferimento) ad una distanza compresa tra 1 cm e quella indicata nella rispettiva carta esercito, dopo di che si posizionano tutte le restanti squadre dietro all'unità di riferimento, in qualsiasi formazione, ad una distanza di 5 cm o inferiore tra loro.

Il terreno in cui passa l'unità può modificare la distanza raggiungibile, come stabilito dalla “Tabella Movimento”.

Se un'unità attraversa diversi tipi di terreno, deve essere mossa alla distanza stabilita dal tipo di terreno più sfavorevole che attraversa. Se la traiettoria dell'unità di riferimento incontra un ostacolo o richiede una curva lo spostamento viene interrotto prima del limite, solo procedendo su strada l'unità di riferimento può articolare il percorso seguendone le eventuali curve.

Le unità che non sono dotate di movimento proprio, possono muoversi solo trainate dai mezzi di trasporto adatti.

In nessun caso un'unità può attraversare o fermarsi in un tipo terreno contrassegnato dalla “X”.

Per poter muovere un plotone alla distanza permessa dalle strade, l'unità di riferimento deve iniziare e terminare il movimento già incolonnata su strada e deve essere necessariamente la più avanzata. Se sulla strada è presente un relitto il movimento stradale deve terminare con l'unità di riferimento che si ferma 1 cm prima del relitto.

ATTACCARE

Un plotone può attaccare solo un singolo plotone nemico nello stesso turno di gioco.

Si deve poter tracciare una linea di fuoco (LOF) ininterrotta dall'unità più lontana del plotone attaccante fino a quella più lontana del plotone che subisce l'attacco.

L'attacco a fuoco è possibile solo se l'obiettivo si trova entro la gittata massima delle armi dell'unità che esegue l'attacco, indicata nella corrispondente carta esercito.

Qualsiasi formazione di unità amiche o nemiche e qualsiasi terreno ad area di alberi, rilievi, case, muri o rocce che interrompa la LOF prima dell'obiettivo, impedisce l'azione di fuoco e costringe il giocatore a scegliere un altro obiettivo, fatta eccezione per il terreno ad area nel quale fosse eventualmente posizionato il plotone che spara e/o quello che subisce il fuoco.

Nei terreni ad area di boschi, rocce ed edifici, una LOF proveniente dall'esterno può colpire solo le unità all'interno dell'area che si trovano adiacenti al bordo, e viceversa solo le unità adiacenti al bordo possono attaccare unità nemiche all'esterno dell'area.

Se entrambe le unità attaccante ed attaccata si trovano nella stessa area di terreno boscoso o edificio, l'individuazione e l'attacco diventano possibili solo a distanze di 5 cm o inferiori.

In mancanza delle menzionate condizioni l'attacco non può essere né dichiarato, né eseguito.

Solo le unità Mortai possono attaccare qualsiasi unità nemica individuata da una unità QG entro la loro distanza di tiro senza che la LOF possa essere interrotta da alcun tipo ostacolo o terreno frapposto all'obiettivo.

Individuazione dell'unità da attaccare:

Il giocatore deve dichiarare quale plotone attacca e quale unità nemica intende attaccare, ma prima di procedere con l'azione di fuoco deve effettuare un lancio di dado del tipo corrispondente al livello di esperienza dell'unità attaccante per riuscire ad individuare il nemico consultando la tabella “Test Individuazione”.

Se il risultato ottenuto è uguale o superiore a quello indicato in tabella per il tipo di terreno sul quale si trova l'obiettivo, l'unità nemica viene individuata e può subire l'attacco, l'eventuale carta esercito deve essere scoperta e sostituita dai modelli, diversamente il plotone in manovra non può eseguire alcun attacco fino al turno di gioco successivo, a meno che non venga prima attaccato da un plotone nemico, dal quale sia costretto a difendersi. Pur con una valida LOF valgono le seguenti eccezioni:

- Qualsiasi unità a contatto diretto (adiacente) con una nemica viene individuata senza eseguire test.
- Qualsiasi unità in movimento su strada extraurbana viene individuata senza eseguire test.
- Qualsiasi unità veicolare su terreno sgombero entro 30 cm di distanza viene individuata senza eseguire test.
- Unità che sparano vengono individuate automaticamente solo da quelle a cui stanno sparando.
- Unità non veicolari ad oltre 30 cm di distanza non possono mai essere individuate se non sparano.

- Unità di artiglieria che sparano sono individuabili (Test) da unità nemiche situate a meno di 60 cm di distanza. Una LOF può essere interrotta da un plotone eventualmente presente tra unità attaccante ed unità bersaglio e quindi non può attraversare nemmeno lo spazio vuoto esistente tra gli elementi più esterni della formazione del plotone frapposto, ma le unità di fanteria non interrompono la LOF delle unità veicolari e di quelle di artiglieria. Le carte esercito sul tavolo di gioco devono sempre essere scoperte e sostituite dai modelli che rappresentano quando si verifica una delle seguenti condizioni:
Una unità si muove a velocità stradale su una strada extraurbana;
Una unità viene individuata e/o attaccata da una unità nemica;
Una unità attacca una unità nemica;
Una unità assalta una unità nemica;
Una unità viene assaltata da una unità nemica;
Una volta individuato un plotone e sostituita la carta esercito coi modelli, i modelli restano in gioco fino al termine, a prescindere dai risultati dei test di individuazione dei turni successivi.

Sparare:

Ogni mezzo militare armato, ogni squadra di fanteria ed ogni pezzo di artiglieria, può sparare un colpo per turno con l'armamento principale, quindi ogni plotone può sparare un numero di colpi equivalente al numero di unità che contiene una sola volta per turno di gioco.

Per sparare si deve lanciare un dado del tipo corrispondente al livello di esperienza del plotone per ogni sua squadra e determinare gli effetti nella tabella "Attacco a fuoco", incrociando la riga corrispondente al punteggio ottenuto da ogni dado con la colonna corrispondente al tipo di bersaglio che sta attaccando.

Se il risultato è "-": il colpo manca l'unità nemica, ma è possibile ripetere il lancio di dado di una sola squadra o veicolo del plotone/sezione se l'unità bersaglio è incolonnata su strada.

Di regola un risultato "**X**" elimina una squadra/pezzo/veicolo del plotone bersaglio a scelta del possessore.

Se il bersaglio è una unità non corazzata in un terreno ad area, il risultato "**riparo**" indica che viene colpito il riparo offerto dal tipo di terreno sul quale si trova l'unità bersaglio: "**Legno**", "**Rocce**", "**Trincee**" o "**Edifici**".

Se il bersaglio è un mezzo corazzato il risultato indica il lato di corazzatura colpito: "**frontale**" o "**laterale**".

Se il bersaglio è un'unità di artiglieria allo scoperto, un risultato "**X / scudo**" indica che viene colpito lo scudo corazzato frontale, ma solo se l'unità bersaglio ne è provvista altrimenti viene eliminata direttamente.

Quando la LOF dell'unità che spara arriva ortogonalmente o posteriormente rispetto alla direzione di movimento dell'unità bersaglio, oppure da una quota maggiore di almeno 5 cm, per determinati risultati di dado il lato di corazzatura colpito è rispettivamente indicato dai modificatori blue: "**lat.**" = laterale o "**post.**" = posteriore e rossi: "**front.**" = frontale o "**sup.**" = superiore.

Quando il risultato della tabella non manca "-" o elimina "**X**" una unità, bisogna procedere con un ulteriore lancio di dado per determinare il risultato finale nella tabella "Efficacia Armi", il tipo di dado da usare dipende dalla distanza del bersaglio non dal livello di esperienza delle unità:

D6 quando la distanza di tiro è maggiore di quella utile e compresa in quella massima "Max." e per unità mortai;

D10 quando la distanza di tiro è compresa tra quella "Corta" e quella "Utile";

D12 quando la distanza di tiro è uguale o inferiore a quella a "Corta".

Dopo aver verificato nelle rispettive "Carte esercito" il tipo e calibro delle armi dell'unità che spara e gli spessori della corazzatura dell'unità bersaglio, la distruzione del bersaglio viene determinata nella tabella "Efficacia Armi" da un punteggio di dado uguale o superiore al numero ottenuto incrociando la riga del "Calibro/Munizione" con la colonna "Spessore Corazzatura".

Questa procedura deve essere ripetuta per ogni colpo sparato su unità corazzate, o per ogni risultato "riparo" ottenuto sparando contro unità di fanteria o artiglieria che si trovano su un terreno ad area.

Rimozione delle unità distrutte:

Al termine dell'attacco, tutte le unità distrutte devono essere rimosse dal tavolo, fatta eccezione per quelle corazzate su strada i cui modelli devono essere rovesciati e lasciati nel punto esatto in cui sono stati distrutti come relitti in grado di ostruire il transito o le LOF fino al termine del gioco.

Se viene distrutto un veicolo che trasporta un'unità di fanteria, il giocatore deve lanciare un dado corrispondente al livello di addestramento dell'unità trasportata, se il risultato è superiore a 4, il veicolo viene abbandonato in tempo e l'unità di fanteria viene posizionata entro 3 cm dal relitto del mezzo di trasporto, altrimenti è eliminata.

Se viene distrutto un veicolo che traina o trasporta un'unità di artiglieria, anche quest'ultima viene eliminata.

DIFENDERSI

Quando un plotone viene attaccato da un plotone nemico, se nel corrente turno non ha ancora effettuato la propria fase di manovra, o non avesse sparato qualora l'avesse già effettuata, immediatamente dopo aver subito

il fuoco nemico e rimosso le perdite, senza bisogno di usare la tabella "Test Individuazione" deve obbligatoriamente rispondere al fuoco sparando contro l'unità da cui è stato attaccato o assaltato.

Poi, appena terminata la fase di manovra del plotone nemico che ha effettuato l'attacco, il plotone attaccato, se non ha ancora mosso nel corrente turno di gioco, può effettuare subito la sua fase di movimento con le unità superstiti per completare la propria fase di manovra e non potrà fare altro fino al turno di gioco successivo.

In ogni caso nessun plotone può rispondere al fuoco contro unità nemiche posizionate al di fuori della gittata delle proprie armi.

Rispondere al fuoco nemico costringe il giocatore dell'unità attaccata ad anticipare la manovra del plotone coinvolto in combattimento, precludendogli la possibilità di effettuare manovre con altre unità e lasciando l'iniziativa offensiva all'avversario che potrà procedere con la fase di manovra del plotone successivo, secondo la regola dell'alternanza di manovra degli eserciti.

Se invece il plotone attaccato ha già sparato ad un'unità nemica nel corrente turno di gioco, non può più rispondere al fuoco, ma può ancora muovere se non ha ancora effettuato la propria fase di manovra, in pratica è come se avesse combattuto contro più unità nemiche contemporaneamente, subendo i maggiori danni causati dall'inferiorità numerica.

Sparare: stesse regole descritte per "ATTACCARE"

Rimozione delle unità distrutte: stesse regole descritte per "ATTACCARE"

TRASPORTARE/TRAINARE

Ogni unità veicolare abilitata al trasporto di truppe, durante la propria fase di manovra, può caricare o scaricare truppe per favorire un più rapido spostamento di unità di fanteria, e mortai, oppure trainare unità di artiglieria.

Un plotone di mezzi di trasporto può caricare un plotone di unità di fanteria e/o mortai, o agganciare unità di artiglieria, nella propria fase di manovra solo quando:

Abbiamo terminato il movimento con tutte le sue unità affianco a quelle da caricare/agganciare;

Non abbiamo effettuato un movimento superiore alla metà di quello del veicolo più lento;

Il numero dei mezzi è sufficiente a trasportare/trainare tutte le unità del plotone da caricare o batteria da trainare;

Né l'unità veicolare né quella da trasportare/trainare sono state coinvolte in combattimento nel corrente turno.

Un plotone di mezzi di trasporto può scaricare le truppe, o sganciare artiglieria, nella propria fase di manovra solo quando:

Non abbiamo effettuato un movimento superiore alla metà di quello del veicolo più lento;

Non sia ancora stato coinvolto in combattimento nel corrente turno di gioco;

Le unità trasportate vengono rimosse dal campo fino a quando non devono essere scaricate, quelle trainate devono essere posizionate posteriormente ad ogni singolo mezzo di trasporto.

Il plotone trasportato non può muovere, attaccare o assaltare nel turno in cui viene caricato o scaricato.

Un'unità di artiglieria trainata non può sparare fino al turno successivo a quello in cui viene sganciata.

Tutte le unità caricate o trainate sono considerate parte dell'unità che le trasporta/traina dal momento in cui vengono caricate/agganciate al momento in cui vengono scaricate/sganciate.

Quando un plotone di mezzi scarica le unità trasportate, queste ultime devono essere posizionate adiacenti ai rispettivi mezzi di trasporto e non possono compiere ulteriori manovre nel corrente turno di gioco.

Solo l'unità che trasporta può rispondere al fuoco (reazione) se una delle due unità viene attaccata da unità nemiche nel turno di scaricamento/sganciamento.

Se il veicolo che trasporta/traina viene distrutto le unità di artiglieria agganciate vengono distrutte a loro volta, mentre per quelle di fanteria bisogna lanciare un dado corrispondente al livello di esperienza, per risultati da 1 a 4 l'unità viene eliminata, per risultati maggiori di 4 l'unità di fanteria è salva ma deve effettuare un "Test Morale".

ASSALTARE

Questa azione è riservata alle sole unità di fanteria, e fanteria specializzata, che agiscono contro unità di veicoli corazzati/blindati, o contro plotoni di fanteria/mortai/artiglieria appostati all'interno di terreni ad area, con i quali devono giungere a contatto durante la fase di movimento del corrente turno di gioco.

Le unità che hanno già attaccato o risposto al fuoco nemico nello stesso turno di gioco, non possono assaltare.

Per effettuare l'assalto un plotone di fanteria deve terminare la propria fase di movimento con le squadre a contatto di base con quelle dell'unità nemica che viene assaltata.

L'assalto si esegue lanciando un dado (corrispondente al livello di esperienza) per ogni squadra assaltante e consultando direttamente la tabella "Efficacia Armi", ma invece della riga del calibro dell'arma, si deve usare la riga corrispondente al tipo di fanteria che esegue l'assalto ed incrociarla con la colonna corrispondente al valore di corazzatura laterale del veicolo assaltato o, nel caso di fanteria/mortai/artiglieria appostata, con quella contenente la lettera verde del riparo corrispondente al tipo terreno, "S" se non si trova su terreno ad area ed è allo scoperto. Ogni risultato uguale o migliore del punteggio in tabella determina l'eliminazione di una squadra nemica.

Dopo aver rimosso le eventuali perdite, il plotone assaltato deve effettuare un test del morale, con un dado corrispondente al livello di esperienza dell'unità (D6:reclute, D8:esperti, D10:veterani, D12 elite) e consultare la tabella "Test Morale" per determinare gli effetti nel corrente turno di manovra.

Se il test "Morale" non determina alcun effetto e l'unità assaltata era costituita da mezzi corazzati, l'unità corazzata può tentare di travolgere gli assaltatori mediante il lancio di un dado (corrispondente al proprio livello di esperienza) per ognuno dei veicoli sopravvissuti, ogni risultato maggiore di 5 provoca l'eliminazione di una squadra assaltatrice, quindi le squadre di fanteria sopravvissute devono eseguire un test morale ed applicarne gli effetti.

Se il test "Morale" non determina alcun effetto e l'unità assaltata era costituita da fanteria o artiglieria, le squadre sopravvissute possono contrassaltare l'unità nemica con le medesime modalità, se l'unità assaltante subisce perdite, deve eseguire a sua volta un test morale ed applicarne gli effetti.

INDICE

PRESENTAZIONE.....	Pag.	1
SCALA DI GIOCO.....	Pag.	1
COMPONENTI UTILI AL GIOCO.....	Pag.	2
TERMINOLOGIA.....	Pag.	2
UNITA' FONDAMENTALI.....	Pag.	2
UNITA' COMPOSITE.....	Pag.	2
ESERCITI.....	Pag.	3
CARTE ESERCITO.....	Pag.	3
PUNTI ESERCITO.....	Pag.	3
ESPERIENZA DELLE UNITA'.....	Pag.	3
DISTANZA TRA LE UNITA'.....	Pag.	4
ELEMENTI SCENICI.....	Pag.	4
SCELTA DELLO SCENARIO E PREPARAZIONE DEL CAMPO DI BATTAGLIA.....	Pag.	4
Assalto.....	Pag.	4
Avanzata.....	Pag.	5
Contrattacco.....	Pag.	5
SCELTA DELLE UNITA'.....	Pag.	5
CONDIZIONI DI VITTORIA.....	Pag.	5
DURATA DEL GIOCO.....	Pag.	6
TURNI DI GIOCO.....	Pag.	6
ASSEGNAZIONE GETTONI MANOVRA.....	Pag.	6
ENTRATA IN CAMPO DELLE UNITA'.....	Pag.	7
Precedenza.....	Pag.	7
BOMBARDAMENTO.....	Pag.	7
MANOVRE.....	Pag.	7
MORALE.....	Pag.	8
MOVIMENTO.....	Pag.	8
ATTACCARE.....	Pag.	8
Individuazione delle unità da attaccare.....	Pag.	8
Sparare.....	Pag.	9
Rimozione unità distrutte.....	Pag.	9
DIFENDERSI.....	Pag.	10
TRASPORTARE/ TRAINARE.....	Pag.	10
ASSALTARE.....	Pag.	10