

Decision at Elst

Decision at Elst è un modulo storico dello ASLSK adatto a due giocatori. Esso descrive l'avanzata della 214.ma Brigata inglese attraverso la città olandese di Elst difesa dal raggruppamento (Kampfgruppe) Knaust tedesco. L'area di Betuwe (qui descritta), anche conosciuta come "the Island" (l'Isola) fu il punto più avanzato raggiunto dal XXX Corpo d'Armata prima del termine dell'Operazione MARKET GARDEN il 25 Settembre 1944. La battaglia di Elst sarebbe stata la più dura combattuta nella zona dell'Isola.

ORDINE DI PRESENTAZIONE

1. Terreno
2. Artiglieria fuori campo (OBA)
3. Unità inglesi e SS
4. Regole per la campagna "Decisione at Elst (DaE)"

1. TERRENI (Tutte le indicazioni di esagoni di seguito riportate si riferiscono alla mappa di "Decision at Elst")



1.1 STEEPLE (Campanile): Un edificio con un centro d'esagono nero in una croce bianca (Esempio: NN8) rappresenta una chiesa con un campanile nell'esagono che contiene la croce bianca. Quest'esagono (e solo lui) contiene una ulteriore piano di edificio al di sopra del livello base (livello del terreno) dell'edificio stesso.

Questa locazione superiore, definita Steeple, può essere raggiunta salendo (salendo di un livello) o lasciata (scendendo di un livello) attraverso una scala inerente a quell'esagono dell'edificio. Solo unità di Fanteria possono entrare il campanile spendendo 1 MF per salire/scendere attraverso la scala inerente. Nessun cannone o veicolo possono occupare il campanile. Esso ha lo stesso TEM di +3 come l'esagono di edificio sotto di lui, ma il livello inferiore riceve un'ulteriore TEM di +1 contro attacchi di mortai o di OBA. Unità poste al livello del terreno e nel Campanile nello stesso edificio hanno una Linea di Visione reciproca e possono spararsi a vicenda, ma non possono entrare in mischia fra di loro. Comunque, anche se si possono sparare né il fuoco ravvicinato (PBF) né il fuoco a bruciapelo (TPBF) possono essere utilizzati per attacchi da/verso unità nel campanile verso unità nello stesso esagono. Cannoni, PF, PSK o armamenti veicolari presenti nello stesso esagono del campanile non possono sparare in quella locazione. Un PIAT non può essere sparato da un'unità nel campanile verso unità nello stesso esagono o ad unità adiacenti. Una unità che sparasse un PF o un PSK da un campanile non può scegliere di applicare il modificatore di +2 per evitare il Backblast (vedi 4.4.3) all'attacco.



Un'unità nel campanile è in una locazione differente rispetto ad unità nello stesso esagono, e tranne che per essere bersaglio di fuoco d'Area o per il controllo dell'edificio sono considerate come se fossero in un altro esagono. Ciascuna parte può al massimo occupare il campanile con una squadra equivalente e fino a quattro SMC. Tranne che nel caso del Fuoco d'Area o dell'OBA, attacchi verso unità al livello inferiore o attacchi ad unità al campanile non influenzano unità poste in differenti livelli dello stesso esagono. Quando si spara ad

unità ferme nell'esagono si deve indicare se si spara a quelle nel campanile o a quelle al livello inferiore.

Un'unità nel campanile ha una linea di visione (LOS) a qualsiasi esagono della mappa tranne quelli immediatamente dopo un ostacolo (edificio/Orchard); in questo caso non c'è LOS. Una LOS attraverso il fumo o verso locazioni contenenti fumo, compreso il White Phosphorus, sono influenzate da una Hindrance derivant dal fumo. La LOS da parte di unità nelle condizioni sopra esposte verso unità nel campanile sono influenzate nella stessa maniera sopra esposta. Mentre un fumo (Smoke) posto nell'esagono del campanile non influenza unità nel campanile, il White Phosphorus invece lo fa.



EX: E' la fase di movimento dei Tedeschi. Due 4-4-7 sono nell'esagono NN8 al livello del terreno; un 9-2 ed una 4-4-7 nell'esagono MM9; ed una 4-3-6 nell'esagono MM8. Il leader 9-2 e la 4-4-7 entrano nell'esagono NN8 da MM9. Ci sono ora tre squadre ed un leader nell'esagono NN8 ed il leader e la squadra 4-4-7 che hanno speso 2 MF per entrare nell'edificio spendono un'ulteriore MF per salire nel campanile per un totale di 3 MF. Sono ora posizionate sul counter del campanile per indicare che sono in una differente livello (e quindi in una differente locazione) rispetto alle due squadre al livello del terreno. Ora la 4-3-6 entra in NN8 spendendo 2 MF; la 4-3-6 non può salire nel campanile perché esso può al massimo contenere una squadra equivalente (e fino a quattro SMC).



1.2 POND: Il laghetto (S8) rappresenta un ostacolo d'acqua intransitabile. Nessuna unità può entrare nel laghetto. Un Fumo non può mai esistere in tale esagono.



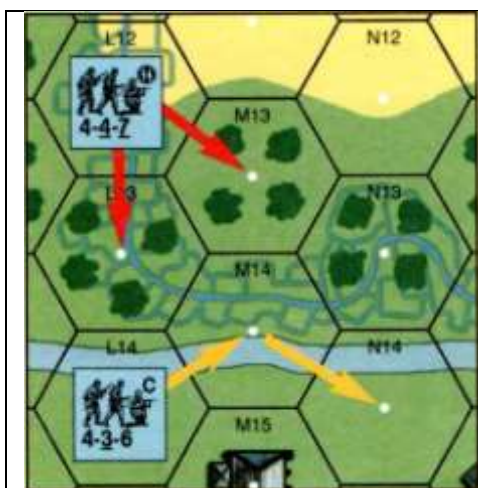
1.3 POLDER: Il Polder (EX:M5) rappresenta un canale di drenaggio pieno di acqua, largo 5 piedi, profondo ed il circostante terreno generalmente fradicio d'acqua presente nei dintorni di Elst. Qualsiasi esagono che contiene delle linee multiple di colore blu è considerato un esagono di Polder. Il Polder non è né un ostacolo né una Hindrance (disturbo) alla LOS. Se nell'esagono di Polder è presente un altro tipo di terreno, anche un campo aperto, esso è considerato quell'altro tipo di terreno. La protezione per la fanteria nel Polder è +1 ma essa si applica solo se la fanteria spende un extra MF quando entra nell'esagono ma non se sta spingendo un cannone. Solo la fanteria può avere questa protezione, che però non è sommabile ad altra protezione presente nell'esagono. La fanteria può entrare in un esagono di Polder pagando solo il costo dell'altro terreno (COT) dell'esagono o pagando un extra MF; nell'ultimo caso la fanteria riceve il TEM del Polder e non è considerata muovere all'aperto (non si applica perciò lo FFMO). In ogni caso, un'unità che lasci un esagono di Polder deve pagare un extra MF per entrare nel successivo esagono a meno che non lo faccia lungo una strada o che spenda il punto extra di movimento per entrare in un altro Polder. Il punto extra per uscire dal Polder si considera speso nell'esagono di partenza, perciò un'unità attaccata durante la spesa di questo extra MF riceve il TEM +1 del Polder, qualsiasi residuo al fuoco viene posto in questo esagono e l'unità rimane nell'esagono se rotta o pinnata. Lo stesso principio si applica alle

unità durante la fase di rotta. La fanteria nel Polder riceve il +1 del TEM (a meno di altri TEM presenti) in tutte le altre fasi del gioco ed anche quando spenda un extra MF nello stesso esagono (cioè tenti di recuperare una arma di supporto SW).

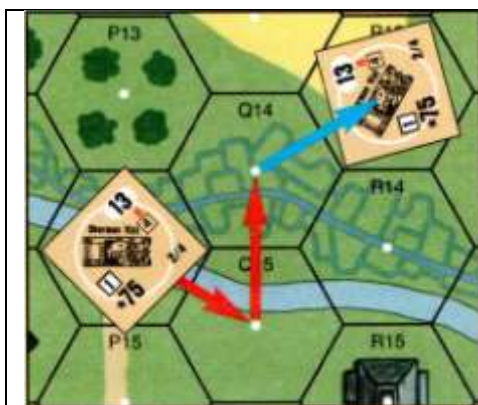
Se muovendosi lungo una strada la fanteria spenda l'extra MF per entrare nell'esagono di polder, essa perde diritto al bonus inerente al movimento su strada.

I veicoli per entrare in un esagono di polder spendono il costo relativo al tipo di terreno presente, ma per uscire devono spendere 4 MP e passare un controllo per evitare di impantanarsi (Bog). La spesa dei 4 MP ed il Bog, se fallito, sono relativi all'esagono dal quale il veicolo usciva. Per il controllo del Bog c'è un ulteriore +3 al tiro dei dadi, da sommare ai modificatori relativi al veicolo, a meno che il giocatore dichiari che il veicolo spende TUTTI i suoi MP (esclusi quelli per accendersi, fermarsi ed i 4 MP del Polder) per entrare nell'esagono successivo. Superato il Bog il veicolo spende il costo del terreno per entrare nell'esagono successivo.

Se ci si muove lungo una strada il costo in più in MF/MP ed il Bog non sono per uscire dall'esagono a meno che la fanteria non spenda un extra MF per entrare in un nuovo esagono di Polder.



EX: La 4-4-7 SS in L12 vorrebbe entrare in M13, per far ciò il costo totale è di 2MF (1 per uscire dal Polder ed uno per entrare nell'esagono di frutteto in M13). Se invece la 4-4-7 volesse entrare in L13 gli costerebbe 3 MF *se* volesse usufruire del TEM +1 del nuovo esagono di Polder (+1 per uscire da L12 +1 per il frutteto in L13 +1 per entrare nel Polder in L13). La 4-3-6 in L14 può spendere 1MF per entrare in M14, ma in questo caso non riceverebbe il +1 TEM, o spendere 2 MF per ricevere il TEM (perdendo nel contempo il possibile bonus stradale). Il costo per entrare in N14 in un movimento successivo sarà di 1 MF perché effettuato attraversando un lato di esagono contenente una strada.



EX: Il carro Sherman V(a) inglese in P14 entra in Q15 attraverso la strada spendendo 1MP poi gira in senso antiorario spendendo 1MP ed entra in Q14 per un complessivo di 3MP. Se adesso volesse entrare in R13 dovrebbe pagare 4MP e tirare per il Bog per uscire da Q14. Superato il controllo del Bog entrerebbe nell'esagono di grano in R13 al costo di 1MP per un totale complessivo di 8MP. Se fallisse il controllo del Bog non potrebbe più muoversi, si fermerebbe nell'esagono Q14 e sarebbe marcato con un segnalino di Bog.

2. CANNONI FUORI MAPPA (OBA)



L'OBA rappresenta una batteria di cannoni esterna all'area rappresentata dalla mappa ed è diretta via radio per fornire fuoco indiretto con esplosivo ad alto potenziale (HE) o munizionamento per fumo. La disponibilità per l'OBA è normalmente simbolizzata dalla presenza di un *Counter* di radio nell'OB dello scenario o dall'aggiunta di un Osservatore Fuori mappa (*Offboard Observer*) in una SSR che specifica anche il tipo di OBA a disposizione. Ciascun *Counter* di radio o *Offboard Observer* rappresenta la disponibilità predefinita di una batteria di OBA (detta anche modulo). Ciascuna batteria può produrre un numero variabile di missioni di fuoco (*Fire Missions*), ma soltanto attraverso la radio o l'osservatore predesignato per lo scenario. Se questa radio è eliminata, si elimina anche la possibilità di contattare il relativo modulo, un'altra radio o un diverso osservatore fuori mappa non possono essere utilizzati per richiedere le restanti missioni di fuoco della batteria in questione.



2.1 TENTATIVO DI CONTATTO RADIO: Una radio è 1PP SW. Un *Leader* deve possedere una radio per usarla. Una radio interrompe il contatto con la batteria se si rompe nel contattare o mantenendo il contatto facendo un DR 12 ed è riparabile secondo la normale procedura di riparazione delle SW (vedi la regola ASLSK 1.2.4). Un *Counter* di OBA – AR (*Artillery Request* – richiesta di fuoco), SR (*Spotting Round* – tiro di aggiustamento), o FFE (*Fire For Effect* – missione di fuoco) – può essere piazzato, corretto, convertito o volontariamente rimosso solo se il *giocatore* ha sia il contatto radio che il *Battery Access* (2.2). Solo un Osservatore (cioè un *Leader* in *Good Order* (Buon Ordine) che possiede una radio funzionante) può tentare un contatto radio o il mantenimento dello stesso; il *Leader* può fare ciò all'inizio della sua PFPh/DFPh (ma solo che sono stati fatti i tiri di fumo con l'artiglieria/veicoli) come sua unica azione all'interno delle azioni consentite per l'OBA e non necessita di essere marcato con un Prep/First Fire. Il contatto radio è stabilito con un $DR \leq$ del valore di contatto riportato sul *Counter* radio. Se si fallisce il DR né la radio né l'osservatore possono ritentare il contatto prima della successiva Prep o DFPh (quella che accade prima). Un osservatore non più in Buon Ordine perde automaticamente il contatto radio.

2.2 MANTENIMENTO DEL CONTATTO RADIO: Durante ciascun turno del giocatore e dopo che sia stato stabilito il contatto radio iniziale, il giocatore proprietario può tirare i dadi per mantenere il contatto radio. Il giocatore deve avere un $DR \leq$ del valore di contatto riportato sulla radio. Vi è un modificatore -1 (-2 nel caso che la SSR indichi l'OBA come battaglione mortai [*Mortar OBA*]) sul tiro dei dadi. Il superamento del DR o il non ricordare di tirare i dadi comporta la perdita del contatto. La perdita del contatto non comporta in automatico la perdita dell'accesso (*Battery Access*), ma comporta l'impossibilità di conversione, spostamento, correzione, rimozione volontaria del *Counter* SR/FFE in mappa; in questo caso un SR resta dov'era posizionato, un FFE:x è risolto nell'esagono che è poi trasformato nel seguente (da 1 a 2, da 2 a C), un FFE:C è rimosso dalla mappa. Un osservatore in buon ordine con una radio funzionante incapace di vedere la *Blast Height* (colonna di fumo generata dallo SR o dallo FFE:x) che dimentichi di mantenere o tirare per il contatto radio perde automaticamente anche il *Battery Access* e la

cancellazione della missione di fuoco se in corso. Tuttavia un osservatore che non ha ottenuti/mantenuto il contatto radio ma con LOS alla *Blast Height* può muoversi nella MPh senza perdere il *Battery Access*.

2.2 ACCESSO ALL BATTERIA (BATTERY ACCESS): Dopo aver stabilito o mantenuto il contatto radio, il giocatore può immediatamente tentare di ottenere un *Battery Access* se non ha un SR/FFE sulla mappa o se ha un FFE:C attualmente in gioco. L'accesso alla batteria può essere effettuato una sola volta per turno ed è ottenuto pescando casualmente una carta o un chit nero dalla pila di pesca della batteria relativa e mostrandolo all'avversario. Una volta ottenuto, l'accesso alla batteria è mantenuto fino alla fine di una RPh nella quale sia presente in mappa un FFE:C relativo a quella batteria o fino a quando un FFE è rimosso dalla mappa (quello che avviene prima). Il fallimento di ottenere l'accesso alla batteria (cioè pescare una carta o un chit rosso) non cancella il contatto radio, ma conclude sia le azioni dell'Osservatore che dell'OBA per quella fase. Inoltre, pescare una seconda carta o chit rosso comporta la perdita permanente dell'accesso all'OBA per il resto dello scenario. Rimuovere gli eventuali SR/FFE quando è perso l'accesso.

2.21 PILA DI PESCA: Ciascuna pila di pesca di una OBA è preparata prima del set up dello scenario e comprende un numero di carte/chit nere e rosse come indicato nelle SSR. La pila di pesca è mischiata in maniera random e posta da parte fino all'utilizzo. Quando l'accesso alla batteria è perso, o una nuova carta/chit è pescata la precedente è rimossa permanentemente dalla pila di pesca. Se c'è più di un modulo OBA in gioco preparare una separata pila di pesca per ciascuna OBA.



2.3 ARTILLERY REQUEST (AR): Dopo aver stabilito (o mantenuto) il contatto radio per la fase di gioco in corso, e se si ha accesso all'OBA e nessun SR/FFE sulla mappa, il giocatore può continuare la sua fase radio piazzando un *AR* in qualsiasi esagono della mappa in LOS del suo osservatore.

Se il piazzamento avviene in un esagono fuori dalla LOS, rimuovere lo *AR* e cancellare qualsiasi FFE (vedi 2.35). Piazzato lo *AR* il giocatore tira un dado (*dr*) per determinare l'accuratezza del suo tiro d'aggiustamento (*SR*) (cioè, se esso cadrà nello stesso esagono dello *AR*). I giocatori devono ottenere un *dr* finale ≤ 2 perché il tiro di aggiustamento (*SR*) arrivi sul bersaglio prescelto. *Hindrances*, come Fumo ed altre OBA, modificano lo *Accuracy dr*. Se il tiro è preciso sostituire lo *AR* con un *SR*. Se non è preciso determinare il posizionamento dello *SR* tramite la procedura Direzione/Estensione dell'Errore (2.31).

2.31 DIREZIONE/ESTENSIONE DELL'ERRORE: Se il tiro di aggiustamento non è preciso eseguire un *DR*: Il dado colorato indica (secondo la griglia di numeri riportato sullo *AR*) la direzione in cui cadrà lo *SR*. Il dado bianco indica l'estensione dell'errore (questa può essere ridotta in caso di correzione [vedi 2.4]), cioè di quanti esagoni lo *SR* si allontana dallo *AR*. Individuato l'esagono posizionare lo *SR* e rimuovere lo *AR*.

2.32 LOS VERSO LA BLAST HEIGHT DELLO SR/FFE: Un *Counter* SR o l'area di fuoco di un FFE ha una *Blast Height* (colonna di fumo generata dal tiro d'aggiustamento o dalla missione di fuoco) che può essere vista dappertutto sulla mappa a meno che un ostacolo non blocchi la LOS dell'osservatore al *Counter* SR, o all'area di fuoco se l'ostacolo è un campanile, o se l'osservatore è adiacente all'ostacolo ma non ad una altezza maggiore dell'ostacolo stesso. Se un SR finisce fuori mappa posizionare una mappa aggiuntiva vicino all'area di gioco per contrassegnare la posizione dello SR (cioè la sua distanza dallo AR. Lo SR è fuori dalla LOS dell'osservatore fino a che è sulla mappa aggiuntiva. La stessa procedura vale per gli FFE che finiscano fuori mappa, solo la parte (se presente) di area di fuoco presente in mappa è risolta.

2.321 FINE DELLE AZIONI: Piazzare un SR o correggerlo senza indicare l'intenzione di convertirlo in FFE termina le azioni per questa fase per l'osservatore e per la batteria.



2.33 OPZIONI PER SR E FFE:2: All'inizio di qualsiasi PFPh/DFPh nella quale un osservatore ha ottenuto/mantenuto il Contatto Radio e l'Accesso alla Batteria, ed ha un SR o un FFE:2 in mappa dalla sua precedente PFPh/DFPh (quella che accadde per ultima) egli *deve* eseguire una delle azioni descritte di seguito (nessuna altra opzione [cioè sostituire un FFE:2 con un SR]) è possibile. Una LOS verso una unità nemica non è necessaria per piazzare un FFE di fumo e unità nascoste sono ignorate nel determinare la adiacenza.

- Se l'osservatore ha una LOS alla *Blast Height* dello SR o FFE ma non ad una unità nemica che sia in o adiacente all'esagono del *Counter* SR/FFE, egli può
 - a) Lasciare lo SR dove è
 - b) Lasciare lo FFE:2 dove è e risolverlo
 - c) Correggere la posizione dello SR o FFE:2
 - d) Dichiarare che correggerà lo SR (secondo la procedura descritta in 2.4) in un esagono adiacente o dove sia presente una unità nemica conosciuta e che poi lo convertirà in FFE:1, ciò impone la conversione dello SR in FFE: 1 dopo l'effettuazione dello *Accuracy dr*. Un SR corretto riceve un +1 al dr di precisione se sostato di 7-12 esagoni, o un +2 al dr se corretto di 13-18 esagoni.
- Se l'osservatore ha una LOS alla *Blast Height* dello SR o FFE, ed anche ad un a unità nemica che sia nell'esagono o adiacente allo SR/FFE, il giocatore può effettuare una delle azioni descritte sopra o convertire lo SR in FFE:1 e risolvere la missione di fuoco
- Se l'osservatore ha una LOS alla *Blast Height* dello FFE:2 trascurando *Hindrance* di fumo, può lasciare lo FFE:2 dove è e risolvere la missione di fuoco.
- Se, trascurando le *Hindrance* di fumo, non ha LOS alla *Blast Height* dello SR o FFE:2, può correggere (vedi 2.4) o rimuovere quello SR o FFE:2.
- Può volontariamente rimuovere lo SR, e tentare di piazzare un AR (seguito da un nuovo SR).
- Può volontariamente rimuovere lo FFE:2

- Una missione di fumo (vedi 2.7) non necessita di una unità nemica conosciuta affinché un SR/FFE:2 venga convertito o corretto, ma deve essere risolto prima di qualsiasi OBA HE.



2.34 FFE:C: Un *Counter* FFE:C (continuazione) non è mai corretto, ed è risolto verso qualsiasi unità che entra nella sua area di fuoco (*Blast Area*). Il suo principale scopo è di indicare la posizione del precedente FFE:2 cosicché l'osservatore, una volta ottenuto l'accesso alla batteria nella successiva PFPh/DFPh (qualunque accada prima) può piazzare il successivo SR o FFE:1 in quello steso esagono. All'inizio di ciascuna propria PFPh/DFPh in cui un osservatore ha ottenuto/mantenuto il contatto radio ed ha un FFE:C relativo alla sua batteria in mappa, egli deve cercare di ottenere l'accesso alla batteria. In ogni caso la precedente missione di fuoco è cancellata – ma se l'osservatore ottiene l'accesso alla batteria ed ha una LOS alla *Blast Height* dello FFE:C, egli può effettuare una delle seguenti attività per la sua batteria:

- Se ha una LOS alla *Blast Height* dello FFE:C ed ad una unità nemica nell'esagono dello FFE o adiacente ad esso, può convertire lo FFE:C in FFE:1 e risolvere la missione di fuoco in quell'esagono.
- Se ha una LOS alla *Blast Height* dello FFE:C può sostituirlo con un SR che può essere corretto normalmente.

Altrimenti deve rimuovere il *Counter* FFE:C, ma può porre in mappa un nuovo *Counter* AR (e successivamente lo SR) se ha accesso alla batteria.

2.35 CANCELLARE UN SR/FFE: Qualsiasi cancellazione di un FFE comporta la fine della missione di fuoco e porta alla rimozione dalla mappa del corrispondente *Counter* FFE. Inoltre, la cancellazione di un FFE:2 comporta di dover riottenere l'accesso alla batteria nella susseguente PFPh o DFPh prima che un nuovo AR possa essere piazzato in mappa per quella batteria. La cancellazione di un SR porta alla rimozione del corrispondente *Counter* ma non comporta la fine della missione di fuoco o la perdita dell'accesso alla batteria.

2.4 CORREGGERE LA OBA: Un osservatore può correggere la posizione di un SR in mappa fino a 18 esagoni, o un FFE:2 fino a 3 esagoni (ad un esagono contenente o adiacente ad una unità nemica conosciuta a meno che non sia una missione di fumo), dalla sua corrente posizione provando a piazzare un AR (vedi 2.3) in un nuovo esagono. L'accuratezza non è possibile se la correzione dello SR/FFE è necessaria perché l'osservatore non ha una LOS alla *Blast Height*. Se la correzione non è accurata determinare la direzione ed estensione dell'errore, ma limitare l'estensione dell'errore (2.31) ad un massimo di un esagono per ogni 3 esagoni (FRU) di distanza fra il *Counter* dello SR/FFE e quello dello AR a meno che lo SR/FFE è stato corretto perché l'osservatore non aveva, trascurando Fumo, LOS alla *Blast Height*.

EX: Un SR è volontariamente corretto di 4 esagoni, ma la LOS allo AR è influenzata da un Fumo Disperso. Non è possibile un tiro per l'accuratezza poiché il +2 drm del Fumo rende l'accuratezza

impossibile. In ogni caso, l'estensione massima dell'errore sarà di 2 esagoni perciò su un $dr = 1$ lo SR sarà posizionato accanto allo AR, con un $dr = 2-6$ esso sarà posizionato a 2 esagoni dallo AR.

2.5 RISOLUZIONE DI UN FFE: La risoluzione di una nuova missione di fuoco inizia sempre con un *Counter* FFE:1. Dopo la risoluzione in questa fase di PFPh/DFPh esso è sostituito da un *Counter* FFE:2. Dopo la risoluzione dello FFE:2 in una successiva PFPh/DFPh esso è girato al lato FFE:C a meno che la missione non sia cancellata. Una volta in mappa, un FFE:1/2 deve essere risolto all'inizio della fase di fuoco. Ciascun FFE:1 e FFE:2 che attacca in PFPh/DFPh è risolto utilizzando la IFT (IIFT) verso tutte le unità (incluso anche unità del proprio OB) presenti negli esagoni della Area di Fuoco (*Blast Area*) usando un differente DR per ogni esagono e con l'effetto derivante dal calibro della batteria di OBA. Un originale DR di 2 è un tiro critico (regola ASLSK 6.1) verso quell'esagono, ciò comporta il raddoppio dello FP (fino ad un massimo di 36) e per la fanteria inverte ogni TEM positivo (tranne che l'addizionale +1 fornito da un campanile alla locazione sottostante) a cui somma ogni eventuale modificatore negativo derivante da FFMO/FFNAM (vedi 2.51). Un esagono non occupato da unità è attaccato solo se sono possibili unità nascoste.

2.51 ENTRARE IN UN FFE: Una missione di fuoco di una OBA non di fumo attacca qualsiasi unità o stack che entri un esagono all'interno della Area di Fuoco o se un'unità salga in un campanile all'interno della Area di Fuoco durante la MPh/RPh/APh. FFMO/FFNAM possono essere applicati solo durante la fase di movimento (*MPh*) ed unità già presenti nell'esagono non sono influenzate da questo modificatore. Una unità/stack che entri un'Area di Fuoco è attaccata sia durante la fase di movimento sia durante la DFPh (insieme in quest'ultimo caso ad altre unità presenti nell'esagono). Durante la Fase di Rotta (RPh) un FFE non causa Interdizione ma un attacco sulla IFT se un'unità attraversa durante la rotta l'Area di Fuoco.

2.52 TEM:La risoluzione di una missione di OBA è modificata da qualsiasi TEM, incluso lo *Air Burst* (-1 in bosco) ed il +1 per lo scudo dei cannoni (*Gunshield*), ma non dal vantaggio in altezza (*Height Advantage*). *Hindrance* (compreso il Fumo) non modificano la risoluzione sulla IFT di una OBA.



2.53 AFV: Una OBA HE attacca un Veicolo corazzato (*AFV*) come se esso fosse colpito da un colpo indiretto (*ATT*) [vedi 7.11] ma la colonna della IFT è quella del calibro della batteria non la sua metà. Il DR della risoluzione determina dove lo AFV viene colpito (scafo o torretta).

2.54 UNITA' AMICHE: Unità amiche all'interno dell'Area di Fuoco di una propria OBA HE hanno il loro livello di Morale ridotto di uno.

2.55 RISOLUZIONE VERSO UNITA' NASCOSTE: La risoluzione di un attacco OBA non è dimezzata quando attacchi l'esagono di possibili unità nascoste.



2.6 ROTTA: Una unità in Rotta può effettuare la rotta in/al di fuori/attraverso l'area di fuoco di un FFE a sua scelta, ma non è obbligata a fare ciò per raggiungere un esagono di edificio o di bosco.

2.7 MISSIONE DI FUOCO: Una Missione di Fuoco corrisponde al tempo fra gli Accessi alla Batteria nel quale un FFE è presente in mappa. Ci sono due tipi di missioni di fuoco: missioni di fuoco concentrato (OBA HE) e missioni di fumo (Smoke OBA). Una missione di fumo (se il giocatore ha a disposizione questo tipo di missione per SSR) deve essere dichiarata quando compare un FFE:1 o si converte un SR. Una missione di fuoco non può essere convertita fra fuoco concentrato o fumo durante il tempo di esecuzione della missione. Una missione di fumo non si risolve sulla IFT; invece piazza un *Counter* di Fumo concentrato (+3) in ogni esagono della Area di Fuoco se effettuato durante la PFPH. Se effettuato durante una DFPh piazza un *Counter* di Fumo disperso (+2) in ogni esagono della Area di Fuoco. A differenza di una OBA HE non vi è bisogno della presenza di un'unità nemica nota per risolvere un FFE.

2.8 OSSERVATORE FUORI MAPPA: Una SSR può assegnare ad un giocatore un osservatore fuori mappa assegnando l'esagono dove egli è. Tutti i controlli della LOS devono essere effettuati dall'esagono designato ma, poiché l'esagono non è in gioco, nessun fuoco o movimento verso o da quell'esagono possono essere eseguiti. Il contatto Radio ed il suo mantenimento sono automatici per un Osservatore Fuori Mappa.

2.9 OBA DI RAZZI: Una OBA di Razzi (*Rocket OBA*) è solo possibile per i tedeschi e solo per SSR o per acquisto durante una Campagna (CG). Nessun SR è posto in mappa, né una FFE di razzi è soggetta a correzione. Una *Rocket OBA* non effettua mai più di una missione per modulo, l'errore è automatico cosicché nessun tiro per l'accuratezza è effettuato. Dopo aver ottenuto l'accesso alla batteria, il giocatore semplicemente piazza un AR, tira per la direzione ed estensione dell'errore e posiziona un FFE:1. Se c'è qualsiasi unità (incluse unità amiche o possibili unità nascoste) nella area di fuoco di questa OBA lo FFE:1 è risolto. L'area di fuoco di una *Rocket OBA* corrisponde ad un raggio di due esagoni dall'esagono del *Counter* FFE. Nella successiva PFPh/DFPh lo FFE:2 è risolta in questi esagoni a meno che lo FFE:2 non sia cancellato; se (a parte il fumo) l'osservatore non ha LOS alla *Blast Height* dello FFE la missione è cancellata senza risoluzione. Fumo non può essere piazzato con una *Rocket OBA*.

SOMMARIO DELL'OBA

Piazzare un nuovo Tiro di Aggiustamento (SR):

- Contatto Radio: E' effettuato in PFPh o in DFPh come prima azione della fase, ad eccezione di Fumo posizionato con Cannoni/Carri. Se ottenuto continuare. Se non terminare le azioni dell'Osservatore. Piazzare il *Counter* di Prep
- Mantenimento del Contatto: E' effettuato solo se il Contatto Radio era stato precedentemente ottenuto. Se il Mantenimento del Contatto è effettuato ma non ottenuto allora le azioni per l'OBA dell'Osservatore sono terminate per il Turno

Accesso alla Batteria che non esiste al momento:

- Accesso alla Batteria: Se il Contatto Radio è ottenuto/mantenuto immediatamente pescare un chit dalla Pila di Accesso. Se positivo, piazzare un AR. Se negativo le azioni dell'Osservatore terminano per questo Turno. Un Chit nero significa Accesso alla Batteria. Il primo chit Rosso significa niente Accesso alla Batteria per quel Turno; un secondo chit rosso comporta la perdita del Modulo di OBA per il resto dello scenario.
- Richiesta di Artiglieria (AR): Ottenuto l'Accesso alla Batteria, l'Osservatore può piazzare un AR in un esagono nella sua LOS.
- Accuratezza: Una volta piazzato lo AR, eseguire un dr per l'Accuratezza. Lo AR è accurato con un $dr \leq 2$ (modificato da Hindrance/Fumo/OBA). Se inaccurato, eseguire un DR per determinare la Direzione ed Estensione dell'Errore. Sostituire lo AR con un SR nell'esagono finale. Se questo è un nuovo AR/SR le azioni dell'Osservatore terminano per questo turno.

Trattamento di un esistente SR/FFE:2 in presenza di Contatto Radio.

- SR: Se l'Osservatore ha anche LOS ad un'unità nemica conosciuta nell'esagono o adiacente allo SR, questo può essere convertito e risolto in una Missione di Fuoco (FFE:1) nell'esagono. Lo SR può essere corretto. Se corretto, ricominciare il processo dalla **Richiesta di Artiglieria**. Se risolto, rimuovere lo SR e sostituirlo con un *Counter* FFE:1 risolvendo sulla IFT gli attacchi in tutta l'Area di Fuoco (l'esagono dell'OBA ed i 6 adiacenti) utilizzando la colonna corrispondente al calibro della OBA. Il TEM è applicabile a gli attacchi dell'OBA. Ciò termina le azioni dell'Osservatore.
- FFE:x: Dopo la risoluzione sostituire lo FFE:1 con un FFE:2. Se lo FFE:2 è già presente convertirlo in un FFE:C dopo la risoluzione. L'effetto di Fuoco persiste per la tutto il Turno di gioco. Qualsiasi unità che entri nella Area di Fuoco durante la Fase di Movimento (MPh), Fase di Rotta (RPh), o durante la Fase di Avanzata (APh) è soggetta ad un attacco da parte dell'OBA.
- FFE:C: Permette all'Osservatore di mantenere lo FFE in quell'esagono o di correggerlo, a patto che sia mantenuto il Contatto Radio e sia ottenuto l'Accesso alla Batteria.



EX: I Tedeschi hanno un Leader 8-1 con una Radio nel Campanile dell'esagono NN8. I tedeschi hanno un modulo di OBA da 100mm a disposizione. C'è un SR (delineato in bianco) nell'esagono JJ11. E' la fase di Fuoco Preparatorio (*Prep*) tedesca ed egli ha deciso di non sparare alcun Fumo con Cannoni o Veicoli perciò deve effettuare ora tutte le azioni della OBA che può e vuole fare prima di qualsiasi altra azione di questa fase. Se sceglie di utilizzare l'OBA ha varie opzioni, ma per prima cosa deve mantenere il contatto radio facendo un DR minore o uguale al valore riportato sulla sua radio (egli ha un -1 perché già aveva il Contatto). Supera questo tiro e può a sua scelta lasciare lo SR dove è, Convertirlo ad una Missione di Fumo, o Correggerlo. Egli ha una LOS alla *Blast Height* ma non vede l'unità in JJ10 perciò non può convertire lo SR in una missione ad Alto Esplosivo (HE). Il Giocatore tedesco vuole correggere lo SR da JJ11 a LL16, una Correzione di sei esagoni. Per correggerlo, piazza un AR nell'esagono LL16. Poi effettua un dr per determinare la precisione. Il dr fallisce perciò lo SR non è preciso; poiché la correzione è stata di 6 esagoni l'errore potrà essere al massimo di 2 esagoni. Egli tira due dadi, il dado colorato (che è un 2) indica la direzione mentre il dado bianco (che è un 6) indica l'estensione che in questo caso è di 2 esagoni. Perciò lo SR corretto termina in NN15. Il Tedesco pone lì il Counter e rimuove lo AR. Le sue azioni per l'OBA in questa fase di Fuoco Preparatorio sono finite.

EX: Invece che nell'esagono JJ11 lo SR (delineato in nero) è in MM15. Il tedesco vede la *Blast Height* dello SR e tutte le unità Inglesi esclusa quella JJ10. Il Tedesco sceglie di correggerlo lo SR e poi Convertirlo. Egli deve predesignare questa azione e sceglie l'esagono LL16 come bersaglio dove convertire lo SR. Egli piazza lo AR in LL16 e tira per l'accuratezza; anche questa volta non è accurato ma poiché ha Corretto lo SR di solo due esagono l'errore potrà essere al massimo di un esagono. Egli tira un dado per determinare la direzione dell'errore (in questo caso un 6) perciò lo SR si sposta in KK16. Dopo averlo piazzato lo Converte in FFE:1. L'inglese dovrà sottostare ad un attacco da 20 FP negli esagoni KK16 e LL16. Se ci fossero state unità in LL15, KK15, JJ15, JJ16, o KK17 anche esse avrebbero subito lo stesso attacco. Ciascun esagono è attaccato con un differente

DR. Lo FFE:1 è poi sostituito da un FFE:2 alla fine dell'ultimo attacco causato da questo modulo di OBA e le azioni del giocatore Tedesco terminano per questo turno.

3. UNITA' INGLESI E SS



3.1 UNITA' INGLESI: Unità inglesi Elite (E) e Prima linea (1) sono esentate dal Cowering (3.2.2).



3.2 FANTERIA SS: Le squadre SS (6-5-8/4-4-7) e le corrispondenti mezze (3-4-8/2-3-7) sono unità di Elite differenziate dalle altre unità per la presenza del simbolo SS sui counter e per il livello di morale maggiore sul lato in rotta (*Broken side*). Poiché il loro loro morale è sottolineato non sono soggette a sostituzione per fallimento dello ELR. Le squadre 6-5-8 hanno la possibilità di utilizzare il Fuoco di Assalto (*Assault Fire 3.5*) in questo periodo della WW2.

4. DECISION AT ELST: GIOCO CAMPAGNA

4.1 INTRODUZIONE: Il Gioco Campagna (CG) *DaE* consiste di un numero variabile di scenari collegati fra di loro, ciascuno simula una parte della battaglia per Elst che ebbe luogo fra il 23 ed il 25 Settembre 1944.

4.11 OPERAZIONE FRA GLI SCENARI: Fra i vari scenari della CG i giocatori effettuano una particolare procedura detta *Rephit Phase (RePh)* dove ciascun giocatore analizza cosa è accaduto e si prepara per lo scenario successivo. Rinforzi (*Reinforcement Groups RG*) possono essere acquistati attraverso l'utilizzo di Punti di Acquisto per la Campagna (*CPP*).

4.12 PERDITE: L'ammontare delle perdite subite durante uno scenario dell CG non ha alcuna influenza sugli scenari successivi tranne che per il recupero di MMC (vedi 4.513).

4.13 FOGLI CG ROSTER e RG PURCHASE: I fogli forniti per il *CG ROSTER* (dove vengono riportati i rinforzi acquistati) e per lo *RG PURCHASE* (dove vengono riportati i punti acquisto [*CPP*] spesi per l'acquisto dei rinforzi) dovrebbero essere fotocopiati in modo da tener conto delle operazioni effettuate. La spiegazione del loro uso è eseguita nella sezione 4.5

4.2 DEFINIZIONI E ABBREVIAZIONI: Il seguente glossario spiega le abbreviazioni ed i termini pi comunemente usati nel Gioco Campagna.

CG: Gioco campagna

CG Date: Ciascuna *CG Date* consiste nella indicazione del giorno del mese più il riferimento a Mattino (*Morning*), Metà giornata (*Mid-Day*) o Pomeriggio (*Afternoon*). Perciò fino a tre scenari per giorno possono essere svolti. Vedere la Tabella dei CPP nella sezione 4.514 per le possibili *CG Date*.

CG End: L'ultimo scenario che si svolge il 25 settembre a *Mid-Day* o quando uno dei due giocatori si arrende

CG Roster: Il foglio usata per riportare le informazioni relative ai vari scenari. Durante la *RePh* una linea è riempita per *CG Date*.

CG Scenario End: Avviene quando sia lo scenario che la corrispondente *RePh* sono state effettuate.

Coy (Compagnia): Un tipo di Fanteria riportata nella tabella dei rinforzi.

CPP (Punti per l'acquisto della campagna): Il valore numerico utilizzabile per l'acquisto dei rinforzi.

Depleted (Ridotta): Un rinforzo ricevuto non con il completo organico.

Eliminated (Eliminata): Una unità/equipaggiamento "Eliminato" in una CG è eliminato dallo OB del giocatore. Tenere conto delle unità (MMC) eliminate per il loro possibile recupero (4.513)

Enterable (Utilizzabile): Un esagono che una unità può utilizzare (trascurando la presenza di una unità nemica) durante una ipotetica MPh/APh. Se definito in relazione alla zona di Setup o alla zona di Entrata (o ad un sentiero di esagoni da/verso/fra questi) l'esagono deve essere utilizzabile per l'entrata.

Entry Area (Area di entrata): Vedi CG7

Equipment (Equipaggiamento): Ciascun SW/Cannone/Veicolo appartenente all'OB di un giocatore.

Escape (Fuga): Una procedura della *RePh* per la quale una unità tenta di lasciare una *Isolated Location* (Locazione isolata) / *No Man's Land* (terra di nessuno) / *Enemy Setup Area* (zona dove si posiziona il nemico) / *Uncontrolled Territory* (territorio non controllato da nessun giocatore) nella quale non può rimanere per entrare in una zona Setup amica o una Area di entrata (*Entry Area*)

Front Line Hex (Esagono di Prima Linea): Un esagono della propria Area di Piazzamento che ha in comune almeno un lato con un esagono di un'Area di Piazzamento nemica o di Terra di Nessuno o di Territorio Non Controllato.

Full Strength (Completa): Un rinforzo ottenuto con il completo organico.

Idle Date: Data della Campagna nel quale non viene giocato alcun scenario perché ambedue i giocatori hanno scelto un *Idle Chit* (4.517).

Initial Scenario (Scenario iniziale): Lo scenario del Pomeriggio del 23 Settembre da a ciascun giocatore le regole per il setup o per l'entrata, le condizioni di vittoria della Campagna, le regole Speciali, e l'Ordine di Battaglia (OB) relativo al solo scenario iniziale.

Isolated (Isolata): Una unità/armamento che non può tracciare dal suo esagono un sentiero di esagoni attraversabili o appartenenti a Territorio Non Controllato o appartenenti ad una area di Piazzamento amica fino ad una zona di entrata. Un esagono o una Area di Piazzamento sono considerati isolati se una MMC posizionato in esso/i sarebbe isolata.

No Man's Land (Terra di nessuno): Una locazione non strategica entro due esagoni da una Locazione Strategica controllata da amici e nemici.

OB (Ordine di Battaglia): Tutte le unità ed equipaggiamenti di un giocatore che possono partecipare al prossimo scenario della Campagna. Include tutte le unità mantenute dal precedente scenario, quelle acquistate dopo la fine dello stesso e quelle Recuperate (4.513)

Pltn (Plotone): Un gruppo di Fanteria/Veicolo riportato nella tabella dei rinforzi

RePh (Rephit Phase): La serie di procedure effettuate fra uno scenario della CG ed il successivo. Tutte le procedure descritte nei punti 4.5 e successivi fanno parte della *RePh*.

Replenished (Recuperate): Tutte le unità di fanteria che vengono inserite nello *OB* secondo quanto descritto dalla 4.513.

Retained (Mantenute): Tutte le unità/equipaggiamenti di un OB che possono essere utilizzate nel successivo scenario della CG. Nella campagna di *DaE* queste unità devono essere piazzate nella zona di setup dove erano posizionate alla fine dello scenario o devono entrare dalle Zone di entrata a disposizione.

RG (Rinforzi): Normalmente un numero di Unità/Equipaggiamenti comprati per essere utilizzati nello scenario successivo come aggiunta al proprio OB. Comprende anche la OBA.

RG Purchase Record (Foglio dei Rinforzi): Il foglio utilizzato per documentare il tipo di unità e le informazioni ad esso relative. Una riga è compilata per ogni tipi di RG acquistata.

Sect (Sezione): Un tipo di Cannoni riportata nella tabella dei rinforzi.

Setup Area: La zona composta dalle Locazioni Strategiche controllate dal proprio lato, più ciascuna Locazione non-Strategica entro due esagoni da una propria Locazione Strategica ma non da una Locazione Strategica nemica. Ciascuna Locazione non-Strategica deve essere utilizzabile dalla Fanteria per il movimento da una Locazione Strategica. Aree di Piazzamento che si sovrappongono o si toccano sono considerate come appartenenti alla stessa Area.

Shift (Spostamento): Una procedura della RePh (4.511) per la quale una unità mantenuta può cercare di trasferirsi dalla propria Area di Piazzamento ad una Area di Piazzamento amica o ad una Zona di Entrata Utilizzabile.

Localione Strategica: Qualsiasi esagono di strada di entrata/uscita sui lati nord, est e ovest della mappa, e qualsiasi edificio sulla mappa sono Localioni Strategiche. Qualsiasi esagono che contiene un veicolo mobile con MA funzionante ma non veicolo nemico mobile con MA funzionante è anch'esso una Localione Strategica a meno che non sia un esagono di strada di entrata/uscita.

Strength (Forza): Un *Pltn/Sect/Coy/Troop* è ricevuto a Piena Forza (*Full Strength*) a meno che non sia Ridotto (*Depleted*).

Troop (Plotone): Un gruppo di AFV riportato nella tabella dei rinforzi.

Uncontrolled Territory (Territorio Non Controllato): Tutti gli esagono non Terra di Nessuno che non sono parte di una qualsiasi Area di Setup, cioè a 3 o più esagoni da un esagono di Localione Strategica

Weapons (Armamento): Qualsiasi SW/Cannone o Veicolo che utilizzi la IFT o la Tabella del TH per causare danni al nemico.

4.3 REGOLE SPECIALE DELLA CG

Le seguenti regole speciali (CG SSR) si applicano a *tutte* scenario della Campagna ed alla *Rephit Phase*.

CG1. MAPPA: Ciascun scenario della Campagna utilizza l'intera mappa di DaE.

CG2. FINE DELLO SCENARIO: La sequenza per riportare i Turni di gioco è stampata sulla mappa di DaE. Tutti gli scenari della Campagna hanno una durata variabile. A partire dalla fine del quinto turno dello scenario, il giocatore Tedesco effettua un dr per la fine dello Scenario; se il dr è inferiore o uguale al numero cerchiato di quel turno riportato sulla sequenza dei turni lo scenario termina immediatamente. Gli scenari possono terminare per comune accordo dei giocatori. Se nessuna delle due precedenti condizioni accade, lo scenario termina alla fine del turno 8.

CG3. OBA: Ciascun giocatore non può avere più di due moduli OBA in gioco per scenario della CG (con in gioco definito da avere una radio in gioco in un qualsiasi momento dello scenario). Quando un modulo OBA è selezionato dai Rinforzi, il giocatore automaticamente riceve una Radio. Sia il Tedesco che lo Inglese hanno un modulo costituito da 8 chit/carte nere e 3 chit/carte rosse per ciascun modulo di OBA. Tutti i moduli possono utilizzare HE e Fumo. Un modulo di OBA che ha posizionato un FFE durante il precedente scenario della CG non è più utilizzabile per lo scenario successivo, né lo è la sua radio. Un modulo di OBA che non ha piazzato un FFE nello scenario della CG appena giocato è mantenuto per lo scenario successivo insieme alla sua radio ed alla dotazione di 8 chit neri e 3 rossi.

CG4. AUTORECUPERO: Ciascun giocatore può effettuare due auto recuperi di MMC nella fase di *Rally* del suo turno.

CG5. PANZERFAUST (PF) TEDESCHI: Per ciascun scenario della CG, in numero di PF inizialmente disponibile al Tedesco è pari a 1,5 volte il numero di squadre tedesche posizionate in mappa. Durante il gioco quando almeno una squadra entra come rinforzo il numero di PF utilizzabili è aumentato di 1,5 volte (FRD). I PF sono utilizzabili in qualsiasi scenario della Campagna.

CG6. RG MANTENUTI: Indipendentemente se sia stato utilizzato durante lo scenario precedente un Gruppo di Rinforzo (RG) è a disposizione a meno che non sia eliminato durante uno scenario della Campagna. Ciascun RG (o parte di esso) che non sia entrato in mappa è A Disposizione.

CG7. AREE DI ENTRATA: L'Inglese può entrare dovunque lungo il lato ovest della mappa. I Tedeschi possono entrare dagli esagoni TT6 e/o TT7, e lungo i lati nord ed est della mappa su/fra le frecce blu (esagoni S1 e TT8) in esagoni che non facciano parte dell'area di Piazzamento inglese.

CG8. PIAZZAMENTO/ENTRATA DI RG: Se piazzate sulla mappa unità/equipaggiamenti di una RG devono essere posizionate nella stessa area di piazzamento dalla quale sono state prelevate. Tutte le unità/equipaggiamenti posizionate fuori mappa durante una fase di *Rally* ma che non entrano nello stesso turno, non possono più entrare in quello scenario ma sono mantenute per lo scenario successivo della Campagna. Tutte le unità/equipaggiamenti di una stessa RG devono essere piazzate nella stessa Area di piazzamento o entrare dalla Stessa area di entrata.

CG9. CANNONI: Ciascun cannone non-veicolare che ha terminato l'ultimo scenario sulla mappa deve essere piazzato entro tre esagoni da dove era piazzato precedentemente. Se il Cannone non è in una Area di piazzamento amica, allora deve provare a fuggire. Se non posseduto e non in un'area di piazzamento amica allora il Cannone rimane nell'esagono non in possesso di alcuno.

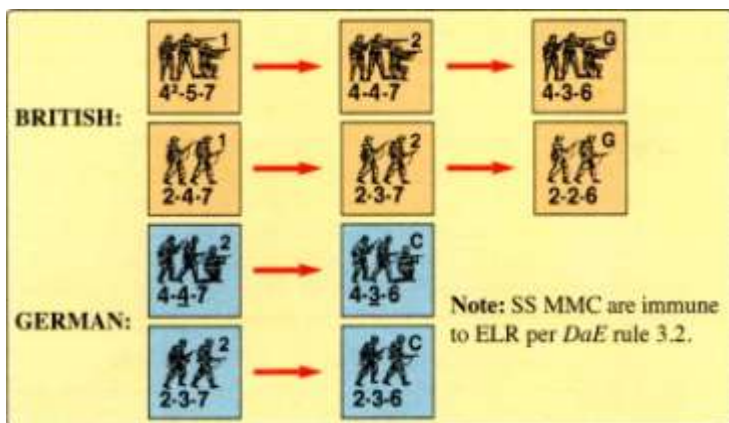
CG10. CONTROLLO DEGLI ESAGONI DI STRADA DI ENTRATA/USCITA: Un esagono di strada di entrata/uscita che è una locazione strategica (esagoni A3, A12, A19, TT6, TT7, TT20, B0, D0, T0, Z0, DD0) è Controllato dall'ultimo giocatore che lo controllava insieme agli esagoni adiacenti; ciò è ottenuto passando attraverso questi esagoni con una MMC in Buon Ordine. All'inizio di ciascun scenario della CG ciascun giocatore controlla solo le Locazioni Strategiche di esagoni di strada (e gli esagoni adiacenti) all'interno della propria Area di Piazzamento.

CG11. USCITA DALLA MAPPA: Qualsiasi unità/equipaggiamento che esca dalla mappa attraverso una Propria area di Entrata non può rientrare il gioco durante lo scenario in corso, ma è mantenuta in quella Area di Entrata. Comunque, qualsiasi unità rotta che esca deve effettuare un NMC (il DRM di un leader in buon ordine può essere applicato) immediatamente prima di uscire. Il fallimento dello NMC comporta una riduzione della squadra (o se comporta una eliminazione anche un eventuale SW è eliminata). Fanteria inglese che esca dalla mappa per soddisfare le Condizioni di Vittoria non necessita di effettuare lo NMC, ma non può rientrare in mappa.

CG12. STUG III(G/L): Gli *StuG III(G/L)* hanno il valore delle munizioni speciali aumentato di 1 (cioè, hanno A5 e S9 invece di A4 e S8), e non hanno CMG come riportato nelle note del Veicolo.

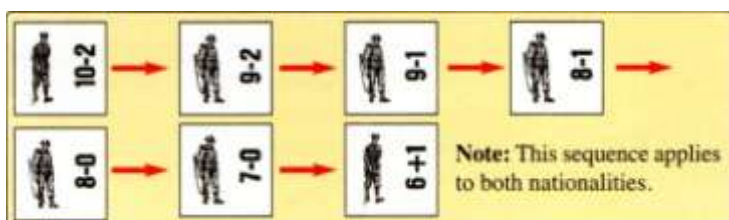
CG13. ELR: Lo ELR degli Inglesi è 3. Lo ELR dei Leader tedeschi è 3, mentre lo ELR di unità Tedesche non SS è 2 (vedi 3.2). Un fallimento dello ELR comporta la sostituzione come riportato nella tabelle seguenti.

SQUADRE:

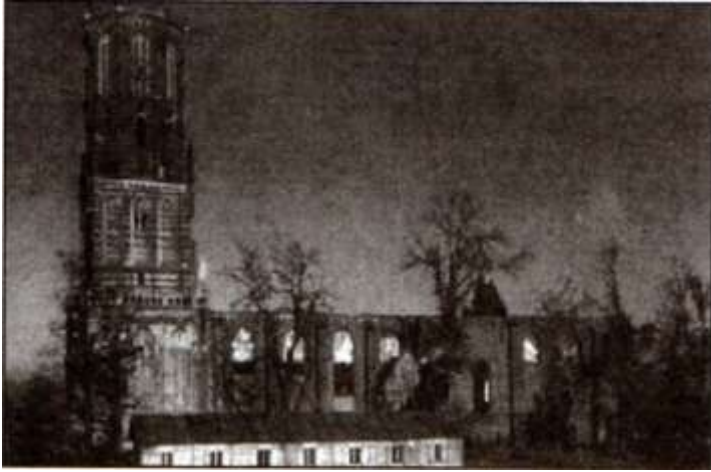


Nota: Le Squadre SS sono immune dallo ELR come da regola 3.2

LEADERS:



Nota: La sequenza si applica ad ambedue le nazionalità.



4.4 SCENARIO INIZIALE: Per lo scenario iniziale della Campana di DaE, ambedue i giocatori non effettuano la RePh e piazzano secondo le istruzioni dello scenario.

4.41 Gioco Campagna di DaE: THE ISLAND (L'isola)

Lunghezza della Campagna: 23 Settembre Pomeriggio – 25 Settembre Metà-Giornata.

Condizioni di Vittoria della Campagna: L'Inglese vince Controllando l'edificio NN8. Egli deve inoltre far uscire almeno 20 VP dalla mappa su/fra gli esagoni TT6 e TT20. Ciascuna squadra o equipaggio vale 2 VP, ciascuna mezza-squadra vale 1 VP, ciascun leader -2 vale 3 VP, un leader -1 vale 2 VP, e ciascun leader 0 o +1 vale 1 VP.

Disposizioni per il Bilanciamento della Campagna



TEDESCO: Eliminare ambedue i mortai dall'OB iniziale dell'Inglese

INGLESE: Ridurre il calibro della OBA tedesca nello Scenario iniziale da 100+mm a 80+mm

4.42. SEQUENZA DI PIAZZAMENTO DELLO SCENARIO INIZIALE: Il Tedesco piazza per primo, l'Inglese muove per primo.

4.43. REGOLE SPECIALI DELLO SCENARIO INIZIALE:

1. Il Tedesco riceve un modulo di OBA con HE e Fumo da 100+mm.

4.5 REPHIT PHASE: Le seguenti azioni (4.501-.517) sono eseguite simultaneamente dai due giocatori durante la RePh che accade fra ciascun scenario della CG. Ciascuna sezione (e sotto sezione) deve essere effettuato nell'ordine indicato; quelle non applicabile alla situazione attuale possono essere saltate. Le procedure precedute dal segno "\$" sono le uniche necessarie per determinare la fine dello scenario della Campagna dopo l'ultimo turno di CCPh del giocatore. Quelle precedute dal simbolo "#" sono eseguite fino a quando una nuovo scenario di Campagna è creato nel passo 4.517 della RePh.

Sequenza della RePh:

- \$ 4.501 Conclusioni delle Mischie
- \$ 4.502 Rimozione dei counters
- \$ 4.503 Recupero e Fine dello Scenario della CG
- 4.504 Shock e Bog
- 4.505 Determinazione delle Aree di Piazzamento
- 4.506 Fuga
- 4.507 Possesso degli Equipaggiamenti
- 4.508 Leader feriti
- 4.509 Ricongiungimento
- # 4.510 Nuova Data della Campagna
- # 4.511 Spostamento delle unità
- # 4.512 Riparazione degli equipaggiamenti
- # 4.513 Recupero delle MMC
- # 4.514 Variazione dei CPP
- # 4.515 Acquisto degli RG di rinforzo
- # 4.516 Determinazione della Forza degli RG, degli Armamenti, e dei Leader
- # 4.517 Determinazione dell'Iniziativa
- 4.518 Piazzamento delle unità.



4.501. CONCLUSIONE DELLE MISCHIE: Tutte le unità nemiche fra di loro presenti in un esagono sono ora considerate in Mischia. Le unità in questi esagoni eseguiranno un numero illimitato di turni di Mischia fino a che nessuna altra Mischia

sia possibile. Il giocatore che muoveva prima in quello scenario è considerato l'Attaccante. A seguito della conclusione del primo turno di Mischia tutte le unità Pinnate perdono il Pin, tutti i CX vengono rimossi e tutti i segnalini "stun" vengono girati sul lato "+1" (i veicoli possono ancora essere Richiamati [*Recalled*] e possono essere marcati con un segnalino CE se desiderato). Le Mischie possono essere risolte in qualsiasi ordine.

4.502. RIMOZIONE DEI COUNTER: Tutti i Segnalini di seguito descritti devono essere rimossi dalla mappa in questo momento:

- a) Segnalini di OBA (incluse le radio se il Modulo non rimane a disposizione);
- b) Counter di Fumo
- c) Acquisizioni bersaglio, DM, CX, Motion e CE.

4.503. RECUPERI E FINE DELLO SCENARIO DELLA CAMPAGNA: Tutte le unità di ambedue i giocatori sono automaticamente recuperate, Nessun DR è effettuato. Il controllo di Edifici e di Esagoni è determinato. Dopo questo passo, la fine dello Scenario avviene.



4.504 SHOCK e BOG: Ciascun Veicolo scioccato deve effettuare un numero illimitato di risolvere lo shock fino a quando lo shock è rimosso od il veicolo è eliminato. Ciascun Veicolo Boggato o Mirato (*Mired*) deve tentare di rimuovere il bog fino a quando si libera o diviene Immobilizzato (la spesa di MP non conta).

4.505 DETERMINAZIONE DELL'AREA DI PIAZZAMENTO: Ciascun giocatore determina ora l'Area di Piazzamento per il nuovo scenario della Campagna eseguendo i punti 4.5051-.5055. Ciascun giocatore può in qualsiasi momento piazzare un proprio marker di Controllo in ogni Locazione Strategica sotto il suo controllo, specialmente se tale Locazione potrebbe essere in dubbio in un secondo tempo. Un marker di Controllo deve essere rimosso o girato se il giocatore ne perde il controllo. Una Locazione non strategica può essere controllata ma non è marcata con un marker. Una Area di Piazzamento può inizialmente non contenere alcuna unità ma può avere unità spostate in essa ameno che non sia isolata.

4.5051 TERRA DI NESSUNO: Mentre ciascun giocatore determina la sua Area(e) di Piazzamento ci saranno porzioni della mappa dove le Aree dei due giocatori si sovrappongono. Una Locazione non-strategica entro due esagoni da una Locazione Strategica amica e nemica è un esagono di Terra di Nessuno. Un esagono di Terra di Nessuno non potrà mai essere parte di una zona di piazzamento. Una Locazione Strategica non può mai essere nella Terra di Nessuno ma può essere Isolata Ciascun veicolo immobile all'interno della Terra di Nessuno è trasformato in un Wreck.

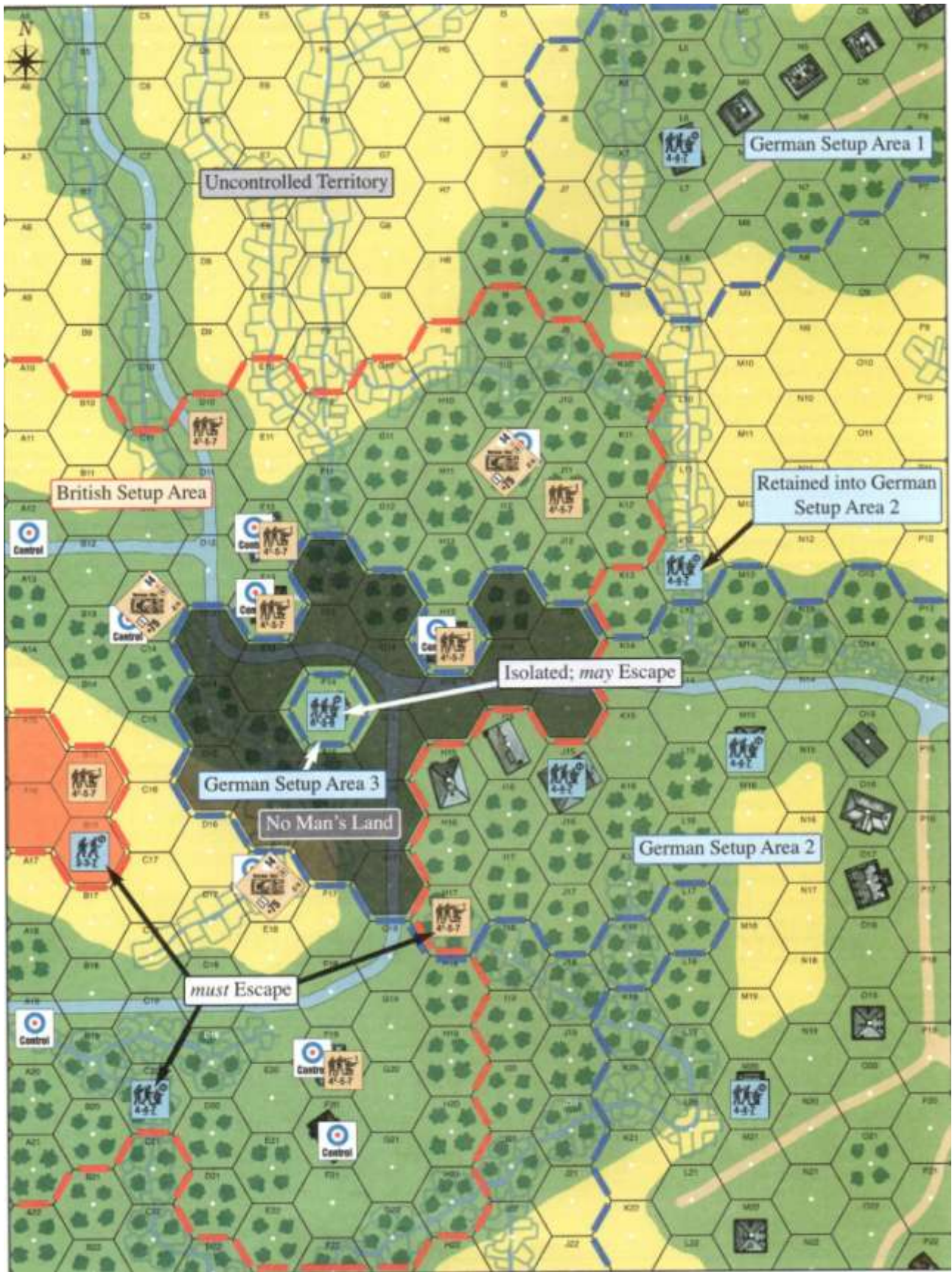
4.5052 UNITA' ISOLATE:Una unità/equipaggiamento isolato è una unità in un esagono di piazzamento amico dal quale l'unità (o nel caso di un equipaggiamento una ipotetica unità di fanteria) sia incapace di tracciare un sentiero continuo di esagoni attraversabili e non controllati da nessuno o facenti parte di un'Area di piazzamento amica tale da permettere di raggiungere una Propria Area di Entrata.

4.5053 TERRITORIO NON CONTROLLATO: Il termine Territorio non controllato si riferisce a tutti gli esagono che sono né Terra di Nessuno né parte di un'Area di Piazzamento di un giocatore. Ciascuna unità di Fanteria (ed il suo armamento) o veicolo mobile in un esagono di Territorio non controllato alla fine di uno scenario della Campagna è mantenuto all'interno della più vicina Area di Piazzamento amica (anche se Isolata, ma ignorando tale area se ciò causa un *Overstacking*) o in una Propria Area di Entrata. La più vicina area è quella alla minima distanza di esagoni di territorio non controllato attraversabili, a parità di distanza il giocatore sceglie l'Area. Ciascuna unità di fanteria/veicolo mobile incapace di tracciare tale percorso deve tentare di Scappare. Ciascun veicolo immobile senza armamento funzionante è trasformato in un Wreck.

4.5054 ESAGONI CIRCONDATI: Qualsiasi esagono di Territorio Non controllato, e qualsiasi Locazione Strategica che è al momento totalmente circondata all'interno dell'Area di Piazzamento di un giocatore (considerando, per tale scopo, anche i lati di mappa) diventa parte di quella Area di Piazzamento.

4.5055 MARCARE LA MAPPA: All'interno del manuale della Campagna di DaE alla pagina 19 è riportata una mappa ridotta della Campagna. Ciascun giocatore dovrebbe ora segnare la sua Area(e) di piazzamento su una copia di tale mappa. Ciascun giocatore traccia (usando differenti colori ma sulla stessa fotocopia) le Locazioni Strategiche che controlla indicando il tipo cioè "B" per ciascun Edificio, "R" per esagono di strada di entrata/uscita, o "V" per un veicolo mobile con MA funzionante. Una volta che tutte le Locazioni Strategiche sono state identificate, determinare ciascuna Area di Piazzamento tracciando una linea intorno ai lati di esagono degli esagoni entro due esagoni da ciascuna Locazione Strategica controllata dalla propria fazione connettendo questi esagoni tramite una linea ininterrotta. Ogni area deve contenere almeno un lato della mappa. Usare differenti colori per le due fazioni.

Indicare gli esagoni di Terra di Nessuno che sono creati dalla sovrapposizione della Area di Piazzamento tedesca ed inglese. Questi esagoni non appartengono ad alcuna area di piazzamento. Dopo che tutte le aree di piazzamento sono state determinate ciascuna fazione le dovrebbe identificare con una lettera. Variazioni successive, se accadono, allo status delle Locazioni Strategiche nelle altre fasi della RePh non modificano le Aree di Piazzamento.



Uncontrolled Territory

German Setup Area 1

British Setup Area

Retained into German Setup Area 2

Isolated; may Escape

German Setup Area 3

No Man's Land

German Setup Area 2

must Escape

EX: DISEGNARE IL PERIMETRO (vedi il diagramma nella pagina precedente). I giocatori hanno completato la loro prima Data della Campagna, (23 Pomeriggio) e devono ora registrare le loro Aree di Piazzamento (secondo 4.505-.5055). Le Locazioni Strategiche (esagoni di edificio, esagoni di strada sul bordo di mappa ovest, e veicoli mobili con MA funzionante) che l'Inglese controlla sono marcati da un *Segnalino* di Controllo inglese. Tutti gli altri esagoni di edificio sono controllati dal Tedesco.

Le Aree di Piazzamento sono disegnate marcando i lati di esagono che sono a due esagoni dalle Locazioni Strategiche controllate da un giocatore formando e congiungendoli fra di loro in modo da formare una completa Area chiusa (con un bordo di mappa che formi un lato solido se appropriato).

L'Area di Piazzamento Inglese è delineata in rosso e si estende da A10 ad est, poi a sud, poi ad ovest ad A21. I tedeschi hanno tre Aree di Piazzamento (delineate in blu): la numero 1 è centrata sugli edifici L6-O5; la numero 2 sugli edifici M15, H15, e M20; e la numero 3 sul singolo esagono F14. Locazioni non-strategiche entro due esagoni da Locazioni Strategiche Inglese e Tedesche sono Terra di Nessuno e sono colorate in grigio. Esse non possono essere parte di un'Area di Piazzamento. Bisogna notare che gli esagoni E13 e H13 (Locazioni Strategiche controllate dall'Inglese) e gli esagoni H15 e I15 (Locazioni Strategiche controllate dal Tedesco) non possono essere parte di Terra di Nessuno e sono perciò parte delle Aree di Piazzamento alla quale sono adiacenti.

Esagoni che erano a più di 3 esagoni dalle Locazioni Strategiche sono Territorio Non Controllato inizialmente, ma ciascun di questi esagoni completamente circondati da una Area di un solo giocatore (e/o un lato di mappa) diventano parte di quella Area di Piazzamento. Perciò gli esagoni colorati in rosso (A15, A16, B15, e B16) diventano parte dell'Area di Piazzamento Inglese.

I carri inglesi sono tutti trasferiti all'Area di Entrata Inglese (4.5127) mentre tutte le Fanterie Inglese fanno tutte parte dell'Area di Piazzamento tranne la 4-5-7 in H17. Questa squadra è in un'Area di Piazzamento nemica e deve tentare di fuggire (4.506) nella Area di Piazzamento Inglese con un modificatore di 0 (+1 in Area di Piazzamento nemica, +1 è più di una mezza squadra, -2 perché adiacente all'Area di Piazzamento Inglese). Ciò significa che riuscirà a fuggire in qualche modo; sarà sostituita (da una 4-4-7) con un DR di 9, Ridotta (a 2-4-7) con un DR di 10, Sostituita e Ridotta (a 2-3-7) con un DR di 11, ma Eliminata con un DR di 12.

La 2-3-7 SS in B16 e la 4-4-7 SS in C20 sono in Area di Piazzamento nemica e devono tentare di scappare all'Area di Piazzamento 3 ed alla 2 rispettivamente. La prima ha un modificatore di +1 la seconda con un modificatore di +2 ignorando qualsiasi risultato di sostituzione (3.2). La 2-3-7 SS in B16 può ignorare l'Area di Piazzamento Isolata 3 (4.5061) e Fuggire invece all'Area di Piazzamento 2. La 4-4-7 SS in L12 è trattenuta nell'Area di Piazzamento 2 (4.5053). La 6-5-8 SS in F14 può (ma non deve) tirare per Fuggire nella Area di Piazzamento 2 con un modificatore di +3.

La 4-4-7 SS in L6 può tirare per Spostarsi (4.511) nell'Area di Piazzamento 2 con un modificatore di 0. Qualsiasi delle unità Inglese appartenenti all'Area di Piazzamento Inglese possono essere spostate nella Area di Entrata sul lato Ovest come se fossero adiacenti ad essa.

4.5056 IN AREE DI PIAZZAMENTO AMICHE: Qualsiasi unità/equipaggiamento correntemente in una Area di Piazzamento amica è mantenuta nella stessa Area.

4.5057 NON IN AREE DI PIAZZAMENTO AMICHE: Utilizzare la tabella seguente per determinare cosa accade ad unità/equipaggiamenti che non finiscono lo scenario della Campagna in una Area di Piazzamento amica. E' da ricordare che le azioni descritte di seguito devono essere eseguite nell'ordine indicato per la RePh.

TABELLA 4.5057 NON IN AREE DI PIAZZAMENTO AMICHE

Fanteria /Veicoli mobili	
In Area di Piazzamento nemica	Deve tentare di Fuggire
In Terra di Nessuno	Deve tentare di fuggire
In Territorio Non Controllato	E' trasferito nella più vicina Area di Piazzamento o di Entrata o deve tentare di Fuggire
Equipaggiamenti non posseduti	
In Area di Piazzamento nemica	E' catturato o Eliminato dal nemico (a sua scelta)
In Terra di Nessuno	E' lasciato nell'esagono non posseduto da nessuno
In Territorio Non Controllato	E' lasciato nell'esagono non posseduto da nessuno
Veicoli Immobili senza MA funzionante	
Tutti i casi	E' trasformato in un Wreck
Veicoli Immobili con MA funzionante	
In Area di Piazzamento nemica	E' trasformato in un Wreck
In Terra di Nessuno	E' trasformato in un Wreck
In Territorio Non Controllato	E' lasciato nell'esagono ed è controllato dal proprietario

4.506 FUGA: Ciascuna unità di fanteria o veicolo mobile che termini uno scenario in Terra di Nessuno, o in Area di Piazzamento nemica, o in Territorio Non Controllato dal quale deve tentare di fuggire, deve effettuare ciò. Qualsiasi fanteria o veicolo mobile che termini lo scenario Isolato deve tentare di Fuggire. Se più di una unità nello stesso esagono vogliono Fuggire, esse possono dividersi in uno o più pile di pedine; ciascuna pila effettuerà poi il suo DR di Fuga (vedi tabella). Quando tenta la fuga, ciascuna MMC può portare fino a 5PP, e ciascun SMC non ferito può portare fino a 2PP. Un SMC ferito non può portare niente. Prima della Fuga di un'unità essa può trasferire, lasciare o eliminare una SW/Cannone di cui sia in possesso.

4.5061 RISULTATO DELLA FUGA: Se un'unità sopravvive al suo tentativo di fuga, vedi tabella seguente, essa e tutto l'equipaggiamento in suo possesso sono Mantenuite in un'Area di Piazzamento Amica o fuori mappa in un'Area di Entrata a seconda di quale sia più vicina in termini di esagoni attraversabili (in caso di equidistanza il giocatore sceglie dove, con l'obbligo di attraversare il minor numero di esagoni controllati dall'avversario) ma può ignorare proprie Aree di

Piazzamento che siano isolate. Se un'unità è eliminata durante il tentativo di fuga, tutti gli equipaggiamenti che ha preso con se sono eliminati.

TABELLA 4.506 FUGA

DR Finale	Fanteria	Veicolo Mobile
≤8	Fugge	Fugge
9	Fugge, sostituita con unità di Livello inferiore	Trasformato in Wreck
10	Fugge; ridotta per perdite	Trasformato in Wreck
11	Fugge; sostituita con unità di Livello inferiore e ridotta per perdite	Trasformato in Wreck
12	Eliminata insieme all'equipaggiamento	Trasformato in Wreck

Modificatori (DRM)

- +x DRM del Leader (non applicabile in caso di fuga di un Leader da solo)
- 1 Se veicolo
- 1 Se SMC da solo non ferito
- 2 Se adiacente ad Area di Piazzamento amica
- +1 Se in Area di Piazzamento nemica
- +1 Se ferito
- +1 Se Stunned
- +2 Se Isolato
- +4 Se in possesso di un Cannone
- +1 Per Mezza squadra (*HS*) che utilizzi lo stesso DR (1 squadra = 2 HS)

4.507 MANTENIMENTO DEGLI EQUIPAGGIAMENTI: Ciascun tipo di equipaggiamento in un'Area di Piazzamento è in possesso (catturato se applicabile) del giocatore che controlla quell'Area. A scelta del giocatore questo equipaggiamento non veicolare può essere eliminato dal gioco da qualsiasi unità presente in quell'Area di Piazzamento.

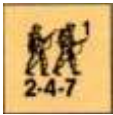
4.508 LEADER FERITI: Ciascun giocatore effettua un dr per ogni Leader ferito in suo possesso e lo confronta con la seguente tabella:

TABELLA LEADER FERITI

dr finale	Risultato
≤1	Leader a disposizione non ferito
2-4	Leader a disposizione ma ferito
≥5	Leader eliminato

Modificatori (drm)

- +1 Se isolato



4.509 RICONGIUNGIMENTO: Tutte le HS dello stesso tipo presenti nella stessa Area di Piazzamento o Area di entrata (o all'interno delle Perdite) devono essere ricongiunte in squadra (2 HS = 1 squadra) in modo che non più di una HS sia presente in quella Area.

4.510 NUOVA DATA DELLA CAMPAGNA: Ciascun passaggio di questa parte della RePh rappresenta l'inizio del nuovo scenario della Campagna.

4.511 SPOSTAMENTO: Una unità di fanteria o u Veicolo mobile (o loro gruppo) presenti in un'Area di Piazzamento possono tentare di trasferirsi in un'altra Area di Piazzamento amica o Area di Entrata. Una unità (o gruppo di unità) di fanteria presente in un'Area di Piazzamento può provare a spostarsi in un'altra Area di Piazzamento amica che non sia Isolata. Queste unità o gruppo devono essere capaci di tracciare un sentiero di esagoni attraversabili da tutte le unità attraverso Territorio non controllato, Area di Piazzamento amica o esagoni di Area di Entrata a partire dall'Area di piazzamento dalla quale intendono trasferirsi. Quando tentano di spostarsi una MMC può portare fino a 5PP, e ciascun SMC non ferito può portare fino a 2PP. Un SMC ferito non può portare niente. Prima dello spostamento ciascuna SW/Cannone possono essere trasferiti, eliminati o lasciati sul terreno. Un Cannone non può mai essere spostato.

Effettuare un DR segreto sulla seguente tabella per ogni unità/gruppo di unità che tentano di spostarsi. Se un'unità o gruppo presente in un'Area di piazzamento vuole spostarsi in un'Area di Entrata che è parte o adiacente a quell'Area di Piazzamento non ha bisogno di tirare. Solo un tentativo di spostamento può essere effettuato per unità o gruppo prima di una Data della Campagna, e tutte le unità che tentino di spostarsi dalla stessa Area verso un preciso nuovo esagono della nuova Area di Piazzamento o Area di Entrata devono farlo come gruppo singolo. Se un'Area di Piazzamento amica non ha più unità in essa, essa è ancora sotto il Controllo del giocatore a cui apparteneva.

TABELLA DI SPOSTAMENTO

DR finale	Risultato
≤ 8	Si sposta senza problemi
9-10	Nessun spostamento
11	Si sposta, ma possibili perdite*
≥ 12	Tutte le unità ed equipaggiamenti eliminati

MODIFICATORI:

-1 Se l'intero sentiero di esagoni è costituito da esagoni di strada o terreno aperto

+1 Per ogni 5 esagoni di Terreno non Controllato lungo il sentiero

* Ciascuna unità subisce perdite in un successivo $dr \geq 4$; ciascun veicolo è eliminato con un $dr \geq 4$.

Ogni unità tira separatamente

4.512 RIPARAZIONE DEGLI EQUIPAGGIAMENTI: Ciascun giocatore effettua le seguenti azioni (se applicabili):



4.5121 VEICOLI IMMOBILIZZATI: Ciascun Veicolo immobilizzato deve effettuare un dr per determinare se diventa mobile secondo quanto previsto dalla seguente Tabella:

TABELLA RIMOZIONE IMMOBILIZZAZIONE

dr Finale	Risultato
≤ 2	Diventa mobile
≥ 3	Nessuna variazione

MODIFICATORI:

- +1 Se Isolato
- +1 Se in un esagono della Linea del Fronte
- +1 Se in un esagono di Territorio Non Controllato



4.5122 AFV SOTTO STUN: Un AFV amico sotto uno Stun devono effettuare un dr sulla seguente Tabella per vedere se lo AFV recupera dallo Stun:

TABELLA RECUPERO DALLO STUN

dr Finale	Risultato
≤ 2	Recupera
3-5	Rimane con il segnalino di Stun
≥ 6	Eliminato

MODIFICATORI:

- +1 Se Isolato



4.5123 RIPARAZIONE DEGLI ARMAMENTI: Ciascun giocatore effettua un tiro sulla seguente tabella per ogni armamento amico non funzionante in suo possesso in un'Area di Piazzamento o Area di entrata che contenga unità. Con un dr di 1 o meno meno l'Armamento è riparato, qualsiasi risultato diverso lo elimina. Una MG non funzionante (*Disabled*) di un veicolo può essere automaticamente riparata (anche se resa non funzionante secondo questa procedura) rimuovendo una propria LMG. In ogni caso questa LMG eliminata deve fare parte della stessa Area di Piazzamento/Area di Entrata dello AFV.

TABELLA RIPARAZIONE

dr finale	Risultato
≤ 1	Riparata
≥ 2	Eliminata*

MODIFICATORI

- 1 Se appartenete ad un veicolo
- x Il valore per la riparazione dell'armamento
- +1 Se possibile solo un uso Non-Qualificato
- +1 Se Isolato

* Se montato su un veicolo, l'Armamento è *Disabled*; se è lo MA il Veicolo è subito eliminato (*Recalled*).

4.5124 ARMAMENTO CATTURATO: Ciascun giocatore esegue un dr per ogni armamento nemico funzionante catturato ed in un'Area di Piazzamento o di Entrata che contenga unità. Se il risultato è uguale o maggiore di 4 l'Armamento è eliminato. Armamenti nemici non funzionanti catturati sono automaticamente eliminati.

4.5125 MUNIZIONI SPECIALI: Qualsiasi Armamento amico Non-Isolato avente Munizioni Speciali ha queste munizioni nuovamente disponibili



4.5126 LOW AMMO: Qualsiasi Segnalino LOW AMMO su un armamento amico non Isolato è rimosso.



4.5127 CARRI ARMATI INGLESIS: Tutti i carri armati inglesi mobili non isolati sono spostati in un'Area di Entrata invece che essere mantenuti nell'Area di Piazzamento alla quale appartengono alla fine di ogni Scenario Pomeridiano della Campagna. Essi sono a disposizione per l'entrata nello Scenario successivo. I Carri Inglesi non possono essere acquistati, durante l'acquisto dei rinforzi, per essere piazzati in mappa in qualsiasi scenario di Mattina.

4.5128 CARRI ARMATI SOTTO RECALL: Qualsiasi Carro armato marcato con un *Counter RECALL* è eliminato.

4.513 RECUPERO DI MMC: Ciascun giocatore Recuperano dalle loro perdite un numero di MMC di fanteria pari al 25% (FRD) delle perdite subite in equivalenti di squadre. Queste unità sono piazzate in una'Area di Piazzamento non Isolata possibile o in un'Area di Entrata. In ogni caso, ciascuna unità recuperata è sostituita da un'unità di Livello inferiore come se avesse fallito il controllo dello ELR. Per questa regola una 6-5-8 SS è sostituita da una 4-4-7 SS, mentre una 4-4-7 SS è sostituita da una 2-3-7 SS.

EX: Nel precedente scenario gli Inglesi hanno perso 3 squadre 4-5-7, una mezza 2-3-7, ed una mezza 2-4-7. Essi possono recuperare una squadra equivalente perché ha perso 4 squadre equivalenti. Egli decide di recuperare una delle 4-5-7 che deve essere ora sostituita come se avesse fallito il controllo dello ELR. Riceve perciò una 4-4-7.

Il Tedesco ha perso una mezza SS 3-4-8, 3 mezze 2-3-7 SS, e due mezze 2-3-7 non SS per un totale di 3 squadre equivalenti. Il tedesco non può recuperare alcuna squadra essendo il 25% di 3/4 inferiore ad uno e perciò FRD a zero. Se avesse perso anche una squadra 4-4-7 non SS, questa quarta squadra equivalente gli permetterebbe di recuperare una squadra equivalente. Per prima cosa, le due mezze 2-3-7 SS si ricongiungono in una squadra 4-4-7 SS così come le due 2-3-7 non SS. Il tedesco a questo punto potrebbe o recuperare una squadra 4-4-7 non SS che sarebbe sostituita da una 4-3-6, o una squadra 4-4-7 SS che sarebbe sostituita da una mezza 2-3-7 SS.

4.514 RIFORNIMENTO DEI CPP: I punti di Acquisto per la Campagna (CPP) sono ottenuti secondo la seguente formula: il numero di CPP disponibili per quella Data della Campagna (vedi tabella seguente) meno un dr segreto per un totale pari alla differenza (minimo zero). Questo valore segreto deve essere riportato nella colonna *CPP "Repl"* della riga corrispondente alla data della Campagna sulla tabella del *CG Roster*. Sommare questo valore con il valore della colonna *"Start"* (quest'ultimo è il numero di CPP non utilizzati nella precedente Data della Campagna) per ottenere il valore da riportare nella colonna *"Total"* della stessa riga. Questo è il valore di Punti di Acquisto utilizzabili per comprare i Rinforzi (RG).

TABELLA DEI CPP

DATA CAMPAGNA	VALORE INIZIALE TEDESCO	VALORE INIZIALE INGLESE
23 Pomeriggio	(vedi Ordine di Battaglia iniziale)	(vedi ordine di Battaglia iniziale)
24 Mattina	16	25
24 Metà Giornata	11	13
24 Pomeriggio	7	10
25 Mattina	7	10
25 Metà Giornata	5	10

4.515 ACQUISTO DEI RINFORZI (RG): I Giocatori segretamente decidono quanti CPP spendere per l'acquisto dei Rinforzi (RG). Tutti i CPP spesi sono sottratti dai CPP disponibili. I CPP spesi, quelli rimanenti, i Rinforzi comprati possono essere tenuti segreti. I giocatori consultano la Tabella dei Rinforzi (vedi di seguito) per decidere il tipo di RG disponibili, il loro costo, il numero di RG dello stesso tipo che possono essere acquistati durante la Campagna, e ogni nota ad essi associata. Quando una RG è selezionata, riportate la sua Identificazione (ID) (ed il numero di CPP spesi per acquistarla) in una riga del proprio foglio dello *RG Roster* per la Data della Campagna in corso. Dopo l'acquisto di tutti i Rinforzi, riportare il totale dei CPP spesi sulla colonna dei CPP spesi; i CPP rimanenti, anche se zero, vanno riscritti nella colonna *"Start"* della successiva Data della Campagna dove potranno essere utilizzati.

4.5151 GRUPPO DEI RINFORZI: Ciascuna TABELLA DEI RINFORZI contiene le seguenti informazioni:

ID: Identificativo alfanumerico di ogni Rinforzo

Type (Tipo): Riporta il nome del Rinforzo. Questo e lo ID corrispondente sono riportati nel foglio *RG Purchase Record* del giocatore.

Full/Depleted Units (Completa/Ridotta): Riporta il numero ed il tipo di unità costituenti un RG se completo o ridotto

CPP Cost: Indica il costo in CPP per ogni Rinforzo. Questo è il numero di CPP che deve essere sottratto dal valore a disposizione del giocatore per ottenere il rinforzo. Ciascun Rinforzo il cui ID sia “I”, “V”, o “HW” possono essere piazzati sulla mappa in una Area di Piazzamento amica non Isolata in uno scenario giocata nella stessa Data della Campagna ad un costo maggiorato di 1. (vedi anche la 4.5127 e 4.5154).

Date Max (Massimo per Data): Indica il massimo numero di Rinforzi di quello specifico tipo che possono essere comprate per ogni Data della Campagna.

CG Max (Massimo per Campagna): Indica il massimo numero di Rinforzi di quello specifico tipo che possono essere comprate per la Campagna. Ambedue i giocatori devono riportare sul foglio il numero di Rinforzi acquistati per determinare se quel tipo di rinforzo sia ancora disponibile nel corso della Campagna.

TABELLA DEI RINFORZI TEDESCHI DISPONIBILI

ID	Type	F/D	Unit	Cost	Date Max	CG Max
I1 ^{a,e}	SS Inf Pltn	3/2	6-5-8	4	1	1
I2 ^{a,e}	SS Inf Coy	6/5	4-4-7 (SS)	6	1	1
I3 ^{a,e}	VolksGr Coy	6/5	4-4-7	4	1	3
V1 ^a	Pz III Pltn	2/1	Pz IIIN	2	1	1
V2 ^a	Pz V Pltn	2/1	Pz VG	4	1	2
V3 ^a	Pz VI Pltn	2/1	Pz VIE	3	1	2
V4 ^a	SS StuG Pltn	3/2	StuG IIIG(L)	5	1	2
G1 ^b	AT Sect I	1	75L PaK 40	2	2	2
G2 ^b	AT Sect II	1	88 PaK 43/41	3	1	1
HW1 ^{a,b}	SS MG Pltn	2/1	HMG	6	1	2
O1 ^{b,d}	Btln. Mtr	-	80+mm OBA	3	2	5
O2 ^b	Arty OBA	-	100+mm OBA	5	1	3
O3 ^b	Rocket OBA	-	150+mm OBA	3	1	1
-	Attack Chit ^e	-	-	1	1	1

a) Rinforzi con ID “I”, “V”, e “HW” possono essere piazzati in mappa nella Data della Campagna nei quali vengono acquistati al costo maggiorato di 1 CPP

- b) Un equipaggio 2-2-8 è associato a ciascun Cannone AT, e una mezza SS 3-4-8 a ciascuna HMG. I Rinforzi “G” e “O” possono essere piazzati in mappa senza costi aggiuntivi.
- c) Non disponibili per la data del 25 Metà giornata della Campagna (vedi 4.5154)
- d) Riceve un modificatore -2 al mantenimento del contatto Radio invece di -1 (vedi 2.11)
- e) Solo un Rinforzo con ID “T” può essere acquistato per ogni Data della Campagna.

TABELLA DEI RINFORZI INGLESII:

ID	Type	F/D	Unit	Cost	Date Max	CG Max
II ^a	Inf Coy	10/7	4-5-7	8	1	4
V1 ^a	Tank Troop I	1/1 3/2	Sherman IIC Sherman III	6	1	1
V2 ^a	Tank Troop II	1/1 3/2	Sherman VC Sherman V	5	1	3
G1 ^b	AT Sect	2/1	6-pounder	2	1	1
HW1 ^{a,b}	MG Pltn	3/2	MMG	5	1	2
HW2 ^{a,b}	Mtr Pltn	2/1	51mm LT MTR	2	1	3
O1 ^{b,c}	Btln. Mtr	-	70+mm OBA	2	2	4
O2 ^b	Med Arty	-	80+mm OBA	3	2	5

- a) Rinforzi con ID “I”, “V” (tranne che in Scenari di Mattina; vedi 4.5127), e “HW” possono essere piazzati in mappa nella Data della Campagna nei quali vengono acquistati al costo maggiorato di 1 CPP.
- b) Un equipaggio 2-2-8 è associato a ciascun Cannone AT e a ciascuna MMG; una mezza 2-4-7 a ciascun Lt MTR (Mortaio leggero). I Rinforzi “G” e “O” possono essere piazzati in mappa senza costi aggiuntivi.
- c) Riceve un modificatore -2 al mantenimento del contatto Radio invece di -1 (vedi 2.11)

4.5153 RIPORTARE I RINFORZI ACQUISTATI: Dopo che tutti i Rinforzi sono stati selezionati per la Data della Campagna ed i CPP corrispondenti spesi essi devono essere riportati sul foglio dello *RG Purchase Record*. Una riga del foglio deve essere riempita per ogni tipo di rinforzo acquistato. La seguente lista indica il significato di ciascuna colonna:

CG Date (Data della Campagna): La data dello Scenario della Campagna di acquisto del Rinforzo

RG ID: L’identificativo alfanumerico del Rinforzo.

Group Type: Il nome del Rinforzo

#P (Numbered Purchased) [Numero di RG Acquistati]: Il numero totale di Rinforzi di quel tipo fino ad ora acquistati-

#R (Number Remaining) [Numero di RG Rimanenti]: Il numero di Rinforzi di quel tipo ancora disponibili per la campagna. Questo numero è ottenuto sottraendo il numero nella colonna dello #P al numero riportato nella colonna *Maximum* della Tabella dei Rinforzi del giocatore.

Str.: La forza del Rinforzo ottenuto come descritto nel passo 4.5161 della RePh; scrivere “F” se il Rinforzo è ottenuto Completo, “D” se Ridotto.

Units (Unità): Il numero e tipo di unità ricevute per quel Rinforzo.

SW/Gun(s) Received (SW/Cannoni ricevuti): Il numero ed il tipo di ciascun SW/Cannone ricevuto secondo il passo 4.5162

Leader(s) Received (Leader ricevuti): Il tipo di ciascun Leader ricevuto secondo il passo 4.5163

Set Up (Piazzamento): Se il Rinforzo è stato acquistato per essere piazzato in mappa scrivere “O” in questa casella; se previsto che entri da fuori mappa riportare “E” nella casella.

Other (Altro): Questa colonna può essere utilizzata per riportare qualsiasi altra informazione.

4.5154 CHIT DI ATTACCO DISPONIBILI AL TEDESCO: Solo una volta durante la Campagna, il giocatore tedesco può acquistare (al costo di 1 CPP vedi tabella Rinforzi) il Chit di attacco. Questo permette al Tedesco di preparare un contrattacco. Se scelto, il Tedesco può piazzare i suoi Rinforzi in mappa senza costi aggiuntivi. Il Chit di Attacco deve essere utilizzato nella Data della Campagna nel quale viene acquistato, ma non può essere acquistato per la data del 25 Mezza Giornata.

4.516 FORZA DEL RINFORZI, ARMAMENTI E LEADERS

4.5161 FORZA DEI RINFORZI: Ciascun rinforzo con ID “I”, “V”, “HW” ed il Rinforzo Inglese “G” possono essere ricevuti non con il completo organico (*Depleted*). Per ciascun tipo di questi RG acquistati il giocatore deve effettuare un DR sulla Tabella della Forza (*RG STRENGTH TABLE*) per determinare se il Rinforzo è ottenuto Completo (*Full*) o Ridotto (*Depleted*). Un Rinforzo completo riceve il numero di unità riportato sulla sinistra della “/”, mentre un Rinforzo Ridotto il numero riportato sulla destra della “/”. Tutti i DR/dr effettuati per la forza, gli Armamenti, ed il Leaders sono segreti e non devono essere rilevati prima della fine della Campagna.

TABELLA FORZA DEI RINFORZI

DR finale	Organico del rinforzo
≤ 8	Completo
≥ 9	Ridotto

4.5162 DISPONIBILITA' DELLE ARMI DI SUPPORTO: Determinare il numero di Armi di Supporto (SW) riportate nella tabella seguente ricevute da ciascun rinforzo con ID "I". Un rinforzo al completo automaticamente riceve tutte le Armi indicate. Un Rinforzo ridotto deve effettuare un dr ≤ 4 per ricevere le armi indicate. Riportare le armi ricevute nella corrispondente casella del foglio del *RG Purchase Record* relativa a quel rinforzo. Ciascuna SW ricevuta deve essere posizionata in mappa od entrare da fuori mappa in possesso di unità appartenenti a quel Rinforzo durante il primo scenario della Campagna nel quale venga utilizzata.

INFANTRY REINFORCEMENT GROUP SW CHART

Nationality	Pltn/Coy Type	MMG	LMG	PSK	PIAT
German	SS Inf Pltn	1	1	1	-
German	SS Inf Coy	1	2	1	-
German	VolksGr Coy	-	2	-	-
British	Inf Coy	-	3	-	2

4.5163 DISPONIBILITA' DEI LEADER: Ciascun giocatore esegue un DR per ciascun Rinforzo di tipo "I" sulla seguente Tabella per determinare il tipo e numero di Leader ricevuti applicando i modificatori relativi.

TABELLA LEADER COMPAGNIE

DR finale	Leader ricevuti
2	10-2, 8-1, 8-0
3	9-2, 9-1, 8-0
4	9-2, 8-1, 7-0
5	9-1, 8-1, 8-0
6	9-1, 8-1, 7-0
7	8-1, 8-0, 8-0
8	9-1, 8-0
9	8-1, 8-0
10	8-1, 7-0
11	8-0, 7-0
12	8-0, 6+1
≥ 13	7-0, 6+1

MODIFICATORI:

+2 Se Ridotta

+1 Se *VolksGrCoy*

Ciascun giocatore esegue un DR per ciascun Rinforzo di tipo “I” o “V” sulla seguente Tabella per determinare il tipo di Leader/Armor Leader ricevuto applicando i modificatori relativi

TABELLA LEADER PLOTONI

DR finale	Leader ricevuti
≤ 2	9-2
3 – 4	9-1
5 – 7	8-1
8 – 9	8-0
10 – 11	7-0
12	6+1

MODIFICATORI:

- 2 Se SS
- +2 Se Ridotta.

4.517 DETERMINAZIONE DELL’INIZIATIVA: Ciascun giocatore decide la sua Iniziativa per la corrente Data della Campagna, cioè se “Attaccare” (*Attack*) o rimanere fermo “*Idle*” a seconda del suo piano tattico. L’Inglese può usare 4 Chit di Attacco, il Tedesco può comprare 1 Chit di Attacco. Lo scenario iniziale non conta per il numero di Chit di Attacco a disposizione dell’Inglese.

Ciascun giocatore seleziona il suo Chit e lo pone sulla area di gioco in modo da non farlo vedere all’avversario con la faccia superiore indicante se Attacca o rimane Fermo per lo scenario seguente. I Chit sono rivelati simultaneamente e comparati alla seguente matrice dell’iniziativa (*INITIATIVE MATRIX*) per determinare che tipo di scenario sarà effettuato nella odierna Data della Campagna:

INITIATIVE MATRIX

chit selected	British Assault	British Idle
German Assault	<i>Dual Attack</i> ¹	<i>German Assault</i> ¹
German Idle	<i>British Assault</i> ¹	<i>Idle</i> ²

- 1) Ci sarà uno Scenario; vedere di seguito per maggiori informazioni.
- 2) Nessun Scenario sarà giocato per questa Data della Campagna; ripetere le fasi 4.510-.517 della RePh fino a quando un nuovo Scenario non sia giocato.

4.5171 TIPI DI SCENARIO

a) DUAL ATTACK (ATTACCO SIMULTANEO): Rappresenta una Data della Campagna nel quale ambedue i giocatori hanno deciso di attaccare. Il giocatore Inglese tira u dao per determinare chi piazzerà in mappa per primo; se il dr ≤ 2 l’Inglese piazza per primo, altrimenti la fa il Tedesco.

Se l'Inglese piazza per primo, il Tedesco dopo che l'Inglese ha piazzato decide quale parte della mappa (con un massimo di 10x10 esagoni) sia in gioco. Il resto della mappa non è in gioco durante l'attacco Tedesco. Lo scenario termina dopo 3 turni di gioco. Dopo che questi tre turni sono stati completati, un normale attacco Inglese è condotto ed il resto della mappa al di fuori dei selezionati esagoni e le altre unità sono disponibili. Lo scenario riparte dal Turno 1. Ambedue i giocatori piazzano nuovamente le loro unità determinando le rispettive Aree di Piazzamento secondo quanto descritto dalle fasi 4.501-.509 della RePh.

b) GERMAN ASSAULT (ATTACCO TEDESCO): In questa data della Campagna i Tedeschi stanno attaccando. Gli Inglesi piazzano per primi, ed i Tedeschi muovono per primi. Dopo il piazzamento Inglese, i Tedeschi indicano quale parte della mappa (per un massimo di 10x10 esagoni) sia in gioco. LO scenario termina dopo 3 Turni. Il resto della mappa non è utilizzabile.

c) BRITISH ASSAULT (ATTACCO INGLESE): In questa data della Campagna gli Inglesi stanno attaccando. I tedeschi piazzano per primi, gli Inglesi muovono per primi. L'intera mappa è in gioco.

d) IDLE DATE (GIORNATA' DI PAUSA): Non viene giocato alcun Scenario in questa Data della Campagna.

CONDIZIONI DI VITTORIA DEI SINGOLI SCENARI: Nella Campagna di *Decision at Elst*, non ci sono vincitori dei singoli Scenari della Campagna. Essi servono solo a posizionare in vista della Vittoria della Campagna descritte in 4.41.

4.518 PIAZZAMENTO DELLE UNITA'

4.5181 PIAZZAMENTO DELLE UNITA' ISOLATE: Il giocatore che piazza per primo in uno Scenario della Campagna piazza ora tutte le sue unità ed equipaggiamenti che devono essere posizionate in un'Area Isolata, dopo di ciò fa lo stesso l'altro giocatore. Ciascuna unità/equipaggiamento isolata deve piazzare esclusivamente in quella Area e, se è un Veicolo Immobile, nell'esagono e con il VCA corrispondente. Ciascun veicolo Immobile che piazza in un'Area Isolata è marcato con un Segnalino LOW AMMO come descritto nella regola ASLSK 7.2.1.

4.5182 PIAZZAMENTO DELLE UNITA' NON ISOLATE: Il giocatore che piazza per primo piazza il resto delle sue unità e del suo equipaggiamento negli esagoni disponibili nella sua Area di

Piazzamento. Una volta che ha finito l'altro giocatore fa lo stesso. Unità che entrano da Fuori Mappa vengono piazzate dopo che la partita ha inizio.

4.6 INIZIARE A GIOCARE: Il Giocatore che piazza per secondo muove per primo.