

1944 Race to the Rhine

Turno: 2 azioni + 1 dalle carte Resistance, Recon o Comandante.

Reazione tedesca.

Azioni.

1 Prendi rifornimenti. Nella base stella max 9 in set di 3 uguali o diversi. Nelle basi liberate in set di 3 diversi rifornimenti. Max 6. Usare solo 1 volta per turno.

2 Prendere camion dal garage sul tabellone rispettando il tuo livello logistico. Se finiscono i camion scatta la ICRI Interfase di Controllo rifornimenti.

3 Trasporto rifornimenti, piazza 1 camion su una freccia libera tra 2 aree che controlli e muovi fino a 5 rifornimenti in 1 direzione. Max trasporti come da tabella. Tra l'area dove sta un'Armata e la sua carta il movimento di rifornimenti è sempre libero.

4 Muovere Armata, ognuna muove al max 1 volta per turno fino a 3 aree, pagando 1 benzina dalla carta Armata. Lungo le frecce del suo colore o nere. Non si può entrare dove c'è già un'Armata o segnalino Alleato. Entrare in area Fortificata neutrale richiede 1 munizioni. Se area libera, pesca 1 carta Avanzamento, se nera pesca 1 tedesca. Carte: Les Boches, stop movimento, per continuare paga 1 benzina. Axis Division, combattimento, se vinci puoi proseguire spendendo 1 benzina. Le carte sono istantanei, se c'è il simbolo mano puoi giocarle quando vuoi.

Combattimento, rimuovi dalla carta Armata i rifornimenti descritti sulla carta nemico, se ce la fai vinci e la carta è tua, altrimenti retrocedi, spendi tutto quello che puoi e il nemico si rimischia nel suo mazzo.

5 Supporto aereo, piazza il tuo segnalino aereo sul mazzo tuo o nero. Spia la 1° carta. Se combatti quella carta hai 1 munizione in più. Se altri girano la carta, riprendi il segnalino.

6 Truppe paracadutate, prendi fino a 3 truppe per 1 medaglia l'una e piazzale in aree non controllate o tedesche. Danno 1 munizione in più all'Armata che entra qui. Vale anche per entrare in aree fortificate. A fine turno gira quelle non usate e scarta quelle già girate.

ICRI Interfase di controllo rifornimenti.

A tutti i comandanti avanzano di 1 liv Logistico, max 3.

B Ogni Armata consuma 1 cibo o viene girata a faccia in giù fino a che non trova cibo.

C Rimuovere tutti i camion dalla mappa al garage.

D La prima volta che un giocatore arriva a liv 3 mettere nel garage 2 camion +2 per ogni giocatore.

E Refillare rifornimenti sul tabellone.

F I Comandanti rigirano la loro carta usata.

G Il turno riprende.

Reazione tedesca, A) Piazza un segnalino nero vicino alle aree nere orientali o vicino ad un altro segnalino nero concatenato all'oriente. B) Contrattacco, rimuovi 1 segnalino di un Alleato, non vicino ad 1 Armata o a 1 stella. Deve essere vicino ad un area vuota o tedesca collegata a Dusseldorf. Si possono perdere medaglie.