
COMBAT COMMANDER PACIFIC

SOMMARIO

-SEQUENZA DI GIOCO-	5
-DIMENSIONI DELLE MANI-	5
-LA CARTA INIZIATIVA-	5
-TEMPO DI GIOCO-	6
-FINE DELLA PARTITA-	6
-ORDINI-	7
O20. REGOLE GENERALI	7
O20.1 Procedura di Attivazione	7
O20.2 Limite di Attivazione	7
O20.3 Limite di Attivazione	7
O20.4 Sequenza di ordini	7
O20.5 Azioni durante gli ordini	7
O21. PASSARE /SCARTARE	7
O22. AVANZARE	7
O23. SUPPORTO NEGATO	7
O24. RICHIESTA DI SUPPORTO	8
O24.1 COMUNICAZIONE STABILITA	8
O24.2 COMUNICAZIONE RIPRISTINATA	8
O24.3 FUOCO PER EFFETTO	8
O24.4 BOMBARDAMENTO AEREO	8
O24.5 Mitragliamento Aereo	8
O24.6 RIPARAZIONE DI ARMA	9
ILLUMINAZIONE O24.7	9
O25. CARICA	9
O26. CONFUSIONE DI COMANDO	9
O27. FUOCO	9
Regole generali per gli ordini di fuoco:	9
O27.3.1 Gruppi di fuoco	10
O27.3.2 Ostacoli	10
O28. INFILTRAZIONE	10
O29. MOVIMENTO	10
O30. RICOGNIZIONE	10
O31. RIPRESA	10
-AZIONI-	11
A32. REGOLE GENERALI	11
A33. IMBOSCATTA	11
A34. BAIONETTE	11
A35. MIRA PREDETERMINATA	11
A36. CONFUSIONE DI COMANDO	11
A37. FUOCO INCROCIATO	11
A38. DEMOLIZIONI	11
A39. INFILATA	11

A40. CARICA DI ESPLOSIVO	12
A41. FUOCO DI OPPORTUNITA'	12
A42. TIRATORE SCELTO	12
A43. (-NOME-) NASCOSTO	12
A43.1 CAVA NASCOSTA	12
A43.2 MINE NASCOSTE	12
A43.3 TRAPPOLA PANZI NASCOSTA	12
A43.4 CASAMATTA NASCOSTA	12
A43.5 LINEA DI TRINCEE NASCOSTA	12
A43.6 UNITA' NASCOSTA	12
A43.7 FILO SPINATO NASCOSTO	13
A44. FERITE LEGGERE	13
A45. BUONA MIRA	13
A46. NESSUN QUARTIERE	13
A47. SCHERMO FUMOGENO	13
A48. FUOCO SOSTENUTO	13
-EVENTI-	14
E49. REGOLE GENERALI	14
ES0. SUPPORTO AEREO	14
ES1. INDURIMENTO IN BATTAGLIA	14
ES2. DESIDERIO DI BATTAGLIA	14
ES3. INCENDIO	14
ES4. BREZZA	14
ES5. BUSHIDO	14
ES6. DIVIDERSI	14
ES7. DETRITI DI GUERRA	14
ES8. CAMPO DI BATTAGLIA	15
ES9. PROMOZIONE SUL CAMPO	15
EG0. FOLATE DI VENTO	15
EG1. ERDE	15
EG2. INTERDIZIONE	15
EG3. GUASTO	15
EG4. KIA	15
EG5. GUASTO	15
EG6. MEDICO!	15
EG7. OBIETTIVO DELLA MISSIONE	15
EG8. PRIGIONIERI DI GUERRA	16
EG9. RICOGNIZIONE	16
E70. RINFORZI	16
E71. SACCHIEGGIO	16
E72. SHOCK DA COMBATTIMENTO	16
E73. BUCHE DI BOMBE	16
E74. BUCHE	16
E75. FURTIVO	16
E76. OBIETTIVO STRATEGICO	17
E77. FUOCO DI SOPPRESSIONE	17

E78. TENNOHEIKA BANZAI!.....	17
E79. FERITI COMBATTENTI.....	17
E80. FOSFORO.....	17
NOTE.....	18

-SEQUENZA DI GIOCO-

1. Il giocatore attivo può:
 - Giocare 1 o più ordini (rispettando i vincoli imposti dallo scenario) e qualsiasi numero di Azioni permesse in risposta a qualsiasi Azione giocata dall'opponente,

OPPURE;

 - Scartare un numero qualsiasi di carte dalla mano (incluso 0) rispettando i limiti imposti dalla nazionalità,

Quindi;

 - Pescare il numero di carte necessarie per ristabilire la propria mano.
 - Terminare il turno di gioco (non si attivano più unità).
2. Il giocatore non attivo può giocare un qualsiasi numero di azioni permesse in risposta agli ordini impartiti dal giocatore attivo.
3. Scartare carte:
 - 5 se USA;
 - 4 se Commonwealth;
 - 3 se Japan;
 - 2 per qualsiasi nazionalità se attive le regole notturne.

-DIMENSIONI DELLE MANI-

Il numero di carte che è possibile avere in mano dipende dalla postura che lo scenario affibbia alla fazione. Le possibili posture sono:

- Invasione.....7 Carte
- Attacco..... 6 Carte
- Ricognizione..... 5 Carte
- Difesa..... 4 Carte
- BANZAI..... 3 Carte

-LA CARTA INIZIATIVA-

Ogni scenario indica quale giocatore inizia la partita in possesso della carta Iniziativa. In qualsiasi momento della partita, il giocatore che ha correntemente la carta Iniziativa può scegliere di annullare tutti gli effetti dell'ultimo tiro di dado effettuato – anche la causa associata ad esso – facendolo ripetere. Quando un giocatore chiede la ripetizione del tiro di dado in questo modo, deve dare la carta Iniziativa al suo avversario, che poi la controlla sino a quando non esercita l'opzione di ritirare, ripassandola quindi all'avversario. Questo passaggio della carta Iniziativa può avvenire un qualsiasi numero di volte nel corso della partita, anche durante la stessa serie di tiri di dado. Quando uno scenario termina in parità – ad esempio, zero VP dopo una fine Improvvisa, o se entrambi i giocatori perdono simultaneamente l'ultima loro unità – il giocatore che tiene la carta Iniziativa vince.

-TEMPO DI GIOCO-

Ogni scenario indica su quale spazio della Tabella del Tempo (sulla Scheda) porre il segnalino di Tempo [Time] (solitamente 0). Il segnalino di Tempo avanza di uno spazio in avanti lungo la Tabella del Tempo quando:

- si ottiene una causa Tempo (ed il tiro di dado non viene annullato dal giocatore che ha l'Iniziativa), op-pure;
- quando il mazzo di un giocatore non ha più carte rimanenti: trattate questo fatto esattamente come se fosse stata rivelata una causa Tempo.

Avanza una sola volta – non due – se viene rivelata l'ultima carta del mazzo ottenendo una causa Tempo.

Dopo aver avanzato il segnalino di Tempo, il gioco normale si interrompe in modo da svolgere le fasi che seguono. I giocatori devono effettuare prima le seguenti fasi nell'ordine indicato:

1. chi ha causato l'Avanzamento del Tempo (solamente) mescola il suo mazzo e gli scarti assieme a formare un nuovo mazzo;
2. chi ha causato l'Avanzamento effettua un tiro di dado per la Fine Improvvisa [13.2.2] se appropriato;

Poi, se la partita non termine al fine improvvisa, svolgete anche queste fasi:

3. il difensore (solamente) ottiene 1 VP;
4. se vi sono una o più pedine o segnalini di Avvistamento nello spazio ora occupato dal segnalino Tempo, il possessore le porta in gioco come rinforzi ponendole in qualsiasi esagono/i lungo il proprio bordo mappa amico (a partire dal giocatore inattivo). Le Radio di rinforzo sono invece poste nella Casella dell'Artiglieria vuota di quel giocatore.

Una volta che si sono svolti i punti sopra esposti, riprende il normale gioco da dove si era interrotto.

-FINE DELLA PARTITA-

una partita termina generalmente in quattro modi possibili:

- a) L'Alleato è obbligato a porre una delle sue unità eliminate nello spazio della Tabella delle Perdite occupato dal suo segnalino di Resa;
- b) l'ultima unità del giocatore sulla mappa viene eliminata e quel giocatore non ha unità nella Casella dell'Infiltrazione;
- c) l'ultima unità del giocatore sulla mappa viene rimossa per una qualsiasi causa che non sia l'eliminazione [14.2.2] e quel giocatore non ha unità nella Casella dell'Infiltrazione;
- d) si effettua un tiro di dado per la Fine Improvvisa [13.2.2] che risulta inferiore al numero nello spazio correntemente occupato dal segnalino di Tempo.

-ORDINI-

020. REGOLE GENERALI

020.1 Procedura di Attivazione

Per svolgere un Ordine, il giocatore attivo deve rivelare una carta dalla sua mano ed annunciare che sta svolgendo l'Ordine. La carta viene poi posta tra gli scarti. Poi attiva una unità amica che non è ancora stata attivata che esegue l'Ordine.

020.2 Limite di Attivazione

Nessuna unità può essere attivata più di una volta per turno.

020.3 Limite di Attivazione

Tutte le pedine attivate per un ordine devono essere identificate prima che l'ordine venga svolto. Inoltre, una volta che l'ordine è stato dato, almeno una delle pedine attivate lo deve fisicamente eseguire. Se viene dato un ordine di Movimento, almeno una unità attivata deve fisicamente attraversare un alto di esagono ed entrare in un altro esagono – non potete dare un ordine di Movimento per l'unico scopo di giocare una azione di Schermo fumogeno, ad esempio.

020.4 Sequenza di ordini

Un Ordine dichiarato deve essere eseguito interamente prima che venga dato l'Ordine seguente o che il giocatore annunci la fine del suo Turno. Questo include le Azioni che richiedono quell'Ordine per essere efficaci. Non potete attivare due unità per il Movimento, muoverne una, giocare un Ordine di fuoco sull'avversario per sbarazzarvi di un'unità nemica in rotta, e poi tornare a muovere l'altra unità.

020.5 Azioni durante gli ordini

Si può dichiarare un qualsiasi numero di Azioni da parte dei due giocatori nel corso di un Ordine sempre che si rispettino i requisiti per quelle Azioni.

Il vostro avversario potrebbe giocare due azioni di Schermo fumogeno prima di Muovere le sue squadre attivate. Quando quella squadra muove poi in uno di quegli esagoni con fumo, potreste prima piazzare filo spinato lì con una azione di filo Spinato Nascosto e poi giocare una azione di fuoco Op sparandole.

021. PASSARE SCARTARE

Se un giocatore non dà ordini durante il suo turno può scartare qualsiasi numero di carte fino al suo limite imposto dalla missione.

022. AVANZARE

Un'unità che si attiva per Avanzare può muovere in un esagono adiacente valicabile indipendentemente dai costi di MP richiesti. Si può entrare in esagoni occupati dal nemico (mischia). Le unità nemiche non possono fare attacchi di Opportunità contro le unità che avanzano.

023. SUPPORTO NEGATO

Non viene attivata nessuna unità.
Scegliere una delle seguenti opzioni:

- **Inceppamento Arma** - solo se c'è un'arma nemica entro la LOS di un'unità amica.
- **Interruzione delle comunicazioni** - Solo se vi è una radio nemica in gioco, guastare radio, se già guasta rompere.
- **Annullamento dell'attacco** - solo se c'è un aereo nemico in gioco, rimuovi l'aereo avversario dalla mappa.

024 RICHIESTA DI SUPPORTO

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- **024.1 COMUNICAZIONE STABILITA** - solo se non presente il proprio segnalino Radio e le regole per la notte non sono in vigore - tentare di ottenere la radio. Attivare un leader non soppresso e non in rotta. Fare un tiro di dado e verificare sulla tabella della radio della sua nazione, in base all'anno dello scenario scegliere il segnalino disponibile e pagare il costo di VP, posizionare la radio nel box artiglieria dalla tua parte della mappa.
- **024.2 COMUNICAZIONE RIPRISTINATA** - solo se la propria radio in gioco è rotta - attivare un leader non in rotta e non soppresso. Capovolgere la radio dalla parte guasta a quella funzionante.
- **024.3 FUOCO PER EFFETTO** - attivare uno dei tuoi comandanti non in rotta e non soppressi. Questo comandante agisce da osservatore per il bombardamento che seguirà. Eseguire le seguenti tre fasi:
 - **024.3.1 Avvistamento** - posizionare il Colpo di Avvistamento (SR) in un esagono all'interno della LOS dell'osservatore.
 - **024.3.2 Accuratezza** - fare un normale tiro di dado per la MIRA [027.2.3]. Se FUORI MAPPA l'ordine termina immediatamente. SPOSTAMENTO MINORE - Effettua un tiro di dado, ignora tutto ciò che c'è scritto, SR si muove di un esagono nella direzione del dado bianco, poi muove di un esagono nella direzione di quello colorato. SPOSTAMENTO MAGGIORE - Effettua un tiro di dado, ignora tutto ciò che c'è scritto, il dado bianco dà la direzione di errore dell'SR, il secondo (colorato) dà la distanza in esagoni di spostamento dall'SR.
 - **024.3.3 Impatto** - fare un tiro di dado per l'Impatto di Artiglieria che segue le stesse regole e limitazioni di un tiro di dado per l'Attacco di fuoco [027.3.3 & 027.3.4]. Non viene attivata nessuna unità.

NB: La casella dell'Artiglieria sulla Scheda indica un numero di vulnerabilità delle Fortificazioni per ogni FP delle Radio (e bombardieri [024.4]). Se un tiro di dado per l'Impatto dell'Artiglieria è esattamente pari al numero di vulnerabilità delle Fortificazioni associato al FP di quella Radio, allora qualsiasi Fortificazione nell'esagono bersaglio viene distrutta prima che qualsiasi unità lì dentro effettui il proprio tiro di dado per la Difesa dal fuoco.

- **024.4 BOMBARDAMENTO AEREO** - Nessuna unità viene attivata. Solo se l'aereo è in gioco. IL Counter viene girato sul lato "bombardiere in picchiata" e:
 - a) Selezionare un esagono bersaglio (deve avere LOS e contenere unità nemiche, ma non bombardieri). Per la LOS è come se il bombardiere è su collina di livello 5.
 - b) Effettuare un tiro di dado per la MIRA. Se manca passate a d.
 - c) Attacco di fuoco con 12 FP.
 - d) Rimuovere il bombardiere dalla mappa.

NB: Se si ha un evento di Supporto Aereo in qualsiasi punto dell'attacco, questo viene annullato senza ulteriori effetti.

- **024.5 mitragliamento Aereo** - Nessuna unità viene attivata. Solo se aereo è in gioco. IL Counter viene girato sul lato "caccia" e:
 - a) Posiziona il caccia nell'esagono in modo che punti chiaramente ad una delle sei direzioni.

- b) Effettuate un Attacco di Fuoco con 9 FP [027.3] contro ogni esagono in una linea retta davanti al caccia, dal più vicino al più lontano. Si controlla la LOS come se il caccia occupasse una collina di livello 5.
- c) Rimuovere il caccia dalla mappa.

NB: Se si ha un evento di Supporto Aereo in qualsiasi punto dell'attacco, questo viene annullato senza ulteriori effetti.

- **O24.6 RIPARAZIONE DI ARMA** - Attivare una unità non in rotta e non soppressa con un'arma giasta, capovolgere dal lato funzionante.
- **ILLUMINAZIONE O24.7** - solo se le norme di notte sono in vigore. Attivare un leader non in rotta e non soppresso quindi:
 - a) mettere in SR qualsiasi esagono entro la LOS del leader attivato.
 - b) Effettuare un tiro di dado per l'Accuratezza e controllo per lo spostamento di SR come per un attacco di artiglieria [024.3.2].
 - c) mettere un segnalino proiettile illuminante nell'esagono in cui la SR si sposta.
 - d) rimuovere la SR dalla mappa.

O25. CARICA

Soltanto se la postura del Giapponese é Banzai. Per tutte le unità giapponesi non ancora attivate:

- rimuovere la soppressione;
- recuperare se in rotta;
- attivarle per un ordine di movimento.

O26. CONFUSIONE DI COMANDO

Questa carta non può essere giocata come un ordine, può essere utilizzata per azione o scartata. Sperate di avere un'azione decente su questa carta.

O27. FUOCO

una unità o arma per essere attivata deve avere un'unità nemica nella sua LOS e non deve essere in un esagono mischia. Le unità in un esagono di mischia non possono essere attivate al fuoco. Lo Scout può essere attivato solo se attiva unità in possesso di mortai. Queste unità possono essere

ovunque sulla mappa, ma lo Scout deve avere un'unità nemica entro la sua LOS e all'interno del range di un mortaio attivato. L'Artiglieria deve prima ottenere un successo contro l'esagono attaccato prima di effettuare un tiro per l'ordine di fuoco.

Regole generali per gli ordini di fuoco:

- a) Ogni pezzo attivato dall'ordine può prendere un colpo in qualsiasi esagono non mischia nel suo raggio e nella sua LOS, da solo o come parte di un gruppo di fuoco [027.3.1].
- b) A meno che non stia sparando fumo [027.2.1], deve esserci almeno un'unità nemica nella sua LOS.
- c) Le unità amiche e nemiche presenti in un esagono che si frappone, non sono influenzate dal fuoco.

In generale, il FP di un'unità, modificato dall'unità di comando e da qualsiasi impedimento viene sommato al tiro di dado per l'Attacco così da formare il valore "Totale di Attacco. Ogni unità nell'esagono bersaglio aggiunge il suo morale modificato dal comando e/o dalla copertura al tiro di dado per la difesa così da ottenere a sua volta un valore "Totale di Difesa". Se il Totale di Attacco é almeno il doppio del Totale di Difesa, l'unità viene eliminata. Se Totale di Attacco supera il Totale di Difesa, l'unità é in rotta. Se totali sono uguali, le unità in movimento sono in

rotta, mentre le unità non in movimento sono considerate soppresse. Qualsiasi altro risultato non genera effetti.

027.3.1 Gruppi di fuoco - due o più unità/armi attivate possono sparare insieme in un gruppo di fuoco. Ogni Pedina deve avere sia la LOS non ostruita che essere entro il Raggio da quell'esagono per poter far parte del Gruppo di fuoco. Le unità che formano un gruppo di fuoco possono occupare più di un esagono ma ogni esagono devono essere contiguo (in modo da formare una "catena" di unità adiacenti). totale del FP del Gruppo di fuoco è $X + Y$, dove X è il FP di una unità e Y è il numero totale delle unità partecipanti al Gruppo.

027.3.2 Ostacoli - Se la LOS tra qualsiasi pedina non di artiglieria che spara e l'esagono bersaglio è intralciata [16.3], il FP di quel colpo viene ridotto dal maggiore di tali Intralci.

028. INFILTRAZIONE

Quando viene dato un ordine di Infiltrazione, il giapponese annota la lettera identificativa di quell'ordine - A, B o C - come indicato sulla carta stessa. Se l'ordine mostra tutte e tre le lettere, se ne sceglie solo una. Se la Casella di Infiltrazione corrispondente sulla Scheda è vuota, il giapponese svolge una sequenza "Nascondere" [028.1]. Se la Casella di Infiltrazione corrispondente contiene un'unità o segnalino e vi è almeno un segnalino di Avvistamento sulla mappa, svolge invece la sequenza "Rivelare" [028.2].

029. MOVIMENTO

Parlamentari modificate da comandi, armi, o marcatori. una unità deve completare prima di un altro comincia.

un'unità ha tanti MP da spendere durante un Ordine di Movimento quanto è il suo numero di Movimento corrente, che può essere modificato dal Comando [3.3.1.2], dal possedere un'arma pesante, o dalla presenza di segnalini di veterano/soppressione [4].

un'unità non può essere attivata per Muovere se, nel momento in cui sarebbe attivata, non ha MP sufficienti per entrare in almeno un nuovo esagono. Tutte le unità attivate che iniziano nello stesso esagono possono muovere insieme se rimangono insieme. Il giocatore inattivo può utilizzare il Fuoco di Opportunità [A41] ogni volta che si entra in un nuovo esagono. **Non si può entrare** in esagoni che contengono un'unità nemica.

030. RICOGNIZIONE

Attivare un leader non in rotta e non soppreso sempre che questi abbia una LOS ad almeno una unità nemica. pescare una carta e:

- tenerla in mano.
- scartare.
- Riposizionarla nel mazzo.

031. RIPRESA

Nessuna unità attivata. Per ogni punto ripresa (1-5) presente sulla carta si può effettuare:

- rimuovere un segnalino soppressione da una qualsiasi unità amica.
- Recuperare una unità amica in rotta.

AZIONI

A32. REGOLE GENERALI

Le Azioni possono essere giocate dai due giocatori in qualsiasi momento mediante il gioco di una carta fatto dalla mano, sempre che si soddisfino le condizioni o prerequisiti per giocare quell'azione.

Importante - Si possono effettuare più Azioni in risposta alla stessa situazione di gioco. Tutti gli effetti di Azioni giocate consecutivamente sono cumulativi.

Due azioni Baionette giocate dalla mano aggiungono +4 al tiro di dado per la Mischia.

Con l'unica eccezione del fuoco di Opportunità [A41], le Azioni che influenzano le unità non le attivano come farebbe un Ordine. Di conseguenza, un'unità che è già stata attivata da un Ordine/Azione di fuoco di Opportunità può essere bersaglio di un qualsiasi numero di Azioni (non di fuoco di Opportunità).

A33. IMBOSCATA

L'imboscata può essere giocata solo ad inizio della mischia.

EFFETTO: L'avversario sceglie una delle sue unità che partecipano alla mischia e la manda in rotta. Tutti gli effetti sono risolti prima che si calcoli il FP di mischia.

A34. BAIONETTE

Le baionette possono essere giocate prima di effettuare il tiro di dado per la mischia.

EFFETTO: Aggiungere +2 al tiro di dado per la mischia.

A35. MIRA PREDETERMINATA

Può essere giocata solo da chi ha la postura DIFENSORE e prima di effettuare un tiro di dado per l'Attacco di fuoco che comprende un'arma che spara con FP stampato di almeno "5".

EFFETTO: Aumentare FP dell'Attacco di fuoco di +2

A36. CONFUSIONE DI COMANDO

Questa carta non può essere giocata come azione.

A37. FUOCO INCROCIATO

Da giocare appena prima che il giocatore effettui il tiro di dado per l'Attacco di fuoco e solo quando si spara da un'unità in movimento.

EFFETTO: Aumentare FP dell'Attacco di fuoco di +2.

A38. DEMOLIZIONI

Può essere giocata solo se l'avversario scarta 1 o più carte passando.

EFFETTO: Eliminare una qualsiasi fortificazione in qualsiasi esagono contenente una unità amica.

A39. INFIALATA

Da giocare appena prima che il giocatore effettua un tiro di dado per l'Attacco di fuoco e solo se due o più pedine attigue stanno sparando in gruppo.

EFFETTO: Aumentare FP dell'Attacco di fuoco di +1 per ogni pedina che spara oltre la prima.

Cumulativo con il normale bonus di un Gruppo di fuoco.

AH0. CARICA D'ESPLOSIONE

Giocare solo se il giocatore ottiene "Dadi Doppi" per il tiro dell'Attacco di Fuoco, in un esagono adiacente e con fortificazione.

EFFETTO: Eliminare la fortificazione. Viene eliminata prima di effettuare il tiro di dado per la difesa.

AH4. FUOCO DI OPPORTUNITÀ

Un ordine di fuoco di Opportunità può essere giocato solo nel corso di un ordine di movimento dell'avversario, dopo che l'unità accede ad un nuovo esagono. Il giocatore che effettua un ordine di movimento, quando sposta la sua pedina in un nuovo esagono dichiara ad alta voce i punti movimento cumulativi spesi fino a quel momento. Il giocatore inattivo può fermare temporaneamente l'ordine di movimento per effettuare una o entrambe le seguenti fasi:

a) Giocare un'Azione di Fuoco dalla mano ed attivare una o più unità per sparare contro quell'esagono.

e/o

b) effettuare un Attacco di Fuoco contro quell'esagono con qualsiasi sua unità/arma che è stata attivata per il fuoco di Opportunità in qualsiasi punto di questo stesso Ordine di Movimento.

Eccezioni:

a) l'Artiglieria non può effettuare il fuoco di Opportunità.

b) Le unità attivate rimangono attive e possono sparare contro bersagli in movimento per tutto quell'ordine di movimento.

c) Il giocatore inattivo può effettuare un massimo di Attacchi di Fuoco per ogni singola speda di X MP effettuata dal giocatore attivo.

AH2. TRATTORE SCELTO

Le bombe a mano vanno giocate prima che il giocatore effettui il tiro di dado per l'Attacco di Fuoco e solo se almeno una pedina spara contro un esagono adiacente.

EFFETTO: Aumentare FP dell'Attacco di Fuoco di +2.

AH3. NOME- NASCOSTO

Giocata soltanto dal giocatore con postura Difensore dello scenario.

- **A43.1 CAVA NASCOSTA**, posizionare segnalino CAVA nell'esagono.
- **A43.2 MINE NASCOSTE**, posizionare segnalino MINE ed effettuare un attacco di Mine.
- **A43.3 TRAPPOLA PANZI NASCOSTA**, il giapponese sceglie di eseguire una di queste cose:
 - o Posizionare un segnalino MINE ed effettuare un attacco di Mine.
 - o Posizionare un segnalino FILO SPINATO nell'esagono.
- **A43.4 CASAMATTA NASCOSTA**, posizionare segnalino CASAMATTA nell'esagono.
- **A43.5 LINEA DI TRINCEE NASCOSTA**, posizionare segnalino TRINCEE nell'esagono.
- **A43.6 UNITA' NASCOSTA**, il Difensore svolge nell'ordine:
 - o Tiro di Dado sulla Tabella Supporto
 - o Scegliere una unità per l'anno dello scenario
 - o Posizionare l'unità scelta in un esagono che:
 - Sia entro la sua area originaria di piazzamento, e
 - Non contenga unità delle due parti, e

- Abbia almeno copertura di 1.
- **A43.7 FILO SPINATO NASCOSTO**, posizionare segnalino FILO SPINATO nell'esagono.

A44. FERITE LEGGERE

Può essere giocata solo ed esclusivamente su una SQUADRA amica (in rotta o meno) andrebbe in rotta.

EFFETTO: Perdere 1 VP e sostituire la SQUADRA con un GRUPPO della stessa qualità dell'OB del giocatore. Segnalini Armi, Soppressione o Veterano e "Stato di Attivazione" della SQUADRA vengono mantenuti dal GRUPPO.

A45. BUONA MIRA

Da giocare solo prima del tiro di dado per l'Attacco di Fuoco. L'attacco deve includere una SQUADRA o GRUPPO che spara della fazione indicata.

EFFETTO: Aumentare FP dell'Attacco di Fuoco di +2.

A46. NESSUN QUARTIERE

Da giocare solo a fine mischia e se il giocatore ha una unità sopravvissuta.

EFFETTO: 2 VP

A47. SCHERMO FUMOGENTO

Da giocare ad inizio di un Ordine di Movimento o Avanzata.

EFFETTO: Si esegue la sequenza nell'ordine:

- Scegliere una squadra attiva.
- Scegliere il suo esagono o uno adiacente.
- Posizionare nell'esagono un segnalino FUMO a caso.

Proseguite a posizionare FUMO per ogni SQUADRA attiva fino a quando volete.

A48. FUOCO SOSTENUTO

Da giocare prima del giocatore che sta effettuando un tiro di Dado per l'Attacco di Fuoco nel quale sta sparando almeno un MORTAIO o MITRAGLIATRICE.

EFFETTO: Aumentare FP di +2, ma se tiro di "Dadi Doppi" un MORTAIO o MITRAGLIATRICE dell'attacco deve guastarsi.

NB: La penalità è cumulativa con altri fuochi Sostenuti così da poter generare due guasti all'arma così da eliminarla.

EVENTI

E49. REGOLE GENERALI

Gli Eventi non sono mai giocati dalla mano: avvengono solamente con alcuni tiri di dado, quando il normale fluire del gioco viene interrotto in modo che i giocatori possano pescare la prima carta del mazzo, leggere ed implementare l'Evento.

Quando risolvete un evento, vi sono tre importanti linee guida:

- Ignorate qualsiasi parte di un Evento che sia impossibile da rispettare nelle correnti condizioni di gioco, mentre implementate le parti possibili, se vi sono.
- Quando un Evento indica l'effettuazione di più di un'attività, svolgetele nell'ordine indicato nell'Evento.
- Le Cause sono sempre ignorate nei tiri di dado che avvengono durante un Evento.

E50. SUPPORTO AEREO

Eliminare l'aereo avversario o posizionare il proprio. Verificare se l'evento avviene.

E54. INDIRIZZAMENTO IN BATTAGLIA

Posizionare il segnalino Veterano su una propria unità priva di tale segnalino.

E52. DESIDERIO DI BATTAGLIA

1 VP se la tabella delle perdite avversaria ha maggiori unità rispetto alla tua.

E53. INCENDIO

Posizionare un segnalino incendio in un esagono casuale. Verificare la possibilità e le conseguenze.

E54. BREZZA

Svolgete le seguenti attività nell'ordine esposto:

- Spostare i segnalini **FUMO** nella direzione del vento.
- Posizionare un nuovo segnalino incendio adiacente ad uno già esistente, nella direzione del vento.
- Spostare unità presenti in nuovi incendi e rimuovere segnalini fortificazioni.

E55. BUSHIDO

Il Giapponese recupera e pone un segnalino Veterano (se priva) su una unità in rotta.

E56. DIVIDERSI

una SQUADRA a scelta viene sostituita da due gruppi di stessa qualità dell'OS.

E57. DETRATTI DI GUERRA

Il giocatore che ne beneficia deve svolgere le attività seguenti nell'ordine esposto:

- Su primo esagono casuale posizionare segnalino **FUMO**.
- Su secondo esagono casuale posizionare segnalino **FILO SPINATO**.
- Su terzo esagono casuale posizionare segnalino **MINE**.

E58. CAMPO DI BATTAGLIA

1 VP se il giocatore che gioca l'evento controlla più obiettivi sulla mappa.

E59. PROMOZIONE SUL CAMPO

Se non presente già sulla mappa chi gioca l'evento posiziona soldato con MORALE 6 e COMANDO 2 in un esagono occupato da unità non in rotta.

E60. FOLATE DI VENTO

Far rimuovere all'avversario tutti i segnalini FUMO con intralcio dispari oppure pari.

E64. EROE

Se non presente già sulla mappa, chi gioca l'evento posiziona EROE in un esagono amico e può recuperare la SQUADRA in rotta dell'esagono.

E62. INTERDIZIONE

Chi ne beneficia deve scegliere un'unità non soppressa (nemica o amica, in rotta o meno) che occupa un esagono con Copertura inferiore a 1 e ci pone un segnalino di Soppressione.

E63. GUASTO

Determinare un esagono Casuale. L'Arma non guasta giapponese più vicina a quell'esagono si guasta. Se già guasta, viene eliminata. In caso di parità tra armi giapponesi più vicine, chi pesca l'evento sceglie quale arma influenzare.

E64. KIA

Chi ne beneficia deve scegliere un'unità in rotta (nemica o amica) ed eliminarla.

E65. GUASTO

Il giocatore che ne beneficia determina un esagono a caso. Guastate l'arma non guasta più vicina (amica o nemica) a quell'esagono. In caso di parità per l'arma non guasta più vicina, chi pesca l'evento sceglie quale influenzare.

E66. MEDICO!

Si deve scegliere un'unità in rotta (nemica o amica) e Recuperarla.

E67. OBIETTIVO DELLA MISSIONE

Pescare un segnalino Obiettivo (segreto) a caso. Questo nuovo segnalino Obiettivo non rimpiazza un segnalino esistente – viene usato assieme agli altri – e può essere tenuto segreto all'avversario a meno che non sia uno che non ha lato "segreto".

E68. PRIGIONIERI DI GUERRA

Scegliere una delle unità in rotta che sia adiacente ad un'unità nemica, se ve ne sono, ed eliminarla.

E69. RICOGNIZIONE

L'avversario deve scegliere e rivelare uno dei suoi segnalini Obiettivo non rivelati, se ne ha. Il segnalino rivelato diviene un Obiettivo aperto per il resto della partita. Ricordate di assegnare i VP corrispondenti all'Obiettivo(i) sulla mappa di quel segnalino a chi lo controlla in questo momento.

E70. RINFORZI

Chi ne beneficia effettua:

1. Effettua un tiro di dado sulla Tabella del Supporto della sua nazione.
2. Dalla colonna corrispondente al tiro di dado, sceglie una unità o segnalino di Avvistamento - senza alcun costo - disponibile per l'anno dello scenario.
3. Pone l'unità scelta (assieme con la sua arma, se c'è) o segnalino di Avvistamento in qualsiasi esagono lungo il suo bordo mappa amico. Un'unità non può essere posta in un esagono intransitabile (come l'incendio).

E71. SACCHIEGGIO

Chi ne beneficia può scegliere un'Arma eliminata (amica o nemica) dalla Tabella delle Perdite e riportarla in gioco - guasta - sotto il controllo di una delle sue unità correntemente priva di Arma.

E72. SHOCK DA COMBATTIMENTO

Determinare un esagono Casuale. L'unità (amica o nemica) più vicina a quell'esagono va in rotta. In caso di parità per l'unità più vicina, sceglie chi ha pescato l'Evento.

E73. BUCHE DI BOMBE

Determinare un esagono Casuale. Se questo non è di Acqua e non contiene già un segnalino di Incendio o Fortificazione di alcun tipo, poneteci un segnalino Buche.

E74. BUCHE

Chi ne beneficia svolge questa sequenza nell'ordine esposto:

- a) Rimuovete la pedina Eroe giapponese da dove si trova (sulla mappa, nella Scheda o nelle pedine disponibili);
- b) Determinate un esagono casuale;
- c) Piazzate l'Eroe - assieme a qualsiasi arma o segnalino di veterano che possa avere - in o adiacente a quell'esagono, non in rotta e non soppresso. L'Eroe non può essere piazzato in un esagono intransitabile (come incendio).

E75. FURTO

Chi ne beneficia può scegliere una delle sue unità (o segnalino di Avvistamento, per il giapponese) sulla mappa. Se lo fa, rimuove quell'unità/segnalino di Avvistamento dall'esagono che occupa e lo

pone in un esagono adiacente. un'unità non può essere piazzata in un esagono intransitabile (come incendio).

E7%. OBIETTIVO STRATEGICO

Viene pescato a caso un segnalino di Obiettivo e viene posto a faccia in su ("aperto") nella sezione centrale della Casella degli Obiettivi, visibile per entrambi i giocatori. Questo nuovo segnalino Obiettivo non rimpiazza un segnalino esistente – viene usato assieme agli altri. Se fa riferimento ad uno o più Obiettivi sulla mappa, ricordate di assegnare subito quei punti vittoria a chi controlla correntemente l'Obiettivo.

E7%. FUOCO DI SOPPRESSIONE

Chi ne beneficia può porre un segnalino di Soppressione su una unità nemica che non lo abbia già, che si trovi entro Raggio e LOS da una delle proprie MG funzionanti – la MG stessa non deve quindi essere guasta, né l'unità che la possiede può essere in rotta o Soppressa.

E7%. TENNOHTEKA BANZAI!

Controllate il livello di VP corrente.

- Se il segnalino VP è dalla parte Alleata, il giapponese deve cambiare la sua Postura a Banzai.
- Se il segnalino VP è nello spazio zero o dalla parte giapponese, il giapponese può cambiare la sua Postura a Banzai.
- In ogni caso, se la Postura giapponese è già Banzai, questo evento non ha effetti.

Effetto – Se la Postura giapponese cambia a Banzai, svolgete immediatamente queste attività nell'ordine esposto:

- Nella Tabella OB, scambiate il segnalino OB giapponese con quello OB Banzai.
- Se il giapponese ha correntemente 4 o più carte in mano, ne scarta tante (a sua scelta) fino ad avere in mano 3 carte.

E7%. FERMI COMBATTENTI

Chi ne beneficia deve svolgere le seguenti attività:

- Sceglie un'unità eliminata (nemica o amica) sulla Tabella delle Perdite.
- Determina un esagono casuale.
- Pone l'unità scelta su o adiacente a quell'esagono, in rotta. L'unità non può essere posta in un esagono intransitabile (come Incendio).

E80. FOSFORO

Pescare un segnalino Fumo e porlo in un esagono adiacente ad una delle sue Squadre non in rotta (solamente). L'esagono scelto non può essere di Acqua né contenere un Incendio. Se lo fa, ogni giocatore che controlla un'unità in quell'esagono deve scegliere un'unità amica in esso e mandarla in rotta.

NOTE

