

# CASO GIALLO, 1940

## *Il Blitzkrieg Tedesco in Occidente*



## 1.0 INTRODUZIONE

*Caso Giallo, 1940* è un gioco che riguarda il Blitzkrieg nazista contro la Francia ed i Paesi Bassi nel maggio/giugno 1940. Per la fine della campagna solo la Gran Bretagna resisteva contro quello che sembrava una macchina militare tedesca inarrestabile. Un anno più tardi Hitler avrebbe diretto i propri panzer e forza aerea contro l'Unione Sovietica, iniziando così la lunga strada della sconfitta che terminò a Berlino. *Caso Giallo, 1940* offre quattro scenari. Il primo è quello storico che ricrea la cecità Alleata sulle possibilità di una offensiva motorizzata tedesca attraverso la foresta delle Ardenne, nonché la fragile struttura di comando francese che si sfaldò sotto la velocità dell'avanzata tedesca. Il secondo scenario suppone una migliore conoscenza francese del nemico, ma non apporta variazioni alla struttura di comando Alleata né nella dottrina tattica. Il terzo scenario consente all'Alleato di evitare le restrizioni di comando storiche. Il quarto scenario è quello introduttivo, di un turno, relativo alla Fortezza Olanda. Si ripeterà la storia o l'Alleato riuscirà a vincere contro tutte le previsioni?

## 2.0 COMPONENTI DEL GIOCO

### 2.1 La Mappa

La mappa rappresenta l'area dell'Europa nordoccidentale sulla quale venne combattuta gran parte della campagna. La mappa è suddivisa in esagoni, che si usano per regolare il movimento e il posizionamento delle unità. Ciascun esagono è di larghezza di circa 9 miglia. I simboli del terreno sono spiegati nella Tabella del Terreno. Vi sono due Bussole di Ritirata stampate sulla mappa (una per parte) che servono per determinare i percorsi possibili di Ritirata e la direzione dei Rifugiati che si allontanano dagli esagoni di Città (bussola Alleata). Inoltre, la mappa contiene varie tabelle utili per facilitare il gioco. Queste includono:

**Tabella dei Turni:** La mappa contiene la Tabella dei Turni che serve per indicare il turno di gioco corrente e per contenere gli eventi significativi come *Operazione Dinamo* e *Caso Rosso*. Ciascun turno rappresenta un periodo di quattro giorni.

**Tabella dei Round di Azione:** Mostra il giocatore attivo corrente e l'azione (Movimento o Combattimento) intrapresa.

**Tabella dei Punti Vittoria:** (solo per gli scenari 1 e 2). Si usa per registrare i Punti Vittoria (VP) correnti tedeschi ed Alleati.

**Caselle dei Supporti Aerei Alleato e Tedesco.**

**Casella delle Unità Aeree Tedesche.**

**Tablelle dei Rinforzi Alleati e Tedeschi.**

**Tablelle di Resa dei Paesi Bassi e del Belgio.**

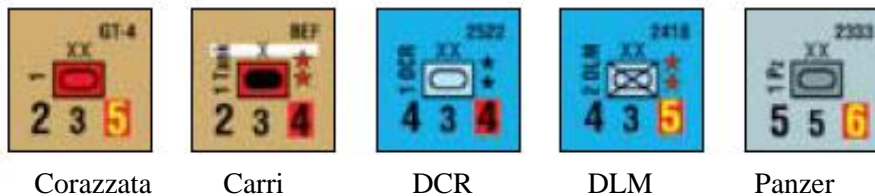
**Tablelle dei Rimpiazzi e del Ripristino dei Panzer tedeschi.**

## 2.2 Le pedine

Vi sono quattro tipi base di pedine: Unità Combattenti, segnalini di Supporto Aereo, segnalini di Effetto del Combattimento, e segnalini di Gioco. Le Unità Combattenti rappresentano le forze di terra della campagna. I segnalini di Supporto Aereo rappresentano l'applicazione del supporto aereo tattico. I segnalini di Combattimento si usano per registrare i danni (Disorganizzazione) alle unità combattenti e i combattimenti in corso (Ingaggiato). I segnalini di Gioco si usano per registrare le varie funzioni del gioco.

**a. Unità Combattenti:** Le Unità Combattenti sono di dimensione da reggimento a brigata a corpi.

- Tutti i corpi, e molte divisioni, hanno due livelli di forza con il secondo livello (forza ridotta) sul retro della pedina.
- Tutte le unità prive di un lato a forza ridotta hanno un solo livello di forza, e sono quindi eliminate dopo aver subito una singola perdita di livello di forza.
- Il Comando Artiglieria tedesco (ARKO) [11.8] e le tre Unità di Rifornimento da Attacco (una francese e due tedesche) [7.9] sono unità speciali, ed operano in modo diverso dalle Unità Combattenti.
- I seguenti tipi di unità sono considerati di tipo corazzato:



Corazzata

Carri

DCR

DLM

Panzer

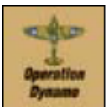
**b. Segnalini di Supporto Aereo:** Vi sono tre tipi di segnalini di Supporto Aereo:



**Supporto Aereo Alleato:** I segnalini si usano per tentare di Interdire gli Attraversamenti di Fiume controllati dal tedesco e per dare uno spostamento di colonna in attacco o difesa nel combattimento. Possono essere eliminati quale risultato di Interdizione dell'Attraversamento (soltanto), tornando in gioco tre turni più tardi.



**Supporto Aereo tedesco Stukas:** I segnalini si usano per fare attacchi di Bombardamento in Picchiata contro le unità o i porti della Operazione Dinamo e per dare uno spostamento di colonna in attacco o difesa nel combattimento. Possono essere eliminati dal segnalino Aereo Operazione Dinamo, tornando in gioco due turni più tardi.



**Segnalino Aereo Operazione Dinamor:** La pedina rappresenta la copertura aerea della RAF disponibile durante qualsiasi Fase Aerea e Round di Azione nel quale è in essere l'Operazione Dinamo. Ponete il segnalino Aereo Operazione Dinamo adiacente ad un porto controllato dall'Alleato designato come Porto Dinamo. Gli attacchi del Supporto Aereo Stuka contro quel porto sono soggetti alla difesa della RAF, e possono risultare nell'eliminazione della unità Supporto Aereo Stuka. Il segnalino RAF non viene mai eliminato, ma viene rimosso dal gioco nel momento in cui il tedesco cattura il porto o al termine del periodo dell'Operazione Dinamo, la prima di queste condizioni che si avvera.

## c. Segnalini di Combattimento

Le pedine fornite nel gioco non rappresentano un limite a qualsiasi segnalino di Combattimento.



I segnalini di **Disorganizzazione** indicano:

- Unità Alleate che sono Disorganizzate (perdita di coesione) per il Bombardamento in Picchiata del Supporto Aereo Stuka.
- Qualsiasi corpo, divisione, reggimento o brigata a forza ridotta che sopravvive ad un risultato DE.
- Un'unità che ha subito lo Sfondamento [10.3c]
- La Disorganizzazione di un porto Alleato durante l'Operazione Dinamo.



I **segnalini Ingaggiato** indicano un combattimento in corso che viene risolto nel Round di Azione seguente (indipendentemente dal giocatore Attivo, o tipo di Round di Azione, anche nel turno seguente [vedere 11.9]).



**Fuori Rifornamento e No Rifornamento da Attacco** indicano le unità combattenti che subiscono penalità al combattimento.

#### d. Segnalini di Gioco

I segnalini di Gioco si usano per registrare vari eventi e funzioni del gioco.

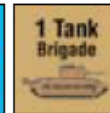
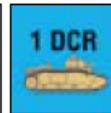
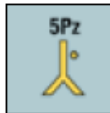


I **segnalini di Round di Azione** si usano per determinare il giocatore Attivo corrente ed il tipo di Round di Azione (Movimento [Move] o Combattimento [Combat]), nonché il numero di Round di Azione giocati nel turno. Ponete il numero di segnalini specificati dallo scenario in una tazza opaca all'inizio di ogni turno, con un segnalino a scelta del giocatore che ha l'Iniziativa che viene tenuto fuori per usarlo nel primo Round di Azione.

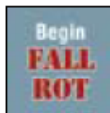
Le istruzioni dello scenario specificheranno quale segnalino usare.



**Segnalino di Controllo Tedesco/Alleato.** Si usa per indicare il possesso di un esagono in situazioni ambigue.



**Segnalini di Attrito Corazzati e Panzer\*.** Si pongono in una tazza opaca e si pescano a seconda delle istruzioni dello scenario.



**Segnalino di Inizio del Piano Rosso.** Si pone nella Tabella dei Turni nel turno in cui viene dichiarato il Piano Rosso [Fall Rot].



**Segnalini di Migliore Difesa\*.** Si pongono a seconda delle istruzioni dello scenario per simulare migliori contromisure Alleate contro le tattiche tedesche.



**Segnalini di Testa di Ponte\*.** Si usano per indicare la presenza di una testa di ponte tedesca in un lato di esagono di Attraversamento di Fiume.



**Segnalini di Interdizione di Attraversamento\*.** Si usano per indicare gli esagoni dove l'interdizione Alleata ha reso un lato di esagono di attraversamento con ponte inutilizzabile per tracciare una Linea di Comunicazione o Linea di Rifornamento. Inoltre, le unità tedesche possono attraversare il lato di esagono interdetto solo spendendo un punto movimento (MP) aggiuntivo oltre al normale costo del terreno per l'Attraversamento di Fiume.



**Segnalini di Distrutto.** Si usano per indicare le Linee Fortificate o i Lavori Difensivi distrutti.



**Segnalino di Eben Emael Distrutto.** Viene posto nell'esagono 2928 quando viene distrutto il forte di Eben Emael.



**Segnalino di Fine dell'Operazione Dinamo.** Si pone nella Tabella dei Turni per indicare il turno in cui termina l'Operazione Dinamo.



**Segnalino di Turno di Gioco.** Registra il turno di gioco corrente. Ponetelo nella Tabella dei Turni.



**Segnalino di Porto di Evacuazione dell'Operazione Dinamo.** Viene posto sulla mappa nel Porto di Evacuazione designato immediatamente quando viene dichiarata l'Operazione Dinamo da parte dell'Alleato.



**Segnalino di Parigi Città Aperta.** Viene posto un segnalino in ciascun esagono di città di Parigi quando Parigi viene dichiarata città aperta.



**Segnalino di Termine del Ripristino.** Viene posto a seconda delle istruzioni dello scenario nel turno quando termina il Ripristino dei Panzer.



**Segnalino di Rifugiati\*.** Viene posto sulla mappa per rappresentare le penalità in Punti Movimento imposte all'Alleato da parte dei rifugiati che scappano dalle città e cittadine.



**Segnalini di Rimpiazzati.** I Rimpiazzati Alleati e tedeschi ed i Rimpiazzati Corazzati sono posti nelle Tabelle dei Rimpiazzati / Ripristino a seconda delle istruzioni dello scenario.



**Segnalino di Bombardamento Terroristico\*.** Indica una città contro la quale i tedeschi hanno sferrato un bombardamento terroristico nel turno corrente.



**Segnalini di Punti Vittoria.** Vi sono due segnalini di Punti Vittoria per ciascun giocatore. Tutti sono posti nella Tabella VP e rappresentano le decine ed unità di Punti Vittoria (VP). I segnalini Alleati sono blu, quelli tedeschi grigi.

\* Le pedine fornite nel gioco rappresentano un limite per i seguenti segnalini: Attrito Corazzati e Panzer, Migliore Difesa, Testa di Ponte, Attraversamento Interdetto, Rifugiati e Bombardamento Terroristico.

## 2.3 Le Tabelle di Aiuto al gioco

N.d.T.: tutte le tabelle sono state tradotte in fondo al regolamento.

## 2.4 Termini di gioco essenziali

**a. Round di Azione.** Il cuore del sistema di gioco. Durante la Fase di Azione i giocatori si alternano a muovere le loro forze e ad attaccare con qualsiasi unità che possa farlo. L'ordine di attivazione ed il tipo di attivazione sono determinati dal segnalino di Round di Azione pescato.

Action Round Record Track							
Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round	Action Round
1	2	3	4	5	6	7	8

- b. Segnalino di Round di Azione.** Uno dei massimi 8 segnalini che si pescano durante il Round di Azione e che consentono al giocatore di muovere o/o combattere con le proprie unità attivate.
- c. Giocatore Attivo.** Il giocatore che possiede il segnalino di Round di Azione scelto per il gioco.
- d. Attivazione.** Consentire alle unità del giocatore attivo di muovere e/o combattere a seconda del segnalino di Round di Azione giocato.
- e. Forza di Combattimento (CS).** Il numero sulla pedina di una unità che rappresentano quanto il suo armamento e soldati le consentono di attaccare e difendere.
- f. Modificatore al tiro di dado (DRM).** Un numero che aumenta o diminuisce il risultato che si ottiene tirando un dado, rappresenta fattori critici che influenzano la situazione cui fa riferimento il tiro di dado.
- g. Disorganizzazione.** Perdita di efficacia nel combattimento causata dal bombardamento dei supporti aerei Stuka. Risultato del combattimento che dà Difensore Eliminato o Sfondamento. Diminuzione della capacità di evacuazione del porto Dinamo per l'attacco dei supporti aerei Stuka.
- h. Linea di Comunicazione [LOC].** Una LOC è un percorso di esagono di qualsiasi lunghezza, privo di unità nemiche e loro ZOC non contese, che parte da un esagono amico ed arriva ad un altro esagono amico designato. Una LOC non può essere tracciata in o attraverso qualsiasi esagono non francese.
- i. Linea di Rifornimento [LOS].** Una LOS è un percorso di esagoni di lunghezza variabile, privo di unità nemiche e loro ZOC non contese, che parte da un esagono occupato da unità amiche ed arriva ad una Fonte di Rifornimento amica. Questa linea può attraversare lati di esagono di Attraversamento di Fiume ma solo se non sono soggetti ad interdizione.
- j. Unità Motorizzate.** Tutte le unità che hanno una casella rossa attorno al numero che indica la loro Capacità di Movimento. Hanno limitazioni al movimento ed al combattimento.
- k. Capacità di Movimento [MA].** Il numero presente sulla pedina delle unità indicante il numero massimo di Punti Movimento (MP) che un'unità può usare durante un Round di Azione Movimento. Il terreno sull'esagono o sul lato di esagono ha costi di movimento diversi (cfr. la Tabella del Terreno).
- l. Valore Tattico (TR).** Il numero presente sulla pedina delle unità indicante non solo il livello generico di addestramento e morale, ma anche la capacità di combattere e reagire efficacemente in un contesto di combattimento mobile.
- m. Tabella del Terreno.** Questa tabella elenca tutti i tipi di terreni della mappa, sia nell'esagono che sui lati di esagono, dettagliando i loro costi di movimento e il loro effetto sul combattimento.
- n. Tabella dei Turni.** Le dieci caselle su ogni lato della mappa che rappresentano i dieci turni di ciascun scenario.
- o. VP.** Punto Vittoria.
- p. Zona di Controllo (ZOC).** L'espressione della capacità di un'unità di esercitare il suo potere di combattimento nell'area che la circonda. A seconda della dimensione dell'unità, questa può esercitare la ZOC in nessuno, alcuni o tutti i sei esagoni circostanti quello che occupa [9.1a]

## 3.0 VITTORIA

### 3.1 Vittoria — Scenari 1 e 2

La vittoria viene determinata confrontando i Punti Vittoria (VP) Alleati con quelli tedeschi. Durante il segmento dei Punti Vittoria della Fase Finale di ciascun turno, i giocatori sommano i VP sulle proprie Tabelle dei Punti Vittoria. I VP sono ottenuti per la cattura di alcuni esagoni e per il raggiungimento di taluni obiettivi. In alcuni casi l'ammontare dei VP assegnati è predeterminato. In altri è variabile, cioè si deve tirare un dado sulla Tabella dei VP Variabili per determinare quanti VP aggiungere alla vostra Tabella dei VP. Ogni scenario riporta le condizioni di vittoria espresse in quanti VP una delle parti deve ottenere per vincere.

### 3.2 Vittoria — Scenari 3 e 4

La vittoria in questi scenari si determina ottenendo le condizioni di vittoria indicate in ciascun scenario.

## 4.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

Ogni turno di gioco è suddiviso in Fasi nel corso delle quali i giocatori svolgono determinate azioni. Ogni azione svolta da un giocatore deve essere completata secondo la sequenza esposta più avanti. Una volta che un giocatore ha terminato le sue attività per una data fase o round, non può tornare indietro per svolgere un'azione scordata a meno che il suo avversario non lo consenta.

### 4.1 LA SEQUENZA DI GIOCO

#### a. FASE AEREA

Segmento della RAF per l'Operazione Dinamo [5.1a]

Segmento di Disponibilità dei Supporti Aerei [5.1b]

Segmento Alleato di Interdizione degli Attraversamenti [5.1c]

Segmento Tedesco di Lancio dei Paracadutisti [5.1d]

Segmento di Bombardamento in Picchiata degli Stuka [5.1e]

#### b. FASE DI RIFORMIMENTO

Tutte le unità sono in rifornimento nel turno 1. A partire dal turno 2, determinate il rifornimento per il turno corrente per tutte le unità di entrambe le parti [7.5]. Tutte le unità devono comunque controllare per il Rifornimento di Attacco durante qualsiasi Round di Combattimento o Movimento in cui attaccano. Girate tutte le unità con Rifornimento di Attacco dalla loro parte in movimento.

#### c. FASE DI AZIONE

**Segmento di Iniziativa:** Determinate quale giocatore ha l'Iniziativa in questo turno a seconda delle istruzioni dello scenario. Il giocatore che ha l'Iniziativa sceglie uno dei suoi segnalini di Round di Azione che gioca per il primo Round di Azione del turno corrente. Lo pone nella prima casella della Tabella dei Round di Azione. Tutti gli altri segnalini di Round di Azione sono posti in una tazza opaca e sono pescati a caso uno per Round di Azione, sino a che sono stati giocati tutti i Round di Azione. Nel pescare ciascun segnalino, ponetelo nella prima casella libera della Tabella dei Round di Azione. Mentre questa tabella ha 8 caselle, gli scenari 1 e 2 limitano il numero di Round di Azione per turno a meno di 8 in gran parte dei turni. Lo scenario 3 ha il maggior numero di turni dove vi sono meno di 8 Round di Azione. Lo scenario 4 ha sempre 8 Round di Azione per il suo singolo turno di gioco.

**Primo Round di Azione:** Il giocatore che ha l'Iniziativa gioca il segnalino di Round di Azione che ha scelto per il suo Segmento di Iniziativa. Sarà un'Azione di Movimento o Combattimento. Il giocatore svolge l'azione appropriata.

**Nota:** A partire dal turno 3 negli scenari 1 e 2 l'Alleato ha l'opzione di dichiarare l'*Operazione Dinamo* [13.0] (evacuazione navale delle truppe – storicamente effettuata da Dunkerque) a questo punto della Fase di Azione al costo di 3 VP, o di attendere e dichiararla quando viene pescato il segnalino di Azione Movimento Alleato. La finestra per la dichiarazione di questa operazione da parte dell'Alleato è aperta solo nei turni 3 e 4.

**Secondo Round di Azione.** Il giocatore che ha l'Iniziativa sceglie a caso un segnalino dalla tazza. Il giocatore indicato dal segnalino deve giocare l'Azione di Movimento o Combattimento lì indicata, o sceglie tra una Azione di Movimento o Combattimento se il segnalino contiene entrambe le azioni. Svolgete l'azione. Proseguite in questo modo sino a che sono stati giocati tutti i Round di Azione o la Fase di Azione termina in altro modo.

**Limiti di Round di Azione.** Un singolo giocatore non può svolgere più di 2 Round di Movimento e 2 di Combattimento in una singola Fase di Azione. Un singolo giocatore non può svolgere 3 Round di Azione (di qualsiasi tipo) in fila in una singola Fase di Azione. Se la pesca di un segnalino causerebbe un terzo Round di Azione consecutivo per quel turno, deve pescare ancora sino ad ottenere un segnalino avversario. Se non rimane alcun segnalino avversario nella tazza, la Fase di Azione termina.

#### Sequenza del Round di Azione Movimento

1. **Piazzamento dei Rinforzi:** I due giocatori consultano la Tabella dei Turni e durante i rispettivi Round di Azione Movimento di ciascuna Fase di Azione, pongono i rinforzi a seconda delle istruzioni dello scenario.

2. **Movimento:** Il giocatore Attivo muove poi tutte, alcune o nessuna delle sue unità non ingaggiate sino al limite dei loro MP disponibili. Se è stata dichiarata l'*Operazione Dinamo* può effettuare l'Evacuazione durante il suo Round di Azione Movimento [13.4].

3. **Combattimento:** Alla fine di tutto il movimento desiderato, risolvete tutti i correnti Combattimenti Ingaggiati [11.9].

4. **Limiti al Combattimento Motorizzato:** Durante un Round di Azione Movimento Alleato, tirate un dado. Il numero che si ottiene è il numero massimo di unità motorizzate Alleate (escludendo l'unità AG1 in Rifornimento di Attacco) che possono

attaccare [11.6a]. Durante un Round di Azione Movimento tedesco, tutte le unità motorizzate (esclusa la ARKO e le due unità di Rifornimento di Attacco) possono attaccare [11.6b].

**5. Avanzata Dopo il Combattimento:** Dopo un attacco che ha avuto successo, qualsiasi unità attaccante può avanzare solamente in esagoni lasciati liberi dal difensore (rispettando i limiti del raggruppamento) a meno che non si ottenga un risultato di Ingaggiato. Non vi è l'avanzata di due esagoni delle unità motorizzate tedesche [11.6] in un Round di Azione di Movimento.

**6. Teste di Ponte (Round di Azione Movimento tedesco).** Se qualsiasi unità motorizzata tedesca con MA in giallo è adiacente ad un lato di esagono di fiume o Fiume Maggiore per il movimento o l'avanzata dopo il combattimento, il tedesco può tirare per il possibile piazzamento di una Testa di Ponte [10.8c].

### Sequenza del Round di Azione Combattimento

1. Durante un Round di Azione il giocatore Attivo attacca con tutte, alcune o nessuna delle sue unità adiacenti ad unità nemiche, Linee Fortificate o Lavori Difensivi.
2. Risolvete prima tutti i correnti Risultati di Ingaggiato [11.9]. poi svolgete ogni singolo combattimento nell'ordine desiderato da parte del giocatore Attivo (questo ordine non deve essere deciso in anticipo) [11.2b], inclusa la Creazione di Teste di Ponte [10.8c], le Ritirate [11.4] e le Avanzate [11.5] inclusa l'avanzata di un secondo esagono delle unità tedesche con MA gialla [11.5f].

### d. FASE FINALE

- Segmento di Rimozione della Disorganizzazione [12.2]
- Movimento di attraversamento della testa di ponte delle unità tedesche con MA gialla [12.3]
- Segmento di Bombardamento Terroristico [12.4]
- Segmento della Resa del Belgio e Olanda [12.5]
- Rimozione e Piazzamento dei Segnalini di Rifugiati [12.6]
- Segmento di Parigi Città Aperta [12.7]
- Segmento di Determinazione della Vittoria [12.8]
- Segmento di Attrito dei Corazzati [12.9]
- Segmento dei Rimpiazzi [12.10]
- Segmento di Piazzamento e Rimozione dei segnalini di Miglior Difesa [12.11]
- Segmento di Ricostituzione dei Panzer [12.12]

## 5.0 IL POTERE AEREO

### 5.1 La Fase Aerea

La Fase Aerea è divisa nei Segmenti seguenti:

**a.** Se è in effetto l'*Operazione Dinamo*, il segnalino Dinamo rimane sul porto Dinamo invece di ricevere Supporti Aerei [13.6].

**b. Segmento di Disponibilità del Supporto Aereo:** I Supporti Aerei posti sul turno corrente della Tabella dei Turni sono disponibili per l'uso. Ciascun giocatore tira un dado (se applicabile – fate riferimento alle istruzioni dello scenario) per determinare il numero di Supporti Aerei disponibili per il turno. Dopo aver determinato il numero totale di Supporti Aerei di ciascun giocatore, diminuite il totale Alleato di uno per ciascun Supporto Aereo Alleato eliminato rimanente sulla Tabella dei Turni e diminuite il totale tedesco di uno per ciascun Supporto Aereo Stuka rimanente sulla Tabella dei Turni. L'Alleato non tira e non riceve alcun Supporto Aereo mentre è in effetto l'*Operazione Dinamo*. Ponete i Supporti Aerei disponibili nelle rispettive caselle di Disponibilità dei Supporti Aerei.

### c. Segmento Alleato di Interdizione degli Attraversamenti

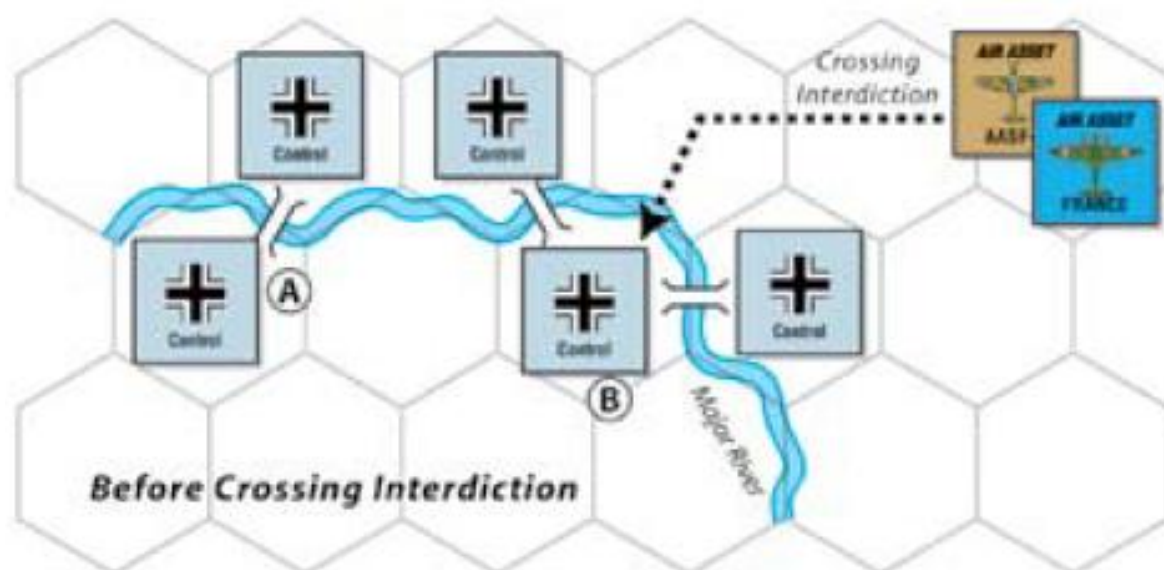
- Prima rimuovete qualsiasi segnalino sulla mappa di Interdizione dell'Attraversamento posto nel turno precedente.
- L'Interdizione dell'Attraversamento può essere tentata contro qualsiasi esagono che contiene uno o più lato di esagono di Attraversamento di Fiume dove i tedeschi controllano almeno un esagono sul lato opposto del fiume. (Solitamente questo è chiaro, ma potete usare i segnalini di controllo nelle situazioni ambigue).
- L'Alleato tenta di piazzare segnalini di Interdizione dell'Attraversamento tirando sulla Tabella di Interdizione dell'Attraversamento dei Fiumi. Si effettua un tiro di dado diverso per ciascun Supporto Aereo Alleato impiegato. I Supporti Aerei non devono essere programmati in anticipo; se un tentativo di interdizione fallisce, un altro Supporto Aereo disponibile può essere assegnato allo stesso esagono per un altro tentativo.

**Nota:** i Supporti Aerei Alleati possono essere eliminati durante i tentativi di interdizione dell'attraversamento. I Supporti Aerei Alleati eliminati possono tornare in gioco tre turni più tardi. Ponete le unità eliminate tre turni in avanti rispetto a quello in corso sulla Tabella dei Turni.

- Se un Attacco di Interdizione ha successo, ponete un segnalino di Interdizione dell'Attraversamento in un esagono controllato dal tedesco adiacente a tutti i lati di esagono di Attraversamento di Fiume che subiscono l'interdizione. Nessuna unità tedesca può tracciare una Linea di Rifornamento attraverso qualsiasi lato di esagono di Attraversamento di Fiume sotto interdizione sino a che il segnalino di Interdizione dell'Attraversamento non viene rimosso all'inizio del Segmento di Interdizione dell'Attraversamento della Fase del Supporto Aereo seguente.
- Le unità tedesche che attraversano qualsiasi lato di esagono di fiume sotto interdizione devono pagare un MP aggiuntivo oltre al normale costo del terreno per l'attraversamento del lato di esagono di fiume. Le unità motorizzate non possono attaccare attraverso un lato di esagono di Fiume Maggiore sotto interdizione, e nessuna unità può attaccare attraverso un lato di esagono di attraversamento del fiume Rhein sotto interdizione.

**d. Segmento di lancio dei parà tedeschi:** Consultate le regole dello scenario per i turni possibili e per le restrizioni.

**Nota:** Negli Scenari 1 e 2, il forte belga di Eben Emael inizia il gioco con un segnalino di forte distrutto già su di esso. L'attacco di sorpresa tedesco con alianti è riuscito a catturare il forte. Nello Scenario 3, la distruzione non è certa, ma si deve tirare sulla Tabella di Distruzione di Eben Emael.



*Interdizione Prima dell'Attraversamento:* E' il turno 2. Il tedesco si è assicurato attraversamenti su un fiume maggiore attraverso gli esagoni A e B. Per questo esempio, gli esagoni A e B sono sul lato del fiume maggiore più vicino alla Germania. I segnalini di controllo non sono necessari nel gioco, ma sono rappresentati qui per indicare che il tedesco controlla entrambi gli esagoni degli attraversamenti negli esagoni A e B. L'Alleato sceglie di effettuare un tentativo di Interdizione dell'Attraversamento contro l'esagono B. L'Alleato impiega il Supporto Aereo francese disponibile presente nella Casella dei Supporti Aerei Alleati e tira consultando la Tabella di Interdizione dell'Attraversamento dei Fiumi Alleati, ottenendo un 2 (No Interdizione, nessuna perdita).

Impiega poi il Supporto Aereo inglese AASF e tira un 5 (Interdizione, Supporto Aereo eliminato). Storicamente, questa era la missione che gli Alleati tentarono contro il lato di esagono tedesco di attraversamento sul fiume Mosa a Sedan. Fu un colossale fallimento, e nei termini del gioco i tiri di dado furono 1 e 2, 3 o 4.





*Interdizione Dopo l'Attraversamento: Poiché uno dei due tentativi di Supporto Aereo ha avuto successo, si pone un segnalino di Interdizione dell'Attraversamento nell'esagono B. Il Supporto Aereo francese viene messo da parte per usarlo nel turno 3. Il Supporto Aereo inglese AASF viene posto tre turni avanti sulla Tabella dei Turni (turno 5). Il tedesco non può più tracciare la LOC o LOS attraverso uno degli attraversamenti nell'esagono B. Attraversare qualsiasi lato di esagono di fiume maggiore B costa ora +2 invece del solito +1. La LOC e LOS tedesche possono essere tracciate normalmente in A attraverso il lato di esagono di attraversamento di fiume maggiore A.*

**e. Segmento di Bombardamento in Picchiata degli Stuka:** Il tedesco può usare i suoi Supporti Aerei (Stuka) per due finalità durante questo segmento. I Supporti Aerei usati in questo segmento non sono disponibili in seguito nel turno per il Supporto Tattico [11.3c].

- I Supporti Aerei possono essere usati per il bombardamento in picchiata di esagoni occupati dal nemico. Il terreno può limitare i potenziali effetti del Bombardamento in Picchiata. Il tedesco pone un Supporto Aereo Stuka inutilizzato in un esagono che contiene una o più unità Alleate. Quando si ottiene un risultato DIS, la Disorganizzazione è automatica per tutte le unità nell'esagono (eccezione: le unità Alleate nel Porto di Evacuazione [13.4]). Ponete un segnalino di Disorganizzazione nell'esagono. Si può anche avere la perdita di un livello di forza (DL1) (a scelta dell'Alleato).

*ESEMPIO 1: Un corpo francese con TR di 3 occupa un esagono di bosco che contiene un segnalino di Miglior Difesa. Il tedesco prende un Supporto Aereo Stuka disponibile dalla Casella dei Supporti Aerei Disponibili ed effettua un attacco di Bombardamento in Picchiata, tirando sulla Tabella del Bombardamento in Picchiata Stuka. Poiché l'esagono contiene bosco ed un segnalino di Miglior Difesa, vi è un DRM -1 al tiro di dado (i DRM per i tipi di terreni non sono cumulativi, quindi in questo caso il DRM è -1 e non -2). Il tiro di dado è 3, ridotto a 2 per il DRM, ed il risultato è NE (nessun effetto). Se il tedesco ha un altro Stuka disponibile, può scegliere di effettuare un secondo attacco di Bombardamento in Picchiata per cercare un risultato migliore.*

*ESEMPIO 2: Un corpo francese con TR di 2 ed una divisione francese con TR 3 occupa un esagono che contiene sia Cittadina che Lavori Difensivi. Il tedesco prende un Supporto Aereo Stuka disponibile dalla Casella dei Supporti Aerei Disponibili ed effettua un attacco di Bombardamento in Picchiata, tirando sulla Tabella del Bombardamento in Picchiata Stuka. Poiché l'esagono contiene una Cittadina e Lavori Difensivi, vi è un DRM -1 al tiro di dado. Vi è anche un DRM +1 poiché il corpo ha TR 2. I DRM si annullano e quindi non è alcuna modifica al tiro di dado di 6. Il risultato finale è DIS + DL1. L'Alleato sceglie l'unità che perde un livello di forza e riduce il corpo. Si pone un segnalino di Disorganizzazione sulle unità. Il TR del corpo è ridotto da 2 a 1 (anche se è richiesta una riduzione di TR di 2, questa non può scendere al di sotto di 1 come la MA) e il TR della divisione è ridotto da 3 ad 1. Entrambe le MA sono ridotte da 4 a 2.*

- Durante l'Operazione Dinamo, i Supporti Aerei tedeschi Stuka possono attaccare il Porto di evacuazione per ridurre la capacità Alleata di evacuare le unità di terra. Gli Stuka possono essere eliminati in questo tentativo, tornando in gioco due turni dopo. Ponete qualsiasi Supporto Aereo Stuka eliminato due turni in avanti sulla Tabella dei Turni. I Supporti Aerei tedeschi Stuka possono essere impiegati individualmente. Il tedesco conosce il risultato dell'attacco corrente del Supporto Aereo Stuka prima di dover impiegare il successivo Supporto Aereo Stuka. Per ciascun segnalino di Disorganizzazione posto con successo, la Capacità di Evacuazione del Porto viene ridotta di uno (ma non a meno di 4), e a seconda del tiro di dado

sulla tabella, si può anche perdere un livello di forza Alleato. Le unità Alleate nel Porto di Evacuazione non sono Disorganizzate. La Disorganizzazione del Porto viene rimossa allo stesso momento della Disorganizzazione delle unità.

*ESEMPIO: E' stata dichiarata l'Operazione Dinamo ed è la Fase Aerea del turno 4. Il segnalino di Porto Dinamo è sulla mappa e tre unità inglesi a forza ridotta assieme a due unità francesi a forza ridotta occupano l'esagono di Porto (durante Dinamo è possibile ignorare i limiti al raggruppamento). La pedina Aerea Operazione Dinamo è adiacente al porto Dinamo. Il tedesco ha cinque Supporti Aerei Stuka inutilizzati nella Casella dei Supporti Aerei Disponibili tedesca quando inizia il Segmento del Bombardamento in Picchiata degli Stuka. Lo scopo del tedesco è di porre due segnalini di Disorganizzazione sul porto Dinamo in modo da ridurre la sua capacità a 4 livelli di forza per Round di Azione Movimento. Rimuoverà un Supporto Aereo Stuka dalla Casella Disponibili nel momento in cui tira sulla Tabella del Bombardamento in Picchiata Stuka per la possibile disorganizzazione.*

**Supporto Aereo Stuka Uno:** Viene posto accanto al segnalino Aereo Dinamo. Si tira un dado sulla tabella ed il risultato è 1 = NE\*. Non vi è disorganizzazione e lo Stuka viene eliminato e posto due turni avanti, nel turno 6.

**Supporto Aereo Stuka Due:** Viene posto accanto al segnalino Aereo Dinamo. Si tira un dado sulla tabella ed il risultato è 4 = Dis. Viene posto un segnalino di Disorganizzazione sul porto Dinamo e lo Stuka viene posto nella Casella Supporti Aerei Usati per l'uso nel turno 5.

**Supporto Aereo Stuka Tre:** Viene posto accanto al segnalino Aereo Dinamo. Si tira un dado sulla tabella ed il risultato è 2 = NE. Non vi è disorganizzazione e lo Stuka viene posto nella Casella Supporti Aerei Usati per l'uso nel turno 5.

**Supporto Aereo Stuka Quattro:** Viene posto accanto al segnalino Aereo Dinamo. Si tira un dado sulla tabella ed il risultato è 6 = Dis+DL1. Viene posto un segnalino di Disorganizzazione sul porto Dinamo. Una unità (a scelta dell'Alleato) perde un livello di forza. Lo Stuka viene posto nella Casella Supporti Aerei Usati per l'uso nel turno 5.

*Il tedesco ha un Supporto Aereo Stuka rimanente che può essere usato in questo segmento per fare bombardamento in picchiata contro unità Alleate di terra, o per dare Supporto Tattico nei Round di Azione Combattimento o Movimento.*

## 5.2 Supporto Tattico

I Supporti Aerei Alleati e tedeschi possono essere usati per dare supporto al combattimento di terra. Consultate la Procedura di Combattimento [11.3c].

## 5.3 Bombardamento Terroristico

Durante la Fase Finale di qualsiasi turno di gioco [12.4], il tedesco può fare Bombardamento Terroristico contro una qualsiasi città Alleata eccetto Parigi. Non si usa alcun supporto aereo tedesco.

# 6.0 DISORGANIZZAZIONE

*Nota: questo capitolo appare qui in quanto due dei possibili modi per le unità per venire disorganizzate si ha nella precedente Fase Aerea.*

## 6.1 Come sono Disorganizzate le unità

Le unità Alleate sono Disorganizzate in tre possibili modi:

- Quale risultato di un DIS con un attacco di Bombardamento in Picchiata di Stuka durante la Fase Aerea [5.1e1]
- Quando un'unità non disorganizzata subisce con successo uno sfondamento [10.3c]
- Qualsiasi unità sopravvissuta ad un risultato del combattimento DE [11.3f]

## 6.2 Effetti della Disorganizzazione

Un segnalino di Disorganizzazione sottrae due (-2) dalla TR corrente dell'unità e sottrae due dalla sua MA corrente (Le TR ed MA non possono essere ridotte a meno di 1). Non vi sono altri effetti, né altri effetti aggiuntivi nel caso di una seconda Disorganizzazione. Gli effetti della Disorganizzazione si applicano dopo aver determinato gli effetti della mancanza di rifornimento. Le unità Disorganizzate non disorganizzano le unità in buon ordine che occupano lo stesso esagono.

*Eccezione:* le unità Alleate nel Porto di Evacuazione non sono influenzate [6.3].

## 6.3 Disorganizzazione del Porto di Evacuazione

Una volta che è stata dichiarata l'Operazione Dinamo, il tedesco può tentare di ridurre la capacità di evacuazione del Porto di Evacuazione. Per ciascun segnalino di Disorganizzazione posto con successo, la capacità di evacuazione viene ridotta di uno (ma non a meno di 4). Le unità Alleate nel porto non sono disorganizzate. Può essere che venga eliminato un livello di forza di unità Alleate.

## 6.4 Rimozione della Disorganizzazione

I segnalini di Disorganizzazione sono rimossi dal Porto dell'Operazione Dinamo e da tutte le unità Alleate e tedesche che non hanno un segnalino OOS (fuori rifornimento) durante il Segmento di Rimozione della Disorganizzazione entro la Fase Finale [12.2].

## 7.0 RIFORNIMENTO

### 7.1 In Generale

Vi sono tre stati di Rifornimento: Rifornito, Rifornito per Attacco, e Fuori Rifornimento (OOS).

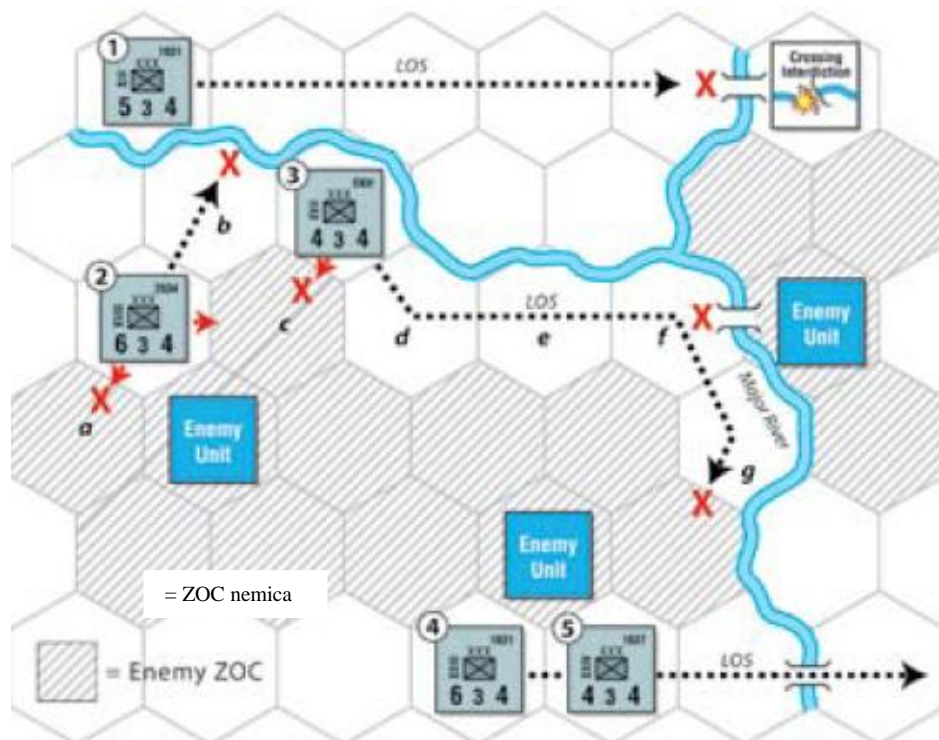
### 7.2 Linea di Rifornimento (LOS)

**a.** Una Linea di Rifornimento è un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza dove è consentito il movimento, privo di unità nemiche e ZOC contese o non contese, che parte da un'unità amica ed arriva ad un esagono amico Fonte di Rifornimento. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questa regola. I segnalini di Rifugiati [12.6] non hanno alcun effetto sul rifornimento.

**b.** Una Linea di Rifornimento può attraversare i fiumi (di qualsiasi tipo) solo in lati di esagono di Attraversamento di Fiume non sotto interdizione.

**c.** Una LOS può essere tracciata in, ma non attraverso, un esagono Inondato.

**d.** Una LOS non può essere tracciata attraverso una Linea Fortificata nemica non distrutta o esagono di Lavori Difensivi nemico.



**ESEMPIO:** Nell'illustrazione sopra, quattro unità tedesche tentano di tracciare una LOS durante il Segmento di Rifornimento.

**L'unità 1** non può tracciare la LOS – traccia per quattro esagoni al fiume, ma il segnalino di Interdizione dell'Attraversamento non consente alla LOS di passare.

**L'unità 2** non può tracciare la LOS:

- Esagono A: una LOS non può essere tracciata attraverso un esagono con una ZOC nemica contesa
- Esagono B: la LOS viene bloccata da un lato di esagono di fiume privo di attraversamento
- Esagono C: la LOS non può essere tracciata attraverso un esagono con una ZOC nemica contesa

**L'unità 3 non può tracciare la LOS:**

- *Esagono D: la LOS si estende nell'esagono e ma non può collegarsi all'unità 4 per la presenza di ZOC nemiche non contese che la bloccano*
- *Esagono E: la LOS si estende attraverso questo esagono negli esagoni F e G*
- *Esagono F: la LOS si estende in g, ma non può essere tracciata attraverso l'Attraversamento di Fiume Maggiore in quanto un'unità tedesca occupa l'esagono di attraversamento sull'altro lato*
- *Esagono G: la LOS si ferma in g in quanto la ZOC nemica non contesa ed il lato di esagono di fiume privo di attraversamento bloccano la LOS*

**L'unità 4 può tracciare una LOS in quanto l'unità cinque annulla qualsiasi ZOC tedesca ed entrambi gli esagoni di attraversamento consentono di tracciare la LOS.**

### 7.3 Fonti di Rifornamento Alleate

- a. Le unità olandesi sono automaticamente Rifornite in Olanda.
- b. Le unità belghe sono Rifornite se sono in grado di tracciare una Linea di Rifornamento di qualsiasi distanza ad Anversa o Ostenda.
- c. Le unità inglesi/canadesi sono Rifornite se sono in grado di tracciare una Linea di Rifornamento di qualsiasi distanza al bordo mappa occidentale o ad un porto controllato dall'Alleato.
- d. Le unità francesi sono Rifornite se sono in grado di tracciare una Linea di Rifornamento di qualsiasi distanza ai bordi mappa meridionale o occidentale o ad un porto controllato dall'Alleato.
- e. Gli esagoni di linea fortificata non richiedono rifornimento, ma qualsiasi unità Alleata raggruppata in tali esagoni deve tracciare normalmente il rifornimento.

### 7.4 Fonti di Rifornamento tedesche

Le unità tedesche sono Rifornite se sono in grado di tracciare una Linea di Rifornamento di qualsiasi distanza a qualsiasi esagono di Città tedesco.

### 7.5 Controllo del Rifornamento ed effetti

Si controlla se le unità sono Fuori Rifornamento (OOS) solo durante la Fase di Rifornamento di ciascun turno, a partire dal turno 2.

- a. Per primo, controllate qualsiasi unità con segnalino OOS. Qualsiasi unità OOS perde un livello di forza se il segnalino OOS rimane in quanto non può tracciare ancora il rifornimento. Poi, controllate tutte le unità che iniziano il segmento senza segnalino OOS. Le unità che non sono in grado di tracciare il rifornimento ricevono un segnalino OOS.
- b. Le unità OOS rimangono in tale stato sino a quando non si controlla ancora durante il Segmento di Rifornamento del turno di gioco seguente, quando possono recuperare lo stato di Rifornamento o rimanere OOS. Qualsiasi unità OOS che recupera lo stato di Rifornamento opera per il resto del turno con i suoi valori MA e TR stampati sulla pedina.
- c. Le unità OOS hanno il TR ridotto di 2 (-2), ma mai a meno di 1; la MA ridotta a 3. Le unità con MA 3 o meno non sono influenzate dalla riduzione di MA. Gli effetti della Disorganizzazione si applicano dopo tutti gli effetti OOS, quindi una unità Disorganizzata ed OOS ha un TR ed MA di 1.
- d. Se qualsiasi unità con segnalino OOS partecipa ad un attacco, quell'attacco subisce uno spostamento di colonna a sinistra indipendentemente dallo stato di Rifornamento e Rifornamento di Attacco del resto delle unità attaccanti [7.6d].
- e. Durante la Fase di Rifornamento girate tutte le unità con Rifornamento di Attacco dalla parte di movimento.

### 7.6 Rifornamento di Attacco

*NOTA STORICA: Il potere di fuoco difensivo era più efficace nel 1940 rispetto alla prima guerra mondiale. Per dare alle unità attaccanti una ragionevole possibilità di successo, erano necessari ora enormi quantitativi di munizioni e carburante (per le unità motorizzate) per sopprimere e disorganizzare il fuoco difensivo. Gli Alleati avevano subito orribili perdite assaltando le linee trincerate tedesche nella prima guerra, ed avevano adottato una propria strategia difensiva. La loro base logistica male si adattava per dare supporto ad una guerra di movimento ed attacco. I tedeschi dovevano attaccare e muovere, ma mancava loro la base logistica per dare pieno supporto alla loro dottrina.*

- a. Per simulare questa situazione, le unità di entrambe le parti non possono attaccare a piena efficacia a meno che non possano tracciare il Rifornamento di Attacco. Il tracciare il Rifornamento di Attacco segue le stesse linee guida del tracciare la LOS [7.2].
- b. Tutte le unità sono automaticamente in Rifornamento di Attacco nel turno 1. Si calcola poi a partire dal turno 2.
- c. Si traccia il Rifornamento di Attacco nel momento di ciascun combattimento [11.3c].
- d. Qualsiasi attacco effettuato con una o più unità che ha segnalino OOS o che riceve segnalino No Rifornamento di Attacco quando traccia per il Rifornamento di Attacco subisce uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento.

e. Le unità che non sono in grado di tracciare il Rifornimento di Attacco riceve un segnalino di No Rifornimento di Attacco, che rimane sull'unità sino al seguente controllo del Rifornimento di Attacco, e viene rimosso solo se l'unità può tracciare il Rifornimento di Attacco.

### 7.7 Fonti di Rifornimento di Attacco Alleate

- a. Le unità olandesi sono automaticamente in Rifornimento di Attacco in qualsiasi esagono dei Paesi Bassi.
- b. Le unità belghe tracciano il Rifornimento di Attacco per qualsiasi distanza ad Anversa (Antwerpen) o Ostenda (Oostende).
- c. Le unità inglesi possono tracciare il Rifornimento di Attacco per 3 esagoni ad un porto controllato dall'Alleato.
- d. Le unità francesi possono tracciare il Rifornimento di Attacco per 8 esagoni a qualsiasi esagono di Parigi che può tracciare una LOS ai bordi mappa occidentale o meridionale.
- e. Le unità francesi e inglesi possono tracciare il Rifornimento di Attacco per 5 esagoni all'unità Rifornimento di Attacco francese AG1 [7.9], sempre che tale unità possa tracciare una LOS ai bordi mappa occidentale o meridionale nel momento del combattimento.

Eccezione: se l'unità Rifornimento di Attacco francese AG1 non può tracciare una LOS nel momento del combattimento, l'Alleato può comunque ricevere il Rifornimento di Attacco, ma al costo di eliminare l'unità Rifornimento di Attacco francese AG1 dopo il combattimento Alleato finale di quel Round di Combattimento Alleato.

### 7.8 Fonti di Rifornimento di Attacco tedesche

- a. Le unità tedesche possono tracciare per 5 esagoni per avere Rifornimento di Attacco all'Unità Rifornimento di Attacco del Gruppo Armate B e per 6 esagoni all'unità del Gruppo Armate A [7.9], sempre che queste Unità Rifornimento di Attacco possano tracciare una LOS di qualsiasi lunghezza a qualsiasi esagono di Città della Ruhr nel momento del combattimento.
- b. Le unità tedesche possono tracciare per 6 esagoni per avere Rifornimento di Attacco a qualsiasi Città in Germania che abbia LOS di qualsiasi lunghezza a qualsiasi esagono di Città della Ruhr nel momento del combattimento.
- c. Le unità tedesche possono tracciare per 3 esagoni per avere Rifornimento di Attacco a qualsiasi esagono di Linea Fortificata del Vallo Occidentale per un attacco per Round di Combattimento.
- d. Qualsiasi unità combattente tedesca entro i Paesi Bassi è automaticamente in Rifornimento di Attacco nel turno 2.

### 7.9 Unità Rifornimento di Attacco

- a. Vi sono 3 Unità Rifornimento di Attacco nel gioco, due tedesche ed una francese/Alleata.
- b. Contano ciascuna come unità Corpo per il Raggruppamento.
- c. Le unità Rifornimento di Attacco possono muovere solamente in un Round di Azione per turno (a scelta del giocatore). Giratele sul retro se muovono nel primo Round di Azione Movimento ad indicare che non possono muovere nel secondo. Hanno MA pari al loro raggio di Rifornimento (indicato sul fronte della pedina). Rigitatele dal lato movimento durante la Fase di Rifornimento.
- d. Possono entrare in Foresta solo su strada, ed attraversare qualsiasi fiume solo in Attraversamenti di Fiume che non siano sotto interdizione.
- e. Non hanno ZOC né Fattore di Combattimento né TR. Se attaccate quando sono da sole in un esagono sono automaticamente eliminate e non possono essere rimpiazzate. Se attaccate in un esagono con unità amiche si devono ritirare di esagoni prima della risoluzione del combattimento. Se non sono in grado di farlo, rimangono nell'esagono e sono eliminate se unità nemiche entrano nell'esagono durante l'Avanzata Dopo il Combattimento.

## 8.0 RAGGRUPPAMENTO E GRUPPI

### 8.1 Regola generale

Il raggruppamento è il piazzamento di una o più unità combattenti di terra in un singolo esagono nello stesso momento.

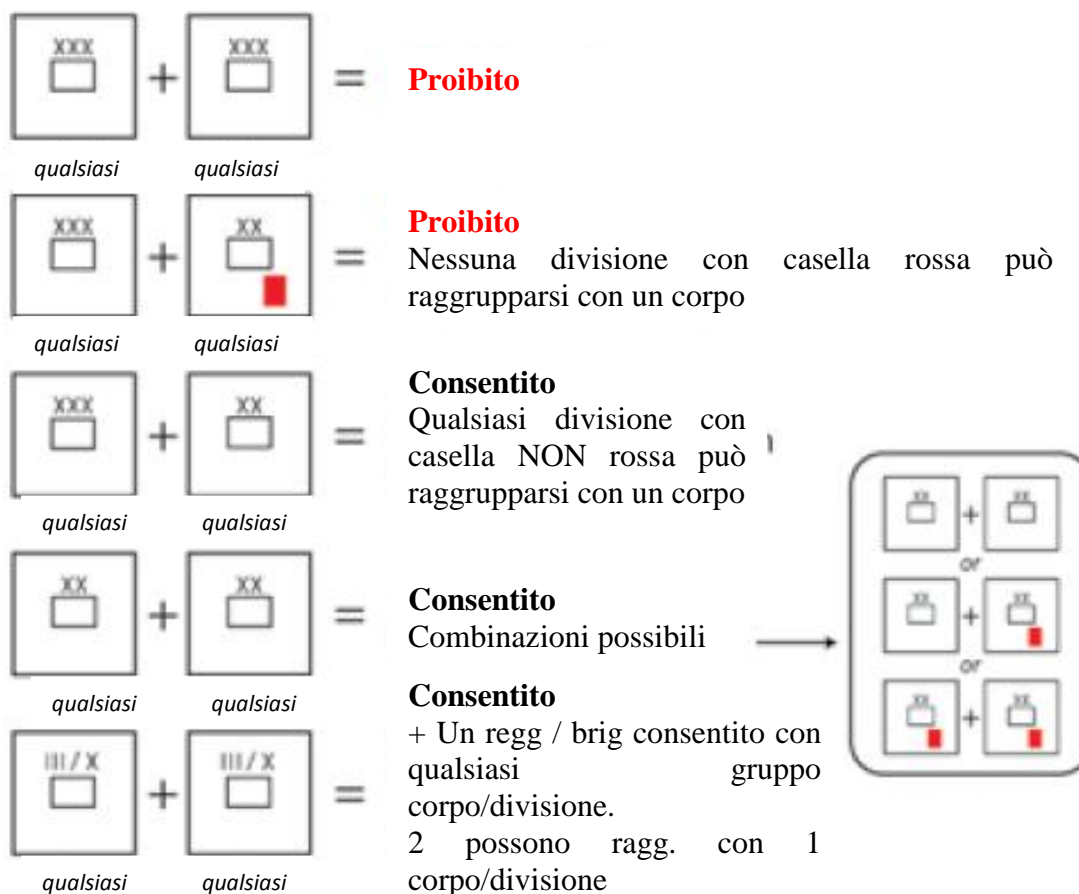
### 8.2 Gruppi

Il termine "gruppo" fa riferimento a una o più unità combattenti poste correttamente in un esagono. Notate che una singola unità in un esagono è comunque un Gruppo.

### 8.3 Limiti al Raggruppamento

- a. **Corpi e Divisioni.** Il raggruppamento massimo è di 2 per esagono, e una sola unità può essere un corpo. Quando si raggruppa una divisione con un corpo, la divisione non può avere una casella rossa di unità motorizzata.  
*Nota:* l'unità tedesca ARKO e le tre Unità Rifornimento di Attacco contano ciascuna come un Corpo per il raggruppamento.
- b. Due reggimenti o brigate possono raggrupparsi in un esagono, in aggiunta ai limiti al raggruppamento di cui 8.3a.

### Limiti al Raggruppamento in un esagono



#### 8.4 Violazione dei limiti del raggruppamento (“Sovraffollamento”)

Se un esagono è sovraffollato, il possessore deve immediatamente eliminare unità sufficienti per riportare il gruppo entro i limiti consentiti.

*Eccezione:* raggruppamento nell’esagono di porto Dinamo [13.5c].

I limiti al raggruppamento sono controllati:

- Al termine della parte Movimento di ciascun Round di Azione Movimento (le unità possono muovere attraverso esagoni amici occupati eccedendo i limiti al raggruppamento).
- Durante il piazzamento di Rinforzi e Rimpiazzi sulla mappa.
- Nel corso del combattimento.
- Al termine della ritirata. I livelli di forza in ritirata che sono in sovraffollamento possono ritirarsi di un esagono aggiuntivo, ma se ancora violano tali restrizioni sono eliminati [11.4b e d].

#### 8.5 Raggruppamento e segnalini

I segnalini non contano per il raggruppamento.

#### 8.6 Raggruppamento e nazionalità

- Le unità olandesi e belghe non possono raggrupparsi assieme.
- Le unità belghe possono raggrupparsi con unità francesi o inglesi, ma in questo caso si usa il TR belga in combattimento (questa è una eccezione alle normali regole sul combattimento).
- Le unità francesi ed inglesi non si raggruppano assieme normalmente, comunque le regole degli scenari indicano quando tale raggruppamento è consentito.

## 9.0 ZONE DI CONTROLLO

### 9.1 In generale

Un'unità controlla sempre l'esagono che occupa. Gran parte delle unità influenzano anche le attività nei sei esagoni adiacenti all'esagono da loro occupato. Questi sei esagoni sono detti la Zona di Controllo (ZOC) dell'unità. La ZOC influenza il Movimento, la Ritirata, le LOC e il Rifornimento.

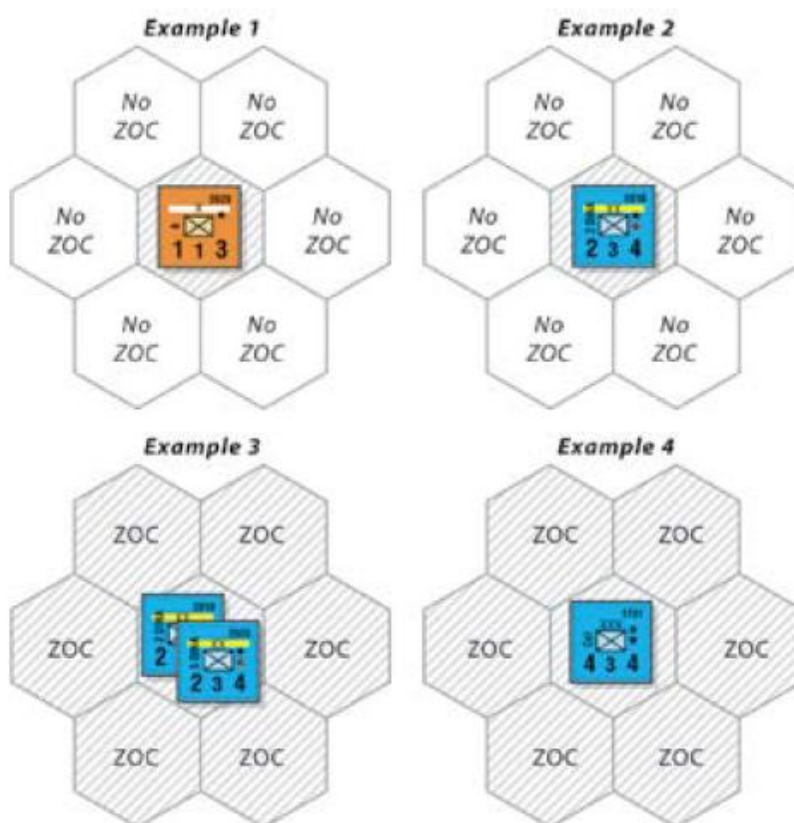
- Gran parte dei Corpi (XXX) e gran parte delle unità motorizzate esercitano una ZOC.
- Una divisione (XX) con una banda gialla No ZOC e che è da sola in un esagono non ha ZOC. Due divisioni di qualsiasi tipo raggruppate assieme (anche due con la banda gialla) hanno ZOC.
- Tutti i reggimenti, brigate, la ARKO tedesca e le tre Unità Rifornimento di Attacco hanno banda No ZOC. Non hanno mai ZOC, ma i reggimenti e le brigate possono raggrupparsi con un'unità che esercita ZOC.

### 9.2 Unità con MA nera e ZOC

Qualsiasi unità con MA nera deve terminare il suo movimento quando entra in una ZOC nemica e non può muovere direttamente da una ZOC ad un'altra ZOC durante il movimento.

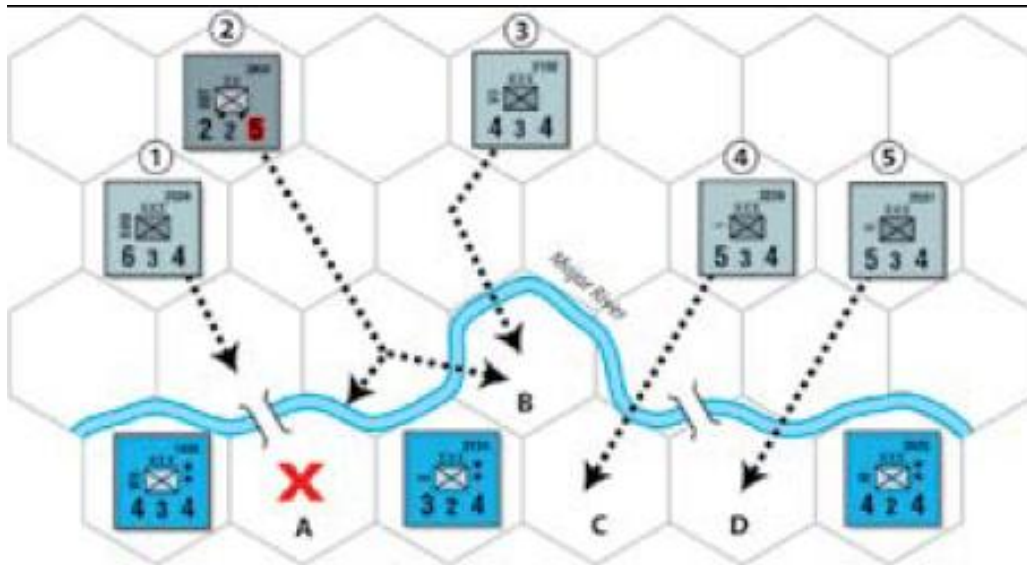
### 9.3 Unità con MA gialla e ZOC

Qualsiasi unità con MA gialla può ignorare le ZOC nemiche per il Movimento e la Ritirata se tutte le unità nemiche che esercitano la ZOC negli esagoni in questione hanno un Valore Tattico effettivo inferiore (considerando la Disorganizzazione ed il Rifornimento).



*Nell'esempio 1 sopra la singola unità con banda bianca No ZOC non esercita alcuna ZOC nei sei esagoni circostanti (e non lo farà mai sebbene possa raggrupparsi con unità che la esercitano). Nell'esempio 2, la singola divisione con una banda gialla No ZOC non esercita alcuna ZOC nei sei esagoni circostanti. Nell'esempio 3 – quando due divisioni qualsiasi (anche*

se entrambe hanno una banda gialla No ZOC) si raggruppano assieme, quelle due divisioni esercitano una ZOC nei sei esagoni circostanti. Nell'esempio 4 il Corpo francese esercita la ZOC nei sei esagoni circostanti.



**ESEMPIO 1**—Unità con MA in nero: in questo esempio, è il Round di Azione Movimento Tedesco. Tutte le unità tedesche iniziano come indicato.

Le unità tedesche 1 e 2 non possono entrare nell'esagono A poiché questo esagono si trova tra due unità che esercitano la ZOC nell'esagono A. Se una sola delle unità francesi esercitasse la ZOC in tale esagono, le unità tedesche 1 o 2 potrebbero entrare nell'esagono A e terminare il movimento senza violare i limiti al raggruppamento.

Le unità tedesche 2 o 3 potrebbero entrare nell'esagono B e terminare il movimento senza violare i limiti al raggruppamento.

Le unità tedesche 4 e 5 possono entrare negli esagoni C e D e terminare il movimento.





**ESEMPIO 2**—Unità con MA gialla: in questo esempio, siamo in un Round di Azione Movimento Tedesco. Questo esempio anticipa un meccanismo cruciale del gioco che verrà pienamente discusso nel paragrafo 10.3d – la capacità delle unità con MA gialla di ignorare le ZOC nemiche quando il loro TR è superiore a quello delle unità nemiche adiacenti.

L'unità tedesca 1 non può entrare nell'esagono A. Sebbene il TR dell'unità 1 superi quello dell'unità francese che ha TR 2, l'altra unità francese ha TR 3 che è pari a quello dell'unità tedesca.

L'unità tedesca 2 non può entrare nell'esagono B. Sebbene il TR dell'unità 2 ecceda quello dell'unità francese che ha TR 3, l'altra unità francese ha TR 4 che è pari a quello dell'unità tedesca.

L'unità tedesca 3 può entrare nell'esagono C e proseguire il movimento oltre le due unità francesi in quanto il suo TR eccede entrambi i TR delle unità francesi.

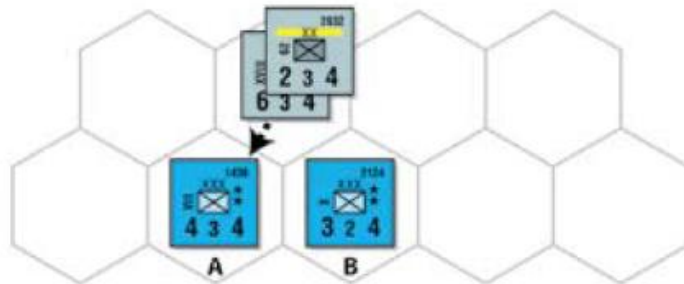
**NOTA:** Questo è il meccanismo più importante del gioco. In breve, il movimento motorizzato superava la capacità del comando e controllo di influenzare gli eventi nel 1940. Le risposte a questo sarebbero giunte più avanti, ma non abbastanza presto per salvare le armate Alleate. Nel gioco le difese tradizionali basate su esagoni vuoti tra unità coperte dalla ZOC di queste sono inutili quando sono confrontate da unità motorizzate con TR superiore – tali unità possono muovere attraverso questi esagoni con impunità.

## 9.4 ZOC e Terreno

a. Le ZOC non si estendono attraverso alcun lato di esagono di Fiume Maggiore o Reno (anche i lati di esagono di Attraversamento di Fiume).

**Nota:** anche se le ZOC non si estendono oltre questi lati di esagono, gran parte delle unità non possono attraversarli per entrare in un esagono vuoto tra due unità nemiche quando entrambe esercitano una ZOC.

b. Le ZOC non si estendono in esagoni di Linea Fortificata, Città o Postazioni Difensive non distrutte. Tali esagoni non esercitano una ZOC, sebbene le unità amiche raggruppate in questi esagoni possano farlo.



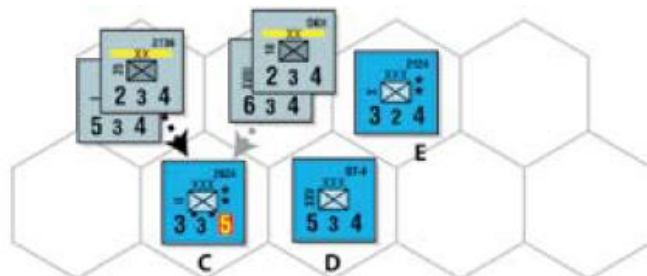
c. Le ZOC non si estendono in esagoni di Foresta (eccetto su strada), ma si estendono fuori da esagoni di Foresta in esagoni non di Foresta.

## 9.5 ZOC e Combattimento

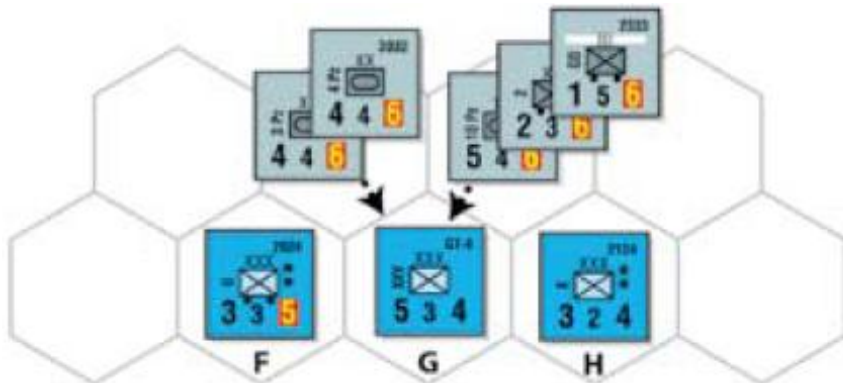
a. Le unità attaccanti in un singolo esagono possono attaccare un esagono difendente indipendentemente da altre unità difendenti adiacenti che esercitano una ZOC.

b. Le unità che attaccano un esagono difendente da più esagoni devono anche attaccare qualsiasi altro esagono adiacente che esercita una ZOC. *Eccezione:* gli attacchi tedeschi di due esagoni dove entrambi gli esagoni contengono solo unità Panzer e/o Motorizzate possono ignorare le ZOC di unità difendenti adiacenti.

**ESEMPIO 1:** Le due unità tedesche che occupano un esagono sono adiacenti a due unità francesi che esercitano ZOC. Le unità tedesche attaccano l'unità francese in A. Anche se l'unità francese in B esercita una ZOC, non fa parte del combattimento e non somma il suo CS alla difesa.



*ESEMPIO 2: il tedesco desidera lanciare un attacco da più esagoni contro l'unità in C con le unità indicate. Sfortunatamente, poiché l'attacco è multi esagono, il tedesco deve anche attaccare le unità adiacenti in D ed E che esercitano anch'esse una ZOC. Se non si portano altre unità per attaccare quelle in D ed E, il tedesco deve rimuovere unità dalla forza attaccante per attaccarle.*

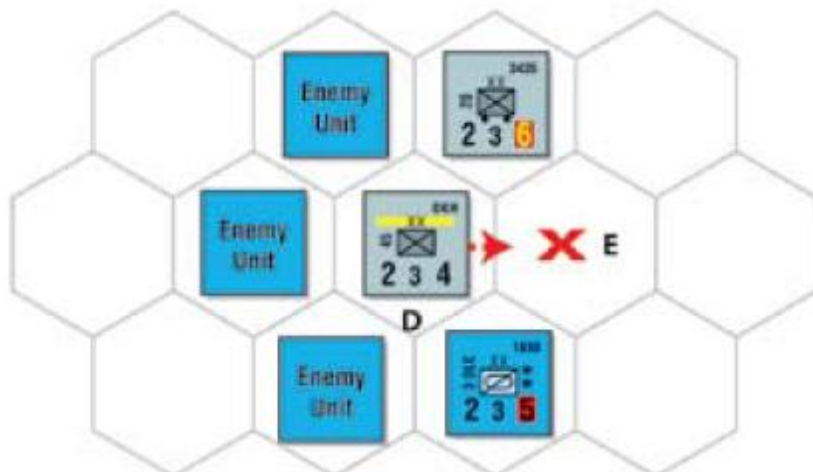


*ESEMPIO 3: unità motorizzate tedesche che occupano due esagoni attaccano le unità francesi in G. Le unità francesi negli esagoni F ed H, mentre sono adiacenti ed esercitano una ZOC, non obbligano le unità motorizzate ad attaccarle.*

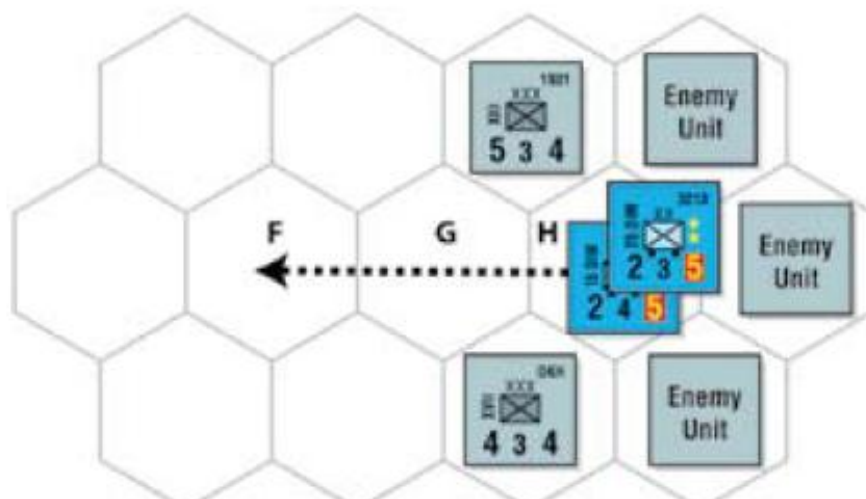
*NOTA: più grande l'attacco, più tempo si impiega a coordinarlo, e maggiore è il tempo per la preparazione della difesa. Per gli Alleati e per la fanteria tedesca, le cose non erano cambiate molto dalla prima guerra mondiale. Le divisioni panzer e motorizzate tedesche resero questo ciclo di pianificazione obsoleto in quanto potevano concentrarsi rapidamente, portare una forza soverchiante in un settore relativamente piccolo del fronte, sfondare e aprirsi nelle retrovie per distruggere prima che i quartieri generali Alleati avessero il tempo di reagire.*

**c.** Le unità con MA nera che sono obbligate a ritirarsi attraverso un esagono vuoto in qualsiasi ZOC nemica (contesa o non contesa) sono eliminate.

**d.** Le unità con MA gialla che sono obbligate a ritirarsi attraverso un esagono vuoto in qualsiasi ZOC nemica non subiscono perdite se il loro TR eccede il TR delle unità nemiche che esercitano la ZOC in tale esagono vuoto.



*ESEMPIO 1: l'unità tedesca con MA nera è stata attaccata e si deve ritirare. Non può farlo attraverso E perché un'unità Alleate esercita una ZOC in detto esagono. La sua unica via di ritirata è attraverso l'unità tedesca adiacente. Se essa fosse invece Alleata, l'unità tedesca in D sarebbe eliminata.*



**ESEMPIO 2:** le unità Alleate con MA gialla in H sono state attaccate e si devono ritirare in F. L'unica via possibile di ritirata è attraverso l'esagono vuoto G, e unità tedesche esercitano la loro ZOC in tale esagono. Le unità con MA gialla non possono ritirarsi attraverso ZOC di unità nemiche che hanno TR pari o superiore. Entrambe le unità tedesche hanno TR 3. Solo l'unità francese con TR 4 può ritirarsi attraverso G arrivando in salvo ad F. L'unità francese con TR 3 non si può ritirare e viene eliminata.

**NOTA:** Le ZOC nemiche rappresentano una zona di fuoco, principalmente di artiglieria, attraverso la quale le unità in ritirata devono passare per fuggire. Le ZOC amiche esercitate nella stessa zona possono fare poco per bloccare questo fuoco nemico. Le unità con MA gialla hanno la rapidità e l'addestramento tattico per passare velocemente attraverso questa zona di fuoco con perdite minime. Le unità con MA nera, d'altra parte, sono molto meno adatte. Le unità motorizzate con casella rossa come le DCR francesi o la ARKO tedesca sono molto lente. Metà di ciascuna DLC francese è di cavalleria (a cavallo, non motorizzata) il che la rendeva vulnerabile. Le unità di fanteria era ancora più lente, e nel 1940 la grande maggioranza dell'artiglieria, servizi e rifornimenti era a traino animale.

## 9.6 Linea di Comunicazione (LOC)

Una LOC è un percorso di esagoni di qualsiasi lunghezza, privo di unità nemiche o loro ZOC non contese, che parte da un esagono amico ed arriva ad un altro esagono amico designato. Le unità amiche che occupano un esagono della LOC annullano le ZOC nemiche per questa regola.

## 9.7 ZOC e Linea di Rifornimento

Le unità amiche che occupano un esagono della LOS (7.2) non annullano le ZOC nemiche per questa regola.

# 10.0 MOVIMENTO

## 10.1 In generale

Il movimento avviene durante la Fase di Azione in una serie di Round di Azione Movimento. Ogni volta che si gioca uno dei segnalini di Round di Azione di un giocatore come Azione di Movimento, tutte le unità non ingaggiate di quel giocatore che abbiano Capacità di Movimento (MA) possono muovere. La MA di ciascuna unità è indicata come numero di Punti Movimento (MP) che è pari al numero massimo di esagoni di terreno aperto dove l'unità può muovere.

**a.** Tutte le unità muovono rispettando le regole di questo capitolo, eccetto quando sono altrimenti limitate. Le unità muovono di esagono in esagono adiacente, pagando un costo in MP variabile a seconda del terreno nell'esagono dove entra e/o del lato di esagono attraversato. Questi costi sono dettagliati nella Tabella del Terreno.

**b. Limitazioni.** Il movimento è regolato dai limiti che seguono:

- Non si possono accumulare gli MP da Round di Movimento a Round di Movimento, né possono essere passati da un'unità ad un'altra.
- Le unità che muovono non sono obbligate a spendere tutti gli MP disponibili prima di fermarsi.

- Le unità possono muovere singolarmente o come gruppi di più unità rispettando i limiti del raggruppamento. Il movimento di una unità o gruppo deve essere completato prima di iniziare il movimento di un'altra unità o gruppo. *Eccezione:* le unità di tipo motorizzato che muovono lungo strade in esagoni di Foresta devono muovere individualmente [10.4b].
- Le velocità di movimento di un gruppo è pari alla MA dell'unità più lenta che lo compone. Le unità possono essere staccate da un gruppo che muove (ed esse non possono muovere oltre), ma nessuna unità può essere aggiunta ad un gruppo che sta muovendo. *Nota:* la velocità di un gruppo potrebbe essere incrementata staccando unità con MA inferiore.
- Nessuna unità può muovere più di una volta per Round di Azione Movimento.

**c. Movimento di un esagono.** Tutte le unità con MA corrente di 1 o più possono sempre muovere di un esagono indipendentemente dal costo di movimento (soggette alle normali restrizioni e proibizioni del normale movimento, terreno e ZOC).

**d.** Le avanzate dopo il combattimento e le ritirate non sono considerate movimento.

**e.** Svolgete ogni Round di Azione Movimento secondo la procedura che segue:

- Durante i primi Round di Azione Movimento Alleato e tedesco del turno, il giocatore piazza qualsiasi Rinforzo sulla mappa [10.2]. Quelli che entrano con Movimento Ferroviario non possono muovere in questo round dopo essere stati posti nei loro esagoni di destinazione [10.5b].
- Il giocatore attivo muove poi tutte le sue unità, che desidera, non ingaggiate e sulla mappa sino al limite della loro MA disponibile. Le unità tedesche con MA gialla possono tirare per la creazione di una Testa di Ponte [10.8c].
- Se è stata dichiarata l'*Operazione Dinamo*, si può effettuare l'Evacuazione Navale [13.4s].
- Alla fine di tutto il movimento desiderato, risolvete tutti i Risultati di Ingaggiato correnti [11.9].
- Se è un Round di Movimento Alleato, tirate un dado: il giocatore Alleato può svolgere attacchi con quel numero di unità Corazzate, DCR, DLM o Motorizzate (non gruppi) solamente [11.6a].
- Se è un Round di Movimento tedesco, solo le unità con MA gialla possono attaccare [11.6b].
- Dopo ciascun movimento o avanzata dopo il combattimento motorizzato, il tedesco può tirare per la creazione di teste di ponte in esagoni vuoti controllati dall'Alleato adiacenti ad unità tedesche con MA gialla [10.8c].

Il Round di Azione Movimento ora è terminato.

## 10.2 Piazzamento dei Rinforzi

**a. Unità di Riserva OKH tedesche.** Le unità tedesche con indicazione OKH possono entrare come Rinforzi a partire dal turno 2 degli Scenari 1, 2 e 3. Consultate le regole dello scenario per i dettagli.

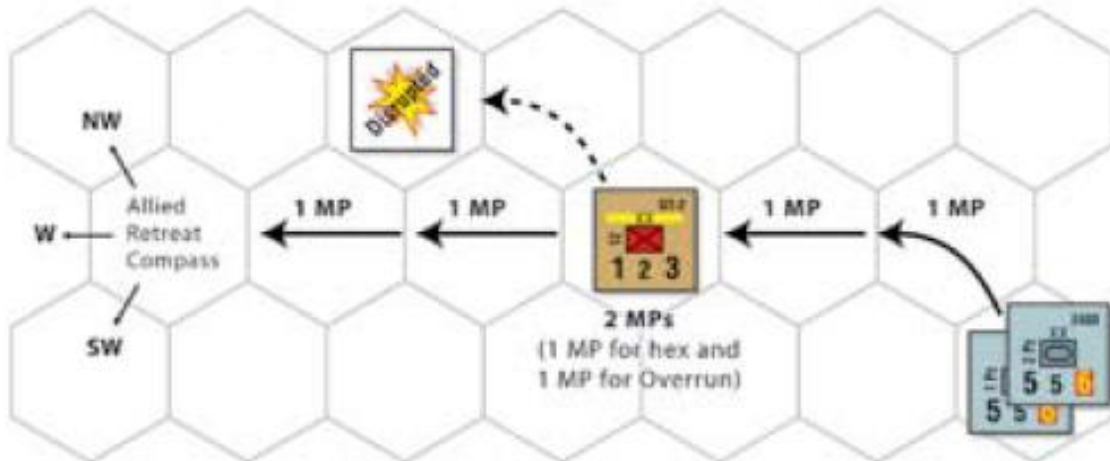
**b. Rinforzi Alleati e tedeschi.** Le unità di rinforzo che entrano sono poste sulla mappa nei turni elencati a seconda delle istruzioni dello scenario solo durante i rispettivi primi Round di Movimento Alleato e tedesco.

## 10.3 Movimento delle unità motorizzate

**a.** Qualsiasi unità che ha una casella rossa attorno alla sua MA è una unità di tipo motorizzato.

**b.** Le unità di tipo motorizzato muovono esattamente come le unità non motorizzate eccetto negli esagoni di Foresta [10.4b].

**c. Sbaragliamento:** I gruppi di unità motorizzate con MA gialla possono sbaragliare esagoni occupati dal nemico durante il movimento. L'esagono occupato dal nemico non può contenere terreno Foresta, Linea Fortificata, Postazioni Difensive, Palude Inondata o Città, e non si può sbaragliare attraverso qualsiasi tipo di lato di esagono di fiume. Le unità motorizzate devono iniziare raggruppate assieme. Lo Sbaragliamento non è combattimento quindi non si applicano gli spostamenti di colonna. Il gruppo deve avere un rapporto di 9-1 o superiore dopo gli spostamenti di colonna dovuti al terreno. Un'unità nemica non Disorganizzata diviene automaticamente Disorganizzata [6.1b] e si ritira di due esagoni a scelta del giocatore che sbaraglia (seguendo la direzione di ritirata Alleata dove possibile). Se l'unità nemica è già Disorganizzata nel momento dello sbaragliamento, viene eliminata. Il gruppo motorizzato deve avere MP sufficienti per entrare nell'esagono, più 1 MP aggiuntivo per lo sbaragliamento, altrimenti questo non può avvenire. Il gruppo motorizzato può continuare a muovere se ha MP rimanenti



*ESEMPIO: Le Divisioni Panzer 1° e 2°, CS totale di 10 ed MA 6, iniziano assieme un Round di Movimento tedesco. Spendono 2 MP per muovere adiacenti all'unità inglese con CS 1. La forza di 10 eccede il 9-1 necessario per lo sbaragliamento, e non essendoci terreno proibito per lo sbaragliamento, questo avviene. L'unità inglese diviene Disorganizzata e si ritira di due esagoni a cura del tedesco. Entrare nell'esagono di sbaragliamento costa 2 MP ad entrambe le divisioni panzer, e restano loro 2 MP per proseguire il movimento.*

**d. Ignorare le ZOC nemiche:** Qualsiasi unità con MA gialla entro una casella rossa può ignorare le ZOC nemiche per il Movimento e la Ritirata se tutte le unità che esercitano la ZOC negli esagoni in questione hanno un Valore Tattico (TR) effettivo inferiore (considerando la Disorganizzazione ed i segnalini OOS delle unità) [9.5d]. Le unità motorizzate con MA gialla devono tracciare normalmente il percorso per la LOS ed il Rifornimento di Attacco.

#### 10.4 Movimento su Strada

**a.** Tutte le unità spendono 1 MP indipendentemente dall'altro terreno se muovono da un esagono di strada ad un altro adiacente.

**b.** Le unità di tipo motorizzato possono muovere in o fuori da esagoni di Foresta solamente su strada (questo include le avanzate e ritirate). Tali unità devono muovere individualmente, non in gruppo. Devono pagare 1 MP aggiuntivo per entrare in un esagono di Foresta che contiene qualsiasi altra unità di tipo motorizzato.

*ESEMPIO: Un'unità di Rifornimento di Attacco occupa un esagono di strada in Foresta. Una divisione panzer che entra in tale esagono attraverso un lato di esagono di strada deve spendere 2 MP, e deve avere MP sufficienti per uscire (è possibile il sovrappollamento durante il movimento, ma se la divisione panzer termina il movimento sull'unità di Rifornimento di Attacco il sovrappollamento deve essere rettificato eliminando o la divisione panzer o l'unità Rifornimento di Attacco).*

**c.** Le strade non annullano il costo in MP dei Fiumi.

#### 10.5 Movimento Ferroviario Alleato

**a.** Negli scenari 1, 2 e 3 l'Alleato è in grado di muovere le unità per ferrovia. Il turno iniziale del movimento viene indicato in ciascun scenario.

**b.** Quando è consentito, durante ciascun Round di Azione Movimento Alleato, il giocatore Alleato può rimuovere una qualsiasi unità francese non in ZOC tedesca (può occupare un esagono di Linea Fortificata Maginot) e porla in qualsiasi Città o Cittadina francese. Una volta spostata così, non può muovere oltre nel Round corrente.

**c. Limitazioni.** Il piazzamento può non essere consentito in alcune cittadine o città per la vicinanza di unità tedesche. Ciascun scenario indica quanto vicino ad unità tedesche le unità francesi possono scendere dal treno.

#### 10.6 Fiumi ed Attraversamento di Fiumi

**a.** Costa 1 MP aggiuntivo attraversare qualsiasi lato di esagono di Fiume o Attraversamento di Fiume. *Eccezione:* gli Attraversamenti di Fiume Minore (solamente) non costano un MP aggiuntivo se un giocatore controlla già l'esagono dal lato opposto del fiume nell'attraversamento dove entra. In generale il controllo è ovvio, ma usate un segnalino di Controllo nel caso di ambiguità. Notate che una volta che un'unità muove attraverso un lato di esagono di Attraversamento di Fiume Minore ed entra in un esagono controllato dal nemico, tale esagono diventa immediatamente amico.

**b.** Le Linee di Rifornimento (LOS) possono essere tracciate attraverso i fiumi solamente in lati di esagono di Attraversamento di Fiume amici controllati.

c. L'unità tedesca ARKO e tutte le unità di Rifornimento di Attacco possono attraversare i fiumi solamente in lati di esagono di Attraversamento di Fiume.

## 10.7 Interdizione degli Attraversamenti

a. Il giocatore Alleato può tentare di piazzare un segnalino di Interdizione di Attraversamento solo su lati di esagono di Attraversamento di Fiume.

b. I segnalini di Interdizione di Attraversamento influenzano solo le unità tedesche.

c. Un segnalino di Interdizione di Attraversamento può essere piazzato secondo le istruzioni dello scenario o da parte di Supporti Aerei Alleati durante la Fase Aerea, tirando sulla Tabella della Interdizione degli Attraversamenti [5.1c]. Se un Attacco di Interdizione ha successo, ponete un segnalino di Interdizione dell'Attraversamento in un esagono controllato dal tedesco adiacente a tutti i lati di esagoni di Attraversamento di Fiume sotto interdizione.

d. Nessuna unità tedesca può tracciare una LOS attraverso qualsiasi lato di esagono di Attraversamento di Fiume sotto interdizione sino a quando detto segnalino non viene rimosso all'inizio del Segmento di Interdizione degli Attraversamenti della Fase di Supporto Aereo seguente.

e. Le unità tedesche che attraversano qualsiasi lato di esagono di fiume sotto interdizione devono pagare un MP aggiuntivo al normale costo del terreno per l'attraversamento di fiume.

f. Le unità motorizzate non possono attaccare attraverso un lato di esagono di Attraversamento di Fiume Maggiore, e nessuna unità può attaccare attraverso un lato di esagono di Attraversamento di Fiume Reno.

## 10.8 Teste di Ponte

a. Solo il tedesco può creare Teste di Ponte. Queste rappresentano piccoli gruppi da combattimento che tengono un'area attorno ad un sito di attraversamento sulla sponda controllata dal nemico.

b. Le Teste di Ponte non possono essere create in alcun esagono che contiene terreno di Eben Emael o Linea Fortificata non distrutto.

c. Le Teste di Ponte possono essere formate in quattro modi:

- **Dopo il termine del Movimento o dell'Avanzata Dopo il Combattimento.** Quando una o più unità tedesca con MA gialla termina il movimento o l'avanzata dopo il combattimento in un esagono vuoto controllato dal nemico (incluso un esagono vuoto che contiene Postazioni Difensive) con qualsiasi tipo di lato di esagono di fiume che si frappone, il tedesco può effettuare un tentativo di piazzare una Testa di Ponte. Tirate un dado sulla Tabella della Creazione delle Teste di Ponte. Se si ha successo, ponete il segnalino di Testa di Ponte nell'esagono vuoto. Durante la Fase Finale, le unità tedesche con MA gialla possono avanzare di un esagono attraverso il fiume nell'esagono vuoto controllato dal nemico che contiene il segnalino di testa di ponte. Trattate questo movimento come avanzata dopo il combattimento. Le ZOC Alleate sono ignorate.

- **Prima del Combattimento in un Round di Azione Movimento.** Quando una o più unità con MA gialla inizia o muove adiacente ad un esagono occupato dal nemico che ha qualsiasi tipo di lato di esagono di fiume che si frappone, il tedesco può tentare di formare una Testa di Ponte. Una delle unità che stanno muovendo deve avere un MP inutilizzato da spendere per il tentativo di piazzamento della Testa di Ponte. L'esagono occupato dal nemico può anche contenere una Postazione Difensiva. Tirate un dado sulla Tabella di Creazione delle Teste di Ponte. Se si ha successo, ponete il segnalino di Testa di Ponte sulle unità Alleate difendenti. Il segnalino di Testa di Ponte annulla lo spostamento di colonna difensivo Alleato nel seguente combattimento nel movimento.

- **Prima del Combattimento in un Round di Azione Combattimento.** Quando una o più unità con MA gialla attacca un esagono occupato dal nemico con qualsiasi tipo di lato di esagono di fiume che si frappone, il tedesco può tentare di formare una testa di ponte. L'esagono occupato dal nemico può anche contenere una Postazione Difensiva. Tirate un dado sulla Tabella della Creazione delle Teste di Ponte. Se si ha successo, ponete il segnalino di Testa di Ponte sulle unità Alleate difendenti. Il segnalino di Testa di Ponte annulla lo spostamento di colonna per il fiume dell'Alleato nel seguente combattimento.

- **Teste di Ponte FJ tedesche.** Qualsiasi esagono che contiene un'unità tedesca FJ (paracadutisti) contiene automaticamente una Testa di Ponte attraverso qualsiasi lato di esagono adiacente di Attraversamento di Fiume. Non è necessario alcun segnalino di Testa di Ponte: la Testa di Ponte dell'unità FJ non conta per il limite di segnalini di Testa di Ponte. Se l'unità FJ viene eliminata per qualsiasi motivo, anche la Testa di Ponte lo è.

d. I segnalini di Testa di Ponte sono rimossi quando un'unità combattente tedesca attraversa il lato di esagono di Attraversamento di Fiume, quando un'unità Alleata entra in un esagono vuoto che contiene un segnalino di Testa di Ponte prima della Fase Finale, o in qualsiasi momento scelto dal tedesco.

e. Il numero di segnalini di Testa di Ponte è un limite fisso.

f. Si può effettuare un solo tentativo di piazzamento di un segnalino di Testa di Ponte per lato di esagono di fiume per Round di Movimento/Combattimento. Un segnalino di Testa di Ponte piazzato durante il primo round di un combattimento Ingaggiato rimane per tutti i round del combattimento Ingaggiato.



### 10.10 Limitazioni nazionali per gli Alleati

- a. Le unità olandesi non possono mai lasciare l'Olanda e sono eliminate se obbligate a ritirarsi fuori dall'Olanda.
- b. Le unità belghe non possono muovere o ritirarsi nell'Olanda. Sino a due unità belghe possono muovere o ritirarsi fuori dal Belgio in Francia.

### 10.11 Rifugiati

Le unità Alleate che entrano in un esagono che ha un segnalino di Rifugiati o uno adiacente ad un tale segnalino in una Città dal suo lato della direzione di ritirata, devono pagare 1 MP aggiuntivo per entrare nell'esagono. Le Città che subiscono un Bombardamento Terroristico sono trattate come se fossero un segnalino di Rifugiati, come pure TUTTI gli esagoni adiacenti.

## 11.0 COMBATTIMENTO

### 11.1 In generale

Durante un'Azione di Combattimento il giocatore Attivo attacca con tutte, alcune o nessuna delle sue unità le unità nemiche adiacenti o le Linee Fortificate.

- a. Per prima cosa risolvete ciascun risultato di Ingaggiato.
- b. Poi effettuate risolvete ogni singolo combattimento (incluse le Ritirate ed Avanzate) nell'ordine desiderato dal giocatore Attivo (questo ordine non deve essere deciso in anticipo).
- c. Le unità con MA gialla vittoriose possono avanzare sino a due esagoni durante un'Avanzata Dopo il Combattimento durante un Round di Azione Combattimento tedesco.
- d. Vi può anche essere un combattimento limitato al termine di tutto il Movimento in un Round di Azione Movimento (vedere il Combattimento Ingaggiato [11.9] e il Combattimento delle Unità Motorizzate [11.6]).

### 11.2 Organizzare i combattimenti

Ciascun combattimento è composto da unità amiche in uno o più esagoni che attaccano uno ed un solo esagono che contiene unità nemiche difendenti. Gli attacchi possono essere portati da più esagoni, sempre che tutte le unità coinvolte siano disponibili. Un esagono difendente può anche essere attaccato una volta per Round di Azione Combattimento. Tutte le unità nell'esagono difendente devono difendere assieme, e nessuna può essere esclusa dal combattimento.

- a. **Condizioni:** Le seguenti condizioni si applicano a tutti i combattimenti:
  - Tutte le unità in un esagono attaccante non sono obbligate ad attaccare assieme – alcune possono attaccare un esagono diverso, o non attaccare affatto.
  - Nessuna unità attaccante può attaccare più di una volta per Round Azione di Combattimento.
  - Nessuna unità difendente può essere attaccata più di una volta per Round Azione di Combattimento.
  - Nessuna singola unità attaccante può dividere la sua forza di combattimento usandola per più combattimenti.
- b. **Nessun limite:** A parte le limitazioni sopra indicate, non vi è limite al numero di attacchi che ciascun giocatore può effettuare durante il suo Round di Combattimento. L'attaccante non è obbligato a dichiarare in anticipo i suoi attacchi, e li può risolvere in qualsiasi ordine desidera, fintanto che la risoluzione di uno venga completata prima di passare ad un altro. *Eccezione: i combattimenti Ingaggiati devono sempre essere risolti per primi.*
- c. Le unità attaccanti in un singolo esagono possono attaccare un esagono difendente indipendentemente dalla presenza di altre unità difendenti adiacenti che esercitano la ZOC nell'esagono attaccante.
- d. Le unità amiche che attaccano un esagono difendente da due o più esagoni devono anche attaccare qualsiasi esagono nemico adiacente che esercita ZOC
- e. *Eccezione:* gli attacchi tedeschi da due esagoni dove entrambi contengono solo unità con MA gialla possono ignorare la ZOC di difensori adiacenti.

### 11.3 Procedura di Combattimento

Ciascun combattimento viene condotto usando la procedura che segue:

- a. **Determinare le forze.** Ciascun giocatore somma la forze di combattimento delle unità amiche ingaggiate nel combattimento e la traduce in un Rapporto di Combattimento (Attaccante contro Difensore). Le frazioni sono ignorate (quindi 12 contro 7 è 1-1). Consultate la colonna equivalente al rapporto di forze sulla Tabella del Combattimento Assalto. I rapporti iniziali di attacco devono essere di almeno 1-3 prima di applicare gli spostamenti di colonna. I rapporti di attacco di 1-4 o inferiori dopo aver applicato gli spostamenti di colonna danno un AE automatico. I rapporti finali netti superiori a 6-1 sono trattati come 6-1.

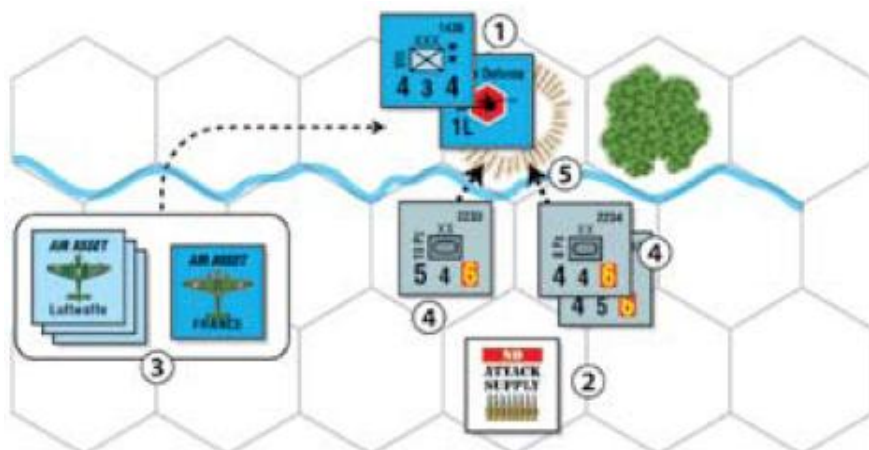


- b. Determinare gli Spostamenti di Colonna.** I rapporti di forza finali possono essere risolti su una colonna diversa di quella determinata inizialmente. Ciascun spostamento di colonna a favore dell'attaccante sposta il rapporto di una o due colonne a destra. Ciascun spostamento di colonna a favore del difensore sposta il rapporto di una colonna a sinistra. **Importante:** lo spostamento netto finale non può mai superare 2 colonne dal rapporto di forza iniziale a favore del tedesco, o di una colonna nel caso dell'Alleato.
- c. Possibili spostamenti di colonna**
- 1 o più a sinistra – Terreno:** solo il difensore riceve gli spostamenti dovuti al terreno, e sono cumulativi.
- 1 a sinistra** – Una o più unità attaccanti sono Fuori Rifornimento o Fuori Rifornimento di Attacco nel momento del combattimento (massimo 1 spostamento di colonna anche se entrambe le condizioni si applicano).
- 1 o più a sinistra o a destra – Supporto Aereo:** L'attaccante deve impiegare il Supporto Aereo per primo. Non vi è limite al numero di Supporti Aerei disponibili e non usati che possono essere impiegati nel combattimento. I Supporti Aerei Alleati non possono dare supporto a terra per qualsiasi combattimento che coinvolge solo unità olandesi o belghe. I Supporti Aerei Alleati non sono disponibili durante l'*Operazione Dinamo* [13.6].
- 1 a destra \*** - L'attaccante Alleato ha una o più divisioni di tipo corazzato ed il difensore non ha divisioni panzer.
- 1 a destra \*** - La 1° Brigata Carri inglese (Matilda) attacca qualsiasi esagono difendente tedesco. La 1° Brigata Carri deve subire qualsiasi perdita anche se partecipano altre unità Alleate di tipo corazzato. Può essere usata in aggiunta allo spostamento per i corazzati di cui sopra.
- 1 a destra \*** - Per ogni divisione panzer tedesca *attaccante*. Diminuite di uno spostamento di colonna se qualsiasi unità corazzata Alleata difende. Dopo aver implementato l'effetto dei corazzati Alleati, il numero massimo di spostamenti per le divisioni panzer attaccanti è 2.
- 1 a destra** - La ARKO tedesca dà uno spostamento per gli attacchi tedeschi contro un esagono entro il raggio di Città, Forte o Postazione Difensiva.
- 1 a destra** - Una o più unità difendenti sono Fuori Rifornimento.
- \* Gli spostamenti per Corazzati non sono permessi se si attacca in o fuori da un esagono di Città, Palude o Inondato. Nessun spostamento per Corazzato quando si attacca in un esagono di Linea Fortificata non distrutta. In tutti gli altri casi, questi spostamenti sono obbligatori. L'attaccante ed il difensore non possono rinunciare a questi spostamenti per impedire eventuali perdite alle unità coinvolte.*
- d. Tirate il dado.** L'attaccante tira poi un dado sulla colonna indicata della Tabella del Combattimento, prendendo in considerazione tutti gli spostamenti dell'attaccante e del difensore, che sono cumulativi. I risultati sono spiegati nella Tabella del Combattimento.
- Nota:** una differenza di TR tra l'attaccante ed il difensore (usate sempre la TR maggiore in combattimento) può variare il risultato del combattimento, ma QUEL risultato non può poi cambiare dal risultante differenziale dei TR.
- e. Determinazione delle perdite.** Seguite queste linee guida quando una o entrambe le parti subiscono una perdita di livello di forza (AL1, ENG, BL1 o DL1):
- Una unità Alleata di tipo corazzato (a piena forza o ridotta), che genera uno spostamento di colonna o che ne annulla uno tedesco, deve subire la perdita (a scelta del possessore). *Nota: se la 1° Brigata Carri partecipa ad un attacco dove il risultato è AL1, BL1 o ENG, deve subire la perdita Alleata.*
  - Una Divisione Panzer tedesca (a piena forza o ridotta) che genera uno spostamento di colonna o che ne annulla uno Alleato, deve subire la perdita (a scelta del possessore).
  - Esagono difendente che contiene terreno Palude, Inondato, Linea Fortificata non distrutta o Città: i corazzati attaccanti (se presenti) devono subire la prima perdita.
  - Se qualsiasi delle condizioni precedenti non si applicano, allora perdetevi un livello di forza da qualsiasi unità coinvolta nel combattimento (a scelta del possessore).
- f. DE:** Tutte le brigate e reggimenti nell'esagono difendente sono eliminate. Le unità non reggimento/brigata subiscono due perdite di livello di forza. La scelta di queste perdite deve rispettare le seguenti restrizioni:
- Non più di un livello può essere assegnato ad unità di dimensione corpo. Se sono coinvolti solo corpi, ignorate la seconda perdita.
  - L'attaccante può scegliere la prima perdita, il difensore la seconda (se vi è).
  - Qualsiasi unità sopravvissuta riceve segnalini di Disorganizzazione e viene ritirata di due esagoni.

*ESEMPIO: le tre divisioni panzer attaccano attraverso un fiume minore il corpo francese che difende in terreno Collina con Postazioni Difensive. Il rapporto di forze originario è 13 a 4 = 3-1. Gli spostamenti di colonna sono:*

1. *Terreno del difensore = 2 a sinistra (Collina e segnalino di Miglior Difesa – il fiume minore non dà spostamento per la Testa di Ponte indicata al punto #5).*
2. *No Rifornimento di Attacco = 1 sinistra*
3. *Supporti Aerei (3 a destra per i 3 Stuka ed 1 a sinistra per l'Unità Aerea Alleata) = netto 2 a destra.*
4. *3 Divisioni Panzer attaccanti = 2 a destra*
5. *Testa di Ponte che è riuscita = annulla lo spostamento del fiume minore.*

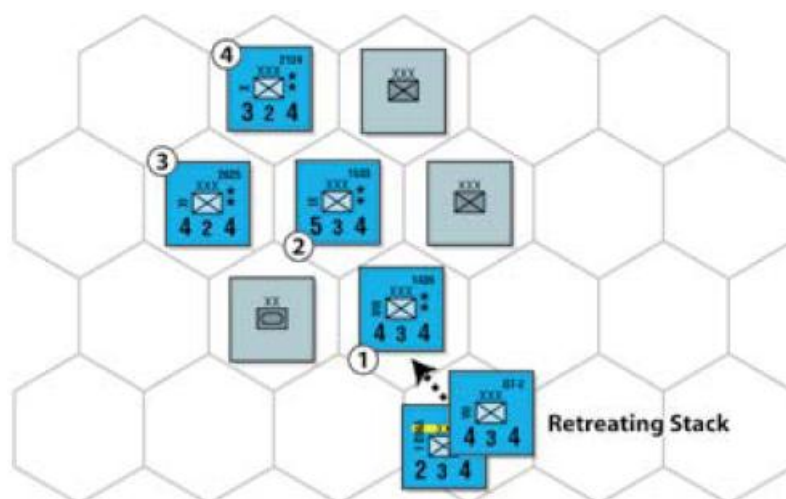
Rapporto finale: 4-1 (3 spostamenti a sinistra e 4 a destra). Notate che se si fosse impiegato un altro Stuka lo spostamento netto sarebbe stato 2, cioè il massimo consentito per un attacco tedesco.



- g. **AE:** L'attaccante perde 2 livelli di forza. Se è coinvolto un solo corpo, allora perde un solo livello. Scelta dell'attaccante sulle perdite. Le unità attaccanti sopravvissute ricevono un segnalino di Disorganizzazione.
- h. Ritirate le unità difendenti sopravvissute ed effettuate le avanzate [11.4 e 11.5].
- i. Ripetete sino a che tutti i combattimenti desiderati sono stati risolti.

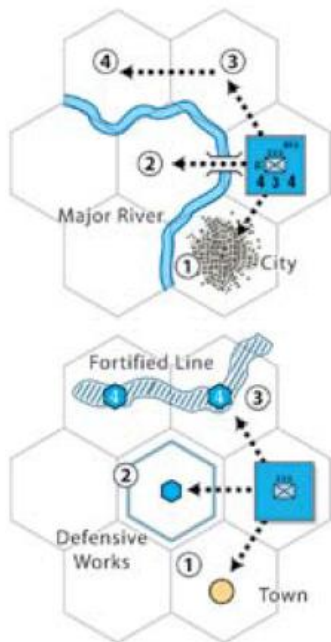
#### 11.4 Ritirate

- a. Solo le unità difendenti si ritirano. Il possessore effettua le ritirate.
- b. Le unità difendenti che subiscono un risultato DR o DE si devono ritirare di due esagoni.
  - Devono ritirarsi nelle direzioni indicate dalla Bussola di Ritirata Alleata o tedesca se possibile, ma non sono eliminate se non riescono a farlo.
  - Possono ritirarsi solo attraverso lati di esagono di Fiume consentiti (vd. Tabella del Terreno).
  - Non possono entrare in esagoni occupati dal nemico.
  - Non possono entrare in un esagono dove sono già entrate nel corso della ritirata, uscire dalla mappa, o terminare il movimento adiacenti all'esagono da dove sono partite.
  - Possono ritirarsi attraverso esagoni occupati da unità amiche (anche se in ZOC nemica), ma il possessore deve risolvere qualsiasi violazione ai limiti del raggruppamento se la ritirata termina in un esagono amico occupato. Qualsiasi unità in ritirata che viola il raggruppamento si può ritirare di un altro esagono, ma se ancora viola tali limiti viene eliminata.



*ESEMPIO: Il corpo francese e la divisione hanno subito un risultato DR e si devono ritirare di 2 esagoni. L'unico percorso di ritirata consentito è attraverso gli esagoni 1 e 2 (consentiti per la presenza di unità amiche). Si ha una violazione del raggruppamento nell'esagono 2, dove termina la ritirata. La divisione può raggrupparsi con il corpo già nell'esagono, ma il corpo in ritirata no e si deve ritirare di un altro esagono. Sfortunatamente gli esagoni 3 e 4, gli unici possibili, contengono già un corpo ciascuno. Dal momento che si violerebbe il raggruppamento nel terzo esagono, il corpo in ritirata viene eliminato.*

- Non possono muovere in o attraverso ZOC nemiche in esagono vuoti. *Eccezione: qualsiasi unità con MA gialla può ritirarsi senza perdite attraverso esagoni vuoti in ZOC nemica se la sua TR eccede quella di tutte le unità che esercitano tali ZOC.*
  - Le unità olandesi non possono ritirarsi fuori dall'Olanda. Le unità belghe non possono ritirarsi in Olanda. Le unità belghe possono ritirarsi in Francia fintanto che vi sono meno di 2 unità belghe già in Francia.
  - Qualsiasi unità difendente non in grado di rispettare queste condizioni viene eliminata.
- c. Il giocatore che si ritira può scegliere di annullare il secondo esagono di ritirata se il primo attraversa qualsiasi lato di esagono di fiume consentito o entra in esagono di cittadina, Città o Postazione Difensiva o Linea Fortificata non distrutti (inclusi Eben Emael e Metz per l'Alleato).



*ESEMPIO 1: L'unità ha subito un risultato DR che normalmente impone una ritirata di 2 esagoni. Se l'unità si ritira in 1 o 2 (entra in Città o attraversa un lato di esagono di fiume consentito) l'Alleato può scegliere di annullare il secondo esagono di ritirata. Se l'unità si ritira in 3, deve ritirarsi anche del secondo esagono.*

*ESEMPIO 2: L'unità ha subito un risultato DR, ma l'Alleato sceglie di annullare il secondo esagono di ritirata perché qualsiasi primo esagono di ritirata (1, 2 o 3) contiene terreno che consente di bloccare la ritirata di due esagoni dopo il primo.*

- d. Le unità difendenti che sono obbligate a ritirarsi di un esagono per vari risultati del combattimento:

- Devono ritirarsi solo nelle direzioni indicate dalla Bussola di Ritirata Alleata o tedesca se possibile, ma non sono eliminate se non riescono a farlo.
- Possono ritirarsi solo attraverso lati di esagono di Fiume consentiti (vd. Tabella del Terreno).
- Non possono entrare in esagoni occupati dal nemico o uscire dalla mappa.
- Possono ritirarsi in esagoni occupati da unità amiche in ZOC nemica, ma il possessore deve risolvere i casi di violazione del raggruppamento se la ritirata termina in un esagono amico occupato. Qualsiasi unità in ritirata che viola il raggruppamento può ritirarsi di un esagono aggiuntivo, ma se ancora viola tali limiti viene eliminata.
- Non possono andare in esagoni vuoti con ZOC nemica. *Eccezione: qualsiasi unità con casella rossa di Motorizzata e MA gialla si può ritirare in un esagono vuoto in ZOC nemica se il suo TR eccede quello di tutte le*

*unità nemiche che esercitano le ZOC.*

- Qualsiasi unità difendente non in grado di soddisfare queste condizioni viene eliminata.
- e. Le unità che difendono in Linea Fortificata ignorano tutti i risultati di ritirata se l'esagono di Linea Fortificata non viene distrutto nel combattimento.

## 11.5 Avanzate

- a. Le unità combattenti attaccanti possono avanzare dopo il combattimento di un esagono, entrando nell'esagono difendente ora privo di unità nemiche. *Eccezione: se il risultato del combattimento è Ingaggiato, le unità attaccanti non possono avanzare nell'esagono.*
- b. Le avanzate devono essere tutte condotte immediatamente dopo la risoluzione di quel combattimento.
- c. Le unità non spendono MP per avanzare.
- d. Tutte le avanzate ignorano le ZOC nemiche.
- e. Tutte le avanzate sono soggette ai Limiti del Raggruppamento al termine dell'avanzata.
- f. **Avanzata speciale tedesca.** Le unità tedesche con MA in giallo che avanzano dopo il combattimento durante un Round di Combattimento tedesco (solamente) possono avanzare di un secondo esagono, terreno consentendo. Il secondo esagono può essere qualsiasi esagono vuoto possibile – le unità con MA in giallo non sono obbligate a seguire il percorso di ritirata del difensore.

**Nota:** le avanzate di due esagoni non sono possibili in un esagono di Linea Fortificata, Inondato o Foresta (eccetto su strada), né attraverso lati di esagoni di Fiume Maggiore o Reno eccetto in un Attraversamento di Fiume non sotto interdizione.



Tutti i risultati di Ingaggio rappresentano un combattimento prolungato causato da una difesa determinata.

- a. Se unità avversarie hanno TR uguale, entrambe le parti perdono un livello di forza [11.3e]. Se le TR non sono uguali, solo la parte che ha il valore minore subisce una perdita. Non vi sono Ritirate o Avanzate (anche se l'unità difendente è stata eliminata da questa perdita).
- b. Se vi sono difensori sopravvissuti, indicate l'esagono difendente e tutti quelli attaccanti con segnalini di Ingaggiato. Il combattimento proseguirà nel Round di Azione seguente, indipendentemente se sia Alleato o tedesco, Movimento o Combattimento. Le unità che hanno segnalino di Ingaggiato non possono allontanarsi dal combattimento Ingaggiato, e devono parteciparvi nel Round di Azione seguente. Quando il combattimento prosegue, si ricalcolano i rapporti di forze e si tira il dado sulla Tabella del Combattimento come qualsiasi altro combattimento. L'attaccante nel combattimento originario rimane attaccante nel Round di Azione seguente. I Supporti Aerei disponibili possono essere aggiunti a scelta del giocatore.
- c. Se il Round di Azione seguente è di Movimento, il giocatore che muove può muovere unità in qualsiasi esagono amico ingaggiato, soggetto ai limiti al raggruppamento.
  - Le unità che entrano possono cambiare il rapporto di forze ed il loro TR può variare come viene risolto il risultato di Ingaggiato.
  - Qualsiasi combattimento ingaggiato viene risolto immediatamente dopo che tutto il movimento è terminato, e prima che abbia luogo il combattimento motorizzato.

*Nota: le unità ingaggiate non motorizzate possono comunque partecipare al combattimento ingaggiato indipendentemente se il round seguente sia di Combattimento o Movimento.*
- d. Se il Round di Azione seguente è di Combattimento, nessuna nuova unità è in grado di entrare nel combattimento. Qualsiasi combattimento Ingaggiato viene risolto prima che avvenga qualsiasi altro combattimento e le unità tedesche con MA in giallo possono effettuare un'avanzata di due esagoni.

## 12.0 FASE FINALE

### 12.1 In Generale

La Fase Finale è una parte importante di ciascun turno. Non tutte le azioni che sono previste in questa fase avvengono ogni turno, ma sono tutte elencate qui nell'ordine in cui si svolgono.

### 12.2 Segmento di rimozione della Disorganizzazione

I segnalini di Disorganizzazione sono rimossi simultaneamente da parte di entrambi i giocatori da tutte le unità prive di segnalino OOS, e dall'Alleato dal Porto dell'Operazione Dinamo.

### 12.3 Attraversamento delle Teste di Ponte

- a. Durante la Fase Finale, le unità tedesche con MA in giallo possono avanzare di un esagono attraverso qualsiasi fiume in un esagono controllato dal nemico e vuoto che contiene un segnalino di Testa di Ponte [10.8c]. Trattate questo movimento come avanzata dopo il combattimento. Le ZOC Alleate sono ignorate.
- b. Le unità con MA in giallo che avanzano attraverso lati di esagono non di attraversamento di fiume hanno un'alta probabilità di essere considerate Fuori Rifornimento nel turno seguente [7.2b].



### 12.4 Segmento del Bombardamento Terroristico

Durante la Fase Finale di qualsiasi turno di gioco, il Tedesco può effettuare il Bombardamento Terroristico contro una qualsiasi Città Alleata eccetto Parigi.

#### Procedura:

- a. Se il segnalino di Bombardamento Terroristico è sulla mappa, rimuovetelo.
- b. Se viene designato un esagono di Città non Parigi per il Bombardamento Terroristico, ponete il segnalino di Bombardamento Terroristico su quell'esagono di Città. Il piazzamento è automatico. Non si usa alcun Supporto Aereo tedesco. Rimuovete qualsiasi segnalino di Rifugiati in Città.
- c. Se una o più unità Alleate occupano l'esagono, viene rimosso un livello di forza (a scelta dell'Alleato).
- d. L'esagono del Bombardamento Terroristico e tutti i sei adiacenti a detto segnalino sono esagoni di Rifugiati per il calcolo dei costi di movimento Alleati [12.6c].
- e. Una città olandese che subisce il Bombardamento Terroristico conta per la Resa olandese [12.5a].

## 12.5 Resa dell'Olanda e del Belgio

- a. L'Olanda si arrende durante qualsiasi Fase Finale nella quale il Tedesco controlla sei città olandesi. Notate che tra cittadine olandesi qualsiasi contano come una per questo fine. Se qualsiasi città olandese ha subito il Bombardamento Terroristico nella Fase Finale corrente, quella città conta come una città controllata dal tedesco per le sei necessarie al tedesco (ovviamente non potete bombardare le città sotto controllo tedesco!).
  - Quando l'Olanda si arrende, tutte le rimanenti unità olandesi sulla mappa sono rimosse nella Fase Finale nella quale si ha la resa.
  - Tutte le Postazioni Difensive olandesi sono considerate distrutte e non influenzano più il movimento tedesco.
  - Dopo che l'Olanda si arrende le unità tedesche non devono spendere il +1 MP per usare gli Attraversamenti di Fiume MINORE in quel paese se l'esagono dove entrano quando attraversano è privo di ZOC nemiche.
  - Il tedesco consulta le condizioni VP dello scenario, dove applicabile, per determinare i VP ottenuti.
- b. Il Belgio si arrende durante la Fase Finale di qualsiasi turno nel quale il tedesco controlla Anversa (Antwerpen), Bruxelles, Ghent ed Ostenda (Oostende), o quando il tedesco ha eliminato tutte le unità belghe.
  - Quando il Belgio si arrende, tutte le rimanenti unità belghe sulla mappa sono rimosse durante la Fase Finale quando si ha la resa.
  - Tutte le Postazioni Difensive belghe sono considerate distrutte e non influenzano più il movimento tedesco.
  - Dopo che il Belgio si arrende le unità tedesche non devono spendere il +1 MP per usare gli Attraversamenti di Fiume MINORE in quel paese se l'esagono dove entrano quando attraversano è privo di ZOC nemiche.
  - Il tedesco consulta le condizioni VP dello scenario, dove applicabile, per determinare i VP ottenuti.

## 12.6 Rifugiati

- a. **Piazzare i Rifugiati.** Le pedine di Rifugiati hanno due lati. Quella con la bussola di ritirata rappresenta l'esodo di rifugiati dalle città Alleate. Orientate la direzione di ritirata in modo che corrisponda alla bussola sulla mappa. La parte priva di bussola rappresenta l'esodo da cittadine.
- b. Le unità Alleate che entrano in un esagono che ha un segnalino di Rifugiati o uno adiacente ad un segnalino di Rifugiati in Città dalla sua parte della direzione di ritirata (bussola), deve spendere +1 MP per entrare nell'esagono. Il numero di segnalini di Rifugiati è un limite voluto – se sono disponibili più città e cittadine rispetto al numero di segnalini, il tedesco sceglie quale porre. I segnalini di Rifugiati rimangono sino a che un'unità tedesca entra nella cittadina o città, oppure il tedesco sceglie di rimuoverli durante la Fase Finale.
- c. Le città che subiscono il Bombardamento Terroristico sono trattate come esagoni di Rifugiati, come pure TUTTI gli esagoni adiacenti al segnalino stesso.
- d. Durante la Fase Finale, il tedesco può porre qualsiasi segnalino di rifugiati fuori mappa in città o cittadine controllate dall'Alleato secondo le istruzioni dello scenario. Il tedesco può anche optare di rimuovere qualsiasi segnalino di Rifugiati sulla mappa e porlo in città o cittadine controllate dall'Alleato secondo le istruzioni dello scenario.



## 12.7 Dichiarazione di Parigi Città Aperta

- a. A partire dalla Fase Finale del turno 5, il giocatore Alleato può dichiarare Parigi Città Aperta. Tutte le unità Alleate in Parigi si ritirano immediatamente di due esagoni dalla città. Nessuna unità Alleata può rimanere in, entrare, ritirarsi in o terminare il suo movimento entro due esagoni da qualsiasi esagono di Parigi per il resto dello scenario.
- b. Sia l'*Operazione Dinamo* che la dichiarazione di Parigi Città Aperta possono avvenire nello stesso turno.

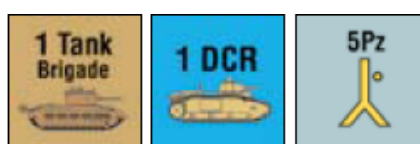
## 12.8 Segmento di Determinazione della Vittoria

- a. La vittoria negli scenari 1 e 2 viene determinate dai totali VP relativi. La vittoria negli scenari 3 e 4 viene determinata dal rispetto di condizioni di vittoria. Consultate le condizioni di vittoria del singolo scenario.
- b. **Scenari 1 e 2:** Controllate i nuovi VP da registrare (prima il tedesco e poi l'Alleato). Tirate sulla Tabella dei VP Variabili per determinare eventuali VP ottenuti.
- c. Una volta ottenuti, i VP non sono mai persi.
- d. Se è il termine dello scenario, sottraete il totale VP Alleato da quello tedesco (Scenari 1 e 2) per determinare la vittoria, o calcolate se le condizioni di vittoria sono state rispettate negli scenari 3 e 4.

## 12.9 Attrito dei Corazzati

- a. Gli scenari 1, 2 e 3 hanno l'Attrito dei Corazzati. Le istruzioni dello scenario specificano quali segnalini di Attrito si posti all'inizio nella tazza per l'Alleato e per il tedesco.
- b. A partire dal turno 1, durante ogni Fase Finale, i giocatori tedesco ed Alleato pescano a caso i segnalini di Attrito dalle loro rispettive tazze.

- c. Ogni segnalino rappresenta una delle unità di tipo corazzato nello scenario. Riducete la corrispondente unità sulla mappa di un livello di forza per guasti meccanici.
- d. Se la perdita elimina l'unità, rimuovetela dalla mappa.
- e. L'Alleato non ottiene alcun VP per una divisione panzer eliminata dall'attrito, a meno che questa abbia un segnalino OOS (fuori rifornimento).
- f. Qualsiasi divisione panzer rifornita rimossa per attrito viene messa da parte per poter tornare, se possibile, durante il Ripristino dei Panzer [12.12].
- g. Ogni turno l'Alleato prosegue a pescare segnalini di Attrito sino a che non perde due livelli di forza di corazzati (vi possono essere situazioni dove si pescano segnalini di unità eliminate). L'Alleato pesca segnalini di Attrito ogni turno sino a che tutti i segnalini nella tazza sono rimossi.
- h. Ogni turno il tedesco prosegue a pescare segnalini di Attrito sino a che non perde due livelli di forza di corazzati (vi possono essere situazioni dove si pescano segnalini di unità eliminate). Il tedesco prosegue la pesca ogni turno sino a che tutti i segnalini nella tazza sono rimossi, o sino a quando non viene dichiarato il Ripristino dei Panzer, la prima di queste cose ad accadere. Se rimangono segnalini nella tazza nel momento in cui viene dichiarato il Ripristino dei Panzer, rimuoveteli, ma non riducete le unità corrispondenti ai segnalini.
- i. Tutti i segnalini pescati per entrambe le parti sono messi da parte e non tornano nella tazza.
- j. Nel turno seguente il completamento del Ripristino dei Panzer [12.12], l'Attrito dei Corazzati riprende. Consultate le istruzioni dello scenario.



### 12.10 Segmento dei Rimpiazzi

- a. I rimpiazzi sono disponibili negli scenari 1, 2 e 3. Le istruzioni dello scenario specificano i turni quando si possono prendere i rimpiazzi e quanti sono disponibili.
- b. Quando arriva il primo turno per ricevere i rimpiazzi, entrambi i giocatori pongono i loro segnalini di Rimpiazzi nelle rispettive Tabelle dei Rimpiazzi per determinare il numero di rimpiazzi indicati. L'Alleato pone un segnalino sia di Rimpiazzi di fanteria che corazzati. Il tedesco ne pone uno solo di fanteria (le perdite dei corazzati sono ripianate dal Ripristino dei Panzer).
- c. Ogni livello di rimpiazzo tedesco ed Alleato di fanteria rimpiazza:
  - Un livello di corpo ridotto o eliminato.
  - Una divisione eliminata di un livello di forza di fanteria, DLC o cavalleria.
  - Un livello di forza di una divisione di due livelli di forza ridotta o eliminata.

*Nota: il tedesco può anche usare i rimpiazzi di fanteria per rimpiazzare un reggimento o brigata motorizzata eliminato.*
- d. Ogni livello di forza di rimpiazzo corazzato Alleato rimpiazza un livello di forza di una unità ridotta o eliminata DCR, DLM, Corazzata o Carri.
- e. Le unità Ridotte che sono sulla mappa e che ricevono un rimpiazzo tornano a piena forza. Le unità eliminate che ricevono un rimpiazzo sono poste, sul lato ridotto, nella Tabella del Turno nella casella del turno seguente ed entreranno secondo le regole dei rinforzi dello scenario.
- f. Le unità in ZOC nemica possono ricevere rimpiazzi.
- g. Le unità possono ricevere rimpiazzi solo se possono tracciare il rifornimento nel momento del rimpiazzo.



### 12.11 Segmento Alleato di piazzamento del segnalino di Miglior Difesa

- a. I segnalini di Miglior Difesa danno molti vantaggi alle unità difendenti.
  - Danno uno spostamento di colonna a sinistra per il terreno cumulativo con altri spostamenti per il terreno.
  - Danno un DRM -1 sulla Tabella del Bombardamento in Picchiata Stuka.
  - Danno un DRM -1 sulla Tabella di Creazione delle Teste di Ponte tedesca.
  - Solo nello scenario 3, incrementano il TR delle unità nell'esagono contro il movimento ed attacco tedesco di 1.
- b. I segnalini di Miglior Difesa hanno due lati. Il fronte si usa solo negli scenari 1 e 2 ed ha indicazione 1L (1 a sinistra) ad indicare il beneficio del terreno. Il retro si usa nello scenario 3. Ha un codice S-3. Oltre ad 1 spostamento a sinistra per il terreno, ha anche indicazione +1 TR ad indicare che le unità nell'esagono hanno la loro TR incrementata di uno contro le unità tedesche che muovono o attaccano.
- c. Le istruzioni dello scenario specificano quanti segnalini di Miglior Difesa sono disponibili ed i turni nei quali si ricevono.

- d. I segnalini sono posti solo nel Segmento di Piazzamento dei segnalini di Miglior Difesa. I segnalini si possono porre solamente sulle unità Alleate in grado di tracciare la LOC nel momento del piazzamento. Non possono essere posti in esagoni vuoti. I segnalini sono ricevuti ex novo o sono rimossi per riutilizzarli nel turno corrente [12.11e].
- e. **Rimozione.** I segnalini di Miglior Difesa sono rimossi per riutilizzarli quando:
- Tutte le unità sotto un segnalino di Miglior Difesa lasciano l'esagono di piazzamento durante un Round di Azione Movimento. Fintanto che rimane un'unità nell'esagono, il segnalino rimane anche varie unità entrano ed escono dall'esagono.
  - L'esagono di piazzamento viene liberato quale risultato del combattimento, ma una o più unità nell'esagono rimane sulla mappa dopo la ritirata che ha avuto successo.
  - L'Alleato rimuove un segnalino all'inizio del Segmento di Piazzamento dei segnalini di Miglior Difesa per riutilizzarlo in un altro esagono che abbia i requisiti. Non vi sono limitazioni sulla distanza per la rimozione ed il rimpiazzo. Nei tre casi sopra, l'esagono di piazzamento deve essere in grado di piazzare una LOS nel momento della rimozione. Se non è in grado di tracciare la LOS, il segnalino viene eliminato se l'esagono di piazzamento viene lasciato vuoto [12.11f].
- f. **Eliminazione.** I segnalini di Miglior Difesa sono rimossi per il resto dello scenario e non possono essere riutilizzati quando:
- L'esagono di piazzamento viene abbandonato a causa del combattimento, e tutte le unità che occupano l'esagono sono eliminate dal combattimento o perché non possono successivamente ritirarsi.
  - L'esagono di piazzamento non può tracciare la LOS e viene abbandonato per qualsiasi motivo.

## 12.12 Ripristino dei Panzer

- a. Per gli Scenari 1, 2 e 3 il Tedesco è obbligato a dichiarare un Ripristino dei Panzer.
- b. Questo deve essere dichiarato durante la Fase Finale del Turno 4, 5 o 6.
- c. Tutte le divisioni panzer tedesche sono rimosse dalla mappa al loro corrente livello di forza durante la Fase Finale in cui viene dichiarato. Qualsiasi divisione panzer precedentemente rimossa dalla mappa dove l'ultimo livello di forza perso era stato causato dall'Attrito dei Panzer viene aggiunta ma la pedina viene girata di 90° per indicare che ha perso entrambi i livelli di forza.
- d. Le divisioni panzer tedesche eliminate per perdite del combattimento, attrito per essere Fuori Rifornimento (OOS), o Attrito dei Corazzati quando hanno un segnalino OOS, non possono tornare in gioco in alcun modo incluso l'uso del Ripristino dei Panzer.
- e. Il segnalino di Termine del Ripristino dei Panzer viene posto tre turni avanti sulla Tabella dei Turni.
- f. Durante la Fase Finale di tre turni dopo (il turno in cui termina il Ripristino dei Panzer) il tedesco pone il suo segnalino di Ripristino dei Panzer nella casella sulla Tabella del Ripristino dei Panzer e del Rimpiazzo corrispondente al numero di Punti Ripristino consentiti dallo scenario.
- g. Il tedesco ripristina ora le sue divisioni panzer. Per ogni Punto Ripristino speso spostate il segnalino di Ripristino di una casella più vicino alla casella zero. Un Punto Ripristino aggiunge un livello di forza ad una divisione panzer (una divisione panzer eliminata diviene una divisione panzer a forza ridotta, mentre una divisione panzer a forza ridotta diviene una divisione a piena forza). Il tedesco può allocare i Punti Ripristino come desidera.
- h. Tutte le unità panzer a forza piena e ridotta tornano ora sulla mappa in esagoni controllati dal tedesco in rifornimento generale, rispettando i limiti al raggruppamento. Possono essere poste in ZOC nemica.
- i. Il segnalino di Termine del Ripristino dei Panzer viene girato dalla parte Piano Rosso [*Fall Rot*] e viene posto nella casella successiva della Tabella dei Turni.

## 13.0 OPERAZIONE DINAMO

### 13.1 Dichiarazione

La dichiarazione dell'Operazione Dinamo è opzionale (ma molto raccomandata). Può essere dichiarata nei turni 3 o 4 solamente negli scenari 1 o 2. Non può essere dichiarata nello scenario 3.

- a. L'Operazione Dinamo può iniziare durante qualsiasi Turno di Dichiarazione quando viene pescato il segnalino di Azione Movimento Alleato.
- b. Quando viene pescato il segnalino di Azione Movimento Alleato dalla tazza e si dichiara l'operazione, il segnalino di Azione Movimento Alleato non usato che non è stato posto nella tazza all'inizio del turno viene ora posto nella tazza in modo da essere pescato a caso in seguito.
- c. Se la dichiarazione dell'Operazione Dinamo viene effettuata nel turno 3, il tedesco riceve 3 VP.



### 13.2 Effetti

- a. L'Alleato ottiene VP per l'evacuazione di unità.
- b. L'Alleato riceve il Supporto Aereo Dinamo, ma perde tutte le altre unità aeree.
- c. A partire dal turno dopo la dichiarazione, per i tre turni seguenti o sino al turno seguente la cattura tedesca del Porto di Evacuazione Dinamo, la prima di queste cose ad accadere, l'Alleato diviene il giocatore con l'iniziativa.
- d. In ciascun turno nel quale l'Alleato inizia come giocatore con l'iniziativa, riceve 3 segnalini di Round di Azione (2 Movimento ed 1 Combattimento). Uno viene scelto per porlo nella Casella 1 della Tabella Generale, gli altri due sono posti in una tazza assieme a 3 segnalini di Round di Azione tedeschi. Nel turno dopo il termine dell'Operazione Dinamo, l'Alleato torna ai due normali segnalini di Round di Azione (1 Movimento ed 1 Combattimento) per turno.

### 13.3 Procedura di dichiarazione

La dichiarazione interrompe la normale sequenza di turno. Svolgete le fasi seguenti immediatamente e poi proseguite con la normale sequenza di turno:

- a. **Segnalino di Fine Dinamo.** Ponete il segnalino di Fine Dinamo nella Tabella dei Turni tre turni dopo quello corrente. Rimuovete tale segnalino nel momento della cattura da parte tedesca del Porto Dinamo o alla fine del terzo turno seguente la dichiarazione di Dinamo.
- b. **Segnalino del Porto Dinamo.** L'Alleato dichiara il porto di evacuazione e pone lì il segnalino di Porto Dinamo. La scelta deve essere tra: Oostende, Dunkerque, Calais o Boulogne.
- c. **Segnalino Aereo Dinamo.** Ponete il segnalino Aereo Operazione Dinamo adiacente al Porto Dinamo. Questo segnalino aereo può dare copertura solo nell'esagono del Porto Dinamo. Non può effettuare alcuna altra missione.
- d. **Rimozione degli altri Supporti Aerei Alleati.** Rimuovete immediatamente tutti gli altri Supporti Aerei Alleati dovunque siano. Non si può usare alcun altro Supporto Aereo Alleato che non sia quello dell'Operazione Dinamo in qualsiasi turno nel quale l'Alleato ha l'iniziativa per l'Operazione Dinamo. Solo i Supporti Aerei francesi tornano in gioco dopo che Dinamo termina.
- e. **Opzione speciale di Bombardamento in Picchiata per gli Stuka.** Prima del movimento Alleato dopo la dichiarazione di Dinamo, il tedesco ha l'opzione di effettuare attacchi di Bombardamento in Picchiata degli Stuka nell'esagono del Porto di Evacuazione Dinamo con qualsiasi Supporto Aereo Stuka non utilizzato.

### 13.4 Procedura di Evacuazione

Il resto del processo di evacuazione dell'Operazione Dinamo è svolto normalmente entro la sequenza di turno di Caso Giallo.

## GLI SCENARI

### 1.0 INTRODUZIONE

*Caso Giallo, 1940* è un gioco che riguarda il Blitzkrieg nazista contro la Francia ed i Paesi Bassi nel maggio/giugno 1940. Un giocatore controlla le forze tedesche, l'avversario le forze belghe, inglesi, olandesi e francesi, conosciute come Alleati. Le pedine rappresentano le unità militari che parteciparono alla campagna e la mappa riproduce il terreno sul quale esse combatterono. I giocatori manovrano le loro unità sulla mappa e combattono seguendo le regole base e quelle aggiuntive presentate negli scenari. Il tedesco vince raggiungendo le condizioni di vittoria dello scenario mentre l'Alleato vince impedendoglielo.

### 2.0 LE MAPPE

#### 2.1 Mappe e scenari

- Gli scenari 1 e 2 usano la mappa con indicazione Scenari 1 e 2.
- Lo scenario 3 usa il retro della mappa con indicazione scenario 3.
- Lo scenario 4 usa la mappa più piccola.

#### 2.2 Considerazioni sul terreno

- Tutte e tre le mappe hanno una parte dei Paesi Bassi di colore blu. Quest'area non è utilizzabile in alcun scenario.
- I canali funzionano esattamente come i fiumi minori. Trattateli come tali per tutte le regole del gioco.
- I fiumi maggiori e minori sono terreni sul lato di esagono. Negli esagoni dove non si conformano esattamente ai lati di esagono, trattateli comunque come terreno sul lato d'esagono.



*ESEMPIO: Il canale Gent-Terneuzen è terreno sul lato di esagono, anche se non segue esattamente il lato di esagono.*

- **Entrambe le mappe.** All'esagono 1737 manca il simbolo di terreno cittadina per Kaiserslautern.
- **Entrambe le mappe: chiarimento.** L'annotazione sulla Tabella del Terreno che fa riferimento all'Incremento della Capacità Difensiva dell'Alleato è relativa solo alle unità che ricevono il segnalino di Miglior Difesa.
- **Mappa dello scenario 3: chiarimento.** L'annotazione dei 4 segnalini di Round di Azione Alleati e tedeschi è il numero massimo di segnalini di Round di Azione possibili per turno.

### 3.0 LE PEDINE

Rimuovete con cura le pedine dal loro supporto e dividetele per tipo e nazionalità. Non tutti gli scenari usano tutte le unità combattenti. Consultate le regole dello scenario per i dettagli.

### 4.0 OPERAZIONI AVIOPORTATE TEDESCHE

#### 4.1 Unità avioportate tedesche



- Unità paracadutisti reggimentali.** Unità di elite addestrate per il lancio su obiettivi, per azioni di sorpresa e assalto, e per la tenuta degli obiettivi sino alla loro sostituzione. I quattro reggimenti paracadutisti hanno tutti Forza di Combattimento pari a 1/2 e Capacità di Movimento di 2. Non esercitano mai la ZOC. Possono attaccare e difendere e possono ritirarsi.



b. **7° Divisione FJ (Fallschirmjaeger)**. Lo scenario 3 consente l'uso opzionale di tutte e quattro le unità reggimentali combinate nella divisione. Questa unità ha Forza di Combattimento 2 e Capacità di Movimento 2. Questa unità non può esercitare la ZOC da sola, ma lo fa quando è raggruppata con un'altra divisione. Questa divisione può attaccare, difendere e ritirarsi.



c. **22° Divisione LL (Luftlandungs)**. Una divisione di fanteria con supporto leggero, poca artiglieria e minimo trasporto motorizzato, configurata per sbarcare da aerei su aeroporti nemici. Questa unità ha Forza di Combattimento 2 e Capacità di Movimento 2. Questa unità non può esercitare la ZOC da sola, ma lo fa quando è raggruppata con un'altra divisione. Questa divisione può attaccare, difendere e ritirarsi.

#### 4.2 Parametri di impiego

- Raggio di Lancio**. Le unità paracadutisti devono sempre essere lanciate in esagoni a non più di 10 di distanza da un'unità di terra tedesca rifornita, e una sola unità paracadutista può essere lanciata in un esagono.
- Terreno di lancio**. Le unità paracadutisti possono essere lanciate solo in esagoni di terreno aperto. Questi possono contenere Postazioni Difensive, Cittadine o Città, ma questi terreni diminuiscono le possibilità di sopravvivenza dell'unità paracadutisti.  
**Ricordate**: qualsiasi unità paracadutisti lanciata con successo adiacente ad un Attraversamento di Fiume agisce come Testa di Ponte per tutti i lati di esagono adiacenti di Attraversamento di Fiume.
- La 22° Divisione LL deve essere posta su un esagono che contiene un'unità paracadutisti.
- Tutte le unità paracadutisti e la 22° Divisione LL non possono essere lanciate ancora in un secondo momento e non possono muovere durante il primo Round di Azione Movimento tedesco seguente il lancio.
- Le procedure del Segmento di Lancio variano a seconda dello scenario. Consultate le istruzioni dello scenario.

## 5.0 SCENARIO UNO – LA CAMPAGNA STORICA

### 5.1 Introduzione

Questo è lo scenario standard, basato sui fatti storicamente accaduti.

### 5.2 Specifiche dello scenario

- Necessaria:
  - Mappa dello scenario 1 e 2
- Durata**. Dieci turni di gioco, a partire dal turno 1. I turni hanno un numero di Round di Azione variabili [5.6].
- Area dello scenario**. Intera mappa.

### 5.3 Piazzamento iniziale dei segnalini

- Segnalino di turno**. Viene posto nella casella 1 nella Tabella dei Turni.
- Segnalini VP**. Alleato e tedesco: spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria.
- Segnalini di Attrito dei Corazzati tedesco**. Questi 10 segnalini sono mescolati e posti in una tazza. Usate un solo segnalino per le divisioni panzer 1 – 10, mentre quello dell'11° con codice S-3 viene messo da parte e non si usa in questo scenario.
- Segnalini di Attrito dei Corazzati Alleati**. I seguenti segnalini di Attrito dei Corazzati Alleati sono mescolati assieme e posti in una seconda tazza: 1° DCR (due segnalini), 2° DCR (due segnalini), 3° DCR (due segnalini), 1° DLM, 2° DLM, 3° DLM e 1° Brigata Carri inglese. Il segnalino della 4° DLM con codice S-3 viene messo da parte e non si usa in questo scenario. Il segnalino della 4° DCR viene posto nella casella del turno 3 della Tabella dei Turni. Il segnalino della 1° Corazzata viene posto nella casella del turno 4 della Tabella dei Turni.
- Segnalini di Round di Azione**. I quattro segnalini Alleati di Round di Movimento e Round di Azione scritti in rosso sono posti in una terza tazza. I quattro segnalini Alleati con lettera bianca sono messi da parte e non si usano in questo scenario. Il tedesco tiene uno dei suoi segnalini di Movimento/Attacco in quanto ha l'iniziativa, e ne pone tre nella tazza assieme a quelli Alleati. I sette segnalini sono ora mescolati.
- Il tedesco prende il segnalini di Azione che ha tenuto fuori dalla tazza e lo pone nella casella 1 della Tabella dei Round di Azione. Questo segnalino può essere usato come Movimento o Combattimento a scelta del tedesco.
- Segnalino di Rimpiazzo Corazzati Alleato**. Ponetelo nella casella 3 della Tabella dei Rimpiazzi Alleati.
- Segnalino di Rimpiazzo Fanteria Alleato**. Ponetelo nella casella 4 della Tabella dei Rimpiazzi Alleati.
- Segnalino di Rimpiazzo Fanteria tedesco**. Ponetelo nella casella 4 della Tabella dei Rimpiazzi tedesca.
- Segnalino tedesco di Ripristino dei Panzer**. Ponetelo nella casella 7 della Tabella dei Rimpiazzi e Ripristino dei Panzer tedesca.
- Segnalini di Attraversamento sotto Interdizione**. Ponetene uno nell'esagono 3030.

1. **Segnalino di Eben Emael distrutto.** Questo segnalino viene posto in 2928.

#### 5.4 Piazzamento delle unità

- Le unità con un numero a 4 cifre si piazzano negli esagoni sulla mappa indicati.
- Le unità inglesi con indicazione BEF si piazzano all'inizio sulla mappa con qualsiasi unità BEF che ha come codice di piazzamento due stelle rosse (soggetta alle restrizioni sul raggruppamento).
- L'11° Brigata Motorizzata tedesca con indicazione RIPRISTINO viene posta nella casella Ripristino dei Panzer.
- Le unità Alleate che hanno come indicazione GT seguita da un numero di turno sono posti nello spazio corrispondente della Casella dei Rinforzi Alleata.
- Le unità tedesche con indicazione OKH sono poste nella Casella della Riserva OKH.
- Ponete le quattro unità Paracadutisti tedesche e la 22° Divisione LL nella Casella delle Unità Paracadutiste tedesca.
- Tutte le unità combattenti Alleate e tedesche con indicazione S-3 non si usano in questo scenario.
- Iniziativa.** Il tedesco ha l'iniziativa ogni turno eccetto per i tre turni seguenti la dichiarazione Alleata dell'Operazione Dinamo o sino al turno dopo che il porto di evacuazione Dinamo è stato catturato, la prima di queste cose ad accadere.

#### 5.5 Disponibilità dei Supporti Aerei

- Tedesco:**
  - Riceve tutti e 6 i Supporti Aerei Stuka nel turno 1.
  - Riceve 5 Supporti Aerei Stuka nei turni dal 2 al 10. Eccezione: il tedesco ottiene automaticamente tutti e 6 i supporti Stuka nel turno del Piano Rosso.
- Alleato:**
  - Mettete da parte il Supporto Aereo AASF-b. Viene usato solo nello scenario 3.
  - Riceve un supporto aereo nel turno 1 (francese o AASF-a).
  - Riceve entrambi i supporti dal turno 2 sino alla dichiarazione dell'Operazione Dinamo.
  - Nel momento in cui viene dichiarata l'Operazione Dinamo, tutti i Supporti Aerei Alleati eccetto quello Dinamo sono rimossi dal gioco. Il Supporto Aereo AASF-a non torna in gioco. Ponete il segnalino Supporto Aereo Operazione Dinamo adiacente all'esagono del porto Dinamo. Sino al turno dopo il termine dell'Operazione Dinamo non si riceve alcun Supporto Aereo Alleato.
  - Nel turno dopo il termine dell'Operazione Dinamo e sino al termine della partita l'Alleato riceve solo il segnalino di Supporto Aereo francese.
- Supporti Aerei distrutti.** Ciascun segnalino di Supporto Aereo Alleato distrutto che è nella Tabella dei Turni quando si ricevono i supporti aerei diminuisce il numero di Supporti Aerei ricevuti di uno. Lo stesso vale per quelli tedeschi.

#### 5.6 Round di Azione e Segnalini di Azione

- Sia l'Alleato che il tedesco hanno ciascuno 4 Round di Azione nel turno 1, ed entrambi hanno tutti e 4 i loro segnalini di Azione [5.3e].
- Nei turni dal 2 al 10, il tedesco ha 3 Round di Azione e 3 segnalini di Azione, e l'Alleato ha 2 Round di Azione e 1 segnalino di Movimento ed 1 di Combattimento.

*Nota 1: l'Alleato riceve un secondo segnalino di Azione Movimento nel turno in cui viene dichiarata l'Operazione Dinamo, ed in ciascun turno Dinamo dove l'Alleato ha l'iniziativa [5.10.b4].*

*Nota 2: nel turno del Piano Rosso il tedesco riceve tutti e 4 i segnalini di Azione. L'Alleato ne riceve 2 di Movimento ed uno di Combattimento. Un segnalino tedesco viene tenuto fuori dalla tazza per il primo round di azione e tutti i rimanenti segnalini tedeschi ed Alleati vanno nella tazza.*

#### 5.7 Operazioni Avioportate tedesche

- Il tedesco deve usare le quattro unità paracadutisti della 1/7 FJ e 2/7 FJ durante il Segmento di Lancio dei Paracadutisti della Fase Aerea del turno 1.  
Ricordate: le unità paracadutisti devono sempre essere lanciate in esagoni a non più di 10 di distanza da un'unità di terra tedesca rifornita, e solo in esagoni di terreno aperto, che possono contenere Postazioni Difensive, Cittadine o Città.
- Rimuovete le quattro unità reggimentali dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e ponete una unità in ciascuno dei quattro esagoni bersaglio consentiti entro l'Olanda.
- La 22° Divisione viene rimossa dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e posta sulla mappa immediatamente dopo che sono state poste le unità paracadutisti.
- La 22° Divisione viene posta su una delle unità paracadutisti prima che si tiri sulla Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca per i reggimenti paracadutisti.
- Tirate per le perdite dei paracadutisti consultando la Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca ed assegnate le eventuali perdite.
- Dopo aver tirato per le perdite dei paracadutisti, tirate per le perdite della 22° Divisione ed assegnate le eventuali perdite.

- g. La 22° Divisione ed i reggimenti paracadutisti non possono muovere durante il primo Round di Azione Movimento tedesco seguente lo sbarco avioportato.

### 5.8 Limitazioni al movimento

a. **Limitazioni al movimento delle unità Alleate.** Qualsiasi unità Alleata con una o più stelle adiacenti al loro codice di piazzamento hanno limitazione al movimento. Qualsiasi unità Alleata priva di stelle è libera di muovere normalmente.

- Un'unità Alleata con una singola stella nera non può muovere durante il primo Round di Azione Movimento Alleato del turno 1. La limitazione vale anche se si ritirano.
- Un'unità Alleata con due stelle nere non può muovere durante qualsiasi Round di Azione Movimento Alleato del turno 1. La limitazione vale anche se sono girate sul retro dalla parte priva di stelle. O se si ritirano.
- Un'unità Alleata con una stella nera ed una rossa non può muovere durante il *primo* Round di Azione Movimento Alleato del turno 1, e deve spendere tutta la sua MA muovendo verso o nella Area del Piano Dyle Alleato durante il *secondo* Round di Azione Movimento Alleato [5.8d]. Una volta entro l'Area del Piano Dyle Alleato, l'unità è soggetta alle restrizioni al movimento sino alla dichiarazione dell'Operazione Dinamo.
- Un'unità Alleata con due stelle rosse deve spendere tutta la sua MA muovendo verso o nella Area del Piano Dyle Alleato durante *entrambi* i Round di Azione Movimento Alleati. Una volta entro l'Area del Piano Dyle Alleato, l'unità è soggetta alle restrizioni al movimento sino alla dichiarazione dell'Operazione Dinamo.
- **GRUPPO DI ANVERSA:** Un'unità Alleata con due stelle gialle deve spendere l'intera MA muovendo verso o nella Area del Piano Dyle Alleato durante *entrambi* i Round di Azione Movimento Alleati. Una volta entro l'Area del Piano Dyle Alleato, l'unità deve muovere il più vicino possibile all'esagono di città di Anversa (3424). A partire dal turno 2, tutte le limitazioni al movimento cessano per l'unità

b. **Le limitazioni al movimento della Zona Maginot**

Quest'area è definita dalla linea della Zona Maginot, il confine francese e il bordo mappa meridionale.

- Le unità entro la Zona Maginot possono attaccare e difendere normalmente. Se obbligate a ritirarsi fuori dalla zona, non subiscono più le limitazioni della stessa.
- Tutte le unità Alleate in quest'area non possono muovere affatto nel turno 1. Per maggiore chiarezza tutte le unità Alleate che iniziano nella Zona Maginot hanno due stelle nere di limitazione al movimento.
- Turno 2: le unità nella Zona Maginot possono muovere liberamente entro la zona, ma una sola unità a scelta dell'Alleato può uscire da tale zona usando il normale movimento. L'Alleato ha la scelta riguardante quale Round di Movimento Alleato far uscire l'unità.
- Turni 3-10: le unità nella Zona Maginot possono muovere liberamente entro la zona. Un corpo per Round di Movimento Alleato ne può uscire. L'unità che esce può usare il movimento di terra, oppure l'Alleato può scegliere di muovere l'unità usando il Movimento per Ferrovia Francese [regole 5.10] se ha capacità ferroviaria disponibile. Le divisioni possono uscire liberamente in qualsiasi momento.
- Le unità Alleate che entrano nella Zona Maginot sono legate a queste limitazioni di movimento.



c. **Il "Punto Cieco" Alleato.** Quest'area è delimitata dal confine del Punto Cieco Alleato. Le limitazioni durano soltanto per il turno 1 (rappresenta l'area che si pensava intransitabile entro la foresta delle Ardenne).

- Nessuna unità Alleata fuori dall'area del Punto Cieco può attraversarne i confini o attaccare in essa.
- Le unità nell'area del Punto Cieco possono attaccare e difendere normalmente.
- Nessuna unità entro i confini del Punto Cieco può uscirne, e se obbligata a ritirarsi fuori da essa non vi può rientrare.
- Il movimento delle unità entro tale area è governato dal numero di stelle nere stampate sulla pedina. Tutte le unità iniziali in tale area hanno almeno una stella nera, gran parte ne hanno due.
- L'EVANESCENTE SCHERMO DI CAVALLERIA FRANCESE. Quando viene attaccata da unità motorizzate tedesche, con qualsiasi risultato del combattimento che non sia DE, rimuovete la divisione di cavalleria francese difendente e ponete l'unità nella casella del turno 5 sulla Tabella dei Turni come Rinforzo Alleato. Durante i Round

di Azione Combattimento tedeschi, le unità motorizzate tedesche attaccanti avanzano automaticamente di due esagoni.

**d. L'Area del Piano Dyle Alleato.** Quest'area viene definita dal Confine del Piano Dyle Alleato. Le limitazioni del Piano Dyle durano sino a che il giocatore Alleato dichiara l'Operazione Dinamo.

- Qualsiasi unità Alleata francese o inglese può entrare nell'Area del Piano Dyle; qualsiasi unità Alleata con una o due stelle rosse deve spendere tutta la sua MA per entrare in tale area per la via più diretta, ma non può entrare nell'area del Punto Cieco nel turno 1. Se l'unità non vi può entrare nel turno 1, prosegue il movimento direttamente verso l'area del Piano Dyle nel turno 2.
- LA LINEA DYLE: Una volta entro l'Area del Piano Dyle, queste unità Alleate con stella/e rossa/e devono avanzare il più possibile verso il confine orientale del Piano Dyle dall'esagono 2824 al 3322 ed occupare quegli esagoni, che rappresentano la Linea Dyle. Le unità Alleate devono occupare tutti gli esagoni della linea. Un corpo belga può occuparne un esagono; le unità francesi ed inglesi con stella rossa devono occupare gli altri. Ciascun esagono deve essere occupato minimo da un corpo o due divisioni (a forza piena o ridotta). L'Alleato può avanzare unità francesi o inglesi oltre tale confine.
- Per i turni 1 e 2 l'Alleato non può muovere le unità dagli esagoni della Linea Dyle a meno che siano obbligate a ritirarsi. Le unità che si ritirano non sono obbligate a tornare negli esagoni di detta linea.
- Le unità con stella rossa non possono uscire volontariamente dall'Area del Piano Dyle sino a che l'Alleato non dichiara l'Operazione Dinamo. Le unità con stella rossa che si ritirano non sono obbligate a tornare negli esagoni di detta linea.
- Le unità con stella rossa mantengono il loro stato di stella rossa anche quando sono dalla parte ridotta dove non è stampata la stella rossa.
- Le unità con stella gialla devono avanzare il più possibile verso Anversa nel turno 1. A partire dal turno 2, le unità con stella gialla possono uscire dall'Area del Piano Dyle.
- Tutte le altre unità francesi ed inglesi sono libere di entrare ed uscire dall'area del Piano Dyle nei turni 2 e 3.
- ESAGONI LIMITATI PER IL TEDESCO: nei turni 1 e 2 nessuna unità tedesca può muovere o avanzare attraverso i lati di esagono del confine meridionale o occidentale del Piano Dyle da 2823 a 3619. Le unità tedesche che entrano nell'area del Piano Dyle attraverso lati di esagono orientali possono liberamente entrare in qualsiasi esagono entro tale area.



*L'Area del Piano Dyle Alleato è indicata dalla linea blu tratteggiata sulla mappa. Gli esagoni del confine orientale (la Linea Dyle) sono evidenziati in arancione nell'illustrazione e con la lettera D. Gli esagoni del confine meridionale e occidentale (esagoni limitati per il tedesco) sono illustrati in rosso e con la lettera G.*

### 5.9 Raggruppamento francese e inglese

Prima della dichiarazione dell'Operazione Dinamo, nessuna unità francese o inglese può raggrupparsi assieme. Mentre è in essere l'Operazione Dinamo le unità francesi ed inglesi possono raggrupparsi nell'esagono del porto di evacuazione ed in tutti quelli adiacenti ad esso. A partire dal turno seguente il termine dell'Operazione Dinamo, le unità francesi ed inglesi possono raggrupparsi in qualsiasi esagono.

### 5.10 Movimento Ferroviario Alleato

- Solo le unità francesi sulla mappa ed i rinforzi (dove consentito) possono usare il movimento ferroviario.
- Il movimento ferroviario non può partire o terminare al di fuori della Francia.
- La lunghezza del movimento ferroviario è illimitata, comunque l'esagono finale e tutti gli esagoni percorsi devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 esagoni da qualsiasi unità tedesca. Non è necessario muovere fisicamente sulla mappa tracciando tutto il percorso. Le unità possono essere prese dall'esagono di partenza e spostate in quello finale. Si devono rispettare i limiti al raggruppamento nell'esagono finale. Una volta poste nell'esagono finale, le unità non possono muovere per il resto del Round di Azione Movimento Alleato.
- Limitazioni:**
  - Turno 3: nessun trasporto ferroviario può terminare in qualsiasi esagono ad occidente della fila xx13 dall'esagono 1013 a 3413.
  - Turni 4-6: nessun trasporto ferroviario a nord del fiume Somme.
- Capacità Ferroviaria per i Rinforzi.** Qualsiasi rinforzo che può entrare per movimento ferroviario può farlo.
- Capacità ferroviaria sulla mappa:**
  - Turni 3-6: un corpo (a forza piena o ridotta) per Round di Azione Movimento Alleato.
  - Turni 7-10: due corpi (a forza piena o ridotta) per Round di Azione Movimento Alleato.
  - Quando calcolate la capacità, due divisioni (a forza piena o ridotta) equivalgono ad un corpo.

### 5.11 Piazzamento dei Rifugiati

- Piazzamento speciale del turno 1:** prima del primo Round di Azione Movimento tedesco, il tedesco può piazzare sino a 3 segnalini di rifugiati in qualsiasi cittadina o città nel Belgio ed Olanda. Durante la Fase Finale del turno 1, ed in ciascuna Fase dei turni seguenti, i segnalini di rifugiati sono piazzati normalmente.
- Dopo il piazzamento speciale del turno 1 in Olanda e Belgio, durante ogni Fase Finale il tedesco può rimuovere e rimpiazzare o piazzare tutti i 12 segnalini di Rifugiati. I segnalini possono essere posti massimo a 10 esagoni da un'unità di terra tedesca.



### 5.12 Guarnigioni tedesche

- Nel turno di gioco seguente la resa dell'Olanda, e in ciascun turno per il resto dello scenario, il tedesco deve tenere cinque divisioni in qualsiasi esagono entro l'Olanda. La 22° Divisione LL conta come una divisione. Nessun reggimento del 7 FJ può essere combinato per contare come divisione. Un corpo, a piena forza o ridotto, conta come due divisioni. Per ciascun turno nel quale il tedesco non ha il numero minimo di guarnigione nella Fase Finale, l'Alleato ottiene +1 VP.
- Nel turno di gioco seguente la resa del Belgio, e in ciascun turno per il resto dello scenario, il tedesco deve tenere cinque divisioni in qualsiasi esagono entro il Belgio. Un corpo, a piena forza o ridotto, conta come due divisioni. Per ciascun turno nel quale il tedesco non ha il numero minimo di guarnigione nella Fase Finale, l'Alleato ottiene +1 VP.
- La Linea Maginot.** Il tedesco deve tenere minimo 5 Corpi (le divisioni non contano) entro due esagoni da qualsiasi esagono della Linea Maginot. La ARKO non conta come corpo per questo requisito. Per ciascun turno nel quale il tedesco non ha il numero minimo di corpi entrante distanza dalla Linea Maginot nella Fase Finale, l'Alleato ottiene +1 VP. Questa restrizione cessa nel turno in cui il tedesco fa breccia nella Maginot.

### 5.13 Attrito dei Corazzati

- L'attrito iniziale dei corazzati viene effettuato secondo la regola base 12.9.
- Un secondo round di attrito inizia nel turno in cui parte il Piano Rosso.

### 5.14 Rimpiazzi Alleati

- Alleati.** L'Alleato non riceve alcun rimpiazzo per l'Olanda, Belgio o Inghilterra.
- Francese.** Nel turno 5, l'Alleato riceve 4 livelli di rimpiazzi di fanteria francesi e 3 di corazzati per le divisioni DCR e DLM. Nell'usare ogni livello di forza di rimpiazzo, spostate il relativo segnalino indietro di uno spazio nella relativa casella sino a raggiungere la casella zero. I rimpiazzi inutilizzati nel turno 5 sono persi.
- Nessuna unità eliminata può ricevere più di un livello di forza di rimpiazzo.
- Nessuna unità eliminata TR-4 o divisione di due livelli di forza può ricevere rimpiazzi.

- e. Ogni livello di forza di fanteria recupera un corpo o divisione ridotti e sulla mappa portandoli a piena forza, o consente ad un corpo eliminato di rientrare in gioco a forza ridotta come rinforzo, un ad una divisione di un livello di forza di rientrare in gioco come rinforzo nel turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 entrano dal bordo mappa meridionale o occidentale o pone sulla mappa usando il Movimento Ferroviario.
- f. Ciascun livello di forza di tipo corazzato recupera una DCR o DLM sulla mappa e ridotta portandola a piena forza, o consente ad una DCR o DLM eliminata di rientrare in gioco dalla parte ridotta come rinforzo del turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 entrano dal bordo mappa meridionale o occidentale o pone sulla mappa usando il Movimento Ferroviario.
- g. L'unità corazzata Gp de Cary non può essere rimossa dalla mappa ed usata come livello di forza di rimpiazzo corazzato. In compenso non è soggetta all'attrito dei corazzati.
- h. Qualsiasi unità sulla mappa che riceve un livello di rimpiazzi può essere adiacente ad unità tedesche, ma deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento.

### 5.15 Rimpiazzi di fanteria tedeschi

- a. Nel turno 5, il tedesco riceve 4 livelli di rimpiazzi di fanteria per le unità non corazzate. I rimpiazzi non usati nel turno 5 sono persi.
- b. Nessuna unità eliminata può ricevere più di un livello di rimpiazzi.
- c. Nessuna divisione di due livelli di forza eliminata può ricevere rimpiazzi, ma i reggimenti motorizzati eliminati possono.
- d. Ciascun livello di forza di fanteria recupera un corpo ridotto e sulla mappa portandolo a piena forza, o consente ad un corpo eliminato di rientrare in gioco come rinforzo, o ad una divisione eliminata di un livello di forza o reggimento motorizzato di rientrare in gioco a piena forza come rinforzo nel turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 i rinforzi devono essere posti in qualsiasi città o cittadina tedesca soggetti ai limiti del raggruppamento.
- e. Qualsiasi corpo sulla mappa che riceve un livello di forza di rimpiazzo può essere adiacente ad unità Alleate, ma deve essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento.



### 5.16 Segnalini di Miglior Difesa

- a. L'Alleato riceve 12 segnalini per questo scenario, che si usano solo dal lato 1L (uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento).
- b. Tutti i segnalini si ricevono durante la Fase Finale del turno 5.



### 5.17 Ripristino dei Panzer

- a. Una volta per scenario (a partire dal turno 4 e terminando nel turno 6) durante una Fase Finale del turno, il tedesco deve dichiarare il Ripristino dei Panzer [regole 12.12].
- b. Nel turno di dichiarazione, ponete il segnalino di Fine del Ripristino (qui a lato) 3 turni più avanti nella Tabella dei Turni.
- c. Il tedesco ha 7 punti di Ripristino Panzer disponibili da usare in questo scenario. Nessun punto può essere usato per qualsiasi Divisione Panzer che ha perso il suo ultimo livello di forza durante il turno per perdita in combattimento, attrito per mancanza di rifornimento o attrito dei corazzati mentre aveva un segnalino OOS.
- d. Il tedesco deve spendere un punto Ripristino per ciascuna divisione panzer ridotta e che può riceverlo prima di spendere un secondo punto su qualsiasi divisione panzer ridotta che rimane.
- e. Riponete le divisioni panzer ripristinate più l'11° Brigata Motorizzata sulla mappa in qualsiasi esagono controllato dal tedesco in rifornimento generale, rispettando i limiti al raggruppamento.



### 5.18 Piano Rosso [Fall Rot]

- a. Al termine del Ripristino dei Panzer, il segnalino di Fine Ripristino viene girato dalla parte Piano Rosso e viene posto nel turno successivo della Tabella dei Turni. A questo punto il tedesco annuncia che il turno seguente è il turno del Piano Rosso.
- b. Il tedesco ha 4 segnalini di Round di Azione disponibili solo per il turno del Piano Rosso.
- c. L'Alleato ha 2 segnalini di Round di Azione Movimento ed uno Combattimento solo per il turno del Piano Rosso.
- d. Il tedesco è automaticamente il giocatore con l'iniziativa. Un segnalino di Round di Azione tedesco viene tenuto per il primo round, i restanti segnalini tedeschi ed Alleati sono mescolati e posti nella stessa tazza.
- e. Il tedesco riceve tutti e 6 i segnalini di Supporto Aereo.
- f. **Attrito dei corazzati.** Il tedesco pone il segnalino di Attrito dei Corazzati, per ciascuna divisione panzer sulla mappa, nella tazza. La procedura di pesca durante la fase di Attrito dei Corazzati è identica alla sequenza di pesca iniziale. L'Alleato pone un segnalino di Attrito dei Corazzati per unità di tipo corazzato sulla mappa in una tazza. La procedura di pesca è modificata: l'Alleato pesca in ciascuna Fase di Attrito dei Corazzati sono a che viene perso il primo livello di forza di corazzati Alleato.



**5.19 Varie**

- a. **Piazzamento dei rinforzi.** Fate riferimento alla tabella tradotta in allegato alle regole.
- b. **Operazione Dinamo.** E' in effetto. Vedere la regola base 13.0.

**5.20 Condizioni di Vittoria**

- a. Il tedesco vince questo scenario avendo più del doppio del numero di punti vittoria Alleati al termine della Fase di Determinazione della Vittoria nel turno 10. Lo scenario termina in quel momento.
- b. Punti vittoria: vedere la relativa tabella.

## 6.0 SCENARIO 2 – MIGLIORI INFORMAZIONI ALLEATE

*Si applicano tutte le regole tranne quelle specificamente variate dalle regole dello scenario.*

**6.1 Introduzione**

Questo scenario suppone una migliore rete di *intelligence* Alleata ed include due varianti di piazzamento (6.4c).

**6.2 Specifiche dello scenario**

- a. Necessaria:
  - Mappa dello scenario 1 e 2
- b. **Durata.** Dieci turni di gioco, a partire dal turno 1. I turni hanno un numero di Round di Azione variabili [5.6].
- c. **Area dello scenario.** Intera mappa.
- d. **Iniziativa.** Il tedesco ha l'iniziativa per ogni turno eccetto i tre seguenti la dichiarazione Alleata dell'Operazione Dinamo, o sino al turno seguente la cattura del Porto di Evacuazione Dinamo.

**6.3 Piazzamento iniziale dei segnalini**

- a. **Segnalino di turno.** Viene posto nella casella 1 nella Tabella dei Turni.
- b. **Segnalini VP.** Alleato e tedesco: spazio 0 della Tabella dei Punti Vittoria.
- c. **Segnalini di Attrito dei Corazzati tedesco.** Questi 10 segnalini sono mescolati e posti in una tazza. Usate un solo segnalino per le divisioni panzer 1 – 10, mentre quello dell'11° con codice S-3 viene messo da parte e non si usa in questo scenario.
- d. **Segnalini di Attrito dei Corazzati Alleati.** I seguenti segnalini di Attrito dei Corazzati Alleati sono mescolati assieme e posti in una seconda tazza: 1° DCR (due segnalini), 2° DCR (due segnalini), 3° DCR (due segnalini), 1° DLM, 2° DLM, 3° DLM e 1° Brigata Carri inglese. Il segnalino della 4° DLM con codice S-3 viene messo da parte e non si usa in questo scenario. Il segnalino della 4° DCR viene posto nella casella del turno 4 della Tabella dei Turni. Il segnalino della 1° Corazzata viene posto nella casella del turno 4 della Tabella dei Turni.
- e. **Segnalini di Round di Azione.** I quattro segnalini Alleati di Round di Movimento e Round di Azione scritti in rosso sono posti in una terza tazza. I quattro segnalini Alleati con lettera bianca sono messi da parte e non si usano in questo scenario. Il tedesco tiene uno dei suoi segnalini di Movimento/Attacco in quanto ha l'iniziativa, e ne pone tre nella tazza assieme a quelli Alleati. I sette segnalini sono ora mescolati.
- f. Il tedesco prende il segnalino di Azione che ha tenuto fuori dalla tazza e lo pone nella casella 1 della Tabella dei Round di Azione. Questo segnalino può essere usato come Movimento o Combattimento a scelta del tedesco.
- g. **Segnalino di Rimpiazzo Corazzati Alleato.** Ponetelo nella casella 3 della Tabella dei Rimpiazzi Alleati.
- h. **Segnalino di Rimpiazzo Fanteria Alleato.** Ponetelo nella casella 4 della Tabella dei Rimpiazzi Alleati.
- i. **Segnalino di Rimpiazzo Fanteria tedesco.** Ponetelo nella casella 4 della Tabella dei Rimpiazzi tedesca.
- j. **Segnalino tedesco di Ripristino dei Panzer.** Ponetelo nella casella 7 della Tabella dei Rimpiazzi e Ripristino dei Panzer tedesca.
- k. **Segnalini di Attraversamento sotto Interdizione.** Ponetene uno nell'esagono 3030.
- l. **Segnalino di Eben Emael distrutto.** Questo segnalino viene posto in 2928.

**6.4 Piazzamento iniziale delle unità**

- a. Le unità con codice di 4 numeri si piazzano negli esagoni sulla mappa indicati sulle unità stesse. Eccezione: le seguenti unità francesi si piazzano in esagoni diversi sotto indicati.

XI Corps 2424	1 DCR 1722	2 DCR 1622	II Corps 2216	1 DLC 2322	2 DLC 2026
4 DLC 2520	5 DLC 2024	3 Spahi 2424	1 DINA 1815	43 DI 1717	21 DI 3114

- Le unità inglesi con indicazione BEF si piazzano all'inizio sulla mappa con qualsiasi unità BEF che ha come codice di piazzamento due stelle rosse (soggetta alle restrizioni sul raggruppamento).
- L'11° Brigata Motorizzata tedesca con indicazione RIPRISTINO viene posta nella casella Ripristino dei Panzer.
- Le unità Alleate che hanno come indicazione GT seguita da un numero di turno sono posti nello spazio corrispondente della Casella dei Rinforzi Alleata.
- Le unità tedesche con indicazione OKH sono poste nella Casella della Riserva OKH.
- Ponete le quattro unità Paracadutisti tedesche e la 22° Divisione LL nella Casella delle Unità Paracadutiste tedesca.
- Tutte le unità combattenti Alleate e tedesche con indicazione S-3 non si usano in questo scenario.
- Varianti dello scenario due**

**Variante uno:** L'Alleato può riposizionare sino a 10 unità francesi fuori dalla Zona Maginot. Le divisioni inglesi 5° e 51° possono essere riposizionate entro due esagoni da Lille. Sino a 5 unità francesi entro la Zona Maginot possono essere riposizionate fuori dalla Zona Maginot. Tutte le unità riposizionate devono essere poste entro il confine francese e non possono essere poste in esagoni che violerebbero i limiti al raggruppamento. Una volta che lo scenario inizia, le unità Alleate fuori dalla Zona Maginot sono libere di entrare ed uscire dal Lussemburgo, Blegio, Olanda e Germania. Poi il tedesco può riposizionare sino a 10 unità. Dopo il riposizionamento, iniziate lo scenario.

**Variante due:** L'Alleato si riposiziona seguendo le stesse linee guida indicate nella variante uno. Il tedesco non riposiziona alcuna unità.

## 6.5 Disponibilità dei Supporti Aerei

### a. Tedesco:

- Riceve tutti e 6 i Supporti Aerei Stuka nel turno 1.
- Riceve 5 Supporti Aerei Stuka inei turni dal 2 al 10. Eccezione: il tedesco ottiene automaticamente tutti e 6 i supporti Stuka nel turno del Piano Rosso.

### b. Alleato:

- Mettete da parte il Supporto Aereo AASF-b. Viene usato solo nello scenario 3.
- Riceve un supporto aereo nel turno 1 (francese o AASF-a).
- Riceve entrambi i supporti dal turno 2 sino alla dichiarazione dell'Operazione Dinamo.
- Nel momento in cui viene dichiarata l'Operazione Dinamo, tutti i Supporti Aerei Alleati eccetto quello Dinamo sono rimossi dal gioco. Il Supporto Aereo AASF-a non torna in gioco. Ponete il segnalino Supporto Aereo Operazione Dinamo adiacente all'esagono del porto Dinamo. Sino al turno dopo il termine dell'Operazione Dinamo non si riceve alcun Supporto Aereo Alleato.
- Nel turno dopo il termine dell'Operazione Dinamo e sino al termine della partita l'Alleato riceve solo il segnalino di Supporto Aereo francese.

- Supporti Aerei distrutti.** Ciascun segnalino di Supporto Aereo Alleato distrutto che è nella Tabella dei Turni quando si ricevono i supporti aerei diminuisce il numero di Supporti Aerei ricevuti di uno. Lo stesso vale per quelli tedeschi.

## 6.6 Round di Azione e Segnalini di Azione

- Sia l'Alleato che il tedesco hanno ciascuno 4 Round di Azione nel turno 1, ed entrambi hanno tutti e 4 i loro segnalini di Azione [6.3e].
- Nei turni dal 2 al 10, il tedesco ha 3 Round di Azione e 3 segnalini di Azione, e l'Alleato ha 2 Round di Azione e 1 segnalino di Movimento ed 1 di Combattimento.

**Nota 1:** *l'Alleato riceve un secondo segnalino di Azione Movimento nel turno in cui viene dichiarata l'Operazione Dinamo, ed in ciascun turno Dinamo dove l'Alleato ha l'iniziativa.*

**Nota 2:** *nel turno del Piano Rosso il tedesco riceve tutti e 4 i segnalini di Azione. L'Alleato ne riceve 2 di Movimento ed uno di Combattimento. Un segnalino tedesco viene tenuto fuori dalla tazza per il primo round di azione e tutti i rimanenti segnalini tedeschi ed Alleati vanno nella tazza.*

### 6.7 Operazioni Avioportate tedesche

- a. Il tedesco deve usare le quattro unità paracadutisti della 1/7 FJ e 2/7 FJ durante il Segmento di Lancio dei Paracadutisti della Fase Aerea del turno 1.  
Ricordate: le unità paracadutisti devono sempre essere lanciate in esagoni a non più di 10 di distanza da un'unità di terra tedesca rifornita, e solo in esagoni di terreno aperto, che possono contenere Postazioni Difensive, Cittadine o Città.
- b. Rimuovete le quattro unità reggimentali dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e ponete una unità in ciascuno dei quattro esagoni bersaglio consentiti entro l'Olanda.
- c. La 22° Divisione viene rimossa dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e posta sulla mappa immediatamente dopo che sono state poste le unità paracadutisti.
- d. La 22° Divisione viene posta su una delle unità paracadutisti prima che si tiri sulla Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca per i reggimenti paracadutisti.
- e. Tirate per le perdite dei paracadutisti consultando la Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca ed assegnate le eventuali perdite.
- f. Dopo aver tirato per le perdite dei paracadutisti, tirate per le perdite della 22° Divisione ed assegnate le eventuali perdite.
- g. La 22° Divisione ed i reggimenti paracadutisti non possono muovere durante il primo Round di Azione Movimento tedesco seguente lo sbarco avioportato.

### 6.8 Limitazioni al movimento

#### a. Limitazioni al movimento delle unità Alleate

Tutte i codici inerenti le stelle per l'Alleato non si usano in nessuna variante dello scenario due. Tutte le unità possono muovere dal primo Round di Azione Movimento Alleato in poi, sebbene alcune o tutte nella Zona Maginot possano non essere in grado di uscire inizialmente da questa zona.

#### b. Le limitazioni al movimento della Zona Maginot

Quest'area è definita dalla linea della Zona Maginot, il confine francese e il bordo mappa meridionale.

- Le unità entro la Zona Maginot possono attaccare e difendere normalmente. Se obbligate a ritirarsi fuori dalla zona, non subiscono più le limitazioni della stessa.
- Tutte le unità Alleate in quest'area non possono muovere affatto nel turno 1. Per maggiore chiarezza tutte le unità Alleate che iniziano nella Zona Maginot hanno due stelle nere di limitazione al movimento.
- Turno 2: le unità nella Zona Maginot possono muovere liberamente entro la zona, ma una sola unità a scelta dell'Alleato può uscire da tale zona usando il normale movimento. L'Alleato ha la scelta riguardante quale Round di Movimento Alleato far uscire l'unità.
- Turni 3-10: le unità nella Zona Maginot possono muovere liberamente entro la zona. Un corpo per Round di Movimento Alleato ne può uscire. L'unità che esce può usare il movimento di terra, oppure l'Alleato può scegliere di muovere l'unità usando il Movimento per Ferrovia Francese [regole 5.10] se ha capacità ferroviaria disponibile. Le divisioni possono uscire liberamente in qualsiasi momento.
- Le unità Alleate che entrano nella Zona Maginot sono legate a queste limitazioni di movimento.

### 6.9 Raggruppamento francese e inglese

Prima delle dichiarazioni dell'Operazione Dinamo, nessuna unità francese o inglese può raggrupparsi assieme. Mentre è in essere l'Operazione Dinamo le unità francesi ed inglesi possono raggrupparsi nell'esagono del porto di evacuazione ed in tutti quelli adiacenti ad esso. A partire dal turno seguente il termine dell'Operazione Dinamo, le unità francesi ed inglesi possono raggrupparsi in qualsiasi esagono.

### 6.10 Movimento Ferroviario Alleato

- a. Solo le unità francesi sulla mappa ed i rinforzi (dove consentito) possono usare il movimento ferroviario.
- b. Il movimento ferroviario non può partire o terminare al di fuori della Francia.
- c. La lunghezza del movimento ferroviario è illimitata, comunque l'esagono finale e tutti gli esagoni percorsi devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 esagoni da qualsiasi unità tedesca. Non è necessario muovere fisicamente sulla mappa tracciando tutto il percorso. Le unità possono essere prese dall'esagono di partenza e spostate in quello finale. Si

devono rispettare i limiti al raggruppamento nell'esagono finale. Una volta poste nell'esagono finale, le unità non possono muovere per il resto del Round di Azione Movimento Alleato.

**d. Limitazioni:**

- Turno 3: nessun trasporto ferroviario può terminare in qualsiasi esagono ad occidente della fila xx13 dall'esagono 1013 a 3413.
- Turni 4-6: nessun trasporto ferroviario a nord del fiume Somme.

**e. Capacità Ferroviaria per i Rinforzi.** Qualsiasi rinforzo che può entrare per movimento ferroviario può farlo.

**f. Capacità Ferroviaria sulla mappa:**

- Turni 3-6: un corpo (a forza piena o ridotta) per Round di Azione Movimento Alleato.
- Turni 7-10: due corpi (a forza piena o ridotta) per Round di Azione Movimento Alleato.
- Quando calcolate la capacità, due divisioni (a forza piena o ridotta) equivalgono ad un corpo.



*La Zona Maginot appare in arancione*

**6.11 Piazzamento dei Rifugiati**

- Piazzamento speciale del turno 1:** prima del primo Round di Azione Movimento tedesco, il tedesco può piazzare sino a 3 segnalini di rifugiati in qualsiasi cittadina o città nel Belgio ed Olanda. Durante la Fase Finale del turno 1, ed in ciascuna Fase dei turni seguenti, i segnalini di rifugiati sono piazzati normalmente.
- Dopo il piazzamento speciale del turno 1 in Olanda e Belgio, durante ogni Fase Finale il tedesco può rimuovere e rimpiazzare o piazzare tutti i 12 segnalini di Rifugiati. I segnalini possono essere posti massimo a 10 esagoni da un'unità di terra tedesca.

**6.12 Guarnigioni tedesche**

- Nel turno di gioco seguente la resa dell'Olanda, e in ciascun turno per il resto dello scenario, il tedesco deve tenere cinque divisioni in qualsiasi esagono entro l'Olanda. La 22° Divisione LL conta come una divisione. Nessun reggimento del 7 FJ può essere combinato per contare come divisione. Un corpo, a piena forza o ridotto, conta come due divisioni. Per ciascun turno nel quale il tedesco non ha il numero minimo di guarnigione nella Fase Finale, l'Alleato ottiene +1 VP.
- Nel turno di gioco seguente la resa del Belgio, e in ciascun turno per il resto dello scenario, il tedesco deve tenere cinque divisioni in qualsiasi esagono entro il Belgio. Un corpo, a piena forza o ridotto, conta come due divisioni. Per ciascun turno nel quale il tedesco non ha il numero minimo di guarnigione nella Fase Finale, l'Alleato ottiene +1 VP.

- c. **La Linea Maginot.** Il tedesco deve tenere minimo 5 Corpi (le divisioni non contano) entro due esagoni da qualsiasi esagono della Linea Maginot. La ARKO non conta come corpo per questo requisito. Per ciascun turno nel quale il tedesco non ha il numero minimo di corpi entrante distanza dalla Linea Maginot nella Fase Finale, l'Alleato ottiene +1 VP. Questa restrizione cessa nel turno in cui il tedesco fa breccia nella Maginot.

### 6.13 Attrito dei Corazzati

- a. L'attrito iniziale dei corazzati viene effettuato secondo la regola base 12.9.  
b. Un secondo round di attrito inizia nel turno in cui parte il Piano Rosso.

### 6.14 Rimpiazzi Alleati

- a. **Alleati.** L'Alleato non riceve alcun rimpiazzo per l'Olanda, Belgio o Inghilterra.  
b. **Francese.** Nel turno 5, l'Alleato riceve 4 livelli di rimpiazzi di fanteria francesi e 3 di corazzati per le divisioni DCR e DLM. Nell'usare ogni livello di forza di rimpiazzo, spostate il relativo segnalino indietro di uno spazio nella relativa casella sino a raggiungere la casella zero. I rimpiazzi inutilizzati nel turno 5 sono persi.  
c. Nessuna unità eliminata può ricevere più di un livello di forza di rimpiazzo.  
d. Nessuna unità eliminata TR-4 o divisione di due livelli di forza può ricevere rimpiazzi.  
e. Ogni livello di forza di fanteria recupera un corpo o divisione ridotti e sulla mappa portandoli a piena forza, o consente ad un corpo eliminato di rientrare in gioco a forza ridotta come rinforzo, un ad una divisione di un livello di forza di rientrare in gioco come rinforzo nel turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 entrano dal bordo mappa meridionale o occidentale o pone sulla mappa usando il Movimento Ferroviario.  
f. Ciascun livello di forza di tipo corazzato recupera una DCR o DLM sulla mappa e ridotta portandola a piena forza, o consente ad una DCR o DLM eliminata di rientrare in gioco dalla parte ridotta come rinforzo del turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 entrano dal bordo mappa meridionale o occidentale o pone sulla mappa usando il Movimento Ferroviario.  
g. L'unità corazzata Gp de Cary non può essere rimossa dalla mappa ed usata come livello di forza di rimpiazzo corazzato. In compenso non è soggetta all'attrito dei corazzati.  
h. Qualsiasi unità sulla mappa che riceve un livello di rimpiazzi può essere adiacente ad unità tedesche, ma deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento.

### 6.15 Rimpiazzi di fanteria tedeschi

- a. Nel turno 5, il tedesco riceve 4 livelli di rimpiazzi di fanteria per le unità non corazzate. I rimpiazzi non usati nel turno 5 sono persi.  
b. Nessuna unità eliminata può ricevere più di un livello di rimpiazzi.  
c. Nessuna divisione di due livelli di forza eliminata può ricevere rimpiazzi, ma i reggimenti motorizzati eliminati possono.  
d. Ciascun livello di forza di fanteria recupera un corpo ridotto e sulla mappa portandolo a piena forza, o consente ad un corpo eliminato di rientrare in gioco come rinforzo, o ad una divisione eliminata di un livello di forza o reggimento motorizzato di rientrare in gioco a piena forza come rinforzo nel turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 i rinforzi devono essere posti in qualsiasi città o cittadina tedesca soggetti ai limiti del raggruppamento.  
e. Qualsiasi corpo sulla mappa che riceve un livello di forza di rimpiazzo può essere adiacente ad unità Alleate, ma deve essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento.



### 6.16 Segnalini di Miglior Difesa

- a. L'Alleato riceve 12 segnalini per questo scenario, che si usano solo dal lato 1L (uno spostamento di colonna a sinistra sulla Tabella del Combattimento).  
b. Tutti i segnalini si ricevono durante la Fase Finale del turno 5.



### 6.17 Ripristino dei Panzer

- a. Una volta per scenario (a partire dal turno 4 e terminando nel turno 6) durante una Fase Finale del turno, il tedesco deve dichiarare il Ripristino dei Panzer [regole 12.12].  
b. Nel turno di dichiarazione, ponete il segnalino di Fine del Ripristino (qui a lato) 3 turni più avanti nella Tabella dei Turni.  
c. Il tedesco ha 7 punti di Ripristino Panzer disponibili da usare in questo scenario. Nessun punto può essere usato per qualsiasi Divisione Panzer che ha perso il suo ultimo livello di forza durante il turno per perdita in combattimento, attrito per mancanza di rifornimento o attrito dei corazzati mentre aveva un segnalino OOS.  
d. Il tedesco deve spendere un punto Ripristino per ciascuna divisione panzer ridotta e che può riceverlo prima di spendere un secondo punto su qualsiasi divisione panzer ridotta che rimane.

- e. Riponete le divisioni panzer ripristinate più l'11° Brigata Motorizzata sulla mappa in qualsiasi esagono controllato dal tedesco in rifornimento generale, rispettando i limiti al raggruppamento.



### 6.18 Piano Rosso [Fall Rot]

- a. Al termine del Ripristino dei Panzer, il segnalino di Fine Ripristino viene girato dalla parte Piano Rosso e viene posto nel turno successivo della Tabella dei Turni. A questo punto il tedesco annuncia che il turno seguente è il turno del Piano Rosso.
- b. Il tedesco ha 4 segnalini di Round di Azione disponibili solo per il turno del Piano Rosso.
- c. L'Alleato ha 2 segnalini di Round di Azione Movimento ed uno Combattimento solo per il turno del Piano Rosso.
- d. Il tedesco è automaticamente il giocatore con l'iniziativa. Un segnalino di Round di Azione tedesco viene tenuto per il primo round, i restanti segnalini tedeschi ed Alleati sono mescolati e posti nella stessa tazza.
- e. Il tedesco riceve tutti e 6 i segnalini di Supporto Aereo.
- f. **Attrito dei corazzati.** Il tedesco pone il segnalino di Attrito dei Corazzati, per ciascuna divisione panzer sulla mappa, nella tazza. La procedura di pesca durante la fase di Attrito dei Corazzati è identica alla sequenza di pesca iniziale. L'Alleato pone un segnalino di Attrito dei Corazzati per unità di tipo corazzato sulla mappa in una tazza. La procedura di pesca è modificata: l'Alleato pesca in ciascuna Fase di Attrito dei Corazzati sono a che viene perso il primo livello di forza di corazzati Alleato.

### 6.19 Varie

- a. **Piazzamento dei rinforzi.** Fate riferimento alla tabella tradotta in allegato alle regole.
- b. **Operazione Dinamo.** E' in effetto. Vedere la regola base 13.0.

### 6.20 Condizioni di Vittoria

- a. I Punti Vittoria disponibili ad entrambi i giocatori non variano rispetto allo scenario uno. I Livelli di Vittoria per le due varianti sono:
- **Variante uno:** il tedesco deve ottenere il doppio dei VP rispetto all'Alleato nel Segmento di Determinazione della Vittoria del turno 10 per vincere. Altrimenti vince l'Alleato.
  - **Variante due:** il tedesco vince ottenendo almeno 20 VP in più rispetto all'Alleato nel Segmento di Determinazione della Vittoria del turno 10 per vincere. Altrimenti vince l'Alleato.
- b. Punti vittoria: vedere la relativa tabella.

## 7.0 SCENARIO 3 – LO SCENARIO IPOTETICO

### 7.1 Introduzione

Questo scenario ipotizza un esercito francese meglio comandato. Non vi sono limitazioni di movimento né l'Operazione Dinamo.

### 7.2 Specifiche dello scenario

- a. Necessaria:
- Mappa dello scenario 1 e 2
- b. **Durata.** Dieci turni di gioco, a partire dal turno 1. I turni hanno un numero di Round di Azione variabili [5.6].
- c. **Area dello scenario.** Intera mappa.
- d. **Iniziativa.**
1. Il tedesco ha l'iniziativa per i turni 1 e 2.
  2. Turno 3 – il tedesco ha l'iniziativa se il Belgio e l'Olanda si sono arresi. Altrimenti l'iniziativa va all'Alleato.
  3. Turni dal 4 al 10\*: iniziativa tedesca a meno che il tedesco riceva meno segnalini di iniziativa rispetto all'Alleato. Poi l'Alleato ha l'iniziativa.

\* *Iniziativa automatica del tedesco nel turno del Piano Rosso.*

### 7.3 Piazzamento iniziale dei segnalini

- a. **Segnalino di turno.** Viene posto nella casella 1 nella Tabella dei Turni.
- b. **Segnalini VP e Fine Dinamo.** Non si usano.
- c. **Segnalini di Attrito dei Corazzati tedesco.** Questi 11 segnalini sono mescolati e posti in una tazza.
- d. **Segnalini di Attrito dei Corazzati Alleati.** I seguenti segnalini di Attrito dei Corazzati Alleati sono mescolati assieme e posti in una seconda tazza: 1° DCR (due segnalini), 2° DCR (due segnalini), 3° DCR (due segnalini), 1° DLM, 2° DLM, 3° DLM e 4° DLM, 1° Brigata Carri inglese. Il segnalino della 4° DCR viene posto nella casella del turno 3 della Tabella dei Turni. Il segnalino della 1° Corazzata viene posto nella casella del turno 4 della Tabella dei Turni.

- e. **Segnalini di Round di Azione.** I quattro segnalini Alleati di Round di Movimento e Round di Azione scritti in rosso non si usano. I quattro segnalini Alleati con lettera bianca sono posti in una terza tazza. Il tedesco tiene uno dei suoi segnalini di Movimento/Attacco in quanto ha l'iniziativa, e ne pone tre nella tazza assieme a quelli Alleati. I sette segnalini sono ora mescolati.
- f. Il tedesco prende il segnalino di Azione che ha tenuto fuori dalla tazza e lo pone nella casella 1 della Tabella dei Round di Azione. Questo segnalino può essere usato come Movimento o Combattimento a scelta del tedesco.
- g. **Segnalino di Rimpiazzo Corazzati Alleato.** Ponetelo nella casella 5 della Tabella dei Rimpiazzi Alleata.
- h. **Segnalino di Rimpiazzo Fanteria Alleato.** Ponetelo nella casella 5 della Tabella dei Rimpiazzi Alleata.
- i. **Segnalino di Rimpiazzo Fanteria tedesco.** Ponetelo nella casella 5 della Tabella dei Rimpiazzi tedesca.
- j. **Segnalino tedesco di Ripristino dei Panzer.** Ponetelo nella casella 9 della Tabella dei Rimpiazzi e Ripristino dei Panzer tedesca.
- k. **Segnalini di Miglior Difesa e Rifugiati.** Si usano tutti a 15 i segnalini di Miglior Difesa dal lato 1L + 1TR. Si usano solo 8 segnalini di Rifugiati.
- l. **Segnalini Vari.**
- Bombardamento Terroristico: nella casella 3 della Tabella dei Rimpiazzi e Ripristino dei Panzer.
  - Attraversamento sotto Interdizione: negli esagoni 3030, 3629, 3830 e 4032.
  - Eben Emael Distrutto: viene messo da parte attendendo il tiro di dado del turno 1 che determina se la fortezza viene catturato da un colpo di mano di paracadutisti. Si pongono due segnalini di Interdizione di Attraversamento negli esagoni 2828 e 3029 che simula l'interdizione della fortezza. Entrambi rimangono sino a che Eben Emael non viene distrutto con un risultato DE.

#### 7.4 Piazzamento iniziale delle unità

- a. L'Alleato piazza per primo tutte le sue unità. Poi il tedesco piazza le sue.
- b. Tutti i codici relativi alle stelle per le unità Alleate si ignorano in questo scenario.
- c. Le unità inglesi, belghe ed olandesi con un numero di piazzamento a 4 cifre si piazzano in esagoni sulla mappa indicati da tale cifra. Le divisioni inglesi 5° e 51° si possono piazzare in Francia entro 3 esagoni da Lille, rispettando i limiti al raggruppamento.
- d. Le unità inglesi con indicazione BEF si piazzano inizialmente sulla mappa con qualsiasi unità BEF.
- e. Le unità francesi con codici di piazzamento a 4 cifre possono piazzarsi in qualsiasi esagono in Francia rispettando i limiti al raggruppamento. Nota: le unità che seguono sono messe da parte e non si usano in questo scenario:



- f. Le unità Alleate che hanno come indicazione GT seguita da un numero di turno sono posti nello spazio corrispondente della Casella dei Rinforzi Alleata.
- g. Le unità Alleate con codice S-3 sono poste nei rispettivi spazi della Casella dei Rinforzi Alleata (4 DCR, GFML, 6 DLC e II Col), o sulla mappa (3 DCR e 4 DLM).



- h. La 11° Brigata Motorizzata con indicazione REFIT viene messa da parte e non si usa.
- i. Le unità tedesche con codice di piazzamento a 4 cifre possono piazzarsi in qualsiasi esagono in Germania rispettando i limiti al raggruppamento.
- j. Le unità tedesche con indicazione OKH sono poste nella Casella della Riserva OKH.
- k. Ponete le quattro unità Paracadutisti tedesche, la 7° Divisione FJ con codice S-3 e la 22° Divisione LL nella Casella delle Unità Paracadutiste tedesca.
- l. Le restanti unità combattenti tedesche con codice S-3 sono poste sulla mappa (11° Divisione Panzer) o nei loro spazi della Casella Rinforzi e Rimpiazzi OKH.



**7.5 Disponibilità dei Supporti Aerei****a. Tedesco:**

- Riceve tutti e 6 i Supporti Aerei Stuka nel turno 1.
- **Turni 2-10\*:** Il tedesco tira per la disponibilità degli Stuka nella Tabella di Disponibilità Unità Aeree.

\* *Eccezione: il tedesco ottiene automaticamente tutti e 6 i supporti Stuka nel turno del Piano Rosso.*

**b. Alleato:**

- Mettete da parte il segnalino di Porto Dinamo e il segnalino aereo dell'Operazione Dinamo. Non si usano.
- L'Alleato riceve tutti e 3 i supporti incluso l'AASFb. Poneteli tutti nella parte Usati della Casella del Supporto Aereo Alleato.
- Durante il Segmento di Disponibilità dei Supporti Aerei di ciascun turno, l'Alleato tira sulla Tabella di Disponibilità Unità Aeree.
- Ciascun segnalino di Supporto Aereo Alleato distrutto che è nella Tabella dei Turni quando si ricevono i supporti aerei diminuisce il numero di Supporti Aerei ricevuti di uno. Lo stesso vale per quelli tedeschi.

**7.6 Round di Azione e Segnalini di Azione**

- Sia l'Alleato che il tedesco hanno ciascuno 4 Round di Azione nel turno 1, ed entrambi hanno tutti e 4 i loro segnalini di Azione. L'Alleato usa i 4 segnalini bianchi.
- Nei turni dal 2 al 10, entrambi i giocatori tirano sulla Tabella di Disponibilità dei Segnalini di Azione.

**7.7 Operazioni Avioportate tedesche**

**a. Supporti Aerei.** Entrambi i giocatori tirano sulla Tabella di Disponibilità dei Supporti Aerei.

**b. Procedura di lancio tedesca.** Il tedesco può usare le quattro unità paracadutisti della 1/7 FJ e 2/7 FJ o la completa 7° Divisione FJ durante il Segmento di Lancio dei Paracadutisti della Fase Aerea. Non vi sono limitazioni di paese. Ricordate: le unità paracadutisti devono sempre essere lanciate in esagoni a non più di 10 di distanza da un'unità di terra tedesca rifornita, e solo in esagoni di terreno aperto, che possono contenere Postazioni Difensive, Cittadine o Città.

- I reggimenti del 7 FJ o la divisione possono essere lanciati durante il Segmento Paracadutisti della Fase Aerea di qualsiasi turno di gioco.
- Se lanciati nel turno 1, non si usa alcun Supporto Aereo.
- Nel turno 2 e seguenti il tedesco deve spendere 2 Supporti Aerei per lanciare i reggimenti della 7° FJ o la divisione.
- Rimuovete l'unità (o le unità) paracadutisti scelte dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e ponetele nell'esagono di lancio.
- La 22° Divisione viene rimossa dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e posta sulla mappa immediatamente dopo che sono state poste le unità paracadutisti.
- La 22° Divisione viene posta su una delle unità paracadutisti prima che si tiri sulla Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca per i reggimenti paracadutisti.
- Tirate per le perdite dei paracadutisti consultando la Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca ed assegnate le eventuali perdite.
- Dopo aver tirato per le perdite dei paracadutisti, tirate per le perdite della 22° Divisione ed assegnate le eventuali perdite.
- La 22° Divisione ed i reggimenti paracadutisti non possono muovere durante il primo Round di Azione Movimento tedesco seguente lo sbarco avioportato.

**c. Eben Emael**

- Per lo scenario 3, la maggiore preparazione Alleata rende più difficile la distruzione del forte. Tirate sulla Tabella di Distruzione di Eben Emael nel Segmento Paracadutisti della Fase Aerea del turno 1.
- I due segnalini di Interdizione dell'Attraversamento in 2828 e 3029 simulano l'interdizione dell'artiglieria sui punti di attraversamento da parte di Eben Emael. Entrambi i segnalini rimangono sul posto sino a che il forte non viene distrutto da un risultato DE.
- Il tedesco tira sulla Tabella di Distruzione di Eben Emael nel Segmento Paracadutisti della Fase Aerea del turno 1 soltanto. Se non ottiene un risultato di DE, il forte dovrà essere distrutto mediante il normale combattimento.

**7.8 Restrizioni al movimento**

Nessuna.

**7.9 Raggruppamento inglese e francese**

Proibito.



**7.10 Movimento Ferroviario**

- a. Le unità francesi e inglesi sulla mappa ed i rinforzi (dove consentito) possono usare il movimento ferroviario.
- b. Il movimento ferroviario non può partire o terminare al di fuori della Francia.
- c. La lunghezza del movimento ferroviario è illimitata, comunque l'esagono finale e tutti gli esagoni percorsi devono trovarsi ad una distanza di almeno 5 esagoni da qualsiasi unità tedesca. Non è necessario muovere fisicamente sulla mappa tracciando tutto il percorso. Le unità possono essere prese dall'esagono di partenza e spostate in quello finale. Si devono rispettare i limiti al raggruppamento nell'esagono finale. Una volta poste nell'esagono finale, le unità non possono muovere per il resto del Round di Azione Movimento Alleato.
- d. **Capacità Ferroviaria per i Rinforzi.** Qualsiasi rinforzo che può entrare per movimento ferroviario può farlo.
- e. **Capacità ferroviaria sulla mappa:**
  - Turni 2-6: un corpo (a forza piena o ridotta) per Round di Azione Movimento Alleato.
  - Turni 7-10: due corpi (a forza piena o ridotta) per Round di Azione Movimento Alleato.
  - Quando calcolate la capacità, due divisioni (a forza piena o ridotta) equivalgono ad un corpo.

**7.11 Piazzamento dei Rifugiati**

Il piazzamento speciale dei Rifugiati del turno 1 non è consentito. Il piazzamento dei Rifugiati avviene solo nella Fase Finale di ciascun turno, ed il tedesco può avere un massimo di 8 segnalini di Rifugiati sulla mappa in qualsiasi momento.

**7.12 Guarnigioni tedesche**

- a. Nel turno di gioco seguente la resa dell'Olanda, e in ciascun turno per il resto dello scenario, il tedesco deve tenere cinque divisioni in qualsiasi esagono entro l'Olanda. La 22<sup>a</sup> Divisione LL conta come una divisione. Nessun reggimento del 7 FJ può essere combinato per contare come divisione. Un corpo, a piena forza o ridotto, conta come due divisioni. Per ciascun turno nel quale il tedesco non ha il numero minimo di guarnigione nella Fase Finale, l'Alleato ottiene +1 VP.
- b. Nel turno di gioco seguente la resa del Belgio, e in ciascun turno per il resto dello scenario, il tedesco deve tenere cinque divisioni in qualsiasi esagono entro il Belgio. Un corpo, a piena forza o ridotto, conta come due divisioni.

**7.13 Attrito dei Corazzati**

- a. L'attrito iniziale dei corazzati viene effettuato secondo la regola base 12.9.
- b. Quando viene dichiarato il Ripristino dei Panzer, rimuovete tutti i segnalini di attrito Alleati e tedeschi rimanenti nella tazza. Metteteli da parte. Non si ha attrito dei corazzati nei turni di Ripristino dei Panzer.
- c. L'attrito riparte nel segmento di Attrito dei Corazzati del turno del Piano Rosso e prosegue sino alla fase finale del turno 9. Il tedesco pone nella tazza i segnalini di attrito di ciascuna divisione panzer sulla mappa. L'Alleato pone nella tazza i segnalini di attrito per unità di tipo corazzato. Il secondo attrito dei corazzati viene effettuata anch'essa secondo la regola base 12.9.

**7.14 Rimpiazzi Alleati**

- a. **Alleati.** L'Alleato non riceve alcun rimpiazzo per l'Olanda, Belgio o Inghilterra.
- b. **Fanteria francese o inglese.** Nel turno 5, l'Alleato riceve 5 livelli di rimpiazzi di fanteria che possono essere usati tutti per le unità francesi o uno per un'unità inglese e 4 per francesi.
- c. **Corazzati francesi.** Nel turno 5, l'Alleato riceve 3 livelli di forza come rimpiazzi di corazzati per le divisioni DCR e DLM.
- d. Nell'usare ogni livello di forza di rimpiazzo, spostate il relativo segnalino indietro di uno spazio nella relativa casella sino a raggiungere la casella zero. I rimpiazzi inutilizzati nel turno 5 sono persi.
- e. Qualsiasi unità sulla mappa che riceve un livello di rimpiazzi può essere adiacente ad unità tedesche, ma deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento.
- f. Nessuna unità eliminata può ricevere più di un livello di forza di rimpiazzo.
- g. Nessuna unità eliminata TR-4 o divisione di due livelli di forza può ricevere rimpiazzi.
- h. Ogni livello di forza di fanteria recupera un corpo o divisione ridotti e sulla mappa portandoli a piena forza, o consente ad un corpo eliminato di rientrare in gioco a forza ridotta come rinforzo, un ad una divisione di un livello di forza di rientrare in gioco come rinforzo nel turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 entrano dal bordo mappa meridionale o occidentale o pone sulla mappa usando il Movimento Ferroviario.
- i. Ciascun livello di forza di tipo corazzato recupera una DCR o DLM sulla mappa e ridotta portandola a piena forza, o consente ad una DCR o DLM eliminata di rientrare in gioco dalla parte ridotta come rinforzo del turno 6.
- j. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 entrano dal bordo mappa meridionale o occidentale o pone sulla mappa usando il Movimento Ferroviario.

**7.15 Rimpiazzi di fanteria tedeschi**

- Nel turno 5, il tedesco riceve 4 livelli di rimpiazzi di fanteria per le unità non corazzate. I rimpiazzi non usati nel turno 5 sono persi.
- Nessuna unità eliminata può ricevere più di un livello di rimpiazzi. Qualsiasi corpo o divisione ridotta sulla mappa che riceve un livello di forza di rimpiazzo può essere adiacente ad unità Alleate, ma deve essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento.
- Nessuna divisione di due livelli di forza eliminata può ricevere rimpiazzi, ma i reggimenti motorizzati eliminati possono.
- Ciascun livello di forza di fanteria recupera un corpo ridotto e sulla mappa portandolo a piena forza, o consente ad un corpo eliminato di rientrare in gioco come rinforzo, o ad una divisione eliminata di un livello di forza o reggimento motorizzato di rientrare in gioco a piena forza come rinforzo nel turno 6. Le unità eliminate che sono riformate sono poste nella casella del turno 6 nella Tabella dei Turni. Nel turno 6 i rinforzi devono essere posti in qualsiasi città o cittadina tedesca soggetti ai limiti del raggruppamento.

**7.16 Segnalini di Miglior Difesa**

- L'Alleato riceve 15 segnalini per questo scenario.
- Tutti i segnalini si ricevono nella Fase Finale del turno.
- Tutti i segnalini sono posti sul lato 1L e +1 TR..

**7.17 Ripristino dei Panzer**

- Una volta per scenario (a partire dal turno 4 e terminando nel turno 6) durante una Fase Finale del turno, il tedesco deve dichiarare il Ripristino dei Panzer [regole 12.12].
- Nel turno di dichiarazione, ponete il segnalino di Fine del Ripristino (qui a lato) 3 turni più avanti nella Tabella dei Turni.
- Il tedesco ha 9 punti di Ripristino Panzer disponibili da usare in questo scenario.
- Il tedesco deve spendere un punto Ripristino per ciascuna divisione panzer ridotta e che può riceverlo prima di spendere un secondo punto su qualsiasi divisione panzer ridotta che rimane.
- Nessun punto può essere usato per qualsiasi Divisione Panzer che ha perso il suo ultimo livello di forza durante il turno per perdita in combattimento, attrito per mancanza di rifornimento o attrito dei corazzati mentre aveva un segnalino OOS.
- Riponete le divisioni panzer ripristinate sulla mappa in qualsiasi esagono entro 3 da un'unità tedesca in Rifornimento di Attacco.

**7.18 Piano Rosso [Fall Rot]**

- Al termine del Ripristino dei Panzer, il segnalino di Fine Ripristino viene girato dalla parte Piano Rosso e viene posto nel turno successivo della Tabella dei Turni. A questo punto il tedesco annuncia che il turno seguente è il turno del Piano Rosso.
- Il tedesco ha 4 segnalini di Round di Azione disponibili solo per il turno del Piano Rosso.
- L'Alleato ha tira normalmente sulla tabella per determinare i suoi Round di Azione.
- Il tedesco è automaticamente il giocatore con l'iniziativa. Un segnalino di Round di Azione tedesco viene tenuto per il primo round, i restanti segnalini tedeschi ed Alleati sono mescolati e posti nella stessa tazza.
- Il tedesco riceve tutti e 6 i segnalini di Supporto Aereo. L'Alleato tira normalmente sulla tabella.
- Il tedesco e l'Alleato possono ora raggruppare 3 divisioni motorizzate per esagono, ma non più di 2 possono essere di tipo corazzato. L'Alleato non può comunque raggruppare assieme unità inglesi e francesi. Se è in gioco il II Corpo francese, conta come due unità motorizzate.

**7.19 Varie**

- Piazzamento dei rinforzi.** Fate riferimento alla tabella tradotta in allegato alle regole.
- Operazione Dinamo.** Non è in essere in questo scenario.
- Combattimento Motorizzato Alleato durante i Round di Azione Movimento.** La regola base 11.6a viene leggermente variata in modo che con un tiro di dado di 1, 2 o 3 l'Alleato possa attaccare con tre unità motorizzate. I tiri di dado di 4, 5 o 6 rimangono invariati, ciascuno consente a quel numero di unità motorizzate Alleate di combattere.
- Bombardamento Terroristico**  
La regola base 12.2 è variata. Il tedesco può piazzare il segnalino di Bombardamento Terroristico in qualsiasi città controllata dall'Alleato, inclusa Parigi. Ponete tale segnalino nella casella 3 della Tabella del Ripristino e Rimpiazzo dei Panzer. Il tedesco può effettuare massimo tre Bombardamenti Terroristici per scenario. Quando ne effettuate uno, prendete il segnalino dalla casella che occupa sulla tabella e ponetelo nell'esagono di città consentito. Quando torna nel

turno seguente, ponetelo nella casella di valore immediatamente inferiore sulla tabella. Quando raggiunge la zero, non si possono fare altri bombardamenti terroristici.

**e. Resa del Belgio e dell'Olanda**

Le condizioni di resa rimangono invariate. Non vi sono penalità in VP. L'unica penalità per il tedesco è che se sia l'Olanda che il Belgio non si sono arresi per la Fase Finale del Turno 2, l'Alleato è automaticamente il giocatore con l'iniziativa nel turno 3.

**f. Parigi Città Aperta**

Questo segmento non si usa nello scenario.

**7.20 Condizioni di Vittoria**

Il tedesco vince ottenendo due delle tre condizioni di vittoria, l'Alleato vince impedendoglielo.

- Far uscire 10 unità rifornite con MA gialla dal bordo mappa occidentale o meridionale entro il termine della Fase di Azione del turno 8. Tutti gli esagoni del bordo occidentale vanno bene, nel bordo meridionale si deve uscire tra 1006 e 1027.
- Catturare tutti e tre gli esagoni di Parigi entro il termine della Fase di Azione del turno 10.
- Ridurre le forze Alleate a meno di 15 unità sulla mappa (a forza piena o ridotta) al termine dello scenario.

## 8.0 SCENARIO 4 – FORTEZZA OLANDA

**8.1 Necessari:**

- Mappa dello scenario 4 e tabella di piazzamento dello scenario 4. Questa elenca le unità necessarie per lo scenario, ne indica gli esagoni di piazzamento o entrata.

**8.2 Durata dello scenario**

Un turno, composto da 8 Round di Azione.

**8.3 Area dello scenario**

Tutti gli esagoni pieni della mappa.

**8.4 Piazzamento dei segnalini**

- a. Il segnalino VP tedeschi x 1 viene posto nella casella 1 della Tabella di Cattura delle Città Olandesi.
- b. Si pongono nella tazza i 4 segnalini di Azione con lettera rossa di Movimento e Attacco. Non si usano i segnalini bianchi. Il tedesco tiene da parte un suo segnalino di Movimento/Attacco in quanto ha l'iniziativa e pone gli altri tre nella tazza.
- c. Il tedesco pone il segnalino che ha tenuto fuori dalla tazza, nella casella Round Uno della Tabella dei Round di Azione come Azione di Movimento.
- d. Il segnalino di Bombardamento Terroristico viene posto nella Casella del Bombardamento Terroristico.
- e. Tre segnalini di Rifugiati sono posti nella Casella dei segnalini di Rifugiati.
- f. Gli altri segnalini sono tenuti alla portata dei giocatori.

**8.5 Piazzamento delle unità**

Fate riferimento alla tabella di piazzamento dello scenario 4.

**8.6 Rifornimento**

Tutte le unità sono considerate rifornite per l'intero scenario.

**8.7 Rifugiati**

Normalmente il tedesco pone i segnalini di Rifugiati nella Fase Finale, comunque i problemi dei rifugiati per l'Alleato iniziano con l'attacco tedesco. Prima del movimento tedesco del primo Round di Azione Movimento tedesco, questi pone sulla mappa i 3 segnalini di Rifugiati, secondo le regole normali del loro piazzamento, in città e cittadine controllati dall'olandese.

**8.8 Operazioni Avioportate tedesche**

- a. Il tedesco *deve* usare le quattro unità paracadutisti della 1/7 FJ e 2/7 FJ FJ durante il Segmento di Lancio dei Paracadutisti della Fase Aerea. Ricordate: le unità paracadutisti devono sempre essere lanciate in esagoni a non più di 10 di distanza da un'unità di terra tedesca rifornita, e solo in esagoni di terreno aperto, che possono contenere Postazioni Difensive, Cittadine o Città.

- b. Rimuovete le quattro unità reggimentali paracadutisti dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e ponetele negli esagoni di lancio, una per esagono.
- c. La 22° Divisione viene rimossa dalla Casella delle Unità Avioportate tedesca e posta sulla mappa immediatamente dopo che sono state poste le unità paracadutisti, prima che si tiri sulla Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca per i reggimenti paracadutisti.
- d. Tirate per le perdite dei paracadutisti consultando la Tabella dello Sbarco Avioportato tedesca ed assegnate le eventuali perdite.
- e. Dopo aver tirato per le perdite dei paracadutisti, tirate per le perdite della 22° Divisione ed assegnate le eventuali perdite.
- f. La 22° Divisione ed i reggimenti paracadutisti non possono muovere durante il primo Round di Azione Movimento tedesco seguente lo sbarco avioportato.

### 8.9 Limitazioni al Movimento Alleato

Tutte le unità olandesi con stella nera sulla pedina non possono muovere nel primo Round di Azione Movimento.

### 8.10 Fase Finale modificata

Le uniche tre parti necessarie della Fase Finale per questo scenario sono:

- a. **Segmento di Bombardamento Terroristico.** Il tedesco ha l'opzione di porre il segnalino di Bombardamento Terroristico sulla mappa su una città controllata dall'olandese. Dopo il piazzamento, spostate il segnalino nella Tabella di Cattura delle Città olandesi di una casella a destra.
- b. **Segmento di Resa dell'Olanda.** Determinate se l'Olanda si arrende [6.7].
- c. **Segmento di Determinazione della Vittoria.** Determinate il livello di vittoria [6.7].

### 8.11 Condizioni di Vittoria

Il tedesco deve obbligare alla resa l'Olanda, e le condizioni di resa sono identiche a quelle di tutti gli altri scenari – 6 città olandesi, o equivalenti, devono essere controllate dalla Germania per la fine del turno. Il tedesco registra sulla Tabella di Cattura delle Città olandesi le città che controlla. Alla fine del turno dello scenario, se:

- Il segnalino si trova nella casella 6 – Vittoria Operazionale Tedesca
- Il segnalino si trova nella casella 6, ma il segnalino di Bombardamento Terroristico è stato posto sulla mappa – Vittoria Marginale Tedesca.
- Il segnalino si trova nella casella 5 o inferiore – Vittoria Alleata.

**CITTA'** – Ogni esagono di città catturato sposta il segnalino di una casella a destra. Città presenti sulla mappa:

- Den Haag (4224)
- Eindhoven (3528)
- Nijmegen (3830)
- Rotterdam (4024)
- Utrecht (4127)

**CITTADINE** – Tre esagoni catturati di cittadina equivalgono ad una città. Cittadine presenti sulla mappa:

- Apeldoorn (4131)
- Arnhem (4031)
- Breda (3725)
- Delft (4123)
- Enschede (4135)
- Gouda (4125)

**BOMBARDAMENTO TERRORISTICO** – Se il segnalino di Bombardamento Terroristico viene posto in una città sotto controllo olandese, spostate il segnalino di una casella a destra.

## 9.0 FORTEZZA OLANDA: ESEMPIO DI INTRODUZIONE AL GIOCO

### Fase Aerea

**Disponibilità dei Supporti Aerei:** Consultando la tabella dello scenario, il tedesco ha disponibili 3 Supporti Aerei Stuka da usare che sono posti nella Casella dei Supporti Aerei.

**Segmento di Lancio dei Paracadutisti:** Il tedesco decide di piazzare i suoi 4 reggimenti paracadutisti nei seguenti esagoni: 4224, 4125, 4027 e 3924.

Il tedesco sceglie di impiegare la 22° Divisione LL in 4224 e la pone sopra il reggimento paracadutisti in quell'esagono.

Vediamo ora se le unità paracadutisti sopravvivono. Consultate la Tabella di Sbarco Avioportato tedesca e tirate il dado per ciascuna unità.

**Esagono 4224 (Den Haag).** Il primo tiro è per il reggimento paracadutisti. L'esagono è di terreno aperto ma contiene una città, quindi di aggiunge un DRM +3 al tiro di dado di 4, risulta 7: eliminazione! Il reggimento viene rimosso come accade storicamente. Poi il tedesco tira per la 22° LL, e poiché il reggimento paracadutisti è stato eliminato, subisce lo stesso DRM +3. Il tiro di dado è 5, un finale di 8. Il risultato di eliminazione riduce la 22° LL di un livello di forza e quindi si gira la pedina. Avendo però ottenuto un 8, la sopravvivenza della divisione è in dubbio e si deve tirare ancora senza DRM. Un risultato di 6 eliminerebbe del tutto la divisione, ma il tedesco tira un 3 e si salva.

Si sposta il segnalino sulla Tabella di Cattura delle Città olandesi sulla casella 2.

**Esagono 4125 (Gouda).** La presenza di una cittadina nell'esagono di terreno aperto aggiunge un DRM +1 al tiro di dado di 2, portando ad un risultato finale di 3. Il reggimento sopravvive. Per il momento il tedesco controlla la cittadina ed ha una Testa di Ponte sul lato di esagono di attraversamento di fiume maggiore.

**Esagono 4027.** Questo esagono contiene Postazioni Difensive, quindi si aggiunge un DRM +1 al tiro di dado di 4. Il risultato finale di 5 consente al reggimento di sopravvivere. Ora che il reggimento occupa l'esagono, le Postazioni Difensive sono rimosse. Questo reggimento esercita anche una testa di ponte in Utrecht ed in 3926.

**Esagono 3924.** Questo esagono contiene Postazioni Difensive, quindi si aggiunge un DRM +1 al tiro di dado di 1. Il risultato finale di 2 consente al reggimento di sopravvivere. Ora che il reggimento occupa l'esagono, le Postazioni Difensive sono rimosse. Questo reggimento esercita anche una testa di ponte in Rotterdam ed in 3825.

Il tedesco rinuncia ad usare i suoi Supporti Aerei Stuka nel Segmento di Bombardamento in Picchiata Stuka, preferendo conservarli per ottenere spostamenti di colonna nei combattimenti durante la Fase di Azione.

### Fase di Rifornimento

Tutte le unità sono in rifornimento per tutto lo scenario.

### Fase di Azione

Il segnalino di Azione nella casella 1 della Tabella dei Round di Azione è un segnalino tedesco di Movimenti. I tre reggimenti paracadutisti sopravvissuti e la 22° Divisione LL non possono muovere in quanto questo è il primo Round di Azione Movimento tedesco. Tutte le altre unità tedesche sulla mappa ed i rinforzi muovono.

Prima del movimento, il tedesco pone i suoi tre segnalini di Rifugiati. Gli esagoni di città di Rotterdam ed Utrecht ricevono un segnalino ciascuno di Rifugiati dalla parte città. La cittadina di Breda riceve un segnalino di Rifugiati dalla parte cittadina.

### Movimento tedesco

L'XI Corpo entra nell'esagono 3330 al costo di 3 MP (1 per terreno aperto, +1 MP per attraversare un lato d'esagono di fiume maggiore e +1 per entrare in un esagono con Postazioni Difensive). Viene posto un segnalino di Postazioni Difensive distrutte nell'esagono (non si applica più la penalità di +1 MP). L'XI Corpo spende l'ultimo MP per entrare in 3329.

Il IX Corpo segue lo stesso percorso di movimento dell'XI Corpo per muovere attraverso 3531 ed entrare in 3530.

Il XXVI Corpo spende 2 MP per entrare in 3831 (1 MP per la collina e +1 MP per le Postazioni Difensive). Viene posto un segnalino di Postazioni Difensive distrutte nell'esagono ed il XXVI Corpo spende un altro MP per entrare in Nijmegen. Dal momento che Nijmegen è ora controllata dal tedesco, il segnalino nella Tabella di Cattura delle Città olandesi si sposta nella casella 3. Il XXVI Corpo non può avanzare oltre in quanto tutti i costi di terreno nell'esagono o lato di esagono costano più del 1 MP rimasto.

Il X Corpo spende 1 MP per entrare in 3933 e 2 MP per entrare nella foresta in 3932. Il suo MP rimanente non viene speso in quanto avanzare attraverso il Ijssel in un esagono di Postazioni Difensive costa 3 MP. La 208° Divisione spende tutti e 4 i suoi MP per unirsi al X Corpo in 3932.

La V Divisione Motorizzata SS spende 2 MP per entrare sulla mappa in 3935, 2 MP per entrare in 3834 e gli ultimi 2 MP per attraversare il fiume Reno entrando in 3833.

La 225° Divisione spende 1 MP per entrare in 3535, 1 MP per entrare nella città in 3534 ed i suoi ultimi 2 MP per attraversare il Reno e terminare il movimento nella città in 3533.

La 9° Panzer e la LAH Motorizzata muovono assieme, spendendo 1 MP per entrare in 3731, 3 MP per entrare in 3730 (le Postazioni Difensive sono distrutte), 1 MP per entrare in 3729 e l'ultimo MP della 9° Panzer viene speso con un tentativo di creare una Testa di Ponte. Il tiro di dado sulla Tabella di Creazione delle Teste di Ponte ha successo, e viene posto il relativo segnalino in 3629. Un tale segnalino annulla lo spostamento di colonna sulla Tabella del Combattimento e consente all'attaccante di ottenere rapporti di forza più favorevoli.

Il movimento tedesco è completo (vd. Illustrazione).



### Combattimento dopo il Movimento

Gran parte delle unità motorizzate tedesche (quelle con una casella rossa attorno alla loro MA) possono attaccare dopo il movimento in un Round di Azione Movimento.

Il Combattimento è identico a quello in Round di Azione Combattimento eccetto che le unità motorizzate possono avanzare di un solo esagono se hanno successo invece di due.

La 9° Panzer e la LAH attaccano l'unità olandese Peel(a). Il rapporto di forze iniziale è di 4-1. Il terreno del difensore può dare spostamenti di colonna per abbassare tale rapporto, e se è presente più di un tipo di terreno gli spostamenti sono cumulativi. L'attacco viene portato attraverso un lato di esagono di fiume, ma essendo presente una testa di ponte tedesca lo spostamento di colonna viene annullato. Le Postazioni Difensive in un esagono difendente danno uno spostamento di colonna a sinistra e riducono il rapporto a 3-1. Ogni divisione Panzer attaccante (sino a tre) dà uno spostamento di colonna a destra, riportando il rapporto a 4-1. Vi è una sola possibilità su sei che il tedesco non possa avanzare, essendo però questa posizione fondamentale, questi impiega uno dei suoi Supporti Aerei Stuka per avere un rapporto di 5-1 e quindi una avanzata garantita.

Il tiro di dado elimina l'unità olandese, la 9° Panzer e la LAH avanzano nell'esagono difendente, si rimuove la testa di ponte e di distruggono le Postazioni Difensive (vd. Illustrazione). Lo Stuka viene posto nella casella Supporti Aerei Usati. Il Round di Azione Movimento tedesco è ora terminato.



Il tedesco pesca il segnalino di Azione seguente dalla tazza – uno di Azione Combattimento Alleato – che viene posto nella casella 2 della Tabella dei Round di Azione.

L'Alleato vede tre sole possibilità realistiche per attaccare, e due di esse sono alquanto sfavorevoli.

- 1) La 1° Divisione olandese potrebbe attaccare la 22° LL a Den Haag, ma il rapporto iniziale sarebbe di 1-2, ed anche il risultato più favorevole dove entrambe le parti perdono un livello di forza non farebbe perdere al tedesco il controllo dell'esagono (essendo stato occupato per ultimo da questi).
- 2) La Divisione Rotterdam potrebbe attaccare il reggimento paracadutisti adiacente in 3924 ad un rapporto iniziale di forze di 2-1, ridotto ad 1-1 per il lato di esagono di fiume maggiore. Sul 1-1 vi è una possibilità su sei che il difensore si ritiri. Un'altra possibilità è che entrambi perdano un livello di forza e la città rimanga quindi sotto controllo olandese. Comunque, vi sono due Supporti Aerei Stuka inutilizzati, e se verranno entrambi impiegati il rapporto di 1-3 avrà 4 possibilità su 6 che la Divisione Rotterdam sia eliminata, consentendo al reggimento paracadutisti di entrare a Rotterdam senza opposizione. L'Alleato sa che vi sono ancora due segnalini Alleati di Movimento nella tazza. Il primo potrebbe portare la Divisione Lichte ad effettuare un attacco molto più efficace. Il secondo potrebbe portare anche la vicina 1° Divisione, con lo stesso effetto. La scelta prudente è di attendere e non attaccare.
- 3) Il terzo attacco è molto più promettente. La 7° Divisione olandese ad Utrecht e la Brigata G in 3927 sono entrambe adiacenti al reggimento paracadutisti in 4027. Il rapporto iniziale è 4-1, spostato di una colonna a sinistra a 3-1 per i lati di esagono di fiume. Il tedesco esiterà ad impiegare i Supporti Aerei Stuka in questo attacco. L'attacco viene dichiarato, il tedesco non impiega alcun Stuka, ed il rapporto rimane di 3-1. Il tiro di dado dà Ritirata del Difensore, e questi si deve ritirare di due esagoni. Non può ritirarsi in alcuna direzione indicata dalla bussola tedesca di ritirata, ma può farlo in altri esagoni se necessario. Il tedesco sceglie di ritirare questa unità unendola al reggimento già a Gouda. Entrambe le unità olandesi avanzano in 4027. Qualsiasi avanzata tedesca da sud dovrà ora farsi strada per un altro esagono (vd. Illustrazione). Entrambe le unità sono ora abbastanza vicine per raggiungere Rotterdam nella seconda Azione di Movimento Alleata se necessario.

Il round di Azione Alleato ora termina, ed egli spera proprio di pescare un segnalino di Movimento Alleato.



**Peccato!** Il segnalino che viene pescato è tedesco, ed il tedesco sceglie di renderlo Azione di Combattimento. Il segnalino viene posto dalla parte Combattimento nella casella 3 della Tabella dei Round di Azione. Il tedesco effettua un solo attacco. Poiché le unità motorizzate e non motorizzate possono entrambe attaccare in un Round di Combattimento, dichiara un attacco da parte del IX Corpo, 9° Panzer e LAH contro l'unità Peel(b) in 3529. Il rapporto iniziale è 9-1, gli spostamenti del terreno per fiume, Postazioni Difensive e bosco riportano il rapporto a 6-1, il massimo consentito, ed il tedesco rinuncia al tentativo di creare una Testa di Ponte. L'attacco elimina l'unità Peel(b) e le unità tedesche possono avanzare. La 9° Panzer e la LAH sono entrambe motorizzate e possono avanzare di due esagoni in un Round di Combattimento. Devono prima avanzare nell'esagono difendente 3529, ponendo un segnalino di Postazioni Difensive distrutte nell'esagono, e poi avanzano ad Eindhoven, 3528. Il segnalino viene mosso nella casella 4 sulla Tabella delle Città Catturate. Il IX Corpo avanza nell'esagono lasciato vuoto dal difensore 3529. Il Round di Combattimento tedesco termina.



L'Alleato è preoccupato: la 9° Panzer e la LAH sono ora adiacenti ad una delle sue unità chiave, la Divisione Lichte. La deve spostare.

**Ancora peccato!** Il segnalino che viene ora pescato è il secondo di Combattimento Alleato. Viene posto nella casella 4 della Tabella dei Round di Azione. L'Alleato desidera ancora scommettere che il segnalino seguente sia Alleato di Movimento, quindi non attacca. Dichiara che il Round è terminato. Per questo turno l'Alleato non avrà più possibilità di attaccare, ed è quindi limitato a muovere le unità per bloccare le avanzate tedesche verso Rotterdam o Utrecht.

**Le cose peggiorano.** Il segnalino seguente è tedesco, e questi deve decidere come usarlo. Se come Azione di Movimento, può catturare le cittadine di Arnhem ed Apeldoorn, controllandole e muovendo il segnalino di controllo delle città di una casella. Ritardare l'avanzata potrebbe consentire all'Alleato di avanzare ed occuparle. La 9° Panzer e la LAH non possono raggiungere l'esagono 3924, e se non possono farlo, non possono attaccare Rotterdam. Se sceglie di effettuare un'Azione di Combattimento, un'avanzata di due esagoni contro la Divisione Lichte gli consentirebbe di raggiungere 3924 nel Round di Movimento seguente. Il tedesco decide per il combattimento e pone il segnalino nella casella 5 della Tabella dei Round di Azione nella parte combattimento. Il suo ultimo segnalino dovrà essere di movimento perché nessuno può effettuare più di due round di Movimento e due di Combattimento nella stessa Fase di Azione.

Il rapporto iniziale è 4-1 e non vi sono spostamenti per il terreno. Il tedesco ha uno spostamento di colonna a suo favore per la 9° Panzer, rendendo il rapporto 5-1 senza usare gli Stuka. La Divisione Lichte ha una possibilità su sei di ritirare al sicuro, ma il tiro di dado impone al difensore di perdere un livello di forza. Avendo un solo livello di forza, la Divisione Lichte viene eliminata. Sia la 9° Panzer che la LAH avanzano in 3527 e si fermano in 3627 per completare la loro avanzata di due esagoni. Il secondo Round di Combattimento tedesco termina qui.





**Peccato.** Infine viene pescato il segnalino di Movimento Alleato, che viene posto nella casella 6 della Tabella dei Round di Azione, ma non vi sono unità olandesi in grado di muovere! Tutte le unità sopravvissute hanno una stella nera: non possono muovere nel primo Round di Azione Movimento. L'unica speranza ora è che si peschi il secondo segnalino di Movimento Alleato.

**Sfortuna finale.** Il settimo segnalino pescato è tedesco, il temuto secondo Round di Movimento. Il segnalino viene posto nella casella 7 della Tabella dei Round di Azione.

Il X Corpo e la 208° Divisione entrano entrambi nell'esagono 4032 al costo di 3 MP. Si pone un segnalino di Postazioni Difensive distrutte nell'esagono. Il X Corpo muove in 4031 (Arnhem) con il suo ultimo MP. Due cittadine olandesi sono ora sotto controllo tedesco. La 208° Divisione spende il suo ultimo MP per entrare in 4131 (Apledoorn). Ora tre cittadine sono controllate dal tedesco, che sono pari ad una città. Il segnalino viene spostato nella casella 5 della Tabella della Cattura delle Città.

La 9° Panzer e la LAH spendono 2 MP per entrare nella cittadina di Breda (controllare un altro esagono di cittadina probabilmente non è importante, comunque il tedesco prende il controllo della cittadina). Anche il segnalino di Rifugiati viene rimosso; questi non hanno effetto sulle unità tedesche e sono rimossi se un'unità tedesca entra nel loro esagono. Entrambe le unità spendono 2 MP per attraversare il lato di esagono del Kanaal Wilhelmina perché l'altra sponda è controllata dall'Alleato, e gli ultimi 2 MP sono spesi per attraversare il lato di esagono del fiume maggiore Maas. Terminano entrambi il movimento in 3924 raggruppati con un reggimento paracadutisti lì presente.

Le restanti unità tedesche muovono, e terminano nelle posizioni indicate nell'illustrazione. Al termine del movimento, il tedesco dichiara un combattimento con la 9° Panzer e LAH contro la Divisione Rotterdam in 4024, con rapporto iniziale 4-1. Il terreno comporta uno spostamento a sinistra (città). L'unità di paracadutisti annulla lo spostamento per il fiume. Non vi è lo spostamento per i corazzati che attaccano in città, pertanto il rapporto modificato è 3-1. Ma vi sono due Supporti Aerei Stuka inutilizzati, che sono entrambi impiegati, incrementando il rapporto a 5-1. La Divisione Rotterdam viene eliminata, la 9° Panzer e LAH avanzano a Rotterdam. Il segnalino di Rifugiati viene rimosso. Poiché Rotterdam è ora controllata dal tedesco, il segnalino sulla Tabella delle Città Catturate si sposta nella casella 6. Il tedesco ha assicurata la Vittoria Operazionale.

Secondo Round di Movimento Alleato: Breda viene ripresa, ma il tedesco ha ancora i loro sei esagoni.

### Sequenza di Fine Turno

**1) Segmento di Bombardamento Terroristico.** Il tedesco ha tutti i sei esagoni, quindi non è necessario porre il segnalino di bombardamento Terroristico. Rimane fuori mappa.

**2) Resa dell'Olanda.** Con sei città (o equivalenti) sotto controllo tedesco, l'Olanda si arrende.

**3) Determinazione della Vittoria.** Dal momento che il segnalino è nella casella 6 della Tabella della Cattura delle Città ed il segnalino di Bombardamento Terroristico non è sulla mappa, il tedesco ottiene la Vittoria Operazionale. Ha fatto meglio del risultato storico.
























	Tipo di Terreno	Costo in MP per l'entrata	Effetti sul Combattimento	Eff. sugli Stuka	Commenti
	Aperto	1	Nessuno	No DRM	-
	Boschi	2 = non strada 1 = strada	1 Sinistra	-1 DRM	-
	Foresta	2 = non strada 1 = strada	1 Sinistra Gran parte delle unità possono attaccare in o fuori da solo attraverso lati d'esa. di strada	-2 DRM	Le unità mot. devono muovere, avanzare, ritirarsi e tracciare la LOS attraverso lati d'esa. di strada. Sfondam, proibito in o fuori dall'esa.
	Sconnesso	2 = non strada 1 = strada	1 Sinistra	-1 DRM	-
	Strada	1	OT	OT	Non riduce i costi di Attraversamento di Fiume
	Palude / Acquitrino	1 = olandese 2 = tutti gli altri	1 Sinistra No spostam. di col. per attac. in o fuori da; ci vogliono 2 Supp. Aerei per 1 spost.; coraz. i attaccanti devono subire perdita	-1 DRM	Proibito lo sfondamento in o fuori dall'esagono
	Collina	1	1 Sinistra	No DRM	-
	Montagna	Proibito	Proibito	Proibito	-
	Cittadina	OT	OT Ritirata Ridotta [11.4c]	-1 DRM	Segnalino di Rifugiati: +1 MP per le unità Alleate
	Città	OT	1 Sin. No spost. per coraz. Per attacco in o fuori da; coraz. attacc. subiscono perdita. Ritirata Ridotta [11.4c].	-2 DRM	Segnalino di Rifugiati: +1 MP per esa. di città + esa. adiacenti a SO, O e NO per le unità Alleate. Segnalino di Bomb. Terroristico: +1 esa. città + tutti esa. adiacenti. Proibito Sfond. nell'esagono.
	Inondato	Tutti gli MP (deve iniziare adiacente)	1 Sinistra No spostam. di col. per attac. in o fuori da; ci vogliono 2 Supp. Aerei per 1 spost.; coraz. i attaccanti devono subire perdita	Proibito	Si può tracciare la LOS in, ma non attraverso. Sfondamento proibito in o fuori dall'esa.
	Lato d'esa. di fiume minore	+1 tranne attravers. controllato o testa di ponte	1 spost. sinistra SE tutti gli attaccanti attaccano attravers. lati d'esa. di fiume minore. Spostam. annullato da testa di ponte. Ritirata Ridotta [11.4c]	OT	La ZOC si estende attraverso. Consentita ritirata attraverso. No LOS o LOC attraverso eccetto ad Attraversamento non sotto Interdizione. Sfondamenti proibiti attraverso.
	Lato d'esa. di fiume maggiore	+1 MP Tutti i lati di esagono	1 spost. sinistra SE tutti gli attaccanti attaccano attravers. lati d'esa. di fiume maggiore. Unità mot. attacc. solo nell'attrav. Spostam. annullato da testa di ponte. Ritirata Ridotta [11.4c]	OT	La ZOC non si estende attraverso. Proibita ritirata attraverso. No LOS o LOC attraverso eccetto ad Attraversamento non sotto Interdizione. Blocca l'Avanzata dopo il Comb. delle unità con MA gialla eccetto ad Attrav. o testa di ponte. Sfondamenti proibiti attraverso.
	Lato d'esa. di fiume Reno	+1 MP Tutti i lati di esagono	1 spost. sinistra SE tutti gli attaccanti attaccano attravers. lati d'esa. di fiume Reno. Unità attaccano solo nell'attrav. Spostam. annullato da testa di ponte. Ritirata Ridotta [11.4c]	OT	La ZOC non si estende attraverso. Proibita ritirata attraverso. No LOS o LOC attraverso eccetto ad Attraversamento non sotto Interdizione. Blocca l'Avanzata dopo il Comb. delle unità con MA gialla eccetto ad Attrav. o testa di ponte. Sfondamenti proibiti attraverso.
	Lato d'esa. di attraversam. di fiume	Vd. Terreno fiume minore, maggiore, Reno	OT	OT	Vale per tutti i lati di esagono di fiume. Ritirata consentita attraverso e si può tracciare LOS o LOC eccetto se sotto interdizione
	Testa di Ponte	Usate il costo del terreno attravers. fiume applicabile	Annulla tutti gli spostamenti del combattimento del difensore per il lato di esagono di fiume	OT	Consente l'avanzata dei motorizzati attraverso durante il movimento o dopo il combattimento, e nella fase Finale; le unità di Paracadutisti contano come teste di ponte.
	Miglior Difesa	OT	1 Sinistra +1 alla TR di difensore Alleato (solo scenario 3)	-1 DRM	Possibile riutilizzo [12.11e ed f]
	Postazioni Difensive	Alleato = OT Ted = 1 se non distrutta	1 Sinistra se non distrutto * Ritirata Ridotta [11.4c]	-1 DRM	* Ponete un segn. di Distrutto nelle Postaz. Dif. q. do vi entra la prima volta un'unità tedesca. Sfondamenti proibiti nell'esagono sino a che non è distrutta.
	Eben Emael	Alleato = OT Ted = il forte deve essere distrutto per entrare; altrimenti OT	No spost. per corazzati per attaccare in; coraz. attaccanti devono subire perdita. Distrutto solo da DE. La ZOC non si estende in. Ritirata Ridotta [11.4c]	-1 DRM No in Fortezza	Le unità Alleate nell'esagono non distrutto subiscono i risultati del combattimento tranne che la ritirata è opzionale. Limita la LOS tedesca [sce. 3]. No sfondamento se non distrutta.
	Linea Fort. Maginot e Metz	Alleato = OT Ted = il forte deve essere distrutto per entrare	No spost. per corazzati per attaccare in; coraz. attaccanti devono subire perdita. Distrutto solo da DE. La ZOC non si estende in. Ritirata Ridotta [11.4c]	-1 DRM No in Fortezza	Le unità Alleate nell'esagono non distrutto subiscono i risultati del combattimento tranne che la ritirata è opzionale. No sfondamento se non distrutta.
	Linea Fort. Vallo Occidentale	Alleato = OT Ted = il forte deve essere distrutto per entrare; altrimenti OT	No spost. per corazzati per attaccare in; coraz. attaccanti devono subire perdita. Distrutto solo da DE. La ZOC non si estende in. Ritirata Ridotta [11.4c]	-1 DRM No in Fortezza	Le unità tedesche nell'esagono non distrutto subiscono i risultati del combattimento tranne che la ritirata è opzionale. No sfondamento se non distrutta.

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO								
Rapporto di forze								
da do	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1+
1	AE	AE	AL1	AL1	C	ENG	DR	DL1
2	AE	AL1	AL1	C	BL1	DR	DL1	DL1
3	AL1	AL1	C	BL1	ENG	DR	DL1	DE
4	AL1	C	BL1	ENG	DR	DL1	DE	DE
5	C	BL1	ENG	DR	DL1	DE	DE	DE
6	C	ENG	DR	DL1	DE	DE	DE	DE

**AE = Attaccante Eliminato.** Uno o più livelli di forza persi (vedere sotto). Variate in AL1 se l'attaccante ha TR\* superiore.

**AL1 = L'Attaccante perde 1 Livello di forza.** Variate a C se l'attaccante ha TR\* superiore.

**C = Contatto.** Nessun effetto. Variatelo a DR se l'attaccante ha TR\* superiore.

**BL1 = Entrambi Perdono 1 Livello di forza.** Se l'attaccante ha TR\* superiore, il difensore si deve ritirare \*\* di 1 esagono.

**ENG = Se entrambe le parti hanno TR\* uguale, allora ciascuna perde un livello di forza.** Se la TR\* non è uguale, la parte con TR\* inferiore perde un livello di forza. Ponete un segnalino di Ingaggiato [*Engaged*] sulle unità. La battaglia viene combattuta ancora durante il round di azione seguente come in un Round di Azione Combattimento.

**DR = Il difensore si deve ritirare di due esagoni.\*\***

**DL1 = Il difensore perde 1 Livello di forza, deve ritirarsi di due esagoni \*\*.**

**DE = Difensore Eliminato.** Qualsiasi linea fortificata nell'esagono difendente viene eliminata. Uno o più livelli di forza persi. Le unità superstiti ricevono un segnalino di Disorganizzazione e devono ritirarsi di due esagoni.

\* TR = Valore Tattico (può essere abbassato per essere OOS o Disorganizzato).

\*\* Se il difensore occupa un esagono di linea fortificata non distrutta, la ritirata è opzionale. Alcuni tipi di terreno sui lati di esagono ed esagoni possono limitare la ritirata di 2 esagoni ad 1 [11.4.c].

### Assegnazione delle perdite

**AL1, ENG, BL1 o DL1 (ordine di priorità): Primo** – una unità Alleata di tipo Corazzato (a forza piena o ridotta), che genera uno spostamento di colonna o una riduzione di colonna, deve subire la perdita. Una Divisione Panzer tedesca, a forza piena o ridotta, uno spostamento o due di colonna, deve subire la perdita. Il difensore in Palude, Inondato o Città: i corazzati attaccanti devono subire la perdita.

**Secondo** – qualsiasi livello di forza da qualsiasi altra unità combattente.

**DE:** Tutte le brigate e reggimenti nell'esagono difendente sono eliminati. Le unità non reggimentali/brigata nell'esagono difendente subiscono due perdite di livello. Non più di un livello può essere assegnato ad unità di dimensione corpo. Se sono coinvolti solo corpi, allora ignorate la seconda perdita. L'attaccante può scegliere la prima perdita, il difensore sceglie la seconda (se vi è).

**AE:** perde due livelli di forza. Se è coinvolto un solo corpo, perde un solo livello del corpo. L'attaccante sceglie le perdite. Le unità attaccanti sopravvissute ricevono un segnalino di Disorganizzazione.

**TABELLA DEL BOMBARDAMENTO IN PICCHIATA DEGLI STUKA**  
**Per tutti gli scenari**

<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1	NE*
2	NE
3	DIS
4	DIS
5	DIS
6	DIS + DL1

**DIS = Disorganizzata.** MP e TR dell'unità ridotti di 2 (ma non a meno di 1). Capacità del Porto Dinamo ridotta di uno.

**DL1** = Una unità nell'esagono bersaglio perde un livello di forza. Una unità nell'esagono del Porto Dinamo perde un livello di forza.

\* = un Supporto Aereo Stuka distrutto dalla RAF sul Porto Dinamo. Ponetelo due turni avanti sulla Tabella dei Turni.

**DRM (non si applicano al porto dell'Operazione Dinamo)**

+1 Qualsiasi unità combattente di terra nell'esagono bersaglio ha TR base/modificata di 2 o meno.

-1 L'esagono bersaglio contiene Postazioni Difensive, Cittadina, Palude, Bosco, terreno sconnesso, o segnalino di Miglior Difesa (max -1 se due o più sono presenti).

-2 L'esagono bersaglio contiene Città o Foresta.

**TABELLA DELLA CREAZIONE DELLE TESTE DI PONTE TEDESCHE**  
**Per tutti gli scenari**

<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1	NO
2	NO
3	NO
4	SI
5	SI
6	SI

**DRM (cumulativi)**

+3 Il tentativo di creazione avviene nel turno 1

+1 Il TR della unità Panzer/Motorizzata è superiore a 3

-2 Un'unità Alleata occupa l'esagono

-1 Postazione Difensiva Alleata non distrutta o segnalino di Miglior Difesa nell'esagono.

<b>TABELLA DELLO SBARCO AVIOPORTATO TEDESCO</b>	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1-5	X
6+	E
<b>DRM per il terreno nell'esagono di lancio (cumulativi)</b>	
+1 Terreno aperto che contiene cittadina	
+1 Terreno aperto che contiene Postazioni Difensive	
+3 Terreno aperto che contiene città	
<b>DRM per la Divisione 22LL</b>	
+3 L'unità paracadutisti nell'esagono ha subito un risultato E	
<b>Spiegazione dei risultati</b>	
X = Sbarco che ha success. Nessuna perdita.	
E = Unità reggimentale eliminata, o la Divisione perde 1 livello di forza (se il tiro di dado modificato è 8 o più, ritirate senza DRM. Con un risultato di 6, la divisione ridotta viene eliminata).	

<b>TABELLA DEI VP VARIABILI – SCENARI 1 E 2</b>				
<i>Tiro di dado</i>	<i>Cattura di città o cittadina tedesca da parte dell'Alleato</i>	<i>Eliminazione di Divisione Panzer tedesca</i>	<i>Resa del Belgio turni 3-5</i>	<i>Sfondamento della Linea Maginot</i>
1	1	1	2	2
2	1	2	3	2
3	2	2	3	3
4	2	2	3	3
5	2	3	4	3
6	3	3	4	4

# = numero di VP

<b>TABELLA DI DISPONIBILITA' VARIABILE DEI SEGNALINI DI ROUND DI AZIONE</b>			
<b>Solo per lo scenario 3</b>			
<i>Tiro di dado</i>	<i>Alleato – turni 2-6</i>	<i>Alleato – turni 7-10</i>	<i>Tedesco – turni 2-10 *</i>
1	2	3	3
2	3	3	3
3	3	3	4
4	3	4	4
5	4	4	4
6	4	4	4

# = numero di Segnalini

\* Turno del Piano Rosso – il tedesco riceve automaticamente 4 segnalini, senza tirare il dado.

<b>TABELLA DI DISPONIBILITA' VARIABILE DEI SUPPORTI AEREI</b>			
<b>Solo per lo scenario 3</b>			
<i>Tiro di dado</i>	<i>Alleato – turni 1-2</i>	<i>Alleato – turni 3-10</i>	<i>Tedesco – turni 2-10 *</i>
1	1	1	4
2	1	1	4
3	1	2	4
4	1	2	4
5	2	2	5
6	2	3	6

# = numero di Supporti Aerei

\* Turno del Piano Rosso – il tedesco riceve automaticamente 6 supporti aerei, senza tirare il dado.

Diminuite il numero di Supporti Aerei Alleati di uno per ogni Supporto Aereo Alleato eliminato che si trova sulla Tabella dei Turni.

Diminuite il numero di Supporti Aerei tedeschi di uno per ogni Supporto Aereo tedesco eliminato che si trova sulla Tabella dei Turni.

<b>TABELLA DI DISTRUZIONE DI EBEN EMAEL</b>	
<i>Tiro di dado</i>	<i>Risultato</i>
1	NO
2	NO
3	DE
4	DE
5	DE
6	DE

**NO** = il tentativo fallisce  
**DE** = Fortezza distrutta

## LA TABELLA DEI TURNI

<b>Turn Record Track</b>								
May 10-13	May 14-17	May 18-21	May 22-25	May 26-29	May 30-June 2	June 3-6	June 7-10	Jun
1	2	3 <i>Dynamo</i> Begin French Rail Movement	4	5 Allied & GE Repl	6	7	8	
	⊖	⊖	⊖	⊖				⊖
	+	+	+	+	+			
			Pz Refit	Pz Refit	Pz Refit			