

A N Z I O

The Fight For The Beachhead, 1944

(la lotta per la testa di ponte)

Seconda edizione

CONTENUTI

[1.0]	INTRODUZIONE	1
[2.0]	LA MAPPA	1
[3.0]	I SEGNALINI	1
[4.0]	PREPARATI A GIOCARE	2
[5.0]	GRUPPI	2
[6.0]	SEQUENZA DI GIOCO	3
[7.0]	CONTROLLO METEO	3
[8.0]	CONTROLLO INIZIATIVA	3
[9.0]	ARRIVO RINFORZI	4
[10.0]	MOVIMENTO	5
[11.0]	BOMBARDAMENTO FUORI MAPPA	6
[12.0]	COMBATTIMENTO	7
[13.0]	CONDIZIONI DI VITTORIA.....	10
[14.0]	ORDINI TEDESCHI PER IL SOLITARIO..	11
[15.0]	RIFERIMENTI E CREDITI.....	11

[1.0] INTRODUZIONE

Anzio è un gioco a bassa complessità, a due giocatori o solitario, che simula le prime settimane della battaglia di Anzio, quando le forze alleate hanno tentato di prendere la testa di ponte di Anzio contro l'opposizione tedesca. Per il gioco in solitario regole speciali gestiscono la parte tedesca. La meta degli sbarchi anfibi alleati, Anzio-Nettuno, del 22 gennaio 1944, doveva aggirare la "linea invernale" tedesca e aprire la strada verso Roma. E' stata una delle principali battaglie della Seconda Guerra Mondiale, gli sbarchi iniziali furono incontrastati. Successivamente, la lotta risultante si è sviluppata per mantenere la testa di ponte.

[2.0] LA MAPPA

Il tabellone da 17 "x 11" include una mappa dell'area intorno al città costiera di Anzio dove fu combattuta gran parte della battaglia. Canale Mussolini e il terreno paludoso segnavano il fianco destro per gli Alleati mentre il fiume Moletta faceva da sbarramento sul fianco sinistro. Sovrapposta alla mappa c'è una griglia esagonale 17 x 11 per regolare il movimento e il combattimento. Ogni esagono rappresenta da 1 a 1,5 miglia. Sotto il titolo della mappa c'è una rappresentazione di Anzio Annie, il grande cannone tedesco famoso nella battaglia.

[3.0] I SEGNALINI

Gli eserciti avversari ad Anzio erano le forze tedesche sotto il comando del Felmaresciallo Albert Kesselring e le forze alleate sotto il Generale Maggiore John Porter Lucas. Unità di vario tipo

rappresentano le forze coinvolte, inclusi fanteria, mezzi corazzati, granatieri SS panzer, paracadutisti, ranger e commandos. Vedere il Diagramma dei Segnalini per le informazioni relative. La maggior parte delle unità sono divise per dimensione e diversificate in distaccamenti A e B. Ad esempio, il distaccamento A della divisione tedesca del 29 ° Panzer Grenadier è mostrato nel Diagramma. Ogni segnalino ha un lato con forza di combattimento ridotta. I segnalini tedeschi sono a sfondo grigio. Gli sfondi dei segnalini britannici sono marroni e gli sfondi per le unità degli Stati Uniti sono verdi.

[4.0] PREPARATI A GIOCARE

Quando si impostano i segnalini per giocare, l'Alleato piazza i suoi per primo sulla mappa. Le unità alleate elencate di seguito possono essere collocate ovunque entro un esagono dall'esagono 0308 (unità britanniche) e entro uno esagono dall'esagono 1010 (unità USA). La parte tedesca può piazzare una qualsiasi delle unità tedesche elencate di seguito in qualsiasi esagono del bordo mappa nord con terreno strada. La regola del raggruppamento non si applica agli esagoni di piazzamento iniziale o di ingresso. Una "Divisione" indica che entrambi i distaccamenti A e B sono piazzati, tranne nel caso della 1a divisione corazzata degli Stati Uniti, che non ha distaccamenti. Piazzate le unità di rinforzo sulla Tabella dei Turni corrispondente al turno in cui arrivano.

GERMANIA

4 Divisione fanteria paracadutisti
65a divisione di fanteria
3a divisione Panzer Grenadier
71a divisione di fanteria
26a divisione Panzer
Hermann Goring (HG) Panzer Division

ALLEATI

Prima divisione di fanteria britannica
46esimo reggimento reale britannico di carri armati
Battaglioni britannici Commando
Rangers statunitensi (Darby's)
Battaglione paracadutisti US 509
Reggimento paracadutisti US 504
3a divisione di fanteria degli Stati Uniti

[5.0] GRUPPI

Un gruppo è costituito da una o due unità nello stesso esagono. Massimo due unità possono occupare un esagono eccetto durante il turno di entrata di un'unità. Unità appartenenti a una data nazionalità (americana, britannica, tedesca) possono accumularsi solo con quella nazionalità. I distaccamenti A e B di una divisione non possono raggrupparsi con parte di una divisione diversa. Unità contrassegnate da un stella rossa (British Commando, US Ranger e US Paracadutisti) possono raggrupparsi con qualsiasi unità Alleata, indipendentemente dalla nazionalità.

[6.0] SEQUENZA DI GIOCO

6.1 Ci sono 12 turni di gioco, ciascuno di circa 10 giorni in tempo reale.

Ogni turno è composto dalle fasi elencate di seguito. Il movimento, il bombardamento fuori mappa e la fase di combattimento si alternano fra le parti e la parte con iniziativa maggiore agisce per prima in ogni fase.

- Controllo del tempo
- Controllo dell'iniziativa
- Arrivo dei rinforzi
- Ordini di movimento tedeschi (solo gioco in solitario)
- Movimento
 - o *Giocatore con iniziativa*
 - o *Giocatore senza iniziativa*
- Bombardamento fuori mappa
 - o *Giocatore con iniziativa*
 - o *Giocatore senza iniziativa*
- Combattimento
 - o *Giocatore con iniziativa*
 - o *Giocatore senza iniziativa*

6.2 Espandi la testa di ponte! (Opzionale). Questa regola consente al Giocatore alleato di espandere la testa di ponte immediatamente dopo l'atterraggio, simulando che il comandante alleato abbia condotto l'operazione più aggressivamente di quanto sia stato fatto storicamente.

Subito dopo il setup, l'Alleato ottiene una fase di movimento libero dopo di che inizia il primo turno. Le unità alleate conducono normalmente il movimento in fase di libera circolazione. La fase di bombardamento della testa di ponte tedesca (vedere la sezione 11.1) ha luogo automaticamente dopo la fase di libera circolazione degli Alleati e prima del primo turno.

Il meteo non è controllato nella fase di libero movimento o nella fase di bombardamento tedesco, quando si usa questa regola opzionale.

[7.0] CONTROLLO METEO

Prima dell'inizio di ogni turno, tira un singolo dado a sei facce (D6) per determinare le condizioni meteo dalla tabella dello stato meteorologico. Posiziona l'Indicatore meteo appropriato accanto alla casella del turno corrente sulla Tabella dei turni.

[8.0] CONTROLLO INIZIATIVA

8.1 Prima dell'inizio di ogni turno, tira un D6 e consulta la Tabella delle iniziative per determinare lo schieramento che inizia ad agire per primo.

8.2 Sostituire il Generale Lucas (Opzionale). Questa regola consente agli Alleati di essere più aggressivi nello svolgimento della battaglia sin dall'inizio, più di quanto abbiano fatto storicamente con il Generale Lucas. Aggiungi +1 al tiro di dado per l'Iniziativa.

TABELLA DELLE INIZIATIVE (lancia 1D6)

Risultato 1 - 4: Germania

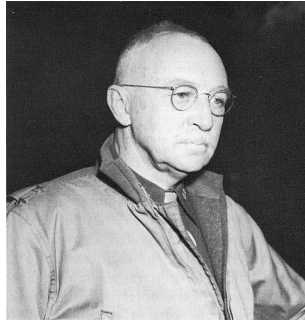
Risultato 5- 6: Alleati

8.3 Lo schieramento con l'iniziativa migliore muove per primo e decide se uno qualsiasi dei suoi raggruppamenti effettua attacchi durante la fase di combattimento. Poni il segnalino di iniziativa corrispondente allo schieramento che comincia per primo sulla relativa casella della Tabella dei turni.



Segnalini Iniziativa Germania e Alleati

Nota del designer: il Generale Maggiore John Porter Lucas, comandante alleato, è stato criticato per non essere stato sufficientemente aggressivo nella sua gestione della battaglia. Questo suo atteggiamento è restituito nel gioco attraverso la Tabella delle iniziative e nel setup, dove le unità tedesche entrano nel campo di battaglia prima che gli Alleati possano spostarsi sulle montagne a nord di Anzio.



Il Generale Maggiore John P. Lucas

[9.0] ARRIVO DEI RINFORZI

All'inizio di ogni turno, consulta la Tabella dei rinforzi di seguito riportata, per controllare se qualche unità entra in gioco in quel turno. Entrano le unità tedesche in qualsiasi esagono del bordo mappa nord con terreno strada. Le unità alleate entrano dagli esagoni di Anzio o Nettuno. Se sia Anzio che Nettuno sono occupate da unità tedesche, qualsiasi esagono di terreno adiacente a quelle città può essere usato come esagono di entrata, purché non si raggruppino unità di nazionalità diverse insieme nello stesso esagono di entrata. Ogni unità di rinforzo ha il turno di entrata dei rinforzi stampato sulla sua pedina. I giocatori piazzano i rinforzi contemporaneamente. L'esagono di entrata non conta per il conteggio del movimento di un'unità in ingresso.

Turno 2

45a fanteria degli Stati Uniti e 1a divisione corazzata

Turno 3

56a divisione di fanteria britannica

114a fanteria leggera tedesca e 362 divisione

715a fanteria motorizzata tedesca e Div. 16a SS Panzer Grenadier

Turno 5

34a divisione di fanteria degli Stati Uniti

29a divisione tedesca Panzer Grenadier

Turno 7

36a divisione di fanteria degli Stati Uniti

[10.0] MOVIMENTO

10.1 Generale. Lo schieramento con l'iniziativa migliore si muove per primo. (Vedi 7.0 Controllo dell'iniziativa.) Ogni unità ha dei punti di movimento come indicato sul segnalino delle unità. (Vedi Come Leggere i segnalini sopra.) Le unità devono spendere la capacità di movimento punti per entrare in un esagono. Il costo per entrare in un esagono dipende dal tipo di terreno dell'esagono. Se un'unità non ha abbastanza residui punti movimento per entrare in un esagono non può entrare nell'esagono. Il costo di movimento è indicato nella tabella dei costi di movimento. Il terreno predominante in un esagono viene utilizzato per determinare il costo del movimento.

Nota che il terreno strada ha un costo di movimento di 1 solo se si muove da un esagono strada. Altrimenti, il costo di movimento si basa sul terreno predominante nell'esagono.

10.2 Tempo piovoso. Le unità di fanteria hanno il movimento ridotto di un punto durante il tempo PIOVOSO. Le unità Carro armato, granatiere Panzer, corazzate e le unità Panzer hanno il movimento ridotto di due punti.

10.3 Raggruppamento e movimento. Le unità devono rispettare i limiti di raggruppamento di due unità per esagono e non possono muovere attraverso unità amiche se i limiti di raggruppamento venissero superati nel farlo. Una volta in gruppo l'unità non deve necessariamente rimanere sempre in quel raggruppamento; può muoversi indipendentemente. Tuttavia, le unità in un gruppo combattono insieme.

10.3 Unità avversarie. Le unità non possono entrare o muovere attraverso un esagono occupata da un'unità avversaria.

10.4 Zone di controllo. Se un'unità entra nella zona di controllo (ZOC) di un'unità avversaria (uno qualsiasi dei sei esagoni adiacenti), l'unità in movimento deve fermarsi per quel turno. Tuttavia, un'unità può uscire da una zona di controllo nemica durante il turno successivo a condizione che lo faccia non entrando immediatamente nella stessa zona di controllo o di un'altra unità nemica.

10.5 Movimento di attraversamento di fiumi / canali delle unità corazzate (Opzionale). Questa regola consente alle unità corazzate (corazzate, mech e Panzer Grd.) di attraversare esagoni di fiumi e canali in punti diversi dalle strade.

10.5.1 Come indicato sulla Tabella di movimento, le unità corazzate possono attraversare liberamente un fiume o un canale su una strada.

10.5.2 Le unità corazzate possono attraversare un esagono di fiume o canale non stradale con un risultato di 3-6 su D6. Questo test di incrocio viene eseguito una volta per ogni movimento di Unità

Corazzata in attraversamento di esagono con un fiume o esagono con un canale. Se il test ha successo, l'unità può attraversare il fiume o il canale usando le normali regole di movimento. Un'Unità Corazzata che fallisce il test di attraversamento rimane invece sul posto e perde il resto del suo movimento.

[11.0] BOMBARDAMENTO FUORI MAPPA

Il bombardamento storicamente consisteva di tre componenti: Attacchi aerei, fuoco di artiglieria e bombardamento navale (solo alleati). Le condizioni del Tempo meteorologico influenzano il bombardamento sopprimendo gli attacchi aerei e riducendo l'osservazione per la selezione del target e quindi influiscono sull'efficacia del bombardamento.

11.1 Bombardamento tedesco di testa di ponte (azione una tantum).

Dopo il setup e prima del primo turno, se il tempo è SERENO, il giocatore tedesco tira un D6. Se esce un 6, il risultato è un successo per lui. Infliggi i danni girando un segnalino di unità Alleata per mostrare il suo lato perdita. Il giocatore tedesco sceglie l'unità danneggiata. Questa è un'azione da eseguire solo una volta, non si ripete per il resto del gioco.

11.2 Procedura di bombardamento fuori mappa. Se il tempo è SERENO, qualsiasi unità sulla mappa può essere il bersaglio del bombardamento. Quando il tempo è NUVOLOSO o PIOVOSO, l'unità bersaglio deve essere adiacente a un'unità amica.

Entrambe le parti possono tentare il bombardamento ad ogni turno, a partire dal primo. Lo schieramento con l'iniziativa migliore tira per primo i risultati del bombardamento.

Tira un D6. Entrambe le parti ottengono un tiro di bombardamento per turno. A cominciare dal turno 4, la parte Alleata ottiene due tiri per il bombardamento per ogni turno.

Controlla il risultato del tiro per il bombardamento nella tabella dei risultati del bombardamento. COLPITO / MANCATO indica i risultati per Tempo SERENO / NUVOLOSO. Lo schieramento bombardante seleziona l'esagono bersaglio del bombardamento.

Se tutte le unità in un esagono bersaglio sono già girate sul loro lato perdita, viene eliminata un'unità nell'esagono bersaglio, l'unità viene scelta dal giocatore bombardante.

Altrimenti, se le unità bersaglio sono a forza completa l'unità nell'esagono bersaglio deve subire la perdita girando l'unità nel suo lato perdita.

Se gli Alleati ottengono più di un colpo a segno nello stesso bombardamento, il giocatore Alleato deve applicare quei colpi a esagoni diversi.

(Solitario: seleziona le unità alleate più a nord per il danno da bombardamento).

Nota del designer: Sorpreso dall'operazione di Anzio, l'esercito tedesco non era in grado inizialmente di portare in campo molta artiglieria o aviazione per sostenere gli sbarchi alleati. Tuttavia, in seguito furono invece in grado di condurre potenti bombardamenti con artiglieria, come Anzio Annie, un cannone ferroviario da 280 mm.



Anzio Annie

11.3 Modificatore dell'attacco aereo tedesco. Se il tempo è SERENO, per fare un attacco aereo tedesco durante il turno corrente tira un D6 e consulta la Tabella tedesca degli attacchi aerei. Se il risultato è SÌ, aggiungi +1 al bombardamento tedesco.

Nota del progettista: gli alleati hanno portato in battaglia più artiglieria rispetto all'esercito tedesco, che comunque è stato in grado di fronteggiare lo sbarco, nonostante gli attacchi aerei tedeschi furono indeboliti dall'interdizione di Aerei da combattimento alleati. Inoltre, gli alleati avevano il vantaggio del bombardamento navale. Questo vantaggio in potenza di fuoco degli alleati ha compensato l'iniziale vantaggio numerico tedesco.

[12.0] COMBATTIMENTO

12.1 Generale. Il combattimento si svolge tra due gruppi adiacenti avversari ed è volontario: un gruppo non è obbligato ad attaccare anche se è adiacente ad un gruppo nemico. Durante un combattimento ci sarà un gruppo di attacco e un gruppo in difesa. Tutte le unità in un gruppo attaccante devono far parte dell'attacco. Tutte le unità in un gruppo in difesa devono essere contate per la difesa.

Un gruppo può iniziare il combattimento (attacco) solo una volta per turno, ma un gruppo può essere attaccato più di una volta per turno. Posiziona un segnalino di attacco su qualsiasi gruppo che ha attaccato nella fase di combattimento.



Segnalino di attacco

12.2 Attacchi di supporto. Un raggruppamento le cui unità ammontano almeno a 5 punti di forza se sommati e che non ha ancora attaccato nella fase di combattimento (non ha nessun segnalino di attacco), che è adiacente al gruppo in difesa, può supportare il gruppo in attacco, a scelta del giocatore attaccante. Un gruppo che fornisce attacco di supporto in una fase di combattimento non può attaccare o supportare un attacco di nuovo nella stessa fase di combattimento. Posiziona un segnalino di attacco sul gruppo di supporto.

(Solitario: i raggruppamenti con valori di attacco bassi, laddove possibile, dovrebbero fornire attacchi di supporto piuttosto che attaccare indipendentemente.)

12.3 Unità corazzate che attaccano attraverso un fiume o un canale (Opzionale). Le unità corazzate (vedi definizione in 10.5) possono attaccare o supportare un attacco in un esagono adiacente attraverso un esagono di fiume o un canale con un risultato di 4-6 su D6. (tale limite è per simulare le difficoltà aggiuntive implicite di attraversare un fiume o canale durante il combattimento). Questo test di attacco è fatto una volta per ogni combattimento che include una o più fasi di Unità corazzate dichiarate attaccanti dal possessore attraverso un fiume o un canale o sostenendo un simile attacco. Se il test è un successo, tutte le unità corazzate dichiarate possono condurre o supportare l'attacco. Se il test fallisce, le Unità Corazzate dichiarate non possono essere coinvolte in quel combattimento. Procedi normalmente dopo che è stato condotto il combattimento.

12.4 Procedura di combattimento. Lo schieramento con l'iniziativa migliore inizia gli attacchi per prima con uno dei suoi gruppi, a scelta. Una volta che tutti i combattimenti sono stati risolti dal giocatore con la migliore iniziativa, il giocatore avversario può scegliere di condurre attacchi con qualsiasi dei suoi gruppi. La fase di combattimento termina quando il giocatore avversario ha eseguito il suo ultimo attacco oppure ha deciso di passare la fase di combattimento; alla fine tutti i segnalini di attacco vengono rimossi.

(Solitario: se lo schieramento tedesco non ha l'iniziativa migliore per il turno, i raggruppamenti tedeschi attaccano automaticamente con gli ordini di attacco - vedi Tattiche di gioco del solitario tedesco. Un raggruppamento Tedesco attacca sempre il raggruppamento Alleato più debole, se più di un gruppo Alleato è adiacente. Tra pari punti di forza, selezionare quello che blocca un obiettivo o un esagono strategico.)

12.5 Risolvere il combattimento. Il combattimento viene risolto sommando prima i punti di forza delle unità nel gruppo attaccante (A) e nel gruppo in difesa (D). Quindi sottrarre A - D. Viene quindi tirato un D6, applicando qualsiasi modifica al risultato come da Modificatori al tiro di combattimento (12.6) e poi come da Tabella dei risultati di combattimento, si incrociano i risultati

ottenuti con la differenza A - D. Se il risultato è AL o DL, un'unità in attacco o in difesa, rispettivamente, deve subire una perdita. Lo schieramento che subisce la perdita seleziona l'unità il cui segnalino deve essere girato sul lato a forza ridotta. Se l'unità selezionata è già a forza ridotta, l'unità viene eliminata. Applica immediatamente i risultati del combattimento.

(Solitario: una perdita tedesca in un raggruppamento dovrebbe essere assegnata contro l'unità più piccola a piena forza, quando possibile.)

12.6 Modificatori al tiro di combattimento. Applicare i seguenti modificatori al tiro di dado in combattimento, i modificatori sono cumulativi:

- + 1 se il gruppo attaccante include uno o più corazzati, panzer, o divisione granatieri
- - 1 se il gruppo in difesa include uno o più tank, unità corazzate, panzer o granatieri
- - 1 se il gruppo attaccante sta attaccando un gruppo in difesa su esagono terreno MONTAGNA, CITTÀ o FORESTA
- -1 se il gruppo attaccante sta attaccando attraverso un FIUME o a CANALE
- - 1 se il gruppo attaccante è adiacente a un altro gruppo nemico, oltre al gruppo nemico attaccato, con almeno una unità a piena forza
- + 1 per ogni gruppo di supporto in un combattimento

Con un risultato di ALR o AR, solo il gruppo dichiarato si ritira; le pile di supporto non si ritirano.

12.7 Ritirata dopo il combattimento. Tutte le unità in un gruppo si ritirano insieme.

I raggruppamenti generalmente dovrebbero ritirarsi di fronte alla linea di attacco, lontano dall'attaccante (i); i ritiri non possono avvicinarsi all'attaccante (i). In una partita a due giocatori, se è possibile scegliere l'esagono in cui ritirarsi mentre si sta ancora muovendo di fronte alla linea di attacco, il giocatore il cui schieramento si sta ritirando sceglie l'esagono in cui ritirarsi. Se esagoni di fronte alla linea di attacco sono occupati, il giocatore in ritirata è libero di ritirarsi in una direzione diversa ma non può ritirarsi in zona di controllo del gruppo con cui ha appena condotto il combattimento o nella ZOC di qualsiasi gruppo di supporto nel combattimento. I costi di movimento del tipo di terreno non si applicano ma le unità corazzate non possono attraversare fiumi in ritirata. Se un gruppo non può ritirarsi, viene eliminato. Un'unità che si ritira nella ZOC di un'unità nemica deve subire una perdita a una delle unità nel gruppo in ritirata, l'unità è selezionata dal giocatore che si ritira.

(Solitario: applica la perdita in modo tale che un'unità a piena forza rimane nel gruppo se possibile, per sfruttare il bonus per unità adiacenti a piena forza in combattimento.)

12.8 Avanzamento dopo il combattimento. Se una delle parti si ritira o viene eliminata, il raggruppamento vincente ha la possibilità di avanzare nell'esagono di terreno lasciato vuoto. Tutte le unità in un gruppo avanzano insieme. Un raggruppamento può avanzare in una ZOC nemica senza penalità. Se si utilizza la regola opzionale 12.3, questa include anche unità corazzate.

Nota del progettista: l'avanzata dopo il combattimento è opzionale, quindi il raggruppamento vincente può rimanere in un terreno favorevole o in a posizione tattica favorevole se lo si desidera.

(Solitario: i gruppi tedeschi avanzano dopo la ritirata o eliminazione degli Alleati se hanno ordini di attacco. Per i gruppi tedeschi in ritirata, spostali in modo da fargli ottenere il massimo vantaggio strategico in combattimento).

12.9 Esempio di combattimento. La 16 ° SS Panzer Grenadier Divisione Tedesca, parti A e B, entrambi i distaccamenti a piena forza, formano un raggruppamento adiacente a un gruppo costituito dalla 1a fanteria britannica Divisione B a pieno regime, che occupa The Factory. La parte tedesca ha l'iniziativa migliore e decide di attaccare. Il giocatore tedesco ha 12 punti di forza nel gruppo attaccante e l'Alleato ha 5 punti di forza nel gruppo in difesa. La differenza è $12 - 5 = 7$. Viene lanciato un 3 su D6. Dal momento che la parte tedesca ha un panzer Granatiere nel suo gruppo, il tiro di combattimento è modificato di + 1, quindi passa da 3 a 4. Tuttavia, la parte Alleata è in terreno difensivo (Città), che modifica il tiro di combattimento di -1 da 4 a 3. Guardando la Tabella dei risultati di combattimento alla colonna $\geq 6+$ e incrociando il risultato con la riga per il tiro di dado = 3, si nota che il risultato del combattimento è "DR". Il La 3a Divisione Alleata deve ritirarsi di un esagono. La parte tedesca decide per far avanzare il suo gruppo attaccante nell'esagono (La Fabbrica) lasciato libero dalla 1a divisione di fanteria britannica in ritirata.

[13.0] CONDIZIONI DI VITTORIA

Gli Alleati vincono se occupano gli esagoni delle città di Cisterna e Campoleone alla fine del turno dodici, oppure se eliminano lo schieramento tedesco.

I Tedeschi vincono se conquistano e trattengono Anzio o Nettuno per un intero turno dopo il turno in cui la città è stata conquistata in qualsiasi momento nel gioco oppure se eliminano lo schieramento alleato. La parte tedesca vince anche se trattiene Anzio o Nettuno alla fine del dodicesimo turno.

Qualsiasi altra condizione o risultato è da considerarsi un pareggio, anche se entrambe le parti occupano le proprie città utili per la vittoria alla fine del gioco.

[14.0] ORDINI TEDESCHI PER IL SOLITARIO

14.1 Generale. Quando si gioca al solitario, il giocatore comanda gli Alleati.

14.2 Bombardamento fuori mappa. Per il bombardamento tedesco fuori mappa, bersaglia le unità alleate a piena forza più a nord per il danno del bombardamento.

14.3 Tattiche di combattimento tedesche. La tattica di combattimento tedesca per il turno è determinata dalla tabella delle tattiche tedesche ed è la tattica seguita da tutte le unità tedesche nel turno. Le tattiche sono classificate generalmente come ordini di attacco o ordini di difesa. Solo una tattica tedesca è selezionata per turno. Prima di ogni fase di movimento tedesca, tira un D6 e incrocia il risultato con il numero di segnalini tedeschi presenti sulla mappa in quel momento. Conta ogni unità come segnalino. C'è un segnalino Ordini per ogni tattica A - E. Quando giochi al solitario, posiziona il segnalino Ordini sopra la casella della Tabella dei turni.

14.4 Se lo schieramento tedesco ha l'iniziativa migliore per il turno, tutto lo schieramento tedesco segue la tattica determinata dalla tabella delle tattiche tedesche.

14.5 Se la parte tedesca non ha l'iniziativa migliore ed ha gli Ordini generali di attacco (tattiche A o B), i gruppi tedeschi non attaccato nel turno di attacco secondo la particolare tattica di attacco.

Quando attacca, un gruppo tedesco sceglie il gruppo Alleato più debole da attaccare se più di un gruppo può essere attaccato. Tra pari forze il bersaglio scelto dal tedesco sarà quello che mantiene o blocca un obiettivo.

14.6 Risultati del combattimento in solitario. Quando un gruppo tedesco prende una perdita, allocare la perdita all'unità più piccola nel raggruppamento.

I gruppi tedeschi dovrebbero ritirarsi nell'esagono con il miglior vantaggio per loro opposto alla linea di attacco alleata. I gruppi Tedeschi avanzano dopo una ritirata o un'eliminazione Alleata se hanno un Ordine di attacco. Se invece hanno un ordine di Difesa non avanzano.

[15.0] RIFERIMENTI E CREDITI

Il giorno della battaglia, La guerra in Italia e in Sicilia, 1943-1944, Rick Atkinson, Henry Holt, 2007

Design e copertina del gioco di Michael W. Kennedy

Sviluppato da Chris Hansen

Contributi al design di Mark Fassio e Richard McKenzie

Mappa di Tim Allen

Segnalini di Tom Cundiff

Copyright 2015 White Dog Games Tutti i diritti riservati