



## I Contenuti

### Gioco Standard

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti
- 3.0 Sequenza di Gioco Standard
- 4.0 Condizioni Meteorologiche
- 5.0 Iniziativa
- 6.0 Il Potere Aereo
- 7.0 Il Controllo del Mare
- 8.0 Movimento
- 9.0 Combattimento
- 10.0 Rinforzi
- 11.0 Rimpiazzi
- 12.0 Vittoria
- 13.0 Opzionale
- 14.0 Riservato per uso futuro

### Gioco Avanzato

- 15.0 Introduzione al Gioco Avanzato
- 16.0 Componenti del Gioco Avanzato
- 17.0 Sequenza del Gioco Avanzato
- 18.0 Formazioni ed Unità HQ
- 19.0 Rifornimento
- 20.0 Forze per Operazioni Speciali
- 21.0 Scoperta
- 22.0 Il Potere Aereo
- 23.0 Missioni Aria-Terra
- 24.0 Difese Aeree
- 25.0 Movimento e Trasporto
- 26.0 Missili da Crociera (Cruise)
- 27.0 Colpi & Danni
- 28.0 Risoluzioni dell'ONU
- 29.0 Gioco Avanzato Alternativo

## 1.0 Introduzione

La Prossima Guerra é una visione aggiornata ed ampia sui potenziali conflitti e guerre moderne basata sul sistema del gioco già pubblicato dalla GMT Crisi: Corea 1995.

La Prossima Guerra è una serie di giochi che si focalizzano su una guerra nel prossimo futuro in uno dei tanti punti caldi del pianeta. I giocatori controllano le forze di terra, aeree e navali delle varie parti coinvolte nel conflitto. Gli scenari forniti consentono ai giocatori di esaminare molteplici aspetti su come potrebbe svilupparsi un conflitto

contemporaneo. La guerra moderna, nella nostra visione, non darà luogo a prolungate battaglie di attrito. Invece, per l'uso esteso del potenziale distruttivo delle armi moderne, i rifornimenti di tali armamenti supererebbero le capacità dei contendenti di rimpiazzarle. Pertanto, crediamo che una tale guerra sarà necessariamente una guerra breve. Entrambe le parti dovranno quindi vincere in modo veloce e decisivo, in quanto sia le forze che le munizioni caleranno velocemente di fronte ad estese operazioni di combattimento moderno.

## 2.0 Componenti

Ogni gioco della serie *La Prossima Guerra* contiene i seguenti componenti.

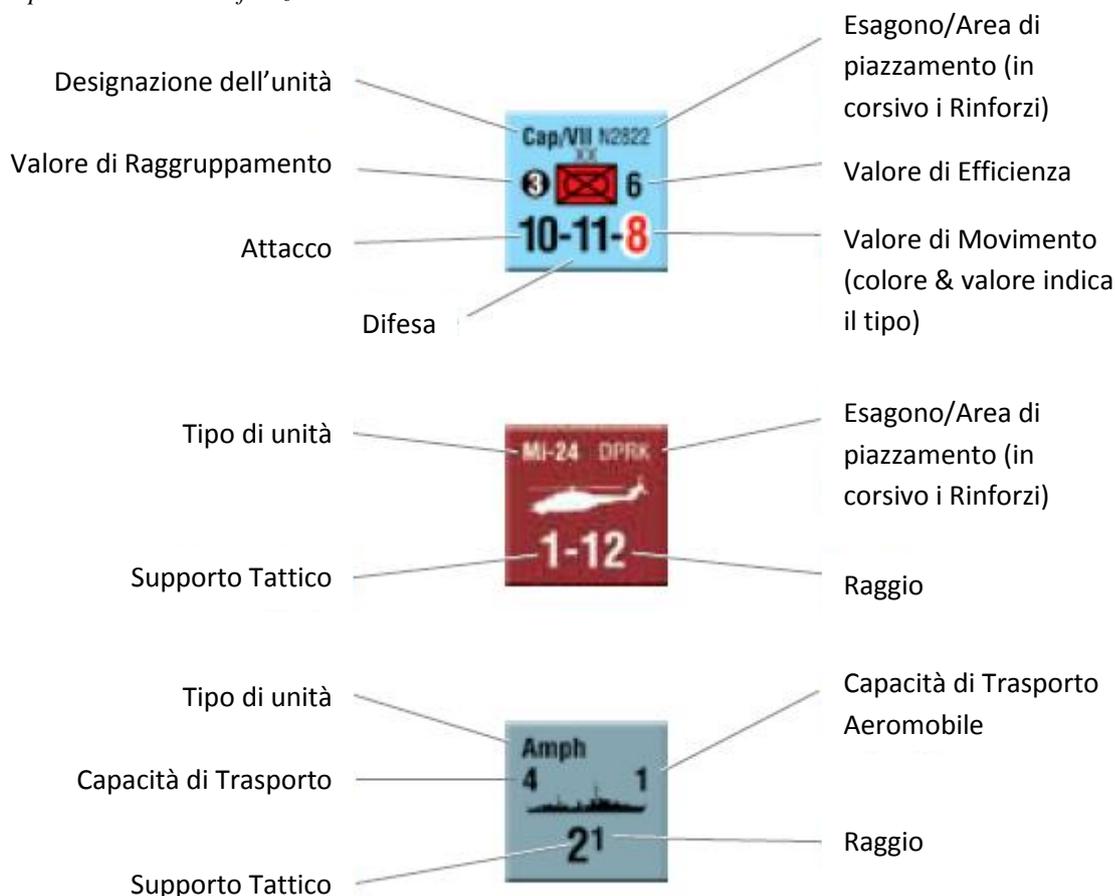
### 2.1 Mappe

Ogni gioco contiene mappe che riproducono le aree specifiche del conflitto. Consultate le regole specifiche del gioco per maggiori informazioni.

### 2.2 Pedine

Le pedine rappresentano le unità combattenti, aerei ed unità navali. Sono inclusi anche diversi segnalini di aiuto al gioco. Le unità hanno un colore diverso a seconda delle nazionalità come descritto nelle regole specifiche del gioco.

*Esempi di unità ed identificazione delle unità combattenti*



*Nota: sebbene gli HQ, l'Artiglieria e le unità Aeree siano incluse nel gioco, non si piazzano né si usano nel Gioco Standard.*

Dimensioni delle Unità di Terra: ogni unità di terra ha il simbolo di dimensione indicato direttamente sopra la casella indicante il tipo di unità. Le dimensioni delle unità sono:

**II Battaglione    III Reggimento   X Brigata    XX Divisione    XXX Corpo di Armata    XXXX Armata**

## 2.3 Spiegazione dei valori delle Unità di Terra

### 2.3.1 Forza di Attacco

La forza di combattimento che un'unità usa quando attacca nel combattimento di terra.

### 2.3.2 Forza di Difesa (DS)

La forza di combattimento che un'unità usa quando difende nel combattimento di terra.

**2.3.2.1 DS tra parentesi:** Un'unità con la sua DS tra parentesi può usarla in difesa solamente se difende da sola o con altre unità simili.

### 2.3.3 Valore di Efficienza (ER)

Rappresenta il morale, addestramento, dottrina, coesione e sistemi di armi ausiliari. Si usa per determinare i possibili spostamenti di colonna nel combattimento. Viene usato anche per i Controlli di Efficienza che servono per varie funzioni. Quando si effettua un controllo, si tira un dado [2.6]. Se il risultato è pari o inferiore al ER, l'unità passa il controllo, altrimenti lo fallisce. Le unità con valore di 6 o più sono considerate di Elite.

### 2.3.4 Identificazione (ID) dell'Unità/Formazione

La designazione organizzativa dell'unità (Battaglione, Brigata o Divisione) e la ID della formazione di appartenenza.

### 2.3.5 Capacità di Movimento

Il numero massimo di Punti Movimento (MP) che un'unità può usare durante un qualsiasi Segmento di Movimento amico.

### 2.3.6 Esagono/Area di Piazzamento

La locazione dell'unità all'inizio di gran parte degli scenari o il suo codice di rinforzo (in corsivo), esagono di entrata, città o paese.

### 2.3.7 Valore di Raggruppamento

Questo rappresenta la quantità di spazio che un'unità occupa entro un esagono.

## 2.4 Spiegazione dei valori delle unità Aeree e Navali

### 2.4.1 Capacità di Trasporto Aeromobile

Questo rappresenta la capacità intrinseca di trasporto di aeromobili dell'unità navale, espressa in punti raggruppamento.

### 2.4.2 Valore di Supporto al Combattimento (CS)

Questo rappresenta la capacità di un'unità di Elicotteri da Attacco o Navale di dare supporto alle unità amiche coinvolte nel combattimento di terra. Dà un modificatore al tiro di dado (DRM) negativo quando si attacca ed uno positivo quando si difende.

### 2.4.3 Raggio

Questo rappresenta il raggio effettivo al quale un'unità di Elicotteri da Attacco o Navale può effettuare Missioni di Supporto al Combattimento. Rappresenta anche il raggio di movimento per gli elicotteri.

### 2.4.4 Capacità di Trasporto

Questo rappresenta l'ammontare di truppe Marine (in punti raggruppamento) che un'unità Navale Anfibia può trasportare in un esagono tutto di mare.

## 2.5 Le Tabelle

Vi sono tabelle sulla mappa e in schede che sono necessarie al gioco [N.d.T.: sono tutte tradotte alla fine del testo].

## 2.6 Il dado

Vi è un dado a 10 facce incluso nel gioco. Si usa per risolvere il combattimento ed altre attività. Tutti i risultati di "0" sono trattati come zero, non come dieci.

## 2.7 Scala del Gioco

La scala della mappa è di 7.5 miglia per esagono. La scala delle unità è generalmente divisioni e brigate, sebbene si usino battaglioni e reggimenti per rappresentare alcune unità. Ogni turno di gioco rappresenta circa 3.5 giorni.

## 2.8 Controllo dell'esagono

Un esagono è considerato controllato dalla parte che ha avuto per ultima una sua unità nell'esagono stesso [vedere però 8.4]. Notate che il controllo di un esagono non varia sino a quando non viene indicato nella Sequenza di Gioco.

## 3.0 Sequenza di Gioco Standard

*La Prossima Guerra* si gioca in una serie di Turni di Gioco. Ciascun turno è diviso in fasi specifiche, nelle quali i giocatori svolgono azioni in un certo ordine. Durante i "Turni di Iniziativa", i giocatori completano tutte le Fasi nell'ordine sotto esposto. Durante i "Turni Contesi", il turno si compone di tutte le Fasi eccetto il Movimento di Iniziativa e la Fase di Combattimento, che vengono saltati. La Sequenza di Gioco si suddivide nelle seguenti Fasi:

Condizioni Meteorologiche

Iniziativa / Aerea / Navale

Movimento e Combattimento di Iniziativa (Solo Turni di Iniziativa)

Movimento e Combattimento Base

Riorganizzazione

Rinforzi e Rimpiazzi

Determinazione della Vittoria

Registrazione del Turno

## 4.0 Condizioni Meteorologiche

Le condizioni meteorologiche nel Turno di Gioco (GT) 1 sono sempre a scelta del giocatore che ha l'Iniziativa [5.0]. Durante la Fase delle Condizioni Meteorologiche del GT seguente, il Primo Giocatore/con l'Iniziativa tira un dado e consulta la Tabella delle Condizioni Meteorologiche per determinare le Condizioni Meteorologiche per quel GT. Usate la Tabella delle Condizioni Meteorologiche sulla mappa per indicare le Condizioni Meteorologiche del GT corrente.

### 4.1 Effetti delle Condizioni Meteorologiche

In tutti i casi, quando dimezzate o dividete per quattro, arrotondate per eccesso.

#### 4.1.1 Bel tempo

- Nessun effetto.

#### 4.1.2 Coperto

- Dimezzate i Punti Aeromobili disponibili per le due parti per il turno.
- Una parte che ha capacità Operativa Limitata Ognitempo dimezza i suoi Punti Aerei (consultate le Regole Specifiche del gioco). Una parte che non ha capacità Operativa Ognitempo divide per quattro i suoi Punti Aerei.
- Tutti gli elicotteri da attacco possono effettuare solo una singola missione in questo Turno di Gioco.

#### 4.1.3 Tempeste

- Non è consentito alcun Movimento o Trasporto Aereo, Aeromobile o Marittimo in questo Turno di Gioco.
- Una parte che ha capacità Limitata Ognitempo divide per 4 i suoi Punti Aerei. Una parte che non ha capacità Ognitempo non riceve alcun Punto Aereo.
- Tutto il movimento di terra usa la colonna "Tempeste" sulla TEC (Tabella del Terreno) per determinare i costi di movimento.
- Le unità possono avanzare dopo il combattimento solo nell'esagono che il difensore ha abbandonato.
- I rinforzi possono essere influenzati. Consultate le regole specifiche del gioco.
- Tutte le unità Navali devono muovere in un Porto amico o in una Casella amica In Mare della Zona di Mare che occupano.
- Gli elicotteri da attacco non possono effettuare alcuna missione.

## 5.0 Iniziativa



I Turni di Gioco sono di due tipi: di Iniziativa o Contesi.

Durante la Fase Area/Navale di Iniziativa di ciascun turno di gioco, i giocatori determinano quale parte, se vi è, avrà l'Iniziativa. Il giocatore che ha l'Iniziativa gioca per primo in ogni Fase di Movimento e Combattimento e potrà effettuare il Movimento e Combattimento di Sfruttamento. Il giocatore privo dell'Iniziativa potrà effettuare il Movimento di Reazione di Elite e il Movimento e Combattimento di Reazione.

Quando nessuna delle parti ha l'Iniziativa, giocate il turno come Turno Conteso. In un tale turno, il giocatore che ha avuto l'Iniziativa per ultimo muove e combatte per primo ed è detto il Primo Giocatore.

### 5.1 Determinazione dell'Iniziativa

Le regole di ciascun scenario determinano quale parte ha l'Iniziativa all'inizio della partita e per quanto a lungo la terrà automaticamente. Per quel numero predeterminato di turni, tutti i turni sono giocati come Turni di Iniziativa. Dopo quel numero di turni, durante la Fase Aerea/Navale di Iniziativa di ciascun turno di gioco, i giocatori esaminano il loro comportamento durante il turno di gioco precedente per determinare se una delle parti ha ottenuto l'iniziativa o se verrà invece giocato un Turno Conteso. Le condizioni per il comportamento ed il tipo di turno sono elencati qui sotto.

#### 5.1.1 Il turno precedente era di Iniziativa

Alcuni scenari indicano un numero di "Punti Vittoria (VP) di Iniziativa" [12.1]. Questo numero è la base per determinare quale parte ha l'Iniziativa in ciascun turno.

I giocatori misurano il loro comportamento in VP ottenuti nel turno precedente al fine di determinare l'Iniziativa per quello corrente. Se uno dei giocatori ha ottenuto il numero di VP imposti dallo scenario per ottenere l'Iniziativa, ma l'altro giocatore no, allora il giocatore che ha ottenuto i VP richiesti diviene il giocatore con l'Iniziativa per il turno di gioco corrente.

Se nessuna o entrambe le parti ha ottenuto nel turno precedente il numero di VP necessari per avere l'Iniziativa, allora nessuna la ottiene, ed il turno corrente viene giocato come Turno Conteso.

#### 5.1.2 Il turno precedente era Conteso

Si considerano i VP del turno precedente di entrambi i giocatori. La parte che ha ottenuto il maggior numero di VP diviene il nuovo giocatore con l'Iniziativa ed inizia un nuovo Turno di Iniziativa. Se il numero di VP ottenuti è pari, allora inizia un altro Turno Conteso.

*Esempio: Supponiamo che un dato scenario indichi che la parte A come giocatore con l'Iniziativa per i turni 1 e 2 ed i VP per l'Iniziativa a 20. Il comportamento dei giocatori nei primi otto turni è il seguente:*

Turno	L'Iniziativa va a:	VP di A nel turno	VP di B nel turno
1	A (regola speciale dello scenario)	19	4
2	A (regola speciale dello scenario)	23	16
3	A (VP dal turno precedente)	17	18
4	Conteso; A è il Primo Giocatore	11	14
5	B (VP dal turno precedente)	21	22
6	Conteso; B è il Primo Giocatore	14	19
7	B (VP dal turno precedente)	11	23
8	B (VP dal turno precedente)	6	29

*L'esame di questa tabella indica gli spostamenti dell'Iniziativa durante la partita.*

*Nei GT 1 e 2, il giocatore A ha automaticamente l'Iniziativa. Il fatto che non abbia ottenuto i VP richiesti (20) nel GT 1 normalmente porterebbe ad un GT 2 Conteso, ma la regola speciale soprassedie questo fatto.*

*Nel GT 2, il giocatore A ottiene VP più che sufficienti per mantenere l'Iniziativa, mentre il giocatore B no. Quindi, in GT 3 sarà un altro turno con Iniziativa ad A.*

*Nel GT 3, nessun giocatore ottiene i VP necessari per avere l'Iniziativa, quindi il GT 4 è un Turno Conteso, con il giocatore A come Primo Giocatore.*

*Nel GT 4, il giocatore B ottiene più VP del giocatore A. Dal momento che il turno precedente era Conteso, il giocatore B ottiene l'Iniziativa per il GT 5.*

*Il GT 5 vede entrambi i giocatori ottenere VP sufficienti per l'Iniziativa, quindi il GT 6 viene giocato come turno Conteso, con B come Primo Giocatore.*

*Nel GT 6 il giocatore B ottiene più VP, quindi il GT 7 è Turno di Iniziativa di B.*

*Sia il GT 7 che il GT 8 vedono il giocatore B ottenere VP sufficienti per tenere l'Iniziativa.*

## 6.0 Il Potere Aereo

Nota: In qualsiasi Guerra futura, i contendenti dipenderanno pesantemente dal potere aereo per il supporto al combattimento. Gran parte delle forze che dovessero affrontare gli Alleati Occidentali saranno preparate a colpire rapidamente allo scoppio della guerra per dare la vitale assistenza alle avanguardie che lanceranno l'assalto. Sebbene sia pressoché certo che queste forze subiranno un pesante attrito e probabilmente saranno interamente distrutte entro poche settimane di combattimenti, il maggiore impeto fornito nei primi giorni dei combattimenti potrebbero essere un fattore decisivo per l'esito della guerra.

La parte Alleata avrà, in genere, un deficit iniziale sia in aerei da combattimento che (in gran parte degli scenari, per un certo livello di sorpresa) nel generare sortite. La capacità degli Alleati di rinforzare rapidamente, comunque, sposterà la bilancia del potere aereo entro poche settimane dallo scoppio del conflitto. Supponendo che la testa di ponte di nemica sia stata rallentata per quel momento, i pianificatori Alleati credono che questa massa di potere aereo sarà decisiva.



### 6.1 Punti Aerei

Le due parti ricevono un certo numero di Punti Aerei ogni turno, tirando il dado durante la Fase di Iniziativa/Aerea/Navale e confrontando il risultato sulla colonna relativa al turno corrente sulla Tabella dei Punti Aerei del Gioco Standard. Sia il tiro di dado che il numero risultante possono essere modificati dalle condizioni meteorologiche, dal controllo delle Basi Aeree, da perdite permanenti, e dalla presenza di portaerei.

### 6.2 Allocazione

I Punti Aerei possono essere allocati a Missioni di Supporto Tattico o di Scorta. Una volta spesi, il giocatore riduce il segnalino di Punti Aerei sulla Tabella dei Turni. Qualsiasi punto inutilizzato al termine del turno è perso. I Punti Aerei Allocati possono essere soggetti al Fuoco di Difesa Aerea (ADF).

#### 6.2.1 Missioni di Supporto Tattico

La parte attaccante, per prima, può allocare sino a 4 ed il difensore, per secondo, sino a 2 Punti Aerei ad un dato combattimento di terra. Questi punti si usano per modificare il tiro di dado di uno per Punto Aereo a favore del giocatore che li alloca.

#### 6.2.2 Missioni di Scorta

Un giocatore può allocare 1 o 2 Punti Aerei quale scorta a qualsiasi missione Aeromobile, di Trasporto Aereo, Lancio di Paracadutisti, o di Cambio Base. Questa scorta dà un DRM favorevole contro ADF. I punti scorta non possono essere attaccati da ADF. L'unità che viene scortata, comunque, riceve un DRM +1 per Punto Aereo di scorta. Le missioni di Supporto Tattico non possono essere scortate.



### 6.3 Distruzione dei Punti Aerei

I Punti Aerei possono essere distrutti permanentemente quando:

- Una base aerea del loro paese di origine viene distrutta
- L'impiegare Punti Aerei al supporto tattico risulta in un risultato ADF che indica la distruzione.

I Punti Aerei distrutti sono sottratti dal totale dei Punti Aerei di ogni turno seguente. E' incluso un segnalino per ciascun giocatore in modo da registrare i Punti Aerei distrutti permanentemente durante il gioco.

Quando si confrontano i Punti Aerei durante la determinazione della Superiorità Aerea [6.4], un giocatore non usa mai un valore inferiore a zero per il proprio valore di Punti Aerei.



#### 6.3.1 Perdita di una Base Aerea

Quando un'unità avanza in un esagono di Base Aerea controllata dal nemico (ma non in un Aeroporto) nel paese nemico, vi è la possibilità distrugga un Punto Aereo nemico. Quando accade, il giocatore che avanza tira un dado. Con un risultato di "0-2", un Punto Aereo nemico viene permanentemente distrutto. Con un risultato di "3-9", non si perde alcun Punto Aereo.

#### 6.3.2 Perdita da ADF

I Punti Aerei possono similmente essere distrutti permanentemente da ADF. Quando il giocatore che tenta il Supporto Tattico subisce un risultato con asterisco (\*) sulla Tabella ADF, il giocatore perde permanentemente un Punto Aereo oltre all'altro risultato accanto all'asterisco.



### 6.4 Superiorità Aerea

In ciascun turno di gioco, durante la Fase di Iniziativa/Aerea/Navale, i giocatori determinano il Livello di Superiorità Aerea (AS) per quel turno. Per farlo, i giocatori confrontano i Punti Aerei che hanno ricevuto per il turno di gioco corrente. I giocatori poi consultano la tabella sulla mappa per determinare il Livello AS per il turno corrente. Questo Livello AS influenza i tiri di dado ADF per tutto il turno.

I giocatori devono porre il loro segnalino AS sullo spazio appropriato della Tabella AS per indicare il Livello AS del turno corrente. Se Contestata, ponete il segnalino nello spazio Contestata.

Esempio: E' il GT1 di uno scenario, il giocatore US/ROK tira un 4 e confronta il risultato sulla tabella per determinare che riceve 2 AP. Il giocatore DPRK tira un 6 e riceve 6 AP. Confrontando questi risultati sulla tabella, troviamo che il giocatore DPRK ha ottenuto "Vantaggio" per avere 4-7 più AP.

### 6.5 Elicotteri

Nota: I moderni elicotteri da attacco come il AH-64 Apache ed il Mi-24 Hind sono armi flessibili e temibili sul

moderno campo di battaglia e sono divenuti parte integrante dell'arsenale e dei piani di battaglia di ciascuna nazione. Pertanto, sono rappresentati in modo esplicito nel gioco invece che venire astratti con un sistema a punti.

### 6.5.1 Basi

Gli Elicotteri da Attacco possono basarsi in qualsiasi Base Aerea o Aeroporto. Gli elicotteri iniziano e terminano sempre un missione nell'esagono della loro base corrente a meno che si stiano Trasferendo. Un Elicottero può trasferirsi durante un Segmento di Movimento amico muovendo sino al doppio del suo Raggio stampato sulla pedina. Un'unità che si trasferisce non può aver effettuato alcuna altra missione durante il turno di gioco e, una volta Trasferita, ha terminato le sue azioni per quel turno.

Nota: Questo riproduce il tempo necessario per spostare il personale ed equipaggiamento di supporto.

Ruotate l'Elicottero da Attacco di 180°, come indicato qui sotto, ad indicare che non può effettuare altre missioni per il turno corrente.

6.5.1.1 Limite alle Basi. Ogni Aeroporto può contenere una unità di Elicotteri. Ogni Base Aerea può contenere sino a 3 unità di Elicotteri. Notate che gli Elicotteri del USMC [6.5.5] possono avere un limite diverso.

### 6.5.2 Limitazioni all'uso

Gli Elicotteri da Attacco possono effettuare due missioni per turno di gioco, ma non più di una per un qualsiasi dato segmento. Dopo la prima missione, ruotate l'unità di 90° nel suo esagono base ad indicare il suo stato. Dopo la seconda missione, ruotate l'unità di 180° nel suo esagono base. Durante la Fase di Riorganizzazione di ciascun turno di gioco, tutti gli Elicotteri da Attacco tornano ad essere ruotati normalmente.

### 6.5.3 Missioni di Supporto Tattico

Sia l'attaccante che il difensore possono usare Elicotteri per effettuare Missioni di Supporto Tattico (con gli stessi effetti dei Punti Aerei 6.1]) per un qualsiasi singolo combattimento entro il loro raggio.

L'attaccante, per primo, in un dato combattimento può assegnare sino a 2 Elicotteri da Attacco ed il difensore, per secondo, sino ad uno per quel combattimento designando e ruotando gli Elicotteri da Attacco disponibili che siano entro il raggio dall'esagono difendente. Se gli elicotteri sopravvivono al ADF [6.6], forniscono DRM favorevoli pari al loro Valore di Supporto Tattico.

Nota: Non dovete muovere l'unità nell'esagono, solo ruotarla e tirare.

### 6.5.4 Danni e Riparazioni

Quando un Aeroporto o Base Aerea che contiene Elicotteri da Attacco viene occupata dal nemico, vi è la possibilità che gli Elicotteri da Attacco vengano danneggiati o distrutti. Quando accade, indipendentemente dallo stato di missione dell'Elicottero, il giocatore che avanza tira un dado per unità di Elicotteri nella base o aeroporto. Consultate la Tabella della Perdita di Aeroporto/Base Aerea. Il Trasferimento [6.5.1.] può aversi indipendentemente da 6.5.2. Le unità possono superare i limiti di capienza se si trasferiscono in questo modo, ma devono trasferirsi ancora nel turno di gioco seguente. Le unità che si trasferiscono non possono effettuare altre missioni nel turno. Se l'unità non può raggiungere una nuova Base Aerea / Aeroporto, viene eliminata.

Gli Elicotteri non possono recuperare le perdite subite o venire ricostruiti una volta distrutti.

### 6.5.5 Elicotteri del Corpo dei Marines USA (USMC)

Gli Elicotteri da Attacco del USMC funzionano come gli altri Elicotteri da Attacco eccetto che possono basarsi anche in mare. Gli Elicotteri dei Marines possono basarsi con un'unità amica Anfibia (AMPH). Se il AMPH muove, l'unità Elicottero muove automaticamente assieme ad esso (senza considerare che abbia svolto una missione). Gli Elicotteri da Attacco del USMC possono effettuare missioni solo quando la loro unità AMPH si trova in un esagono tutto di mare o Porto (cioè non mentre si trova nella casella In Mare o Interno).

Non più di un Elicottero dei Marines può basarsi in una singola unità AMPH. L'Elicottero dei Marines può trasferirsi in una Base Aerea o Aeroporto allo stesso modo degli altri Elicotteri da Attacco entro le limitazioni di cui sopra.

### 6.6 Fuoco Difensivo Antiaereo (ADF)

I giocatori possono usare il Fuoco Difensivo Antiaereo (ADF) contro qualsiasi missione aerea nemica (cioè Punti Aerei ed Elicotteri da Attacco in Missioni di Supporto Tattico [6.2.1.], Trasporto Aereo [8.5.2.] e Movimento Aeromobile [8.5.4], Lancio di Paracadutisti [8.5.3] e Trasferimento degli Elicotteri [6.5.1])

Eccezione: Quando il Livello di Superiorità Aerea [6.4] è a favore del giocatore o Conteso, le missioni aeree sono immuni al ADF fintanto che l'intera missione del giocatore viene effettuata entro la nazione o un paese alleato dello stesso e né l'esagono di origine né quello di destinazione sia in o adiacente ad un esagono che contiene un'unità di terra nemica.

Il ADF può essere effettuato una sola volta contro una missione (eccezione: qualsiasi unità che inizia il movimento aeromobile in un paese nemico o in ZOC nemica [8.2] subisce un ADF aggiuntivo nel suo esagono di partenza prima che possa iniziare a muovere). Per il ADF, una missione è definita come:

Tutti i Punti Aerei assegnati ad una Missione di Supporto Tattico.

Ogni singolo Elicottero da Attacco assegnato ad una missione di Supporto Tattico o Trasferimento.

Ogni unità di terra che viene trasportata mediante Trasporto Aereo o Aeromobile o che viene Paracadutata.

Per tutte le missioni di Trasporto e Paracadutismo, il giocatore nemico risolve il ADF una volta per ciascuna unità di terra che muove/viene lanciata.

### 6.6.1 Risoluzione del ADF

Il giocatore che usa ADF consulta la colonna della Tabella ADF che rappresenta il corrente Livello di Superiorità Aerea, tira un dado, ed incrocia il risultato del dado su quella colonna per determinare il risultato finale.

I risultati sulla Tabella ADF variano a seconda del tipo di missione. I giocatori notino che si possono applicare diversi DRM e che tutti i risultati sotto indicati sono applicati immediatamente.

#### 6.6.1.1 Risultati:

- indica "nessun effetto"

Annullamento indica che l'unità che muove deve tornare nell'esagono da dove è partita e non può muovere ancora per il resto di quel Segmento di Movimento. I Punti Aeromobili che hanno Annullato la missione sono considerati usati. L'Annullamento non ha effetto per le Missioni di Supporto Tattico.

(-1) indica il numero di Punti Supporto Tattico che sono usati e non sono in grado di partecipare al Supporto Tattico (i Punti Aerei rimanenti possono comunque essere usati per il Supporto Tattico). Questo non ha effetto per le Missioni di Trasporto/Aeromobili/Paracadutisti.

\* incluso nel risultato significa che, oltre al risultato designato, il supporto aereo è perso permanentemente. Per le Missioni di Trasporto, l'unità di terra trasportata deve assorbire una singola perdita di forza. Inoltre, se un Punto Aeromobile sta fornendo la capacità di trasporto, un tale punto viene perso permanentemente. Per le Missioni di Supporto Tattico, o viene perso permanentemente un Punto Aereo o un Elicottero da Attacco perde un livello di forza – a seconda del bersaglio del ADF (ricordate che i Punti Aerei e gli Elicotteri da Attacco sono attaccati separatamente da ADF).

*Esempio #1: Un risultato (-1) contro 4 Punti Aerei significa che un Punto Aereo non ce la fa ad attaccare il bersaglio. Gli altri 3 punti riescono però a dare supporto al combattimento.*

*Esempio #2: Un risultato (-1) contro un Elicottero da Attacco USA (2/16) dà che solo uno dei suoi Punti Supporto Tattico dà supporto al combattimento.*

*Ricordate che qualsiasi perdita di un Punto Aereo/Aeromobile è una perdita permanente e viene indicata sulla Tabella dei Turni.*

## 7.0 Controllo del Mare

*Nota: Gli USA, in particolare, dipendono fortemente dal potere marittimo per proiettare la loro forza in molte aree del mondo. Mentre gran parte delle nazioni non hanno le stesse capacità, ogni nazione costiera ha una certa capacità di proiezione del potere navale in ciascuna delle principali aree di operazioni navali: spiaggia, litorale, e mare aperto.*

*Nel gioco, abbiamo molto semplificato ed astratto quest'area di battaglia. L'unica informazione essenziale per determinare per una battaglia navale è "potete trasportare le truppe ed i rifornimenti da ed ai porti e teste di ponte?". Pertanto, abbiamo optato per i tiri di dado per il controllo del mare al fine di determinarne il controllo, supponendo che una volta che la Marina degli Stati Uniti ottiene il controllo del mare, non lo cederà facilmente.*

### 7.1 Caselle di Zona di Mare

Le Zone di Mare generalmente contengono due caselle, una In Mare ed una Interna. Lo stato di ciascuna casella viene determinato separatamente ed influenza alcune azioni nel gioco e capacità delle unità navali.

### 7.2 Controllo

A partire dal Turno 2, nei turni di tempo Bello e Coperto, si effettuano tiri di dado durante la Fase di Iniziativa/Aerea/Navale per determinare chi controlla le rispettive caselle In Mare ed Interna.

Il giocatore con l'Iniziativa / Primo Giocatore [5.0] tira un dado per ciascuna Casella Interna collegata ad una Casella In Mare già controllata dagli USA. Applicando eventuali modificatori, confrontate il risultato sulla Tabella del Controllo del Mare.

Poi, il giocatore tira per il controllo di qualsiasi casella In Mare non controllata dagli USA. Applicando eventuali modificatori, confrontate il risultato sulla Tabella del Controllo del Mare.

Usate l'appropriato segnalino di controllo per indicare il controllo. L'assenza di un segnalino denota un'area Contesa.

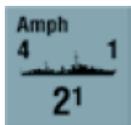
Nota: in gran parte degli scenari, questo significa che i giocatori non tireranno per le Caselle Interne nel turno 2 in

quanto gli USA generalmente non inizia la partita con il controllo di alcuna casella In Mare.

## 7.3 Unità Navali

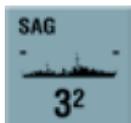
### 7.3.1 Supporto Tattico delle Unità Navali

Le unità navali in un esagono di mare aperto (tutto di mare) possiedono un valore di combattimento e raggio per fornire il Supporto Tattico [9.6.1] una volta per Segmento di Combattimento.



### 7.3.2 Unità Anfibia [AMPH]

Queste unità danno tre funzioni: movimento truppe per l'Assalto Anfibio [8.5.8], Supporto al Combattimento, e Trasporto Aeromobile [8.5.5].



### 7.3.3 Gruppo Azione di Supporto (SAG)

I Gruppi di Azione di Supporto esistono per dare il Supporto Tattico.



### 7.3.4 Portaerei e Gruppi Portaerei

Nel gioco standard, i Gruppo di Battaglia Portaerei hanno due funzioni:

Supporto Tattico allo stesso modo delle unità Anfibia e SAG (rappresentano unità di protezione che si staccano per effettuare il bombardamento costiero).

Ogni unità Portaerei che si trova in una casella Interna amica controllata o esagono di mare aperto durante la Fase di Iniziativa/Aerea/Navale aggiunge Punti Aerei (+2 se USA / +1 altrimenti) al totale Punti Aerei (dopo essere stati determinati mediante il tiro di dado dei Punti Aerei). Ogni portaerei USA dà un +1 Punto Aereo aggiuntivo in una casella In Mare o in una casella Interna Contesa.

### 7.3.5 Perdite alle unità navali

Tutte le unità navali sono immuni alle perdite.

### 7.3.6 Raggruppamento delle unità navali

Un qualsiasi numero di unità navali delle due parti possono trovarsi in una Casella In Mare o Interna. Una sola unità Navale può trovarsi in ciascun esagono di mare aperto.

## 8.0 Movimento

Ciascun giocatore ha la possibilità di muovere le sue unità combattenti durante ciascuna Fase di Movimento e di Combattimento.

### 8.1 Raggruppamento

Il valore di raggruppamento si usa per determinare quante unità possono raggrupparsi assieme in un esagono. Le seguenti unità non hanno alcun valore di raggruppamento e di conseguenza non hanno effetto sul raggruppamento delle unità di un giocatore nel corso del gioco:

- Elicotteri da Attacco (gli Elicotteri hanno le loro regole sulle basi).
- Unità Navali (le unità Navali hanno le loro regole sul raggruppamento).
- Segnalini di Testa di Ponte.
- Tutti i segnalini di aiuto al gioco.

#### 8.1.1 Limiti di Raggruppamento

**8.1.1.1 Raggruppamento delle unità di terra.** In gran parte dei tipi di terreni, i giocatori non possono raggruppare più unità del valore complessivo di 4 Punti Raggruppamento per esagono senza subire una penalità. Per gli esagoni di montagna questo valore scende a 3.

Le unità possono violare volontariamente i limiti al raggruppamento durante e dopo il movimento; comunque, non è consentito alcun movimento per strada attraverso un esagono che supera o che è al massimo dei punti raggruppamento. Questo vale solo se l'esagono già superava o era al massimo dei punti raggruppamento prima che l'unità/gruppo che muove entri nell'esagono.

Al completamento del movimento, i gruppi che eccedono i limiti subiscono effetti negativi, come segue:

Il Valore di Efficienza [2.3.3] di tutte le unità nell'esagono che viola i limiti di raggruppamento viene ridotto di uno per

ogni Punto Raggruppamento eccedente il limite.

Se si attacca dall'esagono, l'attaccante deve scegliere per attaccare solo unità il cui valore di raggruppamento non ecceda il limite.

Se attaccato, il difensore deve scegliere per difendere solo unità il cui valore di raggruppamento non ecceda il limite.

Uscire da un esagono nel quale si violano i limiti al raggruppamento all'inizio del Segmento di Movimento costa 1 MP aggiuntivo.

*Nota: il valore di raggruppamento di gran parte delle unità (e la loro efficienza) diminuisce dopo aver subito una perdita di forza.*

**8.1.1.2 Raggruppamento di nazionalità miste.** Le regole specifiche del gioco conterranno in genere regole riguardanti gli effetti per raggruppare unità di più nazionalità nello stesso esagono.

### 8.1.2 No Unità nascoste

I giocatori possono liberamente esaminare i gruppi nemici in qualsiasi momento nel corso del gioco.

## 8.2 Zone di Controllo (ZOC)

Alcune unità/gruppi esercitano una Zona di Controllo (ZOC) a seconda del loro valore di raggruppamento. Una ZOC esiste nell'esagono occupato da un'unità/gruppo ed in ciascuno dei sei esagoni che lo circondano. Una ZOC influenza le unità nemiche per il movimento e la ritirata ma non per l'avanzata dopo il combattimento.

### 8.2.1 Requisiti per la ZOC

Un'unità ha sempre una ZOC nell'esagono che occupa. Le ZOC si espandono agli esagoni adiacenti se sono esercitate da una singola unità o da un gruppo che sia di almeno 2 Punti Raggruppamento.

Le unità dei Marine raggruppate con un'unità Navale Anfibia in un esagono di mare aperto non esercitano alcuna ZOC negli esagoni di terra adiacenti. Le unità Aeree e Navali non hanno ZOC.

### 8.2.2 Effetti della ZOC

Le unità non possono mai entrare in un esagono che contiene un'unità nemica.

Eccezione: le unità che usano il trasporto Aeromobile possono sorvolare un esagono occupato dal nemico.

Un'unità di terra che muove deve terminare il suo movimento per quel segmento quando entra in una ZOC nemica.

Le unità che si ritirano attraverso una ZOC nemica possono subire una perdita di forza aggiuntiva. [9.8.3].

Un'unità non può terminare la sua ritirata in una ZOC nemica che non contiene unità amiche non in ritirata.

Costa 1 MP aggiuntivo entrare in una ZOC nemica che non contiene unità amiche (incluso il movimento Aeromobile se si atterra in quell'esagono).

Costa 1 MP aggiuntivo uscire da una ZOC nemica (incluso il movimento Aeromobile se si inizia il movimento nell'esagono) se nel farlo non rimane alcuna unità amica nell'esagono.

Se consentito dal segmento, un'unità che inizia la sua Fase di Movimento in una ZOC nemica può muovere direttamente in un'altra ZOC nemica spendendo TUTTI i suoi MP.

### 8.2.3 Estensione delle ZOC

Le ZOC si estendono in tutti i tipi di terreni eccetto Montagna (anche se attraversata da strada o strada principale) ed esagoni Urbani, o attraverso fiumi e lati di esagoni tutti di acqua (incluso attraverso traghetti o laghi).

Inoltre, le ZOC non si estendono attraverso lati di esagono di Fortificazione in esagoni che iniziano lo scenario sotto controllo nemico nel turno 1 sino a dopo che il primo Segmento di Movimento non è stato completato.

## 8.3 Terreno

Costa ad un'unità che muove un certo numero di Punti Movimento (MP) entrare in ciascun nuovo esagono durante un Segmento di Movimento amico. Questo costo dipende dal tipo di terreno nell'esagono dove si entra, dalla Classe di Mobilità dell'unità e dalle condizioni meteorologiche. La Tabella del Terreno elenca il costo in MP per tutte le unità e per ciascun tipo di terreno.

### 8.3.1 Tipi di Terreni

Consultate la Tabella del Terreno (TEC)

**8.3.1.1 Fiumi:** I fiumi scorrono lungo i lati degli esagoni. Le unità spendono MP aggiuntivi per "attraversare" lati di esagono che contengono fiumi. Dove le strade/strade principali attraversano i lati di esagono di fiume, si suppone esista un Ponte. I Ponti annullano gli MP aggiuntivi necessari per attraversare lati di esagono di fiume.

**8.3.1.2 Installazioni:** Le Installazioni sono esagoni che contengono Basi Aeree e/o Porti nonché qualsiasi altro esagono

definito come tale nelle regole specifiche del gioco. Gli esagoni di Installazione nemici non possono essere controllati semplicemente muovendo unità di terra nell'esagono. Possono essere controllati solo dopo che un giocatore ha effettuato con successo un'Operazione di Rastrellamento [8.4.1] per quell'unità. Le Installazioni possono essere Aggirate [8.4.2].

**8.3.1.3 Basi Aeree:** Le Basi Aeree sono indicate con uno speciale simbolo di aereo entro un cerchio nero.

**8.3.1.4 Aeroporti:** Gli Aeroporti sono indicati con uno speciale simbolo di aereo entro un cerchio grigio. Gli Aeroporti non sono considerati Installazioni e non hanno effetto sul movimento – fate riferimento al costo dell'altro terreno nell'esagono.

**8.1.3.5 Città ed Esagoni Urbani:** Gli esagoni nemici di città ed urbani non possono essere controllati a meno che non si effetti con successo una Operazione di Rastrellamento [8.4.1]. Le città, ma non gli esagoni Urbani, possono essere Aggirate [8.4.2].

**8.3.1.6 Cittadine:** Le Cittadine non hanno effetti sul movimento – considerate il costo dell'altro terreno nell'esagono.

**8.3.1.7 Spiagge:** Tutti gli esagoni costieri, cioè quelli adiacenti ad un esagono tutto di mare, di Pianura o Pianura e Boschi sono esagoni di spiaggia. Questi esagoni sono gli unici che possono essere oggetto di Assalto Anfibio [8.5.8].

**8.3.1.8 Traghetti:** Ogni traghetto collega due esagoni separati da un lato di esagono tutto di acqua. I traghetti possono essere usati solamente da unità amiche al paese nel quale si trova il traghetto. Le unità di terra possono usare un traghetto per attraversare il lato di esagono tutto di acqua come se fosse un lato di esagono di fiume, pagando il costo di movimento appropriato.

Le unità di terra non possono mai attaccare attraverso un traghetto, né esercitano una ZOC [8.2] attraverso un lato di esagono di traghetto. Il lato di esagono tutto di acqua impedisce il combattimento.

Quando uno degli esagoni del traghetto viene occupato da un'unità nemica, il traghetto è considerato permanentemente distrutto. Indicatelo con un segnalino di "Distrutto".

**8.3.1.9 Porti:** Vi è uno speciale simbolo blu di porto sulla mappa per ciascuna locazione di porto.

**8.3.1.10 Fortificazioni:** Le fortificazioni, indicate con un cerchio colorato con raggi, rappresenta imponenti lavori campali. Tali esagoni contengono un simbolo colorato (indica il controllante originario) di Fortificazione. Le Fortificazioni nemiche negano il movimento su strada attraverso il loro esagono. Un esagono perde il suo stato di Fortificazione una volta che viene controllato dal nemico. Usate un segnalino neutro o di Controllo per indicare questo stato. Le regole specifiche del gioco possono alterare gli effetti dettati da una fortificazione.

Nota: Per semplicità, i giocatori possono semplicemente accordarsi in modo che una volta che il fronte si è spostato in modo ovvio oltre la linea delle fortificazioni, esse possono considerarsi catturate ed i genieri stanno lavorando per rimuovere gli ostacoli, ecc.

### 8.3.2 La Rete Stradale

Le strade sono sovrainposte sulla griglia di esagoni per rappresentare i principali sistemi di trasporto dell'area in gioco.

Vi sono tre tipi di Strade [consultate la TEC]:

Strade Principali (autostrade)

Strade Primarie

Strade Secondarie

Le unità che muovono da un esagono ad un esagono adiacente collegato da un lato di esagono di strada ignorano i normali costi del terreno per quell'esagono e pagano invece il costo su strada.

Eccezione: Il movimento su strada non si può usare per entrare o passare attraverso un esagono nemico di Fortificazione [8.3.1.10] né in un esagono con pieno raggruppamento o che ne supera i limiti [8.1.1.1].

Importante: Tutti gli esagoni Urbani sono collegati a strade che entrano nel loro esagono. Queste strade sono considerate Primarie.

### 8.3.3 Terreno Proibito

Le unità Corazzate/Meccanizzate/Motorizzate non possono entrare in esagoni di Montagna a meno che usino il movimento su strada. Notate che possono ancora entrare in esagoni nemici di Fortificazione in esagoni di Montagna usando tutta la loro Capacità di Movimento fintanto che esiste una strada. Eccetto quando usano il Trasporto Marittimo, Traghetti, o (per i Marine) l'Assalto Anfibio, le unità di terra non possono entrare in un esagono tutto di mare o attraversare un lato di esagono tutto di acqua e non di fiume.

Eccezione: Le unità che usano il Movimento Aeromobile possono entrare o attraversare qualsiasi tipo di esagono, ma

non possono terminare il movimento in un esagono tutto di acqua.

Nota: È importante notare la differenza tra i fiumi (corrono lungo gli esagoni) ed i lati di esagono tutti di acqua (le baie, gli estuari e le foci dei fiumi).

## 8.4 Controllo degli esagoni

Vi sono segnalini di controllo tra le pedine del gioco. Quando un'unità amica occupa un esagono nemico Urbano, di Città, Installazione [8.3.1.2] (tutti mediante Operazioni di Rastrellamento), Cittadina, o Aeroporto, ponete un segnalino amico di Controllo nell'esagono quando viene indicato dal SOP, variando di conseguenza i VP [2.8].



### 8.4.1. Operazioni di Rastrellamento

Un'unità/gruppo amico può muovere o avanzare dopo il combattimento in un esagono nemico di Installazione [8.3.1.2], Città o Urbano. L'unità/gruppo viene poi posto sotto un segnalino di Rastrellamento pescato a caso e deve effettuare un'Operazione di Rastrellamento durante la Fase di Riorganizzazione.

Viene effettuata una Operazione di Rastrellamento per tutte le unità sotto il segnalino. Per risolvere tale operazione, il giocatore sceglie un'unità di testa; tira poi un dado, modificandone il risultato con qualsiasi DRM applicabile. Se il risultato finale è pari o superiore al Numero di Rastrellamento, l'Operazione di Rastrellamento ha successo.

Per determinare i DRM, sottraete il Numero di Rastrellamento sul segnalino dal ER dell'unità di testa ed usate la differenza come DRM positivo.

Inoltre, se l'unità/gruppo non ha i Punti Raggruppamento Minimi di Sicurezza necessari per quel tipo di esagono, usate la differenza come DRM negativo.

Quando un esagono Urbano/di Città contiene Installazioni o un esagono di Installazioni contiene ulteriori Installazioni, il tiro di dado per l'Operazione di Rastrellamento viene modificato di "-1" per Installazione aggiuntiva nell'esagono.

Esempio: un esagono Urbano con una Base Aerea subisce un -1, una Base Aerea con Porto un -1.

Un'unità/gruppo aeromobile e/o che effettua assalto anfibio e/o che viene lanciato come paracadutista e che tenta un'Operazione di Rastrellamento immediatamente dopo lo sbarco subisce un modificatore aggiuntivo di "-1".

Se l'Operazione di Rastrellamento ha successo, il controllo dell'esagono passa al giocatore che ha effettuato l'operazione.

Se l'Operazione di Rastrellamento fallisce e non è presente il numero di Punti Raggruppamento Minimi di Sicurezza, il giocatore che effettua il rastrellamento subisce una perdita di forza dalla sua unità di testa. Se l'Operazione di Rastrellamento fallisce ed erano presenti i Punti Raggruppamento Minimi di Sicurezza, le unità ed il segnalino rimangono nell'esagono.

Il segnalino può essere rimosso solamente se tutte le unità, usando la loro intera MA, lasciano l'esagono, tutte le unità sotto il segnalino sono eliminate, o se effettuano con successo l'operazione.

Le unità sotto un segnalino di Rastrellamento possono essere rinforzate (entro i limiti del raggruppamento).

Esempio: Nel Segmento di Movimento Base, 3 Brigate di Fanteria Meccanizzata DPKR (SP 1 ciascuna, 3 in totale) muovono ad Inchon (Urbano con Porto). Gli SP minimi necessari per il Rastrellamento sono 4, quindi il giocatore DPKR sa che questo è un difficile scontro e desidera rinforzare, ma non ha altre unità disponibili e desidera controllare immediatamente Inchon. Pesca quindi un segnalino di Rastrellamento a caso da quelli disponibili e pesca un 5. Pone il segnalino sopra le unità e prosegue il turno. Durante il segmento delle Operazioni di Rastrellamento entro la Fase di Riorganizzazione, il giocatore DPKR risolve tutte le Operazioni di Rastrellamento, ne ha solo una ad Inchon e procede con il determinare i DRM. Sceglie un'unità di testa (hanno tutte ER 5) e confronta tale valore con il Numero di Rastrellamento (che è 5). Non vi sono DRM. Poi, determina se ha il numero minimo di SP necessari e scopre che ne ha uno di meno. Questo diviene un DRM "-1". Infine, vi è un porto ad Inchon il che comporta un DRM "-1" aggiuntivo. Il giocatore DPKR tira un dado, ottiene un "6" modificato a "4" e non riesce per un punto a pareggiare il Valore di Rastrellamento. Inoltre, mancando il numero minimo di SP necessari, subisce una perdita di forza. Le unità rimangono sotto il segnalino di Rastrellamento. Nel turno seguente, il giocatore DPKR comprende che deve rinforzare il suo tentativo di prendere Inchon, ed invia una divisione di fanteria a forza ridotta portando i Punti Raggruppamento a 4. Nel segmento delle Operazioni di Rastrellamento, tira un "8" modificato a "7" (per il Porto) e prende il controllo di Inchon.

**8.4.1.1 Segnalini di Rastrellamento e Combattimento:** Nessuna unità sotto un segnalino di Rastrellamento può partecipare ad un attacco; può difendere normalmente.

**8.4.1.2 Ricattura degli esagoni Urbani, di Città o di Installazione:** Le unità amiche non necessitano mai di effettuare un'Operazione di Rastrellamento per entrare in un esagono nel loro paese o in uno alleato, anche se vi è nell'esagono un segnalino nemico di Controllo (cioè il nemico ha catturato l'esagono in precedenza mediante una Operazione di Rastrellamento che ha avuto successo). Inoltre, una volta che un'unità amica ricattura e Controlla un esagono Urbano, di Città o Installazione nel proprio paese o in uno alleato, rimuove il segnalino di controllo nemico. Pertanto, se il nemico tenta di rientrare nell'esagono, dovrà ripetere l'Operazione di Rastrellamento. Notate che il controllo dell'esagono non cambia sino alla fase appropriata entro la Fase di Riorganizzazione.

### 8.4.2 Aggiramento

Le unità che stanno muovendo possono Aggirare o muovere attraverso un esagono che contiene una Installazione nemica [8.3.1.2] o Città. Tale movimento utilizza il costo del terreno dell'esagono. Per effettuare un Aggiramento, l'unità in movimento deve avere MP sufficienti per entrare ed essere in grado di uscire dall'esagono che contiene l'Installazione o Città. Il Controllo dell'Installazione o Città non cambia. Il movimento di Aggiramento non può essere usato quando si tenta di attraversare un lato di esagono tutto di acqua usando un ponte o traghetto.

## 8.5 Tipi di Movimento

Vi sono molti modi con i quali le unità possono muovere, ed includono il Movimento di Terra, il Trasporto Aereo, il Movimento Avioportato (paracadutisti), il Movimento Aeromobile, il Trasporto Marittimo e l'Assalto Anfibio.

### 8.5.1 Movimento di Terra

Usando il Movimento di Terra, le unità di terra muovono individualmente o come gruppo da un esagono ad un esagono adiacente pagando i costi appropriati del terreno. Le unità che iniziano un Segmento di Movimento amico raggruppate assieme possono muovere in gruppo ma non possono dividersi o "lasciare" unità durante il movimento. I gruppi che muovono non possono "raccogliere" alcuna unità durante il loro movimento. Le unità pagano i costi di movimento per ogni esagono dove entrano o per lato di esagono attraversato come indicato in dettaglio nella Tabella del Terreno (TEC). Le unità di terra possono usare il normale movimento per entrare in una Installazione controllata dal nemico [8.3.1.2], Città o esagono Urbano e sono immediatamente poste sotto un segnalino di Rastrellamento (a meno che Aggirino [8.4.2]). Devono effettuare una Operazione di Rastrellamento [8.4 / 9.10] durante la Fase di Riorganizzazione. Vi sono quattro diverse classi di mobilità per le unità di terra come riprodotto nella loro Capacità di Movimento inerente e sono riassunte qui di seguito.

#### CLASSE DI MOBILITA'

Fanteria	<b>4 o 5 MP</b> [MA gialla significa capacità Aeromobile]
Motorizzata	<b>6 MP</b> [MA arancione]
Meccanizzata	<b>8 MP</b> [MA rossa]
Aeromobile	<b>24 MP</b> [MA gialla]

Le unità pagano i costi indicati sulla TEC confrontando la loro Classe di Mobilità con il tipo di terreno dove entrano o che attraversano. Le unità Aeromobili, quando usano il Trasporto Aeromobile [8.5.4.] pagano 1 MP per esagono indipendentemente dal terreno. I giocatori possono muovere gruppi composti da diverse Classi di Mobilità, ma dovranno ricordare i diversi costi del terreno per ciascuna unità.

Importante: Un'unità può sempre muovere di almeno un esagono in un Segmento di Movimento amico, se può farlo, sebbene non attraverso lati di esagoni proibiti o in terreno proibito.

Eccezione: Nessuna unità in una ZOC nemica può muovere durante il Segmento di Sfruttamento o di Movimento di Reazione di Elite.

### 8.5.2 Trasporto Aereo

Le unità di fanteria appiedate che iniziano un Segmento di Movimento su un Aeroporto o Base Aerea amica che non sia in ZOC nemica [8.2] possono muovere per Trasporto Aereo in un altro esagono di Aeroporto o Base Aerea amica controllata che non sia in ZOC nemica. Le unità che muovono in questo modo possono usare sino alla metà della loro Capacità di Movimento (arrotondando per eccesso) dopo lo sbarco.

Le missioni di Trasporto Aereo possono subire ADF [6.6] prima di sbarcare. Se l'esagono di sbarco si trova nel paese del giocatore che muove o in uno suo alleato, vi è un DRM +3 al ADF.



**8.5.2.1 Limitazioni all'uso:** Le regole specifiche del gioco normalmente conterranno limitazioni all'uso del Trasporto Aereo.

### 8.5.3 Movimento Avioportato (paracadutisti)

Le unità di paracadutisti che iniziano un Segmento di Movimento su un Aeroporto o Base Aerea amica che non sia in ZOC nemica [8.2] possono effettuare una Lancio di Paracadutisti.

Prendete l'unità e tracciate un percorso di esagoni di qualsiasi distanza all'esagono di sbarco. Tale esagono non può essere occupato da unità nemiche. Un'unità può essere soggetta ad ADF [6.6] prima di sbarcare.

I Lanci di Paracadutisti non possono essere effettuati in questi tipi di esagoni:

- Urbano
- Montagna

- Altire / Altire e Boschi

Qualsiasi esagono che contiene una Città

Qualsiasi esagono nel paese nemico che contiene una Installazione [8.3.1.2]

Se l'unità che effettua il lancio sopravvive al ADF, ponete l'unità nell'esagono di sbarco e determinate il risultato dello stesso. Tirate un dado e consultate la Tabella del Lancio di Paracadutisti. Questa tabella indica la condizione dell'unità che si è lanciata dopo lo sbarco. Usate i risultati alla sinistra della barra. Una spiegazione dei risultati si trova sotto la tabella.

Se l'unità è sbarcata in ZOC nemica, non può muovere oltre; altrimenti, può avanzare in un esagono adiacente non occupato e controllato dal nemico Urbano/di Città/Installazione [8.3.1.2] e venire posta sotto un segnalino di Rastrellamento (se appropriato). Deve effettuare una Operazione di Rastrellamento durante la Fase di Riorganizzazione con un modificatore "+1" aggiuntivo.

**8.5.3.1 Limitazioni all'uso:** Le regole specifiche del gioco normalmente conterranno limitazioni all'uso del Movimento Avioportato.

### 8.5.4 Movimento Aeromobile

Alcune unità combattenti possono usare il Movimento Aeromobile. Tali unità possono muovere sino a 24 esagoni durante un Segmento di Movimento amico ignorando tutti i costi del terreno. Una volta che terminano il loro movimento, sono poste nel loro esagono di "atterraggio" dove possono essere soggette al ADF [6.6].

**8.5.4.1 Unità che possono effettuarlo:** Tutte le unità con MA in giallo possono usare il Movimento Aeromobile.

Nota: Le unità di tipo Aeromobile possono sempre usare il Movimento Aeromobile. Usando la loro capacità di trasporto su elicotteri intrinseca, non si spendono Punti Aeromobili per muovere tali unità, ma seguono tutte le altre regole sul Movimento Aeromobile.



**8.5.4.2 Punti Aeromobili:** Le due parti ricevono un certo numero di Punti Aeromobili all'inizio di ciascun scenario. Punti aggiuntivi possono arrivare come rinforzi. Questi punti possono essere usati in ogni turno di gioco a meno che non vengano distrutti.

Ogni Punto Aeromobile può trasportare un Punto Raggruppamento di unità. I Punti Aeromobili possono essere combinati per trasportare le unità che hanno più di un Punto Raggruppamento. I Punti Aeromobili non si usano per le unità di tipo Aeromobile (cioè quelle con MA di 24).



**8.5.4.3 Distruzione dei Punti Aeromobili:** I Punti Aeromobili possono essere distrutti permanentemente quando una Base Aerea nel paese di origine di un giocatore viene catturata o quando un risultato sulla Tabella ADF [6.6] lo richiede. Quando un'unità avanza in un esagono di Base Aerea controllato dal nemico nel paese nemico, vi è la possibilità che si distrugga un Aeromobile nemico.

Quando accade, il giocatore che avanza tira un dado. Con un risultato di "0-2" un Punto Aeromobile nemico viene distrutto permanentemente. Con "3-9" gli elicotteri nemici fuggono e non si perde alcun punto.

I Punti Aeromobili possono anche essere distrutti permanentemente da ADF. Quando un giocatore che sta effettuando il Movimento Aeromobile subisce un risultato con asterisco (\*) sulla Tabella ADF, chi muove perde un livello di forza dall'unità trasportata e distrugger permanentemente un Punto Aeromobile oltre a qualsiasi altro risultato indicato.

Vi è un segnalino per ogni giocatore che serve per registrare i Punti Aeromobili persi permanentemente.

*Eccezione: le perdite generate contro unità di tipo Aeromobile non causano la distruzione di Punti Aeromobili, sebbene le perdite di applichino comunque.*

**8.5.4.4 Procedura del Movimento Aeromobile:** Durante un Segmento di Movimento amico che non sia quello di Movimento di Reazione Elite, il possessore può muovere un'unità mediante il Movimento Aeromobile invece del Movimento di Terra. Per farlo, annuncia l'unità da muovere ed i Punti Aeromobili assegnati per muoverla (se applicabile), diminuite il numero di Punti Aeromobili disponibili (se applicabile), e muovete l'unità sino a 24 esagoni, ignorando i terreni, sino all'esagono di atterraggio.

Se l'unità atterra in ZOC nemica, non può muovere oltre; altrimenti, può avanzare in un esagono adiacente, non occupato e controllato dal nemico Urbano / di Città / Installazione [8.3.1.2/8.3.1.5] e ricevere un segnalino di Rastrellamento (se appropriato). Deve effettuare un'Operazione di Rastrellamento nella Fase di Riorganizzazione con un modificatore aggiuntivo di +1.

Le unità che muovono possono essere soggette ad ADF [6.6] (risolto nell'esagono di atterraggio).

Le unità che iniziano il loro movimento in *un paese nemico o in ZOC nemica* possono utilizzare il Movimento Aeromobile, ma devono subire un attacco aggiuntivo di ADF nell'esagono di partenza. Se si applicano entrambe le condizioni, si effettua un solo ADF aggiuntivo.

**8.5.4.4.1 Limitazioni all'atterraggio:** Le unità che usano il Movimento Aeromobile non possono atterrare in un esagono di Altire, Altire e Bosco, o Montagna a meno che non vi sia una strada o strada principale nell'esagono. Non

possono atterrare in un esagono controllato dal nemico Urbano / di Città / Installazione [8.3.1.2/8.3.1.5].

### 8.5.5 Movimento Aeromobile dei Marines

Ogni unità Anfibia Marine ha un Punto Trasporto Aeromobile intrinseco. Questo punto può essere usato per trasportare un livello di forza di unità non corazzata Marine con capacità Aeromobile, ma a non più di 12 esagoni di distanza dalla unità AMPH. Questo raggio viene calcolato da ma non includendo la locazione dell'esagono tutto di mare che il AMPH sta occupando. Questa capacità può essere utilizzata una volta per Segmento di Movimento (anche nello stesso segmento nel quale il AMPH ha mosso nell'esagono). Muovendo un'unità già a terra, sia l'esagono di salita che quello di atterraggio devono trovarsi entro 12 esagoni dall'AMPH di partenza. I Punti Aeromobili intrinseci sono immuni alle perdite generate da ADF.

### 8.5.6 Movimento Navale

**8.5.6.1 Movimento delle Unità Navali:** E' importante notare che questo paragrafo riguarda il movimento delle unità Navali e non ha nulla a che fare con il Trasporto Navale [8.5.7], che si effettua senza l'uso delle pedine navali. Gli Assalti Anfibi [8.5.8] e le Missioni di Supporto Tattico Navali, comunque, *necessitano* del movimento ed utilizzo di pedine navali.

**8.5.6.2 Le Zone di Mare e le Caselle:** La mappa può essere divisa in Zone di Mare che sono a loro volta suddivise in Caselle In Mare, Caselle Interne ed esagoni di mare aperto. Le unità navali che muovono da una Zona all'altra devono terminare il loro movimento nella Casella In Mare della zona dove stanno entrando.

**8.5.6.3 Dove le unità Navali possono muovere:** Le unità Navali possono, in qualsiasi dato momento, trovarsi in uno di questi tre tipi di locazione:

- Casella In Mare
- Casella Interna
- Esagono sulla mappa (di mare aperto adiacente ad un esagono di terra *oppure* in un porto amico)

**8.5.6.4 Quando e come muovono le unità Navali:** Le unità Navali possono muovere durante qualsiasi Segmento di Movimento amico eccetto per il Segmento di Reazione di Elite. Muovono da una locazione all'altra senza contare gli esagoni. Le unità navali possono muovere solo da una locazione all'altra seguendo l'ordine esposto in 8.5.6.3 in avanti o indietro, cioè da In Mare a Interno o da a esagono di mare aperto a Interno, ma non da un porto ad una casella In Mare. Le unità possono anche muovere da esagoni di mare aperto a porti e viceversa nonché ad altri esagoni di mare aperto. Inoltre, un'unità Navale può muovere dalla Casella In Mare in una Zona di Mare alla Casella In Mare di un'altra Zona di Mare.

Se un'unità Navale muove a o da una Casella In Mare o Interna non amica controllata, deve effettuare un tiro di dado per Movimento in Mare Conteso. Se un'unità muove da un porto ad un esagono di mare aperto (o un altro esagono di mare aperto) o viceversa, e la corrispondente casella Interna non è amica controllata, l'unità deve effettuare un tiro di dado per Movimento in Mare Conteso. Se il movimento viene annullato, l'unità Navale rimane dove ha iniziato il Segmento di Movimento, altrimenti il movimento ha successo.

**8.5.6.5 Tempeste:** Durante la Fase delle Condizioni Meteorologiche di un turno di "Tempesta", le unità navali devono rimanere in o tornare in una Casella In Mare amica o porto della corrispondente Zona di Mare.

### 8.5.7 Trasporto Navale

Il Trasporto Navale rappresenta il movimento di truppe ed equipaggiamento con le generiche capacità di trasporto in contrasto con le navi di trasporto specializzate rappresentate dalle unità Navali Anfibe.

Vi sono due tipologie basiche di Trasporto Navale: da Porto a Porto e lo Sbarco.

*Nota: lo Sbarco rappresenta le forze della seconda ondata, ecc. di un Assalto Anfibio che è già riuscito.*

Notate che in ogni caso, se la Casella Interna dell'esagono di origine o di destinazione non è amica controllata, si deve effettuare un tiro di dado sulla Tabella del Movimento Navale Conteso.

**8.5.7.1 Da Porto a Porto:** Qualsiasi unità di terra che inizia un Segmento di Movimento amico in un esagono di Porto amico non danneggiato che non sia in ZOC nemica, può muovere mediante il Trasporto Navale in qualsiasi altro esagono di Porto amico non danneggiato che non sia in ZOC nemica. Una tale unità così trasportata può spendere la metà (arrotondando per eccesso) della sua Capacità di Movimento immediatamente dopo lo sbarco se entrambi i Porti si trovano nella stessa Zona di Mare; altrimenti, non può muovere.

**8.5.7.2 Sbarco:** Tutte le unità Marine e qualsiasi altra unità con una capacità di movimento di 5 o meno può usare il Trasporto Navale entro la stessa Zona di Mare per muovere a o da qualsiasi Porto o Testa di Ponte amica. Dopo essere sbarcata in un Porto, se non si trova in ZOC nemica, una unità può spendere sino alla metà della sua capacità di movimento (arrotondate per eccesso).

**8.5.7.3 Limitazioni:** Le regole specifiche del gioco indicheranno limitazioni sul numero di unità/Punti Raggruppamento che possono essere trasportati mediante il Trasporto Navale.

### 8.5.8 Assalto Anfibio

Le unità Marine (solamente) possono usare l'Assalto Anfibio. Le unità Marine devono iniziare un Segmento di Movimento amico in una Casella Interna con una unità di Assalto Anfibio (AMPH) per poter effettuare un Assalto Anfibio.

**8.5.8.1 Procedura:** Le unità AMPH possono “trasportare” sino alla loro capacità (espressa in Punti Raggruppamento) di unità Marine (solamente) da una Casella Interna ad un esagono di mare aperto adiacente ad un esagono costiero per effettuare l'Assalto Anfibio.

Muovete il gruppo (le unità AMPH e Marine che non ecceda la capacità di trasporto dell'unità navale) dalla Casella Interna ad un esagono di mare aperto adiacente a qualsiasi esagono in quella Zona di Mare. Le unità che effettuano l'Assalto Anfibio non possono muovere oltre durante quel Segmento di Movimento (eccetto per Avanzare Dopo il Combattimento [9.9]).

Un qualsiasi numero di unità AMPH e Marine possono essere presente in una Casella In Mare o Interna. Una volta che le unità effettuano l'Assalto Anfibio sono poste in un esagono di terra e si applicano le normali regole sul raggruppamento.

Più unità AMPH possono occupare esagoni diversi che siano adiacenti allo stesso esagono di Spiaggia. In questo caso, tutte le unità adiacenti all'esagono di Spiaggia possono partecipare all'Assalto Anfibio, fintanto che si rispettino i normali limiti al raggruppamento quando sono poste nell'esagono di terra.

**Importante:** *Solo gli esagoni di Spiaggia [8.3.1.7] che siano adiacenti ad esagoni di mare aperto possono essere assaltati.*

Una volta che le unità marine sono state poste in un esagono di mare aperto adiacente, rimangono lì sino a che non avviene l'Assalto durante il successivo Segmento di Combattimento.

Ciascuna unità che attacca con l'Assalto Anfibio un esagono di spiaggia *occupato*, dimezza la sua forza di attacco (arrotondate per eccesso) per il combattimento. Qualsiasi altra unità amica che sia adiacente all'esagono nemico (altre unità Marine o di terra) può anch'essa attaccare. E' anche consentito il Supporto Tattico.

Se la maggioranza della forza combattente attaccante (dopo tutti i dimezzamenti) deriva da unità che effettuano l'Assalto Anfibio, variate il rapporto di forze di una colonna a sinistra.

Se, al termine del combattimento, rimane qualsiasi unità difendente nell'esagono, una unità che effettua l'Assalto Anfibio (se non ne rimane alcuna, allora una qualsiasi unità attaccante) perde un livello di forza in aggiunta ai risultati del combattimento (cumulativo, non un livello per unità) e, se effettua assalto anfibio, rimane raggruppata con l'unità AMPH nell'esagono di mare aperto.

Se tutte le unità difendenti sono eliminate o si sono ritirate a causa del combattimento (o l'esagono non conteneva unità nemiche), l'attaccante può Avanzare Dopo il Combattimento [9.9] nell'esagono. Se l'esagono si trova nel paese nemico e contiene una Città e/o Installazione, le unità avanzate ricevono un segnalino di Rastrellamento [8.4].



**8.5.8.2 Teste di Ponte:** Le due parti hanno segnalini di Testa di Ponte. Il numero di segnalini è un limite assoluto. Mentre il numero di segnalini non limita il numero possibile di Assalti Anfibi [8.5.8] che le due parti possono intraprendere, limita la capacità di rifornire più Teste di Ponte di quante ne sono fornite nel gioco. In sintesi, qualsiasi Assalto Anfibio che non pone immediatamente una Testa di Ponte è solo un raid o una finta. Quando un'unità Marine effettua un Assalto Anfibio con successo, il possessore ha

l'opzione di porre immediatamente un segnalino di Testa di Ponte nell'esagono dopo il combattimento e l'Avanzata Dopo il Combattimento [9.9]. Il segnalino di Testa di Ponte, a parte fornire una forza di difesa ed un livello di forza in più per le perdite, consente al possessore di:

- Incrementare il limite di Punti Raggruppamento dell'esagono a 6.
- Muovere qualsiasi unità di tipo Marine, Corazzati Marine, o Fanteria sulla Testa di Ponte durante i Segmenti di Trasporto amici seguenti mediante il Trasporto Navale [8.5.7].
- Consente alle unità di tentare di ignorare volontariamente i risultati di Ritirata [9.8.2].

*Nota: Le unità corazzate non Marine, motorizzate e meccanizzate non possono essere mosse in una Testa di Ponte con il Trasporto Navale a meno che l'esagono della Testa di Ponte contenga anche un porto. In effetti, un giocatore deve catturare un porto nemico prima di muovere unità non Marine corazzate/meccanizzate/motorizzate in territorio nemico per mare.*

Le Teste di Ponte possono essere rimosse volontariamente in qualsiasi momento durante il Segmento di Movimento del possessore. Quando si effettua questa rimozione, la testa di ponte non è disponibile per il piazzamento sino al turno di gioco seguente. Ponete il segnalino di Testa di Ponte sulla Tabella Generale nel turno seguente per ricordarlo.

**8.5.8.3 Reimbarco delle unità Marine:** Le unità Marine in un Porto o Testa di Ponte [8.5.8.2] possono imbarcarsi in un AMPH (rispettando i limiti della sua capacità) in qualsiasi esagono adiacente di mare aperto.

## 9.0 Combattimento

### 9.1 Chi combatte

Qualsiasi unità amica che sia adiacente ad unità nemiche all'inizio di un Segmento di Combattimento amico può scegliere di attaccare. Gli attacchi non sono consentiti attraverso lati di esagono tutti di acqua o in esagoni tutti di acqua (**eccezione**: Assalto Anfibia). Tutte le unità in un singolo esagono non sono obbligate ad attaccare lo stesso esagono né attaccare affatto. Le unità difendenti difendono sempre assieme (**eccezione**: esagoni che violano i limiti di raggruppamento [8.1.1.1]). La forza di attacco di un'unità è indivisibile; ciascuna unità attaccante la deve usare tutta, se attacca, contro un singolo esagono difendente. Non si è obbligati ad attaccare tutti gli esagoni nemici adiacenti.

**Importante:** le unità non possono attaccare in terreno che le è loro proibito entrare durante il movimento. Pertanto, le unità corazzate/meccanizzate possono attaccare in un esagono di montagna solo se attaccano lungo una strada.

### 9.2 Procedura di combattimento

Tutti i Segmenti di Combattimento usano la seguente procedura.

#### 9.2.1 Dichiarazione dell'Attacco

L'attaccante dichiara l'esagono attaccato ed indica le sue unità attaccanti. Importante: una volta che un attacco è stato dichiarato, deve essere risolto.

#### 9.2.2 Calcolo del Rapporto di Forze iniziale

Le due parti sommano le forze di attacco di tutte le unità attaccanti/difendenti. La forza dell'attaccante viene divisa per quella del difensore. Se la divisione non produce un rapporto pieno, cioè  $10:5 = 2:1$ , ma vi è una frazione, cioè  $9:5 = 1,8:1$ , arrotondate il rapporto a favore del difensore, cioè  $1,8:1$  diviene  $1,5:1$ .

**9.2.2.1** Se vi è una frazione e la forza di attacco eccede quella di difesa, allora l'attaccante riceve un DRM -1 al suo tiro di dado per l'attacco. Se il Rapporto di Forza eccede il minimo indicato sulla tabella, cioè  $7:1$  o più sulla riga di terreno Aperto / Aperto con Boschi, l'attaccante riceve un DRM -1. L'attaccante può ottenere una sola delle due condizioni sopra indicate.

*Esempio:* nel caso di  $1,8:1$ , arrotondate ad  $1,5:1$  e, non essendo un rapporto pieno, l'attaccante riceve un DRM -1.

**9.2.2.2** Trovate la colonna appropriata del Rapporto/Terreno sulla CRT. L'attaccante determina la colonna di combattimento appropriata consultando la riga del terreno corrispondente al terreno presente nell'esagono del difensore e trova la colonna che contiene il rapporto di forze calcolato in precedenza. Un attacco con rapporti superiori alla colonna più a destra o inferiore a quella più a sinistra (dove è indicato un rapporto di forze) si ferma alla colonna massima o minima. Tutti gli spostamenti di colonna sono calcolati da quel punto. Notate che vi è un segnalino per registrare il rapporto di forze sulla CRT.

*Esempio:* la colonna più a destra è quella appropriata per un attacco ad  $8:1$  (o  $36:1$ ) in un esagono di Altire / Altire e Boschi.

#### 9.2.3 Determinare gli Spostamenti di Colonna ed i Modificatori al Tiro di Dado

Entrambe le parti indicano quale Valore di Efficienza [2.3.3] useranno per il combattimento. Gli spostamenti di colonna si possono anche applicare per gli attacchi di sorpresa, per attacchi in Città/Fortificazioni, e a qualsiasi attacco effettuato durante il Segmento di Combattimento di Sfruttamento. Gli Spostamenti di Colonna ed i DRM applicabili ai combattimenti sono elencati sulla CRT. Usate la differenza netta degli spostamenti di colonna per modificare la colonna del rapporto di forze iniziali. Notate che vi è un segnalino ed una tabella sulla CRT per registrare gli DRM.

#### 9.2.4 Assegnazione del Supporto Tattico

L'attaccante assegna tutti i Punti Aerei [6.1], gli Elicotteri da Attacco [6.5], e le unità Navali [7.3.1] al combattimento. Il difensore agisce poi allo stesso modo.

#### 9.2.5 Risoluzione del Fuoco di Difesa Aerea

Se le due parti impiegano Punti Aerei o Elicotteri da Attacco al combattimento di terra, il ADF viene risolto immediatamente.

#### 9.2.6 Tiro di dado e risoluzione del combattimento

L'attaccante tira un dado a 10 facce, modificando il risultato con qualsiasi DRM applicabile come indicato sulla CRT.

#### 9.2.7 Assegnazione delle perdite

Il difensore assegna per primo le sue perdite/ritirate per primo. Poi l'attaccante assegna le proprie perdite.

### 9.2.8 Ritirata ed Avanzata Dopo il Combattimento

Se l'esagono difendente è vuoto alla conclusione del combattimento, l'attaccante può avanzare sino a 4 Punti Raggruppamento (o 3 in terreno Montagna) di unità attaccanti nell'esagono seguendo le regole dell'Avanzata Dopo il Combattimento (e *deve* avanzare con almeno una unità) [9.9].

### 9.3 Combattimento multi esagono

Le unità amiche che sono state scelte per attaccare un singolo esagono nemico devono sommare la loro forza di attacco durante l'attacco (entro i limiti di raggruppamento) [8.1.1.1]. Un esagono difendente non può mai essere attaccato più di una volta per Segmento di Combattimento amico. L'attaccante non può mai attaccare più di un esagono difendente alla volta, anche quando è adiacente a più esagoni occupati dal nemico. Quando effettua un attacco multi esagono, l'attaccante riceve DRM bonus per attaccare più di due esagoni [9.6.3].

### 9.4 Modificatori alla Forza di Combattimento

Quando si dimezza la forza delle unità, dimezzate ogni unità individualmente ed arrotondate per eccesso. *Le unità possono dimezzare la forza una sola volta. Più effetti di dimezzamento sono ignorati.*

#### 9.4.1 Fiumi ed Assalto Anfibio

Ogni unità che attacca attraverso un lato di esagono di fiume (sia "con ponte" che senza) o che effettua un Assalto Anfibio contrastato dimezza la sua forza di attacco, arrotondando per eccesso. Durante gli attacchi multi esagono, gli effetti del dimezzamento dei fiumi/assalto anfibio si applicano solamente alle unità che effettivamente attaccano in quel modo.

#### 9.4.2 Vantaggio dei Corazzati

Le unità corazzate raddoppiano la loro forza di attacco quando attaccano un gruppo di unità non corazzate/non meccanizzate in terreno Aperto o Sconnesso che non contiene una Fortificazione, Città o Bosco.

*Eccezione: non quando si attacca anche attraverso un lato di esagono di fiume o si effettua assalto anfibio.*

#### 9.4.3 Vantaggio dei Meccanizzati

Le unità meccanizzate moltiplicano la loro forza di attacco di 1,5 volte (arrotondate per eccesso) quando attaccano unità non corazzate/non meccanizzate in terreno Aperto o Sconnesso che non contiene una Fortificazione, Città o Bosco.

*Eccezione: non quando si attacca anche attraverso un lato di esagono di fiume o si effettua assalto anfibio.*

#### 9.4.4 Svantaggio dovuto al terreno per le unità Corazzate/Meccanizzate

Le unità corazzate e meccanizzate dimezzano la loro forza di attacco quando attaccano in Palude (non in inverno), Montagna, Aiture o Aiture con Boschi.

#### 9.4.5 Vantaggio della Fanteria

Le unità Marine non meccanizzate e tutte le altre unità di fanteria (inclusa Aeromobile) raddoppiano la loro forza di difesa quando difendono in un esagono Urbano.

*Eccezione: non quando hanno un segnalino di Operazione di Rastrellamento.*

### 9.5 Spostamenti di Colonna

#### 9.5.1 Spostamento di Colonna per Efficienza

L'attaccante deve designare il Valore di Efficienza (ER) [2.3.3] di quale unità usa nel combattimento (in sintesi, questa unità "guida" l'assalto). Il difensore indica a sua volta il ER di quale unità usa per difendere. L'attaccante poi sottrae il ER del difensore dal suo ER. Il risultato è il numero di spostamenti di colonna del combattimento sulla CRT (a destra se il ER attaccante è superiore, a sinistra altrimenti). Inoltre, le unità che si usano per determinare gli spostamenti di colonna per l'efficienza devono subire il primo risultato di perdita di forza 8se vi è) nel conseguente combattimento.

#### 9.5.2 Spostamento di Colonna per Città/Fortificazione

Gli attacchi contro unità che difendono in un esagono di Città o Fortificazione [8.3.1.5 / 8.3.1.10] spostano di due colonne a sinistra sulla CRT. Un difensore riceve i benefici della Fortificazione *solo* se la Fortificazione si trova entro il proprio paese o uno alleato ed è amica controllata. Quando un esagono contiene sia una Città che una Fortificazione, gli effetti *sono* cumulativi.

#### 9.5.2 Spostamento di Colonna per Sfruttamento

In seguito al Movimento di Sfruttamento, qualsiasi unità del giocatore che ha l'Iniziativa (sia che abbia mosso durante lo Sfruttamento o no) può combattere. Tale Combattimento di Sfruttamento viene risolto con uno spostamento di due colonne a sinistra.

### 9.5.2 Spostamento di Colonna per Sorpresa

Alcuni scenari indicano che una delle due parti riceve uno spostamento di colonna (o più spostamenti) a sua beneficio per riprodurre la sorpresa.

### 9.5.5 Assalto Anfibia

Gli Assalti Anfibi subiscono la penalità di uno spostamento di colonna a sinistra a meno che la maggioranza dei fattori combattenti attaccanti non stia effettuando l'assalto anfibio.

## 9.6 Modificatori al tiro di dado

### 9.6.1 Supporto Tattico

Sia l'attaccante che il difensore possono modificare la colonna dei risultati del combattimento assegnando Punti Aerei [6.1], Elicotteri da Attacco [6.5] o Supporto Tattico Navale [7.3.1] al combattimento. Le due parti possono assegnare un numero qualsiasi di unità Navali che siano entro il raggio dal combattimento.

L'attaccante assegna ciascun tipo di Supporto Tattico per primo. Per le due parti, il Valore di Attacco degli elicotteri che sopravvivono al ADF [6.6] viene sommato al numero di Punti Aerei sopravvissuti al ADF che viene poi sommato al Supporto Tattico Navale. Confrontate il Supporto Tattico del difensore con quello dell'attaccante. Se quello dell'attaccante è superiore, la differenza è un DRM negativo al successivo tiro di dado. Se è inferiore, si ha un DRM positivo.

### 9.6.2 Città, Cittadina ed Installazioni

Se l'esagono difendente contiene una Cittadina, Aeroporto e/o Installazione [8.3.1.2], viene applicato un DRM +1 al combattimento. Questi DRM sono cumulativi.

### 9.6.3 Combattimenti Multiesagono

Se l'attaccante attacca da almeno 3 esagoni diversi, riceve un DRM favorevole in quel combattimento. I DRM sono -1 se si attacca da 3 o 4 esagoni e -2 se si attacca da 5 o 6 esagoni.

### 9.6.4 Attacchi delle unità speciali

Le regole specifiche del gioco possono indicare altri modificatori che influenzano alcuni tipi di unità speciali.

### 9.6.5 Attacco di più nazionalità

Le regole specifiche del gioco possono indicare un DRM che influenza gli attacchi effettuati da più nazionalità.

### 9.6.6 Attacchi di più Corpi d'Armata

Le regole specifiche del gioco possono indicare DRM che influenzano gli attacchi da parte di Corpi di Armata differenti. Le unità indipendenti, cioè quelle senza affiliazione di Corpo, sono ignorate per questo DRM.

## 9.7 Risultati del Combattimento

I risultati del combattimento si leggono da sinistra a destra sulla CRT come Attaccante/Difensore, includono le perdite di forza e/o la ritirata del difensore. La spiegazione dei risultati è la seguente.

### 9.7.1 Risultati dell'Attaccante

I risultati dell'attaccante sono sempre perdite di forza. Quando la CRT indica “#” come perdite dell'attaccante, questi rimuove quel numero di livelli di forza dalle sue unità attaccanti, *a partire con un livello dall'unità il cui ER è stato usato nell'attacco.*

Questa è una perdita aggregata dell'intera forza attaccante, non per ciascuna unità coinvolta nell'attacco. Se sono indicate perdite di più livelli di forza, queste perdite devono essere distribuite il più equamente possibile tra tutte le unità attaccanti; tutte le unità attaccanti devono subire una perdita prima che una di esse possa assorbire una seconda perdita (indipendentemente da quando vi sia stata la perdita) [9.2.3].

*Nota: pertanto le unità a piena forza subiranno una perdita prima delle unità che l'hanno già subita, eccetto per l'unità di testa.*

**9.7.1.1 Perdite di forza eccedenti:** Se la CRT indica più perdite di quanti il difensore possa assorbirne, l'attaccante può ridurre le sue perdite in quel combattimento di uno.

Se l'attaccante non può assorbire tutte le perdite indicate sulla CRT o viene completamente eliminato, il difensore può ridurre le sue perdite di uno.

### 9.7.2 Risultati del Difensore

I risultati del difensore sono indicati in una combinazione di perdite e ritirate.

Se il risultato del difensore indica “#”, quell’unità/gruppo difendente deve rimuovere come perdite quel numero di livelli di forza. *La prima perdita deve essere assorbita dall’unità il cui ER è stato usato nella difesa [9.2.3].* Se sono indicate più perdite (es.: 2R), le perdite devono essere divise il più equamente possibile; tutte le unità difendenti devono subire una perdita prima che una di esse possa assorbire una seconda perdita (indipendentemente da quando vi sia stata la perdita) [9.8.1]. Il difensore ritira ciascuna unità (non gruppo) individualmente del numero indicato di esagoni, rispettando tutte le regole che governano il Movimento di Ritirata.

Tutti i risultati del difensore sono implementati da sinistra a destra. Un risultato di “1R” in terreno Aperto, ad esempio, impone al difensore di:

1. Perdere un livello di forza dall’unità il cui ER è stato usato nel combattimento.
2. Ritira ciascuna rimanente unità (o gruppo) di 2 esagoni.

### 9.7.3 Perdite di Forza

Le unità hanno uno o due livelli di forza. Le unità con due livelli di forza hanno stampato sul retro della pedina la forza ridotta. Le unità con un singolo livello di forza non sono stampate sul retro, e sono eliminate quando devono subire una perdita. Quando un’unità di due livelli di forza subiscono la prima perdita, la loro pedina viene girata sul retro. Quando un’unità dalla forza così ridotta subisce una seconda perdita, viene eliminata. Notate che il Valore di Raggruppamento (sulla pedina) non è necessariamente indicativo del numero di perdite di forza.

## 9.8 Ritirate

### 9.8.1 Opzioni di Ritirata

Quando un’unità/gruppo difendente è obbligato a ritirarsi quale risultato del combattimento, ciascuna unità nell’esagono di deve ritirare del numero totale di esagoni indicati dal terreno che hanno occupato durante il combattimento. Le unità che difendono in terreno Aperto non di Città o non Fortificato, Aperto con Boschi, Sconnesso, Sconnesso con Boschi e Palude, si ritirano di 2 esagoni.

Le unità che difendono in qualsiasi altro tipo di terreno si ritirano di 1 esagono.

Se un gruppo di unità si deve ritirare, ciascuna unità nel gruppo si ritira individualmente. Le unità che si ritirano possono farlo in esagoni diversi. Tutte le unità che si ritirano, comunque, devono terminare la loro ritirata del numero di esagoni indicati di distanza dall’esagono difendente originario, verso un bordo mappa amico se possibile (i bordi mappa amici sono definiti nelle regole specifiche del gioco).

Le ritirate non possono terminare in ZOC nemica [8.2], a meno che quell’esagono contenga un’unità di terra amica.

Le unità non Aeromobili non si possono ritirare attraverso lati di esagono di fiume senza ponte. Le unità di Classe di Mobilità Meccanizzata e Motorizzata non si possono ritirare in terreno proibito a meno che lo facciano lungo una strada.

Se l’unico percorso di ritirata possibile per un’unità o gruppo la lascerebbe da sola in una ZOC nemica al termine della sua ritirata, o se non si può ritirare per terreno bloccante (solo le unità di tipo Aeromobile possono ritirarsi attraverso un lato di esagono di fiume senza ponte) o per la presenza di unità nemiche, deve rimanere nell’esagono difendente originario e subire una perdita di forza aggiuntiva dall’unità avente Valore di Efficienza inferiore nell’esagono, oltre a tutte le altre perdite indicate dal combattimento.

Le unità Marine possono ritirarsi in un AMPH adiacente se si ritirano da una Testa di Ponte o Porto.

### 9.8.2 Ignorare volontariamente i risultati di ritirata

Le unità/gruppi in esagoni Urbani o di Montagna o in esagoni con Città, Fortificazioni [8.3.1.10] o Teste di Ponte [8.5.8.2] possono tentare *volontariamente* di ignorare i risultati di ritirata sulla CRT. Tali unità/gruppi effettuano un Controllo dell’Efficienza [2.3.3] considerando il Valore di Efficienza inferiore tra le unità del gruppo. Se è fallito, l’unità si ritira come al solito, altrimenti perde un livello di forza aggiuntivo (cumulativo per gruppo) e rimane sul posto. Se l’unità lo passa, può ignorare la ritirata. Le unità in qualsiasi altro tipo di terreno *non possono* ignorare volontariamente questo risultato.

### 9.8.3 Ritirata attraverso ZOC nemiche

Quando un’unità si ritira attraverso una ZOC nemica [8.2], deve subire una perdita di forza aggiuntiva se fallisce un controllo ER [2.3.3].

*Nota: le unità che si ritirano in esagoni che contengono unità amiche ignorano le ZOC nemiche esercitate in questi esagoni.*

### 9.8.4 Ritirata in esagoni difendenti

Le unità che si ritirano in un esagono occupato da unità amiche che è bersaglio di un seguente attacco durante lo stesso Segmento di Combattimento non aggiungono nulla alla difesa dell’esagono, né si possono usare per assorbire eventuali perdite, ma possono causare una condizione di violazione dei limiti del raggruppamento. Inoltre, se non rimane alcuna unità amica che ha difeso l’esagono dopo aver implementato i risultati del combattimento, le unità in ritirata originarie

effettuano ciascuna un controllo ER [2.3.3]. Se l'unità lo fallisce, subisce una perdita. Quelle unità poi si ritirano normalmente a seconda del risultato.

### 9.9 Avanzata Dopo il Combattimento

L'Avanzata Dopo il Combattimento è consentita solo al giocatore attaccante; un gruppo difendente non può mai avanzare. Quando un esagono difendente viene sgomberato quale risultato del combattimento, l'attaccante, se ha unità sopravvissute, deve avanzare con almeno una unità attaccante a sua scelta nell'esagono difendente. Un gruppo che avanza non può violare i limiti al raggruppamento indipendentemente da 8.1.1.1.

Se il difensore che si ritira è stato obbligato a farlo di 2 esagoni o è stato eliminato, e qualsiasi attaccante sopravvissuto è composto a unità Meccanizzate/Motorizzate, le unità di questa Classe di Mobilità possono avanzare oltre l'esagono difendente originario (ignorando temporaneamente le ZOC nemiche [8.2]) in qualsiasi esagono vuoto adiacente all'esagono difendente originario. Una tale avanzata può avvenire in Montagna, Altire e Altire con Boschi o attraverso fiumi solo se l'esagono adiacente scelto per l'avanzata è collegato all'esagono difendente originario da strada (di qualsiasi tipo) o strada principale. Questa avanzata di un "secondo esagono" non è consentita nei turni di "Tempesta".

### 9.10 Avanzata in esagoni Urbani, di Città o Installazione

Quando il difensore lascia libero un esagono Urbano, di Città o di Installazione [8.3.1.2], l'unità che deve avanzare e tutte quelle che l'attaccante sceglie di avanzare nell'esagono, sono poste nell'esagono assieme ad un segnalino di Rastrellamento [8.4].

Le unità che avanzano non possono tentare di avanzare di un secondo esagono (nel caso di eliminazione del difensore o ritirata di due esagoni) che sia Urbano, di Città o di Installazione, né possono avanzare di un secondo esagono se il primo era di Urbano, di Città o di Installazione.

### 9.11 Avanzare nei Porti

Se vi sono unità Navali nemiche nel porto, sono poste immediatamente nella Casella Interna appropriata, se amica o contesa, o nel porto amico più vicino tracciando un percorso di esagoni costieri.

## 10.0 Rinforzi

Le regole specifiche del gioco dettagliano come entrano in gioco i rinforzi delle due parti.

## 11.0 Rimpiazzati

Le due parti ricevono un certo numero di Punti Rimpiazzo durante il corso del gioco. Questi punti si ricevono durante la Fase dei Rinforzi/Rimpiazzati di ciascun turno di gioco come indicato dallo scenario.

Questi punti sono elencati per nazionalità e possono essere usati solamente per rimpiazzare o ricostruire unità della stessa nazionalità. I Punti Rimpiazzati possono essere usati immediatamente o conservati ed accumulati di turno in turno. I giocatori devono spostare il segnalino di Punti Rimpiazzati lungo la Tabella di gioco per indicare il numero corrente di questi punti. I Punti Rimpiazzati possono essere usati per recuperare livelli di forza persi da unità a forza ridotta sulla mappa o per ricostituire unità eliminate.

### 11.1 Recupero dei livelli di forza

Qualsiasi unità che non sia in ZOC nemica [8.2] può recuperare un livello di forza perso in questa fase pagando il costo di Rimpiazzo indicato nella Tabella dei Rimpiazzati / Ricostruzione.

### 11.2 Ricostruzione

Alcune unità eliminate in precedenza possono essere ricostruite come unità con un livello di forza durante questa fase. Il costo in Punti Rimpiazzo è superiore per la Ricostruzione rispetto al recupero dei livelli di forza. Le unità Ricostruite sono poste sulla mappa in qualsiasi esagono nel loro paese di origine o alleato (sul lato a forza ridotta se sono unità di due livelli di forza) che non sia entro 2 esagoni da un'unità nemica.

I giocatori non possono Ricostruire un'unità di due livelli di forza portandola a piena forza e pagando due volte il costo di Rimpiazzo per la stessa unità nello stesso turno. Un'unità Ricostruita, comunque, può usare il recupero dei livelli di forza in un turno seguente per tornare a piena forza.

Gli Elicotteri da Attacco, le unità di tipo Aeromobile, le unità Paracadutisti e le unità Marine non possono mai essere Ricostruite una volta distrutte.

## 12.0 Vittoria

### 12.1 Punti Vittoria

Le due parti ottengono Punti Vittoria (VP) come indicato sulla Tabella dei Punti Vittoria [sulla mappa] nel corso dei turni di gioco per la cattura di alcuni esagoni e per l'eliminazione di unità nemiche. Questi punti devono essere accumulati sulla Tabella Generale quando si ottengono spostando il segnalino "VP di questo Turno" per indicare l'ottenimento degli stessi.

**Importante:** i giocatori ottengono VP ogni volta che catturano un esagono VP controllato dal nemico. Pertanto, se una delle parti cattura un esagono Urbano, quel giocatore ottiene 6 VP. Se l'avversario riprende l'esagono, riceve 4 VP. Se l'altro giocatore in seguito riprende lo stesso esagono, ottiene ancora 6 VP.

La Tabella dei Punti Vittoria indica il totale dei VP per la partita e viene aggiornata sommando i totali di ciascun turno (indicati dal segnalino "VP di questo Turno") durante ogni Fase di Determinazione della Vittoria.

### 12.2 Vittoria Automatica

Ogni scenario campagna indica un Livello di Vittoria Automatica. Questo livello è espresso come differenziale tra i totali dei VP dei due giocatori. Quando questo differenziale è pari o superiore a quello specificato per lo scenario, il giocatore che ha più VP tira una volta sulla Tabella della Vittoria Automatica. Inoltre, quando un giocatore occupa tutti gli esagoni della capitale nemica (o esagoni designati da altre regole specifiche del gioco), può tirare una volta sulla Tabella della Vittoria Automatica. Notate che un giocatore che ottiene sia il differenziale di VP che l'occupazione della capitale nemica (o di altri esagoni) ottiene due tiri di dado sulla Tabella della Vittoria Automatica in quel turno.

Quando un giocatore tira sulla Tabella della Vittoria Automatica, considera la colonna che rappresenta il numero di volte che ha tirato sulla tabella, come indicato sulla Tabella dei Turni. Se questo è il primo tiro, usa la colonna 1, se è il secondo la 2 e così via. Se il risultato è "Vittoria", il giocatore ottiene una immediata Vittoria Automatica per la resa incondizionata dell'avversario.

### 12.3 Livelli di Vittoria

Ogni scenario elenca il requisiti di VP per raggiungere alcuni livelli di vittoria. Questi sono i seguenti:

- Vittoria Schiacciante
- Vittoria Sostanziale
- Vittoria Marginale
- Stallo

Se la partita non termina con una Vittoria Automatica, il giocatore che ha più punti al termine della partita è il vincitore. Consultate i differenziali di punti dello scenario per determinare il livello di vittoria.

## 13.0 Opzionale

Questo capitolo delle regole fornisce regole opzionali per il Gioco Standard. Alcune di queste regole possono essere superate da quelle del Gioco Avanzato.

### 13.1 Rifornimento

La logistica è stata deliberatamente lasciata fuori dalle regole del Gioco Standard per consentire un fluire più semplice del gioco. I giocatori che desiderano però maggiore realismo possono includere queste regole per includere i rifornimenti.

#### 13.1.1 Fonti di Rifornimento

Qualsiasi esagoni amico Urbano, di Città o Testa di Ponte [8.5.8.2] (se la Casella Interna [7.1] è amica).

#### 13.1.2 Linea di Comunicazione (LOC)

Un'unità è considerata essere in rifornimento se può tracciare una linea contigua di esagoni di strada priva di unità nemiche, ZOC [8.2], terreno proibito o esagoni nemici Urbani, di Città o Installazione, sino ad una Fonte di Rifornimento. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questo fine.

L'unità può tracciare un esagono ad una strada per iniziare la sua LOC; cioè deve essere adiacente alla strada per l'uso della LOC.

#### 13.1.3 Rifornimento dei Paracadutisti/Assalto Aereo

Le unità che usano il Movimento Avioportato (Paracadutisti) [8.5.3] o Aeromobile (Assalto Aereo) [8.5.4] sono considerati in rifornimento per l'intero turno nel quale hanno effettuato tale movimento. Dopodiché, devono tracciare il rifornimento normalmente.

#### **13.1.4 Effetti della mancanza di rifornimento**

Le unità che sono fuori rifornimento dimezzano i loro valori di Attacco e Movimento (arrotondando per difetto ad un minimo di uno), ed il loro Valore di Efficienza viene ridotto di uno (non a meno di uno). Tali unità inoltre non possono muovere durante le Fasi di Movimento di Reazione Elite o Sfruttamento.

Le unità di tipo aeromobile che sono fuori rifornimento non possono muovere con il movimento aeromobile sino a che non sono rifornite (possono essere mosse spendendo Punti Aeromobili).

#### **13.2 Movimento Aeromobile**

Quando si muovono le unità mediante il Movimento Aeromobile non intrinseco, il giocatore che le muove deve scegliere una Base Aerea/Aeroporto controllata ed amica non danneggiata dalla quale origina il movimento. Si traccia una linea di non più di 24 esagoni di lunghezza dal punto di origine, all'unità da muovere e, infine, all'esagono di atterraggio.

## **14.0 Riservato per uso futuro**

Questo capitolo delle regole viene riservato per future espansioni.

## 15.0 Introduzione al Gioco Avanzato

Il Gioco Standard semplifica molti aspetti del moderno combattimento per esaltare la giocabilità. Nel Gioco Avanzato, mentre non lo dichiariamo realistico (piuttosto difficile essere realistici con pedine di carta!), abbiamo aggiunto o migliorato molti sottosistemi che consentiranno ai giocatori di esaminare più approfonditamente come potrebbe essere la guerra moderna. Anche questi sistemi sono stati astratti e semplificati per favorire la giocabilità.

Ciò che realmente desideriamo mostrare qui è che la massa delle forze non danno un quadro completo delle forze che le due parti userebbero per combattere e vincere una guerra futura.

Le regole aeree avanzate riflettono un aspetto della guerra che sarebbe una chiave assoluta del successo. Il Gioco Standard è una quantificazione ragionevole che rappresenta le unità di Supporto Aereo Tattico che riescono a passare la prima linea del fronte. Le Regole Avanzate, comunque, sono molto più varie. Non sono accurate dal punto di vista della dottrina, ma potete usare i vostri aerei per implementare le stesse strategie ed ottenere (si spera) gli stessi risultati delle controparti reali. Gli effetti del potere aereo Alleato (se usato appropriatamente) contro la struttura di rifornimento e comando avversaria possono realmente essere decisivi.

Un altro aspetto delle regole aeree Avanzate che fornisce maggiore realismo è quello della Scoperta delle unità di terra. La parte che ottiene la Superiorità Aerea sarà in grado di "vedere" in là nelle retrovie nemiche. Questa capacità di scoperta e di attacco di bersagli lontani dalla prima linea è, ovviamente, fondamentale per le dottrine statunitensi.

L'aggiunta delle regole sul rifornimento dà al Gioco Avanzato una migliore rappresentazione delle sfide che le due parti affrontano nel rifornire le loro truppe. La protezione delle linee di rifornimento dalle forze aeree e speciali nemiche è vitale per ottenere il successo.

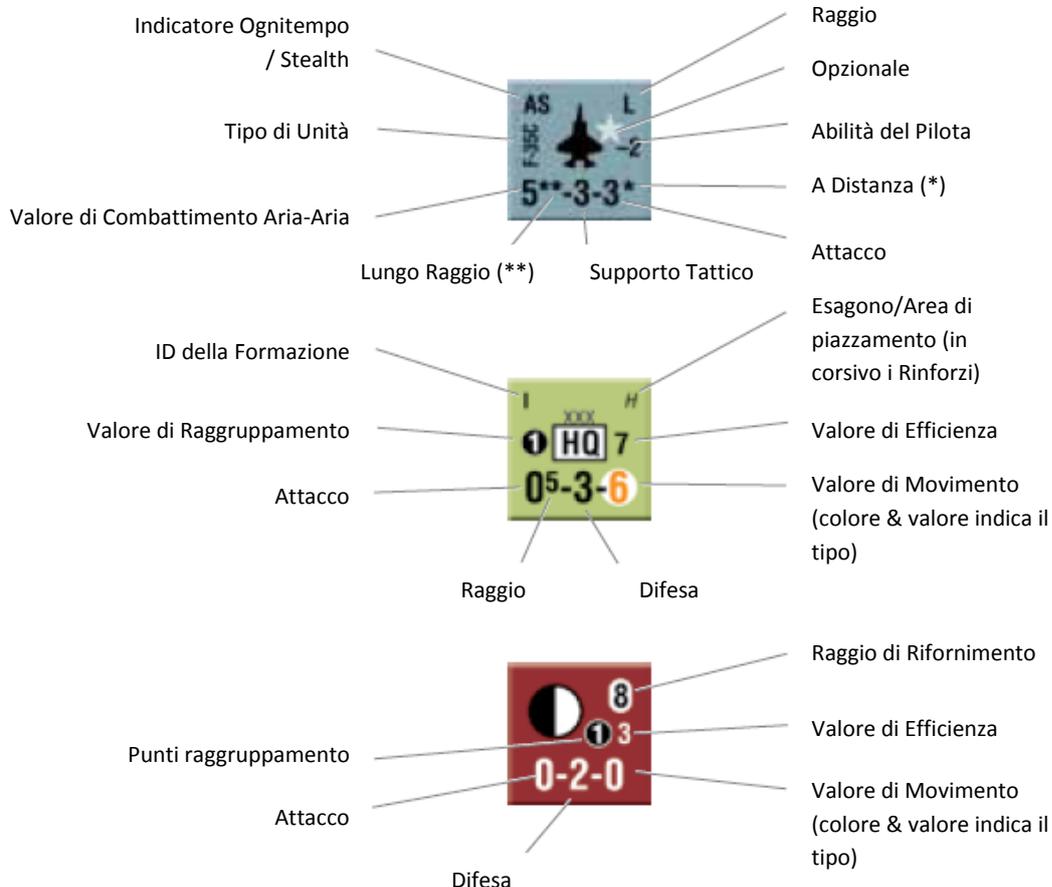
Quando sommate assieme tutti questi sistemi, ottenete una riproduzione molto più chiara di come potrebbe essere una guerra moderna. L'interazione tra questi sistemi e, specialmente, tra i sottosistemi del Gioco Aereo Avanzato, si è dimostrata difficile da rendere ed interessante nello studio. Speriamo che voi godrete nel giocare questo gioco come noi ci siamo divertiti nel progettarlo e testarlo.

## 16.0 Componenti del Gioco Avanzato

Il Gioco Avanzato usa le unità ed i segnalini del Gioco Standard con l'aggiunta di molte nuove unità combattenti e segnalini.

### 16.1 Esempi di unità del Gioco Avanzato

#### 16.1.1 Valori delle unità nel Gioco Avanzato



## 16.2 Spiegazione dei valori delle unità

### 16.2.1 Valore di Attacco

Questo valore rappresenta la capacità dell'unità di attaccare bersagli con bombe o armi a distanza. Viene usato quando l'aereo effettua un Attacco (Strike).

### 16.2.2 Valore di Supporto Tattico

Questo valore rappresenta la capacità dell'unità di effettuare le missioni di Supporto Tattico. Questo numero è un DRM (negativo se in attacco; positivo se in difesa) al tiro di dado per la risoluzione del combattimento.

### 16.2.3 Valore di Combattimento Aria-Aria

Questo rappresenta la capacità dell'aereo nel combattimento aria-aria. Si usa quando l'unità ingaggia il combattimento contro altri aerei. Un valore tra parentesi indica che l'unità non può sparare in modo offensivo nel combattimento aria-aria.

### 16.2.4 Abilità del Pilota

Rappresenta l'addestramento, la dottrina, l'avionica ed il livello di abilità dei piloti dell'unità. Questo valore si usa come DRM nel Combattimento Aria-Aria e nell'Attacco.

### 16.2.5 Raggio

Per le unità aeree, è S(corto), M(medio) o L(lungo), ed indica la distanza alla quale l'unità può effettuare missioni (vedere le regole speciali del gioco per i dettagli). Per le unità HQ, questo è il raggio al quale un HQ può effettuare Attacchi o dare supporto.

### 16.2.6 Ognitempo

Questo valore indica che l'unità aerea è in grado di volare durante turni di tempo non bello.

### 16.2.7 Stealth ("furtivo")

Una "S" dopo il Valore del Tempo indica che l'unità usa la tecnologia "Stealth". Nessuna unità stealth può essere attaccata a raggio Lungo o a Distanza. *Può essere attaccata solo a breve distanza ("dogfight")*.

### 16.2.8 Armi a Distanza

Un asterisco (\*) dopo qualsiasi valore indica che l'unità è in grado di usare armi a distanza per quel tipo di attacco. Quando si effettuano Missioni di Attacco, le unità con capacità a Distanza sono *immuni* al fuoco AAA. Nel combattimento aria-aria, le unità con armi a Distanza possono sparare durante il combattimento a Distanza.

**16.2.8.1 Armi a Lungo Raggio:** Il valore "\*\*\*" su alcune unità rappresenta l'avionica avanzata, la dottrina ed il lunghissimo raggio dei missili aria-aria che questi aerei trasportano. Questi aerei possono sparare tre volte (a lungo raggio, a distanza e ravvicinato) nel combattimento aria-aria.



### 16.2.9 Wild Weasel

Le unità con "WW" al posto dei loro normali valori CS e Attacco sono specialmente equipaggiate per attaccare e contrastare le reti di Difesa Aerea nemica. Queste unità possono essere usate in modo offensivo per attaccare le difese nemiche di Scoperta, AAA e SAM. Possono anche essere assegnate come unità di Soppressione Difese per dare ulteriore protezione contro le difese aeree per le unità in missione di Wild Weasel, Attacco e Supporto Tattico.

### 16.2.10 ID della Formazione

Il simbolo del tipo di unità entro una banda colorata ed il numero / numero (nella forma 1/101 o 1/VIII) nell'angolo in alto a sinistra indica la ID della Formazione dell'unità. Questo è importante per il supporto tattico degli HQ, per il rifornimento e per il rimpiazzo delle unità.

### 16.2.11 Raggio di Rifornimento

Questo è il numero massimo di punti movimento motorizzati alla quale un'unità di rifornimento può dare rifornimento ad una formazione o HQ.

## 17.0 Sequenza di Gioco del Gioco Avanzato

La Sequenza di Gioco (SOP), che si trova nelle tabelle, contiene riferimenti alle due parti nel particolare gioco ed è modellata su particolari capacità. Giochi futuri varieranno i nomi delle controparti, ma la SOP rimarrà essenzialmente la stessa.

## 18.0 Formazioni ed unità HQ

Gran parte delle unità combattenti di terra nel gioco hanno il loro simbolo del tipo di unità colorato per designare la formazione di appartenenza. Questo è importante per la subordinazione.

Gli HQ sono tra le più importanti unità nel gioco. Gli HQ hanno capacità combattenti inerenti e consentono alle unità subordinate di Ricostituirsi e ricevere rimpiazzi. La perdita di un HQ e delle sue capacità può essere un colpo mortale per una formazione.

### 18.1 Subordinazione

Tutte le unità di terra nel gioco sono subordinate ad alcune unità HQ superiori, come segue:

1. Tutte le unità con un simbolo di unità colorato sono subordinate all'HQ dello stesso colore.
2. Qualsiasi unità con il simbolo del tipo di unità su sfondo bianco sono subordinate a qualsiasi HQ del loro paese.

La subordinazione è importante per gli Spostamenti di Colonna nel Combattimento e per la Determinazione del Rifornimento.

### 18.2 Capacità di Combattimento degli HQ

Ogni HQ si suppone includere elementi di supporto al combattimento come Genieri, unità da Ricognizione, unità da guerra elettronica, artiglieria organica e, per alcuni giocatori, UAV (droni) per ricognizione e attacco. Queste unità di supporto sono rappresentate come capacità di combattimento mediante la Capacità di Attacco degli HQ ed il bonus di spostamento di colonna degli HQ nel combattimento. Un terzo beneficio degli HQ, il DRM alla Difesa Aerea, non conta come capacità di combattimento degli HQ.

Ogni HQ può usare le sue capacità di combattimento due volte durante un turno di gioco. Possono essere usate per effettuare un Attacco di HQ nella Fase di Attacco o per dare supporto a un qualsiasi combattimento in qualsiasi Segmento di Combattimento.

Quando un HQ usa la sua capacità di combattimento per Attaccare o per dare spostamenti di colonna bonus nel combattimento, ruotate l'HQ di 90° (come gli elicotteri da attacco) per indicarlo. Un HQ che viene ruotato di 180° ha usato entrambe le sue capacità di combattimento e può effettuare altri attacchi o dare supporto in questo turno.

Le Capacità di Combattimento degli HQ possono essere ridotte mediante Raid di Forze Speciali o Attacchi piazzando segnalini di Colpo [27.3].

Durante la Fase di Riorganizzazione di ciascun turno di gioco, a seconda del suo stato, un HQ può ruotare tornando a piena capacità.

#### 18.2.1 Spostamenti di Colonna nel Combattimento

Ogni HQ di appartenenza rifornito può dare spostamenti di colonna favorevoli ai combattimenti (incluso il Combattimento di Sfruttamento) che coinvolgono unità subordinate non isolate che siano entro il raggio dall'HQ (incluso se stesso). Questo spostamento è di 2 colonne se l'HQ è a piena forza, o di 1 colonna se l'HQ ha perso un livello di forza.

Per poter essere in grado di dare uno spostamento di colonna in attacco, l'esagono attaccato deve trovarsi entro il raggio dall'HQ che dà lo spostamento di colonna.

*Eccezione: gli HQ Supremi non possono dare spostamenti di colonna nel combattimento.*

#### 18.2.2 Attacco degli HQ

Un Attacco di HQ può essere condotto contro qualsiasi unità *scoperta* [21.0] ed entro il raggio dall'unità HQ. Il raggio di Attacco è indicato sulla pedina. Gli Attacchi degli HQ sono risolti sulla Tabella di Attacco Avanzata. Usate la colonna appropriata. Se il HQ che spara ha subito una perdita, applicate un DRM "+1" all'Attacco.

Un HQ non può Attaccare un bersaglio più di una volta in una Fase.

#### 18.2.3 DRM di Difesa Aerea (ADF)

Gli HQ danno un DRM "-1" a qualsiasi Fuoco di Difesa Aerea contro unità nemiche che sbarcano o effettuano una missione entro due esagoni dall'HQ. Questa capacità ADF può essere usata un qualsiasi numero di volte in un turno di gioco e *non* conta per le capacità di combattimento dell'HQ.

#### 18.2.4 Supporto con Armi Chimiche

Ogni HQ di appartenenza rifornito può essere usato per porre un segnalino di Armi Chimiche nei combattimenti che coinvolgono unità subordinate non isolate. Per poter effettuare il piazzamento del segnalino, l'esagono attaccato deve trovarsi entro il raggio dell'HQ e deve essere disponibile un Punto Armi Chimiche (CW). Il numero di Punti CW disponibili e l'ammontare del loro utilizzo per turno viene specificato nelle regole specifiche del gioco. In generale, un

segnalino di Supporto Armi Chimiche riduce il valore di efficienza delle unità nell'esagono bersaglio di 3 (2 se tutti i difensori sono USA).

Gli HQ Supremi non possono dare il Supporto Armi Chimiche.

### 18.2.5 Restrizioni alle capacità degli HQ

Le Capacità di Combattimento degli HQ non possono essere usate se l'HQ si trova in un esagono tutto di mare (cioè a bordo di un AMPH), nella casella Interna, o nella casella In Mare.

### 18.3 HQ Supremi

In generale, ogni parte nel gioco avrà un HQ Supremo cui tutte le altre unità sono subordinate.

#### 18.3.1 Capacità di Combattimento

Gli HQ Supremi hanno le stesse capacità di combattimento degli altri HQ con l'eccezione di dare spostamenti di colonna nel combattimento e di fornire il supporto CW. Inoltre, hanno un raggio esteso, come indicato sulla pedina, per gli Attacchi da HQ (rappresenta missili Superficie-Superficie).

### 18.4 Perdite di forza

Gli HQ con una perdita di forza hanno capacità ridotte. I loro Attacchi di HQ hanno un DRM +1 e lo spostamento di colonna per il supporto tattico è di una sola colonna.

Gli HQ riforniti e non isolati possono rimpiazzare una perdita di forza durante la Fase dei Rinforzi e Rimpiazzi di ciascun turno di gioco. A differenza delle altre unità di terra, recuperano un livello di forza spendendo un *Punto Rifornimento* dal totale del giocatore.

### 18.5 Eliminazione

Gli HQ sono eliminati, come le altre unità, quando tutti i loro livelli di forza sono distrutti. A differenza delle altre unità, non sono Ricostruiti con punti rimpiazzi. Invece, quale momento entro la Fase dei Rinforzi e Rimpiazzi di ciascun turno, ogni giocatore paga 2 *Punti Rifornimento* (o 5 per gli HQ Supremi) per ricostruire un HQ.

Gli HQ Ricostruiti sono posti in un paese amico entro 4 esagoni da un'unità subordinata rifornita e non isolata. Se non esiste alcuna unità subordinata sulla mappa, l'HQ può essere ricostruito nello stesso esagono dell'HQ Supremo o in uno adiacente. Se l'HQ Supremo non è sulla mappa, l'HQ può essere posto in qualsiasi esagono amico Urbano o di Città. In tutti i casi, l'HQ non può essere posto in una ZOC nemica.

## 19.0 Rifornimento

Queste regole rimpiazzano le regole opzionali sul rifornimento del Gioco Standard.

### 19.1 Fonti di Rifornimento

Le due parti hanno quattro possibili Fonti di Rifornimento: esagoni Urbani, Depositi di Rifornimento, Unità Mobili di Rifornimento (MSU) e Teste di Ponte.

Ognuna ha un raggio al quale può rifornire gli HQ e le unità di terra. I raggi (in MP motorizzati) sono:

- Unità Mobili di Rifornimento (MSU): 4 MP
- Testa di Ponte: 4 MP
- Esagono Urbano (in paese amico) 6 MP
- Deposito di Rifornimento: 8 MP

Gli esagoni Urbani in un paese amico che non contengono un segnalino di controllo nemico sono fonti di rifornimento per tutta la partita. Tali esagoni con un segnalino di controllo nemico cessano di funzionare come fonti di rifornimento sino a quando non sono ripresi da forze amiche.

Un pedina di Testa di Ponte funziona come fonte di rifornimento amica solo fintanto che il possessore controlla (non Contestata) la casella Interna della Zona di Mare nella quale è situata. Usate il lato appropriato della pedina di Testa di Ponte per indicare il suo stato di rifornimento.

### 19.2 Linea di Comunicazioni (LOS)

Per poter essere in rifornimento, le unità di terra (HQ inclusi) devono essere in grado di tracciare una linea contigua di esagoni privi di unità nemiche, ZOC, terreno proibito o esagoni nemici Urbani, di Città o Installazione, verso una Fonte di Rifornimento (secondo il raggio della Fonte di Rifornimento) o ad un HQ superiore (non più di 4 MP) che sia a sua volta in rifornimento, durante la Fase di Rifornimento di ciascun turno di gioco. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per tracciare una LOC. Questa linea viene tracciata usando i punti movimento motorizzati.

Le unità Paracadutisti, Aeromobili e Marine che hanno iniziato in rifornimento sono considerate in rifornimento per il resto del turno nel quale si sono paracadutate/hanno fatto assalto aereo/anfibio.

Affinché una MSU possa dare rifornimento ad altre unità, deve essere a sua volta in rifornimento da un Deposito di Rifornimento o da un esagono Urbano.



### 19.3 Punti Rifornimento

Ogni scenario designa il numero di Punti Rifornimento (SP) che le due parti ricevono all'inizio della partita. I giocatori pongono i loro segnalini di "Punti Rifornimento" sulla Tabella dei Turni per registrare il numero di SP disponibili. Ogni giocatore può spendere SP nel corso del turno per creare MSU, convertire MSU a Depositi di Rifornimento, per Ricostruire unità HQ e per il Rifornimento di Emergenza.

Una volta che gli SP di un giocatore arrivano a zero, questi non può più spenderli in alcun modo sino a quando non arrivano altri SP.

Gli SP possono essere ricostituiti se lo scenario indica che se ne riceve un certo numero durante la partita, o per la conversione dei depositi o MSU in SP.



### 19.4 Depositi di Rifornimento ed MSU

Le due parti iniziano con un certo numero di depositi di rifornimento come indicato dallo scenario. I Depositi possono essere posti ovunque entro il paese di origine come si desidera. Le MSU non iniziano la partita sulla mappa. Invece, possono essere "acquistate" con SP o "create" da Depositi di Rifornimento durante ciascun turno di gioco.

Durante la Fase di Rifornimento di ciascun turno di gioco, entrambi i giocatori possono spendere SP per creare MSU. Costa 1 SP creare una MSU. Queste unità sono poste sopra un Deposito di Rifornimento o esagono amico Urbano in un paese amico. Hanno una capacità di movimento e possono muovere normalmente (usando i costi di movimento Motorizzato) durante qualsiasi Segmento di Movimento amico. Possono essere trasportate mediante il Trasporto Marittimo allo stesso modo delle altre unità.

Le MSU possono anche essere create rimuovendo un Deposito di Rifornimento. Durante la Fase dei Rifornimenti, un giocatore può creare 2 MSU eliminando un Deposito di Rifornimenti. Le nuove unità sono poste nell'esagono del deposito e possono poi muovere normalmente. Questo processo non costa SP.

Le MSU possono essere convertite in Depositi di Rifornimento al costo di 2 SP. Per farlo, girate una MSU dalla parte del Deposito di Rifornimenti nell'esagono che occupa e diminuite i vostri SP di 2. Questo esagono deve essere a sua volta in rifornimento da un Deposito di Rifornimenti o da una fonte di rifornimento Urbana.

I giocatori possono "convertire" i Depositi di Rifornimento e le MSU in SP, se lo desiderano (questo potrebbe rendersi necessario, ad esempio, se un giocatore ha perso molte unità HQ ma non ha Punti Rimpiazzi per ricostruirle). Questa conversione avviene *solo* durante la Fase di Rifornimento di Emergenza [19.6].

I giocatori possono creare nuovi Depositi di Rifornimento spendendo 4 SP. I nuovi Depositi di Rifornimento possono essere creati solamente in esagoni che siano a loro volta in rifornimento da un altro Deposito di Rifornimento o esagono Urbano.

Nessun giocatore può mai usare più unità di rifornimenti del numero di pedine fornite. E' un limite assoluto.

#### 19.4.1 Combattimento

I Depositi di Rifornimento/MSU quando sono da soli o raggruppati con altre unità possono essere attaccati come qualsiasi altra unità. Possono essere usati solamente per assorbire le perdite se non vi è nessuna altra unità nell'esagono ancora in grado di assorbire perdite. Le MSU possono ritirarsi se indicato dal risultato di combattimento ma sono eliminate se obbligate a ritirarsi in ZOC nemica. I Depositi di Rifornimento che subiscono un risultato di ritirata sono invece eliminati.

I Depositi di Rifornimento ed MSU eliminati in combattimento danno al giocatore che li elimina 1 Punto Rifornimento che viene immediatamente aggiunto al suo totale.

#### 19.5 Effetti della mancanza di rifornimento

Un'unità che è fuori rifornimento dimezza i suoi valori di Attacco e Movimento (arrotondate per difetto ad un minimo di uno) ed il suo Valore di Efficienza viene ridotto di 1.

Qualsiasi unità che è fuori rifornimento non può muovere nei Segmenti di Movimento di Reazione Elite e di Sfruttamento.

Le unità di classe Mobilità Aeromobile che sono fuori rifornimento non possono muovere usando il movimento aeromobile intrinseco sino a quando non sono rifornite (possono essere mosse spendendo Punti Aeromobili).

Gli HQ che sono fuori rifornimento non hanno capacità di combattimento (ruotateli di 180°) e nessuna capacità di fornire DRM al Fuoco Aereo Difensivo.

Le unità che sono fuori rifornimento non possono ricevere Rimpiazzi anche se sono poste in rifornimento mediante il Rifornimento di Emergenza.



### 19.6 Rifornimento di Emergenza

Durante la Fase di Rifornimento di Emergenza di ciascun turno di gioco, i due giocatori possono spendere SP per tentare di rifornire le unità di terra. I giocatori possono anche convertire i Depositi di Rifornimento e le MSU in SP durante questa fase.

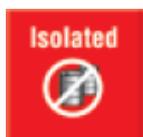
Un giocatore può spendere sino a 3 SP in questa fase. Ciascun punto allocato può essere usato per rifornire una singola unità OPPURE i 3 SP possono rifornire un HQ. Quando accade questo, diminuite i Punti Rifornimento rimanenti del giocatore (uno per ciascuna unità oppure 3 per un HQ) e tirate una volta per ogni tale tentativo sulla Tabella del Rifornimento di Emergenza.

Se il risultato è “Rifornito”, date alle unità un segnalino di Rifornimento di Emergenza. Se un HQ viene rifornito con successo, può rifornire tutte le unità subordinate normalmente. Altrimenti, rimangono non rifornite. In ogni caso, gli SP sono spesi. Si può effettuare un solo tentativo di rifornimento *per* unità o HQ in una data Fase di Rifornimento di Emergenza.

Quando convertite i Depositi di Rifornimento o MSU in SP, rimuovete il Deposito o MSU dalla mappa ed aggiungete 1 (per le MSU) o 2 (per i Depositi) SP al totale del giocatore.

### 19.7 Isolamento

*Nota: L'Isolamento non è la stessa cosa, nei termini del gioco, della mancanza di rifornimento. Rappresenta una situazione leggermente diversa. Mentre il rifornimento riguarda le unità che non sono in grado di ricevere cibo e munizioni per il combattimento adeguati, le unità isolate rappresentano quelle che sono tagliate fuori dalle loro formazioni e completamente circondate da unità nemiche.*



#### 19.7.1 Determinazione dell'Isolamento

Durante la Fase di Isolamento/Resa di ciascun turno di gioco, entrambi i giocatori determinano quali, se vi sono, delle loro unità sono Isolate. I giocatori pongono segnalini “Isolato” su tali unità.

Le unità Isolate sono quelle che non possono tracciare un percorso di esagoni di terra contigui (di qualsiasi lunghezza) priva di unità nemiche o loro ZOC a *qualsiasi* HQ Supremo amico o Testa di

Ponte rifornita. Le unità amiche annullano le ZOC nemiche per questo fine.

*Eccezione: Le unità Paracadutisti, Assalto Aereo, e Marine non possono mai divenire Isolate nello stesso turno in cui sono lanciate/fanno Assalto Aereo/Anfibio.*

#### 19.7.2 Effetti dell'Isolamento

Le unità Isolate dimezzano la loro forza di attacco, difesa e valore di movimento (arrotondando per difetto ad un minimo di 1). Questi effetti sono in aggiunta a, ma non cumulativi con, essere Fuori Rifornimento (in effetti, il valore difensivo viene dimezzato anche per le unità fuori rifornimento). Gli HQ Isolati non possono usare alcuna loro capacità di combattimento (ruotateli di 180°), né possono modificare il Fuoco Difensivo Aereo. Le unità Isolate non possono ricevere rimpiazzi. Le unità Isolate sono soggette alla resa (vedere sotto).

#### 19.7.3 Recupero dall'Isolamento

Gli effetti dell'Isolamento durano per almeno un turno di gioco. Quale prima azione della Fase di Isolamento/Resa di ciascun turno, entrambi i giocatori rimuovono i segnalini di Isolamento dalle unità che non sono più Isolate.

#### 19.7.4 Resa

Durante la Fase di Isolamento/Resa di ciascun turno di gioco, entrambi i giocatori determinano se le loro unità Isolate si arrendono. Effettuate un Controllo dell'Efficienza [2.3.3] per ciascuna unità Isolata incluse quelle che sono appena divenute Isolate in questo turno.

Le unità che falliscono questo controllo si arrendono immediatamente. Sono rimosse permanentemente dal gioco. Le unità che si arrendono non possono essere ricostruite.

## 20.0 Forze per Operazioni Speciali (SOF)

*Nota: Gran parte delle nazioni hanno numerose e capaci unità per Operazioni Speciali. Queste unità sono altamente addestrate per specifiche missioni ed operano solitamente dietro le linee nemiche. Come abbiamo visto nelle recenti operazioni in Iraq ed Afghanistan, sono un elemento integrale ed importante nella guerra moderna.*

### 20.1 Allocazione delle Missioni e Bersagli Consentiti



#### 20.1.1 Segnalini di Missione delle Forze Operazioni Speciali (SOF)

Le due parti ricevono un numero specificato di segnalini di Missione delle Forze Operazioni Speciali (SOF) come indicato nel piazzamento dello scenario. Possono anche ricevere nuovi segnalini in alcuni turni come indicato dalla tabella dei rinforzi.

Durante le fasi SOF di ciascun turno di gioco, i due giocatori, come indicato dalla sequenza di gioco, possono assegnare alcuni o tutti i propri segnalini SOF a missioni (sino al limite dei segnalini SOF che hanno) e risolvere la missione.

### 20.1.2 Procedura di Allocazione

Per allocare le missioni, un giocatore pone il suo segnalino SOF sopra un bersaglio nemico possibile, sulla mappa. Quando si allocano le missioni, i giocatori devono allocare tutte le loro missioni prima di iniziare a risolverle. E' possibile allocare un segnalino alla Scoperta nella speranza di poter fare un raid contro HQ scoperto in seguito ma, se la missione iniziare di ricognizione fallisce, il secondo segnalino non può essere risolto e deve comunque tirare per la sopravvivenza.

### 20.1.3 Bersagli Consentiti per le Missioni e Restrizioni per i Bersagli

1. Le Missioni SOF non possono avvenire entro 2 esagoni da qualsiasi unità *amica*. **Eccezione:** nel turno 1 non esiste questa limitazione.
2. Tutti gli Aeroporti ed Installazioni sulla mappa possono essere bersaglio di una Missione SOF "Raid".
3. Qualsiasi HQ nemico *scoperto* [21.0], Deposito di Rifornimento, o MSU è un bersaglio consentito per una Missione SOF "Raid".
4. Le Tabelle di Scoperta Nemica (ma non SAM o AAA) sono bersagli consentiti per le Missioni SOF "Raid alla Tabella di Scoperta".
5. Qualsiasi Aeroporto o Installazione nemica o qualsiasi unità nemica *scoperta* è un bersaglio consentito per una Missione SOF "Individuazione".
6. Qualsiasi unità nemica non scoperta è un bersaglio consentito per una Missione SOF "Ricognizione".
7. Alcuni esagoni possono essere oggetto di una Missione SOF Interdizione "Raid".

## 20.2 Tipi di Missione

### 20.2.1 Raid

Ogni segnalino SOF allocato a questa missione consente al possessore di effettuare un Raid SOF contro qualsiasi HQ nemico *scoperto*, Deposito di Rifornimento o MSU. I Raid SOF possono anche essere usati contro Aeroporti ed Installazioni. Inoltre, gli esagoni di Montagna, Urbani, Aiture, Aiture con Boschi, Boschi, e Boschi e Sconnesso possono essere bersaglio di Interdizione. I Raid attaccano un singolo HQ o Deposito di Rifornimento, MSU, Aeroporto, Installazione [8.3.1.2] o esagono nemico (per l'interdizione). Dovete allocare più raid se desiderate attaccare più unità/Installazioni in un esagono. E' consentito un solo Raid *per* unità/Installazione nemica per turno. Un esagono può essere oggetto di Interdizione da SOF una sola volta per turno.

Un Raid viene effettuato tirando sulla CRT (Tabella del Combattimento) SOF. Incrociate il tiro di dado sulla colonna "Raid" per il tipo di terreno appropriato nell'esagono ed il tipo di unità/Installazione/esagono attaccato ed implementate il risultato. Tutti i risultati di successo sono dati come Colpo 1, Colpo 2 o Perdita di Forza. Se la missione ha successo, ponete immediatamente segnalini di Colpo o assegnate una perdita all'unità attaccata a seconda del risultato. Se il bersaglio dell'Attacco era un Aeroporto o Base Aerea, e si ha avuto Danno da Attacco dal Raid, tirate per il Danno Collaterale.



Gli esagoni sotto Interdizione incrementano il costo di movimento per entrarvi dell'ammontare del segnalino di Attacco, cioè +1 o 2, e non si può effettuare alcun movimento su strada in, attraverso, o fuori dall'esagono. Un'unità che inizia un segmento di movimento in un esagono sotto interdizione paga anch'essa il costo incrementato.

### 20.2.2 Ricognizione



Entrambi i giocatori possono allocare segnalini SOF a Missioni di Ricognizione. Queste sono allocate contro unità di terra nemiche non scoperte, unità di rifornimento, o HQ. Non si può effettuare più di un tentativo di Ricognizione per unità nemica per turno.

Per effettuare la missione, tirate un dado e trovate il risultato per il terreno nell'esagono ed il tipo di unità da scoprire sotto la colonna "Ricognizione" della CRT AOF. Un risultato "D" indica che la missione ha avuto successo.

Ponete un segnalino di "Scoperta" [*Detected*] sull'unità nemica. Notate che si può allocare una Missione di Raid o Individuazione contro un'unità che è stata scoperta dalla Ricognizione nella stessa Fase, in quanto, mentre *tutte* le missioni SOF devono essere dichiarate prima che siano risolte, sono in effetti risolte in qualsiasi ordine a scelta del giocatore che le effettua.

### 20.2.3 Individuazione



Ogni giocatore può usare segnalini SOF per "Individuare" specifiche unità nemiche per le missioni di Attacco [23.4.1]. Una missione di Individuazione che ha successo consente al

giocatore che la effettua di applicare DRM favorevoli contro l'unità individuata o Installazione nelle seguenti missioni di Attacco per il resto del turno.

Le missioni di Individuazione sono consentite solo contro unità nemiche scoperte o contro Installazioni nemiche. Per risolvere una missione di Individuazione, tirate un dado sulla colonna "Individuazione" della CRT SOF. Una "T" indica che l'unità viene individuata.

Quando un'unità viene individuata con successo, ponete un segnalino "Individuato -1" [*Targeted -1*] o "Individuato -2" [*Targeted -2*] sull'unità come indicato dalle regole specifiche del gioco.

L'Individuazione dura per il resto del turno di gioco, anche se l'unità individuata muove. I segnalini di individuazione sono rimossi nella Fase di Riorganizzazione.

#### **20.2.4 Attacco contro la Tabella di Scoperta nemica**

Ogni giocatore può allocare missioni di Raid per attaccare la Tabella di Scoperta nemica [24.1]. A differenza di altri bersagli di missione, le Tabelle di Scoperta possono essere attaccate più di una volta per turno, fintanto che il giocatore assegna un segnalino SOF per missione.

Per risolvere l'attacco, tirate una volta per missione sulla colonna "Attacco alla Scoperta" della CRT SOF ed applicate i risultati come indicato dalla tabella.

#### **20.3 Sopravvivenza delle Forze Operazioni Speciali**

Dopo la risoluzione di ogni Missione SOF, tirate immediatamente per la Sopravvivenza sulla tabella "Sopravvivenza SOF" per il segnalino SOF che ha effettuato la missione. Tirate il dado e confrontate il risultato sulla tabella, applicando i modificatori, per determinare il risultato.

Una pedina che viene Eliminata viene posta nella casella Unità Eliminate e sarà disponibile in seguito come rinforzo. Se una pedina non viene Eliminata, viene posta nella casella Unità Usate sino a quando non torna nella casella Unità Disponibili durante la Fase di Riorganizzazione.

#### **20.4 Rinforzi**

Le due parti possono ricevere segnalini SOF aggiuntivi come rinforzi. Questi possono essere presi dalle pedine non ancora in gioco o nella casella Unità Eliminate. Comunque, in nessun caso un giocatore può avere in gioco più segnalini di quelli forniti nel gioco. I rinforzi che non possono essere usati sono persi.

## **21.0 Scoperta**

Nel gioco avanzato, i bersagli di terra devono essere Scoperti prima che possano essere attaccati da Missioni di Attacco (Attacchi con Missili Cruise, Attacchi da HQ, Attacchi di Elicotteri, o Attacchi Aerei). Le unità nemiche possono essere Scoperte in uno di questi quattro modi:

1. Scoperta Automatica
2. Ricognizione Aerea per il Livello di Superiorità Aerea (tutte le unità di terra eccetto HQ e Depositi di Rifornimento)
3. Scoperta Elettronica (HQ)
4. Scoperta mediante la Ricognizione delle SOF (tutte le unità)

#### **21.1 Scoperta Automatica**

I seguenti bersagli sono sempre considerati "Scoperti" per gli Attacchi:

1. Tutte le Installazioni
2. Tutte le unità di terra nemiche adiacenti ad unità di terra amiche

#### **21.2 Ricognizione Aerea**

In ogni turno, il Livello di Superiorità Aerea [22.10] indica un raggio da una Base Aerea o Aeroporto amico al quale le unità combattenti di terra nemiche che si trovano in esagoni di terreno Aperto, Sconnesso o Palude, qualsiasi tipo di strada, o che violano i limiti al raggruppamento, sono scoperte automaticamente. Questo riproduce le unità da ricognizione come le piattaforme americane JSTARS (aerei da ricognizione e scoperta), la capacità di ricognizione tattica e gli UAV (droni). Gli HQ ed i Depositi di Rifornimento non sono *mai* scoperti dalla Ricognizione Aerea.

##### **21.2.1 Raggi di Scoperta**

I Livelli di Superiorità Aerea ed i loro Raggi di Scoperta associati per il giocatore a quel Livello sono i seguenti.

<b>Livello di Superiorità Aerea</b>	<b>Raggio di Scoperta Automatica</b>
Qualsiasi livello nemico	Nessuna
Contesa	Entrambe le parti entro 6 esagoni da Base Aerea o Aeroporto Amico
Vantaggio	Entro 15 esagoni da Base Aerea o Aeroporto Amico
Superiorità	Entro 30 esagoni da Base Aerea o Aeroporto Amico
Supremazia	Dovunque sulla mappa

Non ponete i segnalini di “Scoperta” sulle unità che sono scoperte automaticamente o con ricognizione aerea. Questo tipo di scoperta rappresenta un raggio di scoperta in qualsiasi momento del turno, non che una data unità è stata scoperta/individuata per la durata del turno.

### 21.3 Scoperta Elettronica

*Nota: Questa rappresenta i tentativi delle due parti di scoprire gli HQ avversari con vari mezzi elettronici. Alcune nazioni, con elettronica superiore e capacità EW (guerra elettronica) avanzate, hanno un grosso vantaggio in quest'area.*

Durante la Fase di Scoperta Elettronica di ciascun turno di gioco, i due giocatori tirano sulla Tabella della Scoperta Elettronica nel tentativo di scoprire specifici HQ nemici. Gli HQ Supremi non possono essere scelti per tale azione.

Il numero di tentativi consentiti viene indicato nelle regole specifiche del gioco.

Per risolvere ciascun tentativo, designate il bersaglio e tirate una volta sulla Tabella della Scoperta Elettronica consultando la colonna appropriata. Un giocatore può tentare di scoprire un bersaglio più di una volta in una fase. Una “D” indica che l’HQ indicato è stato “Scoperto”, quindi ponete il segnalino di scoperta su di esso.

### 21.4 Ricognizione delle SOF [20.2.2]

La Ricognizione SOF può essere usata per scoprire le unità nemiche. Questo è l’unico modo per poter scoprire il HQ Supremo nemico o i Depositi di Rifornimento a meno che non siano adiacenti ad una unità combattente nemica.

## 22.0 Il Potere Aereo

*Nota: Questo capitolo sulla guerra aerea non è semplice. Assorbe molto del tempo di gioco, ma fornisce anche una visione molto più accurata di come i belligeranti possano combattere una guerra futura ed usare il potere aereo per influenzarne l'esito.*

Il Gioco Avanzato usa le unità aeree incluse tra le pedine fornite nel gioco.

*Importante: ignorate tutte le Regole Standard sui Punti Aerei e il Fuoco di Difesa Aerea (ADF). Usate invece le regole che seguono.*

### 22.1 Basare le unità aeree

La locazione della base di un’unità è importante per il raggio e per la possibile distruzione dell’unità aerea quando le Basi Aeree ed Aeroporti amici sono danneggiati e distrutti o catturati.

### 22.2 La Tabella Aerea [Air Display]

La Tabella Aerea è il punto focale del Gioco Aereo Avanzato. Tutte le unità aeree si basano su questa tabella in una delle caselle che rappresenta basi nell’area operativa. Le caselle più piccole rappresentano aerei basati su portaerei nelle zone navali circostanti.

### 22.3 Limitazioni alle basi

Le regole specifiche del gioco possono indicare le restrizioni per alcune unità aeree riguardo la loro base.

### 22.4 Caselle di Base

La Tabella Aerea include caselle divise in aree per Aerei **Pronti** [Ready], che hanno **Volato** [Flown], e che hanno **Annulato** la missione [Aborted]. Le unità aeree che non stanno correntemente volando una missione saranno sempre in una di queste caselle. Solo le unità nella casella “Pronte” possono effettuare missioni. Le unità nella casella “Annulato” non possono volare e devono passare un tiro di dado per la manutenzione (indicata in ciascuna casella) per spostarsi nella casella “Pronti” nel corso della Fase di Riorganizzazione. Le unità che falliscono questo tiro di dado trascorrono il turno seguente nella casella “Volato”. Le unità in qualsiasi casella possono essere danneggiate in seguito ad attacchi nemici.

### 22.5 Valori degli Aerei, il Tempo e Missioni Consentite

Ciascuna unità aerea contiene diversi valori; vedere 16.2 per la loro spiegazione. Le unità aeree non possono effettuare una missione per la quale non hanno un valore di “1” o più. Questo valore può essere modificato dalle condizioni meteo.

### 22.5.1 Effetti delle condizioni meteo sui valori delle unità aeree

Il tempo cattivo può peggiorare i valori di combattimento delle unità aeree come segue:

**22.5.1.1 Coperto:** Tutte le unità che hanno una “A” nell’angolo in alto a sinistra della pedina (che denota la capacità Ognitempo) volano normalmente durante i turni di Coperto. Le unità prive di questa “A” dimezzano tutti e tre i valori di combattimento (arrotondando per difetto). Notate che questo può ridurre alcuni valori (cioè quelli “1”) a zero, rendendo loro impossibile effettuare la missione che usa quel valore. Le unità che sono palesemente incapaci di effettuare una missione, cioè tutti valori di 1 o meno, possono essere spostate nella casella Volato per ricordare che non possono effettuare alcuna missione. Le altre unità che possono avere valori non ridotti a zero possono rimanere nella casella Pronte.

**22.5.1.2 Tempeste:** Tutte le unità che hanno una “A” Tutte le unità che hanno una “A” tutti e tre i valori di combattimento (arrotondando per difetto). Le unità prive di questa “A” non possono volare nei turni di Tempesta. Le unità aeree Pronte che non possono volare per Tempeste (o perché il tempo ha ridotto tutti i loro valori a zero) passano dalla casella Pronte a quella Volato durante la Fase delle Condizioni Meteorologiche.

### 22.5.2 Disponibilità degli Squadroni Aerei delle Portaerei

Le unità aeree basate su portaerei possono non essere disponibili per particolari missioni a causa del loro raggio e della locazione dell’unità CV (portaerei) di appartenenza. Le regole specifiche del gioco indicheranno queste restrizioni.

### 22.6 Raggio degli Aerei

Il raggio di ciascun aereo (la lettera nell’angolo in alto a sinistra della pedina, S = corto, M = medio, L = lungo) determina a che distanza l’unità può volare, e da dove. Consultate le regole specifiche del gioco.

### 22.7 Movimento delle unità sulla Tabella Aerea

All’inizio della partita, tutte le unità iniziali partono in una delle caselle “Pronto” della Tabella Aerea.

Durante la Fase Aerea / Navale, ciascun giocatore può muovere qualsiasi unità aerea disponibile dalle caselle “Pronto” alla Casella della Superiorità Aerea. Qualsiasi unità che “Annulla” la missione durante il Combattimento per Superiorità Aerea (o qualsiasi combattimento nel corso del turno) viene immediatamente posta nella casella “Annullato” nel loro paese (o portaerei).

Le unità che rimangono nella Casella della Superiorità Aerea al termine del Combattimento per Superiorità Aerea sono le uniche unità che possono volare missioni di Scorta o Intercettazione durante il resto di quel turno.

Quando si scelgono le unità per effettuare queste missioni, rimuovetele dalla Casella della Superiorità Aerea e ponetele con la loro missione sul bersaglio nella mappa. Dopo aver completato la missione, se non l’hanno Annullata, sono poste nella casella “Volato” del loro paese base (o portaerei).

Le unità basate su portaerei devono muovere con la loro CV e CVN. Se la loro portaerei cambia zona di mare, lo Squadrone Aereo della Portaerei si sposta nella Casella Portaerei appropriata della zona di mare. Ciascuna unità viene posta nella stessa casella che occupava nell’altra zona di mare.

Durante la Fase di Riorganizzazione di ciascun turno di gioco, tutte le unità nelle caselle “Volato” si spostano nella casella “Pronte”. Ciascuna unità nella casella “Annullato” effettua un controllo per la manutenzione per determinare se potrà effettuare missioni nel turno di gioco seguente.

Tirate un dado per ogni tale unità. Se il risultato ricade entro l’intervallo indicato sulla casella “Annullato” per la dicitura “Pronto” [*Ready*], ponete l’unità nella casella Pronto. Altrimenti, ponete l’unità nella casella Volato.

Durante la fase dei Rinforzi e Rimpiazzi di ciascun turno, una parte può ricevere unità aeree come rinforzi. Quando accade questo, ponete i rinforzi come indicato nelle regole specifiche del gioco.

### 22.8 Danni alle unità nelle Caselle di base

Le unità basate nelle caselle possono subire danni quando Aeroporti o Basi Aeree amiche sono danneggiate (o distrutte) o catturate [27.6].

### 22.9 Superiorità Aerea e Combattimento Aereo

Nel Gioco Avanzato, i Livelli di Superiorità Aerea sono determinati effettuando il Combattimento di Superiorità Aerea durante la Fase Aerea/Navale di ogni turno. Le capacità di ricognizione delle due parti sono determinate dal Livello di Superiorità Aerea del turno.

### 22.10 Superiorità Aerea

I Livelli di Superiorità Aerea si determinano dal rapporto tra aerei amici e nemici che rimangono nella Casella della Superiorità Aerea, sulla Tabella Aerea, *al termine* del Combattimento per Superiorità Aerea. Se nessuna delle parti ha un vantaggio di almeno 1,5:1 in unità aeree, il Livello di Superiorità Aerea è “Conteso”. Se una delle parti ha almeno un vantaggio di 1,5:1 ma meno di 3:1 in unità aeree, la sua parte ha “Vantaggio”. Se una delle parti ha almeno un

vantaggio di 3:1 ma meno di 5:1 in unità aeree, la sua parte ha “Superiorità”. Se una delle parti ha un vantaggio di almeno 5:1, la sua parte ha “Supremazia”.

### 22.10.1 Allocazione delle unità alla Superiorità Aerea

Durante la Fase delle Sortite di Superiorità Aerea della Fase Aerea/Navale di ciascun turno, entrambi i giocatori contano il numero delle loro Basi Aeree/Aeroporti con segnalini di Colpo. Il possessore deve spostare la metà di quel numero di aerei (arrotondando per difetto ad un minimo di 1) alla casella Volato nella casella di base appropriata.

Poi, entrambi i giocatori contano il numero delle loro Basi Aeree/Aeroporti catturate o distrutte *nel turno precedente* o nella Fase di Iniziativa SOF del turno corrente (se applicabile). Notate che vi è un segnalino per registrare questi dati nella Tabella Generale.

L'avversario può spostare la metà di quel numero di aerei (arrotondando per difetto ad un minimo di 1) nella casella Volato nella casella di base appropriata.

Entrambi i giocatori possono poi porre qualsiasi unità aerea con Valore di Combattimento Aria-Aria di almeno “1” (dopo le modifiche per le condizioni meteorologiche) nella Casella della Superiorità Aerea, sulla Tabella Aerea. Qualsiasi unità Pronta ed entro il raggio può essere usata nel Combattimento per Superiorità Aerea.

### 22.10.2 Descrizione del Combattimento per Superiorità Aerea

Una volta poste le unità, si ha il Combattimento per Superiorità Aerea. E' composto da queste fasi:

1. Controllare il Livello di Vantaggio AWACS (*Airborne Warning and Control System, sistema di allerta e controllo aereo*) americano. Questo livello determina la sequenza di chi sceglie i singoli combattimenti durante il Combattimento per Superiorità Aerea.
2. Ingaggiare i Combattimenti Aerei Individuali, come indicato dal Livello di Vantaggio AWACS USA.
  - a. Se il Vantaggio AWACS è...
    - ...1, i giocatori si alternano nella scelta di un combattimento alla volta, sceglie per primo la parte USA
    - ...2, i giocatori si alternano nella scelta dei combattimenti, la parte USA ne sceglie due, l'altro ne sceglie poi uno, e così via
    - ...3, i giocatori si alternano nella scelta dei combattimenti, la parte USA ne sceglie tre, l'altro ne sceglie poi uno, e così via
    - ...4, la parte USA sceglie tutti i combattimenti.
  - b. Se, dopo aver scelto tutti i combattimenti, una parte ha unità aeree rimaste non ingaggiate, il possessore può scegliere di:
    - Ingaggiare l'unità aerea contro un'unità nemica a sua scelta (questo significherebbe che due unità aeree combattono contro una nemica).
    - Evitare il combattimento. Le unità eccedenti sopravvivono automaticamente al Combattimento per Superiorità Aerea e rimangono nella Casella della Superiorità Aerea al termine del combattimento.
3. Effettuare tutti gli attacchi a Lungo Raggio ed implementare i danni simultaneamente.
4. Effettuare tutti gli Attacchi a Distanza ed implementare i danni simultaneamente.
5. Effettuare il Combattimento Ravvicinato, implementando i danni dopo che ciascun gruppo di unità con lo stesso Valore di Combattimento Aereo ha sparato.
6. Tutte le unità che sopravvivono al Combattimento per Superiorità Aerea, assieme alle unità in eccesso che hanno scelto di evitare il combattimento, rimangono nella Casella della Superiorità Aerea.
7. Determinate il Livello di Superiorità Aerea del turno [22.10], a seconda del rapporto delle unità aeree rimanenti delle due parti nella Casella della Superiorità Aerea.
8. Se il Livello di Superiorità Aerea è a favore del giocatore dalla parte USA, incrementate il Livello di Vantaggio AWACS di +1 ad un massimo di “4”. Se il Livello di Superiorità Aerea è a favore del giocatore non USA, diminuite il Livello di Vantaggio AWACS di -1 ad un minimo di “1”.



### 22.10.3 Combattimento Aereo

Il Combattimento Aereo viene risolto nelle tre seguenti fasi.

- **Combattimento a Lungo raggio:** Questa è la prima fase del combattimento che avviene con l'ingaggio ad una distanza di 30-100 miglia con sensori ed armi a lungo raggio. Qualsiasi unità con un simbolo “\*\*\*” dopo il suo Valore di Combattimento Aereo può sparare durante il combattimento a Lungo raggio. Tutto il combattimento a Lungo raggio è simultaneo.
- **Combattimento a Distanza:** Questa fase avviene dopo il combattimento a Lungo raggio. Rappresenta il fuoco con missili a guida radar a raggio di 10-30 miglia. Qualsiasi unità con un simbolo “\*” o “\*\*” dopo il suo Valore di Combattimento Aereo può sparare durante il combattimento a Distanza. Tale combattimento è simultaneo, indipendentemente dai Valori di Combattimento Aereo, eccetto nel caso delle unità che hanno ottenuto il Vantaggio sull'avversario in una fase di combattimento precedente, le quali sparano sempre prima del loro avversario “svantaggiato”.

- **Combattimento Ravvicinato:** Questa è la fase conclusiva del Combattimento Aereo. Rappresenta il fuoco da parte delle unità aeree con missili a ricerca termica e cannoncini a raggio da cortissimo a 10 miglia. Tutte le unità possono sparare nel combattimento Ravvicinato. Tale combattimento viene risolto sequenzialmente, dall'unità con Valore di Combattimento Aereo superiore a quella inferiore, eccetto nel caso di una unità Avvantaggiata che ha ottenuto il Vantaggio sull'avversario in una fase precedente del combattimento, che spara sempre prima del suo avversario. Dopo che tutte le unità con pari Valore di Combattimento Aereo hanno sparato, le perdite sono allocate prima di proseguire con il fuoco dell'unità con il seguente valore più basso. Il combattimento Ravvicinato è considerato simultaneo solo tra due aerei aventi lo stesso Valore di Combattimento Aereo (eccetto per un aereo Avvantaggiato).

#### 22.10.4 Ingaggi tra più unità nel Combattimento per Superiorità Aerea

Quando un giocatore che ha unità eccedenti dopo aver scelto tutti gli ingaggiamenti per la Superiorità Aerea decide di ingaggiare unità nemiche con unità in eccesso, si avrà un ingaggio tra più di due unità. Un singolo ingaggiamento non può mai contenere più di 3 unità aeree (due contro una). Le regole seguenti si applicano agli ingaggiamenti con più di due unità.

**22.10.4.1 Ingaggio:** L'unità che viene attaccata da due unità nemiche può sparare contro una di esse ma non entrambe in una data fase. Può sparare contro un'unità in una fase e contro l'altra in una fase seguente. Se ha Vantaggio, questo vale solo contro una delle unità avversarie (quella contro la quale ha ottenuto il risultato "Ad").

Se le due unità hanno entrambe capacità a Lungo raggio o a Distanza, sparano entrambe simultaneamente contro la singola unità e qualsiasi risultato è cumulativo. Nei combattimenti ravvicinati, però, se le due unità hanno Valore di Combattimento Aereo diverso, sparano in modo sequenziale ed i risultati sono applicati separatamente quando sparano.

**22.10.4.2 Reingaggio:** Il Reingaggio è consentito solamente durante il Combattimento di Intercettazione Aerea e mai nel Combattimento per Superiorità Aerea. Le unità che distruggono o annullano la missione del loro nemico durante la fase di combattimento a Lungo raggio o a Distanza entro il Combattimento per Superiorità Aerea non possono ingaggiare altri nemici. Hanno terminato per il resto del Combattimento per Superiorità Aerea.

#### 22.10.5 Risoluzione del Combattimento Aereo

Per risolvere un Combattimento Aereo, lo sparante confronta il Valore di Combattimento Aereo [16.2.3] del suo aereo con quello dell'aereo difendente. La differenza determina la colonna iniziale sulla Tabella del Combattimento Aereo sulla quale verrà risolto il combattimento.

L'attaccante determina poi i DRM che possono applicarsi a quel tipo di combattimento. Consultate la Tabella del Combattimento Aereo per i modificatori.

L'attaccante tira poi il dado, applica i modificatori e confronta il risultato sulla colonna appropriata. I risultati si applicano dopo che tutte le unità aeree con lo stesso Valore di Combattimento Aereo hanno sparato.

Se due unità ottengono un risultato di Vantaggio l'una contro l'altra, nessuno lo riceve (trattatelo come nessun risultato per entrambe).

#### 22.10.6 Interruzione del combattimento

Un giocatore può, dopo qualsiasi round di combattimento a Lungo raggio o a Distanza, Annullare volontariamente la missione con un'unità aerea. Ponete semplicemente l'unità nella casella Annullato appropriata.

**Esempio di Combattimento per Superiorità Aerea:** Per chiarezza in questo esempio useremo pochissime unità per illustrare l'intero processo.

Supponiamo che sia il turno 3 di un dato scenario. Il Vantaggio AWACS USA è "2". Il DPRK (Repubblica Democratica del Popolo Coreano – Corea del Nord) assegna 4 unità aeree (2 DPKR ed 1 PRC [cinese]) alla Casella della Superiorità Aerea. Il giocatore US/ROK (Corea del Sud) assegna 5 unità alla Casella della Superiorità Aerea. Le unità sono queste:

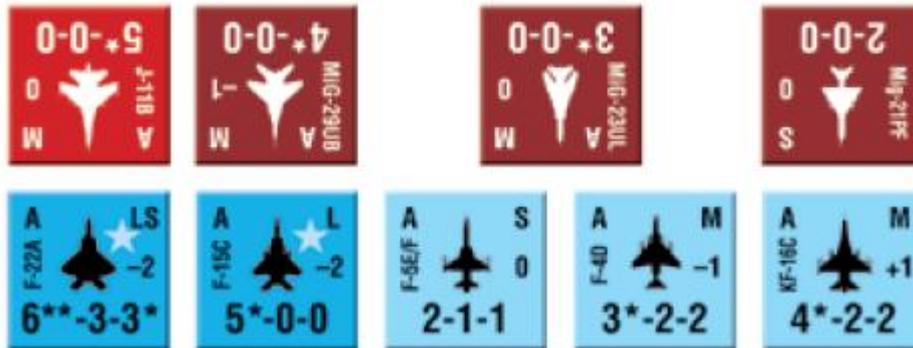


Dal momento che il Vantaggio AWACS USA è "2", il giocatore US/ROK sceglie i primi due combattimenti. Ingaggia quindi il J-11B PRC con il suo F-22 ed il MIG-29 nemico con il suo F-15.

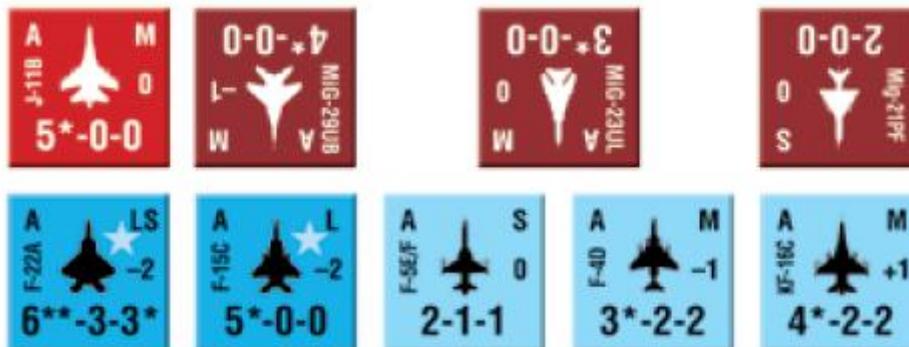
Ora il DPKR sceglie un combattimento: ingaggia il F-5 ROK con il MIG-23.

Il giocatore US/ROK sceglierebbe normalmente altri due combattimento, ma il nemico ha una sola unità da ingaggiare. Quindi ingaggia il MIG-21 rimanente con il KF-16 ROK.

Il giocatore US/ROK decide di allocare il F-4D in eccesso al combattimento ponendolo contro il MIG-23 assieme al F-5 ROK.



Il combattimento viene risolto come segue: il F-22 USA, l'unica unità con capacità a Lungo raggio, spara contro il J-11B. Il tiro di dado è "5". Non vi sono modificatori per il combattimento a Lungo raggio, quindi il risultato viene cercato sulla colonna "+1" (la forza di combattimento dell'F-22 pari a 6 meno quella del J-11B di 5 dà +1). Il risultato è "Ad/D". Dal momento che si applica solo "Ad" durante il combattimento a Lungo raggio e a Distanza, il F-22 sarà Avvantaggiato sul J-11B. Il giocatore DPKR ruota il J-11B per indicarlo.



Ora entrambi i giocatori attaccano con le loro unità aeree in grado di effettuare il combattimento a Distanza. Il combattimento è simultaneo, eccetto per il F-22 contro il J-11B. Il F-22 ha vantaggio, sparerà assegnando le perdite prima che il J-11B spari (se ci riuscirà).

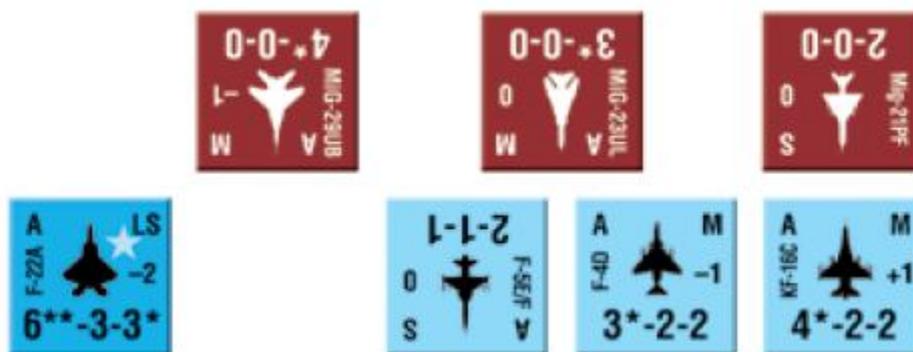
I tiri di dado e DRM per il combattimento a Distanza sono i seguenti:

**F-22 contro J-11B:** Il tiro di dado per il F-22 è 3, senza modificatore, sulla colonna +1, dà un risultato "A". Il J-11B Annulla immediatamente la missione (il F-22 è Avvantaggiato) e viene posto nella casella "Annullato" della PRC.

**F-15 contro MIG-29:** Il tiro di dado dell'F-15 è un 7. Il tiro di dado del MIG-29 è 1. Il F-15 tira sulla colonna +1. Questo risulta in nessun effetto contro il MIG-29. Il tiro di dado del MIG viene modificato di +1 (attacco a Distanza DPKR) per un 2 finale. Sulla colonna -1, questo dà "A". Il F-15 Annulla immediatamente la missione e viene posto nella casella "Annullato" del Giappone.

**F-5 ed F-4D contro MIG-23:** Il F-5 non può sparare non avendo valore a Distanza. Il tiro di dado per il F-4D è "7", che sulla colonna "0" non dà alcun effetto. Il MIG-23 spara contro il F-5 (potrebbe scegliere uno degli avversari, ma non entrambi). Il tiro di dado è 5, modificato di +1 (combattimento a distanza DPKR) per un "6" finale. Sulla colonna +1, questo dà "Ad/D". Il giocatore US/ROK ruota il F-5 per indicare la situazione di Vantaggio per il MIG-23.

**KF-16 contro MIG-21:** Il MIG-21 non spara non avendo capacità a Distanza. Il tiro di dado per il KF-16 è un 8. Sulla colonna "+2" risulta in nessun effetto.



Il combattimento Ravvicinato viene ora risolto per tutte le unità, sequenzialmente, dal Valore di Combattimento Aereo superiore a quello inferiore, assegnando le perdite dopo che ciascun gruppo di unità aerea con lo stesso valore di combattimento ha sparato.

Il KF-16, con valore "4", spara contro il MIG-21. Il tiro di dado è "1" modificato di "-1" (Abilità del Pilota) per uno "0" finale sulla colonna "+2". Il risultato di "X" elimina il MIG-21. Dal momento che il KF-16 era l'unica unità con valore "4", si assegnano ora le perdite. Il MIG-21 viene rimosso dal gioco (ed il giocatore US/ROK ottiene VP).

Ora, tutte le unità con valore di combattimento aereo "3" sparano. Il tiro di dado del MIG-23 è zero, che sulla colonna "+1" elimina il F-5 ROK. Il F-4D Rok tira anch'egli uno zero, modificato di -1 (Abilità del Pilota) che, sulla colonna 0, dà "X" eliminando così il MIG-23. Tutte le unità con valore 3 hanno terminato di sparare, quindi si assegnano le perdite. Il F-5 ed il MIG-23 sono rimossi dal gioco (ottenendo VP).

Non essendo rimaste unità ingaggiate, il combattimento per Superiorità Aerea termina.



Dal momento che il giocatore US/ROK ha un Vantaggio di 3:1 in unità aeree rimaste nella casella della Superiorità Aerea, il giocatore US/ROK ha Superiorità Aerea in questo turno. Per questo motivo, il Vantaggio AWACS USA incrementa di uno a "3".

## 23.0 Missioni Aria-Terra (Supporto Tattico)

Le unità aeree possono effettuare sino a tre diversi tipi di missioni aria-terra (supporto tattico). Durante una della Fasi di Attacco entro la Sequenza di Gioco, le unità nella casella Pronte con Valore di Attacco "1" o più effettuano missioni di Attacco contro unità bersaglio consentite sulla mappa o contro le Tabelle di Scoperta, SAM o AAA nemiche [24.0]. Le unità Wild Weasel [16.2.9] possono effettuare Attacchi Wild Weasel contro le tabelle SAM o di Scoperta (solamente). Durante qualsiasi Segmento di Combattimento, qualsiasi unità con un Valore di Supporto al Combattimento di "1" o più può effettuare una Missione di Supporto Tattico. I dettagli di ciascuna missione sono i seguenti.

### 23.1 Preparazione ed Allocazione di una Missione

Sino a 4 unità possono partecipare ad una data missione di supporto tattico, solo due delle quali possono essere allocate all'effettivo attacco ossia a fornire il supporto tattico. Gli aerei aggiuntivi, se vi sono, danno copertura caccia o, se sono Wild Weasel, protezione aggiuntiva contro radar e missili nemici. Le unità non possono effettuare una missione per la quale non hanno un valore di almeno "1" (dopo le variazioni per le Condizioni Meteo). Pertanto, un F-15C con Valori di Combattimento "5\*-0-0" non potrebbe effettuare né Supporto Tattico né Missioni di Attacco, ma, se si trova nella casella della Superiorità Aerea, può Scortare (o Intercettare) queste missioni.

### 23.2 Allocazione e Sequenza

All'inizio di ogni Fase di Attacco (o durante il Segmento di Combattimento per il Supporto Tattico), ciascun giocatore annuncia i bersagli delle sue missioni di supporto tattico secondo la Sequenza di Gioco.

**Importante:** *Non più di una missione di Attacco Aereo o Attacco di Elicotteri può attaccare lo stesso bersaglio sulla mappa in una data Fase di Attacco (Attacchi HQ e Attacchi dei Missili Cruise possono essere assegnati a tale bersaglio). Si possono attaccare le Tabelle di Difesa Aerea nemiche un qualsiasi numero di volte durante una Fase di Attacco.*

Nell'annunciare le missioni, ciascun giocatore pone ogni missione di supporto tattico (da 1 a 4 unità) in un gruppo sulla mappa in o adiacenti all'esagono bersaglio. Per le missioni di Attacco e Wild Weasel, tutte le missioni devono essere annunciate prima che si inizino a risolverle. Per le missioni di Supporto Tattico, tutte le missioni (attaccante e difensore) sono annunciate, piazzate e risolte una alla volta, quando i combattimenti di terra sono annunciati e risolti. Qualsiasi unità attaccante che sopravvive all'Intercettazione e al ADF può risolvere quella missione.

### 23.3 Risoluzione delle Missioni Wild Weasel

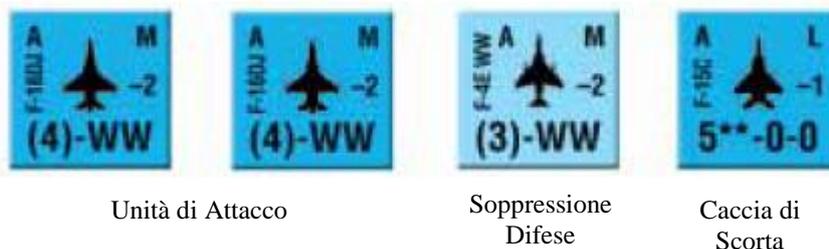
Le Missioni Wild Weasel [16.2.9] possono essere allocate solo contro le Tabelle di Scoperta e SAM nemiche [24.1].

Queste missioni sono allocate e risolte allo stesso modo degli altri Attacchi, *eccetto* che sono risolte *prima* di qualsiasi altra Missione di Attacco durante ciascuna Fase di Attacco (cioè i risultati ottenuti dalle Missioni Wild Weasel riducono le capacità di Difesa Aerea nemica *prima* che le unità amiche che effettuano una missione di Attacco siano attaccate).

Ogni unità aerea in Attacco Wild Weasel in una missione deve scegliere tra le Tabelle di Difesa Aerea SAM e di Scoperta come bersaglio. Se si usano due unità Wild Weasel in una singola missione Wild Weasel, possono ciascuna attaccare la stessa tabella o una diversa, a discrezione del possessore. Gli attacchi proseguono allo stesso modo e con gli stessi DRM delle Missioni di Attacco, ma sono sempre risolti nella stessa colonna della Tabella di Attacco: quella dove si intersecano "Wild Weasel" e "Tabelle di Difesa Aerea"; consultate la tabella per i risultati.

**Esempio di Wild Weasel:** *In un dato turno, il giocatore ROK/US assegna una missione Wild Weasel. Le Tabelle di Difesa Aerea DPKR sono correntemente: Scoperta = 8, SAM = 8, AAA = 3.*

*Il giocatore US/ROK assegna le seguenti unità alla missione:*



*Il giocatore DPKR ora tenta di scoprire la missione. Tira un dado e consulta la Tabella di Scoperta nella colonna "8" (il suo Valore di Scoperta corrente). Il tiro di dado è 4, modificato di +3 (+1 per ciascuna delle tre unità Wild Weasel nella missione) a 7, che dà un "D". La missione viene scoperta e subirà ADF ma non può essere Intercettata. Il F-15C torna nella casella "Volato" ROK in quanto non è necessaria alcuna scorta né può essere attaccato da SAM o AAA.*

*Per risolvere il fuoco SAM, il giocatore DPKR tira una volta contro ciascuna delle tre rimanenti unità (le unità Wild Weasel che accompagnano un Attacco o una Missione Wild Weasel sono soggette al fuoco SAM ed AAA), consultando la colonna "8" della Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato per ciascuna unità. I risultati sono i seguenti (DR = tiro di dado).*



*Ciascuno di questi tiri di dado viene modificato di +6 (+2 per unità Wild Weasel nella missione). Pertanto, il fuoco contro i due F-16DJ WW non ha alcun effetto, e quello contro il F-4E WW dà un "+1". Dal momento che gli aerei da Soppressione Difese ignorano tutti i risultati "+#", anche questo risultato non ha effetto.*

*Poiché la missione è stata Scoperta, il fuoco AAA ingaggia ora ciascuna unità. I tiri di dado del giocatore DPKR, uno per ciascuna unità sulla colonna "AAA 3" della Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato, sono i seguenti:*



Non vi sono modificatori da applicare a questi attacchi (le condizioni meteorologiche sono Bello). Il fuoco contro il F-16DJ WW dà un DRM "+1" nel seguente attacco Wild Weasel. Il secondo F-16 viene invece mancato, mentre il F-4E WW subisce un risultato "A", viene rimosso immediatamente e posto nella casella Annullo ROK.

Ora i F-16DJ WW effettuano i loro attacchi. Il giocatore US/ROK annuncia che il F-16DJ WW #1 attaccherà la Tabella di Scoperta nemica, mentre il #2 la Tabella SAM (avrebbero potuto attaccare entrambi la stessa tabella). Tira un dado per ciascuna unità e consulta la Tabella di Attacco. Il F-16DJ WW #1 tira un "2", modificato di +1 per il risultato AAA e di -2 per l'Abilità del Pilota per un risultato finale di 21". Il risultato del combattimento è "2", che causa due colpi contro la Tabella di Scoperta nemica (che viene immediatamente ridotta a "6"). Il F-16DJ WW #2 tira un "7", modificato di -2 per l'Abilità del Pilota, ad un risultato finale di 5. Il risultato è "1", che causa un colpo alla Tabella SAM nemica (che viene immediatamente ridotta a "7"). La Missione Wild Weasel è ora completata ed i due aerei tornano nella casella Volato della ROK.

### 23.4 Risoluzione delle Missioni di Attacco Aereo

Le Missioni di Attacco Aereo possono essere dirette contro:

1. Qualsiasi unità di terra nemica scoperta, HQ, MSU o Deposito di Rifornimento.
2. Qualsiasi Installazione o Aeroporto nel paese nemico.
3. Qualsiasi Tabella di Difesa Aerea nemica.
4. Qualsiasi esagono per interdire il movimento.

Le Missioni di Attacco degli Elicotteri possono essere dirette contro:

1. Qualsiasi unità di terra nemica scoperta, HQ, MSU o Deposito di Rifornimento.
2. Qualsiasi esagono per interdire il movimento.

#### 23.4.1 Attacchi Aerei

Una volta che una Missione di Attacco è sopravvissuta alle difese aeree nemiche (Scoperta, Intercettazione, SAM ed AAA) [24.0], le unità in attacco nella missione attaccano singolarmente il bersaglio.

Per risolvere tale attacco, tirate un dado per unità in attacco e consultate la Tabella di Attacco o di Interdizione. Incrociate il Valore di Attacco dell'unità con il Terreno del bersaglio (o usate la "Tabella di Difesa Aerea" o "Bersaglio Fortificato" se applicabile) con il risultato del tiro di dado (modificato dai DRM) per trovare il risultato.

I tiri di dado per l'Attacco possono essere modificati come indicato sulla tabella.

I risultati differiscono a seconda del tipo di bersaglio attaccato. Includono perdite di forza, colpi per Attacco e diminuzione delle Tabelle di Difesa Aerea. Consultate la Tabella dell'Attacco per i dettagli. Implementate immediatamente tutti i risultati ed effettuate il danno collaterale se appropriato. I giocatori devono effettuare gli attacchi non Wild Weasel contro la Tabella di Difesa Aerea per ultimi e nell'ordine di Scoperta, SAM, AAA in quanto, sebbene i risultati si devono applicare immediatamente, la riduzione del valore di una tabella non ha effetto sino alla fase di attacco seguente.



**Esempio di Attacco:** (per l'inizio di questo esempio, consultate l'esempio sull'Intercettazione). Il giocatore US/ROK rimane con un'unità in Attacco, un F-4D 3\*-2-2, con Abilità del Pilota -1. Dal momento che il risultato della Scoperta è stato "ED", e l'unità è sopravvissuta all'Intercettazione, subisce ora il fuoco SAM. Il giocatore DPKR, con un valore SAM di "6", tira un volta sulla Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato. Il risultato è "5" e, senza alcun DRM applicabile (il Wild Weasel che accompagnava la missione è stato distrutto, è quindi perso il DRM +2 per la missione), il risultato nella colonna "6-7" dà "+1". L'unità aerea potrà attaccare il bersaglio (una MSU "-2" nemica individuata in Boschi e Sconnesso), ma subirà un DRM +1 avverso.

Dal momento che l'Attacco è stato Scoperto, ed il F-4D non ha capacità di Attacco a Distanza, deve subire il fuoco AAA **prima** del suo attacco. Il Valore AAA DPKR (fortunatamente per l'Alleato) è "1". Il tiro di dado AAA è "2" che risulta, sulla colonna "AAA 1", in un "+1". Pertanto, il F-4D avrà un altro DRM per un totale di +2.

Alla fine, il F-4D può lanciare le sue bombe. Il giocatore US/ROK tira sulla Tabella dell'Attacco, usando la colonna dove il suo Valore di Attacco (2) incrocia il terreno del bersaglio (Sconnesso e Boschi). In questo caso, è la terza colonna da sinistra. Il tiro di dado è 3, modificato di +2 per il risultato SAM ed AAA e di -2 perché il bersaglio ha un segnalino di **Individuazione** "-2" ed un altro -1 per l'Abilità del Pilota. Il risultato finale del dado è 2, che dà un "1" come risultato ad indicare un colpo "Colpo 1" sulla MSU.

Viene posto un segnalino "Colpo 1" sulla MSU (che mantiene il segnalino di **Individuazione** "-2" sino alla Fase di Riorganizzazione del turno) e l'Attacco termina. Il F-4D viene posto nella casella Volato della ROK.



#### 23.4.2 Attacchi degli Elicotteri

Gli Attacchi degli Elicotteri possono essere condotti contro qualsiasi bersaglio valido entro il Raggio dell'elicottero attaccante. ruotate l'elicottero di 90° se partecipa ad una missione di attacco. Un elicottero da attacco che viene ruotato di 180° non può effettuare alcuna missione.

Ogni Attacco di Elicottero è composto da un singolo Elicottero da Attacco. Non è consentita alcuna scorta né Wild Weasel per Soppressione.

Gli Attacchi degli Elicotteri subiscono la Scoperta Locale [24.3] e, se scoperti, il fuoco SAM "Locale" [24.5.2] ed AAA [24.6.1].

Questi attacchi sono risolti sulla Tabella di Attacco usando le colonne "Helo 1" ed "Helo 2" a seconda della forza di combattimento dell'elicottero.

#### 23.4.3 Bersagli fortificati

Alcuni bersagli nel gioco sono considerati "fortificati" ed hanno la loro riga del terreno sulla Tabella di Attacco. Questi rappresentano bersagli che sono sotterranei o protetti e rinforzati in modo speciale contro gli attacchi aerei. I bersagli fortificati sono:

1. Gli HQ Supremi
2. Tutti i Depositi di Rifornimento (delle due parti)
3. Altri specificati nelle regole specifiche del gioco

#### 23.4.4 Risultati dell'Interdizione

Se un Attacco ottiene un risultato di successo sulla Tabella di Attacco Interdizione, l'esagono è considerato sotto interdizione. Qualsiasi unità che muove attraverso l'esagono paga +1 o +2 MP aggiuntivi. Inoltre, non è consentito alcun movimento su strada in, attraverso o fuori dall'esagono. Un'unità che inizia il movimento di terra in un esagono sotto interdizione deve pagare il costo di movimento aggiuntivo per lasciare l'esagono.

#### 23.5 Risoluzione delle Missioni di Supporto Tattico

L'attaccante in un combattimento può allocare una o due unità aeree in grado di effettuare supporto (più una Wild Weasel [16.2.9]) ed uno o due elicotteri da attacco per dare supporto tattico a quel combattimento. Il difensore può allocare un'unità aerea in grado di dare supporto tattico (più una Wild Weasel) ed un elicottero da combattimento quale supporto tattico. Non sono necessarie le scorte per le Missioni di Supporto Tattico in quanto non vi è possibilità di intercettazione aerea nemica. L'unità Wild Weasel può essere inclusa nella missione come unità di Soppressione Difese per proteggere gli aerei di supporto dalla Scoperta [24.2] e dai SAM [24.5].

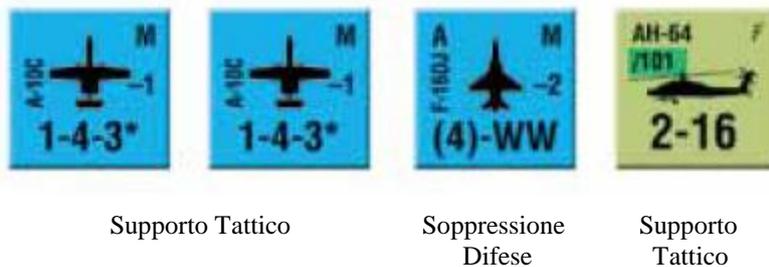
Se due unità aeree stanno effettuando il Supporto Tattico per un dato attacco, *devono* entrambi fare parte della stessa missione. Non possono effettuare missioni separate. Ogni elicottero da attacco che effettua una Missione di Supporto Tattico vola individualmente. Pertanto, vi è un tentativo di Scoperta nemico contro la missione aerea ed uno contro *ciascun* elicottero da attacco.

I tentativi di scoperta e gli attacchi SAM contro le unità che effettuano questa missione sono *sempre* risolti sotto la colonna "Locale" della Tabella di Scoperta o Difesa Aerea Gioco Avanzato, rispettivamente. Qualsiasi fuoco AAA contro le unità che effettuano questa missione viene risolto sotto la colonna "Locale" della Tabella di Difesa Aerea Gioco Avanzato.

Le unità aeree ed elicotteri che sopravvivono alle difese aeree nemiche applicano il loro Valore di Supporto Tattico (CSR) come DRM al combattimento di terra. Per le unità che danno supporto ad un attacco, questo è un DRM negativo; per le unità che danno supporto alla difesa, il DRM è positivo. Pertanto, un A-10C USA dà un DRM “-4” ad un attacco ed un DRM “+4” alla difesa.

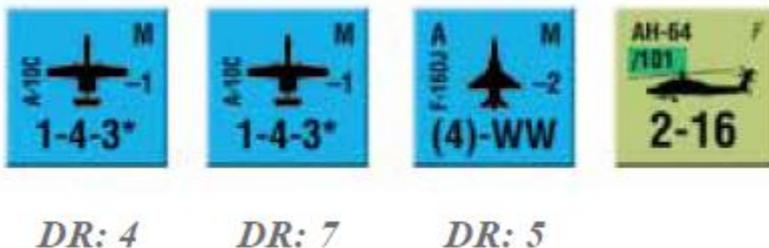
I DRM avversi ottenuti contro gli aerei o elicotteri che effettuano missioni sono applicati in modo diverso rispetto alle missioni di Attacco e Wild Weasel. Dal momento che gli aerei ed elicotteri in Supporto Tattico applicano il loro CSR come DRM al combattimento di terra, tutti i risultati “+#” del fuoco SAM e/o AAA vengono *sottratti* dalla CSR dell’unità influenzata. Quindi, una unità AH-64 Apache (CSR = 2) che subisce un risultato “+2” dal fuoco SAM e/o AAA perde entrambi i punti di Supporto Tattico e non può aiutare il combattimento.

**Esempio di Missione di Supporto Tattico:** Dopo che è stato dichiarato un certo combattimento di terra, il giocatore US/ROK assegna le missioni di Supporto Tattico al suo attacco. Assegna due A-10C USA accompagnati da un F-16DJ Wild Weasel USA per la Soppressione Difese. Inoltre, assegna un elicottero da attacco AH-64 Apache (avrebbe potuto assegnare sino a 2 elicotteri all’attacco).



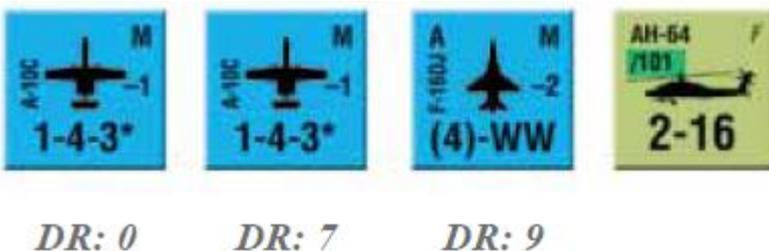
Il giocatore DPKR non impiega Supporto Tattico e procede con il tentativo di scoprire le missioni tirando una volta per scoprire la missione aerea (“2”) ed una contro l’elicottero (“5”). Il DRM +1 per il Wild Weasel rende il primo tiro di dado “3” che dà risultato “D” (la missione viene scoperta). Il “5” contro l’elicottero non lo scopre, quindi l’elicottero sottrarrà tutta la sua CSR dal tiro di dado del combattimento senza subire fuoco SAM o AAA.

Dal momento che le unità aeree sono state scoperte, il fuoco SAM locale attacca ogni unità. I tiri di dado SAM sono i seguenti:



Tutti gli attacchi SAM hanno DRM +2 per la presenza dell’unità Wild Weasel nella missione. Pertanto, consultando la colonna “Locale” della Tabella di Difesa Aerea Gioco Avanzato, scopriamo che tutti i SAM mancano.

Ora, ciascuna unità viene attaccata dal fuoco AAA usando la colonna “Locale”. I tiri di dado per gli attacchi AAA sono:



Non vi sono DRM applicabili. Il fuoco contro il F-16DJ WW ed il A-10C #2 manca. Lo “0” contro il A-10C #1 risulta in una “A”, il che fa Annullare la missione a quell’unità, che viene posta nella casella Annullato.

Sia il AH-64, che non è stato scoperto, che il A-10 #2, dopo aver superato il fuoco SAM ed AAA, contribuiscono con la loro CSR al combattimento. Dal momento che stanno attaccando, questo dà un “-6” [il DRM massimo possibile per il Supporto Tattico] (-2 per il AH-64 e -4 per il A-10) quale DRM al Supporto Tattico.

## 24.0 Difese Aeree

Il Fuoco di Difesa Aerea (ADF) viene risolto sulla Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato. Nel gioco avanzato, le missioni di Attacco Aereo che volano *in un paese nemico* devono essere scoperte prima di poter essere attaccate. Se sono scoperte, devono essere attaccate da Intercettori, SAM o entrambi, a seconda del livello di scoperta ottenuto dal difensore. Le missioni di Attacco Aereo che volano *in un paese amico*, e tutti gli Attacchi di Elicotteri e le Missioni di Supporto Tattico devono essere scoperti dalla Scoperta Locale prima che possano essere attaccati. Notate che queste regole rimpiazzano le regole sulla ADF del Gioco Standard.



### 24.1 La Rete di Difesa Aerea

Le due parti hanno una rete di difesa aerea. Questa rete viene rappresentata da tabelle con numeri per entrambi. I giocatori spostano i segnalini di “Scoperta”, “AAA” e “SAM” lungo le tabelle per indicare le capacità di difesa aerea corrente di ciascun paese. Quando un giocatore tenta di scoprire o attaccare un Attacco Aereo che sta per essere effettuato, usa i valori correnti delle tabelle per risolvere il tentativo.

Queste tabelle possono essere attaccate da missioni di Attacco Aereo, missioni Wild Weasel e (per la Tabella di Scoperta) missioni delle Forze Operative Speciali [20.1.3]. Se il valore corrente di una tabella è zero, quella capacità non può essere usata sebbene possa essere riparata [27.9.2].

### 24.2 Scoperta degli Attacchi

Quando viene lanciato un attacco aereo sull’area di gioco o contro le Tabelle SAM, Scoperta o AAA di una delle due parti, la parte attaccata tenta di scoprirla. Lo si tenta tirando sulla Tabella di Scoperta per ogni Attacco in arrivo (non una volta per aereo entro ogni Attacco) usando il valore di Scoperta corrente di quel giocatore. I risultati sulla Tabella di Scoperta determinano la capacità del giocatore di difendere contro l’Attacco Aereo. I risultati sono i seguenti:

**ED Scoperta Anticipata.** Gli Intercettori e la ADF possono contrastare l’Attacco Aereo.

**D Scoperta.** Solo i SAM & AAA possono contrastare l’Attacco Aereo.

**- Nessuna Scoperta.** L’Attacco non può essere contrastato né da Intercettori né da SAM.

Indicate temporaneamente gli Attacchi “ED” con segnalini “Bersaglio -2” [“Target -2”] e gli Attacchi “D” con segnalini “Bersaglio -1” [“Target -1”] per designare tutti gli Attacchi scoperti. *Notate, questo è solo per semplicità; questi segnalini non denotano DRM per la scoperta, Intercettazione, SAM o Attacchi.*

**Importante:** *eccetto nel caso di Missioni Wild Weasel, tutti i tentativi di Scoperta sono effettuati prima che venga allocato e risolto qualsiasi seguente combattimento di Intercettore / SAM.*

### 24.3 Scoperta Locale

La Scoperta Locale viene usata contro tutti gli Attacchi di Elicotteri, Movimento Aeromobile e Missioni di Supporto Tattico [23.5]. *Viene anche usata contro qualsiasi missione di Attacco effettuata contro bersagli nel proprio paese o in uno alleato.* Per ogni tale missione aerea e per ciascun elicottero da attacco che effettua una tale missione, l’avversario tira un volta sulla Tabella della Scoperta, sotto la colonna “Locale”. Un risultato “D” indica che la missione viene scoperta.

Le unità che sono scoperte dalla Scoperta Locale sono attaccate da SAM ed AAA usando le colonne “Locale”, rispettivamente, della Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato.

### 24.4 Intercettazione degli Attacchi Aerei

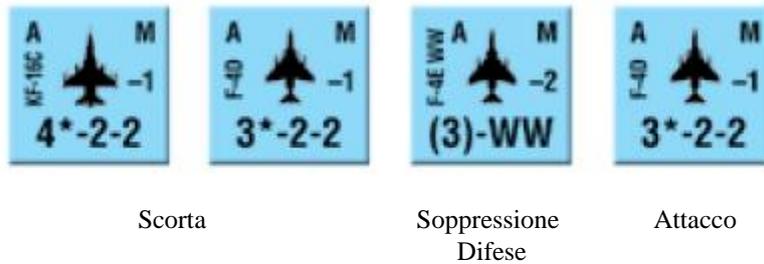
Come prima azione, ciascun giocatore può allocare intercettori dalla Casella della Superiorità Aerea contro qualsiasi attacco che è stato scoperto con un risultato “ED” sulla Tabella di Scoperta (cioè quelli che hanno un segnalino “Bersaglio -2” [“Target -2”]). Una o due unità provenienti dalla Casella della Superiorità Aerea possono intercettare ciascuna Missione di Attacco. Ne consegue il Combattimento Aereo come sotto dettagliato. Eccetto per le Intercettazioni contro missioni Wild Weasel, tutti gli Intercettori sono allocati prima che siano risolti i combattimenti aerei.

#### 24.4.1 Combattimento degli Intercettori

1. Il giocatore che intercetta sceglie quale intercettore(i) ingaggerà quali unità nella Missione di Attacco. *Deve, comunque, ingaggiare prima le unità di Scorta.* Se ha più Intercettori di quante Scorte abbia l’Attacco, può scegliere di ingaggiare uno degli aerei che Attaccano (o in Wild Weasel [16.2.9]). Se la Missione di Attacco ha più Scorte che Intercettori, le Scorte possono riunirsi contro l’Intercettore, come nel Combattimento per Superiorità Aerea.

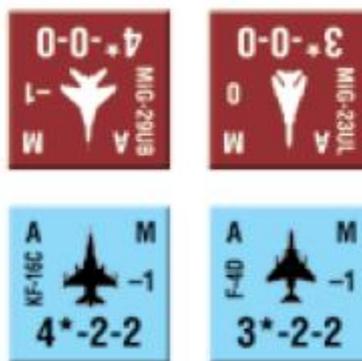
2. Il conseguente combattimento aereo viene combattuto allo stesso modo del Combattimento per Superiorità Aerea [22.10.2/3]. Notate che gli Aerei in Attacco *non ingaggiati non possono sparare* durante questo combattimento aereo.
3. Se, dopo il combattimento a Lungo raggio o a Distanza, un'unità che sta intercettando non è più ingaggiata (perché ha distrutto o ha fatto annullare la missione del suo avversario originario), chi intercetta *può* ingaggiare ancora una tale unità ancora tra qualsiasi altra che sta svolgendo la Missione di Attacco. Pertanto, ad esempio, un intercettore che ha abbattuto o ha fatto annullare la missione del suo avversario durante il combattimento a Lungo raggio *potrebbe* ingaggiare e sparare contro un'unità che Attacca durante il combattimento a Distanza. Se anche durante il combattimento a Distanza elimina o fa annullare la missione all'avversario, potrebbe ingaggiare ancora un'altra unità in Attacco durante il combattimento Ravvicinato.
4. Le unità con ACR tra parentesi [16.2.3] non possono mai sparare nel combattimento aereo. Il numero tra parentesi viene usato per determinare il differenziale di qualsiasi attaccante (così, un B-52 non può sparare nel combattimento aereo, ma l'aereo nemico attacca contro il ACR del B-52 che è uno). Un altro aereo in Attacco che ha una ACR *può* sparare se ha ingaggiato intercettori nemici con DRM +2.
5. Alla fine del combattimento Ravvicinato, l'intercettazione ha termine. Gli intercettori sopravvissuti e le Scorte tornano nella casella "Volato" del loro paese di base. Le unità in Attacco che sono sopravvissute rimangono sulla mappa, dove in seguito subiranno il Fuoco di Difesa Aerea (ADF). Ma prima il giocatore che intercetta risolve il resto delle sue intercettazioni.

**Esempio di Intercettazione:** nel turno 1 di una data partita, l'Alleato assegna una missione di attacco come segue:



Questo attacco viene scoperto con risultato "ED". Il giocatore DPRK intercetta con un MIG-29 ed un MIG-23. Le unità in Attacco e gli Intercettori sono i seguenti:

**Intercettori**

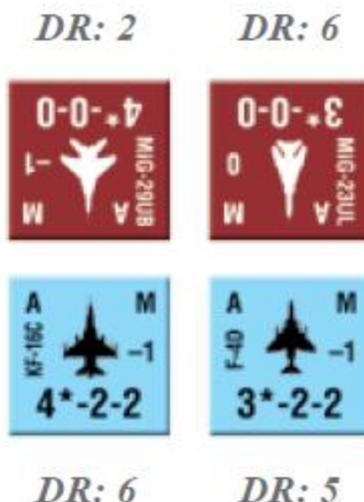


**Scorte**

Dal momento che il giocatore che intercetta può scegliere i combattimenti, il giocatore DPRK assegna il suo MIG-29 contro il KF-16C ROK ed il MIG-23 contro il F-4D di scorta.

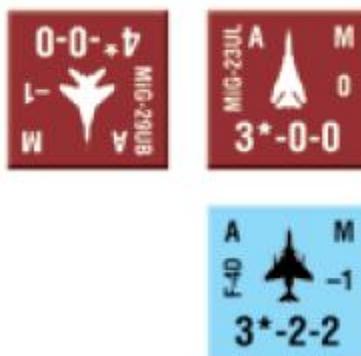
Nessuno ha unità con capacità di fuoco a Lungo raggio, pertanto passiamo al combattimento a Distanza.

Tutte le unità con capacità a Distanza sparano (simultaneamente). I loro tiri di dado sono i seguenti:



Risolviamo per primo l'attacco del MIG-29. La colonna della Tabella del Combattimento Aereo è la zero (ACR del MIG di 4 meno quella del F-16C pari a 4). Il tiro di dado è "2" modificato di +1 (attacco a Distanza DPKR) per un "3" finale, che risulta in "A". Il F-16C ROK, dopo che avrà sparato, tornerà nella casella Annullato della ROK. Il tiro di dado del F-16C pari a 6 manca.

Nell'altro combattimento, il tiro di 7 del MIG-23 (sempre sulla colonna zero) e modificato di +1 (attacco a Distanza DPKR) non dà alcun effetto. Il tiro del F-4D pari a 5 dà "Ad" (Vantaggio) per l'unità aerea della ROK nella prossima fase del combattimento aereo. Il giocatore DPKR ruota l'unità di 180° ad indicare la situazione di svantaggio. Il combattimento a Distanza è ora completo.

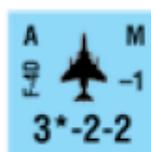


Il MIG-29 ora non è ingaggiato, quindi può scegliere un'altra unità da attaccare. Sceglie il F-4E WW (perché non risponde al fuoco) ignorando l'aereo in Attacco.



Risolviamo ora il combattimento Ravvicinato, le unità con ACR migliore sparano per prime. Il tiro di dado del MIG-29 è 8, modificato di -1 (Abilità del Pilota) e di un altro -1 per sparare contro un aereo con valore ( ) per un risultato finale di 6, che sulla colonna +1 della Tabella del Combattimento Aereo dà "D". Il F-4E è danneggiato e, avendo un solo livello di forza, viene eliminato (conferendo VP al giocatore DPKR).

Nell'altro combattimento Ravvicinato, il F-4D spara per primo, anche se ha la stessa ACR dell'avversario, avendo Vantaggio. Il tiro di dado di 2 viene modificato di -1 (Abilità del Pilota) per un 1 finale, che è "DA" sulla colonna zero. Il MIG-23 viene girato a forza ridotta ed Annulla immediatamente la missione. Notate che se il F-4D non avesse avuto il Vantaggio, il MIG-23 avrebbe potuto sparare prima di subire la perdita ed annullare la missione.



## 24.5 Fuoco SAM

Dopo il combattimento con gli Intercettori, assegnate il fuoco SAM contro le rimanenti unità aeree nella missione che siano state scoperte. Da questo punto in avanti, risolvete tutti i combattimenti SAM, AAA ed Attacco di ciascun aereo nell'Attacco, sino alla conclusione, prima di risolverli per l'aereo in Attacco seguente in quella missione. Questo è importante, in quanto il fuoco SAM ed AAA produce DRM per il seguente Attacco.

### 24.5.1 Attacchi SAM contro Scoperte ED o D

Tirate una volta contro ogni aereo in Attacco e qualsiasi WW che lo accompagna [16.2.9] (non una volta per Attacco) sulla Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato sulla colonna che rappresenta il valore SAM corrente del paese difendente (applicando i modificatori elencati). Implementate i risultati immediatamente, come indicato nella Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato.

*Nota: questo fuoco è contro soltanto l'aereo in Attacco e qualsiasi unità WW che accompagna la missione. I caccia di Scorta non possono essere attaccati dai SAM.*

### 24.5.2 Attacchi SAM contro Scoperte Locali

Se una missione viene individuata dalla Scoperta Locale, il fuoco SAM conseguente viene risolto sulla colonna Locale della Tabella della Difesa Aerea Gioco Avanzato.

Per le Missioni di Supporto Tattico [23.5] solamente, i risultati +1 e +2 sono implementati in modo diverso. Non sono DRM ma, invece, sono *sottratti* (ad un minimo di zero) dal Valore di Supporto Tattico dell'unità aerea o elicottero. Pertanto, è possibile che un'unità voli sul bersaglio e, dopo aver subito un risultato, non abbia capacità di dare supporto al combattimento.

## 24.6 Fuoco AAA contro gli Attacchi Aerei

Qualsiasi unità aerea in Attacco che non ha capacità a Distanza (per il suo Valore di Attacco) è *sempre* attaccata dal fuoco AAA durante il suo attacco. Le unità con Valore di Attacco a Distanza [16.2.8] non sono mai attaccate dal fuoco AAA. Se l'Attacco è stato Scoperto, il fuoco AAA avviene prima che l'unità attacchi, altrimenti spara dopo l'Attacco.

### 24.6.1 AAA contro Scoperte ED o D

Risolvete il fuoco AAA tirando un dado sulla Tabella ADF e consultando la colonna AAA appropriata. Implementate i risultati immediatamente. Naturalmente, i risultati +1 o +2 contro un'unità che ha già effettuato il suo attacco non ha effetto.

### 24.6.2 Fuoco AAA contro Scoperte Locali o non scoperti

Per quegli aerei che svolgono la procedura di Scoperta Locale, il fuoco AAA contro aerei o elicotteri in Supporto Tattico viene risolto sulla colonna Locale.

## 24.7 Effetti delle Condizioni Meteorologiche sulla Scoperta, sul Fuoco SAM ed AAA

Le difese aeree sono influenzate dal cattivo tempo. Nei turni non di bel tempo, tutti i tiri di dado per la Scoperta, SAM ed AAA subiscono DRM avversi come indicato sulle tabelle.

## 24.8 Risultati contro Soppressione Difese

In tutti i casi, i risultati “+#” non hanno effetto su aerei designati alla Soppressione Difese.

## 25.0 Movimento e Trasporto

Questo capitolo fornisce regole aggiuntive sul movimento rispetto a quelle standard.

### 25.1 Trasporto Aereo

Il Trasporto Aereo [8.5.2], il Lancio di Paracadutisti [25.1.1] ed il Movimento Aeromobile [8.5.4] sono missioni che possono essere scortate da massimo 2 aerei di Scorta e/o Soppressione Difese. Ogni tale missione è composta dalle unità trasportate che muovono più uno o due unità aeree di Scorta e/o Soppressione Difese.

La Scoperta per le unità che effettuano missioni di Trasporto Aereo, Lancio di Paracadutisti e Movimento Aeromobile è determinata da dove viene effettuata la missione, del tipo di missione e del Livello di Superiorità Aerea corrente [22.10] come segue:

1. Se chi effettua la missione ha un qualsiasi livello di Superiorità Aerea o se il livello è Conteso:
  - a. E, se il movimento non inizia o termina entro 2 esagoni da qualsiasi unità nemica, quella parte può effettuare qualsiasi delle missioni sopra indicate dovunque nel proprio paese o in uno alleato senza possibile scoperta né ADF [24.0].
  - b. O, se la missione inizia o termina entro due esagoni da un'unità nemica, è possibile la Scoperta Locale [24.3] e, se possibile, il seguente attacco dei SAM [24.5.2] e/o AAA [24.6.1].
2. Indipendentemente dal Livello di Superiorità Aerea, se una missione di Trasporto Aereo o Lancio Paracadutisti viene effettuata in un paese nemico, usate la normale procedura di Scoperta/SAM/AAA [24.0] (come per le unità aeree che effettuano missioni di Attacco). L'aereo da trasporto nominale in una tale missione, se Scoperta, ha ACR di “(1)” se attaccato da Intercettori nemici. Le missioni Scoperte che sopravvivono al fuoco SAM nemico [24.5] subiscono *sempre* il fuoco AAA [24.6] prima di atterrare/lanciare.
3. Se il nemico ha un qualsiasi livello di Superiorità Aerea:
  - a. E, se la missione di Trasporto/Lancio di Paracadutisti inizia e termina in un esagono in paese amico o alleato che non sia entro 2 esagoni da un'unità nemica, il nemico effettua un normale tiro di dado per la Scoperta. Se il risultato è ED si ha il Combattimento di Intercettazione Aerea. Se si ha D o “-“, la missione ha successo e l'unità trasportata/lanciata viene posta nel suo esagono di atterraggio (cioè le missioni in un paese amico/alleato che non sono entro 2 esagoni da un'unità nemica sono *immuni* al fuoco SAM/AAA).
  - b. O, se l'unità inizia o termina in un esagono entro 2 da un'unità nemica, seguite le procedure per la Scoperta Locale ed il ADF SAM/AAA.
4. Le Missioni di Trasporto Aeromobile (incluse le unità di tipo Aeromobile che usano il movimento Aeromobile), che muovono in un paese nemico OPPURE entro 2 esagoni da una unità nemica, sono soggette alla Scoperta Locale ed alla procedura di Attacco.

I risultati del combattimento contro le unità trasportate sono elencati nella Tabella di Combattimento Aereo e nella Tabella di Difesa Aerea Gioco Avanzato.

#### 25.1.1 Movimento Avioportato Avanzato (Lancio di Paracadutisti) [8.5.3]

Questa regola modifica le regole del gioco standard riguardanti il lancio dei paracadutisti. Quando tirate sulla Tabella del Lancio Paracadutisti, usate i risultati alla destra della barra per determinare gli effetti del lancio. I risultati ed i loro effetti sono elencati nella tabella.

### 25.2 Cambio di base

Alcune unità aeree, come indicato nelle regole specifiche del gioco, possono cambiare base effettuando una missione di Cambio Base. Questo avviene durante la Fase di Riorganizzazione e *non* è soggetto alla Scoperta, Intercettazione o fuoco SAM/AAA. Per cambiare base, il possessore muove l'unità (senza limite al numero di unità per turno) dalla casella “Pronte” della loro base corrente alla casella “Volato” della loro nuova base.

### 25.3 Unità Mobili di Rifornamento (MSU)

Le MSU possono muovere solamente nella fase di Iniziativa e Movimento Base, se consentito. I risultati degli Attacchi possono limitare il loro movimento. Le MSU possono essere trasportate mediante il Trasporto Navale [8.5.7].

## 26.0 Missili Cruise

### 26.1 Attacchi dei Missili Cruise (“da crociera”)



Le regole specifiche del gioco indicano la disponibilità e frequenza degli attacchi con missili Cruise. Questi attacchi possono essere indirizzati contro qualsiasi Installazione o Aeroporto o contro qualsiasi Deposito di Rifornimenti scoperto o una unità HQ Supremo scoperta.

**Importante:** le MSU, gli HQ non Supremi e le unità di terra non possono mai essere attaccati da missili Cruise.

Gli attacchi dei missili Cruise non possono essere Scoperti né Attaccati. Per risolvere un tale attacco, dichiarate il bersaglio e tirate un dado. Consultate la Tabella di Attacco Avanzata ed incrociate la parola “Cruise” ed il terreno nell’esagono bersaglio (a meno che non sia Fortificato). Leggete su quella colonna per trovare il risultato.

*Esempio: un Attacco con Missili Cruise viene dichiarato contro il porto DPKR a N’ampo (N3220) (non è un bersaglio Fortificato). Il tiro di dado è 3, senza DRM, sebbene se l’esagono fosse stato Individuato, il tiro di dado sarebbe stato modificato di -2. L’intersezione tra Cruise e Terreno Urbano è la colonna più a destra della Tabella di Attacco. Un tiro di dado di 3 dà un risultato di “2”. Il giocatore US/ROK pone un segnalino di “Colpo 2” nell’esagono dell’Installazione.*

## 27.0 Colpi e Danno



In generale, il danno si ha nella forma di perdite di forza, eliminazioni, danni da Attacco e (per le Installazioni/Aeroporti) distruzione.

Quando un dato risultato del combattimento richiede una “perdita di forza”, girate l’unità influenzata sul retro (lato ridotto). Se l’unità è già a forza ridotta o non ha un lato a forza ridotta, viene eliminata. Quando un dato

risultato del combattimento impone un Danno da Attacco contro un’unità/Installazione, ponete il segnalino di Attacco appropriato nell’unità/Installazione influenzata. Il danno da Attacco è cumulativo come segue.

### 27.1 Danni alle unità

Se l’unità ha un segnalino di Attacco 1 e subisce:

1. Un altro risultato Colpo 1, rimpiazzate il segnalino con uno di Colpo 2.
2. Un risultato di Colpo 2, assegnate una perdita di forza all’unità e rimuovete il segnalino.

Se un’unità ha un segnalino di Colpo 2 e subisce un altro risultato di Colpo 1 o 2, assegnate una perdita all’unità e rimuovete il segnalino.

Se un’unità riceve un risultato di Perdita di Forza, rimuovete semplicemente tale livello di forza. Qualsiasi segnalino di colpo viene rimosso.

#### 27.1.1 Depositi di Rifornimenti / MSU [19.4]

Se il Deposito di Rifornimenti / MSU ha un segnalino di Colpo 1 e subisce:

1. Un altro risultato Colpo 1, rimpiazzate il segnalino con uno di Colpo 2.
2. Un risultato di Colpo 2, rimpiazzate il segnalino con uno di Colpo 2.

Un Deposito di Rifornimenti / MSU che ha un segnalino di Colpo 2 e che subisce un altro risultato di Colpo 2 viene rimosso dalla mappa. Ignorate il risultato Colpo 1 in questo caso.

### 27.2 Danni alle Installazioni

Una Installazione/Aeroporto che ha un segnalino di Colpo 1 e che subisce:

1. Un altro risultato Colpo 1, rimpiazzate il segnalino con uno di Colpo 2 (e tirate per il danno collaterale se si tratta di Base Aerea / Aeroporto).
2. Un risultato di Colpo 2, indicate l’Installazione come Distrutta (e tirate per il danno collaterale se si tratta di Base Aerea / Aeroporto).

Una Installazione / Aeroporto che ha un segnalino di Colpo 2 e che subisce un altro risultato di Colpo 1 o 2 viene Distrutta. Tirate per il danno collaterale se applicabile. Le Installazioni / Aeroporti distrutti non possono più essere bersaglio di Attacchi sino a quando non sono Riparate. I VP ottenuti per la distruzione di più volte di una Installazione possono essere ottenuti solo se l’Installazione era stata pienamente riparata.

Gli effetti specifici dei due tipi di danni sono elencati qui sotto.

## 27.3 Effetti

### 27.3.1 Colpo 1

Le unità combattenti sottraggono uno dai loro Valori di Attacco, Difesa, Movimento ed Efficienza. Questi valori non possono essere ridotti a meno di 1.

Gli HQ e le unità combattenti di terra non possono muovere durante il Segmento amico di Movimento di Sfruttamento o di Reazione di Elite. Gli HQ perdono una Capacità di Combattimento per il resto del turno di gioco. Ruotate tali HQ ad indicarlo. I Depositi di Rifornimento ed MSU girati o spesi per creare l'altro tipo di pedina di rifornimento mantengono il loro segnalino di "Colpo 1". Le MSU non possono muovere nel Segmento di Movimento di Iniziativa e dimezzano il loro valore di movimento nel Segmento di Movimento Base.

### 27.3.2 Colpo 2

Le unità combattenti sottraggono 2 dai loro Valori di Attacco, Difesa, Movimento ed Efficienza. Questi valori non possono essere ridotti a meno di 1.

Gli HQ e le unità combattenti di terra non possono muovere durante il Segmento amico di Movimento di Sfruttamento o di Reazione di Elite, e possono muovere di un solo esagono durante qualsiasi altro Segmento di Movimento amico. Tali unità *non possono* muovere con trasporto Aeromobile [8.5.4], Avioportato [25.1.1] o Marittimo [8.5.7].

I Depositi di Rifornimenti non possono essere spesi per creare MSU né le nuove MSU possono essere sopra un Deposito di Rifornimenti. Non possono essere spesi per creare Punti Rifornimento [19.4]. Il raggio di un Deposito di Rifornimenti viene ridotto da 8 a 4 esagoni.

Le MSU non possono essere girate per creare un Deposito di Rifornimenti né possono essere spese per creare Punti Rifornimento. Possono muovere di un solo esagono ciascuno nei Segmenti di Movimento di Iniziativa o Base.

## 27.4 Unità Navali

Le unità navali non subiscono *mai* perdite di forza o risultati di Colpo. Una volta che gli USA controllano tutte le Caselle In Mare e Interne [7.0], tutte le unità navali avversarie sono rimosse permanentemente dal gioco (non si ottengono VP per questo).

## 27.5 Elicotteri da Attacco

Gli elicotteri da attacco sono ridotti ed eliminati mediante perdite di forza come le unità di terra. Non subiscono mai risultati di Colpo, sebbene possano subire le perdite di forza, eliminazione o ribasarsi quando il loro Aeroporto o Base Aerea subisce danni da Attacco (Colpi).

## 27.6 Unità Aeree

Gran parte delle unità aeree sono eliminate dopo due perdite di forza. Poche unità hanno un solo livello di forza e sono eliminate dopo che perdono quel livello. I risultati di Colpo non influenzano direttamente le unità aeree, ma possono causare danno collaterale [27.7.2].

## 27.7 Aeroporti / Installazioni

### 27.7.1 Effetti dell'uso delle Installazioni

Le unità non possono usare il Trasporto Aereo [8.5.2], il Movimento Avioportato [25.1.1] o il Movimento Aeromobile [8.5.4] da o in Basi Aeree o Aeroporti con qualsiasi livello di danno da Attacco. Le unità non possono usare i Porti, incluso per il Trasporto Navale [8.5.7] se hanno qualsiasi livello di danno da Attacco.

Gli elicotteri da attacco non possono volare da Aeroporti o Basi Aeree che hanno un segnalino di "Colpo 2".

Nessuna unità può usare una Base Aerea / Aeroporto indicato come Distrutto o Catturato, in alcun modo.

Le unità navali in un Porto che viene Distrutto sono trattate secondo 9.11.

### 27.7.2 Danno Collaterale

I colpi da Attacco contro Aeroporti e Basi Aeree possono causare danno collaterale alle unità aeree, punti aeromobili o elicotteri da attacco.

**27.7.2.1 Contro unità aeree e Punti Aeromobili:** Ogni volta che si ottiene un Colpo da Attacco contro un Aeroporto o Base Aerea (che risulti in qualche livello di danno o distruzione) o viene Catturata (considerate la base come distrutta per il danno collaterale), tirate un dado e consultate la Tabella del Danno Collaterale. Considerate la colonna che rappresenta il Risultato del Danno da Attacco ed incrociate il risultato del dado con il tipo di bersaglio (Aeroporto o Base Aerea) attaccato. Questo determina se si ha danno e, se accade, quali unità/punti sono influenzati. I risultati sono i seguenti:

- **Am Pt:** Un Punto Aeromobile nemico viene immediatamente e permanentemente distrutto (indicatelo sulla Tabella Generale con l'apposito segnalino).

- **Air:** Viene immediatamente distrutto un livello di forza di un'unità aerea a scelta del giocatore *attaccato*. Il possessore rimuove immediatamente tale livello (o elimina un'unità già ridotta o che ha un solo livello di forza) da un'unità aerea nella casella di base che corrisponde a dove si trova l'Aeroporto/Base Aerea. Le unità nelle basi non rappresentate sull'area della mappa nella quale si trova la base o su Portaerei non possono essere influenzate.
- **Air\*:** Viene immediatamente distrutto un livello di forza di un'unità aerea a scelta del giocatore *attaccante*. Il possessore rimuove immediatamente tale livello (o elimina un'unità già ridotta o che ha un solo livello di forza) da un'unità aerea nella casella di base che corrisponde a dove si trova l'Aeroporto/Base Aerea. Le unità nelle basi non rappresentate sull'area della mappa nella quale si trova la base o su Portaerei non possono essere influenzate.

Se non vi sono unità nella casella di base cui assegnare il danno, allora non si ha alcun danno.

*Nota:* Alcuni risultati indicano più tipi di danno collaterale. In questi casi, implementate ogni risultato indicato.

Un'unità aerea può subire una sola perdita di forza per danno collaterale in qualsiasi data Fase; cioè potrebbe essere ridotta nella Prima Fase delle SOF ed eliminata nella Prima Fase di Attacco ma non entrambe le cose nella stessa fase.

**27.7.2.2 Contro Elicotteri da Attacco basati nel Bersaglio:** Inoltre, se vi erano elicotteri da attacco basati nella Base Aerea o Aeroporto, tirate una volta contro *ciascun* elicottero nella Tabella del Danno Collaterale sotto la colonna Elicottero.

Un risultato di "Livello di Forza" elimina un livello di forza dall'elicottero. Un risultato di "Elim" elimina l'intera unità. In ogni caso, se la Base Aerea / Aeroporto viene distrutta dall'attacco, ogni elicottero, dopo aver tirato per il danno collaterale, cambia immediatamente di base nella Base Aerea / Aeroporto più vicina che abbia la capacità di contenerlo. Viene ruotato di 180° per indicare che non può effettuare altre missioni nel turno [6.5.4].

### 27.8 Tabelle di Scoperta / SAM / AAA

I Colpi contro Tabelle di Difesa Aerea nemica [24.1] diminuiscono il valore corrente della Tabella influenzata come indicato sulla stessa.

### 27.9 Riparazione / Recupero / Ricostruzione

#### 27.9.1 Unità / Aeroporti / Installazioni

Durante la Fase di Riorganizzazione di ciascun turno di gioco, i giocatori possono rimuovere le pedine "Colpo 1" e ridurre quelle "Colpo 2" a "Colpo 1". I segnalini di "Distrutto" contro le Installazioni rimangono tali. Gli Aeroporti e Basi Aeree ed i Porti possono essere "riparati" da stato "Distrutto" spendendo 2 Punti Rifornamento. Con tale spesa, ponete un segnalino "Colpo 2" su una Base Aerea o Porto ed uno di "Colpo 1" su un Aeroporto.

#### 27.9.2 Tabelle di Difesa Aerea

Durante la Fase di Riorganizzazione di ciascun turno di gioco, i due giocatori possono incrementare il valore delle proprie Tabelle di Difesa Aerea come segue, spendendo Punti Rifornamento [19.3]: 1 AAA per ogni SP, 1 DET (Scoperta) o SAM per ogni 2 SP spesi. Non si possono spendere più di 4 Punti Rifornamento in questo modo in un dato turno.

Le Tabelle possono essere Riparate a livelli superiori a quelli di partenza ma non oltre il massimo della Tabella stessa, cioè 10 per la Scoperta e SAM, e 3 per la AAA.

#### 27.9.3 Ricostruzione e Recupero

Le unità che usano i Punti Rimpiazzi per recuperare i livelli di forza persi devono, nel momento del recupero, essere in grado di tracciare una Linea di Comunicazioni [19.2].

Le unità che sono ricostruite devono essere poste entro 2 esagoni dal loro HQ di appartenenza e non in ZOC nemica. Se l'HQ di appartenenza non è disponibile, le unità possono usare l'HQ cui il loro HQ è sua volta subordinato. Nel caso non esista nemmeno questo HQ, le unità possono essere poste in qualsiasi esagono amico Urbano o di Città.

## 28.0 Risoluzioni dell'ONU

Durante la Fase di Iniziativa, un giocatore effettua un tiro di dado per le Risoluzioni ONU per determinare se le Nazioni Unite agiranno per obbligare di cessare le ostilità. Tirate un dado e aggiungete al risultato qualsiasi modificatore applicabile indicato nella Matrice della Postura Internazionale (Regole Specifiche del Gioco). Se il risultato è 10 o più, allora l'ONU ha approvato una risoluzione che richiede alle parti in guerra di accettare un cessate il fuoco che avrà effetto dalla Fase di Determinazione della Vittoria di quel turno.

### **28.1 Rifiuto di Obbedire ad un Cessate il Fuoco dell'ONU**

Con il giocatore che aveva l'iniziativa nel turno 1 che sceglie per primo, se un giocatore si rifiuta di obbedire ad un cessate il fuoco dell'ONU, per ogni Fase di Iniziativa nella quale il giocatore continua a rifiutare, l'avversario ottiene 10 Punti Vittoria. Se il giocatore che aveva l'iniziativa nel turno 1 sceglie di disobbedire al cessate il fuoco, il suo avversario può difendersi senza penalità e viceversa.

### **28.2 Veto**

Se il tiro di dado per le Risoluzioni dell'ONU risulta in un Cessate il Fuoco, le regole specifiche del gioco indicheranno l'ordine per i Veti. Se nessun giocatore sceglie di opporre il Veto alla Risoluzione, allora il Cessate il Fuoco è in essere (e non può subire il successivo Veto per evitare la penalità in Punti Vittoria). Se qualsiasi giocatore sceglie di opporre il suo veto alla Risoluzione, ignorate il tiro di dado e continuate a giocare tirando ancora per la Risoluzione nella Fase di Iniziativa seguente. Il giocatore che oppone il suo veto alla Risoluzione perde 5 VP.

### **28.3 Vittoria**

Se nessun giocatore esercita il veto né disobbedisce al cessate il fuoco, la partita termina immediatamente. Determinate la vittoria normalmente.

## **29.0 Gioco Alternativo – Regole Avanzate**

Queste regole intendono fornire delle opzioni da usare, le quali influenzano le regole della serie, non sono regole opzionali che invece appaiono nelle regole specifiche del gioco. Lo scopo è di indicare le opzioni e sottolinearne gli effetti entro il contesto di uno specifico gioco.

I giocatori sono liberi di scegliere alcuna, nessuna o tutte le regole del gioco avanzato; usarle tutte dà la migliore esperienza di gioco.

### **29.1 Potere Aereo**

I giocatori possono, di comune accordo, scegliere di usare le regole aeree del Gioco Standard negli scenari del Gioco Avanzato. In questo caso, si applicano tutte le regole aeree del Gioco Standard con le variazioni che seguono.

#### **29.1.1 Punti Aerei [6.1]**

Raddoppiate l'ammontare dei Punti Aerei che si ricevono quando si tira sulla Tabella dei Punti Aerei Gioco Standard.

#### **29.1.2 Attacchi Aerei**

I Punti Aerei possono essere usati per condurre Attacchi seguendo le stesse regole generali del Supporto Tattico [6.2.1]. Il giocatore DPKR non può mai impiegare più di 2 Punti Aerei ad una missione di Attacco e 4 in totale (cioè 2 Scorte). Il giocatore USA/ROK può assegnare sino a 4 Punti Aerei come punti Attacco assieme a 2 scorte per un totale di 6 Punti Aerei.

#### **29.1.3 Danno Collaterale**

Le perdite aeree generate dalla Tabella del Danno Collaterale si trasformano in una perdita di Punto Aereo permanente indipendentemente dal giocatore "possessore" o "nemico".

### **29.2 Mancanza di informazioni per la guerra aerea**

Le regole che seguono intendono rendere più incerto il quadro della guerra aerea obbligando i giocatori ad allocare alla cieca le unità contro gli attacchi nemici e le missioni di superiorità aerea.

#### **29.2.1 Missioni di Attacco**

Quando si assegna una missione di Attacco, il giocatore non rivela il numero o il tipo di aerei nell'Attacco sino a dopo che è stato effettuato il tiro di dado per la Scoperta. Se il risultato della Scoperta è "ED", allora il giocatore in attacco indica il numero di aerei attaccanti ma non il tipo (eccezione, se è presente un aereo WW, questo fatto deve essere rivelato). Il giocatore che intercetta deve poi indicare quale aereo, se vi è, intercetterà l'aereo sconosciuto. Una volta che gli intercettori sono stati allocati (o no), il gioco procede normalmente.

Quanto sopra necessita di note scritte in quanto sono allocati tutti gli Attacchi ed i bersagli prima che inizi il procedimento di scoperta e tutti i tiri di dado per la scoperta sono effettuati prima di allocare gli intercettori.

#### **29.2.2 Assegnazione nascosta per la Superiorità Aerea**

Durante la fase di Allocazione della Superiorità Aerea, ogni giocatore sceglie un aereo senza rivelarlo all'avversario. Entrambe le unità sono poste simultaneamente nella Casella della Superiorità Aerea ingaggiandosi l'una contro l'altra.

Quando tutte le unità di un giocatore sono state piazzate, ma l'avversario ha altre unità da assegnare, quelle unità aggiuntive possono essere poste in qualsiasi combattimento fintanto che non più di 2 unità ingaggiano una singola unità nemica.

Una volta piazzate tutte le unità, il giocatore US/ROK può cambiare un numero di combattimenti pari al suo livello AWAC corrente in uno di questi due modi:

1. Scambiare la posizione di due qualsiasi aerei.
2. Evitare del tutto un combattimento. Ponete l'aereo nella casella Volato appropriata.

## SEQUENZA DEL GIOCO STANDARD

### *Fase delle Condizioni Meteorologiche*

1. Tirate un dado per determinare le condizioni meteo del turno (eccetto il turno 1).
2. Se le condizioni meteo sono “Tempeste”, spostate tutte le unità Navali nella casella In Mare (se amica) o in un porto amico della loro Zona di Mare [4.1].

### *Fase di Iniziativa/Aerea/Navale*

1. Determinate se un giocatore ha l’Iniziativa per il turno o se è un turno di gioco “Conteso”. Entrambi i giocatori spostano i rispettivi segnalini “VP per il Turno” a zero.
2. Ogni giocatore tira sulla Tabella dei Punti Aerei Gioco Standard e registra i Punti Aerei che riceve nel turno, modificandoli per le condizioni meteo se necessario [6.1 e Tabella Aerea].
3. Determinare il Livello di Superiorità Aerea basandosi sul differenziale di Punti Aerei [6.4]
4. Durante i turni non di Tempesta, tirate per il Controllo del Mare [7.2]
  - a. Tirate per le caselle Interne collegate alle Caselle In Mare controllate dagli USA
  - b. Tirate per le caselle In Mare non ancora controllate dagli USA

Se nessun giocatore ha l’Iniziativa (cioè era un turno Conteso), passate direttamente alla *Fase di Movimento e Combattimento Base*.

### *Fase di Movimento e Combattimento di Iniziativa*

#### *(Solo Turno di Iniziativa)*

1. **Segmento di Movimento di Iniziativa:** Il giocatore con l’Iniziativa muove le sue unità combattenti sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.5].
2. **Segmento di Combattimento di Iniziativa:** Il giocatore con l’Iniziativa dichiara e risolve tutti i Combattimenti (uno alla volta) [9.2.1]
  - a. Dichiarare gli Attacchi (uno alla volta) [9.2.1]
  - b. Calcolo del Rapporto di Forze Iniziale [9.2.2]
  - c. Determinare gli spostamenti di Colonna [9.2.3]
  - d. Entrambe le parti assegnano Elicotteri da Attacco, Punti Aerei ed unità Navali alle Missioni di Supporto Tattico (prima l’attaccante) [9.2.4]
  - e. Risolvere tutto il Fuoco di Difesa Aerea (ADF) [9.2.5]
  - f. Determinare i DRM [9.2.3]
  - g. Tirare il dado e risolvere il combattimento [9.2.6]
  - h. Allocare le Perdite [9.2.7]
  - i. Ritirare ed avanzare le unità [9.2.8]
3. **Segmento di Movimento di Reazione Elite:** Il giocatore senza l’Iniziativa effettua la Reazione di Elite. Tutte le unità con efficienza 6, 7 ed 8 non in ZOC nemica possono muovere (ma non attaccare). A differenza di tutti gli altri segmenti di movimento, non sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.5, con limitazioni].
4. **Segmento di Movimento di Sfruttamento:** Il giocatore con l’Iniziativa effettua il Movimento di Sfruttamento. Qualsiasi unità non in ZOC nemica può muovere sino alla piena capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.5].
5. **Segmento di Combattimento di Sfruttamento:** Il giocatore con l’Iniziativa effettua il Combattimento di Sfruttamento. Qualsiasi unità (che abbia mosso o meno) può effettuare il Combattimento (con penalità di uno spostamento di due colonne a sinistra sulla CRT) [9.0].
6. **Segmento di Movimento di Reazione:** Il giocatore senza l’Iniziativa può muovere le sue unità sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.5].
7. **Segmento di Combattimento di Reazione:** Il giocatore senza l’Iniziativa effettua il Combattimento allo stesso modo come sopra descritto. Tutte le unità possono farlo, che abbiano mosso o no [9.0].

### *Fase di Movimento e Combattimento Base*

1. **Primo Segmento di Movimento:** Il giocatore con l’Iniziativa muove le sue unità sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.5].
2. **Primo Segmento di Combattimento:** Il giocatore con l’Iniziativa dichiara e risolve tutti i combattimenti [9.0].
3. **Secondo Segmento di Movimento:** Il giocatore senza l’Iniziativa muove le sue unità sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.5].
4. **Secondo Segmento di Combattimento:** Il giocatore senza l’Iniziativa dichiara e risolve tutti i combattimenti [9.0].

### ***Fase di Riorganizzazione***

1. Ruotate tutti gli elicotteri per indicare “nessuna missione effettuata”
2. Ponete i Punti Aerei a zero
3. Resettate i Punti Aeromobili
4. Rimuovete i segnalini di Tunnel
5. Svolgete le Operazioni di Rastrellamento.
6. Determinate le variazioni del controllo degli esagoni.

### ***Fase dei Rinforzi e dei Rimpiazzi***

1. Entrambe le parti piazzano i rinforzi secondo la Tabella dei Rinforzi dello scenario [10.0].
2. Entrambe le parti possono usare i punti rimpiazzi per rimpiazzare o ricostruire le unità. Le unità circondate da unità nemiche e/o ZOC non possono ricevere rimpiazzi [11.0].

### ***Fase di Determinazione della Vittoria***

1. Aggiungete i “VP questo turno” dei due giocatori ai loro “VP” per ottenere il totale di VP accumulati nella partita. Spostate i segnalini VP nel nuovo totale (non toccate i segnalini di “VP questo turno” sino alla Fase di Iniziativa / Aerea / Navale del turno seguente) [12.1]
2. Determinate se uno dei giocatori può controllare per la Vittoria Automatica. Se questo è l’ultimo turno di gioco, confrontate i Punti Vittoria dei due giocatori per determinare il vincitore [12.2].

### ***Fase di Registrazione del Turno***

I giocatori avanzano il segnalino di Turno di Gioco ed iniziano il turno seguente.



## REGOLE SPECIFICHE DEL GIOCO

### 1.0 Introduzione

Queste regole estendono sia le regole del gioco Standard che Avanzato ed aggiungono altre regole particolari relative alla situazione nella penisola coreana. A meno che non sia specificato diversamente, le Regole Specifiche del Gioco si applicano sia al gioco Standard che Avanzato ed hanno priorità su altre regole di quel tipo che possano entrare in conflitto.

#### 1.1 Componenti

*La Prossima Guerra: Corea* contiene:

- Due mappe che riproducono parti della Repubblica Popolare di Corea (DPKR) e della Repubblica di Corea (ROK).
- 1 fascicolo con le regole Standard & Avanzate
- 1 fascicolo con le regole specifiche del gioco
- 912 pedine
- 7 tabelle

##### 1.1.1 Errata e foglio di pedine bonus

Fortunatamente, mentre creavamo il modulo VASSAL, ci siamo accorti che alcune pedine erano errate. Le pedine corrette sono incluse nel primo mezzo foglio di pedine. Notate che abbiamo incluso una pedina alternativa per la 190<sup>a</sup> PRC del 39° Gruppo Armate. Vi è una discrepanza nelle fonti se sia una brigata o divisione, quindi la abbiamo inclusa perché possiate usare quella che preferite. Vi sono anche alcune pedine cinesi e russe aggiuntive da usare per scenari da pubblicare in futuro.

## 1.2 Colori per Nazionalità

Le pedine delle diverse nazionalità hanno i colori che seguono:

	Azzurro: ROK
	Amaranto: DPKR
	Verde: Esercito USA
	Verde Oliva: Marines USA
	Blu: Forza Aerea USA
	Grigio: Marina USA
	Marrone: Commonwealth (CW)
	Giallo: Giappone (JPN)
	Rosso: Repubblica Popolare Cinese (PRC)

## 2.0 Il Terreno

### [8.0 Standard/Avanzato]

### 2.1 Palude

Durante gli scenari in inverno, tutto il terreno palude è trattato come terreno Aperto per tutti gli aspetti.



### 2.2 Zona De-Militarizzata (DMZ)

La Zona De-Militarizzata (DMZ) sono esagoni di confine che rappresentano esagoni di Fortificazioni pesanti. Gli esagoni DMZ sono rappresentati come normali esagoni di Fortificazione ma contengono un DRM aggiuntivo al combattimento entro il simbolo.

Ciascun esagono nella DMZ (a nord o a sud del confine) è detto “Esagono di Confine” ed è occupato dalle Guardie di Confine, Truppe da Ricognizione, e numerose posizioni fortificate progettate per ritardare una avanzata nemica. Queste forze sono rappresentate in modo astratto da segnalini di Avamposto di Combattimento (CO). Le seguenti regole governano gli esagoni di confine ed i CO:

- Vi è un costo di +1 MP per entrare in un esagono di DMZ nel primo turno di uno scenario.
- I difensori nei loro esagoni di DMZ ricevono un DRM +1 aggiuntivo nel combattimento.
- All'inizio di gran parte degli scenari DMZ, entrambi i giocatori ricevono segnalini CO. Possono piazzare questi segnalini, non più di uno per esagono, in qualsiasi esagono amico di confine.
- I segnalini CO sono trattate come unità eccetto che non hanno capacità di movimento né ZOC e devono rimanere nell'esagono nel quale sono stati piazzati inizialmente per tutta la partita sino a quando non sono eliminati.
- I CO sono eliminati durante il combattimento se la CRT impone un risultato di ritirata o di perdita di forza. I CO non hanno valore di raggruppamento sebbene continuo come “un livello di forza” per le perdite in combattimento. Si raggruppano gratuitamente nel loro esagono.
- I CO devono essere scelti come prima perdita di forza nel combattimento, indipendentemente da quale unità difendente sia stata usata per gli spostamenti di colonna dovuti all'efficienza.

### 2.3 Installazioni

Le seguenti sono considerate Installazioni: Porti, Basi Aeree (ma non gli Aeroporti), Siti Chimici e Siti Nucleari.

### 2.4 Bordo Mappa Amico

Per il DPKR e nazioni alleate, il bordo mappa settentrionale è considerato il bordo mappa amico. Per il ROK e le nazioni alleate, il bordo mappa meridionale è considerato il bordo mappa amico.

### 2.5 Busan

#### 2.5.1 Rinforzi di Busan

Qualsiasi rinforzo dell'esercito USA che arriva per mare e che non può o non vuole usare Busan (ossia per danno da Attacco nel Gioco Avanzato) o il Giappone come suo porto amico di sbarco, viene ritardato di un turno.

#### 2.5.2 Linea di Comunicazione (LOC)

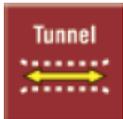
##### [Avanzato]

Se, nella Fase Aerea/Navale, il giocatore US/ROK non può tracciare una linea di esagoni/movimento fuori mappa privo di unità nemiche o loro ZOC da un porto pienamente funzionante a Busan a qualsiasi altra città o esagono urbano nella

ROK, il giocatore USA (soltanto) deve muovere la metà delle sue unità aeree con capacità di Attacco (arrotondate per difetto) nella casella Volato nella ROK, OPPURE deve immediatamente Cambiare Base (indipendentemente in quale casella ROK si trovino) in Giappone. Se Unità Aeree cambiano base dalla casella Pronto, sono poste nella casella Volato del Giappone. Se cambiano base da una casella Volato o Annullato, sono poste nella casella Annullato del Giappone. Gli USA non possono basare più della metà delle sue unità aeree con capacità di Attacco nella ROK sino al turno seguente quello in cui si può tracciare una LOC.

### 2.5.2.1 Isolamento

Le unità Alleate possono, inoltre, evitare l'Isolamento se possono tracciare la LOC a Busan.



### 2.6 Tunnels

Nel primo turno di gioco di qualsiasi scenario che coinvolge unità DPKR che tentano di sfondare la DMZ, il giocatore DPKR riceve un certo numero di segnalini di "Tunnel" come indicato nelle istruzioni di piazzamento dello scenario.

Durante qualsiasi Segmento di Movimento DPKR del primo turno di gioco, il giocatore DPKR può "giocare" i segnalini di tunnel ponendo un segnalino in qualsiasi esagono nemico occupato da unità ROK che sia adiacente al confine DMZ. I benefici del segnalino di tunnel sono i seguenti:

- Tutti gli attacchi della DPKR contro un esagono di Tunnel ricevono un DRM -2.
- Due qualsiasi esagoni DPKR adiacenti ad un esagono di Tunnel hanno una capacità di raggruppamento incrementata di 6 Punti Raggruppamento durante il Segmento di Movimento e Combattimento di Iniziativa del turno di gioco 1.
- Qualsiasi tentativo di Infiltrazione della Fanteria Leggera attraverso un esagono di Tunnel ha automaticamente successo.

Si devono rispettare i normali limiti al raggruppamento per quando i segnalini di Tunnel saranno rimossi durante la Fase di Riorganizzazione del turno 1, altrimenti il giocatore DPKR subirà le penalità appropriate.

Notate che questa maggiore capacità di raggruppamento vale solo per i due esagoni designati che siano adiacenti ad uno che contiene un segnalino di Tunnel. Tutti gli altri esagoni hanno normale capacità di raggruppamento.

Tutti i segnalini di Tunnel sono rimossi durante la Fase di Riorganizzazione del turno 1.

## 3.0 Unità

### [2.0 Standard / Avanzato]



### 3.1 Unità di Fanteria Leggera

Entrambe le parti operano con unità che possono essere classificate come Fanteria Leggera (LI). Queste unità tendono ad essere armate in modo più leggero, hanno pochi (o nessuno) veicoli, e sono molto mobili. Le unità DPKR combattono tipicamente in forza di compagnia/battaglione. Abbiamo

rappresentato queste forze come unità a livello di brigata, ma abbiamo dato loro flessibilità e capacità che riproducono l'impatto delle operazioni di molte unità minori sul campo di battaglia. La LI DPKR e, in particolare, le brigate "Cecchini" hanno abilità speciali.

**Nota:** qualsiasi unità con capacità di movimento in giallo è considerata una LI.

#### 3.1.1 Movimento attraverso ZOC nemiche

Le ZOC nemiche non esistono per le unità di Fanteria Leggera quando si trovano in qualsiasi tipo di terreno che non sia Aperto o Aperto e Boschi. Tutte le unità di LI possono:

1. Ignorare tali ZOC quando muovono durante un Segmento di Movimento amico (ma non quando si ritirano o iniziano o terminano il trasporto aeromobile).
2. Non devono fermarsi quando entrano in tali ZOC.
3. Non pagano punti di movimento extra per entrare o uscire da un esagono in tale ZOC.
4. Possono muovere da tali ZOC a ZOC liberamente (sempre che abbiano punti movimento sufficienti rimanenti).
5. Sono libere di muovere durante il Segmento di Movimento di Sfruttamento anche quando iniziano il segmento in tale ZOC.

Notate che, quando ignorano le ZOC, le unità LI *non possono* usare il movimento su Strada (anche per uscire da una ZOC).

#### 3.1.2 DRM in Combattimento

Qualsiasi combattimento in terreno che non sia Aperto o Aperto e Boschi che include una unità di LI in attacco o difesa riceve un DRM favorevole al tiro di dado nel combattimento. Questo DRM non è per unità ma per combattimento che include Unità Leggere in attacco o difesa.

**Eccezione:** non si può avere alcun DRM dalle LI che fanno parte di un gruppo che effettua Assalto Anfibio.

### 3.1.3 Movimento di Infiltrazione DPKR

[Avanzato]

Qualsiasi unità di Fanteria Leggera DPKR che inizia un Segmento di Movimento amico adiacente ad una unità nemica, può tentare di infiltrarsi nell'esagono di quell'unità e muovere in un altro esagono vuoto adiacente all'unità nemica. Il giocatore DPKR deve designare l'esagono vuoto nel quale l'unità tenterà di muovere prima che si effettui il tiro di dado per l'infiltrazione. L'esagono scelto non può essere un esagono che impone una Operazione di Rastrellamento [8.4.1] per entrarvi.

Il tiro di dado per l'infiltrazione è composto da un controllo dell'efficienza per ciascuna unità LI DPKR, modificato come segue:

- 2 l'esagono infiltrato è di Montagna/Altura/Altura con Bosco
- 1 le condizioni meteorologiche sono Coperto o Tempeste
- +2 l'esagono infiltrato è di terreno Aperto o Sconnesso
- +1 l'esagono infiltrato è di Fortificazione

Questi modificatori sono cumulativi.

**Importante:** I modificatori del terreno si basano sul terreno nell'esagono dove l'unità si infiltra, non il terreno nell'esagono di destinazione.

Se l'unità passa il Controllo di Efficienza, ponetela nell'esagono vuoto designato in precedenza che sia adiacente all'esagono infiltrato. L'unità termina il movimento per il Segmento di Movimento corrente. Se invece fallisce il Controllo di Efficienza, ponetela nel suo esagono di partenza con un segnalino Colpo 1 o 2 a seconda del tiro di dado. Se il tiro di dado è superiore della sua ER, ponete un segnalino Colpo 1; se è superiore di 2 o più alla ER dell'unità, ponete un segnalino di Colpo 2.

Non si può avere Infiltrazione attraverso lati di esagono tutti di acqua, nemmeno dai traghetti.



### 3.1.4 Le Brigate "Cecchini" DPKR

**3.1.4.1 Elicotteri da Attacco Mi-2:** Le Brigate Cecchini DPKR hanno Supporto Tattico intrinseco nella forma di elicotteri da attacco Mi-2. Queste unità possono tirare per il supporto degli elicotteri quando sono ingaggiate in combattimento come se fosse disponibile ed entro il raggio un elicottero. Se il supporto sopravvive al Fuoco di Difesa Aerea (ADF), l'unità ottiene un DRM -1/+1 aggiuntivo. Questo

può eccedere le allocazioni massime di supporto di elicotteri [6.5.3].

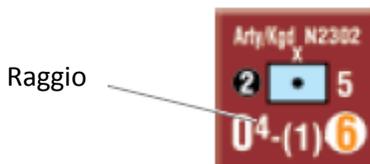
Se una Brigata Cecchini subisce un risultato di perdita di forza quando si tira per la ADF contro il supporto intrinseco di elicotteri, girate l'unità dalla parte No Elicotteri. Non potrà mai tornare ad avere elicotteri.

Similmente, se, in qualsiasi momento, l'unità non può tracciare una linea di comunicazione (LOC) composta da 7 o meno esagoni privi di unità nemiche e/o loro ZOC ad una unità amica, o se l'unità diventa Fuori Rifornimento, giratela dalla parte No Elicottero. Se l'unità recupera il rifornimento o è ancora una volta in grado di tracciare una LOC, può tornare dalla parte con Elicotteri.

**3.1.4.2 Non rimpiazzabili:** Le Brigate Cecchini DPKR non possono essere ricostruite una volta eliminate.

### 3.2 Brigate di Artiglieria DPKR

[Avanzato]



Il giocatore DPKR ha molte brigate di artiglieria dedicate specificamente a dare il supporto di artiglieria lungo la DMZ. Per rappresentarle, il DPKR ha due organizzazioni a livello di corpo d'armata che contengono queste brigate.

Le brigate di artiglieria sono trattate come unità per tutti gli aspetti eccetto che possono anche dare supporto al combattimento, in modo simile agli HQ. Possono usare questa speciale abilità due volte per turno. Ruotate di conseguenza le pedine delle unità di artiglieria come per gli HQ. Le brigate di artiglieria danno soltanto un singolo spostamento di colonna in un combattimento. Possono dare supporto a qualsiasi combattimento nel quale la metà o più delle unità coinvolte sono, per valore di raggruppamento, unità DPKR. Gli HQ di brigata di artiglieria si usano con l'unico scopo di dare rifornimento alle unità di artiglieria. Non hanno alcuna capacità di combattimento intrinseca degli altri HQ nel gioco.

### 3.3 Marines USA

[Avanzato]

I giocatori noteranno che la I Forza di Spedizione Marine (I MEF) appare generalmente scaglionata nel tempo ed include 4 unità HQ aggiuntive: I MEB, 11 MEU, 13 MEU, 15 MEU. Questi HQ sono considerati subordinati al HQ I MEF. Pertanto, quando appaiono le unità Marine, verranno organizzate ad uno degli HQ subordinati al I MEF. Questi HQ funzionano come normali HQ per tutti gli aspetti con l'eccezione che possono effettuare UN SOLO supporto al combattimento (cioè si ruotano di 180° con il primo utilizzo). Inoltre, gli HQ subordinate NON possono effettuare Attacchi di HQ. Questi HQ hanno inoltre un solo livello di forza. Una volta che appare l'HQ I MEF sulla mappa, il giocatore USA li rimuove dalla mappa quando le unità possono tracciare una Linea di Comunicazione di qualsiasi lunghezza al HQ I MEF. Può anche, dopo aver rimosso gli HQ subordinati, farli rientrare sulla mappa in qualsiasi momento in cui effettua un Assalto Anfibio con Marines USA e desidera avere un HQ. In questo caso, potete semplicemente l'HQ in un esagono con una unità che abbia effettuato un assalto con successo. Gli HQ sono rimossi quando le unità possono tracciare ancora una volta una LOC di qualsiasi lunghezza al HQ I MEF.

#### 3.3.1 Subordinazione

Le unità Marine sono considerate essere subordinate a qualsiasi HQ Marine.



#### 3.3.2 Task Forces

I giocatori notino che vi sono due pedine tra quelle del gioco: I TF e II TF. Il Corpo dei Marines USA (USMC) ha una struttura che ne consente la massima flessibilità. Ma dal punto di vista operativo, i Marines formano spesso delle task force. Queste pedine rappresentano questa capacità. Possono essere formate quando unità della organizzazione appropriata (cioè I e III MEF) nella configurazione che segue

sono raggruppate assieme:

- **I TF:** 2 battaglioni di fanteria, un battaglione corazzato, un battaglione LAR.
- **II TF:** 3 battaglioni di fanteria ed un battaglione LAR.

Una volta formata la task force, non può essere divisa nelle unità che la costituiscono.

#### 3.3.3 Composizione della Forza

Per il piazzamento ed i rinforzi, usate queste informazioni:

<b>III MEF</b>	1/3, 2/3, 3/3, LAR, 3-R
<b>I MEF</b>	
<b>11 MEU</b>	1/1, 2/1, 3/1, 1/5, 2/5, 3/5, 1/4, 2/4, 3/4, 2-LAR, 1 Arm.
<b>15 MEU</b>	1/7, 2/7, 3/7, 1-R
<b>13 MEU</b>	1/1, 2/1, 3/1, 1-LAR

### 3.4 Team di Combattimento Brigata dell'esercito USA (BCT)

[Avanzato]

Per la natura della dottrina organizzativa delle BCT, le unità dell'esercito USA sono considerate subordinate a qualsiasi HQ dell'esercito USA e, a sua volta, qualsiasi HQ dell'esercito USA può agire come il HQ di Formazione, per qualsiasi finalità, per qualsiasi unità dell'esercito USA indipendentemente dal colore entro la casella del tipo di unità.

### 3.5 Scelta delle Unità Aeree

Quando si prendono le unità aeree per il piazzamento o per i rinforzi, e vi sono differenze nei Valori dei Piloti, pescate a caso.

## 4.0 Le Condizioni Meteorologiche

### 4.1 Cattivo tempo

[4.0 Opzionale]

Dopo aver parlato con molti esponenti militari che hanno trascorso del tempo in Corea e considerando l'andamento delle condizioni meteo della penisola, pensiamo di essere stati fin troppo generosi nell'assegnare bel tempo per la metà delle volte. Ma dal punto di vista del gioco, avere cattivo tempo più spesso rallenta molto il gioco. Se però desiderate un

maggiore realismo, o se volete spostare il bilanciamento a favore del giocatore DPKR, aggiungete +2 a tutti i tiri di dado per le condizioni meteo.

#### 4.2 Stagione

Prima che inizi uno scenario, il giocatore DPKR può scegliere la Stagione nella quale inizia la partita. Le scelte stagionali hanno effetti sui tiri di dado per le Condizioni Meteorologiche [4.0] e sul Terreno [regole speciali 2.1].

#### DRM per le Condizioni Meteorologiche

Estate +1

Primavera/Autunno: 0

Inverno: -1

## 5.0 Movimento

[8.0 Standard/Avanzato]

### 5.1 Raggruppamento di nazionalità miste

#### 5.1.1 Raggruppamento di nazionalità miste DPKR

Negli scenari dove il PRC entra dalla parte del DPKR, le unità di terra di quelle nazioni che si raggruppano assieme riducono di 2 per tutte le finalità il loro Valore di Efficienza.

#### 5.1.2 Raggruppamento Alleato

Le unità USA e ROK possono raggrupparsi assieme senza penalità.

Le unità del Commonwealth possono raggrupparsi con qualsiasi altra unità. Se si raggruppano solo con unità USA, non vi sono penalità. Se si raggruppano con altre unità, tutte le unità del gruppo riducono di uno il loro Valore di Efficienza.

Le unità giapponesi possono raggrupparsi con qualsiasi altra unità. Se si raggruppano con unità USA o del Commonwealth, tutte le unità del gruppo riducono di uno il loro Valore di Efficienza. Se si raggruppano con unità ROK, tutte le unità del gruppo riducono di due il loro Valore di Efficienza.

### 5.2 Limitazioni al Trasporto Aereo

In qualsiasi Segmento di Movimento consentito, il giocatore US/ROK può trasportare per aria sino a 3 punti raggruppamento. Tutte le altre nazioni possono trasportare solo 1.

### 5.3 Limitazioni al lancio di paracadutisti

Il giocatore DPKR non può effettuare Aviolancio di più di 1 punto raggruppamento di unità avioportate in qualsiasi dato Segmento di Movimento. L'Alleato può paracadutare qualsiasi o tutte le sue unità avioportate durante un dato Segmento di Movimento.

### 5.4 Limitazioni al Trasporto Navale

Il giocatore DPKR può trasportare 2 punti raggruppamento di unità per Segmento di Movimento (quando è consentito) per Trasporto Navale. L'Alleato può trasportarne 3. Il limite Alleato viene incrementato come indicato dall'arrivo di rinforzi per ciascun scenario. Il giocatore cinese aggiunge una capacità aggiuntiva di trasporto di 3 punti raggruppamento di unità per Segmento di Movimento (quando interviene con Pieno Intervento). Per questo fine, gli Elicotteri sono considerati contare ½ Punti Raggruppamento.

### 5.5 Caselle Fuori Mappa e Movimento

Varie parti della mappa hanno linee di movimento fuori mappa ed alcune città che sono importanti nello schema generale, ma troppo distanti per essere rappresentate sulla mappa, esistono come caselle fuori mappa. Le regole che seguono ne governano l'utilizzo.

#### 5.5.1 Casella Fuori Mappa

Solo le unità della parte che le controlla possono entrare in una casella fuori mappa. Per Busan ed il Giappone, questo significa il ROK ed alleati. Per Hamhung/Hungnam, questo significa il DPKR ed alleati. Un numero qualsiasi di unità possono stare in una casella fuori mappa, senza penalità. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata in una casella fuori mappa. Le unità e le Installazioni (cioè Basi Aeree, ecc.) possono essere attaccati da Attacchi (di qualsiasi tipo eccetto l'Interdizione) e da Forze Speciali. Le caselle fuori mappa funzionano come terreno Urbano per tutti gli aspetti. Notate che le installazioni sono evidenziate in caselle tratteggiate per facilitare il piazzamento dei segnalini di Attacco. Wonsan, sebbene non sia una casella fuori mappa, ha anch'essa le installazioni indicate in questo modo (nel Mar Orientale) avendo due installazioni presenti.

### 5.5.2 Movimento Fuori Mappa

Il movimento lungo le linee di movimento fuori mappa è considerato su Strada Principale nella ROK e Strada Primaria nella DPKR. Tale linee di movimento non sono soggette ad interdizione. Le unità che muovono lungo linee di movimento DEVONO entrare sulla mappa se hanno MP sufficienti per farlo. Se non hanno MP sufficienti, i giocatori possono ancora usare la linea di movimento, ma devono registrare quanti MP sono stati usati lungo la linea.

**5.5.2.1 Linea di Movimento e Combattimento:** Se l'esagono sulla mappa che collega una linea di movimento alla mappa è occupato da unità nemiche, le unità amiche possono raggrupparsi fuori mappa immediatamente adiacenti all'esagono. Questo gruppo è considerato essere in un esagono immaginario temporaneo per determinare il raggruppamento. Il terreno di questo esagono è uguale a quello cui è adiacente. Tali unità operano come se fossero sulla mappa per tutti gli aspetti. Se obbligate a ritirarsi da questo esagono, le unità devono farlo nella casella fuori mappa cui la linea di movimento è collegata.

*Eccezione:* Le unità "adiacenti" ad N2500 possono ritirarsi in N2600 (e viceversa) a meno che l'esagono dove si ritirano sia occupato da unità nemiche, nel qual caso le unità in ritirata sono eliminate.

### 5.5.3 La Casella del Giappone

La casella del Giappone può essere usata per ricevere e tenere i rinforzi di terra. Le unità che sono ritardate dalle Tempeste possono arrivare nella casella del Giappone. Tali unità devono usare qualche altro modalità di movimento per sbarcare in Corea, cioè il trasporto aereo o navale, il movimento avioportato, ecc.

## 6.0 Combattimento

[9.0 Standard / Avanzato]

### 6.1 Nazionalità miste in Combattimento

#### 6.1.1 DPKR e PRC

Quando unità DPKR e PRC sono coinvolte nello stesso attacco, subiscono un DRM sfavorevole di +3.

#### 6.1.2 USA e ROK

Quando unità USA e ROK sono coinvolte nello stesso attacco, subiscono un DRM sfavorevole di +1. Notate, questo non è cumulativo con il DRM per attacco di più corpi di armata per il ROK.

#### 6.1.3 Giapponese

Gli attacchi effettuati da forze giapponesi subiscono un DRM +1. Quando i giapponesi attaccano con qualsiasi altra nazionalità, quell'attacco subisce un ulteriore DRM sfavorevole di +1.



### 6.2 Supporto di Armi Chimiche

[Avanzato]

Nel gioco l'unico giocatore che può *iniziare* l'uso di Armi Chimiche è il giocatore DPKR. un HQ DPKR adatto può piazzare un segnalino di Armi Chimiche per dare supporto ad un attacco. Usare un segnalino riduce l'efficienza di tutte le unità nell'esagono di 3.

*Eccezione:* riduce l'efficienza solo di 2 se l'esagono è occupato esclusivamente da unità USA.

Se l'Alleato non risponde con il suo uso di Armi Chimiche [Regola Opzionale 15.9], *ciascun* uso di un segnalino da parte del DPKR dà all'Alleato 3 VP. Altrimenti, se l'Alleato risponde, ottiene solo 3 VP per il primo uso da parte del DPKR. Le regole speciali dello scenario indicano la disponibilità dei segnalini di Armi Chimiche ed i Punti, vedere comunque 6.2.1. *Aggiungete i VP direttamente al totale VP.*

#### 6.2.1 Punti Armi Chimiche

Il DPKR inizia con un certo numero di Punti Armi Chimiche (**CWP**), indicati dallo scenario. Questi Punti non sono mai ripristinati. Altre nazioni possono anche ricevere CWP. Il loro uso viene governato qui sotto.

#### 6.2.2 Limiti al piazzamento dei segnalini

Un giocatore deve indicare tutti i combattimenti nei quali riceverà il supporto di Armi Chimiche prima di iniziare a risolverli. Il giocatore DPKR può dare supporto a solo 3 combattimenti in un dato segmento di Combattimento. Il giocatore USA/ROK può dare supporto a soli 2 combattimenti in un dato segmento di Combattimento.

#### 6.2.3 Industrie Chimiche

Per ogni 2 installazioni chimiche nella DPKR che sono distrutte e/o catturate dagli alleati, il giocatore DPKR perde 1 Punto Armi Chimiche. Girate il segnalino CWP dalla parte -1 quando la prima di queste installazioni viene catturata o

distrutta. Spostate il segnalino indietro di uno nella Tabella Generale (e rigiratelo) quando la seconda installazione viene catturata o distrutta. Riprendere una installazione da parte del giocatore DPKR non ripristina il CWP.

#### 6.2.4 Movimento

I segnalini di Supporto con Armi Chimiche rimangono sulla mappa sino alla Fase di Riorganizzazione. Le unità di fanteria non USA possono entrare in un tale esagono solo spendendo la loro intera capacità di movimento. Le unità motorizzate/meccanizzate non USA spendono un +2 MP aggiuntivi per entrare in un tale esagono.

## 7.0 Rinforzi

[10.0 Standard / Avanzato]

### 7.1 Gioco Standard

#### 7.1.1 Rinforzi

Nota: Abbiamo astratto e semplificato la mobilitazione dei rinforzi/riserve. Ovviamente, questo per velocizzare il gioco e rendere questo aspetto del gioco più semplice per i giocatori. Consente anche di ritoccare i piani di schieramento “perfetti” di entrambe le parti.

Nei termini del gioco, i Rinforzi consentono l’attivazione delle riserve per il DPKR e ROK e l’ingresso delle forze USA e di altre nazioni nel teatro. La Tabella dei Rinforzi raggruppa questi rinforzi in gruppi che arrivano come indicato dallo scenario. Le unità USA che arrivano per trasporto aereo non contano per il limite di trasporto aereo Alleato e devono subire il ADF soltanto se sono trasportate in un esagono nella DPKR o in qualsiasi esagono entro 2 da una unità combattente nemica.

I Rinforzi e le Riserve sono gestiti dalle regole che seguono.

#### 7.1.2 Riserve ROK

Queste sono divise in due gruppi: Riserve Mobilitate e Riserve Nazionali. Le Riserve Mobilitate hanno un livello di prontezza più elevato ed equipaggiamento pre-posizionato. Qualsiasi unità con indicazione “**M**” sulla sua ID (nella parte in alto a sinistra della pedina) è una Riserva Mobilitata ROK. Eccetto nello scenario “Mobilitazione Estesa”, quando alcune di queste unità iniziano la partita sulla mappa, esse non si piazzano inizialmente. Piuttosto, nella Fase dei Rinforzi/Rimpiazzi del turno di gioco indicato dallo scenario, sono scelte a caso come dettato dalle regole dello scenario e poste in un esagono indicato nella parte alta della loro pedina. Se questo esagono è controllato dal nemico, l’unità di riserva viene eliminata (ed il DPKR ottiene i VP appropriati). Se il porre l’unità nell’esagono porterebbe alla violazione dei limiti al raggruppamento potete porla in un esagono adiacente.

Le Riserve Nazionali sono la milizia. Tutte le unità con la scritta “**HR**” sulla loro ID sono Riserve Nazionali. Queste unità sono piazzate allo stesso modo, e con le stesse restrizioni, delle Riserve Mobilitate. Le Riserve sono limitate, in quanto non possono mai entrare in un esagono nella DPKR.

#### 7.1.2.1 HQ della Riserva

[Avanzato]

Gli HQ ROKA IX, XI, e CDC sono posti nel loro esagono di piazzamento quando la prima unità della loro formazione viene pescata o piazzata.

#### 7.1.2.2 Riserve DPKR

Le riserve DPKR sono analoghe a quelle ROK. Sono anch’esse di due tipi, uno maggiormente rapida alla mobilitazione e l’altro di milizia. Tutte le unità “**PMTU**” come ID sono Riserve. Quelle con “**RG**” come ID sono Milizia della Guardia Rossa. Queste unità sono piazzate allo stesso modo rispettivamente delle Riserve “**H**” ed “**HR**”

*Eccezione: il XI Corpo entra come rinforzo secondo la tabella. Le sue unità sono le uniche PMTU/RG che non sono mai incluse nella pesca casuale. Come le unità HR della ROK, le unità della Guardia Rossa DPKR non possono entrare in un esagono nel paese nemico.*

#### 7.1.4 Rinforzi internazionali

Notate che i Rinforzi sono elencati nel turno in cui arrivano. In altre parole, se un dato rinforzo è indicato per il GT2 (turno 2), allora nella Fase dei Rinforzi del GT2 viene preso e posto sulla mappa secondo le regole sottostanti.

I Rinforzi possono sbarcare nella DPKR o nella ROK (la nazione amica) per aria o per mare. Le unità BCT Pesanti (5-5-8) e Stryker (4-4-8), quelle Motorizzate, Meccanizzate, Corazzate e Cavalleria Corazzata (di qualsiasi dimensione) e le divisioni di fanteria possono arrivare solo per mare, in qualsiasi esagono di porto non in ZOC nemica.

Le unità USMC (marine) arrivano in qualsiasi porto amico nella ROK, o possono arrivare in una casella In mare controllata dagli Alleati o nella Casella del Giappone. Altre unità che arrivano sono poste in qualsiasi base aerea amica (non aeroporto) non in ZOC nemica (**eccezione**: ritardi per le Tempeste). Se non è disponibile alcuna Base Aerea, tali rinforzi possono arrivare in Giappone (se Alleato) o sono ritardati (alleati DPKR).

**7.1.4.1 Limiti dei porti:** Possono sbarcare unità massimo per 2 punti raggruppamento per turno.

*Eccezione:* il limite di Busan è di 6 punti raggruppamento.

### 7.1.5 Rinforzi per via aerea USA e del Commonwealth

Tutte le unità US e del Commonwealth non Marine, non corazzate/meccanizzate possono arrivare nella ROK per trasporto aereo. Queste unità possono arrivare in qualsiasi Base Aerea della ROK che non sia distrutta né catturata né contenga un segnalino Colpo 1 o Colpo 2.

### 7.1.6 Elicotteri di Rinforzo

Se l'Alleato aveva Vantaggio, Superiorità o Supremazia Aerea durante quel turno, gli elicotteri possono arrivare in qualsiasi Aeroporto o Base Aerea nella ROK che non sia distrutta o catturata né contenga un segnalino Colpo 1 o Colpo 2. Altrimenti, arrivano in Giappone.

## 7.2 Il Gioco Avanzato

*[Avanzato]*

Queste regole sui Rinforzi sono aggiuntive alle Riserve e Rinforzi del Gioco Standard.

### 7.2.1 Unità Aeree di Rinforzo

Durante la Fase dei Rinforzi e Rimpiazzi di ciascun turno di gioco, il giocatore USA/Commonwealth può ricevere unità aeree come rinforzi. Quando accade questo, ponete i rinforzi come segue:

- Per le unità della Aviazione, possono rinforzare in ROK o in Giappone, a seconda del Livello di Superiorità Aerea. Se il ROK/USA avevano Vantaggio, Superiorità o Supremazia Aerea durante quel turno, le unità aeree possono essere poste in ROK o in Giappone. Altrimenti, devono essere poste in Giappone (e possono Cambiare Base in un turno seguente). In ogni caso, sono poste nella casella "Pronte".
- Le unità aeree dei Marine ricevute come rinforzi sono piazzate allo stesso modo delle unità della Aviazione, eccetto che gli AV-8B del USMC possono optare di basarsi in una casella Portaerei USA (quando sono presenti CVBG/AMPH).
- I Gruppi Aerei delle portaerei USA, quando sono ricevuti come rinforzi, sono posti nella casella Portaerei della Zona di Mare dove si trova la loro portaerei. Un Gruppo Aereo Portaerei è composto da 1 x F/A-18E, 2 x F/A-18F, ed 1 x EA-18G. [vedere Regola Opzionale 15.4].

### 7.3 Effetti delle Condizioni Meteorologiche

Le regole sui rinforzi sopra esposte sono ancora soggette alle restrizioni per le condizioni meteorologiche.

Nei turni di "Tempesta", nessuna unità può arrivare nella DPKR o ROK. Le unità che devono arrivare nella ROK arrivano invece in Giappone o, per quelle in grado, in una casella In Mare amica. Le unità che devono arrivare nella DPKR ritardano di un turno; possono invece, per quelle in grado, arrivare ad Hamhung/Hungnam o N2000.

## 8.0 Subordinazione

*[18.0 Avanzato]*

Questa regola stabilisce la subordinazione delle unità HQ superiori:

1. Tutte le unità DPKR sono subordinate al GHQ DPKR.
2. Tutte le unità dell'Esercito USA subordinate al HQ I Corpo.
3. Il I MEB, 11 MEU, 13 MEU, e 15 MEU del USMC sono subordinati al I MEF.
4. Tutte le unità Alleate sono subordinate la JFC (Comando Forze Riunite).
5. Gli HQ di Corpo della ROK sono subordinati ad HQ di Armate particolari (indicati sulla pedina). Gli HQ di Corpo senza designazione di HQ di Armata sono subordinati al HQ Supremo. Gli HQ possono dare supporto soltanto alle unità della loro catena di comando.

## 9.0 Individuazione

*[20.0 Avanzato]*

Quando un'unità viene individuata con successo da Forze Speciali, ponete un segnalino "Individuazione -1" [*Target -1*] sul bersaglio se è un gruppo SF della DPKR, cinese o giapponese, oppure un segnalino "Individuazione -2" [*Target -2*] se si tratta di un gruppo SF degli USA, ROK o Commonwealth.

## 10.0 Scoperta Elettronica

*[21.0 Avanzato]*

Il giocatore USA/ROK può effettuare tentativi contro unità diverse, a seconda dei fattori seguenti:

1. Se questo è uno scenario che coinvolge solo il ROK, non gli USA, il giocatore ROK effettua due tentativi per turno.
2. Se sono coinvolti sia il ROK che gli USA nello scenario, e questo NON è un turno di bel tempo, il giocatore USA/ROK può effettuare 3 tentativi.
3. Se sono coinvolti sia il ROK che gli USA nello scenario, e questo è un turno di bel tempo, il giocatore USA/ROK può effettuare 5 tentativi.

Il giocatore DPKR può effettuare due tentativi per turno.

Se la Cina è intervenuta con forze di terra, la PRC può effettuare 2 tentativi per turno.

Se il Giappone è intervenuto con forze di terra, può effettuare 1 tentativo per turno.

## 11.0 Il Potere Aereo

[22.0 Standard / Avanzato]

### 11.1 Capacità a seconda delle Condizioni Meteorologiche

[Standard]

Quando si tira per i Punti Aerei nel Gioco Standard, usate quanto segue quali capacità a seconda delle condizioni Meteorologiche durante condizioni di Coperto e Tempesta. Il giocatore USA/ROK è considerato avere Capacità Ognitempo Limitata. Il giocatore DPKR non ha Capacità Ognitempo.

**Eccezione:** se è entrata in guerra la PRC dalla parte DPKR, il giocatore DPKR ha Capacità Ognitempo Limitata.

### 11.2 Raggio degli Aerei

[Avanzato]

Il raggio di ciascun aereo (la lettera nella parte in alto a sinistra della pedina, S(corto), M(medio) o L(lungo), determina la distanza di volo di un'unità, e da dove. Le limitazioni per il raggio sono le seguenti.

#### 11.2.1 Unità Aeree con raggio corto

1. Se basate in Giappone, possono effettuare missioni solo nella ROK.
2. Se basate nella DPKR o ROK non possono effettuare missioni di Attacco, Supporto Tattico o Scorta il cui bersaglio sia ad una distanza superiore a 5 esagoni entro il paese nemico (contando dalla DMZ).
3. Se basate nella PRC, possono essere effettuate solo missioni di Supporto Tattico e Attacco nella DPKR. No missioni di Superiorità Aerea.
4. Se basate su una portaerei correntemente nella casella Interna, possono effettuare tutte le missioni nella DPKR e ROK.
5. Se basate su una portaerei correntemente nella casella In Mare, non possono effettuare alcuna missione.

#### 11.2.1 Unità Aeree con raggio medio

1. Se basate in Giappone, non possono effettuare missioni di Attacco, Supporto Tattico o Scorta il cui bersaglio sia ad una distanza superiore a 5 esagoni entro la DPKR (contando dalla DMZ). No missioni di Superiorità Aerea.
2. Se basate nella PRC, non possono effettuare missioni di Attacco, Supporto Tattico o Scorta il cui bersaglio sia ad una distanza superiore a 5 esagoni entro la ROK (contando dalla DMZ).
3. Se basate su una portaerei correntemente nella casella Interna, possono effettuare tutte le missioni nella DPKR e ROK.
4. Se basate su una portaerei correntemente nella casella In Mare, possono effettuare tutte le missioni nel paese alleato, e non possono effettuare missioni di Attacco, Supporto Tattico o Scorta il cui bersaglio sia ad una distanza superiore a 5 esagoni entro il paese nemico (contando dal primo esagono costiero dove entrano), incluse tutte le caselle Fuori Mappa nel Mar del Giappone. No missioni di Superiorità Aerea.

Non vi sono limitazioni alle unità di raggio medio basate nella DPKR o ROK o alle unità con raggio Lungo basate ovunque.

**Importante:** nessuna unità nemica può effettuare una missione in Cina o Giappone.

### 11.3 Coordinamento negli Attacchi

[Avanzato]

Le unità aeree DPKR/PRC che iniziano in differenti caselle "Pronto" (cioè una dalla PRC ed una dalla DPKR) non possono fare parte della stessa missione di supporto tattico.

La presenza di una unità USA nella missione consente il coordinamento con qualsiasi altra nazionalità, cioè ROK e CW da sole o assieme. Non è consentito alcun coordinamento con alcuna altra nazionalità. Le unità che iniziano in caselle

“Pronto” di paesi (o portaerei) diversi *possono* fare parte della stessa missione aria-terra, supponendo che tutte le unità abbiano il Raggio per effettuarla.

#### 11.4 Limitazioni alle basi aeree

##### [Avanzato]

A meno che non sia specificato diversamente, le unità possono basarsi solamente nel proprio paese. Le unità aeree sono limitate a dove possono basarsi come segue:

- Le unità aeree della PRC possono basarsi nella PRC o DPKR (se entrano dalla parte della DPKR).
- Le unità della Aviazione USA possono basarsi in Giappone o ROK.
- Le unità dell'Aviazione della Marina USA possono basarsi solo in caselle di Portaerei USA.
- Le unità dell'Aviazione dei Marine possono basarsi in Giappone, ROK o in caselle di Portaerei USA.
- Le unità del Commonwealth possono basarsi in Giappone o ROK.

##### 11.4.1 Basi designate dalla Sequenza di Gioco (SOP)

Per le Gasi 1a ed 1b della SOP Avanzata, le basi designate sono quelle in Corea.

#### 11.5 Cambio di Base

##### [25.2 Avanzato]

Le unità aeree PRC, del Commonwealth ed USA non della Marina possono cambiare di base effettuando una Missione di Cambio Base. Questo accade durante la Fase di Attacco e NON è soggetto a Scoperta, Intercettazione, o fuoco SAM/AAA. Per Cambiare Base, il possessore muove qualsiasi unità disponibile (non vi è limite al numero di unità che possono farlo durante un turno) dalla casella “Pronto” della loro base corrente alla casella “Volato” della nuova base. Ha finito per quel turno.

#### 11.6 Restrizioni per il giapponese

Le unità aeree giapponesi possono essere assegnate a qualsiasi missione per la quale hanno appropriati valori e raggio, possono comunque effettuare solo missioni di Supporto Tattico a favore di truppe di terra giapponesi.

#### 11.7 Valori di Supporto Tattico DPKR

Alcune unità aeree DPKR hanno un Valore di Supporto Tattico di ½. Queste unità possono effettuare una missione di Supporto Tattico, indipendentemente dalla regola avanzata 22.5 (a meno che non sia ridotto dalle condizioni meteorologiche). Notate che questo significa che ci vogliono 2 aerei per ottenere un DRM (supponendo che il ADF non sia efficace).

## 12.0 Bersagli Fortificati

### [23.0 Avanzato]

Alcuni bersagli nel gioco sono considerati “fortificati” ed hanno la loro riga del Terreno sulla Tabella di Attacco. Questi rappresentano bersagli che sono sotterranei o protetti e rinforzati in modo speciale contro gli attacchi aerei.

Oltre a quelli indicati dalle regole, tutte le installazioni nella DPKR eccetto i porti sono considerati bersagli fortificati.

## 13.0 Unità di Supporto alla Guerra nel Teatro di Operazioni

### [26.0 Avanzato]

#### 13.1 Missili Cruise USA e Cinesi

Gli USA ed il cinese hanno un certo numero di punti di Missili Cruise all'inizio dello scenario. Usate il segnalino appropriato per indicarli sulla Tabella Generale. Ogni volta che si effettua un attacco con Missili Cruise, diminuite il segnalino appropriato di una casella. Una volta che sono stati usati tutti i punti, non si possono effettuare altri attacchi di questo tipo.

Ogni unità CV/CVN o SAG degli USA e cinese in un esagono tutto di mare della mappa o nella casella Interna ha la capacità di lanciare un Attacco di Missili Cruise *per Fase di Attacco*.

Ogni unità AMPH USA in un esagono tutto di mare della mappa ha la capacità di lanciare un Attacco di Missili Cruise *per turno di gioco*.

Ciascuna unità B-52, B-1 e B-2 nel gioco possono lanciare un Attacco di Missili Cruise *per turno di gioco*. Spostate immediatamente l'unità aerea nella casella Volato, non è consentita l'Intercettazione né il ADF.

La PRC può effettuare un Attacco di Missili Cruise, per Fase di Attacco, da basi in Cina (cioè diminuite semplicemente il segnalino di Missili Cruise della PRC ed effettuate l'attacco).



### 13.2 SCUD della DPKR

*[Avanzato]*

Ogni scenario del Gioco Avanzato assegna alla DPKR un certo numero di punti SCUD. Usate il segnalino appropriato per registrarli sulla Tabella Generale. Ogni volta che si effettua un attacco SCUD, diminuite il segnalino di uno.

#### 13.2.1 Bersagli

Gli SCUD possono essere usati per attaccare qualsiasi Installazione, Aeroporto, Deposito di Rifornimento scoperto, o HQ Supremo scoperto. Inoltre, gli SCUD possono essere usati per attaccare il Giappone [13.2.4].

#### 13.2.2 Allocazione

Il giocatore DPKR annuncia il bersaglio, diminuisce il segnalino di uno, e risolve l'attacco usando la colonna Missili Cruise ed i DRM appropriati.

#### 13.2.3 Caccia agli SCUD

Il giocatore USA/ROK può attaccare il segnalino SCUD esattamente come se fosse la Tabella di Difesa Aerea (ADF). Il risultato indica il numero di punti persi, cioè gli spazi di decremento del segnalino lungo la tabella.

#### 13.2.4 Giappone

Il DPKR può attaccare la Casella di Base del Giappone come se fosse una Base Aerea. Se si ottiene un risultato, tirate per il Danno Collaterale normalmente, ma non indicate tale casella con alcun segnalino di Colpo o di Distrutto.

**13.2.4.1 Attivazione giapponese:** Il primo attacco SCUD contro la Casella di Base del Giappone fa automaticamente entrare in guerra il Giappone a livello di Pieno Intervento.

## 14.0 Veto alle Risoluzioni ONU

Se la Postura Nazionale della PRC è Moderata o Aggressiva, allora il giocatore che controlla la PRC può opporre il veto alla Risoluzione. Se quel giocatore sceglie di non farlo, allora il giocatore che controlla gli USA può opporre il suo veto.

## 15.0 Regole Opzionali

Scegliere di usare una regola opzionale significa aggiungere VP alla parte appropriata, se indicato.

### 15.1 Hovercraft (ACV)

*[Standard/Avanzato, +5 VP ROK/USA]*

Due brigate di Fanteria Leggera DPKR per Segmento di Movimento amico possono usare il Trasporto Anfibo mediante Hovercraft (ACV). Gli ACV consentono il trasporto delle unità per attraversare specifici lati di esagono tutti di acqua.

Per utilizzare il trasporto ACV, l'unità di Fanteria Leggera deve iniziare il Segmento di Movimento amico in uno degli esagoni seguenti: N2518, N2619, o N2718. L'unità può poi utilizzare il trasporto ACV per attraversare un lato di esagono tutto di acqua entrando in qualsiasi esagono nemico adiacente che sia privo di unità di terra nemiche. I possibili percorsi di movimento sono indicati sulla mappa. Questo movimento costa 3 MP.

### 15.2 Schieramento degli F-22 Raptor

*[Avanzato; +10 VP DPKR]*

I giocatori notino che le pedine degli F-22 Raptor incluse nel gioco sono indicate come unità opzionali. Questo perché, con le recenti decisioni che ne tagliano ulteriori commesse, l'Aviazione ha deciso che, nelle operazioni, userà elementi misti equipaggiati con F-22 ed F-15. Pertanto, le pedine di F-15 hanno capacità maggiori nella normale versione della pedina. Questa regola opzionale consente ai giocatori di sperimentare il pieno schieramento degli squadroni di F-22. Rimpiazzate le normali pedine di F-15 da superiorità aerea (5\*-0-0) con le pedine opzionali (5\*-0-0) ed includete le pedine di F-22. Entrambe tali pedine entrano come rinforzi quando arrivano i primi F-15 di rinforzo.

### 15.3 F-35 del USMC

*[Avanzato; +5 VP DPKR]*

Il giocatore USA può rimpiazzare uno degli F-18 dei Marine con il F-35 Marine opzionale.

### 15.4 F-35 della USN

*[Avanzato; +5 VP DPKR]*

Il giocatore USA può rimpiazzare uno degli F/A-18E/F per portaerei con uno degli F-35C opzionali.

## 15.5 Falle nella Sicurezza

### 15.5.1 OPLAN 5029

*[Standard/Avanzato, +5 VP ROK/US]*

Nel tardo 2009, fu divulgata una notizia secondo la quale la DPKR aveva rubato dei piani ROK ed USA relativi ad un attacco preventivo della DPKR. Il giocatore DPKR può usare questa regola per ottenere uno spostamento di colonna aggiuntivo a suo favore nei turni nei quali ottiene uno spostamento di colonna per sorpresa, oppure per ottenere un segmento di combattimento aggiuntivo nel quale si applicherà lo spostamento di colonna. Il giocatore DPKR deve dichiarare quale opzione sceglie prima che inizi la partita.

### 15.5.1 OPLAN 3600

*[Standard/Avanzato, +5 VP ROK/US]*

Nel tardo 2011, la ROKAF perse dei piani che dettagliavano i piani di guerra sul supporto e difesa delle basi. Il giocatore DPKR può usare questa regola per ottenere un DRM -1 aggiuntivo ai Raid SOF contro Basi Aeree e/o Aeroporti nel turno 1.

### 15.6 AH-1Z Wild Weasel del USMC

*[Avanzato, +3 VP DPKR]*

Gli AH-1Z del USMC hanno la capacità di trasportare ARM (Missili Anti-Radiazione [*missili che sono utilizzati contro le sorgenti radar*]). I giocatori che usano questa regola opzionale possono consentire agli AH-1Z del USMC di effettuare Attacchi WW contro le tabelle di Scoperta e SAM.

### 15.7 Restrizioni al Supporto Aereo Tattico (CAS)

*[Avanzato]*

I giocatori possono concordare che le missioni di Supporto Aereo Tattico possano essere effettuate solamente da unità aeree ed elicotteri della stessa nazionalità di almeno una delle unità attaccanti e/o difendenti.

#### 15.7.1 Restrizioni per il cinese

Quale regola opzionale aggiuntiva (utilizzabile da sola o assieme a quella soprastante), il cinese può impiegare solo una singola unità aerea in missioni CAS.

### 15.8 Forze di terra giapponesi

*[Standard/Avanzato]*

Mentre le forze di terra sono state elencate sulla Tabella dei Rinforzi Alleata e vi sono riferimenti ad esse nella Matrice della Postura Internazionale, sono disponibili soltanto se entrambi i giocatori optano di consentirlo seguendo questa regola. Quando si rendono disponibili tali forze di terra, sono poste nella casella Base giapponese. Possono essere inviate nella Corea del Sud soltanto se 3 esagoni Urbani o più di Seoul sono controllate dal giocatore DPKR e vi sono unità DPKR in rifornimento a sud della fila di esagoni Sxx12, cioè sono in qualsiasi esagono xx13 o superiore.

### 15.9 Risposta Alleata agli Attacchi Chimici

*[Avanzato]*

Una volta che la DPKR inizia l'uso di Armi Chimiche, il giocatore ROK può rispondere nel turno seguente (ponete i segnalini SK nel turno di gioco seguente per ricordarlo).



### 15.10 Attacco Nucleare DPKR

*[Avanzato]*

Il giocatore DPKR può, a sua discrezione, dichiarare un attacco nucleare contro Busan prima che inizi la partita. Questo ha i seguenti effetti:

- La casella fuori mappa di Busan non è più disponibile (notate che questo significa che vale la regola speciale 2.5).
- Qualsiasi unità a Busan viene distrutta.
- Qualsiasi rinforzo ROK programmato per entrare a Busan viene automaticamente distrutto.
- Il giocatore ROK deve eliminare immediatamente 2 unità aeree a caso che sono nella casella Pronto, Volato o Annullato nella ROK. Notate che questo non conta come Base Aerea distrutta per la Fase 1b della Superiorità Aerea entro la Fase Aerea/Navale.
- Aggiungere immediatamente 50 VP agli USA/ROK.
- Non vi è possibilità alcuna di una Risoluzione ONU, salate questa fase della Sequenza di Gioco.

- La regola opzionale 15.8 è in effetto automaticamente per consentire alle forze di terra giapponesi di operare nella penisola e sono annullate le restrizioni di impiego. Ponete qualsiasi unità giapponese disponibile secondo la Tabella dei Rinforzi in Giappone. Considerate che il Giappone sia intervenuto a livello di Pieno Intervento.

### 15.11 Rifugiati

#### [Standard/Avanzato]

Se è in essere questa regola, la rete stradale nella ROK (cioè qualsiasi strada a sud della DMZ) è congestionata di persone che fuggono dai combattimenti attorno alla DMZ. Gli effetti sono i seguenti.

- Le Strade Secondarie sono trattate come il terreno nel loro esagono.
- Turno 1: le Strade Primarie sono trattate come Secondarie. Le strade Principali sono trattate come Primarie. Le Secondarie non cambiano.
- Turni 2 & 3: le Strade Primarie sono trattate come Secondarie. Le strade Principali non cambiano.
- Turno 4: tutte le strade sono trattate normalmente.

### 15.12 Preparazione degli USA

#### [Standard/Avanzato]

I giocatori possono concordare di ridurre i Valori di Efficienza delle unità dell'esercito USA di 2 per lo scenario.

### 15.13 Tagli al Budget della Difesa Nazionale USA

#### [Standard/Avanzato]

Il Congresso respinge l'Atto di Controllo del Budget del 2011 che ha tagliato il budget della difesa nazionale di un miliardo di dollari. Se viene scelta questa opzione con mutuo accordo:

- Sono disponibili i seguenti rinforzi: 1 x A-10C in H, I, ed N, 1 x F-16D in T, ed 1 x B-52H in L, P, e V sulla Tabella dei Rinforzi Alleata.
- Applicate un DRM -2 al tiro di dado per l'arrivo [16.2.1.4].

### 15.14 Intervento della PRC

#### [Standard; +20 VP ROK/USA]

Il giocatore DPKR può opzionalmente includere le seguenti forze della PRC negli scenari "16.1.5 Zona Militarizzata", "16.1.6 Tutti Dentro", o "16.1.7 Hanno fatto Cosa?" come segue:

#### Tabella dei Rinforzi

GT	PRC
3	1 x SAG
4	39° GA, 1 x Zhi-10
8	40° GA, 1 x Zhi-10

Entrano tutti lungo il bordo mappa settentrionale, gli elicotteri possono essere posti in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea. Inoltre, a partire dal turno 3, il giocatore DPKR aggiunge +5 ai Punti Aerei generati ogni turno (questo viene raddoppiato a +10 se si usa 29.1.1).

## 16.0 Gli Scenari

Gli scenari sono suddivisi in due tipi: Standard ed Avanzati. Gli scenari Standard sono relativi generalmente ad azioni minori entro una sola parte della mappa, usano meno pedine, e sono più brevi sebbene vi siano anche scenari che usano tutta la mappa. Questi scenari sono progettati per il gioco solo con le regole Standard.

Gli scenari Avanzati coinvolgono l'intera mappa, usano tutte le pedine (potenzialmente), e sono più lunghi da giocare. Sono suddivisi a loro volta in tre variazioni: Sorpresa Strategica, Sorpresa tattica e Mobilitazione Estesa. Inoltre, vi è una Matrice della Postura Internazionale che determina se, quando e quanto le altre nazioni intervengono in una contesa per la Penisola Coreana.

Dove non è specificato, la durata di ciascun scenario è di 16 turni (circa 8 settimane).

*Nota: in tutti gli scenari, il giocatore ROK/Alleato si piazza per primo. Negli scenari con mezza mappa, gli esagoni parziali lungo i bordi sono giocabili.*

Gli scenari Standard sono progettati per il gioco solo con le regole Standard a meno che non sia indicato diversamente nelle regole speciali dello scenario (SSR).

### 16.1.1 Il Treno per Seoul

**Durata:** 4 turni

**Area di Gioco:** Usate solo la mappa Nord. Non è consentito alcun movimento ad est di N30xx, o ad ovest di N27xx a sud della DMZ.

**Eccezione:** le unità che iniziano fuori dall'area di gioco possono muoversi dentro. Le unità Elicotteri possono basarsi in qualsiasi Base Aerea o Aeroporto sulla mappa.

**Piazzamento iniziale:**

**DPKR:** II Corpo, IV Corpo, 815 Corpo Mecc, 17 Brig. Cecchini, 38 Brig. Paracad., 81 Brig. LI; 1 x Mi-24D; 2 x Punti Aeromobili

**Tunnel:** 3

**ROK:** VII Corpo, I Corpo, 5 ID/VI Corpo; 1 x Avamposto di Combattimento [2.2]; 2 x AH-1

**Rinforzi:**

**GT1:** Porre la 1° BCT / 2° ID (USA) in N3121 (Hanam) all'inizio del Segmento di Movimento di Reazione avendo speso 1 MP.

**GT1 – Segmento dei Rinforzi:** Porre la 2° ID elicotteri in qualsiasi aeroporto o base aerea amica.

**Regole Speciali dello Scenario (SSR):**

**1. Controllo del Mare:** Il Controllo del Mare non si applica in questo scenario. Non considerate le operazioni navali.

**2. Iniziativa:** Il giocatore DPRK ha l'Iniziativa nei GT 1, 2, e 3. Il GT 4 è Conteso.

**3. Sorpresa:** Tutti gli attacchi DPRK durante il GT 1 subiscono uno spostamento di colonna a destra.

**4. Condizioni Meteorologiche:** Le Condizioni Meteorologiche sono a scelta del giocatore DPRK nel GT1. Se si ottiene Tempeste, dimezzate i punti aerei disponibili per la ROK ed arrotondate per eccesso. Il DPKR non riceve alcun punto aereo durante i turni di Tempesta. Quale opzione, i giocatori possono avere Condizioni Meteorologiche di bel tempo per l'intero scenario.

**5. ROK 5° ID:** Questa unità non può muovere né attaccare. Il giocatore DPKR può attaccare questa divisione; se obbligata a ritirarsi, eliminatela. Fintanto che la 5° ID rimane nel suo esagono, il DPKR deve avere 2 punti raggruppamento di unità in N2916 per la fine di ciascun Segmento di Movimento.

**6. Rimpiazzi:**

**DPRK:** 1 nel GT1 e GT3

**ROK:** 1 nel turno GT 2

**7. Punti Aerei (la Superiorità Aerea è tra []):**

GT	DPRK	ROK
1	3 [Vant.]	1
2	2 [Vant.]	1
3	1 [Cont.]	2
4	1 [Cont.]	2

**Opzionale:** Tirate normalmente per i Punti Aerei usando 1/3 dell'ammontare ottenuto arrotondando per eccesso, ma usate il numero effettivamente ottenuto per determinare la Superiorità Aerea.

**8. Punti Aerei:** I Punti Aerei persi per ADF non sono registrati come perdite permanenti. I Punti Aeromobili sono registrati come perdite permanenti.

**Condizioni di Vittoria:****Vittoria Maggiore DPRK:** Controllo di 3 esagoni Urbani a Seoul**Vittoria Minore DPRK:** Controllo di 2 esagoni Urbani a Seoul**Parità:** Controllo di 1 esagono Urbano a Seoul**Vittoria Minore ROK:** nessun esagono Urbano sotto controllo DPRK**Vittoria Maggiore ROK:** nessun esagono non della DMZ sotto controllo DPRK.

La distruzione di tutte le unità di terra ROK sposta il Livello di Vittoria di uno a favore del DPRK. Il controllo ROK di un esagono nella DPRK sposta il Livello di Vittoria di uno a favore ROK.

**16.1.2 Il Blues di Uijeong-****Durata:** 4 Turni**Area di Gioco:** Usate solo la mappa Nord. Non è consentito alcun movimento ad est di N36xx o ad ovest di N29xx.

**Eccezione:** le unità che iniziano fuori dall'area di gioco possono muoversi dentro. Le unità Elicotteri possono basarsi in qualsiasi Base Aerea o Aeroporto sulla mappa.

**Piazzamento Iniziale:****DPRK:** V Corpo, 820 Corpo Mecc., 60 Brig. Cecchini, 48 Brig. Paracad., 82 Brig. LI; 1 x Mi-24D; 1 x Punto Aeromobile.**Tunnels:** 3**ROK:** V Corpo, VI Corpo; 1 x Avamposto di Combattimento [2.2]; 1 x AH-1**Rinforzi:****GT1:** Porre la 3° Brig. Coraz./1° ad Uijeong al termine della Fase di Movimento di Reazione (senza MP rimanenti).**GT1:** Porre la 11° ID/1A in N3419 al termine del 2° Segmento di Movimento (senza MP rimanenti)**GT1 – Segmento dei Rinforzi:** Porre uno degli Elicotteri da Attacco della 2° ID in qualsiasi aeroporto o base aerea amica.**Regole Speciali dello Scenario (SSR):****1. Controllo del Mare:** Non applicabile in questo scenario. Non considerate le operazioni navali.**2. Iniziativa:** Il giocatore DPRK ha l'Iniziativa per i GT 1, 2, e 3. Il GT 4 è Conteso.**3. Sorpresa:** Tutti gli attacchi del DPRK durante il GT 1 ricevono uno spostamento di colonna a destra.

**4. Condizioni Meteorologiche:** Le Condizioni Meteorologiche sono a scelta del giocatore DPRK nel GT1. Se si ottiene Tempeste, dimezzate i punti aerei disponibili per la ROK ed arrotondate per eccesso. Il DPRK non riceve alcun punto aereo durante i turni di Tempesta. Quale opzione, i giocatori possono avere Condizioni Meteorologiche di bel tempo per l'intero scenario.

**5. ROK 5° ID:** La ROK 5° ID/VI non può muovere. Gli attacchi nemici contro di essa ricevono 7 fattori di combattimento aggiuntivi (con DRM +1 per più Corpi se non già applicabile). Viene sollevata da questa restrizione di movimento nel segmento di movimento successivo a quello in cui una unità DPRK ha mosso adiacente ad essa. Durante ogni Fase di Riorganizzazione, se non rilasciata, tirate un dado: con 7-8 causate una perdita di forza alla 5° e ritiratela di un esagono. Con 9, eliminate la divisione.

**6. Rimpiazzi:****DPRK:** 1 nel GT2**ROK:** 1 nel GT3**7. Punti Aerei (Superiorità Aerea è tra []):**

GT	DPRK	ROK
1	3 [Vant.]	1
2	2 [Vant.]	1
3	1 [Cont.]	2
4	1 [Cont.]	2

**Opzionale:** Tirate normalmente per i Punti Aerei usando 1/3 dell'ammontare ottenuto arrotondando per eccesso, ma usate il numero effettivamente ottenuto per determinare la Superiorità Aerea.

**Condizioni di Vittoria:****Vittoria Maggiore DPRK:** Controllo di 1 esagono Urbano a Seoul**Vittoria Minore DPRK:** Controllo di Uijeongbu**Parità:** Nessun giocatore ottiene alcun livello di vittoria**Vittoria Minore ROK:** Controllo di Uijeongbu**Vittoria Maggiore ROK:** Controllo di Dongducheon [N3116]

La distruzione di tutte le unità di terra ROK sposta il Livello di Vittoria di uno a favore del DPRK. Il controllo ROK di un esagono nella DPRK sposta il Livello di Vittoria di uno a favore ROK.

### 16.1.3 L'Autostrada della Costa "Est"

**Durata:** 4 Turni

**Area di Gioco:** Usate solo la mappa Nord. Non è consentito alcun movimento ad ovest di N40xx

**Eccezione:** le unità che iniziano fuori dall'area di gioco possono muoversi dentro. Le unità Elicotteri possono basarsi in qualsiasi Base Aerea o Aeroporto sulla mappa.

**Piazzamento Iniziale:**

**DPRK:** 806 Corpo Mecc, I Corpo, 61 Brig. Cecchini, 58 Brig. Paracad., 87 Brig. LI; 1 x Punto Aeromobile

**Tunnels:** 2

**ROK:** II Corpo, III Corpo, VIII Corpo (la 23° ID si piazza in N4822); 1 x Avamposto di Combattimento; 1 x AH-1

**Rinforzi:**

**GT1:** Porre la 1° BCT / 2° ID (US) in N3922 alla fine del Segmento di Movimento di Reazione Elite.

**GT1:** Porre la 1° Divisione Marine (ROK) in N3922 o N4822 (Gangneung) al termine del Segmento di Movimento di Reazione.

**GT1 – Segmento dei Rinforzi:** Porre uno degli Elicotteri da Attacco della 2° ID in qualsiasi aeroporto o base aerea amica.

**Regole Speciali dello Scenario:**

**1. Controllo del Mare:** Non applicabile in questo scenario. Non considerate le operazioni navali.

**2. Iniziativa:** Il giocatore DPRK ha l'Iniziativa per i GT 1, 2, e 3. Il GT 4 è Conteso.

**3. Sorpresa:** Tutti gli attacchi del DPRK durante il GT 1 ricevono uno spostamento di colonna a destra.

**4. Rimpiazzi:**

**DPRK:** 1 nel GT2

**ROK:** 1 nel GT3

**5. Condizioni Meteorologiche:** Le Condizioni Meteorologiche sono a scelta del giocatore DPRK nel GT1. Se si ottiene Tempeste, dimezzate i punti aerei disponibili per la ROK ed arrotondate per eccesso. Il DPRK non riceve alcun punto aereo durante i turni di Tempesta. Quale opzione, i giocatori possono avere Condizioni Meteorologiche di bel tempo per l'intero scenario.

**6. 23° ID/V:** La prima volta che la 23° ID/V muove, si considera aver già usato 3 MP.

**7. 7° ID/II:** La 7° ID ROK non può entrare nella DPRK sino a dopo che ha raggiunto un esagono giocabile.

**8. Punti Aerei (Superiorità Aerea è tra [ ]):**

GT	DPRK	ROK
1	3 [Vant.]	1
2	2 [Vant.]	1
3	1 [Cont.]	2
4	1 [Cont.]	2

**Opzionale:** Tirate normalmente per i Punti Aerei usando 1/3 dell'ammontare ottenuto arrotondando per eccesso, ma usate il numero effettivamente ottenuto per determinare la Superiorità Aerea.

**Condizioni di Vittoria:**

**Vittoria Maggiore DPRK:** Controllo di Chuncheon e Yangyang.

**Vittoria Minore DPRK:** Controllo di Chuncheon o Gangneung.

**Parità:** Se nessuna delle parti ottiene una condizione di vittoria O se entrambe le parti raggiungono la condizione di Vittoria Minore.

**Vittoria Minore ROK:** Controllo di Yang-gu.

**Vittoria Maggiore ROK:** Controllo di Chuncheon e Gangneung.

La distruzione di tutte le unità di terra ROK sposta il Livello di Vittoria di uno a favore del DPRK. Il controllo ROK di un esagono nella DPRK sposta il Livello di Vittoria di uno a favore ROK.

### 16.1.4 Ancora Incheon

*Nota: questo scenario è difficile per gli USA. Un reggimento affronta 2+ divisioni. Ricordate che lo scopo principale dello scenario è di famigliarizzare con le operazioni anfibia. Per renderlo più interessante, aggiungete la 13° o 15° MEU (o entrambe) con un altro AMPH e fate tornare a piena forza tutte le unità DPRK ridotte.*

**Durata:** 1 Turno

**Area di Gioco:** Usate entrambe le mappe. Non è consentito alcun movimento nord di Nxx19, a sud di Sxx03, ad est di S28xx.

**Piazzamento Iniziale:**

**DPRK:** N2522 - 8/II ID (ridotto); S2300 - 28/IV ID; S2400 - ?/IV Brig. Cor.; S2501 - ?/815 Brig. Mec. (ridotta) + ?/815 Brig. LI; S2402 - 33/IV ID (ridotta)

**US:** III MEF [regola speciale del gioco 3.3.2]; 1 x AH-1Z; 1 x AMPH; 1 x CVBG (iniziano tutte nella casella Interna del Mar Giallo).

**Regole Speciali dello Scenario:**

**1. Controllo del Mare:** Gli USA controllano le caselle Interna e In Mare del Mar Giallo.

**2. Iniziativa:** Gli USA hanno l'Iniziativa per il turno.

**3. Rimpiazzi:** Nessuno

**4. Condizioni Meteorologiche:** Bello.

**5. Punti Aerei (la Superiorità Aerea è fra []):**

GT	DPRK	US/ROK
1	1	4 [Superiorità]

**Condizioni di Vittoria:**

**Vittoria Maggiore DPRK:** Non vi è alcuna unità USA in esagoni di terra.

**Vittoria Minore DPRK:** Controllare Incheon.

**Parità:** Se nessuna delle parti ottiene una condizione di vittoria O se entrambe le parti raggiungono la condizione di Vittoria Minore.

**Vittoria Minore USA:** Nessuna unità DPRK è in o adiacente ad Incheon.

**Vittoria Maggiore USA:** Controllo di Incheon.

### 16.1.5 Zona Militarizzata

**Durata:** 4 Turni

**Area di Gioco:** Usate solo la mappa Nord. Non è consentito alcun movimento ad ovest di N27xx a sud della DMZ.

**Piazzamento Iniziale:**

**DPRK:** I, II, IV, V, 806, 815, 820 Corpo, 61 Brig. Cecchini, 58 Brig. Paracad., 87 Brig. LI, 17 Brig. Cecchini, 38 Brig. Paracad., 81 Bgir. LI, 60 Brig. Cecchini, 48 Brig. Paracad., 82 Brig. LI, 2 x Mi-24D; 4 x Punti Aeromobili; 4 x Avamposto di Combattimento [2.2]

**Tunnels:** 8

**ROK:** I, II, III, V, VI, VII, VIII Corpo (la 23° ID si piazza in N4822); 5 x Avamposto di Combattimento, 4 x AH-1

**Rinforzi:**

**GT1:** Porre la 1° BCT / 2° ID (USA) in N3121 (Hanam) all'inizio del Segmento del Movimento di Reazione, ha già speso 1 MP.

**GT1:** Porre la 3° Brig. Cor. /1A ad Uijeong al termine del Segmento del Movimento di Reazione (senza MP).

**GT1:** Porre la 1° Divisione Marine (ROK) in N3922 o N4822 (Gangneung) al termine del Segmento del Movimento di Reazione.

**GT1:** Porre la 11° ID/1A in N3419 al termine del 2° Segmento di Movimento (senza MP).

**GT1 – Segmento dei Rinforzi:** Porre uno degli Elicotteri da Attacco della 2° ID in qualsiasi aeroporto o base aerea amica.

**Regole Speciali dello Scenario:**

**1. Controllo del Mare:** Non applicabile in questo scenario. Non considerate le operazioni navali.

**2. Iniziativa:** Il giocatore DPRK ha l'Iniziativa per i GT 1 e 2.

**3. VP per Iniziativa:** 18. Notate che i giocatori devono registrare i VP ottenuti nei turni 2 e 3 per determinare l'Iniziativa nei turni 3 e 4.

- 4. Sorpresa:** Tutti gli attacchi del DPRK durante il GT 1 ricevono uno spostamento di colonna a destra.  
**5. 23° ID/VIII della ROK:** La prima volta che la 23° ID/VIII RPOK muove, è considerata aver già usato 3 MP.

**6. Rimpiazzi:****DPRK:** 1 per turno**ROK:** 1 per turno dal GT 3+**U.S.:** 0 per turno nei GT 1-4**7. Punti Aerei:** Tirate per i Punti Aerei normalmente.**Condizioni di Vittoria:**

Il DPRK ottiene Punti Scenario per le condizioni che seguono:

+1 per ciascun esagono Urbano di Seoul controllato

+ 1 per il controllo di Uijeongbu

+ 1 per il controllo di Chuncheon

+ 1 per il controllo di Gangneung

+3 per la completa distruzione di tutte le forze di terra ROK

-1 per ciascun esagono a nord della DMZ controllato dalla ROK.

La vittoria si determina in questo modo:

≥ 6 Vittoria Maggiore DPRK

4-5 Vittoria Minore DPRK

2-3 Parità

0-1 Vittoria Minore ROK

≤ -1 Vittoria Maggiore ROK

Nota: Questi Punti Vittoria sono diversi rispetto a quelli usati nelle normali regole del gioco per determinare l'Iniziativa e la vittoria. Questi si usano per determinare la vittoria soltanto in questo scenario.

**16.1.6 Tutti Dentro****Piazzamento:****DPRK:** Tutte le unità non Rinforzi della DPRK si piazzano nell'esagono indicato sulla loro pedina. Le unità prive di esagono indicato possono piazzarsi ovunque nella DPRK. Le divisioni PMTU del III Corpo iniziano nel loro esagono di piazzamento. I Corpi Meccanizzati 108° e 425° iniziano la partita nei rispettivi esagoni di Rinforzo.

Gli elicotteri possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea nella DPRK.

Gli AMPH della DPRK si piazzano in Chinnamp'o e Wonsan. 4x Punti Aeromobili. 8 Tunnels. 4 x Avamposto di Combattimento [2.2].

**ROK:** Tutte le unità non Rinforzi si piazzano nell'esagono indicato sulla loro pedina. L'unità AMPH della ROK si può piazzare in qualsiasi porto della ROK. Gli elicotteri della ROK possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea nella ROK. Il BCT della 2° Divisione USA può piazzarsi ovunque entro 2 esagoni da Daegu. Gli AH-64 della 2° ID si piazzano come indicato sulla loro pedina. Le unità 1/3, 2/3, 3/3, LAR, 3-R, 1/4, ed 1 AH-1Z (C) del USMC assieme ad una unità AMPH si piazzano in Giappone o in qualsiasi Casella In Mare. La Brigata AB 1/82° si può piazzare in qualsiasi Base Aerea della ROK. La 1° Brig. Paracad. giapponese ed AH-64, se disponibile, si piazza in qualsiasi Base Aerea della ROK. 8 x Punti Aeromobili. 5 x Avamposti da Combattimento.**Regole Speciali dello Scenario:**

- 1. Controllo del Mare:** Il DPRK ha il controllo di tutte le caselle Interne ed In Mare. Tirate per il controllo normalmente.
- 2. Iniziativa:** Il giocatore DPRK ha l'Iniziativa per i GT 1 e 2.
- 3. VP per Iniziativa VP:** 20.
- 4. VP per la Vittoria Automatica:** +105 o più
- 5. Sorpresa:** Tutti gli attacchi del DPRK durante il GT 1 ricevono uno spostamento di colonna a destra.

**6. Rimpiazzi:****DPRK:** 2 per turno**ROK:** 1 per turno dal GT 3+**U.S.:** 0 per turno nei GT 1-4; 1 per turno dal GT5+**7. Punti Aerei:** Tirate per i Punti Aerei normalmente.**8. Livelli di Vittoria:**

Schiacciante 100+

Decisiva 70-99  
 Sostanziale 40-69  
 Marginale 16-39  
 Parità 0-15

### **Tabella dei Rinforzi**

#### **DPRK:**

GT2 VII Corpo (2 x Div Fant Mot, 1 Brig Coraz, 1 Brig. LI)  
 GT3 VIII Corpo (2 x Div Fant Mot, 1 Brig Coraz)  
 GT4 X Corpo (3 x Div Fant), XI Corpo (3 x PMTU Div Fant), 4 x RG Brig Fant a caso  
 GT5 IX Corpo (2 x Div Fant, 1 x PMTU Div Fant), 4 x RG Brig Fant a caso  
 GT6 4 x RG Brig Fant a caso  
 GT7 tutte le rimanenti RG Brig Fant

#### **ROK:**

GT3 D  
 GT4 E; 4 x unità "M" a caso  
 GT5 F; 4 x unità "HR" a caso  
 GT7 G & H; 6 x unità "M" a caso  
 GT9 I & J; tutte le rimanenti unità "M"  
 GT10 K  
 GT11 L  
 GT13 M & N; tutte le rimanenti unità "HR"  
 GT14 O  
 GT15 P

### **16.1.7 Hanno fatto Cosa?**

**1. Iniziativa:** Il giocatore ROK ha l'Iniziativa per i GT 1 e 2.

**2. VP per Iniziativa:** 16.

**3. Sorpresa:** Tutti gli attacchi della ROK durante il GT 1 ricevono uno spostamento di colonna a destra.

#### **4. Rimpiazzi:**

**DPRK:** 1 per turno dal GT2+

**ROK:** 1 per turno

**5. Punti Aerei:** Tirate per i Punti Aerei normalmente, ma dimezzate il risultato (arrotondando per difetto) per la ROK. Inoltre, nei GT 1 e 2, invertite i risultati per il DPRK e la ROK, cioè nel GT 1 un tiro di dado di 1 per la ROK dà 12 Punti Aerei mentre un tiro di 3 per la DPRK dà 3 Punti Aerei.

**6. Condizioni di Vittoria:** Il giocatore ROK vince se occupa qualsiasi esagono Urbano a Pyongyang. Qualsiasi altro risultato è una vittoria DPRK.

## GLI SCENARI AVANZATI

Gli Scenari Avanzati sono stati progettati per essere usati con le Regole Avanzate. Prima di iniziare uno Scenario Avanzato, i giocatori devono consultare la Matrice della Postura Internazionale per determinare il livello di Intervento Internazionale.

### 16.2.1 Matrice della Postura Internazionale

La Matrice della Postura Internazionale determina il clima internazionale nel quale si gioca uno scenario in funzione delle posture politiche dei primari attori della Penisola Coreana: gli USA, la PRC ed il Giappone. Le forze degli Stati Uniti e del Commonwealth si considerano automaticamente coinvolte, sebbene il loro livello di coinvolgimento (rappresentato principalmente nella forma di Rinforzi differenziati) è determinata dallo scenario; la postura USA deve però essere determinata per le altre finalità.

**16.2.1.1 Determinazione della Postura Internazionale.** Consultate la Tabella della Postura. Per ciascuna nazione, USA, PRC e Giappone, tirate un dado per determinare l'attitudine di ogni "fazione": Amministrazione, Militare, e Voto Popolare. Ogni tiro di dado indica le inclinazioni di quella particolare fazione e dà un valore numerico associato ad essa; ad esempio, Colombe -1. Sommate i tre valori e consultate la Tabella dei Risultati della Postura per determinare se una nazione è Passiva, Moderata o Aggressiva.

**16.2.1.2 Determinazione del Livello di Intervento Internazionale e del DRM per le Risoluzioni ONU:** Per ciascuna nazione, il PRC ed il Giappone, confrontate la Postura determinata come sopra con lo scenario giocato nella Matrice della Postura Internazionale per determinare il livello di intervento di ciascuna nazione nella guerra ed il DRM (tenete solo il DRM maggiore che risulta) che si applicherà al tiro di dado per il Cessate il Fuoco dell'ONU.

**16.2.1.2.1 Livelli di Intervento:** I vari livelli di intervento corrispondono all'ammontare di forza che ogni nazione desidera rischiare nel conflitto come è determinato dalla loro postura e dalla loro sorpresa (cioè dallo scenario). Il livello di intervento può essere:

**16.2.1.2.2 Nessun Intervento:** Nessuna forza di quella nazione può essere coinvolta.

**16.2.1.2.3 Rifornimenti:** La nazione fornisce i seguenti Punti Rifornimento per turno:

PRC = 2 Punti Rifornimento ed 1 Punto SCUD per turno

JPN = 2 Punti Rifornimento per turno

**16.2.1.2.4 Intervento di Forze Speciali:** Quelle nazioni per le quali vi sono pedine di Forze Speciali, le possono usare per tutte le missioni valide per le Forze Speciali.

**16.2.1.2.5 Intervento SF + Aereo:** Ponete le pedine delle unità aeree di quella nazione nelle aree di base nazionali appropriate e nella casella Pronto. Tali unità possono effettuare tutte le missioni normalmente. Notate che l'Intervento Aereo include anche l'Intervento di Forze Speciali (SF).

**16.2.1.2.6 Pieno Intervento:** Tutte le forze di una nazione (ed i punti rifornimento se applicabile) sono disponibili all'uso come indicato nelle regole e nelle Regole Speciali dello Scenario (SSR). Notate che, mentre sono elencate le forze giapponesi, sono disponibili solo se si usa la loro regola opzionale.

**16.2.1.2.7 Conflitto più Ampio:** Quando la Cina (PRC) interviene con Intervento SF + Aereo o Pieno Intervento, il giocatore US/ROK può modificare il tiro di dado per l'arrivo [16.2.1.4] spendendo Punti Vittoria. Per ogni 3 VP spesi in questo modo, modificate il tiro di dado di -1. Il giocatore US/ROK può decidere di spendere VP in questo modo dopo aver visto il tiro di dado. Non può spendere VP se non ne ha. Comunque, invece che venire ritardati, i Rinforzi sono dirottati a Taiwan e non sono più disponibili.

**16.2.1.3 Provocazione alla Cina:** Nel momento in cui qualsiasi unità di terra USA si trova in un esagono a nord della DMZ tirate un dado. Con 2 o meno, la Cina interviene automaticamente con Pieno Intervento e riceve le forze come se fosse il GT1 nella seguente Fase dei Rinforzi e Rimpiazzi. Ritirate ancora in ogni successiva Fase dei Rinforzi e Rimpiazzi (incluso il turno in cui la violazione è accaduta la prima volta) nella quale un'unità rimane a nord della DMZ.

**16.2.1.4 Tiri di dado per l'arrivo degli USA e del Commonwealth:** Ogni casella dei Rinforzi nella Tabella dei Rinforzi ha un numero. Se il tiro di dado dell'Alleato è pari o inferiore a questo numero, i Rinforzi elencati arrivano come pianificato. Altrimenti, ritardano ed arrivano nel turno seguente. Questo cambia anche la programmazione dei Rinforzi seguenti, che ritardano di un turno. Notate che questo si applica solo alle forze USA e del Commonwealth.

## 16.2.2 Sorpresa Strategica

### **DPRK**

**Allocazioni:** 7 Punti Armi Chimiche; 40 Punti Rifornimento; 4 Punti Aeromobili; 6 Pedine di Forze Speciali; 8 Tunnels (opzionale); 4 segnalini di Avamposto di Combattimento [2.2]; 3 Depositi di Rifornimenti [19.4]; 20 Punti SCUD [13.2]

**Difese Aeree:** Scoperta – 8; SAM – 9; AAA – 3

**Punti Rimpiazzati:** 2 per turno dal GT2+.

**Piazzamento:** Tutte le unità DPRK non della Riserva si piazzano nell'esagono stampato sulla loro pedina. Le unità prive di esagono Stampato possono piazzarsi ovunque nella DPRK. Tutte le unità Aeree della DPRK iniziano nella casella Pronte della DPRK. Gli elicotteri possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea della DPRK. Gli AMPH della DPRK possono piazzarsi in qualsiasi porto della DPRK.

### **Rinforzi:**

**NOTA:** I Rinforzi non-PMTU/RG *non sono* disponibili se la PRC è Passiva.

**GT2** – 425° Corpo Mecc (5 Brig Fant Mecc); 108° Corpo Mecc (5 Brig Fant Mecc); 2 x Segnalini SOF

**GT3** - VII Corpo (2 x Div Fant Mot, 1 Brig Coraz, 1 Brig. LI), 3 PMTU Div Fant casuali; 2 x Segnalini SOF

**GT4** - VIII Corpo (2 x Div Fant Mot, 1 Brig Coraz), 4 PMTU Div Fant casuali; 2 x Segnalini SOF

**GT5** - X Corpo (3 x Div Fant), XI Corpo (3 x PMTU Div Fant), tutte le rimanenti Div Fant PMTU, 4 x RG Brig Fant casuali

**GT6** - IX Corpo (2 x Div Fant, 1 x PMTU Div Fant) , 4 RG Brig Fant casuali, 1 x Segnalino SOF

**GT7** - 4 x RG Brig Fant casuali, 1 x Segnalino SOF

**GT8** – Tutti i rimanenti RG Brig Fant

### **ROK ed Alleato**

**Allocazioni:** 3 Punti Armi Chimiche ROK; 30 Punti Rifornimenti; 8 Punti Aeromobili; 3 Pedine di Forze Speciali ROK; 1 Pedina di Forze Speciali USA; 1 x Pedina di Forze Speciali Commonwealth; 3 x segnalini Avamposto di Combattimento [2.2]; 2 x Depositi di Rifornimenti [19.4]

**Difese Aeree:** Scoperta – 7; SAM – 6; AAA – 2; Vantaggio AWACS – 1

### **Rimpiazzati:**

**ROK:** 1 per turno dal GT 3+

**U.S.:** 1 per turno dal GT5+

**Piazzamento:** Tutte le forze ROK si piazzano nell'esagono stampato sulla loro pedina. Le unità aeree ROK si piazzano nella casella Pronte della ROK. L'unità AMPH della ROK si può piazzare in qualsiasi porto ROK. Gli elicotteri ROK possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea nella ROK. Il BCT della 2° Divisione USA ed HQ si possono piazzare ovunque entro 2 esagoni da Daegu. Gli AH-64 della 2° ID si piazzano come indicato sulla loro pedina. USAF: 2 x F-16D, 1 x A-10C si piazzano nella ROK; 1 x F-15C, 1 x F-16D si piazzano in Giappone.

### **Rinforzi:**

GT1 A

GT2 B

GT3 C

GT4 D; 4 x unità "M" casuali; gli HQ IX, XI, e CDC

GT5 E

GT6 F; 4 x unità "M" casuali

GT7 G; 4 x unità "HR" casuali

GT8 H; tutte le rimanenti unità "M"

GT9 I; 4 x unità "HR" casuali

GT10 J; tutte le rimanenti unità "HR"

GT11 K

GT12 L

GT13 M

GT14 N

GT15 O

GT16 P

### **PRC (Cina)**

10 Punti Missili Cruise

**La PRC usa i seguenti Rinforzi:****GT4** - CH - 1 x SAG, 1 x J-10, 1 x J-11B, 1 x Su-30MKK**GT5** - CH - 39° GA, 1 x Zhi-10**GT8** - CH - 1 x J-20, 1 x Su-30MK2**GT9** - CH - 40t GA, 1 x Zhi-10, 1 x SAG, 1 x J-10, 1 x J-20**Regole Speciali dello Scenario (SSR):**

**1. US/ROK prima del gioco:** Prima dell'inizio del gioco, il giocatore USA/ROK deve scegliere casualmente la metà (arrotondata per eccesso) di ciascun tipo di aereo (cioè F-15K, KF-16C, F-4D, A-50, ecc), indipendentemente dalla loro base, e porli nella casella Volato. Queste non sono disponibili nel GT 1.

**2. DPRK prima del gioco:** Prima dell'inizio del gioco, il giocatore DPRK può effettuare 10 attacchi SCUD contro qualsiasi bersaglio consentito. I danni alle Basi Aeree / Aeroporti contano per le Fasi a. e b. della Fase di Sortita per Superiorità Aerea del GT 1.

**3. GT 1:** Nel GT 1, durante la Fase delle Forze Speciali, il giocatore DPRK può effettuare due Fasi SOF ed allocare le sue pedine di Forze Speciali due volte. Allocate tutte le pedine disponibili, risolvetevi le missioni (non tirate per la sopravvivenza - tutti sopravvivono automaticamente), poi riassegnate e risolvetevi ancora. Tirate per la sopravvivenza come al solito.

**4. SOF:** Le SOF della ROK ed Alleate possono effettuare solo missioni di Ricognizione, Individuazione e Scoperta nel GT 1.

**5. Attacchi della DPRK nel GT1:** Tutti gli attacchi della DPRK nel GT 1 ricevono un bonus di 2 spostamenti di colonna a destra sulla CRT.

**6. Iniziativa nel GT1:** Il giocatore DPRK ha automaticamente l'Iniziativa nei GT 1 e 2.

**7. VP per Iniziativa:** 18

**8. VP per Vittoria Automatica:** +120 o più

**9. Livelli di Vittoria:**

Schiacciante 130+

Decisiva 100-129

Sostanziale 70-99

Marginale 26-69

Parità 0-25

### 16.2.3 Sorpresa Tattica

**DPRK**

**Allocazioni:** 10 Punti Armi Chimiche; 50 Punti Rifornimento; 4 Punti Aeromobili; 8 Pedine di Forze Speciali; 5 segnalini di Avamposto di Combattimento [2.2]; 8 Tunnels; 4 Depositi di Rifornimenti [19.4]; 20 Punti SCUD [13.2]

**Difese Aeree:** Scoperta - 9; SAM - 10; AAA - 3

**Rimpiazzati:** 2 per turno

**Piazzamento:** Tutte le unità DPRK non della Riserva si piazzano nell'esagono stampato sulla loro pedina. Le unità prive di esagono Stampato possono piazzarsi ovunque nella DPRK. Le divisioni PMTU del III Corpo iniziano nel loro esagono di piazzamento. Il Corpo Meccanizzato 108° e 425° iniziano la partita nei loro rispettivi esagoni di Rinforzo.

Tutte le unità Aeree della DPRK iniziano nella casella Pronte della DPRK. Gli elicotteri possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea della DPRK. Gli AMPH della DPRK possono piazzarsi in qualsiasi porto della DPRK.

**Rinforzi:**

**NOTA:** I Rinforzi non-PMTU/RG *non sono* disponibili se la PRC è Passiva.

**GT2** - VII Corpo (2 x Div Fant Mot, 1 Brig Coraz, 1 Brig LI), 2 x Segnalini SOF

**GT3** - VIII Corpo (2 x Div Fant Mot, 1 Brig Coraz), 2 x Segnalini SOF

**GT4** - X Corpo (3 x Div Fant), XI Corpo (3 x PMTU Div Fant), 4 x RG Brig Fant casuali

**GT5** - IX Corpo (2 x Div Fant, 1 x PMTU Div Fant), 4 RG Brig Fant casuali

**GT6** - 4 x RG Brig Fant casuali, 1 x Segnalino SOF

**GT7** - Tutti i rimanenti RG Brig Fant, 1 x Segnalino SOF

**ROK ed Alleati**

**Allocazioni:** 4 Punti Armi Chimiche ROK; 40 Punti Rifornimenti, 10 Punti Aeromobili, 4 Pedine di Forze Speciali ROK, 1 Pedina di Forza Speciale USA, 1 Pedina di Forza Speciale Commonwealth, 4 segnalini di Avamposto di Combattimento [2.2]; 3 Depositi di Rifornimenti [19.4]

**Difese Aeree:** Scoperta - 9; SAM - 7; AAA - 2; Vantaggio AWACS - 2

**Rimpiazzi:**

**ROK:** 0 per turno nei GT 1-4 ed 1 per turno dal GT 5+

**U.S.A:** U.S.A – 1 per turno nei GT 3-7, e 2 per turno dal GT 8+

**Piazzamento:** Tutte le forze ROK si piazzano nell'esagono stampato sulla loro pedina. Le unità aeree ROK si piazzano nella casella Pronte della ROK. L'unità AMPH della ROK si può piazzare in qualsiasi porto ROK. Gli elicotteri ROK possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea nella ROK. Il BCT della 2° Divisione USA ed HQ si possono piazzare ovunque entro 2 esagoni da Daegu. Gli AH-64 della 2° ID si piazzano come indicato sulla loro pedina. USAF: 2 x F-16D, 1 x A-10C si piazzano nella ROK; 1 x F-15C, 1 x F-16D si piazzano in Giappone.

**Rinforzi:**

L'Alleato ha già ricevuto i Rinforzi con ID da A-C. Piazzateli secondo le regole per i Rinforzi [regole speciali 7.0] e registrate i Punti Rinforzi, ecc che si ricevono nella Tabella Generale.

GT2 D

GT3 E; 4 x unità "M" casuali; gli HQ IX, XI, e CDC

GT5 F; 4 x unità "HR" casuali

GT6 G & H; 6 x unità "M" casuali

GT8 I & J; tutte le rimanenti unità "M"

GT9 K

GT10 L

GT12 M & N; tutte le rimanenti unità "HR"

GT13 O

GT14 P

GT15 Q

GT16 R

**PRC (Cina)**

10 Punti Missili Cruise.

**La PRC usa i seguenti Rinforzi:**

**GT3** - CH – 1 x SAG, 1 x J-10, 1 x J-11B, 1 x Su-30MKK

**GT4** - CH – 39° GA, 1 x Zhi-10

**GT7** - CH – 1 x J-20, 1 x Su-30MK2

**GT8** - CH – 40° GA, 1 x Zhi-10, 1 x SAG, 1 x J-10, 1 x J-20

**Regole Speciali dello Scenario (SSR):**

**1. Entrambe le parti prima del gioco:** Prima che inizi il gioco, a partire dal giocatore DPKR, i giocatori si alternano nel muovere ciascuna unità (o formazione con l'accordo dei giocatori) sino alla metà (arrotondando per eccesso) della sua capacità di movimento di terra. Le unità con capacità Aeromobile intrinseca possono essere mosse in qualsiasi esagono amico. Le unità aeree possono cambiare base. Continuate a muovere le unità sino a che nessuna delle due parti desidera più muovere alcuna altra unità o entrambi rimangono senza unità da muovere. Se una delle parti desidera terminare e l'altra no, quest'ultima può proseguire a muovere le unità.

**2. DPRK prima del gioco:** Prima dell'inizio del gioco, il giocatore DPKR può effettuare 10 attacchi SCUD contro qualsiasi bersaglio consentito. I danni alle Basi Aeree / Aeroporti contano per le Fasi a. e b. della Fase di Sortita per Superiorità Aerea del GT 1.

**3. US/ROK prima del gioco:** Prima dell'inizio del gioco, il giocatore USA/ROK deve scegliere casualmente un quarto (arrotondato per eccesso) di ciascun tipo di aereo (cioè F-15K, KF-16C, F-4D, A-50, ecc), indipendentemente dalla loro base, e porli nella casella Volato. Queste non sono disponibili nel GT 1.

**4. GT 1:** Nel GT 1, durante la Fase delle Forze Speciali, il giocatore DPKR può effettuare due Fasi SOF ed allocare le sue pedine di Forze Speciali due volte. Allocate tutte le pedine disponibili, risolvetevi le missioni (non tirate per la sopravvivenza – tutti sopravvivono automaticamente), poi riassegnate e risolvetevi ancora. Tirate per la sopravvivenza come al solito.

**5. Attacchi della DPRK nel GT1:** Tutti gli attacchi della DPRK nel GT 1 ricevono un bonus di 1 spostamento di colonna a destra sulla CRT.

**6. Iniziativa nel GT1:** Il giocatore DPRK ha automaticamente l'Iniziativa nei GT 1 e 2.

**7. Unità basate in Giappone nel GT 1:** Nel GT 1, nessuna unità basata in Giappone può effettuare alcuna missione.

**8. VP per Iniziativa:** 24

**9. VP per Vittoria Automatica:** +105 o più

**10. Livelli di Vittoria:**

Schiacciante 100+  
 Decisiva 70-99  
 Sostanziale 40-69  
 Marginale 16-39  
 Parità 0-15

**16.2.4 Scenario Mobilitazione Estesa****DPRK**

**Allocazioni:** 14 Punti Armi Chimiche; 60 Punti Rifornimento; 4 Punti Aeromobili; 10 Pedine di Forze Speciali; 5 segnalini di Avamposto di Combattimento [2.2]; 8 Tunnels; 4 Depositi di Rifornimenti [19.4]

**Difese Aeree:** Scoperta – 10; SAM – 10; AAA – 3

**Rimpiazzi:** 2 per turno

**Piazzamento:** Tutte le unità DPRK (incluse le PMTU ed il HQ XI Corpo ma non RG) si piazzano nell'esagono stampato sulla loro pedina. Le unità prive di esagono Stampato possono piazzarsi ovunque nella DPRK. Il Corpo Meccanizzato 108° e 425° iniziano la partita in qualsiasi esagono nella DPRK. Tutti gli altri Rinforzi iniziano la partita nei loro rispettivi esagoni di rinforzo. Tutte le unità Aeree della DPRK iniziano nella casella Pronte della DPRK. Gli elicotteri possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea della DPRK. Gli AMPH della DPRK possono piazzarsi in qualsiasi porto della DPRK

**Rinforzi:**

**NOTA:** I Rinforzi non-PMTU/RG *non sono* disponibili se la PRC è Passiva.

**GT2** – 3 x RG Brig Fant casuali, 3 x Segnalini SOF

**GT3** – 4 x RG Brig Fant casuali, 3 x Segnalini SOF

**GT4** – Tutte le rimanenti RG Brig Fant, 3 x Segnalini SOF

**ROK ed Alleati**

**Allocazioni:** 5 Punti Armi Chimiche ROK; 50 Punti Rifornimenti, 12 Punti Aeromobili, 5 Pedine di Forze Speciali ROK, 1 Pedina di Forza Speciale USA, 1 Pedina di Forza Speciale Commonwealth, 5 segnalini di Avamposto di Combattimento [2.2]; 4 Depositi di Rifornimenti [19.4]

**Difese Aeree:** Scoperta – 9; SAM – 7; AAA – 3; Vantaggio AWACS – 3

**Rimpiazzi:**

**ROK:** 1 per turno

**U.S.:** 1 per turno nei GT2 -6, 2 per turno dal GT 7+

**Piazzamento:** Tutte le forze ROK (incluse le “M” ma non le “HR” della riserva) si piazzano nell'esagono stampato sulla loro pedina. Le unità aeree ROK si piazzano nella casella Pronte della ROK. L'unità AMPH della ROK si può piazzare in qualsiasi porto ROK. Gli elicotteri ROK possono piazzarsi in qualsiasi Aeroporto / Base Aerea nella ROK. Il BCT della 2° Divisione USA ed HQ si possono piazzare ovunque entro 2 esagoni da Daegu. Gli AH-64 della 2° ID si piazzano come indicato sulla loro pedina. USAF: 2 x F-16D, 1 x A-10C si piazzano nella ROK; 1 x F-15C, 1 x F-16D si piazzano in Giappone. Gli HQ IX, XI, e CDC si piazzano nell'esagono indicato sulla pedina.

**Rinforzi:**

L'Alleato ha già ricevuto i Rinforzi con ID da A-C. Piazzateli secondo le regole per i Rinforzi [regole speciali 7.0] e registrate i Punti Rinforzi, ecc che si ricevono nella Tabella Generale.

GT2 L

GT3 M; 3 x unità “HR” casuali

GT5 N; 3 x unità “HR” casuali

GT6 O; 3 x unità “HR” casuali

GT7 P & Q

GT8 R; tutte le rimanenti unità “HR”

GT9 S

GT10 T

GT11 U

GT12 V

**PRC**

10 Punti Missili PRC

**La PRC usa i seguenti Rinforzi:****GT2** - CH – 1 x SAG, 1 x J-10, 1 x J-11B, 1 x Su-30MKK**GT3** - CH – 39° GA, 1 x Zhi-10**GT5** - CH – 1 x J-20, 1 x Su-30MK2**GT6** - CH – 40° GA, 1 x Zhi-10, 1 x SAG, 1 x J-10, 1 x J-20**Regole Speciali dello Scenario (SSR):**

**1. Entrambe le parti prima del gioco:** Prima che inizi il gioco, a partire dal giocatore DPRK, i giocatori si alternano nel muovere ciascuna unità (o formazione con l'accordo dei giocatori) sino alla metà (arrotondando per eccesso) della sua capacità di movimento di terra. Le unità con capacità Aeromobile intrinseca possono essere mosse in qualsiasi esagono amico. Le unità aeree possono cambiare base. Continuate a muovere le unità sino a che nessuna delle due parti desidera più muovere alcuna altra unità o entrambi rimangono senza unità da muovere. Se una delle parti desidera terminare e l'altra no, quest'ultima può proseguire a muovere le unità.

**2. DPRK prima del gioco:** Prima dell'inizio del gioco, il giocatore DPRK può effettuare 10 attacchi SCUD contro qualsiasi bersaglio consentito. I danni alle Basi Aeree / Aeroporti contano per le Fasi a. e b. della Fase di Sortita per Superiorità Aerea del GT 1.

**3. Attacchi della DPRK nel GT1:** Tutti gli attacchi della DPRK nella Prima Fase di Movimento e Combattimento (*solamente*) ricevono un bonus di 1 spostamento di colonna a destra sulla CRT.

**4. Iniziativa nel GT1:** Il giocatore DPRK ha automaticamente l'Iniziativa nel GT 1.

**5. VP per Iniziativa:** 15

**6. VP per Vittoria Automatica:** +90 o più

**7. Livelli di Vittoria:**

Schiacciante 70+

Decisiva 50-69

Sostanziale 30-49

Marginale 11-29

Parità 0-10

**16.2.5 Scenario Guerra Aerea Avanzata**

**Piazzamento:** I giocatori possono scegliere di giocare lo scenario Sorpresa Strategica, Sorpresa Tattica o Mobilitazione Estesa. Usate le informazioni di piazzamento, le SSR della Superiorità Aerea, ed i Rinforzi appropriati dello scenario scelto.

**Regole Speciali dello Scenario**

**1. Sequenza di Gioco alterata:** Si usa la seguente Sequenza di Gioco abbreviata (notate che alcune fasi sono modificate da altre SR).

**Fase delle Condizioni Meteorologiche** (Fasi 1 e 2)**Fase Aerea/Navale** (Fasi 1, 2, 3, e 5)**Prima Fase di Attacco** (Fasi 1b, 1c, 1d, 1e, 1f, 1g, 1h, 1i)**Fase di Riorganizzazione** (Fasi 2, 3, 4, 5, e 16)**Fase dei Rinforzi e Rimpiazzi** (Fase 1)

**2. Allocazione degli Attacchi:** I giocatori possono allocare gli attacchi contro la Rete di Difesa Aerea nemica (cioè tabelle SAM, AAA e Scoperta) o contro le Basi Aeree / Aeroporti nemici (poneteli accanto alla tabella nemica). Inoltre, il giocatore US/ROK può allocare missioni contro i siti Nucleari e Chimici della DPRK. Il giocatore ROK/USA può allocare le sue unità Wild Weasel senza restrizioni; comunque, entrambi i giocatori devono tirare un dado per ciascun aereo non impiegato alla Casella della Superiorità Aerea per vedere se viene riservato al Supporto Tattico in quel turno. La Tabella dello Scenario Guerra Aerea contiene le tabelle per i tiri di dado. Spostate le unità aeree che falliscono il tiro di dado per la disponibilità nella casella Volato.

**3. Risoluzione degli Attacchi:** Gli Attacchi contro la Rete di Difesa Aerea si risolvono normalmente. Gli Attacchi contro Basi Aeree / Aeroporti sono risolti come segue. Determinate prima il tipo di base colpita (il giocatore attaccato tira sulla tabella) ed il suo terreno (il giocatore che attacca tira sulla tabella). Poi, il giocatore attaccato determina se vi

sia un HQ entro il raggio dal bersaglio. I giocatori devono sempre usare le tabelle che li affrontano. I risultati sono registrati sulla tabella appropriata sulla Tabella dello Scenario Guerra Aerea [*Air War Scenario Card*]. Per ogni risultato di Colpo 1, Colpo 2 o Distrutto spostate il segnalino appropriato (usate un segnalino Colpo 1 e Colpo 2 per registrare i risultati) sulla Tabella dello Scenario Guerra Aerea. I risultati contro installazioni Nucleari e Chimiche sono registrati normalmente. Tirate per il Danno Collaterale (giocatore che attacca) come al solito.

**4.0 Danno Continuativo:** La Fase 11 della Fase di Riorganizzazione si svolge come segue. Per ogni 3 livelli di segnalini di Colpo (cioè 3 di Colpo 1 o uno di Colpo 2 + Colpo 1) avanzate il segnalino di Base Aerea Distrutta in avanti sulla tabella (ottenendo i VP appropriati) e diminuite di conseguenza i segnalini di Colpo. Per ciascun risultato di Colpo 2 rimanente sulla tabella, avanzate il segnalino di Colpo 1 in avanti sulla tabella e rimuovete il segnalino Colpo 2 dalla tabella. Questo non si applica ai risultati contro le Installazioni Nucleari e Chimiche.

**5. Punti Rifornimento:** Effettuate la Fase 12 della Fase di Riorganizzazione normalmente e, nella Fase 13, determinate i Punti Rifornimenti disponibili (a seconda dello scenario scelto e dei Rinforzi ricevuti) da spendere nella riparazione delle tabelle di Difesa Aerea e le Basi Aeree. Ogni giocatore può spendere Punti Rifornimento per riparare una Tabella di Difesa Aerea normalmente o una Base Aerea Distrutta spendendo 2 Punti Rifornimento e spostando il segnalino di Base Aerea Distrutta indietro di uno spazio sulla tabella e spostando il segnalino Colpo 2 indietro di uno spazio. Nessun giocatore può spendere più di 6 Punti Rifornimento per turno.

**6. Punti Vittoria:** I VP per la distruzione di unità aeree, aeroporti, basi aeree ed installazioni si ricevono normalmente. Inoltre, ciascun giocatore ottiene 1 VP per ogni risultato di Colpo 1 e 2 VP per ogni risultato di Colpo 2 causato ad un Aeroporto / Base Aerea. Il giocatore DPKR ottiene 2 VP per risultato di colpo contro una tabella ADF; il giocatore ROK ottiene 1 VP per tale risultato.

**7. Opzionale – Forze Operazioni Speciali e Unità di Supporto del Teatro della DPRK:** Prima che inizi il turno 1, il giocatore DPKR tira un dado e dimezza il risultato (arrotondando per eccesso). Il giocatore ROK/US subisce quel numero di perdite di forza con gli aerei ROK/USA basati nella ROK. Se il tiro di dado è pari, il giocatore DPKR assegna le perdite, altrimenti lo fa il giocatore ROK/USA:



### Errata per le pedine

Sfortunatamente, abbiamo incluso una pedina giapponese in più. La brigata corazzata giapponese (che si suppone sia una divisione ma ha comunque valori errati) deve essere rimossa dal gioco.

## **SEQUENZA DEL GIOCO AVANZATO**

### **CONDIZIONI METEOROLOGICHE PHASE**

1. Tirate un dado per determinare le Condizioni Meteorologiche del turno (eccetto nel Turno 1; il giocatore che ha l'Iniziativa può scegliere le Condizioni Meteorologiche). [4.0]
2. Se le Condizioni Meteorologiche sono "Tempesta," spostate tutte le unità Navali nella casella In Mare (se amica) o in un porto amico della loro Zona di Mare [4.1]
3. Se le Condizioni Meteorologiche sono "Tempesta," spostate tutte le unità aeree non Ognitempo dalla casella Pronte alla casella Volato della loro base [4.1]

### **FASE DI RIFORNIMENTO (Non nel turno 1)**

1. Rimuovete i segnalini di Fuori Rifornamento dalle unità che non sono più Fuori Rifornamento [19.0]
2. Controllate le unità non rifornite. Ponete un segnalino Fuori Rifornamento su qualsiasi unità che non è rifornita [19.0, 19.5]
3. Spendete un Punto Rifornamento per porre una nuova MSU sopra un Deposito o esagono Urbano. Potete anche rimuovere un deposito e porre due nuove MSU senza alcun costo. Oppure potete girare una MSU dalla parte del Deposito di Rifornamento al costo di (2) Punti Rifornamento. [19.4]

### **FASE DI INIZIATIVA**

1. Determinate se un giocatore ha l'Iniziativa per il turno o se è un turno di gioco "Conteso". Entrambi i giocatori spostano i rispettivi segnalini "VP per il Turno" a zero. [5.1]
2. Tiro di dado per le Risoluzioni dell'ONU (non nel turno 1) [28.0]

### **FASE DI SCOPERTA ELETTRONICA**

1. Entrambe le parti tirano sulla Tabella della Scoperta Elettronica contro specifici HQ nemici possibili. Ponete un segnalino di "Scoperta" sugli HQ che sono scoperti [21.3].

### **PRIMA FASE DELLE FORZE OPERAZIONI SPECIALI**

#### **(Solo Turno di Iniziativa)**

1. Il giocatore con l'Iniziativa assegna e risolve le missioni SOF, tira per la Sopravvivenza dei Segnalini SOF e pone i segnalini nella casella Usati o Eliminati a seconda del caso [20.1.2 – 20.3].

### **FASE AEREA / NAVALE**

#### **1. Fase delle Sortite per Superiorità Aerea**

- a. Contate il numero di Basi Aeree / Aeroporti con segnalini di Colpo rimanenti su di essi. Il possessore deve rimuovere la metà di quel numero (arrotondando per difetto / minimo 1) di aerei nella casella Volato da aerei basati in Corea [22.10.1].
- b. Contate il numero di Basi Aeree / Aeroporti catturati o distrutti NEL TURNO PRECEDENTE e nella Prima Fase SF di questo turno (se applicabile), l'avversario può muovere la metà di quel numero (arrotondando per difetto / minimo 1) di aerei nella casella Volato da da aerei basati in Corea [22.10.1].
- c. Azzerate il segnalino di Base Aerea Distrutta / Catturata.

#### **2. Fase di Risoluzione del Combattimento per Superiorità Aerea [22.10.2]**

#### **3. Determinate il livello di Superiorità Aerea di questo turno. [22.10]**

#### **4. Entrambe le parti determinano i Raggi di Scoperta Automatica per la ricognizione aerea a seconda del Livello di Superiorità Aerea [21.2].**

#### **5. Aggiornate il Vantaggio AWACS USA. [22.10.2 #8]**

#### **6. Durante i turni non di Tempesta, tirate per il Controllo del Mare.**

- a. Per le caselle Interne collegate a caselle In Mare controllate dagli USA [7.2]
- b. Per qualsiasi casella In Mare che gli USA ancora non controlla. [7.2]

### **SECONDA FASE DELLE FORZE OPERAZIONI SPECIALI**

1. Se è un turno "Conteso", entrambi i giocatori si alternano (prima NKPA), altrimenti il giocatore senza Iniziativa assegna le Missioni SOF, le risolve, tira per la Sopravvivenza SOF e pone i segnalini nella casella Usato o Eliminato a seconda del caso [20.1.2 - 20.3].

### **PRIMA FASE DI ATTACCO**

1. I due giocatori possono effettuare gli Attacchi assegnando Attacchi con Missili Cruise, con elicotteri, e/o attacchi di HQ contro bersagli consentiti entro il raggio. Qualsiasi Unità Aerea nella casella "Pronto" può effettuare Attacchi (entro i limiti di

Raggio), e qualsiasi unità nella casella Superiorità Aerea può scortare/intercettare. Nessuna unità nella casella Volato o Annullato può effettuare missioni aeree. Gli Attacchi sono effettuati nell'ordine seguente:

- a. Alternandosi a partire dal DPKR, assegnate e risolvete tutti gli Attacchi con SCUD (non nel GT1) / Missili Cruise [26.1/regola speciale 13]
- b. Il DPKR/PRC assegna gli attacchi aerei, di elicotteri e le scorte [23.4.1, 23.4.2].
- c. L'Alleato assegna gli Attacchi Wild Weasel, gli attacchi aeree, di elicotteri e le scorte [16.2.9, 23.3, 23.4.1].
- d. Il DPKR tenta la Scoperta degli Attacchi Wild Weasel, poi attacca quelli che scopre con ADF e (forse) intercettori [24.0].
- e. L'Alleato risolve gli Attacchi Wild Weasel [23.3].
- f. Il DPKR tenta la Scoperta di tutti gli altri Attacchi Alleati, poi attacca quelli che scopre con ADF e (forse) intercettori [24.0].
- g. L'Alleato risolve gli Attacchi [23.4.1].
- h. L'Alleato tenta la Scoperta di tutti gli altri Attacchi DPKR/PRC, poi attacca quelli che scopre con ADF e (forse) intercettori [24.0].
- i. Il DPKR/PRC risolve gli Attacchi [23.4.1].
- j. Le due parti si alternano, a partire dal DPKR/PRC, ad assegnare e risolvere gli Attacchi degli HQ. Ruotate ciascun HQ che Attacca di 90° dopo il suo attacco [18.2.2].

## **FASE DI MOVIMENTO E COMBATTIMENTO DI INIZIATIVA**

### ***(Solo Turni di Iniziativa)***

**1. Segmento di Movimento:** Il giocatore con l'Iniziativa muove le sue unità combattenti sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.0].

**2. Segmento di Combattimento di Iniziativa:** Il giocatore con l'Iniziativa dichiara e risolve tutti i Combattimenti (uno alla volta) [9.0]

- a. Dichiarare gli Attacchi (uno alla volta) [9.2.1]
- b. Calcolo del Rapporto di Forze Iniziale [9.2.2]
- c. Determinare gli spostamenti di Colonna [9.2.3]
- d. Entrambe le parti assegnano gli Elicotteri da Attacco, Unità Aeree ed Unità Navali alle Missioni di Supporto Tattico (prima l'attaccante) [9.2.4; 23.5]
- e. Risolvere tutti i tentativi di Scoperta ed il Fuoco di Difesa Aerea (ADF) [24.3]
- f. Determinare i DRM [9.2.3]
- g. Tirare il dado e risolvere il combattimento [9.2.6]
- h. Allocare le Perdite [9.2.7]
- i. Ritirare ed avanzare le unità [9.2.8]

**3. Segmento di Movimento di Reazione Elite:** Il giocatore senza l'Iniziativa effettua la Reazione di Elite. Tutte le unità con efficienza 6, 7 ed 8 che non hanno un segnalino Fuori Rifornimento o "Colpo" e non in ZOC nemica possono muovere (ma non attaccare). Non sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.0, con limitazioni].

**4. Segmento di Movimento di Sfruttamento:** Il giocatore con l'Iniziativa effettua il Movimento di Sfruttamento. Qualsiasi unità non in ZOC nemica e che non ha un segnalino Fuori Rifornimento o "Colpo" può muovere sino alla piena capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.0].

**5. Segmento di Combattimento di Sfruttamento:** Il giocatore con l'Iniziativa effettua il Combattimento di Sfruttamento. Qualsiasi unità (che abbia mosso o meno) può effettuare il Combattimento (con penalità di uno spostamento di due colonne a sinistra sulla CRT) [9.0].

**6. Segmento di Movimento di Reazione:** Il giocatore senza l'Iniziativa può muovere le sue unità sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.0].

**7. Segmento di Combattimento di Reazione:** Il giocatore senza l'Iniziativa effettua il Combattimento allo stesso modo come sopra descritto. Tutte le unità possono farlo, che abbiano mosso o no [9.0].

## **FASE DEL RIFORNIMENTO DI EMERGENZA**

**1.** Le due parti possono spendere Punti Rifornimento per tentare di rifornire le unità ed HQ non riforniti [19.6].

**2.** Le due parti possono convertire i Depositi di Rifornimenti/MSU in Punti Rifornimento [19.6].

## **SECONDA FASE DI ATTACCO (Iniziativa Turn Only)**

**1.** Come la Prima Fase di Attacco, eccetto che solo le unità aeree USA/ROK possono effettuare attacchi aerei. Gli USA/ROK possono effettuare Attacchi con Missili Cruise, e l'avversario Attacchi con HQ ed Elicotteri.

### ***FASE DI MOVIMENTO E COMBATTIMENTO BASE***

- 1. Segmento di Movimento:** Il giocatore con l'Iniziativa muove le sue unità combattenti sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.0].
- 2. Segmento di Combattimento:** Il giocatore con l'Iniziativa dichiara e risolve tutti i combattimenti [9.0].
- 3. Segmento di Movimento di Reazione:** Il giocatore senza l'Iniziativa muove le sue unità combattenti sino alla loro capacità di movimento. Sono consentiti il movimento e trasporto aereo, aeromobile e navale [8.0].
- 4. Segmento di Combattimento di Reazione:** Il giocatore senza l'Iniziativa dichiara e risolve tutti i combattimenti [9.0].

### ***FASE DI ISOLAMENTO / RESA***

1. Rimuovere i segnalini di "Isolato" dalle unità che non sono più Isolate [19.7.3].
2. Porre segnalini di "Isolato" sulle unità che non possono tracciare un percorso privo di unità nemiche/ZOC a qualsiasi HQ amico [19.7.1].
3. Controllate per la resa di tutte le unità correntemente con segnalino "Isolato". Eliminate permanentemente (per resa) qualsiasi unità che fallisce il controllo di Efficienza [19.7.4].

### ***FASE DI RIORGANIZZAZIONE***

1. Ruotate tutti gli elicotteri per indicare "nessuna missione volata" [6.5.2].
2. Le unità aeree possono Cambiare Base [25.2].
3. Riponete tutte le unità nella casella Superiorità Aerea nella casella Pronte [22.4].
4. Spostate tutte le unità dalla casella Volato alla casella Pronto [22.4].
5. Tirate per la disponibilità delle unità aeree nella casella Annullato [22.4].
6. Spostate tutti i segnalini SOF dalla casella Usato alla casella Disponibile [20.3].
7. Resettate i Punti Aeromobili. [8.5.4.2-3].
8. Rimuovete i segnalini di Tunnel [regola speciale: 2.6].
9. Effettuate le Operazioni di Rastrellamento [8.4.1].
10. Determinate le variazioni nel controllo degli esagoni [2.8].
11. Rimuovete i segnalini di Supporto Chimico [regola speciale: 6.2.2].
12. Rimuovete tutti i segnalini "Scoperto" e "Individuato" [20.2.2, 20.2.3].
13. Ruotate tutti gli HQ/Artiglieria che non hanno segnalino di Colpo per indicare piena capacità di combattimento. Ruotate tutti gli HQ/Artiglieria che hanno segnalino di Colpo 1 ad indicare una sola capacità di combattimento. Ruotate tutti gli HQ/Artiglieria che hanno segnalino di Colpo 2 ad indicare che non hanno capacità di combattimento [18.2].
14. Rimuovete tutti i segnalini di Attacco di Interdizione.
15. Rimuovete tutti i segnalini "Colpo 1". Girate tutti i segnalini "Colpo 2" dalla parte "Colpo 1".
16. Le due parti possono spendere Punti Rifornimento per riparare le Tabelle di Difesa Aerea e le Installazioni [27.9.1-2].

### ***FASE DEI RINFORZI E RIMPIAZZI***

1. Cina Provocata? [16.2.1.3].
2. Le due parti pongono i Rinforzi, inclusi i Punti Rifornimento e gli SCUD, che arrivano nel turno di gioco seguente secondo i Rinforzi dello scenario [10.0, regola speciale 7.0].
3. Le due parti ricevono ed usano Punti Rimpiazzi per rimpiazzare o ricostruire le unità. Ciascun giocatore può spendere Punti Rifornimento per recuperare livelli di forza persi dalle unità HQ. Le unità il cui HQ di appartenenza non è sulla mappa non possono essere ricostruite [11.0].
4. Spendete Punti Rifornimento per rimpiazzare gli HQ eliminati [18.5].

### ***FASE DI DETERMINAZIONE DELLA VITTORIA***

1. Aggiungete i "VP questo turno" dei due giocatori ai loro "VP" per ottenere il totale di VP accumulati nella partita. Spostate i segnalini VP nel nuovo totale (non toccate i segnalini di "VP questo turno" sino alla Fase di Iniziativa / Aerea / Navale del turno seguente) [12.1].
2. Determinate se uno dei giocatori può controllare per la Vittoria Automatica. Se questo è l'ultimo turno di gioco, confrontate i Punti Vittoria dei due giocatori per determinare il vincitore [12.2].

### ***FASE DI REGISTRAZIONE DEL TURNO***

1. Spostate in Avanti il segnalino di Turno di Gioco ed iniziate il turno seguente

## TABELLE DEL GIOCO STANDARD

### OPERAZIONI DI RASTRELLAMENTO

Terreno	Punti Raggruppamento Minimi Sicuri
Urbano	4
Città	3
Installazione	2
<b>DRM</b> -1: Per Installazione aggiuntiva nell'esagono -1: Rastrellamento da Assalto Anfibio -1: Se unità Rastrellano nel turno di Lancio Paracadutato o di uso del Movimento Aeromobile +1: Il gruppo include fanteria + corazzati e/o fanteria meccanizzata +/- X: Differenza tra ER e Numero di Rastrellamento - X: Differenza tra Punti Raggruppamento e Punti Raggruppamento Minimi Sicuri	

### LANCIO DI PARACADUTISTI

Tiro di dado	Terreno Aperto	Aperto e Boschi	Sconnesso	Sconnesso e Boschi
$\leq 4$	-	-	-	-
5	-	-	-	- / S1
6	-	-	- / S1	1 / S1
7	-	- / S1	1 / S1	1 / S1
8	-	1 / S1	1 / S1	1 / S2
$\geq 9$	1 / S1	1 / S2	1 / S2	1 / S2
<b>DRM:</b> +1 l'esagono di lancio è in ZOC nemica			<b>Risultati (Standard/Avanzato)</b> - : Successo 1: L'unità che atterra perde 1 livello di forza S1/S2: Ponete un segnalino Attacco 1 o 2	

### CONTROLLO DEL MARE

Turno	Controllo DPKR	Contesa	Controllo Alleato
1	$\leq 7$	$\geq 8$	-
2	$\leq 2$	3-8	$\geq 9$
3	$\leq 0$	1-5	$\geq 6$
4	$\leq -1$	0-2	$\geq 3$
5+	-	$\leq 0$	$\geq 1$
<b>DRM Casella Interna Specifici del gioco:</b> +1 Se è presente JPN SAG -1 per SAG/CVN della PRC presente  <b>DRM Standard Casella Interna:</b> +1 per ogni unità Navale USA presente		<b>DRM Casella In Mare Specifici del gioco:</b> -3 Se si tira per il Mar Giallo (Occidentale) -1 per SAG/CVN della PRC presente  <b>DRM Standard Casella Interna:</b> +1 per ogni unità Navale USA presente	

### PERDITA DI BASE AEREA / AEROPORTO

	0	1 - 2	3 - 9
<b>Punti Aerei [Standard]</b>	Persa	Persa	Nessun Effetto
<b>Punti Aeromobili [Standard]</b>	Persa	Persa	Nessun Effetto
<b>Ogni Elicottero [Standard &amp; Avanzato]</b>	Distruetta	Livello di Forza & Ribasare	Ribasare
<b>Nota:</b> Tirate su ciascuna riga ogni volta, se applicabile nel caso di elicotteri, che una base aerea/aeroporto viene catturato.			

<b>RIMPIAZZI / RICOSTRUZIONE</b>		
Tipo di Unità	Recupero di livelli di forza	Ricostruzione
Fanteria, Fanteria Leggera, Fanteria Motorizzata	1	2
Cav. Corazzata, Ricognizione, Meccanizzati, Corazzati	3	4
Paracad., Marine ROK	2	P
Cecchino DPKR, Navale, Brigate di artiglieria	P	P
101° USA	3	P
HQ *	1 Punto rifornimento	2 Punti rifornimento
HQ Supremo *	1 Punto rifornimento	5 Punti rifornimento

Nota:  
\* Solo Gioco Avanzato

<b>MOVIMENTO PER MARE CONTESO</b>	
Tiro di dado	Risultato
≤ 5	Successo del Movimento per Mare
6 – 8	Annullamento del Movimento per Mare
≥ 9	Annullamento del Movimento per Mare (le unità trasportate subiscono una perdita di forza)
<b>Movimento Alleato:</b> -1 per ogni unità USN presente +1 se la PRC è intervenuta a qualsiasi livello -1 se è presente la SAG giapponese -1 Supremazia Aerea US/ROK +1 Supremazia Aerea DPKR	<b>Movimento DPLR/PRC:</b> +1 per ogni unità USN presente -1 se la PRC è intervenuta a qualsiasi livello +1 se è presente la SAG giapponese +1 Supremazia Aerea US/ROK -1 Supremazia Aerea DPKR
<b>Nota:</b> Nei DRM sopra elencati, “Presente” significa che l’unità è nella casella In Mare o Interna per il movimento tra di esse, o nella casella Interna per il movimento a/da porto/esagono tutto di mare.	

**PUNTI AEREI – GIOCO STANDARD**

Tiro di dado	Turno di Gioco							
	1	2	3	4	5	6	7-9	≥ 10
≤ 0	12   6	10   8	6   10	4   12	3   14	2   18	1   24	0   30
1	12   4	8   6	6   8	4   10	3   12	1   14	1   22	0   26
2	10   3	8   4	4   6	3   8	2   10	1   12	0   20	0   24
3	10   3	6   4	4   6	3   8	2   8	0   12	0   20	0   22
4	8   2	6   3	3   5	2   6	1   8	0   10	0   16	0   20
5	8   2	4   3	2   4	2   6	1   6	0   10	0   14	0   18
6	6   1	4   2	2   4	1   5	1   6	0   8	0   12	0   16
7	6   10	3   2	1   3	1   4	0   5	0   8	0   10	0   14
8	4   0	3   1	1   3	0   4	0   4	0   6	0   10	0   12
≥ 9	4   0	2   0	0   2	0   3	0   4	0   6	0   8	0   10

**DRM:**  
+1 per Base Aerea (ma non Aeroporto) controllata dal nemico

**Modificatori ai risultati:**

- Il giocatore USA/ROK riceve 2 Punti Aerei aggiuntivi *per portaerei* che si trova in una casella *Interna* amica quando si tira il dado.
- Il giocatore DPKR riceve 1 Punto Aereo aggiuntivo *per portaerei* che si trova in una casella *Interna* amica quando si tira il dado.
- Il giocatore USA/ROK riceve 1 Punto Aereo aggiuntivo *per portaerei* che si trova in una casella *Interna* o *In Mare contesa* quando si tira il dado.
- -1 per Punto Aereo perso permanentemente.

**Legenda:**  
I risultati alla sinistra sono **DPKR** | quelli alla destra sono **US/ROK**

**Modificatori per le Condizioni Meteorologiche:**

- Coperto**
- Capacità Ognitempo limitata = ½ Punti Aerei (arrotondate per eccesso).
  - No Capacità Ognitempo = 1/4 Punti Aerei (arrotondate per eccesso)
- Tempesta**
- Capacità Ognitempo limitata = 1/4 Punti Aerei (arrotondate per eccesso).
  - No Capacità Ognitempo = No Punti Aerei

TABELLA DEL FUOCO DI DIFESA AEREA (ADF) – GIOCO STANDARD							
Tiro di dado	Lo sparante ha ...			Contesa	Chi effettua la missione ha ...		
	Supremazia Aerea	Superiorità Aerea	Vantaggio		Vantaggio	Superiorità Aerea	Supremazia Aerea
≤ -1	*Anullo (-4)	*Anullo (-3)	*Anullo (-3)	*Anullo (-2)	*Anullo (-1)	Anullo (-1)	Anullo (-1)
0	*Anullo (-3)	*Anullo (-2)	*Anullo (-2)	*Anullo (-1)	Anullo (-1)	Anullo (-1)	-
1	*Anullo (-2)	*Anullo (-2)	*Anullo (-1)	Anullo (-1)	Anullo (-1)	-	-
2	*Anullo (-2)	*Anullo (-1)	Anullo (-1)	Anullo (-1)	-	-	-
3	*Anullo (-1)	Anullo (-1)	Anullo (-1)	-	-	-	-
4	Anullo (-1)	Anullo (-1)	Anullo (-1)	-	-	-	-
5-6	Anullo (-1)	Anullo (-1)	Anullo (-1)	-	-	-	-
7-8	Anullo (-1)	-	-	-	-	-	-
≥ 9	-	-	-	-	-	-	-
<b>DRM:</b> +1 Per Punto Aereo di Scorta (max +2) +3 se la missione è di Trasporto Aereo in paese di origine o amico -2 l'esagono bersaglio è entro 2 da Aeroporto o Installazione o unità Navale nemica -1 l'esagono bersaglio è in o adiacente ad un esagono che contiene un'unità nemica corazzata o meccanizzata (le unità che fanno Assalto Anfibio non contano) -1 unità Elicotteri/Aeromobili dell'attaccante hanno sorvolato unità Nemiche (escluso l'esagono bersaglio)				<b>IMPORTANTE:</b> Quando il livello di Superiorità Aerea è a vostro favore o contesa, tutte le missioni che iniziano e terminano in un esagono del vostro paese di origine o alleato e che non entrano in un esagono che contiene o sia adiacente ad una unità di terra nemica sono <i>immuni</i> al ADF.			
<b>Risultati:</b> (-#): # di Punti Aerei o Punti CS di elicotteri che non danno Supporto al combattimento. *: 1 Punto Aereo o Aeromobile viene perso permanentemente e l'unità trasportata subisce una perdita di forza o l'elicottero attaccante subisce una perdita				<b>ANNULLO:</b> Missione di Supporto Tattico: Nessun effetto Missioni di Trasporto / Cambio Base: Tutte le unità che annullano la missione tornano nel loro esagono di partenza. Gli elicotteri sono ruotati a mostrare la missione effettuata. I Punti Aeromobili sono considerati spesi.			

## TABELLE DEL GIOCO AVANZATO

<b>INTERDIZIONE AVANZATA</b>								
Terreno		Valore di Interdizione						
	Palude / Aperto	1, 2	3, 4	5, 6				
	Sconnesso/Boschi/Boschi e Sconnesso		1, 2	3, 4	5, 6			
	Altire / Altire e Boschi			1	2, 3	4, 5	6	
	Montagne				1	2,3	4, 5	6
Tiro di dado	-2	1	1	2	2	2	2	2
	-1	1	1	1	2	2	2	2
	0	1	1	1	1	2	2	2
	1	-	1	1	1	1	2	2
	2	-	1	1	1	1	1	2
	3	-	-	1	1	1	1	1
	4	-	-	-	1	1	1	1
	5	-	-	-	-	1	1	1
	6	-	-	-	-	-	1	1
	≥ 7	-	-	-	-	-	-	-
<b>DRM:</b> +/- Abilità del Pilota +? Risultato SAM/AAA +2 Se l'unità è stata attaccata da Intercettori +3 Se si usano armi a Distanza -1 Elicottero da Attacco				<b>Risultati:</b> 2 L'esagono riceve un segnalino "Attacco di Interdizione 2" 1 L'esagono riceve un segnalino "Attacco di Interdizione 1"				

<b>SCOPERTA ELETTRONICA</b>			
Tiro di dado	DPKR	PRC	US/ROK*
≤ 2	D	D	D
3	-	D	D
4	-	-	D
≥ 5	-	-	-
<b>DRM:</b> -1: Il Vantaggio AWACS è 3 o 4			
<b>Risultato:</b> D: L'HQ viene scoperto. Ponete un segnalino di Scoperta su di esso.			
<b>Bel tempo:</b> US/ROK: 5 tentativi DPKR: 2 tentativi PRC: 2 tentativi (richiede forze di terra) JPN: 2 tentativi (richiede forze di terra)			
<b>Tempo non bello:</b> US/ROK: 3 tentativi			
<b>* Nota:</b> Scenario con sole forze ROK: 2 tentativi			

<b>RIPARAZIONE</b>				
Punti Rifornimento	SAM	AAA	Scoperta	Base Aerea / Aeroporto / Porto
1	-	1	-	-
2	1	2	1	Girare da Distrutto a Colpo 2
<b>Spendete Punti Rifornimento (sino a 4 sulle Tabelle di Difesa Aerea)</b>				

<b>VITTORIA AUTOMATICA</b>				
Tiro di dado	Numero di volte che si è ottenuto			
	1	2-3	4-5	≥ 6
0	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>
1	-	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>
2-3	-	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>
4	-	-	<b>Vittoria</b>	<b>Vittoria</b>
5	-	-	-	<b>Vittoria</b>
≥ 6	-	-	-	-

<b>DANNI COLLATERALI</b>									
Tiro di dado	Attacco contro Aeroporto			Attacco contro Base Aerea			Contro Elicotteri da Attacco		
	1	2	X	1	2	X	1	2	X
0	Aerea	Aerea*	Aerea*	Aerea	Aerea*, Aerea, P.Aerom	Aerea*, Aerea, P.Aerom	Livello	Elim	Elim
1	Aerea	Aerea	Aerea*	Aerea	Aerea*, P.Aerom	Aerea*, Aerea, P.Aerom	Livello	Livello	Elim
2	P.Aerom	Aerea	Aerea	Aerea	Aerea, P.Aerom	Aerea*, P.Aerom	-	Livello	Livello
3	-	P.Aerom	Aerea	Aerea	Aerea	Aerea, P.Aerom	-	-	Livello
4	-	-	P.Aerom	-	Aerea	Aerea	-	-	-
5	-	-	P.Aerom	-	-	Aerea	-	-	-
6	-	-	-	-	-	Aerea	-	-	-
≥ 7	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Risultati:</b> Aerea: il possessore sceglie una perdita di forza da un'unità aerea (DPKR o ROK soltanto) Aerea*: il nemico sceglie una perdita di forza da un'unità aerea (DPKR o ROK soltanto) P.Aerom: uno dei Punti Aeromobili dell'attaccante viene distrutto permanentemente.					<b>Risultati contro Elicotteri da Attacco:</b> Livello: l'elicottero da attacco perde un livello di forza Elim: l'elicottero da attacco viene eliminato  Notate che si effettua un tiro di dado contro <i>ciascun</i> elicottero da attacco <i>per</i> risultato di attaccato contro la Base Aerea / Aeroporto danneggiato / distrutto.				
<b>Nota:</b> Alcuni risultati (contro le Basi Aeree) sono multipli. Questi sono <i>cumulativi</i> . Pertanto, un tiro di dado di "0" per un risultato dell'Attacco "X" contro una Base Aerea risulta nella perdita di <i>due</i> livelli di forza di unità aeree (un livello scelto da ciascun giocatore) e di un livello di forza (permanentemente) di Punto Aeromobile.									

<b>RIFORMIMENTI DI EMERGENZA</b>		
Tiro di dado	Unità di Terra	HQ
≤ 2	Rifornimento	Rifornimento
3-5	Rifornimento	-
≥ 6	-	-
<b>Risultato:</b> <b>Rifornimento:</b> L'unità/HQ è rifornita Rimuovete il segnalino Fuori Rifornimento (OOS)		
<b>Importante:</b> è consentito un solo tentativo di rifornimento PER unità/HQ durante ciascuna Fase di Rifornimento di Emergenza.		

**TABELLA DI COMBATTIMENTO DELLE FORZE OPERAZIONI SPECIALI (SOF)**

T E R R E N O	RAID								T A B - S C O P E R T A	RICOGNIZIONE						I N D I V I D U A Z I O N E
	Aperto/Sc on/Palude	HQ/ Supply Depot	Install- ation	Airfield	MSU						HQ	Supply Depot	MSU/ Ground Unit			
	Bosco/B osco/B oscon.	Inter- diction	HQ/ Supply Depot	Install- ation	Airfield	MSU					HQ	Supply Depot	MSU/ Ground Unit			
	Altire/Alt ure Bosco		Inter- diction	HQ/ Supply Depot	Install- ation	Airfield	MSU				HQ	Supply Depot	MSU/ Ground Unit			
Mont / Urbano			Inter- diction (Mt. only)	HQ/ Supply Depot	Install- ation	Airfield	MSU		HQ	Supply Depot	MSU/ Ground Unit					
	0	1	2	2	X	X	X	X	-2	D	D	D	D	D	D	T
	1	1	1	2	2	X	X	X	-1	D	D	D	D	D	D	T
	2	-	1	1	2	2	X	X	-1	-	D	D	D	D	D	T
	3	-	-	1	1	2	2	X	-1	-	-	D	D	D	D	T
	4	-	-	-	1	1	2	2	-	-	-	-	D	D	D	T
	5	-	-	-	-	1	1	2	-	-	-	-	-	D	D	-
	6	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	D	-
	7	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
	≥ 8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

**DRM ai Raid** (se l'esagono bersaglio è occupato)  
 +2 se occupato da almeno 1 brigata  
 +1 Se occupato, ma da meno di 1 brigata (gli HQ contano come meno di una brigata quando sono da soli)

**Risultati**  
 X: Perdita 1 livello di forza all'unità, Installazione Distrutta, o Colpo 2 contro l'esagono (Interdizione)  
 2: Porre un segnalino Colpo 2 sull'Unità, Installazione o esagono.  
 1: Porre un segnalino Colpo 1 sull'Unità, Installazione o esagono.  
 D: Bersaglio Scoperto, porre un segnalino di Scoperta  
 T: Individuato: -1 se DPKR/PRC, -2 se US/CW/JPN/ROK

HQ/Supply Depot = HQ/Deposito di Rifornimenti      Installation = Installazione      Airfield = Aeroporto      Interdiction = Interdizione  
 (Mt Only) = Solo Montagna      Ground Unit = Unità di Terra

<b>INFILTRAZIONE DELLA FANTERIA LEGGERA (LI)</b>	
<b>DRM</b>	<b>La LI si sta infiltrando ...</b>
-2	Montagna, Altire o Boschi e Altire
-1	Con Coperto o Tempesta
+2	Aperto o Sconnesso
+1	Fortificazione

<b>SOPRAVVIVENZA DELLE FORZE OPERAZIONI SPECIALI</b>		<b>DRM:</b> US/CW: -3 ROK: -1 Raid: +1 Interdizione: +1 Sorpresa Strategica (solo GT1 DPKR): -3 Sorpresa Tattica (solo GT1 DPKR): -2
<b>Tiro di dado</b>	<b>Risultato</b>	
≤ 6	-	
≥ 7	Eliminata	

MATRICE DELLA POSTURA INTERNAZIONALE					
“Fazione”	Colombe	Moderati	Falchi	Somma della Postura	Postura
Amministrazione	≤ 4	5-6	≥ 6	-2	Passiva
Militare	≤ 2	3-4	≥ 5	da -1 a +1	Moderata
Voto Popolare	≤ 5	6	≥ 7	+2	Aggressiva
Scenario	Passiva	Moderata	Aggressiva		
<b>Sorpresa Strategica</b>	Risoluzione +3 PRC: Rifornimenti JPN: niente	Risoluzione +2 PRC: Rifornimenti + Forze Speciali JPN: Forze Speciali	Risoluzione +1 PRC: Rifornimenti + SOF + Aerei JPN: Forze Speciali		
<b>Sorpresa Tattica</b>	Risoluzione +2 PRC: Rifornimenti + Forze Speciali JPN: niente	Risoluzione +2 PRC: Rifornimenti + Forze Speciali JPN: Forze Speciali	Risoluzione +0 PRC: Pieno Intervento JPN: Forze Speciali + Aerei		
<b>Mobilitazione Estesa</b>	Risoluzione +1 PRC: Rifornimenti + SOF + Aerei JPN: Forze Speciali	Risoluzione +0 PRC: Pieno Intervento JPN: Forze Speciali + Aerei	Risoluzione +0 PRC: Pieno Intervento JPN: Pieno Intervento		

### TABELLA DI DIFESA AEREA – GIOCO AVANZATO

Tiro di dado	SAM 1	SAM 2	SAM 3	Local SAM 4-5	SAM 6-7	SAM 8	SAM 9	SAM 10	AAA 1	Local AAA 2	AAA 3	Die Roll
≤ 0	A	A	A	X	X	X	X	X	+2	A	X	≤ 0
1	+1	+2	A	A	A	X	X	X	+1	+2	A	1
2	+1	+1	+2	A	A	A	A	X	+1	+2	A	2
3	-	+1	+1	+2	+2	A	A	A	-	+1	+2	3
4	-	-	+1	+1	+2	+2	A	A	-	+1	+2	4
5	-	-	-	+1	+1	+2	+2	A	-	-	+1	5
6	-	-	-	-	+1	+1	+2	+2	-	-	+1	6
7	-	-	-	-	-	+1	+1	+2	-	-	-	7
8	-	-	-	-	-	-	+1	+1	-	-	-	8
9	-	-	-	-	-	-	-	+1	-	-	-	9
≥ 10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

**DRM al Fuoco SAM:**

- +2 per unità Wild Weasel inclusa nell'Attacco
- +3 contro unità Stealth
- 1 se il bersaglio/esagono di atterraggio è entro 2 da un HQ nemico
- 1 contro Elicotteri da Attacco che hanno volato su unità nemiche (escluso l'esagono bersaglio)

**DRM al Fuoco AAA**

- 1 contro Elicotteri da Attacco
- 2 contro missione di Trasporto (Aeromobile, Trasporto Aereo, Lancio di parà)

**DRM per le Condizioni Meteorologiche:**

- |             |             |
|-------------|-------------|
| <b>SAM</b>  | <b>AAA</b>  |
| +1 Coperto  | +2 Coperto  |
| +3 Tempesta | +4 Tempesta |

**Risultati:**

**... contro unità Aeree/Elicotteri**

- X: L'unità aerea/elicottero da attacco perde un livello di forza e prosegue la missione
- A: L'unità aerea/elicottero da attacco annulla la missione. Il possessore può tentare di “forzare” la missione. Tirate un dado: “0-4” una perdita di forza, “5-9” +2 alla missione.
- +1, +2: L'unità aerea/elicottero da attacco somma quel numero come DRM nel Seguento Attacco (per il Supporto Tattico, questo viene sottratto dal Valore di Supporto dell'unità)

**... contro Missione di Trasporto (Aeromobile/Trasp. Aereo/Lancio di Parà)**

- X: L'unità trasportata perde un livello di forza E (se dà trasporto) un Punto Aeromobile.
- A: L'unità annulla la missione e torna nell'esagono di partenza. I Punti Aeromobili che annullano la missione sono considerati usati.
- +1, +2: Come Annulla la Missione

### COMBATTIMENTO AEREO AVANZATO

Tiro di dado	Differenziale di Combattimento Aereo (Attaccante – Bersaglio)									
	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	
≤ -2	X	X	X	X	X	X	DA	DA	A	
-1	X	X	X	X	X	DA	DA	A	Ad/D	
0	X	X	X	X	DA	DA	A	Ad/D	-	
1	X	X	X	DA	DA	A	Ad/D	Ad/D	-	
2	X	X	DA	DA	A	A	Ad/D	-	-	
3	X	DA	DA	A	A	Ad/D	-	-	-	
4	DA	DA	A	A	Ad/D	Ad/D	-	-	-	
5	DA	A	A	Ad/D	Ad/D	-	-	-	-	
6	A	A	Ad/D	Ad/D	-	-	-	-	-	
7	A	Ad/D	Ad/D	-	-	-	-	-	-	
8	Ad/D	Ad/D	-	-	-	-	-	-	-	
9	Ad/D	-	-	-	-	-	-	-	-	
≥ 10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	

**DRM per il Combattimento Ravvicinato:**  
 +/- Abilità del Pilota  
 -1 Attacco contro Bombardiere ( )  
 +2 Aereo in Attacco che spara  
 -1 F-15 UASF con supporto F-22  
 +1 Coperto  
 +3 Tempesta

**DRM per il Combattimento a Distanza**  
 +1 Attacco DPKR/PRC  
 -1 Attacco contro Bombardiere ( )  
 +2 Aereo in Attacco che spara  
 -1 F-15 UASF con supporto F-22  
 +3 Tempesta

**DRM per il Combattimento a Lungo raggio**  
 +3 Tempesta

**Risultato contro Trasporti / Lancio di Paracadutisti:**  
 X Il bersaglio viene distrutto (tutti i livelli di forza)  
 DA Il bersaglio viene Danneggiato (perde 1 livello di forza) ed Annulla la Missione (torna nell'esagono di partenza)  
 D Il bersaglio viene Danneggiato (perde 1 livello di forza) ma continua la missione  
 A Il bersaglio Annulla la Missione (torna nell'esagono di partenza)  
 Ad Trattatelo come "D" o "A" (a scelta del giocatore che muove)  
 - Nessun effetto

**Risultato contro Unità Aeree:**  
 X Il bersaglio viene distrutto (tutti i livelli di forza)  
 DA Il bersaglio viene Danneggiato (perde 1 livello di forza) ed Annulla la Missione (torna nella casella Annullato)  
 D Il bersaglio viene Danneggiato (perde 1 livello di forza)  
 A Il bersaglio Annulla la Missione (torna nella casella Annullato)  
 Ad Applicatelo al posto di un risultato "D" negli attacchi a Lungo Raggio e a Distanza. Questo risultato dà all'unità sparante il Vantaggio (spara per prima) nel seguente combattimento a Distanza o Ravvicinato. Ruotate il difensore di 180°.  
 - Nessun effetto

**RICORDATE CHE GLI AEREI STEALTH NON POSSONO ESSERE INGAGGIATI A RAGGIO LUNGO O A DISTANZA**

### ATTACCO AVANZATO

TERRENO	Palude, Aperto	Valore di Attacco							
		1	2	3	4	5	6	Scud	Cruise
TERRENO	Scon/Scon Bos/Bosco	1	2	3	4	5	6		
	Altura / \Altura Bosco	1	2	3	4	5	6		
	Montagna	2	3	4	5		6		
	Urbano	2	3	4	5		6		
	Tab.Difesa Aerea	2	3	4	5	6	Wild Weasel		
	Bers. Fort.	3	4	Scud	Cruise	6			
DADO	≤ -2	1	1	2	2	X	X	X	X
	-1	1	1	1	2	X	X	X	X
	0	1	1	1	1	2	X	X	X
	1	-	1	1	1	2	2	X	X
	2	-	1	1	1	1	2	2	X
	3	-	-	1	1	1	1	2	2
	4	-	-	-	1	1	1	1	2
	5	-	-	-	-	1	1	1	1
	6	-	-	-	-	-	-	1	1
7	-	-	-	-	-	-	-	1	
≥ 8	-	-	-	-	-	-	-	-	

**DRM**  
 +/- Abilità del Pilota  
 -2 L'esagono bersaglio viola i limiti al raggrup.  
 +? Risultato SAM/AAA  
 +2 Se l'unità è stata attaccata da Intercettori  
 -1/-2 contro Unità/Installazioni Individuate -1/-2  
 +3 Aereo a Distanza contro unità di fanteria  
 +1 Se l'HQ che Attacca è a forza ridotta  
 +3 contro Tabella AAA nemica  
 +2 Per tutti gli Attacchi Aerei con tempo Coperto  
 +3 Per tutti gli Attacchi Aerei con tempo Temp.  
 +3 Attacchi di HQ nei turni di Tempesta  
 +2 Attacco Missili Cruise PRC  
 +2 Missioni di Attacco contro SCUD  
 +1 Attacco Wild Weasel di AH-1Z [opzionale]

**I bersagli Fortificati sono:**  
 1. Tutte le installazioni in Corea del Nord eccetto i Porti  
 2. Tutti i Depositi di Rifornimenti  
 3. I GHQ DPKR e gli HQ JFC Alleati

**Risultati:**  
 X = L'installazione viene Distrutta, Tabella di Difesa Aerea -3, l'unità perde 1 livello di forza  
 2 = L'installazione/unità subisce un segnalino di Colpo 2, Tabella di Difesa Aerea -2  
 1 = L'installazione/unità subisce un segnalino di Colpo 1, Tabella di Difesa Aerea -1

Sup HQ = HQ Supremo      Other HQ = Altro HQ      Helo = Elicottero      Die Roll = Tiro di dado      Terrain = Terreno

### SCOPERTA AVANZATA

Tiro di dado	Scoperta										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Local
≤ 0	D	D	ED	D							
1	D	D	D	ED	D						
2	-	D	D	D	D	ED	ED	ED	ED	ED	D
3	-	-	D	D	D	D	D	ED	ED	ED	-
4	-	-	-	D	D	D	D	D	D	ED	-
5	-	-	-	-	D	D	D	D	D	D	-
6	-	-	-	-	-	D	D	D	D	D	-
7	-	-	-	-	-	-	D	D	D	D	-
8	-	-	-	-	-	-	-	D	D	D	-
≥ 9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

**DRM ai Raid:**  
 +5 contro missione composta solo da unità "Stealth"  
 +1 per unità Wild Weasel inclusa nella missione  
 +1 contro Missioni di Trasporto / Lancio di Paracadutisti  
 +1 Le Condizioni Meteo sono Coperto  
 +3 Le Condizioni Meteo sono Tempesta  
 -1 L'esagono bersaglio/di atterraggio è entro 2 esagoni da un HQ nemico  
 -1 Il Movimento degli Elicotteri da Attacco / Punti Aeromobili è passato attraverso un esagono occupato dal nemico

**DRM aggiuntivi solo per Tentativi di Scoperta Alleati:**  
 -3 se il vantaggio AWACS USA è 4  
 -2 se il vantaggio AWACS USA è 3  
 -1 se il vantaggio AWACS USA è 2

**Risultati:**  
 ED Scoperta anticipata. La missione può essere attaccata da Intercettori e SAM  
 D: Scoperta, la Missione può essere attaccata da SAM.  
 -: Nessuna scoperta

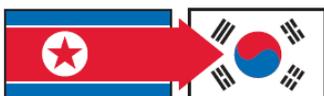
**Note:**  
 Tutte le Missioni di Trasporto quelle di Attacco non a Distanza subiscono il fuoco AAA. Se Scoperte, il fuoco AAA avviene prima che sia risolta la missione, altrimenti avviene dopo la missione. Il fuoco AAA dopo una missione di Trasporto ha effetto solo contro i Punti Aeromobili e solo se si ottiene un risultato "X"

<h2 style="color: green;">Tabella del Terreno</h2>										
			Fanteria (4)		Fant Leg (5)		Motoriz. (6)		Meccan. (8)	
Tipo	Disegno	Effetti	Altro	Temp.	Altro	Temp.	Altro	Temp.	Altro	Temp.
<b>Aperto</b>		Att: Cor x 2 (vs non Cor/Mec) Att: Mec x 1½ (vs non Cor/Mec)	1	1	1	1	1	2	1	2
<b>Boschi</b>		Nessuno	2	2	1	1	2	3	2	3
<b>Sconnesso</b>		Att: Cor x 2 (vs non Cor/Mec) Att: Mec x 1½ (vs non Cor/Mec) Entrambi: LI +/- 1	2	3	2	2	3	5	3	4
<b>Boschi e sconnesso</b>		Entrambi : LI +/- 1	2	3	2	2	3	5	4	5
<b>Alture</b> No Aerom. senza strade, no Lancio Parà		Att: Cor/Mec x ½ Entrambi: LI +/- 1	3	4	2	3	4	6	6	8
<b>Boschi e Alture</b> No Aerom. s/ strada, No Parà		Att: Cor/Mec x ½ Entrambi: LI +/- 1	3	4	2	3	6	6	8	8
<b>Palude</b>		Att: Cor/Mec x ½ Entrambi: LI +/- 1	3	P	2	4	6	P	8	P
<b>Montagna</b> No Aerom. s/ strada, No Parà		Att: Cor/Mec x ½ Entrambi: LI +/- 1 Cor/Mec: no attacco s/strada	4	4	3	4	<b>Proibito</b>		<b>Proibito</b>	
<b>Strada Secondaria</b>		Altro terreno	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>Strada Primaria</b>		Altro terreno	½	1	½	1	½	1	½	1
<b>Strada Principale</b>		Altro terreno	½	1	½	1	⅓	½	⅓	½
<b>Lato di esa di Fiume, Traghetto</b>		Att: ogni unità x ½ Dif: no ritirata in lato esa senza ponte	+1		+1		+2		+2	
<b>Lato esag. ACV</b>		Proibito	Regola Opzionale (reg. spec. 15.1)							
<b>Lato di esa tutto acqua</b>		Proibito	<b>Proibito</b>							
<b>Fortificazione</b>		Dif: 2 colonne sinistra (se mai catturato) No bonus Cor/Mec	Controllato dal nemico: Altro terreno (non movimento su strada attraverso Fortificazione nemica). Amico: Altro terreno							
<b>ZOC nemica</b>	Proibito	Proibito	+1 (per entrare o uscire se unica unità); deve fermarsi nell'entrare							
<b>Segnalino Supporto Chimico</b>		Dif: ER delle unità -3 (2 solo se unità USA)	TUTTI		TUTTI		+2			
<b>Esagono DMZ</b>	Vd. Fortif.	DRM +1 (se mai catturato)	+1 (solo primo turno)							
<b>Cittadina</b>		Dif: DRM +1	Altro terreno							
<b>Aeroporto</b>		Dif: DRM +1	Altro terreno							
<b>Sito Chim / Nucl.</b> No Aerom, No Parà		Dif: DRM +1	Altro terreno							
<b>Città Porto/B. Aerea</b> No Aeromob.; no Parà		Dif: Città 2 colonne a sinistra; Porto/Basse Aerea +1 DRM	Altro terreno							
<b>Urbano</b> No Aerom, No Parà		Entrambi: LI +/- 1 Dif: Fant & LI x 2	Trattarlo come Strada Primaria							

## TABELLA GENERALE DEI RINFORZI ALLEATI

ID	Gioco Standard	Gioco Avanzato		R#
A	USA—1st Bde/82nd AB	1 Supply Point	US—1 x SOF Marker	6
B	USMC—1/4; USN—1 x CVBG JPN*—1st AB Bde, 1 x AH-64	11 MEU 1 Supply Point	USN—1 x Carrier Wing, 1 x SOF Marker, 2 x Cruise Missile Points; JPN—1 x F-15J; 1 x SOF Marker	3
C	US—1/3, 2/3, 3/3, LAR, 3-R, AH-1Z USN—1 x AMPH	III MEF HQ 2 Supply Points	USMC—1 x AV-8B, 1 x F/A-18; USAF—1 x F-35A, 1 x F-15C, 1 x F-15E; US—1 x Cruise Missile Point	3
D	USA—82nd Abn Div (all units), 1 x Airmobile Pt. JPN—1 x SAG	82nd HQ 1 Supply Point	USAF—1 x A-10C, 1 x F-16DJ; US—1 x SOF Marker; Commonwealth—1 x F/A-18F	6
E	USMC—2/4, AH-1Z; USN—1 x AMPH; USA—2 Bde/2 ID	1 Supply Point	USMC—1 x F/A-18; US—1 x Cruise Missile Point Commonwealth—1 x JSF, 1 x F/A-18E	4
F	USA—1/101st AD(AA), 1 x AH-64	101st HQ 1 Supply Point	USAF—1 x F-35A, 1 x F-15C, 1 x F-16D; JPN—1 x F-4EJ, 1 x F-2A; 1 x SOF Marker	5
G	USMC—1/7, 2/7, 3/7, 1-R; USN—1 x AMPH USA—3rd Bde/2 ID	15 MEU HQ 2 Supply Points	USAF—1 x B1-B, 1 x B-2A, 1 x A-10C; Commonwealth—1 x F/A-18F, 1 x SOF Marker	5
H	USA—101st Abn Div (Air Assault) (all units)	I Corps HQ 1 Supply Point	USAF—1 x F-15C, 1 x F-16DJ, 1 x B-52H, [1 x A-10C]** US—3 x Cruise Missile Points	5
I	USMC—1/1, 2/1, 3/1, 1-LAR USA—4th Bde/2 ID; USN—1 x CVBG, 1 x AMPH	13 MEU HQ 1 Supply Point	USN—1 x Carrier Wing; USAF—1 x F-15E, 1 x F-16D, [1 x A-10C]** US—2 x Cruise Missile Points	5
J	USA—3rd ACR, 4/25th ID (AB Bde), 1 x Airmobile pt.	2 Supply Points +1 Sea Transport	Commonwealth—1 x TYPH; JPN—1 x F-4EJ	6
K	USMC—3/4, 1 Arm., AH-1Z	I MEF HQ 2 Supply Points	JPN—1 x F-15J; US—1 x Cruise Missile Point	4
L	USA—25th ID (all units), 1 x Airmobile Pt. CW—41 + 42 RM, 1 x AMPH; JPN*—Western HQ, 4/West	25th ID HQ +1 Sea Transport	USAF—1 x F-16DJ, [1 x B-52H]**; US—2 x Cruise Missile Points Commonwealth—1 x JSF, 1 x TORN; 1 x SOF Marker	5
M	USMC—1/5, 2/5, 3/5, 2-LAR USN—1 x SAG, 1 x CVBG	1 Supply Point	USN—1 x Carrier Wing; USMC—2 x F/A-18, 1 x AV-8B; US—2 x Cruise Missile Points	4
N	USA—4/1 Cav, 1 x AH-64	2 Supply Points	USAF—[1 x A-10C]**	5
O	USA—1 Cav (All units)	1 Cav HQ 1 Supply Point	USAF—1 x F-16DJ, 1 x B-1B; US—2 x Cruise Missile Points	5
P	Commonwealth—Abn Bn, Tiger JPN*—8/West	+2 Sea Transport	USAF—1 x F-15E, [1 x B-52H]**	4
Q	USA—4/3 ID, 1 x AH-64	3rd ID HQ 1 Supply Points	JPN—1 x F-2A	4
R	USA—3 ID (all units)	+2 Sea Transport	USAF—1 x B-2A; US—3 x Cruise Missile Points	4
S	USA—4/1 ID, 1 x AH-64) USN—1 x CVBG	1 ID HQ 1 Supply Point	USN—1 x Carrier Wing; US—2 x Cruise Missile Points	4
T	USA—1 ID (all units)	+2 Sea Transport	USAF—[1 x F-16D]**	4
U	USA—1/10 Mt, 1 x AH-64	10 Mt HQ 1 Supply Point	USAF—1 x F-15E; US—2 x Cruise Missile Points	3
V	USA—10 Mt (all units)	2 Supply Points	USAF—[1 x B-52H]**	3

## NEXT WAR: KOREA



© 2012 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

### Note:

\* Vedere le Regole Speciali del Gioco 15.8 (consentito solo da Regola Opzionale)

\*\* Vedere le Regole Speciali del Gioco 15.13

R# = Numero di Rinforzo, vedere regole speciali 16.2.1.4 (e 16.2.1.2.7)

### LEGENDA

Airmobile Pt = Punto Aeromobile

Supply Point = Punto Rifornimento

Carrier Wing = Gruppo Aereo Portaerei

Cruise Missile Point = Punto Missile Cruise

SOF Marker = Segnalino SOF

(all units) = tutte le unità

Sea Transport = Trasporto Navale