



ACROSS THE BUG RIVER

«VOLODYMYR-VOLYNSKYI»

1. INTRODUZIONE

2. RIASSUNTO DELLA SEQUENZA DI GIOCO

3. SPIEGAZIONE DEI COMPONENTI

3.1 Mappa

3.1.1 Terreno nel Esagono

3.1.2 Terreno del lato esagono

3.1.3 Tracce

3.1.4 Aree di rifornimento

3.1.5 Esagoni Vittoria

3.2 Unità da combattimento

3.3 Quartier Generali

3.4 Segnalini di gioco

3.5 Tabelle di aiuto al giocatore

3.6 Grafici di piazzamento

3.7 Carta dei Rinforzi

3.8 Carta dei percorsi di gioco (opzionale)

3.9 Dadi

4. SEQUENZA DI GIOCO

5. PROCEDURE STANDARD

5.1 Convenzioni di calcolo

5.2 Schlachtenglück / боевая удача

5.3 Impilamento e conoscenza limitata

5.3.1 Impilamento (stacking)

5.3.2 Piazzamento del Quartier Generale

5.3.3 Piazzamento dell'unità

5.3.4 Conoscenza limitata

5.4 Zona di controllo

5.4.1 Effetti ZOC

5.5 Formazioni e unità indipendenti

5.5.1 Unità Formazione

5.5.2 Unità indipendenti

5.6 Verifica dell'efficacia

5.6.1 Condurre un EC

5.6.2 Fallire un EC

5.6.3 Effetti della disorganizzazione

5.6.4 Ripristino dalla disorganizzazione

5.7 Rifornimento

5.7.1 Tracciare un Percorso di Rifornimento

5.7.2 Effetti del Fuori Rifornimento e Rifornimento di Emergenza

5.8 Raggio di comando

5.8.2 Fuori comando

5.8.3 Effetti Fuori Comando

5.8.4 Isolamento

6. FASE DELLE OPERAZIONI

6.1 Determinazione dell'Iniziativa

6.2 Opzioni per l'iniziativa

6.3 Attivazione della Formazione

6.3.1 Determinazione dei Punti Azione

6.3.2 Attivazione della formazione

6.3.3 Spesa dei Punti Azione

6.4 Reazione della Formazione

6.4.1 Attivazione per reazione

6.4.2 Risoluzione dei tentativi di reazione

6.4.3 Effetti di una Reazione riuscita

6.4.4 Effetti di una Reazione fallita

7. AZIONI

7.1 Azioni possibili (panoramica)

7.2 Procedura

7.3 Azione di Movimento

7.3.1 Muovere lo stacking

7.3.2 Movimento massimo

7.3.3 Movimento su stradale e ferroviaria

7.3.4 Movimento di infiltrazione

7.3.5 MA aumentata delle unità di fanteria

7.3.6 Movimento e HQ nemici

7.3.7 Fiumi minori

7.3.8 Movimento dei battelli

7.3.9 ZOC

7.4 Azione di trasferimento del quartier generale

7.5 Azione di combattimento

7.5.1 Risoluzione del combattimento

7.5.2 Risultati del combattimento

7.5.3 Vittoria nel combattimento

7.6 Azione di riorganizzazione

7.7 Azione di miglioramento della difesa

7.8 Segmento di Fine Turno

8. FASE AMMINISTRATIVA

8.1 Segmento di recupero 8.1.1 Attivazione di Recupero delle formazioni tedesche



- 8.1.2 Determinazione dell'interdizione
- 8.1.3 Recupero dell'Attivazione delle formazioni Sovietiche
- 8.1.4 Recupero automatiche delle unità combattenti
- 8.1.5 Attrito delle unità Isolate
- 8.2 Assegnazione segmento
- 8.3 Segmento dei rimpiazzati
- 8.3.1 Rimpiazzati tedeschi
- 8.3.2 Riorganizzazione sovietica
- 8.4 Segmento dei Rinforzi
- 8.4.1 Posizionamento dei rinforzi

9. CONDIZIONI DI VITTORIA

10. SCENARIO DI REGOLE

SPECIALI

Regole speciali tedesche

- 10.1 Z.B.V. 800 Reggimento di Brandeburgo
- 10.2 Attacco di sorpresa
- 10.3 Ponte di barche
 - Regole speciali sovietiche
- 10.4 Restrizioni alla Formazione
- 10.5 Riserve di 41^a Divisione carri armati

11. SCENARI

- 11.1 Scenario Uno
- 11.2 Scenario due
- 11.3 Scenario campagna

12. NOTE DEL DESIGNATORE

13. NOTE DELLO SVILUPPATORE

Abbreviazioni

ATBR	ACROSS THE BUG RIVER
Admin	Amministratore
AFV	Veicolo Combattimento corazzato
AP	Punto di azione
AT Points	Punti anticarro
CRT	Carta dei Risultati del combattimento
DRM	Modifica al tiro di dado
CE	Controllo dell'efficacia
EZOC	Zona nemica di controllo
HQ	Quartier Generale
MA	Capacità di movimento
MP	Punto Movimento
Ops	Operazioni
RP	Punto di Rimpiazzo
TEC	Tabella degli effetti del terreno
PV	Punto Vittoria
ZOC	Zona di controllo

Le note sono in

Le eccezioni sono in

Le errata sono in

ROSSO

VIOLETTA

CELESTE

DEC
2021

Across the Bug River is manufactured and distributed by VUCA Simulations, a brand of Bruncken & Gebhardt GmbH. All Rights Reserved.

Credits

Designer

K. Biernacki

Developer & Art Director

P. Gebhardt

Graphic Artist

P. Bazerque

Rules Editor

P. Gebhardt & E. Gallego

"Series" Mastermind

D. Blennemann

Special thanks to

(in no particular order)

Flavio Acquati,
David Deitch
Edgar Gallego,
Kevin Gunther-Canada,
Emilio Hernandez,
Claude Kettmann,
Kamil Majerski,
Yves Rettel,
Marcin "Volkh" Rewucki,
Peppito Spazaguti,
and last but not least,
Arkadiusz Szafran

Puoi trovare ulteriori informazioni sui nostri giochi, e materiali utili su:
vucasims.com

La situazione

La mattina presto del 22 giugno 1941, l'esercito tedesco attraversò inaspettatamente il confine Russo, lanciando così l'Operazione Barbarossa. Uno dei punti di Resistenza sulla linea Molotov, la 2°area fortificata vicino a Volodymyr Volynskiy si è trovata nella zona d'avanzata dell'Army Group South. Si supponeva che la rottura fosse eseguita dal III Corpo motorizzato, elemento del 1° Gruppo Panzer v.Kleist del XXIX Corpo d'Armata, parte della più nota dell'armata tedesca, il 6°. Allo scoppio della guerra tra Germania e Unione Sovietica nella regione di Volodymyr-Volynskiy c'erano elementi della 5^a armata 41^a Divisione carri armati del XXII. Corpo meccanizzato e 87^a Divisione Fucilieri del XXVII Corpo di fucilieri, la maggior parte dei restanti elementi di entrambi i corpi erano lontani dal confine. La situazione non è migliorata dal fatto che alla 41^a Divisione Tank fosse stato ordinato di andare nella zona di Kovel, a nord di Volodymyr-Volynskiy, dove era previsto lo scontro principale. Solo due battaglioni di tank del 82° reggimento furono lasciati a supportare l'87^a Divisione Fucilieri per ritardare l'avanzata tedesca.



1.INTRODUZIONE

Il gioco

Across the Bug River: Volodymyr-Volynskiy 1941 è una simulazione a livello operativo dei combattimenti durante i primi giorni dell'Operazione Barbarossa nella regione di Volodymyr-Volynskiy. L'obiettivo per il giocatore tedesco è sfondare le linee di difesa sovietiche e aprire la strada principale verso est.

La Scala

- Un esagono rappresenta 2,2 km di terreno da un lato all'altro.
- Ogni turno rappresenta un periodo da otto a sedici ore.
- Le unità di combattimento sono per lo più battaglioni, ad eccezione delle guardie di frontiera e delle unità AFV che sono compagnie.

2.RIASSUNTO DELLA SEQUENZA DI GIOCO

Across the Bug River si gioca in un numero variabile di turni di gioco, a seconda dello scenario.

Un turno di gioco di solito consiste in una Fase Amministrativa (Admin Phase) seguita dalla Fase Operativa (Ops Phase), costituita da un numero variabile di cosiddetti Cicli Operativi (Ops).

Il primo turno dello scenario salta la Fase Amministrativa come indicato sulla tabella dei turni. Pertanto, la Fase Operativa è spiegata nelle regole prima della Fase Amministrativa.

Le Procedure Standard sono regole generali, che si applicano in qualsiasi momento durante ogni singolo turno.

3.DOTAZIONE DEL GIOCO

I seguenti componenti sono inclusi nel gioco:

- Un regolamento.
- Una mappa.
- 395 grandi pedine.
- Due tabelle di aiuto per i giocatori stampate su entrambe le facciate
- Due tabelle di piazzamenti e rinforzi stampate su entrambe le facciate
- Due dadi a 10 facce.

3.1 MAPPA

La mappa mostra l'area dell'Ucraina occidentale dove furono combattute le battaglie di confine intorno a Volodymyr-Volynskiy. Una griglia esagonale è sovrapposta per regolare il movimento delle pedine. Ci sono diversi elementi del terreno sulla mappa che possono essere suddivisi in elementi nel esagono o lato

d'esagono. Ogni esagono ha anche un numero di identificazione univoco per facilitare il piazzamento.

3.1.1 Terreno Esagono

Le unità di fanteria e motorizzate per entrare in un esagono spendono punti movimento in base al tipo di terreno dell'esagono. Viene anche definita la colonna nella Tabella dei Risultati del Combattimento utilizzata per la risoluzione del combattimento.



Più il terreno è ostruttivo, più avvantaggia il difensore:



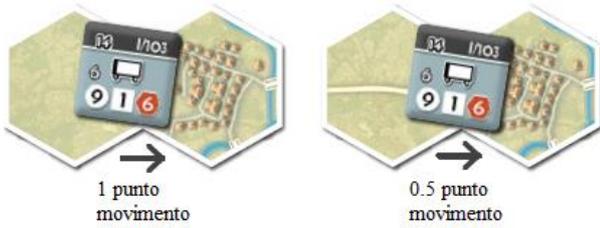
Le penalità di movimento si applicano per entrambe le parti. Non importa chi controlla l'esagono.

Le strade sono un tipo speciale di terreno, in quanto influenzano solo i costi di movimento, non la risoluzione del combattimento. Le Ferrovie sono considerate strade, anche se con costi di movimento più alti per il Movimento Motorizzato. Una strada sostanzialmente annulla i costi di movimento dell'altro terreno nell'esagono.

Note: A differenza del nostro gioco precedente *Crossing the Line*, in questo gioco ci possono essere strade negli esagoni di Villaggio e Città.

Quando si spostano da un esagono di strada ad un altro esagono di strada collegata, le unità motorizzate possono usare il costo di movimento ridotto di 0,5 MP.





Alcuni esagoni di terreno hanno regole speciali:

Fortificazioni

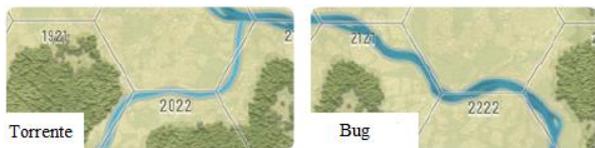
- Gli effetti delle fortificazioni sono ignorati quando il loro esagono è occupato da unità tedesche o solamente da unità AFV sovietiche.
- Se occupati da unità di fanteria sovietiche, gli esagoni fortificati danno un DRM -2 ad ogni Controllo di Efficacia (EC, vedere 5.6) quando si difendono, durante le Azioni di Ricostruzione e per i Controlli d'Attrito.
- Le unità generi che attaccano o supportano il combattimento contro un esagono fortificato forniscono un DRM aggiuntivo di +1 al combattimento se appartengono alla Formazione attivata.

Palude

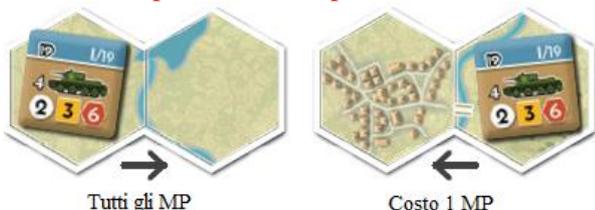
- Unità AFV attaccante dentro o fuori da un esagono di palude hanno 1/4 Pts del valore Carro.
- Le unità AFV che entrano in un esagono di palude non lungo una strada o ferrovia devono effettuare un EC.

3.1.2 Terreno lato esagono

Il terreno del lato dell'esagono indica i costi di movimento aggiuntivi per le unità di fanteria e motorizzate che lo attraversano.



Note Corsi d'acqua possono essere attraversati senza costi di movimento aggiuntivi quando si esce o si entra da un esagono di città perché si considera la presenza di un ponte.



Anche il terreno del lato esagono ha un impatto sul combattimento: modifica i valori dei carri attaccanti e fornisce modificatori al tiro di dado (DRM) per la risoluzione del combattimento. Il

terreno attraverso il lato d'esagono avvantaggia il difensore.

3.1.3 Tracce informative

Turno

Mostra il passare del tempo e indica quando i rimpiazzi sono ammissibili per entrambe le parti.

Traccia DRM di iniziativa

Indica il modificatore positivo al tiro di dado per l'iniziativa attualmente applicato al tiro di dado di l'Iniziativa della parte che reagisce.

Tracce di formazione

Registra il numero di volte in cui una formazione può essere attivata durante la Fase Operativa e indica il Livello di Attivazione che riceverà una volta attivata.

Tracciati Punti Azione

Registrate la spesa in Punti Azione per ogni formazione attivata durante l'Attivazione di una Formazione. (Vedi 7. Azioni)

3.1.4 Aree di Rifornimento

Queste aree fungono da fonti di rifornimento per il lato indicato. Le unità HQ devono avere un percorso di rifornimento libero verso una delle proprie aree di rifornimento per essere in rifornimento (vedere 5.7 Rifornimento). La parte tedesca ha una sola Area di Rifornimento, quella Sovietica ne ha tre: Area di Rifornimento Settentrionale, Area di Rifornimento Orientale e Area di Rifornimento Meridionale



3.1.5 Esagoni Vittoria

Ci sono dieci esagoni Punti Vittoria (VP) con valori di 1 o 2 VP stampati sulla mappa. Il tedesco guadagna i VP corrispondenti se controlla questi esagoni VP alla fine del gioco.



Ci sono anche esagoni di Punti Vittoria Condizionati che danno VP secondo condizioni speciali di ogni scenario



3.2 UNITÀ COMBATTENTI

Le unità di combattimento rappresentano le forze militari che hanno preso parte storicamente alla campagna.

La maggior parte delle unità combattenti è subordinata ad una Divisione, ciascuna con la propria fascia colorata indentificativa in alto della pedina.

Il colore di sfondo delle unità tedesche varia a seconda del Corpo di appartenenza della Divisione:

1. Panzer Gruppo	III motorizzato Corpo		14. Divisione Panzer
			44. Divisione di fanteria
			298. Divisione di fanteria
	XXIX Armata Corpo		111. Divisione di fanteria
			299. Divisione di fanteria
	Riserve dell'esercito		13. Divisione Panzer

Anche le unità sovietiche hanno un codice colore per la loro Divisione, ma il loro colore di sfondo è lo stesso per tutte le unità.

5 Army		1. AT Artillery Brigade	
		2. Fortified Region	
		90. NKVD Border Guard Regiment. a	
			87. Rifle Division
			124. Rifle Division
			135. Rifle Division
			19. Tank Division
			41. Tank Division b
			215. Mechanized Division c

- Ai fini del gioco, questo reggimento era diviso in tre formazioni (1,2,3/90battaglioni).
- (41° tank). Solo due battaglioni del 82° Reggimento il cui nucleo centrale della divisione aveva l'ordine di trasferirsi in un'area vicino alla città di Kovel, che è al di fuori dell'area di gioco.
- (215° MecDiv) Queste formazioni soffrivano di una grave carenza di veicoli motorizzati e queste unità motorizzate vengono considerate come unità di fanteria nel gioco.

Unità indipendenti hanno una striscia di formazione bianca invece di una colorata.

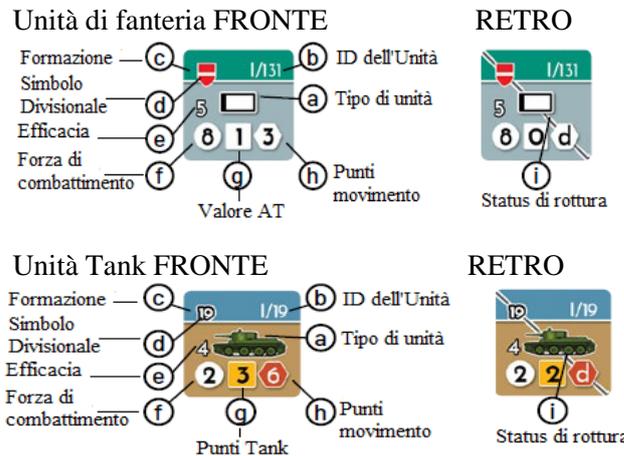
Le unità combattenti possono essere suddivise in unità di tipo Fanteria (valori AT bianchi) e unità di tipo AFV (valori Tank gialli). Ai fini del movimento, le unità sono divise in unità di

fanteria (valori di movimento in bianco) e unità motorizzate (valori di movimento in rosso).

Ai fini della ZOC, le unità sono divise in Unità di Fanteria e AFV.

Eccezioni Le unità AT estendono una ZOC allo stesso modo dell'AFV.

I valori numerici e i simboli stampati sulle unità combattenti possono essere letti come segue:



A. Tipo di unità: Viene mostrato principalmente per interesse storico ma è anche di importanza per l'uso dei rimpiazzi.

Infantry		PzKpfw III	
Mot. Infantry		PzKpfw IV	
Engineer		StuG III	
Mot. Engineer		BA-10	
Machine Gun Inf.		BT-5	
Border Guard		T-26	
Anti-Tank		KV-2	
Recce			

- ID unità:** Viene mostrato per interesse storico e viene utilizzato per facilitare il piazzamento.
- Striscia colore della formazione:** Utilizzata come identificazione per tutte le unità della stessa formazione. Le Formazioni in questo gioco sono per lo più Divisioni (ad eccezione di una Brigata e una Divisione suddivise in tre Formazioni della dimensione di un battaglione).
- Simbolo divisionale:** Tutte le unità di una specifica Formazione riportano il simbolo storico della Divisione d'appartenenza.
- Valutazione d'efficacia:** La capacità di un'unità di condurre varie azioni, resistere alla fatica della battaglia e rimanere in buon ordine. Valori da 2 (peggiore) a 7 (migliore).



- F. Forza di combattimento:** Il valore base che un'unità di terra usa in combattimento. Può essere ridotto subendo perdite in combattimento.
- G. Punti Tank o anticarro:** Valori speciali di combattimento usati in combattimento quando sono coinvolti corazzati. Indica anche se un'unità è di tipo AFV (riquadro giallo) o di Fanteria (riquadro bianco).
- H. Capacità di movimento:** Numero massimo di Punti Movimento che un'unità può spendere durante un'Azione di Movimento. Indica anche il tipo di movimento (numero nell'esagono bianco: fanteria, numero nell'esagono rosso: motorizzato). Se l'unità è disorganizzata, viene invece visualizzata una "d".
- I. Barra di disorganizzazione:** Questa barra diagonale indica che un'unità è disorganizzata.

3.3 QUARTIER GENERALE

Gli HQ rappresentano la base organizzativa e logistica delle Formazioni che hanno preso parte alla campagna storica. Gli HQ sono cruciali per il comando, il controllo e il rifornimento della Formazione e quindi per la capacità di condurre Azioni sul campo di battaglia. Ogni Formazione ha il proprio quartier generale della Formazione di appartenenza.

I valori numerici ed i simboli stampati sulle unità HQ possono essere letti come segue:



- A. Tipo di quartier generale:** Viene mostrato principalmente per interesse storico e non ha alcun effetto sul gioco.

Fanteria		Corazzato	
Mot. Fanteria		Braccio. Inf.	

- B. ID divisione:** L'ID univoco di una Formazione.
- C. Colore della Formazione:** Identifica tutte le unità appartenenti alla stessa Formazione.
- D. Simbolo divisionale:** Il simbolo storico di una Formazione.

- E. Capacità di reazione:** Viene utilizzato quando si tenta di eseguire un'azione di reazione.
- F. Raggio di comando:** Il raggio in esagoni in cui le unità della stessa formazione sono in comando, se hanno un percorso di comando libero (vedere 5.8 Raggio di comando).
- G. Punti di supporto per l'attacco:** Rappresentano principalmente le risorse di artiglieria di una formazione ma anche altre varie risorse come ingegneri o trasporto. Possono essere usati come DRM in un attacco regolare (mezzo) o preparato (completo) (vedere 7.5.1.2 DRM al Combattimento). I Punti di Supporto all'Attacco di un'unità HQ possono essere ridotti permanentemente a causa del sovraffollamento (vedere 5.3.1 Raggruppamento) o del dispiegamento (vedere 5.3.2 Spostamento degli HQ).
- H. Punti di Rilocazione:** Gli HQ non muovono spendendo Punti Movimento. Invece, possono essere riposizionati in un altro esagono di villaggio o città entro il Raggio di Comando spendendo tanti Punti Azione quanti sono indicati sulla pedina (vedi 7.4 Azione di Riposizionamento HQ).

Gli HQ hanno le seguenti caratteristiche:

- Le unità HQ non sono trattate come unità combattenti.
- Le unità HQ non possono mai essere attivate assieme alle unità combattenti, sebbene possano fornire supporto al combattimento HQ.
- Le unità HQ "si muovono" effettuando un'Azione di Riposizionamento dell'HQ.
- Le unità HQ devono essere sempre in un esagono di Villaggio o Città.
- Le unità HQ non esercitano una ZOC.
- Non possono entrare in un esagono contenente EZOC a meno che l'esagono non contenga un'unità combattente amica (disorganizzata o meno).
- Le unità HQ sono rimosse dal gioco solo quando tutte le loro unità subordinate e attualmente assegnate sono state eliminate.



3.4 INDICATORI DI GIOCO (Markers)

Con questi puoi aggiornare la situazione sulla mappa:



Indicatore di attivazione della formazione

Utilizzato per tenere traccia del numero di possibili attivazioni di ciascuna formazione durante un turno di gioco.



Indicatore di Punti Azione

Mostra i Punti Azione attualmente disponibili di una formazione attivata (uno per la parte tedesca, uno per quella sovietica).



Indicatore del valore di forza di combattimento attuale

(Valori da 0 a 11) il segnalino 0 è usato solo per le unità HQ il cui Valore di Supporto all'Attacco HQ è stato ridotto a zero



Indicatore di difesa migliorata

Indica le unità in stato di difesa migliorata.



Indicatore del turno di gioco

Utilizzato per tenere traccia del turno di gioco attualmente in corso



Indicatore di iniziativa + DRM

Segnalino singolo per tracciare quale parte riceve un modificatore al tiro di dado durante la determinazione dell'iniziativa.



Indicatore del moltiplicatore di combattimento

Utilizzato per determinare quale moltiplicatore di combattimento verrà usato durante la risoluzione del combattimento. L'attaccante ed il difensore pescano ciascuno un segnalino a caso per le proprie unità.



Indicatore di interdizione

Indica l'attuale livello di interdizione che viene utilizzato come DRM di Iniziativa e per recupero dell'Attivazione delle Formazioni Sovietiche.



Indicatore di fuori comando

Quando si scopre che un'unità è Fuori Comando, dovrebbe essere contrassegnata con questo segnalino per indicarne lo status.



Indicatore isolato

Utilizzato per contrassegnare lo status delle unità isolate.



Indicatore d'assegnazione

Indica che un'unità è attualmente assegnata ad un'altra formazione.



Schlachtenglück / боевая удача

Può essere dato all'avversario per rilanciare un singolo dado.

Indicatore di movimento dei battelli



Mostra quali unità hanno usato il movimento dei battelli durante l'attivazione della formazione.



Indicatore del ponte di barche

Indica dove un ponte di barche è stato posato

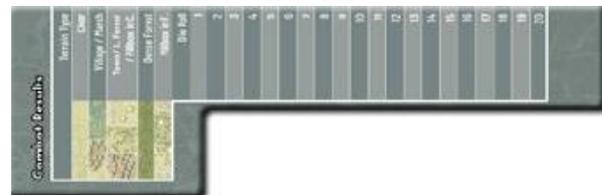


Indicatore di ordine di contrattacco

Utilizzato per segnare quanti attacchi preparati il giocatore sovietico deve eseguire prima della fine della partita per evitare di dare VP extra al giocatore tedesco

Indicatore di Risoluzione del Combattimento

Può essere utilizzato per facilitare la risoluzione del combattimento sulla CRT.



3.5 TABELLE DI AIUTO AI GIOCATORI

Puoi trovare tutte le informazioni rilevanti necessarie per il gioco nelle tabelle di aiuto al giocatore

3.6 GRAFICI DI PIAZZAMENTO

Questi grafici facilitano l'impostazione della campagna e mostrano le posizioni di piazzamento di tutte le unità all'inizio del gioco.

3.7 TABELLA DEI RINFORZI

Mostra quali unità entrano in gioco come rinforzi in un dato turno.

3.8 TABELLA DELLA SEQUENZA DI GIOCO (OPZIONALE)

Può essere utilizzato al posto delle tracce corrispondenti sulla mappa per rendere più comodo il gioco in solitario.

3.9 DADI

Inclusi nel gioco ci sono due dadi a dieci facce che vengono utilizzati per la risoluzione del combattimento. **Il numero zero (0) viene sempre trattato come dieci (10).**



4. SEQUENZA DI GIOCO

In Across the Bug River—Volodymyr-Volynskyi 1941 (AtBR) ci sono sette turni di gioco. Un turno di gioco è una sequenza di eventi che devono verificarsi in un certo ordine. Ogni turno di gioco consiste fondamentalmente in una Fase Amministrativa (Admin) e in una Fase Operativa (Ops). La sequenza di gioco deve essere rigorosamente seguita nell'ordine presentato qui di seguito:

A C	1	1. Fase amministrativa
		A. Recupero Controllo dell'attrito
		B. Incarico
		C. Sostituzione
	D. Rinforzo	
	2	2. Fase Operativa
Composta da diverse ripetizioni del ciclo operativo (A e B)		
3	A. Determinazione dell'iniziativa	
	B. Attivazione della formazione	
	3. Termine del turno	

1. Fase amministrativa

Consiste dei seguenti segmenti posti nel seguente ordine:

- Segmento di recupero
- Segmento di assegnazione
- Segmento dei rimpiazzi
- Segmento dei rinforzi

2. Fase Operativa

Consiste in varie ripetizioni del ciclo operativo, che a sua volta consiste in:

- Determinazione dell'iniziativa
- Attivazione della formazione

L'attivazione di una formazione consente al giocatore con l'iniziativa di attivare tutte le unità subordinate, incluse le unità Indipendenti attualmente assegnate ad essa, per svolgere una o più Azioni (vedi 7. Azioni).

La maggior parte delle attività di gioco si svolgerà in questa fase. La Fase Operativa termina quando entrambi i giocatori passano o non hanno formazioni idonee ad essere attivate.

Note: Tutti gli scenari iniziano con la fase operativa. Salta la prima Fase amministrativa interamente. Questo è il motivo per cui la Fase Operativa verrà spiegata in queste regole prima della Fase Amministrativa.

3. Fase di fine turno:

I punti vittoria verranno registrati, i segnalini PV regolati e il segnalino del turno verrà spostato nella casella successiva sulla traccia del turno.

5. PROCEDURE STANDARD

5.1 CONVENZIONI DI CALCOLO

Quando si effettua un calcolo per un combattimento o un'altra funzione di gioco che produce una frazione, mantenere le frazioni fino a quando i valori di tutte le unità della stessa parte non vengono sommati. Quindi arrotondare la frazione risultante al numero intero successivo. Tutti i possibili modificatori sono cumulativi.

Note: Quando si calcola un rapporto per il combattimento, arrotondarlo sempre per difetto per conformarsi ad una colonna del rapporto sulla CRT.

❖ Non arrotondare mai i Punti Movimento

5.2 SCHLACHTENGLÜCK / БОЕВАЯ УДАЧА

Il possessore può dare questo segnalino all'avversario per poter ritirare uno qualsiasi dei propri tiri di dado. La parte tedesca possiede questo segnalino all'inizio.

5.3 STACKING E CONOSCENZA LIMITATA

5.3.1 Raggruppamento

Il posizionamento di più di un'unità in un esagono è chiamato raggruppamento (stacking). Ciascun lato è libero di raggruppare le unità nell'ordine desiderato. La posizione di un'unità in un gruppo non ha effetto sul gioco, sebbene le unità possano essere "nascoste" sotto l'unità in cima ad un gruppo. Un'unità HQ deve sempre essere l'unità più in alto in un gruppo. Una parte può sempre guardare sotto un'unità HQ, se è attualmente posizionata in cima ad un gruppo. Solo le unità combattenti e gli HQ sono soggetti alle limitazioni al raggruppamento.

I Limiti al Raggruppamento non proibiscono il movimento e devono essere rispettati solo alla fine di un'Azione (vedi 7. Azioni) o in qualsiasi momento durante la ritirata (vedi 7.5.2.1 risultati del Combattimento). Il sovrappolamento è consentito durante il movimento.



Limiti di raggruppamento

Fino a tre unità possono raggrupparsi in un singolo esagono di cui solo una può essere un'unità di tipo Fanteria. Per questa restrizione (solamente), le unità di Guardia di Confine e AT non sono considerate di tipo Fanteria, motivo per cui il loro simbolo è contrassegnato in rosso.

Le unità HQ non contano per il raggruppamento, comunque il limite è di una unità HQ per esagono di villaggio o due unità HQ in un esagono di città.

Esempio 1

1xHQ
1xFanteria
2xAFV



Esempio 2

1xHQ
1xFanteria
2xAT



Esempio 3

1xHQ
3AFT



Sovrapposizione(overstacking)

Tutte le unità combattenti in un esagono sovraffollato (al termine di un'Azione o durante la ritirata) devono effettuare il Controllo di Efficacia (EC) (vedere 5.6 Controllo di Efficacia). Se l'unità fallisce l'EC, subisce una disorganizzazione. Un'unità attualmente disorganizzata rimane disorganizzata e subisce un'ulteriore perdita di Punti Forza.

Se un esagono contiene due o più HQ in un esagono di villaggio o tre o più HQ in un esagono di città, ogni HQ perde permanentemente un Punto Supporto dal proprio attuale totale, ponete un segnalino di Punto Forza corrispondente sotto l'HQ. Inoltre, qualsiasi HQ ed unità in eccedenza deve essere immediatamente spostata (e perde un Punto Supporto addizionale nel farlo), in modo che l'esagono soddisfi le restrizioni al raggruppamento.

Nota:In situazioni di overstacking per le unità (solo), non per gli HQ, il giocatore nemico può effettuare lo spostamento(i) al posto del giocatore proprietario.

Se non ci fosse un'altra opzione e lo spostamento avviene verso un esagono che diventerà sovraffollato a sua volta anche questo esagono subirà gli stessi effetti. Un'unità non può mai "saltare sopra" le unità nemiche mentre viene spostata. Se lo spostamento è impossibile a causa della presenza di unità nemiche o per il terreno proibito, il possessore elimina le unità in più fino a raggiungere i limiti del raggruppamento.

Nota. Unità di Formazioni diverse possono raggrupparsi insieme fino ai limiti di raggruppamento. Può essere attivata una sola Formazione alla volta. Quando il gruppo viene attaccato, tutte le unità si difenderanno assieme.

5.3.2 Dislocamento del Quartier Generale

Piazzare l'unità HQ nell'esagono di città o villaggio amico (a scelta del possessore) soddisfacendo i seguenti criteri:

1. Se l'esagono di destinazione è nel Raggio di Comando dell'HQ e può essere tracciato un percorso di esagoni contigui - liberi da unità nemiche e/o ZOC nemiche (le unità amiche annullano gli effetti di una ZOC nemica nell'esagono che occupano) tra l'esagono di partenza e l'esagono di destinazione:
 - A Sottrarre uno dall'attuale totale dei Punti di Supporto all'Attacco del Quartier Generale; se attualmente zero, rimane zero.
 - B Spostate il corrispondente segnalino di Attivazione della Formazione di una casella in basso sul tracciato di Attivazione della Formazione; se attualmente nella casella zero, rimane nella casella zero.
2. Se l'esagono di destinazione non è nel Raggio di Comando dell'HQ e si può tracciare un percorso di esagoni contigui - liberi da unità nemiche e/o ZOC nemiche (le unità amiche annullano gli effetti di una ZOC nemica nell'esagono che occupano) può essere tracciato tra l'esagono di partenza e l'esagono di destinazione:
 - A Sottrai due dall'attuale totale dei Punti di Supporto all'Attacco del Quartier Generale; se attualmente zero rimane zero.
 - B Spostate il corrispondente segnalino di Attivazione della Formazione di due caselle in basso sul tracciato di Attivazione della Formazione; se attualmente nella casella zero, rimane nella casella zero.
3. Se l'esagono di destinazione non è nel Raggio di Comando dell'HQ e non può essere tracciato un percorso di esagoni contigui liberi da unità nemiche e/o ZOC nemiche tra l'esagono di partenza e l'esagono di destinazione:
 - A Riduci a zero l'attuale totale dei punti di supporto all'attacco del quartier generale.
 - B Spostate il corrispondente segnalino di Attivazione della Formazione fino alla



casella zero sul tracciato di Attivazione della Formazione.

5.3.3 Dispiegare le unità

Il giocatore avversario può spostare le unità in overstacking e **disorganizzate a sua scelta una alla volta** in qualsiasi esagono(i) adiacente fino a raggiungere il limite di raggruppamento.

L'avversario non può spostare un'unità in un esagono oltre i limiti del raggruppamento a meno che non sia disponibile un altro esagono alternativo.

- Le unità spostate che finiscono per causare overstacking nel nuovo esagono, attivano lo stesso EC per lo spostamento in questo esagono.
- Qualsiasi unità che non può essere spostata a causa della presenza di unità combattenti nemiche o **terreno proibito** viene eliminata.

Nota: Il giocatore avversario può spostare le unità in più nell'hex solo alla fine della ritirata (non durante la stessa).

5.3.4 Conoscenza limitata

Una parte può esaminare il contenuto di una pila nemica solo dopo aver dichiarato un attacco di terra contro l'esagono difendente. I segnalini di forza ridotta sotto le unità non possono mai essere ispezionati. In tutti gli altri casi, è possibile visualizzare solo l'unità più in alto in una pila nemica.

❖ **Nota Importante:** Una parte può sempre guardare sotto un HQ se è attualmente posizionato in cima ad una pila.

5.4 ZONA DI CONTROLLO

L'esagono occupato da un'unità combattente ed i sei esagoni che la circondano costituiscono la zona di controllo (ZOC) di quell'unità. Una ZOC di un'unità nemica è chiamata Zona di Controllo Nemica (EZOC).

L'abilità di un'unità di proiettare una ZOC dipende dal tipo di unità e dal terreno come è descritto nella colonna ZOC della TEC. Gli esagoni in cui un'unità proietta una ZOC sono chiamati esagoni controllati e inibiscono il movimento delle unità nemiche, il tracciamento di un Percorso del Raggio di Comando nemico e di un Percorso del Rifornimento nemico.

Se le ZOC di entrambe le parti si proiettano nello stesso esagono, entrambe coesistono e l'esagono è controllato reciprocamente da entrambe le parti.

Nota: Le unità HQ e le unità disorganizzate non proiettano ZOC. Tutti le altre le unità combattenti proiettano ZOC (a seconda del tipo e del terreno).

5.4.1 Effetti delle ZOC

Movimento

Un'unità combattente deve immediatamente cessare il movimento entrando in EZOC, anche se l'esagono è già occupato da un'unità amica. Non vi sono restrizioni quando si muove da un esagono in EZOC in un esagono non EZOC. L'unico modo per spostarsi direttamente da EZOC a un'altra EZOC è attraverso il Movimento di infiltrazione spendendo tutti i punti Movimento e superando un Controllo di Efficacia.

Comando e rifornimento

Raggio di Comando ed i Percorsi di Rifornimento possono essere tracciati ma mai attraverso EZOC. La presenza di unità combattenti amiche (anche disorganizzate) annullano le EZOC nell'esagono che occupano solo per questi scopi.

Ritirata

Le unità che si ritirano subiscono penalità aggiuntive quando entrano in EZOC (vedere 7.5.2 Risultati del Combattimento).

Combattimento

Il Supporto Combattimento può essere usato solo quando l'unità di supporto proietta una ZOC sull'esagono nemico attaccante o difendente.



ZOC :Unità AFV

Le unità di tipo AFV sono limitate nel proiettare la loro ZOC su Chiaro, Villaggio, e fortificazioni in terreno Chiaro



ZOC :Unità Disorganizzate

Le unità Disorganizzate non proiettano una ZOC.





ZOC :Unità di Fanteria

Le unità di Fanteria possono proiettare la loro ZOC sulla maggior parte dei tipi di terreno, tranne attraverso Lati d'esagono di lago e del fiume Bug.



ZOC di supporto al combattimento

L'unità AFV non può fornire supporto al combattimento poiché non è in grado di proiettare una ZOC sull'esagono dell'unità nemica.

5.5 FORMAZIONI E UNITÀ INDIPENDENTI

Le Formazioni sono il concetto organizzativo chiave in Across the Bug River. I giocatori devono pensare alle loro forze in termini di Formazioni per usarle in modo efficace, proprio come dovevano fare storicamente i comandanti.

5.5.1 Unità della formazione

La maggior parte delle unità combattenti è organizzata in modo permanente in una formazione, facilmente riconoscibile dalla striscia colorata. Una formazione è composta da un'unità HQ e diverse unità combattenti, comprese eventuali unità indipendenti attualmente assegnate alla formazione.

Solo le unità appartenenti ad una formazione attivata possono svolgere un'Azione assegnata a quella formazione.

Alcune unità possono essere staccate dalla loro formazione originale e riassegnate a determinate formazioni amiche (anche se sono codificate con colori diversi) come specificato di seguito.

L'assegnazione e la riassegnazione possono essere effettuate solo nel segmento di assegnazione durante la fase Amministrativa.

Nota:Indicatori Specifici “Assegnati” vengono forniti per contrassegnare la aggregazione di unità di una formazione ad un'altra formazione.

Esempio di assegnazione



1° Gruppo Panzer tedesco:

- Fino a due unità AFV appartenenti alla 14^a Divisione Panzer possono essere riassegnate alla 44^a o 298^a Divisione Fanteria.
- Un'unità di Fanteria appartenente alla 44^a o 298^a Divisione Fanteria può essere riassegnata alla 14^a Divisione Panzer.

5^a Armata sovietica:

- Fino a due unità AFV appartenenti alla 41^a Divisione Carri possono essere riassegnate alla 87^a Divisione Fucilieri o al 215^a Divisione meccanizzata.
- Un'unità di Fanteria appartenente alla 215^a Divisione Meccanizzata può essere riassegnata alla 41^a Divisione Carri.
- Fino a due unità AT appartenenti alla 1^a Brigata Artiglieria AT possono essere riassegnate alla 135^a Divisione Fucilieri.
- Fino a due unità AFV appartenenti alla 19^a Divisione Carri possono essere riassegnate alla 135^a Divisione Fucilieri.

Unità isolate

Qualsiasi unità isolata può essere temporaneamente assegnata ad una diversa formazione nel Raggio di Comando. Deve essere riassegnata alla propria formazione nel successivo Segmento di Assegnazione della Fase Amministrativa se può tracciare un Percorso di Comando di qualsiasi lunghezza fino alla sua formazione madre

5.5.2 Unità indipendenti

Le unità indipendenti non appartengono a una formazione specifica e possono essere assegnate a determinati HQ amici. Le unità indipendenti tedesche possono essere assegnate solo a formazioni del proprio Corpo. L'assegnazione e la riassegnazione avviene nel segmento di assegnazione nella fase amministrativa. All'inizio di uno scenario, le unità indipendenti iniziano sempre assegnate ad una formazione.

Note:Solo il giocatore tedesco ha unità indipendenti in AtBR.



Assegnazione

Per essere assegnata, un'unità indipendente non deve essere disorganizzata ed entro il Raggio di Comando dell'HQ della formazione a cui si desidera assegnare. Per le unità indipendenti, i giocatori possono utilizzare i marker forniti per ricordare o registrarli segretamente su un foglio. In quest'ultimo caso, non è necessario mostrare al giocatore avversario l'assegnazione a meno che non venga contestato dal giocatore stesso. Una volta assegnata, l'unità viene trattata esattamente come qualsiasi altra unità della formazione. I rinforzi indipendenti devono essere assegnati ad una formazione prima di entrare nella mappa.

Riassegnazione

Una volta assegnate, le unità indipendenti rimangono subordinate alla formazione fino a quando il giocatore decide di riassegnarla ad un'altra formazione durante il Segmento di Assegnazione. Deve essere **non disorganizzata** e nel Raggio di Comando di entrambi: il suo QG attuale e quello della nuova formazione.

5.6 CONTROLLO DELL'EFFICACIA

Le seguenti situazioni richiedono un controllo di efficacia (EC) per un'unità:

- Qualsiasi risultato di combattimento rosso
- Azione di recupero
- Unità isolate che tentano di svolgere un'Azione
- Movimento di infiltrazione
- Unità AFV che entrano in un esagono di Palude non lungo strada o ferrovia.
- **Overstacking**

Gli HQ non sono soggetti agli EC e non disorganizzano mai.

5.6.1 Condurre un EC

Tira un dado per ogni unità e confronta il risultato con il Valore di Efficacia di ogni unità interessata.

- Un'unità passa se il risultato è uguale o inferiore al suo Valore di Efficacia.
- Un'unità fallisce se il risultato è maggiore del suo Valore di Efficacia.

5.6.2 Fallire un EC

Qualsiasi unità combattente che fallisce un EC si disorganizza. (Eccezione: azione di rimpiazzo)

- Un'unità attualmente disgregata che fallisce un altro EC rimane disgregata e subisce una perdita aggiuntiva di Punti Forza se questa ulteriore disgregazione deriva dal combattimento. **Le unità non subiscono perdite se falliscono un EC nei seguenti casi:**
 - **Unità isolate che tentano di svolgere un'Azione**
 - **Movimento di infiltrazione**

- **Unità AFV che entrano in un esagono di Palude non lungo strada o ferrovia**

- Se si verifica una disorganizzazione durante il combattimento, una ritirata forzata annulla la seconda perdita per il combattimento (se più di una perdita).

❖ **Note:Le unità che conducono un azione di rimpiazzo non sono disorganizzate, né perdono punti forza se falliscono il loro EC.**

5.6.3 Effetti della disorganizzazione

Le unità Disorganizzate vengono girate sul lato Disorganizzato. Notate che un'unità disgregata possiede un Valore di Efficacia stampato inferiore e meno Punti tank o Anti-tank.

Unità disorganizzate:

1. Non può effettuare un'azione di movimento.
2. Non proietta una ZOC, e quindi non può fornire supporto al combattimento.
3. Non può innescare possibili Reazioni di Formazione.
4. Non può ricevere supporto al combattimento.
5. Non può essere in Difesa migliorata.
6. Usate la colonna di sinistra della pedina Combattimento (rossa) se difendete (vedere 7.5.1.1 Determinazione della Forza di Combattimento)

Note:L'unica azione che un'unità disorganizzata può eseguire è un azione di recupero per riprendersi dalla disorganizzazione.

5.6.4 Recupero dalla disorganizzazione

Durante il segmento di Recupero di ogni turno di gioco un'unità disorganizzata si recupera automaticamente se si trova correntemente nel Raggio di Comando del suo HQ. Le unità che si riprendono dalla disorganizzazione vengono girate sul lato non disorganizzata.

Note:Le unità possono anche riprendersi da una disorganizzazione mediante un'azione di recupero riuscita.

5.7 RIFORNIMENTO

Solo gli HQ devono controllare il Rifornimento, le unità combattenti controllano invece il Raggio di Comando. Le unità HQ devono controllare il Rifornimento solo quando effettuano il Recupero dell'Attivazione della Formazione nella Fase Amministrativa (vedere 8.1 Segmento di Recupero).

5.7.1 Tracciare un Percorso di Rifornimento

Per essere in rifornimento, un HQ deve essere collegato ad un esagono di bordo mappa amico adiacente ad un'area di rifornimento da una catena ininterrotta di esagoni di qualsiasi lunghezza.



Percorsi di rifornimento interrotti

Un Percorso di Rifornimento viene interrotto se entra in qualsiasi esagono:

1. Contenente un'unità nemica di qualsiasi tipo (inclusi HQ e unità disorganizzate).
2. Contenente una EZOC, a meno che non sia presente almeno un'unità amica di qualsiasi tipo (anche se disorganizzata).
3. O se attraversa un fiume senza ponte o un lato d'esagono di un lago.

5.7.2 Effetti del Fuori Rifornimento e Rifornimento di Emergenza

Se l'HQ sta mostrando il suo lato frontale, può ancora effettuare un Recupero dell'Attivazione della Formazione spendendo il Rifornimento di Emergenza. Questo viene fatto semplicemente capovolgendo l'HQ mostrando il retro.

Se un'unità HQ ha già speso il Rifornimento di Emergenza non può effettuare un Recupero dell'Attivazione della Formazione. Gli HQ non sono soggetti agli EC e non si disorganizzano mai. Le unità combattenti non sono influenzate quando il loro HQ non è rifornito. (Possono però subire penalità se sono Fuori Comando o Isolati. Vedi 5.8 Raggio di Comando).

5.8 RAGGIO DI COMANDO

Ogni unità combattente deve controllare se è nel Raggio di Comando della sua unità HQ e se può tracciare un percorso di comando libero verso di essa, prima di intraprendere qualsiasi Azione (vedi 7. Azioni). Un'unità è in Raggio di Comando quando il Percorso di Comando dall'unità all'esagono dell'HQ è entro la distanza di esagoni pari o inferiore al valore di Raggio di Comando del suo HQ. Contate l'esagono dell'HQ, ma non l'esagono dell'unità quando determinate se è nel Raggio di Comando. Inoltre, il Percorso di Comando tra l'unità combattente e l'HQ non deve essere interrotto. Altrimenti è fuori comando. Se un'unità non è in grado di tracciare un Percorso di Comando di qualsiasi lunghezza al suo HQ, è isolata (vedere 5.8.3 Isolamento).

Note: Il Raggio di Comando è contato in esagoni, non in MP.

5.8.1 Quando controllare il raggio di comando

Le unità combattenti devono controllare il Raggio di Comando nel:

Segmento di recupero:

- Unità che si sta riprendendo dalla disorganizzazione

Segmento di assegnazione:

- Assegna/riassegna unità indipendenti.

Segmento rimpiazzi:

- Unità tedesche che desiderano ricevere Rimpiazzi.
- Unità sovietica che desidera riorganizzarsi.

Attivazione della formazione:

- Unità che desidera intraprendere un'azione.
- Unità che tentano di qualificare il proprio HQ principale per un tentativo di Reazione in Formazione.
- Ricevi supporto dall'HQ per attaccare.
- Ricevi supporto al combattimento.
- Ricevi un bonus in punti azione per la vittoria in battaglia.

5.8.2 Percorsi di comando interrotti

Un Percorso di Comando è considerato interrotto se non può tracciare un Percorso di Comando senza entrare in un esagono:

- Contenente un'unità nemica di qualsiasi tipo.
- Contenente una EZOC, a meno che non sia presente anche almeno un'unità amica di qualsiasi tipo (anche se disorganizzata).

Note: I percorsi di comando non sono interrotti dal terreno.

5.8.3 Effetti del Fuori Comando

Un'unità è considerata Fuori Comando se ha un Percorso di Comando non interrotto, ma è più distante del Raggio di Comando del suo HQ. Unità fuori comando:

1. Contrassegna con un segnalino Fuori Comando, che viene rimosso non appena le unità si trovano nuovamente nel Raggio di Comando.
2. Non può eseguire un attacco regolare o preparato e le azioni rimanenti costano 2 Punti Azione invece del normale 1 PA.
3. Non può essere usata per attivare la Reazione in Formazione.
4. Non può recuperare dalla disorganizzazione durante il segmento di recupero.

5.8.4 Isolamento

Un'unità è considerata isolata se non può tracciare un Percorso di Comando di alcuna lunghezza fino al suo HQ di formazione.

Effetti di isolamento

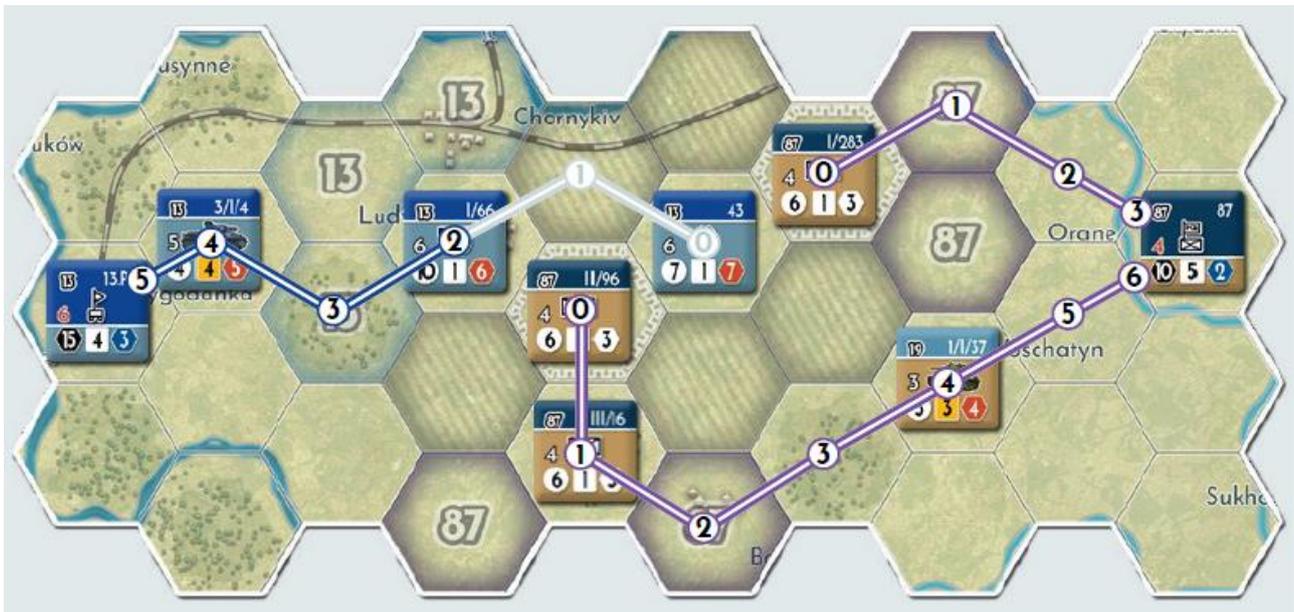
Le unità isolate subiscono gli stessi effetti del Fuori Comando in più:

1. Contrassegnare con un segnalino Isolato invece che con un segnalino Fuori comando. Il segnalino di Isolamento viene rimosso non appena l'unità non è più nello stato di Isolamento.
2. Deve superare un EC per svolgere un'Azione. Ogni unità isolata che fallisce il controllo per



la disorganizzazione non può partecipare all'Azione. I Punti Azione sono comunque spesi anche se nessuna unità partecipa o se il possessore decide di sospendere l'Azione.

3. Deve effettuare un Controllo per l'Attrito se è ancora isolato e disorganizzato nel segmento di Recupero.



5.8 Raggio di comando & Esempio di percorso

L 43° tedesca è isolata perché anche se il suo percorso di comando è più corto del raggio di comando, è interrotto a causa delle EZOC che bloccano la strada. L'unità Sovietica II/96 è in comando perché il suo percorso di Comando verso il suo HQ è più corto del Raggio di Comando e non è interrotto da EZOC o unità nemiche. Sarebbe stato Fuori Comando se il percorso di Comando fosse stato di 11 o più esagoni.

Alcuni chiarimenti:

1. Non appena un percorso di comando viene interrotto per qualsiasi motivo, un'unità viene isolata indipendentemente dal fatto che si trovi entro il raggio di comando dal suo quartier generale. Quindi Fuori Comando si verificherebbe solo con un'unità che ha un chiaro Percorso di Comando ma si trova oltre il Raggio di Comando del suo HQ.

2. Essere fuori comando di solito accade molto più spesso che essere isolati. È più facile ostruire solo i percorsi di comando più brevi dell'avversario, in modo che un'unità debba utilizzare un percorso di comando più lungo e tortuoso. Circondare completamente l'avversario nella maggior parte dei casi non è così facile.

3. Per semplificare il processo di gioco, per le unità contrassegnate Fuori Comando o Isolato

(vedere 5.8.3 e 5.8.4); il segnalino viene rimosso non appena l'unità in questione si trova in Raggio di Comando, o non è più nello stato di Isolato.

4. Anche le unità che non fanno "nulla" possono essere Fuori Comando o Isolate. Un'unità trovata Isolata e Disorganizzata nella Fase di Recupero deve effettuare un Controllo per l'Attrito (vedi sotto).

Controllo dell'attrito

Tira un dado per ogni unità interessata e sottrai il Valore di Efficacia dell'unità dal risultato del tiro di dado. Se il risultato è da 1 a 3, l'unità subisce una Perdita di Punti Forza. Se il risultato è 4 o più, l'unità subisce due Perdite di Punti Forza. Un'unità può essere eliminata a causa di un Controllo di Attrito.



6. FASE OPERATIVA

Consiste di:

A. Determinazione dell'iniziativa.

B. Attivazione della formazione.

Una ripetizione dei Segmenti di Determinazione dell'Iniziativa e di Attivazione della Formazione è chiamata Ciclo Operativo. Il ciclo operativo verrà ripetuto fino a che:

Entrambe le parti scelgono di Passare
oppure

Nessuna delle due parti può effettuare ulteriori Attivazioni di Formazione

6.1 DETERMINAZIONE D'INIZIATIVA

Ogni Ciclo Operativo inizia con la Determinazione dell'Iniziativa. Entrambi i giocatori tirano un dado e all'iniziativa attuale viene aggiunto il valore del DRM per il giocatore il cui lato è mostrato dal segnalino. Aggiungete al risultato del giocatore tedesco l'attuale Livello di Interdizione (0-2) del turno di gioco. La fazione con il risultato modificato più alto vince l'Iniziativa. In caso di pareggio, la parte tedesca vince l'Iniziativa. Il giocatore vincente è chiamato il giocatore con Iniziativa, mentre l'altro giocatore è chiamato il giocatore in reazione.



Iniziativa +DRM:

La meccanica Iniziativa + DRM rende sempre più probabile che il giocatore in Reazione vinca il segmento successivo di Iniziativa. L'iniziativa + il segnalino DRM si trova sullo spazio 0 all'inizio della fase delle Operazioni. Questo significa che nessuna fazione ottiene l'Iniziativa +DRM nel primo Ciclo Operativo. Quando i giocatori in Iniziativa ed in Reazione sono determinati, muovi il segnalino di Iniziativa +DRM come segue:

1. Se il simbolo del giocatore che Reagisce è visibile, spostalo sul numero successivo più alto senza girarlo
2. Altrimenti, mostra il lato del giocatore in Reazione e spostalo sul numero 2.

Nota: Una volta che l'Initiative +DRM marker viene rimosso dallo spazio 0, esso non verrà rimesso in questo spazio durante l'intera Fase Operativa.

6.2 OPZIONI DI INIZIATIVA

Il giocatore con l'Iniziativa deve eseguire una delle seguenti tre opzioni:

Azione

La parte con l'Iniziativa può decidere di effettuare un'Attivazione di Formazione. Una volta che tutte

le attività di Attivazione della Formazione sono state completate, procedere al successivo Ciclo Operativo.

Trasferimento dell'Iniziativa

Se il giocatore con l'iniziativa non ha alcun segnalino di attivazione sul tracciato di attivazione della formazione più alto di qualsiasi segnalino di attivazione del suo avversario, può trasferire l'iniziativa all'avversario, a meno che quel giocatore non abbia già deciso di passare per il turno di gioco in corso. Il giocatore che riceve l'iniziativa deve agire o passare. Non può ritrasferire l'Iniziativa al giocatore originario dell'Iniziativa. Trasferire l'Iniziativa in ogni modo non altera il segnalino Iniziativa +DRM

Nota: Se il giocatore con l'iniziativa ha un segnalino di attivazione più alto di tutti dei segnalini avversari, l'iniziativa non può essere trasferita.

Passare

Se il giocatore con l'Iniziativa decide di passare, nessuna ulteriore Attivazione di Formazione potrà essere condotta per il resto della Fase Operativa.

Nota: La parte che passa può ancora effettuare Reazioni di Formazione.

Procedi al ciclo operativo successivo. Dal momento che la parte che passa ha perso il diritto di intraprendere qualsiasi ulteriore operazione eccetto la Reazione durante la Fase corrente, la Determinazione dell'Iniziativa non è più necessaria. D'ora in poi il giocatore che non passa vince automaticamente l'Iniziativa e deve agire o passare. Non può ritrasferire l'Iniziativa alla parte che ha passato. Una volta che entrambe le parti hanno passato, la Fase Operazionale termina immediatamente.

6.3 ATTIVAZIONE DELLA FORMAZIONE

L'attivazione di una formazione permette al giocatore con l'Iniziativa di attivare tutte le unità subordinate, incluse le unità Indipendenti attualmente assegnate ad essa, per svolgere una o più Azioni (vedi 7. Azioni).

L'Attivazione della Formazione consente di attivare le unità di una formazione spendendo tanti Punti Attivazione quanti sono i costi dell'Azione scelta.

In certe circostanze il giocatore che Reagisce può effettuare Reazione di Formazione durante un'attivazione del Giocatore con Iniziativa.



Si prega di utilizzare la seguente sequenza all'inizio di un'attivazione della Formazione

1. Determina i Punti Azione disponibili per la formazione
2. Riducete di un livello il segnalino di attivazione della formazione

6.3.1 Determinazione dei Punti Azione

Una volta che un giocatore ha deciso quale formazione deve essere attivata, deve determinare il numero di Punti Azione che possono essere spesi dalle unità durante questa attivazione tirando un dado e consultando la tabella dei Punti Azione per il risultato.

L'attuale Livello di Attivazione della formazione attivata definisce la colonna sulla Tabella dei Punti Azione utilizzata per determinare il numero di Punti Azione disponibili per la formazione. Il risultato del tiro di dado determina la riga e la casella di intersezione mostra il numero di Punti Azione disponibili in nero (massimo 7). In generale, più alto è il Livello di Attivazione della Formazione, maggiori sono le possibilità di avere più Punti Azione disponibili. Posiziona il segnalino AP nello spazio corrispondente sul tracciato dei Punti Azione.

6.3.2 Livelli di Attivazione della Formazione

Ogni formazione ha un segnalino di Attivazione della Formazione situato sul tracciato di Attivazione della Formazione. Ogni volta che una formazione viene attivata, sposta il segnalino di Attivazione della Formazione di una casella in basso sul tracciato di Attivazione. Il Livello di Attivazione può anche essere abbassato a causa di un dislocamento (vedi 5.3.2 Spostamento). Una formazione con Livello di Attivazione 0 non può essere attivata.

Il Livello di Attivazione può aumentare ancora nella Fase Amministrativa (vedi 8.1 Segmento di Recupero).

6.3.3 Spendere Punti Azione

Ogni volta che una formazione effettua un'Azione, modifica il segnalino Punto Azione (AP) sulla tabella corrispondente in base al costo dell'Azione selezionata (vedi 7. Azioni).

6.4 REAZIONE DI FORMAZIONE

A differenza di molti altri giochi, entrambe le parti sono attivamente coinvolte nel processo di gioco in AtBR in ogni momento. La parte in Reazione non sta semplicemente a guardare, mentre l'avversario corre in cerchio attorno alle truppe amiche! Invece, la parte in Reazione può

fare ciò che le consente le proprie capacità: può reagire ad alcune minacce nemiche.

6.4.1 Attivazione di tentativi di reazione

Quando un'unità o gruppo di unità esegue un'Azione di Movimento in cui entra o tenta di uscire da un esagono adiacente ad un'unità combattente nemica (indipendentemente da eventuali ZOC), la parte che Reagisce può annunciare un tentativo di Reazione di Formazione.

Un tentativo di Reazione può essere dichiarato solo se almeno una delle unità combattenti del giocatore che Reagisce è adiacente all'unità o stack che muove:

- A. Non è disorganizzato.
- B. Si trova entro il Raggio di Comando del suo HQ.

❖ **Nota:** Può essere effettuato un solo tentativo di Reazione di Iniziativa Azione Movimento per formazione. La parte in Reazione dovrà quindi valutare attentamente quando dovrebbe essere effettuato un tentativo di Reazione! Se invece la formazione in Iniziativa effettua più di un'azione di movimento, si può effettuare un tentativo di Reazione durante ogni azione fase di movimento.

❖ **Una precisazione:** Se in virtù del movimento, un'unità di reazione in comando viene posta fuori comando nel momento in cui l'unità attiva muovendo arriva adiacente ad essa, **NON** è consentito effettuare un tentativo di reazione. In altre parole, ha luogo un tentativo di Reazione di Formazione dopo che è avvenuto il Movimento che l'ha innescato

6.4.2 Risoluzione dei tentativi di reazione

L'HQ della formazione scelta per effettuare un tentativo di Reazione deve superare un Controllo di Reazione. Tira un dado; se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Reazione stampato dall'HQ, il tentativo di Reazione di Formazione ha successo; altrimenti fallisce.

Se un tentativo di Reazione di Formazione ha successo, il giocatore che reagisce tira un dado sulla tabella AP (numeri rossi) per la sua Formazione per determinare il numero di AP disponibili per la sua Reazione di Formazione. Questo è indipendente dal tiro di dado del giocatore che ha l'iniziativa.

Posiziona il segnalino AP sullo spazio del tracciato dei Punti Azione corrispondente al numero. Il segnalino del Livello di Attivazione di



Formazione di quella formazione che reagisce viene regolato ad un livello verso il basso.

Non appena viene effettuato con successo un Tentativo di Reazione, l'Azione di Movimento del giocatore attivo termina (DOPO essere entrato nell'esagono che ha causato il tentativo di reazione) e tutti i Punti Movimento rimanenti sono persi. La Reazione viene ora elaborata e dopo ciò, il giocatore attivo può muovere di nuovo con la stessa unità ma deve spendere un nuovo AP per quel Movimento.

La Reazione può essere effettuata con qualsiasi unità come una normale Attivazione di Formazione.

6.4.3 Effetti di una Reazione riuscita

L'unità o il gruppo che esegue qualsiasi movimento deve fermarsi nell'esagono in cui è appena entrato o da cui sta tentando di uscire. L'Azione della formazione in Iniziativa termina immediatamente.

Qualsiasi unità in overstacking a causa del tentativo di Reazione deve immediatamente subire i corrispondenti effetti avversi (vedere 5.3.1 Raggruppamento).

Una volta che la parte che Reagisce ha completato la sua Reazione di Formazione spendendo il numero appena determinato di AP, la parte che ha l'Iniziativa riprende l'Attivazione di Formazione corrente con la formazione precedente prescelta. La formazione deve selezionare e iniziare una nuova Azione. Può spendere qualsiasi Punto Azione rimanente, ma ogni Azione di Movimento intrapresa potrebbe essere soggetta ad un nuovo tentativo di Reazione di Formazione.

Nota: Durante una Reazione di Formazione, nessuna controeazione è possibile dalla parte con l'Iniziativa

6.4.4 Effetti di una Reazione fallita

Se un tentativo di Reazione fallisce, la formazione non subisce alcun risultato negativo. Il suo segnalino di Livello di Attivazione della Formazione rimane dov'è. Se una formazione effettua un'altra Azione di Movimento nello stesso Segmento di Attivazione di Formazione, può essere effettuato un altro tentativo di Reazione di Formazione.

Se un possibile tentativo di Reazione nemica non ha successo l'unità che muove può continuare il suo movimento normalmente, e ricordatelo poiché può essere effettuato un solo tentativo di Reazione per Azione di Movimento della Formazione di Iniziativa, non si può reagire durante il resto di questa Azione di Movimento.

7. AZIONI

Una formazione attivata può intraprendere Azioni. Una formazione riceve il numero di Punti Azione indicato sulla tabella dei Punti Azione (Reazione: valori in rosso).

Costi di azione per unità/stack	
Tipo d'azione	AP
Movimento	1
Trasferimento HQ	1/2/3
Azione di recupero	1
Difesa migliorata	1
Azione di combattimento	AP
Attacco affrettato	1
Attacco regolare	2
Attacco preparato	3

Effetti del raggio di comando e della disorganizzazione

Le unità che sono Fuori Comando (5.8.3) possono effettuare solo Azioni di Movimento o Attacco Affrettato ed i costi in AP per queste Azioni sono raddoppiati, e se isolate, devono anche passare un EC per svolgere l'Azione (se l'EC fallisce l'unità è disorganizzata, gli AP sono spesi e non possono partecipare all'Azione)

Nota: Le unità disorganizzate sono strettamente limitate ad un'azione di recupero. le unità che sono anche isolate non possono svolgere alcuna Azione

7. 1 POSSIBILI AZIONI (PANORAMICA)

Azione Movimento (vedi 7.3) (1 AP per stack)

Un'unità combattente (o un gruppo di unità combattenti appartenenti alla stessa formazione) può effettuare il movimento. Usa la Capacità di Movimento stampata dell'unità più lenta nel gruppo. Le unità non possono essere prelevate o lasciate durante il movimento (vedi regole per Movimento, Zone di Controllo e Raggruppamento per ulteriori dettagli).

Azione di riposizionamento del quartier generale (vedi 7.4) (a seconda del valore di riposizionamento del quartier generale)

Un HQ non può mai intraprendere un'Azione di Movimento. Invece si "muove" sempre effettuando un Riposizionamento. Un gruppo di unità che include un'unità HQ quindi non può muovere come gruppo.



Azione di Combattimento (vedi 7.5)

(Attacco affrettato: 1 PA, Attacco normale: 2 PA, Attacco preparato: 3 PA)

La parte che esegue l'Azione deve dichiarare un Attacco Affrettato, Attacco Regolare o Attacco Preparato con una singola unità o gruppo di unità contro qualsiasi esagono adiacente occupato dal nemico. L'attaccante decide quali unità nell'esagono attaccante parteciperanno; tutte le unità in difesa devono partecipare.

Note: Il combattimento multiesagono non è consentito.

- **Attacco affrettato**
HQ o Supporto non possono essere usati.
- **Attacco regolare**
È possibile utilizzare il supporto al combattimento dell'attaccante e il supporto del HQ (a forza dimezzata).
- **Attacco preparato**
È possibile utilizzare il supporto al combattimento dell'attaccante e il supporto HQ completo.

Azione di recupero (vedi 7.6) (1 AP per unità)

Un'unità attualmente appartenente alla stessa formazione ed entro il Raggio di Comando dell'HQ, può tentare di rimuovere la Disorganizzazione

Azione di Difesa Migliorata (vedi 7.7) (1 PA per stack)

Un'unità combattente (o un gruppo di unità combattenti appartenenti alla stessa formazione) può effettuare un'Azione di Difesa Migliorata per rafforzare la propria posizione; un'unità/gruppo che difende in una Difesa Migliorata usa la colonna migliore del indicatore di combattimento pescato se attaccata.

Monitoraggio dei punti d'azione

Ciascuna fazione ha una traccia dei Punti Azione, che viene usata per registrare quanti Punti Azione sono disponibili per una formazione attivata durante un'Attivazione di Formazione (o Reazione).

- Ogni Azione scelta costa un certo numero di AP. Si può scegliere qualsiasi Azione, se la formazione attivata ha il numero richiesto di AP rimanenti sul suo tracciato degli AP.
- Man mano che gli AP vengono spesi, modifica il segnalino AP per registrare quanti AP rimangono. Una parte non è obbligata a spendere tutti gli AP disponibili in una data Attivazione della Formazione. Tutti gli AP inutilizzati sono semplicemente persi quando il possessore decide di terminare l'Attivazione della Formazione.

7.2 PROCEDURA

Segui questi passaggi quando svolgi delle Azioni:

- A Seleziona le unità idonee**
Qualsiasi unità subordinata assegnata ad una formazione attivata può svolgere Azioni.
 - B Seleziona un'azione**
 - C Regola il segnalino AP corrispondente agli AP spesi.**
 - D Controlla se l'unità è nel Raggio di Comando (vedi 5.8 Raggio di Comando)**
 - E Eseguire l'azione**
L'azione è ora eseguita dalle unità attivate in grado di farlo. Ricordate che un'Attivazione di Formazione può essere temporaneamente interrotta a causa di un tentativo riuscito di Reazione.
 - F Esegui un'altra Azione**
Se rimangono abbastanza Punti Azione, il giocatore può eseguire un'altra Azione. Altrimenti, l'Attivazione della Formazione è terminata.
- ❖ **Nota:** Un'unità è in grado di svolgere più di un'azione in una singola Attivazione Formazione. Può anche muoversi e/o combattere più volte.

7.3 AZIONE DI MOVIMENTO

Le unità sono mosse spendendo Punti Movimento (MP) fino alla loro capacità di movimento (MA).

Il movimento può essere influenzato o completamente impedito dalla presenza di unità combattenti nemiche e EZOC, terreno, restrizioni al raggruppamento, ecc. Consulta la tabella degli effetti del terreno incrociando il tipo di unità con il tipo di terreno. Non c'è limite al numero di unità amiche che possono passare attraverso un singolo esagono durante l'Azione di Movimento stesso poiché i limiti di raggruppamento sono imposti solo alla fine di un'Azione.

7.3.1 Muovere gli stack

Le unità attualmente appartenenti alla stessa formazione che iniziano un'Azione di Movimento nello stesso esagono possono muovere insieme in gruppo senza alcun costo aggiuntivo in Punti Azione.

- A.** Spendete il costo in AP Movimento per muovere l'intero gruppo.
- B.** La MA del gruppo è limitata dalla MA dell'unità più lenta nel gruppo.
- C.** Un gruppo in movimento non può mai lasciare o raccogliere alcuna unità durante il movimento.



- D. Tutte le unità che iniziano a muovere in gruppo devono terminare il movimento nello stesso esagono, a meno che non siano costrette a spostarsi per qualsiasi motivo a causa del sovraffollamento.
- E. Un HQ non può muovere con un gruppo; un HQ viene sempre “spostato” effettuando un'Azione di Riposizionamento HQ.

7.3.2 Movimento Massimo

Un'unità non può mai superare la sua MA (o la MA del suo gruppo) durante una singola Azione Movimento.

Eccezione Un'unità può sempre muovere di un singolo esagono, purché non:

- A. Entra in un esagono occupato dal nemico.
- B. Entra o attraversa un terreno proibito.
- C. Muoversi direttamente da una EZOC ad un'altra (eccezione: Movimento d'infiltrazione, vedere 7.3.4 Movimento di infiltrazione)
- D. Attiva una Reazione in Formazione nemica con successo prima di uscire dal suo esagono di origine

Le unità non sono obbligate a spendere tutta la loro MA, ma gli MP inutilizzati non possono essere accumulati o trasferiti.

- A. Un'unità o gruppo può essere coinvolto in un qualsiasi numero di Azioni di Movimento durante l'Attivazione di una Formazione, fintanto che i Punti Azione sono disponibili per permetterle di partecipare.
- B. Un'unità amica non può mai entrare in un esagono contenente un'unità combattente nemica.
- C. Un'unità combattente deve immediatamente cessare il movimento entrando in EZOC, anche se l'esagono è già occupato da un'unità amica.

7.3.3 Movimento stradale e ferroviario

Un'unità che viene mossa da un esagono di strada direttamente in un esagono di strada adiacente attraverso un lato di esagono attraversato dalla strada, spende MP in base al tipo di strada e ignora tutti gli altri terreni nell'esagono in cui entra e del lato di esagono attraversato. Le unità non possono usare la velocità di movimento su strada quando entrano o escono da una EZOC.

Le ferrovie sono considerate strade, ma hanno costi di movimento più elevati per il movimento motorizzato.

7.3.4 Movimento di infiltrazione

Qualsiasi unità o gruppo amico che inizia un'Azione di Movimento in EZOC può tentare di muovere direttamente in un'altra EZOC

spendendo tutta la sua MA. Essa (o nel caso di un gruppo: ogni unità) deve superare un EC (vedi 5.6 Controllo di Efficacia) per avere successo ed essere piazzata nel nuovo esagono. Se fallisce l'EC, si disorganizza e non si muove affatto.

I Punti Azione corrispondenti risultano spesi, indipendentemente dal Risultato.

Nota: Movimento di Infiltrazione può innescare un Tentativo di Reazione in Formazione.

7.3.5 MA aumentata delle unità di fanteria

Le unità combattenti classificate come unità di fanteria hanno la loro MA aumentata di due se non muovono adiacenti ad un'unità nemica durante la loro intera Azione di Movimento (inclusi sia l'esagono di partenza che l'esagono di arrivo).

7.3.6 Movimento e HQ nemici

Quando un'unità o un gruppo che esegue un'azione di movimento si muove adiacente ad un esagono che contiene solo unità HQ nemiche:

- L'unità HQ viene immediatamente spostata (vedere 5.3.2 Spostamento HQ).
- Nessun'altra unità combattente adiacente attualmente appartenente alla formazione dell'HQ spostato può tentare la Reazione in Formazione in questa Azione di Movimento.

Eccezione: Questo non avviene quando un'unità o un gruppo che effettua un'Azione di Movimento si muove adiacente ad un HQ nemico da solo in un esagono dall'altra parte di un lago o di un lato di esagono di Bug River senza ponte.

Note: Le unità appartenenti ad un'altra formazione che non subisce lo spostamento dell'HQ possono comunque effettuare un Tentativo di Reazione

7.3.7 Fiumi senza ponte

Le unità di fanteria pagano un MP addizionale per attraversare un lato di esagono di corso d'acqua.

Le unità motorizzate devono spendere tutta la loro MA per attraversare un corso d'acqua. In altre parole, devono iniziare un'azione di movimento adiacente al lato di esagono di un corso d'acqua per attraversarlo e cessare il movimento immediatamente dopo l'attraversamento. Questi costi in MP addizionali non si applicano se il corso d'acqua è attraversato da un ponte (vedere 3.1.2 Terreno del lato dell'esagono).

7.3.8 Movimento dei battelli

Solo due unità di fanteria tedesche possono attraversare un lato di esagono di Fiume Bug per Attivazione di Formazione. Per attraversare un lato di esagono di Fiume Bug senza ponte, un'unità deve iniziare il suo movimento adiacente



ad esso e pagare un MP addizionale. Per facilitare questo limite, contrassegna tale unità con il segnalino corrispondente.

7.3.9 ZOC

Un'unità combattente deve immediatamente cessare il movimento entrando in EZOC, anche se l'esagono è già occupato da un'unità amica.

7.4 AZIONE DI RILOCAZIONE DELL'HQ



Il numero di AP richiesti per intraprendere un'Azione di Riposizionamento HQ è pari al numero di Punti Riposizionamento dell'HQ sulla pedina. Un'Azione di Riposizionamento HQ è l'unica Azione che un HQ può intraprendere.

Un'unità HQ deve sempre trovarsi in una città o villaggio.

- Prendete l'unità HQ e ponetela nell'esagono di destinazione. L'esagono di destinazione deve essere rifornito, controllato da amici e nel Raggio di Comando di quell'HQ. Per “muovere” l'HQ, deve essere possibile stabilire un percorso di qualsiasi lunghezza di esagoni contigui liberi da unità nemiche e/ o EZOC tra l'esagono di partenza e l'esagono di destinazione. Le unità amiche annullano gli effetti della ZOC nemica nell'esagono che occupano, inclusi l'esagono di partenza e di destinazione. Un HQ può riposizionarsi attraverso il Fiume Bug se un percorso verso il nuovo esagono non è più lungo del suo Raggio di Comando e un Percorso di Rifornimento può essere tracciato dall'esagono di destinazione attraverso un ponte o un ponte di barche. Questo vale anche per il Dislocamento HQ.
- Un HQ che viola le suddette limitazioni è soggetto alle penalità dello Spostamento dell'HQ (vedere 5.3.2 Spostamento dell'HQ).

7.5 AZIONE DI COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene tra unità avversarie in esagoni adiacenti dichiarando un'Azione di Combattimento. Il combattimento è sempre volontario; un'unità non è mai obbligata ad attaccare. Se una parte infligge all'avversario più danni di quanti ne subisca, ottiene la vittoria in battaglia.

Unità HQ in Combattimento

Le unità HQ non sono mai influenzate dal combattimento né subiscono colpi in combattimento; la loro presenza in uno stack viene semplicemente ignorata. Gli HQ non possono ritirarsi; un HQ viene immediatamente

spostato se si trova improvvisamente solo in un esagono come risultato di un combattimento.

7.5.1 Risoluzione del Combattimento

A. Dichiarazione di attacco

La parte che esegue l'Azione dichiara un tipo di Azione di Combattimento (Attacco Rapido, Regolare o Preparato) con un'unità amica o un gruppo di unità amiche adiacenti ad un singolo esagono occupato dal nemico.

Note: Il combattimento da più esagoni non è consentito anche se si tratta di unità adiacenti che possono fornire Supporto (vedere 7.5.1.2 DRM al Combattimento).

B. Pedine da combattimento

Ogni giocatore pesca una pedina di combattimento per determinare i moltiplicatori del combattimento.

C. Determinazione della forza

Entrambe le parti trovano la loro forza di combattimento finale (vedere 7.5.1.1 Determinazione della Forza di Combattimento).

D. Tabella dei risultati del combattimento e DRM

1. Confronta la forza di combattimento finale dell'attaccante con quella del difensore ed esprimi il confronto come rapporto numerico. Arrotonda questo rapporto per difetto per conformarsi ad una delle colonne sul CRT.
2. Incrocia il rapporto con il tipo di esagono di terreno occupato dal/i difensore/i.
 - Se il rapporto è maggiore di quello elencato nella colonna più a destra per il tipo di terreno indicato, usa la colonna più a destra.
 - Se il rapporto è inferiore a quello elencato nella colonna più a sinistra per il tipo di terreno indicato, l'attacco viene trattato come un "5/0" (gli APs sono considerati spesi).
3. L'attaccante tira un dado, applicando tutti i relativi DRM (vedi 7.5.1.2 DRM al Combattimento):
 - Terreno
 - Supporto al combattimento attaccante / difensore
 - Supporto quartier generale
 - Superiorità della corazzatura

Incrocia il risultato modificato con il rapporto situato sulla corretta linea del Terreno per ottenere il risultato del combattimento. Applicate immediatamente i risultati del combattimento (vedere 7.5.2 Risultati del combattimento).



7.5.1.1 Determinazione della Forza di Combattimento

La forza di un'unità attaccante o difendente viene calcolata prima di ogni battaglia come segue:

Determinazione della forza

L'attaccante pesca a caso una pedina di combattimento per trovare il moltiplicatore di combattimento (1-3) per questa azione di combattimento incrociando il punteggio di efficacia dell'unità con la colonna appropriata della pedina di combattimento:

Determinazione della forza attaccante

Valore		Attacco
Efficacia		preparato

Attacco impreparato/Attacco regolare

Il Moltiplicatore di Combattimento trovato in questo modo viene quindi utilizzato per moltiplicare l'attuale Forza di Combattimento dell'unità per ottenere la Forza di Combattimento. Se vi è più di un'unità attaccante (dello stesso gruppo), la procedura viene ripetuta separatamente per ciascuna unità coinvolta, ma lo stesso Chit viene utilizzato per tutte le unità dello stesso gruppo.

Nota:Le unità AT in attacco hanno solo ¼ di forza (arrotondate per eccesso).

Determinazione della forza del difensore

Il difensore pesca un'altra pedina di combattimento e ripete la procedura sopra descritta per ottenere la forza di battaglia delle sue unità coinvolte nel combattimento. Le colonne delle pedine di combattimento sono usate come segue:

Determinazione della forza attaccante

Valore		Difesa
Efficacia		preparata

Disorganizzata/Difesa regolare

Nota:Solo una singola pedina di combattimento è pescata da ogni attaccante e difensore; indipendentemente dal fatto che una, due o tre unità stiano attaccando/difendendo! Quindi in ogni combattimento vengono pescate due pedine, una per tutte le unità del gruppo in attacco e una per tutte le unità del gruppo in difesa. Naturalmente, le unità nello stesso stack possono avere diversi moltiplicatori, a seconda del Grado di Efficacia.

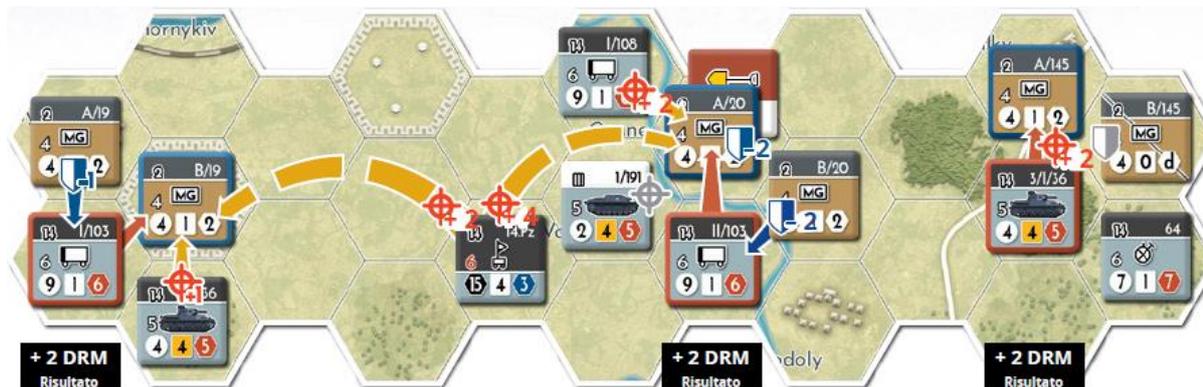
Una volta che un'Azione di Combattimento è stata risolta, entrambi i giocatori ripongono le pedine di Combattimento pescate nel contenitore.

Note:Statisticamente, un'unità ha maggiori possibilità di ottenere una modifica più alta, quando ha una migliore valutazione di efficienza se sta conducendo un attacco preparato o una difesa migliorata.

A ⇒	B ⇒	C ⇒	D ⇒	E
Dichiarazione d'attacco	Chit di combattimento	Determinazione della forza	Tabella dei risultati del combattimento e DRM	Applicare i risultati del combattimento
* Attacco impreparato *Attacco regolare *Attacco preparato	Determina il moltiplicatore di combattimento Ricorda di includere gli AT	Trova la forza finale di combattimento	1. Confronta e rapporta i valori di Combattimento 2. Incocia il rapporto con il terreno 3. L'attaccante tira un dado e applica tutti gli DRM	



Esempi di DRM nei combattimenti



Cornici rosse Unità in attacco **Cornici blu** Unità in difesa **DRM Attaccante** **DRM Difensivo**

Attacco regolare contro difesa regolare I/103 riceve supporto dall'adiacente 6/II/36 (+1) e l'HQ (+2). La difesa di B/19 è supportata da A/19(-1)

Attacco preparato contro difesa migliorata II/103 riceve supporto sia dall'HQ(+4) che da I/108(+2). 1/191 non può supportare a causa del fiume, che impone un DRM per l'effetto del terreno(-2) all'attacco. A/20 riceve supporto da b/20(-2 per Imp.defense)

Attacco affrettato contro difesa regolare I 4 punti del carro 3/1/36 contro 1 punto AT dell'A/145(+1 terreno del villaggio) danno un DRM per l'attaccante di +2 corazzatura superiore. Nessun supporto è possibile per le due parti.

7.5.1.2 DRM al Combattimento

Ci sono quattro possibili DRM al Combattimento applicabili al combattimento in base agli Effetti del Terreno dell'esagono, al Supporto al Combattimento, al Supporto del Quartier Generale e alla Superiorità della Corazza

1. Somma tutti i modificatori positivi, quindi sottrai tutti i modificatori negativi.
2. Cambia il valore del tiro di dado in base al DRM finale. I risultati inferiori a uno vengono trattati come uno; i risultati superiori a 20 vengono trattati come 20.

A. DRM effetti terreno lato esagono

Solo il difensore beneficia del DRM per gli effetti del terreno esagono. Ha effetto se l'attaccante sta attaccando attraverso un lato di esagono di terreno come indicato sulla TEC. Dato che l'attaccante attacca sempre attraverso un solo lato di esagono, il difensore non beneficerà di più di un DRM per gli Effetti del Terreno del esagono in una singola Azione di Combattimento. Tutti i DRM CRT del terreno lato esagono sono elencati nel TEC.

Note: Strade e ferrovie non annullano i DRM lato esagono

B. DRM di supporto al combattimento

Le unità combattenti amiche adiacenti all'unità attaccante/difensiva nemica possono essere idonee

a fornire supporto al combattimento. Le unità che forniscono supporto al combattimento sono immuni a qualsiasi risultato di combattimento negativo e non possono essere utilizzate per subire perdite.

Requisiti per il supporto al combattimento

1. L'unità amica proietta una ZOC nell'esagono difendente/ attaccante nemico.
2. L'unità amica è nel Raggio di Comando del suo HQ.

Il supporto al combattimento non è disponibile per l'attaccante se sta effettuando un'Azione di Attacco Rapido.

❖ **Chiarimento:** Il supporto al combattimento non è possibile per il difensore se una o più unità in difesa sono disorganizzate. Inoltre, le unità Disorganizzate non possono fornire supporto al combattimento (vedere 5.6.3 Effetti di Disorganizzazione).

- Per un'Azione di Attacco Regolare, l'attaccante può contribuire con un DRM di +1 per ogni esagono adiacente all'esagono difendente contenente almeno un'unità combattente amica, quando tutti i suddetti requisiti sono soddisfatti.
- Per una Difesa Normale (tutte le unità difendenti non disorganizzate, ma non in Difesa Migliorata) il difensore può contribuire con un DRM di -1 per ogni esagono adiacente



all'esagono attaccante contenente almeno un'unità combattente amica, quando tutti i requisiti sono soddisfatti.

- Per un'Azione di Attacco Preparato, l'attaccante può contribuire con un DRM di +2 da ogni esagono adiacente all'esagono difendente contenente almeno un'unità combattente amica della stessa formazione, quando tutti i suddetti requisiti sono soddisfatti.
- ❖ **Chiarimento:** In un'azione di attacco preparato, l'attaccante può contribuire un DRM di +1 per ogni esagono adiacente all'esagono difendente che contenga almeno un'unità combattente amica anche se questa unità è di una formazione diversa fintanto che tutti gli altri requisiti sono soddisfatti.
- Per una Difesa Migliorata, il difensore può contribuire con un DRM di -2 per ogni esagono adiacente all'esagono attaccato contenente almeno un'unità combattente amica, quando tutti i requisiti sono soddisfatti.
- ❖ Per una Difesa Migliorata, il difensore può anche contribuire a DRM di -1 per ogni esagono adiacente all'attaccante contenente almeno un'unità combattente amica anche di una formazione diversa, quando tutti gli altri requisiti sono soddisfatti.
- ❖ **Chiarimento:** I DRM di supporto al combattimento per "amichevole" e "Stessa formazione" non sono cumulative. Il bonus per l'attacco preparato è già considerato nel DRM -2 / +2.

C. DRM del HQ di supporto agli attacchi

Per qualificarsi l'HQ in Supporto per l'Attacco, l'unità attaccante o gruppo deve essere:

1. Nel raggio di comando del suo HQ
2. Condurre un'azione di attacco regolare o preparato.

Non c'è limite al numero di volte in cui si può ricevere Supporto di Attacco dall'HQ durante una singola Attivazione della Formazione. La parte in difesa non ha mai diritto al Supporto di Attacco dell'HQ. La quantità di punti di supporto d'attacco ricevuti è determinata come segue:

- **Attacco regolare:** L'attaccante riceve la metà degli attuali Punti Supporto dell'HQ (arrotondato per eccesso).
- **Attacco preparato:** L'attaccante riceve tutti i Punti Supporto attuali del suo HQ.

D. DRM per superiorità della Corazzatura

Per determinare se l'attaccante o il difensore ha Superiorità per corazzatura ed ha diritto ad un DRM a favore, il valore in Punti Tank dell'attaccante deve essere confrontato con il valore in Punti Tank o AntiTank del difensore.

Se il difensore ha Punti tank e Punti Antitank disponibili nell'esagono difendente, deve sempre usare Punti tank.

Nessun giocatore può trattenere un'unità; entrambe le parti devono sempre usare la loro unità con i Punti tank/Anti-tank con valori più alti per determinare la Superiorità Corazzata. Scegli l'unità che contiene più forza di combattimento anche se ridotta, se i valori di due unità sono uguali il giocatore sceglie una delle due unità.

Se né l'Attaccante né il Difensore hanno Punti tank disponibili: Nessun giocatore può stabilire la superiorità della corazzatura e nessuno dei due riceverà un DRM favorevole.

L'attaccante ha Punti tank e il Difensore ha Punti Antitank disponibili:

1. Seleziona l'unità attaccante con il maggior numero di Punti tank. Controlla il terreno del difensore per ogni possibile modificatore e arrotonda per difetto se necessario per ottenere il valore finale di Punti Tank dell'attaccante.
2. Seleziona l'unità difendente (anche se disorganizzata) con il maggior numero di Punti Antitank. Aggiungi a questo numero il Bonus per Terreno difensivo (se applicabile), che aumenta i Punti Antitank per l'unità difendente, per ottenere un valore finale Antitank del difensore.
3. Sottrai il valore in Punti Anticarro del difensore dal valore in Punti Carro dell'attaccante per determinare la Superiorità della corazzatura.
4. Se il risultato finale è un numero positivo, l'attaccante può stabilire la superiorità della corazzatura e il risultato finale è il suo DRM favorevole. Se il risultato finale è un numero negativo o uno zero, nessun giocatore può stabilire la superiorità della corazzatura e nessuno dei due giocatori riceverà un DRM favorevole perché i punti anticarro non possono mai stabilire la superiorità della corazzatura.

Sia l'Attaccante che il Difensore hanno a disposizione Punti tank:

1. Seleziona un'unità attaccante con il maggior numero di Punti tank. Controlla il terreno del difensore per ogni possibile modificatore e



arrotonda per difetto se necessario per ottenere il valore finale di Punti Tank dell'attaccante.

2. Seleziona un'unità in difesa (anche se disorganizzata) con il maggior numero di Punti Tank. Questi Punti tank sono il valore finale in Punti Carro del difensore perché i Punti tank in difesa non vengono mai modificati a causa del terreno.
3. Sottrai il valore in Punti Carro del difensore dal valore in Punti Carro dell'attaccante per determinare la Superiorità della corazzatura. Il risultato finale è il DRM per Superiorità corazzatura (positivo o negativo) nell'Azione di Combattimento.

L'Attaccante non ha Punti Carro e il Difensore ha Punti Carro disponibili:

Il difensore riceve automaticamente Superiorità Corazzata, e l'intero valore in Punti Carro dell'unità del difensore con il maggior numero di Punti Carro viene usato come DRM favorevole (negativo) per Superiorità Corazzata per il difensore. I Punti Carro del difensore non vengono mai modificati a causa del terreno e l'attaccante non può usare i Punti anticarro contro i Punti Carro del difensore.

L'attaccante ha punti carri armati e il difensore non ha punti anticarro o tank:

Tratta esattamente come **L'Attaccante ha Punti Carro e il Difensore ha Punti Anticarro disponibili**. Il difensore ha 0 punti Anticarro, ma sceglie l'unità che contiene la forza di combattimento più forte; a scelta del giocatore se l'attuale forza di combattimento di due unità è uguale. Il bonus del terreno difensivo potrebbe aumentare i punti anticarro a un valore >0.

7.5.2 Risultati del combattimento

Stack in attacco — **3/0** — Stack in difesa
Colpi subiti (3 colpi+EC) — Colpi subiti (Nessun risultato +nessun EC)

I risultati del combattimento consistono in due numeri separati da una barra: il numero a sinistra si applica allo stack attaccante e il numero a destra si applica al difensore. I numeri stessi indicano quanti colpi in combattimento subisce una fazione. I colpi stampati in rosso richiedono che tutte le unità nel corrispondente esagono attaccante/difensivo effettuino un EC.

❖ **Nota:**I risultati contro il difensore sono sempre completamente applicati prima di quelli dell'attaccante.

Distribuire i colpi del combattimento

La seguente procedura deve essere seguita rigorosamente quando si applicano i risultati del combattimento. Il difensore deve sempre seguire completamente la procedura prima dell'attaccante:

1. Se il risultato del combattimento corrispondente è almeno 1, deve subire una perdita di forza. La prima Perdita di Punti Forza obbligatoria deve provenire da un'unità che ha difeso con Punti Carro o Anticarro o ha attaccato con Punti Carro.

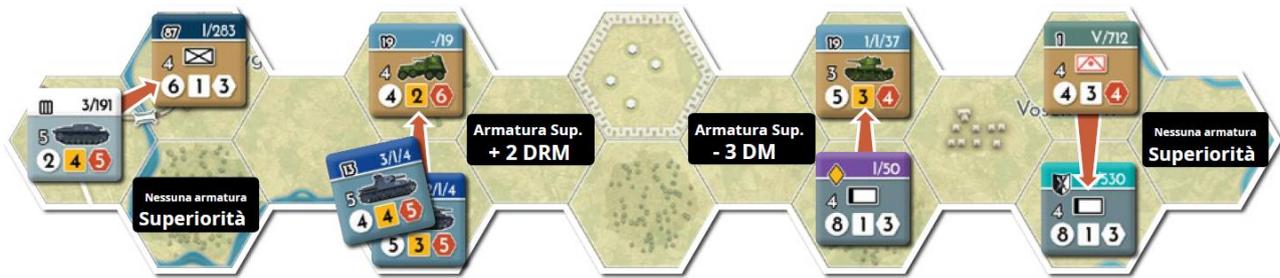
Eccezione:Le unità AFV non devono perdere un Punto Forza se la Superiorità Corazzata è 2 o più e la parte avversaria non ha unità AFV impegnate in combattimento. In questo caso, la perdita di Punti Forza deve provenire dall'unità più forte dello stack (in punti forza).

2. Se il risultato del Difensore/Attaccante è stampato in rosso, deve fare un EC con ciascuna delle sue unità in stack. Tutte le unità che falliscono l'EC vengono disorganizzate.
3. La seconda perdita in combattimento (se il risultato del Difensore è 2 o superiore) è variabile:
 - Qualsiasi unità che fallisce un EC a causa di un risultato rosso è costretta a ritirarsi.
 - Per qualsiasi unità che ha superato l'EC, o il risultato non è stampato in rosso, il giocatore ha la possibilità di effettuare una ritirata volontaria.

Eccezione:Se tutte le unità effettuano una ritirata (forzata e/o volontaria), la seconda perdita è soddisfatta. Altrimenti, se solo alcune unità si ritirano, quelle che rimangono nell'esagono dovranno soddisfare la seconda perdita! Non è possibile annullare la seconda perdita di forza ritirandosi solo con alcune e non tutte le unità.

4. Tutti le ulteriori perdite in combattimento devono essere prese come perdite di forza. Tutte le Perdite in Punti Forza devono essere equamente distribuite tra tutte le unità coinvolte; nessuna unità può assorbire due Perdite di Punti Forza prima che tutte le altre unità non abbiano assorbito una Perdita di Punti Forza ciascuna.





L'attaccante ha punti Tank, il difensore a punti AT. Poiché III/191 attraversa un lato di ponte sul Bug, i suoi punti Tank sono divisi per 4. I/283 ha 1 punto At, più un +1 per il villaggio. Il risultato sarà di -1 per l'attaccante e non viene applicata alcuna superiorità corazzata.

L'attaccante ha punti Tank, il difensore ha punti Tank 3/1/4 ha i punti tank più alti nello stack attaccante, supera di 2 punti quelli del difensore, questo porta ad avere un DRM di AS di +2 per l'attaccante.

L'attaccante ha punti At, il difensore ha punti Tank. Il difensore ha in automatico la superiorità corazzata, i suoi punti tank non modificati sono usati come un DRM negativo per l'attaccante (-3 in questo caso).

Nè attaccante nè il difensore hanno punti Tank. Nessuna superiorità corazzata è possibile.

Perdite di steps

Ogni perdita di punti forza viene applicata ad una singola unità e riduce di uno l'attuale forza di combattimento dell'unità. Le Perdite di Punti Forza sono distribuite come desidera il proprietario tra le unità combattenti, tenendo conto delle suddette linee guida.

Registrate semplicemente la nuova forza dell'unità posizionando il corrispondente segnalino di Forza di Combattimento Attuale sotto di essa. Il marcatore viene ruotato in modo tale che il numero corretto sia sempre mostrato in alto.

Se un'unità ha attualmente una forza di uno e subisce un'altra perdita di punti forza, viene eliminata. Rimuovi dal gioco il segnalino unità.

La Capacità di Movimento, i Punti Carro o Anticarro ed il Valore di Efficacia di un'unità non sono mai influenzati negativamente dalla Perdita di Punti Forza.

Ritirata

Le unità in ritirata hanno la possibilità di ritirarsi di uno o due esagoni. Tuttavia, questo soddisfa solo una perdita in combattimento se tutte le unità nell'esagono si ritirano.

Eccezione: Un'unità meccanizzata può ritirarsi di un solo esagono se:

- si muove attraverso un lato di esagono di corso d'acqua senza ponte, o
- entra in un esagono di foresta o palude.

I limiti al raggruppamento devono essere rispettati in ogni momento di una ritirata.

Le unità che si ritirano in gruppo non possono dividersi. Un'unità o gruppo deve ritirarsi verso l'esagono più vicino adiacente ad un'area di rifornimento amica, soggetta alle seguenti restrizioni:

Gli esagoni e i lati di esagono in cui è vietato entrare ritirandosi sono:

- Esagoni occupati dal nemico (inclusi quelli occupati esclusivamente da HQ).
- EZOC (Eccezione: Ritirata Forzata).
- Lati d'esagono senza ponte del fiume Bug.
- Fuori mappa.

Ritirata forzata

Se un'unità è obbligata a ritirarsi in un esagono contenente una EZOC e nessun altro esagono è disponibile. Ogni unità che si ritira subisce una Perdita di Punti Forza aggiuntiva che non contano per soddisfare per i restanti colpi persi in combattimento. Un'unità o gruppo che si ritira deve fermarsi quando entra in EZOC.

Ogni unità che deve, ma non può, effettuare una ritirata forzata, subisce due ulteriori Perdite in Punti Forza che non contano per soddisfare i rimanenti colpi persi in combattimento.

IMPORTANTE Se solo alcune unità di un gruppo devono effettuare una ritirata forzata, mentre le altre scelgono di ritirarsi volontariamente (per convertire il secondo colpo del combattimento), la ritirata forzata deve essere eseguita per prima. (Questo è importante se l'esagono di ritirata è già occupato da unità amiche e la ritirata provoca un sovraccollamento).



7.5.3 Vittoria nel combattimento

La fazione che riceve il numero di colpi in combattimento più basso in un combattimento vince la battaglia, a meno che tutte le unità di quella fazione coinvolte nel combattimento non vengano eliminate. In tal caso, o quando si verifica un pareggio, nessuna delle due parti ottiene una vittoria. L'unità o il gruppo vincente riceve immediatamente un bonus in Punto Azione, limitato come segue:

1. Solo le unità che sono state coinvolte nel combattimento possono utilizzare gli AP bonus.
2. Le unità devono trovarsi entro il Raggio di Comando dell'HQ.

Una o più unità nel gruppo devono spendere immediatamente gli AP bonus, altrimenti sono persi. Nessun'altra unità, comprese quelle di supporto al combattimento, può utilizzare il punto o essere coinvolta nell'Azione scelta. Se l'attaccante guadagna AP bonus, può integrarlo con uno o tutti i Punti Azione rimanenti sul suo tracciato AP.

Gli AP bonus possono essere immediatamente spesi per qualsiasi Azione. Usare un'Azione di Movimento per tornare nell'esagono lasciato a causa di una ritirata sarebbe un'opzione valida. L'AP bonus può innescare un tentativo di reazione solo se l'AP bonus viene utilizzato dall'attaccante, non se utilizzato dal difensore.

Un'unità o gruppo può spendere gli AP bonus per eseguire un'Azione di Recupero, per un'Azione di Difesa Preparata o per un'altra Azione di Combattimento. Ed anche un'Azione di Movimento, ma solo se l'avversario ha ritirato tutte le unità e se il primo esagono in cui entra come Azione di Movimento è l'esagono dell'avversario lasciato vuoto.

7.6 AZIONE DI RECUPERO

Ogni unità disorganizzata che non è isolata deve svolgere un'azione di recupero individualmente.

Un'unità può effettuare un qualsiasi numero di Azioni di Recupero, fintanto che i Punti Azione sono disponibili durante l'Attivazione della Formazione.

- Effettuare un Controllo di Efficacia per l'unità disorganizzata; se l'unità passa, girala sul suo lato normale (non disorganizzato). Se fallisce, rimane disorganizzata ma non subisce ulteriori effetti negativi.

Note: Una azione di recupero è l'unica Azione che un'unità disorganizzata può intraprendere.

7.7 AZIONE DI DIFESA MIGLIORATA

Per eseguire un'Azione di Difesa Migliorata, posiziona semplicemente il segnalino corrispondente in cima alla pila. Ottiene tutti i benefici se viene attaccato fintanto che il segnalino è al suo posto.

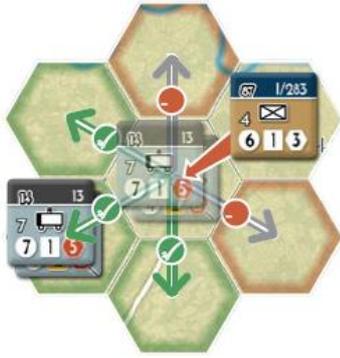
Il segnalino Difesa Migliorata viene rimosso immediatamente:

- Se almeno un'unità nell'esagono viene disorganizzata.
- Se almeno un'unità in un esagono viene eliminata, le rimanenti unità perdono la propria Difesa Migliorata.
- Se almeno un'unità lascia l'esagono per qualsiasi motivo.
- Se almeno un'unità nell'esagono svolge una qualsiasi Azione.
- Se un'altra unità termina un'azione di movimento o si ritira nell'esagono.

Non è possibile che solo un gruppo di unità in un esagono siano in Difesa Migliorata, è una questione "tutto o niente".

Eccezione. Il segnalino Difesa Migliorata NON viene rimosso se si tratta di rinforzi che vengono posti nell'esagono, un'unità riceve rimpiazzi o si riorganizza.





Ritirata riuscita

Il gruppo tedesco ha un chiaro percorso di ritirata verso un'area di rifornimento amica, quindi una ritirata è possibile



Ritirata forzata riuscita

L'unico percorso possibile del gruppo tedesco in ritirata è quello di muovere nell'esagono EZOC. In tal modo, ogni unità nel gruppo subisce un'ulteriore Perdita di Punti Forza.



Ritirata forzata fallita (Bug River)

Questo gruppo tedesco è circondato da esagoni senza ponte del Fiume Bug, quindi le sue unità non possono completare il loro movimento di ritirata forzata, ogni unità subisce 2 Perdite di Punti

7.8 SEGMENTO DI FINE TURNO

Fai avanzare l'indicatore del turno di gioco di una casella per indicare l'inizio di un nuovo turno di gioco. Se l'ultimo turno è stato completato, il gioco termina e viene determinata la vittoria.

8. FASE AMMINISTRATIVA

Piazzate il segnalino Iniziativa +DRM nella casella zero del tracciato Iniziativa. Non importa a questo punto da che parte è posizionato. Questa è l'unica volta durante un turno in cui il segnalino viene posizionato nella casella zero.

8.1 SEGMENTO DI RECUPERO

Il Livello di Attivazione della Formazione viene recuperato dalle seguenti regole, che sono diverse per i due giocatori.

Recupero significa che il segnalino di Attivazione della Formazione avanza di un certo numero di spazi sulla corrispondente tabella.

- Un determinato HQ è fuori rifornimento durante il segmento di Recupero è in grado di recuperare spendendo il Rifornimento di Emergenza. Questo viene fatto semplicemente capovolgendo il quartier generale mostrando il retro. Se l'HQ sta spendendo Rifornimenti di Emergenza recupera un punto in meno del valore di Attivazione.
- Un determinato HQ in Rifornimento di Emergenza è fuori rifornimento durante il segmento di Recupero non sarà in grado di recuperare.

- Un dato segnalino di Attivazione della Formazione non potrà mai essere modificato al di sopra del suo Livello di Attivazione Massimo, che è annotato sulla pedina di Attivazione della Formazione così come sul tracciato di Attivazione della Formazione posto sulla mappa.
- Un HQ che attualmente mostra il retro a causa del Rifornimento di Emergenza speso ora recupera se è stata ripristinata la linea di rifornimento (rivoltate l'unità HQ sul lato frontale).

8.1.1 Recupero del Livello di Attivazione della Formazione Tedesca

Tutti i Livelli di Attivazione della Formazione tedesca recuperano tanti spazi in alto sul tracciato quanti sono indicati dal loro Valore di Recupero di Attivazione della Formazione indicata sulla tabella Recupero HQ.

8.1.2 Adeguamento del livello di interdizione

Il tedesco tira un dado e consulta la Tabella di Interdizione per determinare il Livello di Interdizione (0, 1 o 2) del turno di gioco in corso.

Effetti della interdizione:

- Il tedesco applica il Livello di Interdizione come DRM aggiuntiva per l'Iniziativa.
- Il giocatore Sovietico usa il Livello di Interdizione per determinare i livelli di Recupero di Attivazione delle Formazioni Sovietiche.



8.1.3 Recupero del Livello di Attivazione della Formazione Sovietica

Il Recupero del Livello di Attivazione della Formazione Sovietica non è fisso, ma si basa sul Valore di Recupero di Attivazione della Formazione individuale ed è influenzato dal Livello di Interdizione del turno di gioco corrente.

- Il giocatore Sovietico controlla il Valore di Recupero di Attivazione di Formazione della sua formazione rifornita e incrocia questo valore con il Livello di Interdizione sulla Tabella di Recupero HQ per ottenere il risultato.

Ciò significa che il giocatore Sovietico non conosce l'esatto Livello di Interdizione ed i valori di Recupero per un dato Segmento di Recupero durante la Fase Operativa!

8.1.4 Riparazioni automatiche delle unità combattenti

Ogni determinata unità disorganizzata che è nel Raggio di Comando del suo HQ o correttamente aggregata, si ripristina automaticamente dalla disorganizzazione, indipendentemente dallo stato di rifornimento dell'HQ. Entrambe i giocatori recuperano contemporaneamente.

8.1.5 Attrito delle unità isolate

Ogni unità ancora disorganizzata ed isolata effettua un Controllo per l'Attrito (vedere 5.8.3, Isolamento).

8.2 SEZIONE DI ASSEGNAZIONE

Le unità indipendenti possono essere assegnate e riassegnate (vedere 5.5.1, Formazioni). Tutti i rinforzi indipendenti idonei devono essere assegnati ad una formazione qualificata (vedere 5.5.2, Unità Indipendenti).

8.3 SEGMENTO DEI RIMPIAZZI

La parte tedesca riceve punti rimpiazzo (RP) da spendere. La parte sovietica invece può cannibalizzare e riorganizzare alcune unità.

- Gli RP possono essere usati solo per specifiche unità che non siano disorganizzate ed entro il Raggio di Comando dell'HQ che deve essere esso stesso in rifornimento o in rifornimento di emergenza.
- Le unità in EZOCS possono (!) ricevere rimpiazzi fintanto che tutte le altre restrizioni siano soddisfatte.
- Gli RP devono essere spesi immediatamente; i punti inutilizzati vengono persi.
- Un RP recupera un Punto Forza. Non c'è limite al numero di punti che un'unità può ricevere per segmento, **ma le unità eliminate non possono essere ricostruite** e nessuna unità può

incrementare la sua forza di combattimento al di sopra della sua forza originale stampata.

Ulteriori restrizioni speciali sono elencate di seguito:

8.3.1 Rimpiazzi tedeschi

Il tedesco riceve RP di Fanteria e RP di AFV secondo la Tabella dei Rimpiazzi (indicata anche sulla tabella dei turni) che devono essere spesi per ricostruire le unità ridotte o distrutte del tipo di unità corrispondente nel turno corrente. Due RP di Fanteria possono ricostruire un punto forza di qualsiasi unità motorizzata o di qualsiasi ingegnere.

Un'unità distrutta che viene ricostruita entra in gioco con il suo QG o adiacente ad esso (soggetto al raggruppamento).

8.3.2 Riorganizzazioni sovietiche

Unità cannibalizzata			Unità rinforzata	
Fanteria non motorizzata				
Mitragliatrice				
Non mot. Ingegneri		-	Fanteria non motorizzata	
Guardia di frontiera				
Anticarro				
Fanteria motorizzata				
Ingegneri motorizzati		-	Fanteria motorizzata	
Mitragliatrice			Mitragliatrice	
Non mot. Ingegneri		-	Non mot. Ingegneri	
Ingegneri motorizzati		-	Ingegneri motorizzati	

Le unità HQ e di Tipo Supporto non possono mai essere riorganizzate.

La parte sovietica può cannibalizzare le unità combattenti per ricevere RP, indipendentemente dalla loro forza attuale, se soddisfano i seguenti requisiti:

1. Devono essere non disorganizzate.
2. Nel Raggio di Comando del suo HQ, che deve essere in Rifornimento o Rifornimento di emergenza.

Cannibalizzazione:

Il giocatore sovietico semplicemente rimuove dal gioco un'unità di tipo fanteria. Ogni Punto Forza rimosso diventa un RP come indicato sulla Tabella di Riorganizzazione delle Unità Sovietiche e deve essere speso immediatamente o è perso. Ogni punto può essere speso solo per recuperare un Punto Forza precedentemente perso di un'unità del rispettivo tipo. Le unità per recuperare RP devono soddisfare i seguenti requisiti:



1. Deve essere nel Raggio di Comando del suo HQ, che deve essere in Rifornimento o Rifornimento di Emergenza.
2. Deve trovarsi nel Raggio di Comando della formazione HQ da cui proviene l'unità cannibalizzata.

8.4 SEGMENTO DEI RINFORZI

Dall'inizio del turno 2, entrambe le parti ricevono rinforzi secondo la Tabella dei Rinforzi. L'ingresso dei rinforzi può essere ritardato al turno successivo a scelta del possessore, compresi quelli già precedentemente ritardati. Il giocatore Sovietico pone i rinforzi idonei prima del giocatore Tedesco. Tutti i rinforzi di una parte sono considerati posizionati contemporaneamente.

8.4.1 Posizionamento dei rinforzi

I rinforzi disponibili entrano in uno o più esagoni di entrata specifici secondo la Tabella dei Rinforzi. Se non è disponibile alcun esagono di entrata amico, i Rinforzi possono entrare in un esagono più vicino all'esagono(i) di entrata, purchè siano nel Raggio di Comando e non adiacente ad un'unità nemica. I rinforzi indipendenti devono essere assegnati ad una formazione qualificata prima di essere posizionati sulla mappa.

Il segnalino di Attivazione della Formazione di una formazione di rinforzo viene posto sul valore massimo della Divisione se non diversamente indicato.

9. CONDIZIONI DI VITTORIA

La vittoria è determinata dal numero totale di VP che il giocatore tedesco è in grado di guadagnare durante il gioco.

Controllo degli esagoni VP



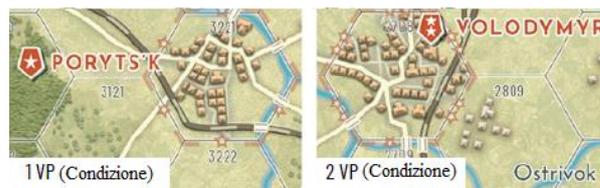
Un giocatore controlla un esagono VP se lo occupa o è stato l'ultimo ad occuparlo e se può tracciare una linea libera da unità nemiche e EZOC dalla sua fonte di rifornimento all'esagono VP. Fino a 5 esagoni di questa linea di rifornimento possono essere fuori strada o fuori ferrovia, tutti gli altri esagoni rimanenti devono essere tracciati utilizzando esagoni stradali o ferroviari tuttavia la linea di rifornimento non può attraversare il fiume Bug senza ponte o un lato di

esagono di lago. Le unità amiche annullano le EZOC per questo scopo.

Nota: Non devono essere per forza i primi 5 esagoni. Ad esempio 3 esagoni possono essere fuori strada, i successivi 10 esagoni lungo una strada o ferrovia ancora 2 esagoni fuori strada.

All'inizio del gioco, tutti gli esagoni VP sono controllati dalla parte sovietica.

Ci sono inoltre esagoni di Punti Vittoria che si ricevono secondo condizioni speciali per ogni scenario.



PV per perdita di punti forza delle unità distrutte Le perdite sovietiche sono determinate alla fine del gioco.

Il giocatore tedesco riceve i seguenti VP:

1/15 PV – per ogni punto forza delle unità AFV distrutto

1/30 PV – per ogni punto forza di fanteria e unità AT distrutte.

❖ **Nota.** Distrutto significa che il segnalino viene rimosso dalla mappa.

Il giocatore tedesco perde VP

In ogni scenario il giocatore tedesco perde 1 PV alla fine della partita:

- per ogni tre unità tedesche distrutte, fuori comando o isolate.
- per ogni due segnalini di Attivazione della Formazione sotto il livello 2.

Ulteriori condizioni VP sono descritte nella sezione di ogni scenario.

Ordini di contrattacco

Il giocatore Sovietico inizia il gioco con un certo numero di segnalini "Ordini di Contrattacco". Ogni attacco preparato eseguito consente al giocatore di scartare un segnalino. Almeno un'unità AFV sovietica deve essere coinvolta in questo attacco. Alla fine della partita, ogni segnalino ancora in possesso del giocatore Sovietico fa guadagnare al giocatore Tedesco 1 VP.



10. REGOLE SPECIALI DELLO SCENARIO

REGOLE SPECIALI TEDESCHE

10.1 Reggimento Z.B.V. 800 Brandeburgo



Durante il primo turno tutti gli attacchi tedeschi attraverso i ponti sul fiume Bug a Ustyluh e Vygodanka hanno un DRM -2 al combattimento e le unità AFV hanno 1/2 Punti Tank (invece del -4 DRM e 1/4 Punti Tank). Questa regola riflette i commandos tedeschi del reggimento Z.B.V. 800 Brandenburg che catturarono questi ponti all'inizio dell'operazione.

10.2 ATTACCO A SORPRESA

Si considera automaticamente che il giocatore tedesco abbia vinto l'Iniziativa per la prima Attivazione di Formazione della campagna e nello scenario uno e ha fino a tre attivazioni consecutive della formazione (solo due nello scenario uno). Dopo queste attivazioni il segnalino di Iniziativa +DRM viene automaticamente spostato nel primo spazio (+2), che mostra la parte sovietica. Durante le attivazioni della formazione di Attacco a Sorpresa, possono essere attivate solo le Divisioni di Fanteria e solo una volta ciascuna. Tutti i Controlli di Efficacia e Reazione sovietici hanno un DRM +2

10.3 PONTE DI BARCHE

Il giocatore tedesco può costruire due ponti di barche per partita, uno per III Corpo Motorizzato e uno per il XXIX Corpo. Per costruire un ponte di barche, il giocatore deve spendere 2 AP e soddisfare i seguenti requisiti:



- almeno un'unità non disorganizzata della formazione attivata, appartenente al III Motorized Corps o XXIX Corps devono trovarsi nel raggio di comando e adiacenti al fiume Bug dove il giocatore vuole costruire il ponte di barche.
- L'esagono dall'altra parte del fiume Bug deve essere libero da unità nemiche ed EZOC. Le unità amiche annullano le EZOC per questo scopo.

Contrassegnare la posizione di un ponte di barche con il rispettivo indicatore. Il tedesco può

rimuovere il Pontoon Bridge durante il Segmento dei Rinforzi della Fase Amministrativa. Il Pontoon Bridge rimosso è quindi disponibile per essere riutilizzato in un secondo momento.

Non ci sono altri requisiti come essere adiacenti al ponte. Il Pontoon Bridge viene rimosso dal gioco se un'unità nemica è adiacente ad esso.

Le unità meccanizzate che attraversano il fiume Bug attraverso un ponte di barche pagano +1 MP in aggiunta al terreno dell'esagono. Le unità di fanteria non pagano MP extra oltre al terreno dell'esagono. I ponti di barche sono considerati ponti a tutti gli effetti.

REGOLE SPECIALI SOVIETICHE

10.4 RESTRIZIONI ALLA FORMAZIONE

a) 87. Rif e Divisione



Nei primi tre turni, il Quartier Generale della 87^a Divisione Fucilieri può solo effettuare Azioni di Rilocalizzazione o spostamenti entro un raggio di quattro esagoni da Volodymyr-Volynskiy. Questa restrizione non è più in vigore se il tedesco controlla qualsiasi hex di Volodymyr-Volynskiy. Se lo spostamento dell'HQ non è possibile entro un raggio di quattro esagoni da Volodymyr-Volynskiy, il giocatore può spostarlo in qualsiasi altro esagono idoneo.

b) 124. Rifle Division



L'HQ della 124^a Divisione Fucilieri può eseguire Azioni di Riposizionamento o spostamenti solo entro un raggio di quattro esagoni dall'Area di Rifornimento Sovietica Meridionale. Se lo spostamento o il riposizionamento dell'HQ non è possibile entro un raggio di quattro esagoni dall'Area di Rifornimento del Soviet Meridionale, il giocatore può spostarlo in qualsiasi altro esagono idoneo più vicino ad esso.

c) 41° Divisione Tank



L'HQ della 41^a Divisione Corazzati può eseguire Azioni di Riposizionamento o di rilocalizzazione solo entro un raggio di quattro esagoni dall'Area di Rifornimento del Sovietica Settentrionale. Se lo spostamento o la rilocalizzazione dell'HQ non è possibile entro un raggio di quattro esagoni dall'Area di Rifornimento Sovietico Settentrionale, il giocatore può spostarlo in qualsiasi altro esagono idoneo più vicino ad esso.



10.5 RISERVE DI 41ª DIVISIONE TANK



Se qualsiasi unità tedesca si trova entro 5 esagoni dall'Area di Rifornimento Sovietica Settentrionale prima del turno 6, il giocatore Sovietico riceve queste riserve nel turno successivo (primo battaglione della 82° Reggimento della 41ª Divisione Carri, tre unità in totale)

Se l'unità HQ è stata precedentemente rimossa dal gioco, ritorna con le unità con un segnalino di attivazione al livello 4.

11 . SCENARI

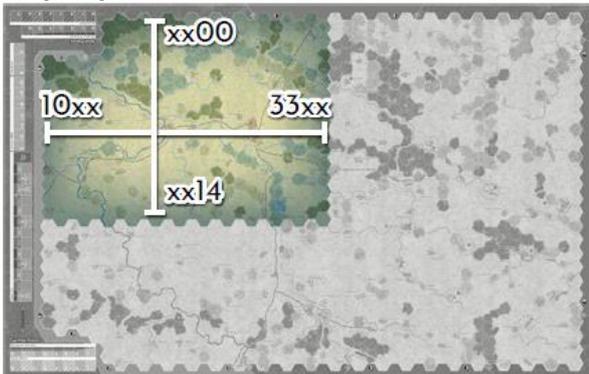
Across the Bug River viene fornito con due piccoli scenari ed uno scenario campagna. Lo schieramento iniziale ed i rinforzi possono essere trovati nella Tabella di piazzamento e rinforzi. Troverai i dettagli relativi alle condizioni speciali e alle condizioni di vittoria nella sezione di ogni scenario.

Nota che le regole speciali dello scenario incluse sostituiscono tutte le regole generali del gioco.

Nota:Ogni scenario inizia con la Fase Operativa, quindi la Fase Amministrativa viene saltata.

11.1 SCENARIO UNO:ATTACCO DEL IIIº CORPO MOTORIZZATO

Questo scenario ricrea la battaglia di confine nelle prime 36 ore. Il compito principale per il tedesco III Motorized Corps sta nel prendere Volodymyr-Volynskyi.



LA REGOLA SPECIALE 10.5 NON È UTILIZZATA IN QUESTO SCENARIO.

Durata del gioco:

Turni di gioco 1-3

Area della mappa:

Dagli esagoni xx00 a xx14 e dagli esagoni 10xx a 33xx. Anche il bordo est dell'area giocabile è una Zona di Rifornimento Sovietica.

Preparazione (secondo la Tabella della Campagna): il giocatore sovietico schiera per primo le unità.

Sovietico 5ª Armata

- 87ª Divisione fucilieri (ad eccezione dell'unità ingegneri 11/87)
- 41ª Divisione Tank
- 2ª Regione Fortificata (eccetto B/20, A/146 e B/146)
- 1/90 e 2/90 NKVD Border Guard (eccetto N° 8)
- 2 segnalini di ordine di contrattacco

Tedesco III. Corpo motorizzato

- 14ª Divisione Panzer
- 298ª Divisione di fanteria
- 44ª Divisione di fanteria
- 191ª Assault Gun Battalion (tre unità StuG III)

Rinforzi (secondo la Tabella dei rinforzi):

Ing. Unità: 260/III e 627/III.

Condizioni di vittoria:

Il tedesco ottiene VP alla fine del turno 3 come segue:

2VP	1VP
2708,3201	2008,2208,2607,2707,2804,2809,2811,3108,3211

Questi esagoni possono essere contrassegnati con segnalini Punti Vittoria per un più facile Riconoscimento

PV aggiuntivi per il giocatore tedesco:

- 2 VP se nessun esagono fortificato è occupato da unità sovietica alla fine del turno 3.
- Il tedesco ottiene VP alla fine del turno 3 per la perdita di punti forza delle unità sovietiche distrutte.
- Il tedesco riceve 1 VP per ogni Segnalino di Ordini di Contrattacco ancora in possesso sovietico.

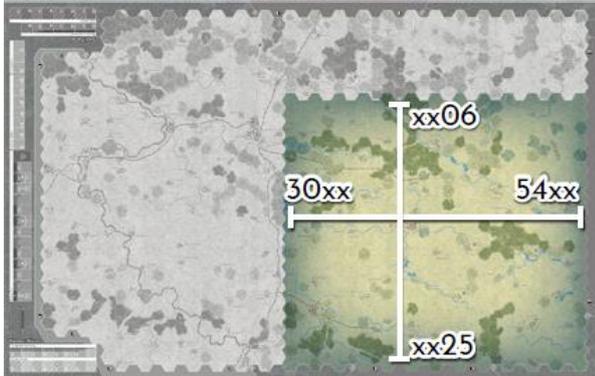
Tutti i VP del giocatore tedesco vengono sommati e confrontati con la seguente tabella dei Livelli di Vittoria

Livello di vittoria				
Decisiva	Minore	Pari	Minore	Decisiva
14 o più	12-13	10-11	8-9	7 o meno
Tedesca		X	Sovietica	



11.2 SCENARIO DUE: ARRIVO RITARDATO

La 5^a Armata Sovietica si prepara al contrattacco. La 135^a Divisione Fucilieri è già in posizione, ma la 19^a Divisione Carri è ancora in movimento.



NESSUNA REGOLE SPECIALE

Durata del gioco:

Turni di gioco 5-7.

Area della mappa:

Dagli esagoni 30xx a 54xx e dagli esagoni xx06 a xx25.

Piazzamento:

Schema dello scenario due. Il giocatore sovietico schiera per primo le unità. Le unità iniziano lo scenario con alcune perdite di punti forza. Le tabelle indicano il numero di punti forza iniziali persi nelle unità AFV e di fanteria. Queste perdite vengono distribuite dopo il piazzamento:

Perdite di steps sovietici		
Unità scelte dal giocatore tedesco e il numero di step-massimo 3 per staking	AFV	Fant
135° Div fucilieri	---	4
87° Div fucilieri	----	6
I punti di supporto dell'HQ sono ridotti a 0		
Perdite di steps tedeschi		
Unità scelte dal giocatore sovietico e il numero di step-massimo 2 per staking	AFV	Fant
13° Div Panzer	1	2
14° Div Pamzer	3	5
111° Div fanteria	---	4
299° Div fanteria	---	4

Sei stacks sovietico ora possono essere piazzati in Difesa migliorata.

Rinforzi (secondo la tabella dei rinforzi per lo scenario 2):

Turno 6: 19^a Divisione Carri di Rinforzo (4 unità).

Esagoni PV:

Tutti gli Esagoni VP stampati non condizionati all'interno dell'area giocabile.

VP tedeschi aggiuntivi:

- Il tedesco riceve 1 VP per ogni Segnalino di Ordini di Contrattacco ancora in possesso sovietico.
- **1/20 PV** per ogni punto forza delle unità della 111^a e 299^a Divisione di Fanteria che esce dalla mappa attraverso l'Area di Rifornimento del Sovietico Orientale. L'unità deve trovarsi nel Raggio di Comando al momento dell'uscita per poterlo fare. Per uscire dalla mappa, l'unità deve spendere 1 MP aggiuntivo.
- Il tedesco ottiene VP alla fine del turno 7 per la perdita di punti forza delle unità sovietiche disorganizzate.

Note: Per uscire dall'esagono 5418, un'unità deve pagare 1 MP aggiuntivo per l'attraversamento del corso d'acqua.

Livelli di vittoria				
Decisiva	Minore	Pari	Minore	Decisiva
11 o più	9-10	7-8	5-6	4 o meno
Tedesca		X	Sovietica	

11.3 SCENARIO CAMPAGNA

Il gioco della campagna ricrea l'intera battaglia di confine nell'area tra il fiume Bug e la città di Torchyn nei primi giorni dell'Operazione Barbarossa. L'obiettivo per il giocatore tedesco è sfondare le linee di difesa sovietiche ed aprire la strada principale verso est.



TUTTE LE REGOLE SPECIALI SONO IN EFFETTO

Durata del gioco

Turni di gioco 1-7.

Zona della mappa

Viene utilizzata l'intera mappa.

Piazzamento e rinforzi

Secondo le tabelle della campagna e dei rinforzi.

Il giocatore sovietico schiera per primo le unità.



Condizioni di vittoria

Il tedesco ottiene VP alla fine del turno 7 per la perdita di punti forza delle unità sovietiche distrutte e per il controllo degli esagoni VP stampati sulla mappa.

VP condizionati

- Il tedesco ottiene VP per il controllo degli esagoni di città di Volodymyr-Volynskiy e Poryts'k entro la fine del 3° turno.
- Il tedesco ottiene VP per il controllo dell'esagono della città di Lokachi entro la fine del 4° turno.

PV aggiuntivi

- Il tedesco riceve 1 VP per ogni Segnalino di Ordini di Contrattacco in possesso sovietico.
- **1/20 PV** per ogni punto forza di ciascuna unità della 111^a e 299^a Divisione di Fanteria che esce dalla mappa attraverso l'Area di Rifornimento del Sovietico Orientale. L'unità deve trovarsi nel Raggio di Comando al momento dell'uscita per poterlo fare. Per uscire dalla mappa l'unità deve spendere 1 MP addizionale.

Note: Per uscire dall'esagono 5418, un'unità deve pagare 1 MP addizionale per l'attraversamento del corso d'acqua

Livello di vittoria				
Decisiva	Minore	Pari	Minore	Decisiva
24 o più	21-23	19-20	17-18	16 o meno
Tedesca			Sovietica	

(Le soglie del livello di vittoria della campagna sono state modificate di +1 PV)

12. NOTE DEL DISEGNATORE

Il gioco Across the Bug River utilizza il sistema noto del gioco Crossing the Line: Aachen 1944. Tuttavia, a causa di una diversa scala temporale in entrambi i giochi, alcune modifiche alle regole si sono rivelate necessarie. Pertanto, sono state apportate alcune modifiche, ad esempio, alle regole sui rifornimenti, che consentono alle formazioni di mantenere più a lungo la loro capacità di combattimento. Sono apparse anche nuove regole in relazione all'attraversamento del fiume Bug. Altri cambiamenti sono di natura estetica e, a mio avviso, servono a riflettere la lotta sul campo di battaglia in modo più realistico.

MAPPA

L'area in cui si svolge il gioco apparteneva alla Polonia fino al 1939. A seguito dell'aggressione tedesca e sovietica stabilita dal Patto Molotov-Ribbentrop, il territorio polacco fu diviso in due

parti. L'area a ovest del fiume Bug era sotto l'occupazione tedesca e l'area a est del fiume Bug fu incorporata nell'Unione Sovietica. Quindi, durante la preparazione della mappa di gioco, mi sono affidato alle mappe cartografiche polacche degli anni '30. Poiché le aree a ovest del fiume Bug sono tornate alla Polonia dopo la guerra, in questa parte del tabellone ho usato i nomi polacchi. Le aree a est del fiume Bug sono rimaste in parte all'Unione Sovietica, quindi i nomi sono russi (per lo più nomi polacchi russificati).

LINEA MOLOTOV

All'inizio dell'Operazione Barbarossa l'area apparteneva all'Unione Sovietica da soli due anni, motivo per cui la linea di difesa costruita lungo il nuovo confine, poi denominata Linea Molotov, era solo in parte pronta nel 1941. sezioni e gli stessi bunker erano spesso realizzati con cemento di scarsa qualità. Inoltre, c'era un problema con l'armamento: i bunker, spesso progettati per il vecchio tipo di armamento, dovevano essere adattati dai soldati al nuovo equipaggiamento. Nel gioco, ogni esagono di fortificazione rappresenta un punto fortificato, che consisteva in un complesso di piccoli e grandi bunker. Nell'area Volodymyr-Volynskiy, la linea Molotov era presidiata da quattro battaglioni MG, da qui la mia decisione di dividere ogni battaglione in unità più piccole per riempire tutti i punti fortificati.

90. Guardie di frontiera dell'NKVD

All'inizio della guerra furono le unità di frontiera che per prima resistettero alle truppe tedesche ritardandone l'avanzata e poi rafforzando le truppe regolari nei loro ranghi. Per questo motivo, non potevo trascurare questo tipo di formazione durante la progettazione del gioco. Nel gioco l'unità di base per una formazione di fanteria è il battaglione, ma nel caso di 90° NKVD Border Guards ho deciso di utilizzare una scala diversa: la compagnia. Questa formazione era composta da quattro battaglioni (ci sono solo tre battaglioni nell'area di gioco, il quarto era a sud di quest'area vicino alla città di Sokal), e ciascuno aveva quattro postazioni sparse lungo il fiume Bug. A causa di questa notevole dispersione e delle conseguenti difficoltà di comando, ho deciso di dividere il 90° NKVD guardie di frontiera in formazioni più piccole.

87. Divisione fucilieri

Le restrizioni su questa formazione sono principalmente dovute al fatto che il comandante di questa divisione, il generale Aliabyszew, ha deciso di non ritirarsi, nonostante l'evidente



divario tra l'87^a Divisione Fucilieri e la più meridionale 124^a Divisione Fucilieri. Il generale Aliabyshev si aspettava che questa lacuna sarebbe stata colmata da una 135^a Divisione fucilieri in avvicinamento dal fronte a circa 100 km da

Dubno. Tuttavia, alla fine del secondo giorno di combattimenti, le unità principali di questa formazione si trovavano all'altezza della città di Lokachi, e il divario tra le due unità non fu colmato.



41^a Divisione carri e area Verba Turopyn

Quando scoppiò la guerra, questa divisione era dentro e intorno a Volodymyr-Volynskyi. Sulla base di ordini di guerra precedentemente preparati, la divisione si era spostata verso nord nella regione di Kovel (non presente sulla mappa), dove era previsto lo scontro principale. Su richiesta del comandante dell'87^a Divisione fucilieri, due battaglioni di tank T-26 lenti e scarsamente corazzati furono lasciati indietro. Dopo il primo giorno di combattimento, i battaglioni sparsi si ritirarono nell'area di Turopyn, da dove coprono l'avvicinamento a Kovel.

Le restrizioni che ho introdotto per questa formazione sono quindi dovute ai compiti assegnati a queste unità. D'altra parte, le restrizioni alle unità tedesche nell'area Verba - Turopyn sono dovute al fatto che la parte tedesca era principalmente interessata in direzione Est. Fu solo quando si scoprì che unità sovietiche si stavano radunando nella zona di Verba (vi arrivò la 215^a Divisione Meccanizzata), i tedeschi

effettuarono l'attacco disperdendo i sovietici che si stavano preparando al contrattacco.

La 41^a divisione tank è rimasta in gran parte inutilizzata nell'area di Kovel, da qui la mia decisione di introdurre riserve sovietiche sotto forma di battaglione KV-2. Queste riserve vengono attivate se un giocatore tedesco vuole effettuare un attacco in direzione di Verba - Turopyn prima che nella realtà, cioè prima che arrivino i rinforzi sovietici sotto forma di 215^a Divisione Meccanizzata.

124. Divisione Fucilieri

La divisione aveva i suoi reggimenti sparsi su una vasta area quando iniziarono i combattimenti. Solo 622^o Reggimento è presentato nel gioco come ala destra della divisione. Gli altri due reggimenti operavano al di fuori dell'area designata nel gioco, quindi non ci sono altre restrizioni per questa formazione.

1^a Brigata di artiglieria AT

Nel 1941 l'Unione Sovietica introdusse nel suo esercito un nuovo tipo di formazione - Brigate di artiglieria AT - unità forti dotate di armi anticarro



di medio e grosso calibro. Queste formazioni spesso hanno agito autonomamente come i proverbiali vigili del fuoco nelle zone colpite. Nel gioco, i battaglioni AT delle divisioni di fanteria non sono presentati come unità indipendenti, ma sono implementati solo come parametro AT delle unità. Tuttavia, nel caso della 1^a Brigata Artiglieria AT, che è una formazione unica, ho deciso di rappresentare i battaglioni come unità indipendenti.

215^a Divisione meccanizzata

Questa divisione è stata meccanizzata solo nel nome. La mancanza di mezzi di trasporto ha fatto sì che le unità di questa formazione si muovessero principalmente a piedi, per questo nel gioco queste unità hanno l'icona di fanteria e punti movimento appropriati per le unità non motorizzate. Il reggimento di tank di questa divisione, a causa della mancanza di carburante, è rimasto molto indietro rispetto alla linea del fronte e non compare affatto nel gioco.

19^a Divisione carri armati

Durante la marcia, questa divisione ha subito gravi attacchi aerei e molte perdite non al combattimento a causa di guasti meccanici. Meno di 50 degli oltre 100 tank hanno raggiunto il punto di concentrazione; furono riuniti in un battaglione improvvisato. Nel gioco si presenta come un battaglione del 37^o Reggimento (le fonti dicono che le unità di questo reggimento furono le prime ad attaccare), anche se è del tutto possibile che la formazione conservasse qualche residua struttura con la divisione in due reggimenti di carri armati.

168. Divisione di fanteria

Questa divisione tedesca era nella riserva dell'esercito e non prese parte ai combattimenti nei primi giorni dell'operazione Barbarossa. Rimase sul lato occidentale del fiume Bug tra le posizioni iniziali della 44^a e 299^a divisioni di fanteria. Successivamente è stata spostata più a sud (fuori dall'area designata nel gioco) e ha preso parte ai combattimenti contro la parte centrale della 124^a Divisione Fucilieri. Tenendo conto di tutte queste circostanze, ho deciso di non raffigurare questa formazione nel gioco.

Krzysztof Biernacki

CONSIGLI PER IL GIOCATORE SOVIETICO

Il grande divario tra il 622^o Reggimento della 124^a Divisione Fucilieri nell'area di Poryc'k e l'87^a Divisione Fucilieri nell'area Volodymyr Volynskyi (così come le regole speciali che impongono alcune restrizioni su di esso) rende molto facile per una divisione ottenere una sacca. Il giocatore dovrebbe cercare di salvare quante più unità possibili di queste formazioni e, d'altra parte, tenere presente che ha bisogno di tempo prezioso per costruire una seconda linea difensiva con i rinforzi in arrivo, preferibilmente all'altezza dell'area Viinytsya - Lokachi o ad est di questi luoghi. Durante la difesa, il giocatore dovrebbe utilizzare le caratteristiche del terreno per basare le sue linee difensive su corsi d'acqua, paludi o foreste, il che elimina più o meno il vantaggio corazzato dei tedeschi.

Una guarda separato a cui il giocatore dovrebbe prestare attenzione è l'area di Verba - Turopyn, sulla strada per Kovel. La 41^a Divisione Corazzati è la formazione difensiva più predisposta per questa area, il cui nucleo principale era nell'area di Kovel. Il giocatore non può permettersi di esaurire troppo velocemente le unità di questa formazione, altrimenti non avrà nulla per difendere questa direzione fino all'arrivo dei rinforzi. Anche le modeste riserve sotto forma di un battaglione di tank KV-2 potrebbero non scoraggiare il giocatore tedesco dall'attaccare prima se ritiene che le forze sovietiche siano abbastanza deboli. Infine, vale la pena menzionare anche 90^a NKVD Border Guard: le unità di questa formazione sono deboli e non possono resistere più seriamente, ma se sopravvivono alla prima ondata di attacco possono servire come rimpiazzati delle normali unità di fanteria.

CONSIGLI PER IL GIOCATORE TEDESCO

È molto importante catturare le teste di ponte sul fiume Bug, specialmente a Ustiluh, ed estenderle ancora più rapidamente. Le teste di ponte troppo piccole impediranno il libero movimento delle proprie truppe e potrebbero persino portare le unità a rimanere bloccate in pesanti combattimenti. È anche molto utile costruire un ponte di barche. I tedeschi iniziarono a costruirlo già dalle prime ore dell'Operazione Barbarossa nella zona di Vydranica, a nord-ovest di Ustiluh, e questa scelta di piazzamento sembra essere quella più appropriata nel gioco. Ciò rende più facile circondare Volodymyr- Volynskyi da nord, mentre l'altro braccio dovrebbe chiudere la città



da sud (299^a Divisione di Fanteria è la più adatta a questo scopo).

L'area tra Ustiluh e Volodymyr-Volynskiy è difficile per l'avanzata, inoltre qui si possono prevedere unità tank nemiche, quindi è consigliabile assegnare una o due compagnie di tank alla 298^a Divisione di fanteria che attacca in questo settore. Nei primi turni, La 44^a Divisione di fanteria dovrebbe concentrarsi sullo sgombero del percorso attraverso le linee difensive fortificate, e la 111^a Divisione di fanteria dovrebbe concentrarsi sulla conquista di Poryc'k e sull'apertura della strada verso est. La rapida attuazione di questi compiti consentirà alla 13^a Divisione Panzer, in arrivo il secondo giorno di combattimento, di aggirare Volodymyr-Volynskiy da sud, dove i sovietici possono continuare a resistere e avvicinarsi rapidamente all'area di Viinytsya - Lokachi. Il giocatore dovrebbe essere consapevole che, nel tempo, le divisioni panzer lasceranno indietro la fanteria e dovranno fare affidamento principalmente sulle proprie forze quando combatteranno la seconda linea difensiva sovietica supportata da una forte difesa AT. Dipenderà solo dal giocatore quanto velocemente la fanteria sarà in grado di supportarli nel loro ulteriore movimento verso est.

13. NOTE DELLO SVILUPPATORE

Quando Krzysztof ha espresso per la prima volta la sua volontà di utilizzare il "sistema di gioco" di Crossing the Line - Aachen 1944 (CtL) come base per progettare il proprio gioco, ero molto emozionato. Inizialmente, voleva creare un gioco sull'invasione tedesca della Polonia nel 1939. Ha creato un OOB dettagliato, indicatori di playtest pronti per la stampa e una bella mappa di gioco, solo per scoprire durante il playtest che la situazione sarebbe stata troppo unilaterale e quindi troppo noiosa per il giocatore polacco. La sua decisione di rovesciare tutto il lavoro che aveva ovviamente già fatto per questo gioco mi ha mostrato che era disposto a impegnarsi molto per creare un gioco che presentasse abbastanza opzioni e sfide per entrambi i giocatori. Questo è il caso nelle Battaglie in Ucraina rappresentate in questo gioco. Sebbene queste battaglie facciano parte dell'Operazione Barbarossa e il giocatore sovietico abbia naturalmente meno da fare del giocatore tedesco, può usare le sue forze per rallentare il suo avversario e colpire i tedeschi conducendo alcuni contrattacchi locali. La meccanica del "sistema di gioco" di Crossing the Line di Dirk Blennemann è stata accolta molto bene e potrebbe essere adattata a questa situazione

nella maggior parte dei casi, anche se c'è stato un cambiamento nella scala temporale e della mappa. Ovviamente, la prima cosa da fare quando abbiamo pensato di pubblicare questo gioco è stata confrontare Dirk con l'idea di utilizzare il suo sistema centrale. Mi è stato di grande aiuto e ora voglio sfruttare l'occasione per esprimere la mia più profonda gratitudine per la possibilità di portare questo bel gioco, che è fortemente basato sul suo lavoro precedente, ai tavoli dei giocatori di tutto il mondo. Alcune parole devono essere dette su un'altra questione importante, che viene affrontata abbastanza spesso: Quando l'odio e l'agitazione si diffondono, i pericoli devono essere nominati. L'attacco all'Unione Sovietica fu fin dall'inizio una campagna di sterminio, con l'obiettivo di annientare la popolazione locale.

Dovremmo sempre tenere presente che le azioni della Wehrmacht e delle SS non furono solo azioni individuali, ma che la Wehrmacht commise sistematicamente crimini di guerra perpetrati su una scala senza precedenti e partecipò anche all'Olocausto. Soprattutto durante la guerra contro l'Unione Sovietica, furono impartiti ordini criminali, come omicidi di massa di civili, rintracciare e liquidare gruppi perseguitati e il trattamento omicida dei soldati dell'Armata Rossa catturati, in particolare attraverso il sistematico sotto approvvigionamento fino alla morte.

Nella sola Volodymyr-Volynskiy, che si trova proprio al centro della mappa di gioco, appena a nord di Lvov, un tempo pesantemente ebraica, non meno di 18.000 ebrei furono fucilati nel 1941 in trincee aperte.

Le incredibili atrocità condotte dai tedeschi nell'era nazista non devono essere dimenticate.

Anche se ovviamente non sono modellati nel gioco in quanto tali, speriamo che chiunque si dedichi a giocare a questo gioco legga anche la storia che c'è dietro e ne tragga le giuste lezioni.

Contro l'oblio!

**Patrick Gebhardt,
Gennaio 2021**

