

TRACES OF WAR

1.0 INTRODUZIONE

- 1.1 Scala
- 1.2 Componenti
- 1.3 Convenzioni di calcolo

2.0 COMPONENTI DI GIOCO

- 2.1 Mappa
- 2.2 Unità Combattenti
- 2.3 Quartier Generali
- 2.4 Segnalini di Comando
- 2.5 Marcatori
- 2.6 Fogli di Aiuto al Giocatore
- 2.7 Scheda traccia per solitario

3.0 PREPARAZIONE PER IL GIOCO

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

- 4.1 Fase di riorganizzazione della Luftwaffe
- 4.2 Fase di selezione dei segnalini di comando
 - 4.2.1 Selezione dei segnalini sovietici
 - 4.2.2 Selezione dei segnalini dell'Asse
- 4.3 Fase Azione
- 4.4 Fase Finale del Turno
 - 4.4.1 Determinazione della vittoria
 - 4.4.2 Passaggio del turno

5.0 ACCUMULO

6.0 ZONA DI CONTROLLO (ZOC)

7.0 SUPPORTO AEREO LUFTWAFFE

8.0 RIFORNIMENTO

- 8.1 Determinazione del Rifornimento
- 8.2 Effetti sullo Stato del Rifornimento

9.0 MOVIMENTO

- 9.1 Movimento Normale
- 9.2 Movimento Strategico
- 9.3 Effetti della ZOC sul movimento
- 9.4 Riposizionamento volontario dell'HQ

10.0 COMBATTIMENTO

- 10.1 Procedura di combattimento
- 10.2 Determinazione del rapporto di combattimento
- 10.3 Determinazione dei risultati del combattimento
- 10.4 Ritirata
- 10.5 Avanzata dopo il combattimento

11.0 RINFORZI

- 11.1 Rinforzi sovietici
- 11.2 Rinforzi dell'Asse

12.0 REGOLE PARTICOLARI

- 12.1 Turno 1
- 12.2 Ordine di Comando Supremo
- 12.3 Punti di attraversamento

13.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

- 13.1 Vittoria Automatica
- 13.2 Corsa verso il Dnipro (4 turni)
- 13.3 Campagna (8 turni)

14.0 REGOLE FACOLTATIVE

- 14.1 Offerta per i VP
- 14.2 Conversione di HQ sovietici

15.0 NOTE STORICHE

Traces of War è prodotto e distribuito da VUCA Simulations, un marchio di Bruncken & Gebhardt GmbH. Tutti i diritti riservati.

Abbreviazioni

- AS Supporto aereo
- CRT Tabella dei risultati del combattimento
- CP Incrocio
- DRM Modificatore al tiro di dado
- EZOC zona di controllo nemica
- HQ Quartier generale
- MP Punto Movimento
- NP Punto di negoziazione
- TEC Grafico degli effetti del terreno
- VP Punto Vittoria
- ZOC Zona di controllo

1.0 INTRODUZIONE

Traces of War è un gioco per due giocatori che simula gli intensi combattimenti tra l'Asse e le forze sovietiche dopo la battaglia di Kursk dall'agosto 1943 al marzo 1944. Un'importante offensiva sovietica viene lanciata contro una difesa mobile tedesca. Lo sfondamento avrà successo?

1.1 Scala

Un esagono rappresenta circa 20 chilometri di terreno da un lato all'altro. Ogni turno rappresenta un mese. Le unità combattenti sono divisioni per l'Asse e corpi per i Sovietici.

1.2 Componenti

- Due mappe da 20,7"x28" (526x712 mm).
- Markers rotondi da 303–5/8" (16 mm) e 18–3/4" (18 mm)
- Due fogli di aiuto per i giocatori
- Un foglio di traccia per solitario
- Un regolamento
- Un dado a 6 facce

1.3 Convenzioni di calcolo

Quando dimezzi o quarterizzi, arrotonda sempre le frazioni per difetto.

Esempi: La metà di 3 (1,5) è arrotondata per difetto a 1. Un quarto di 3 (0,75) è arrotondato per difetto a 0.

Quando le forze di combattimento delle unità raggruppate devono essere dimezzate o quarterizzate, sommatele prima di dimezzarle o quarterizzarle.

2.0 COMPONENTI DI GIOCO

Avrai bisogno di una tazza opaca per giocare a questo gioco.

2.1 Carta geografica

La mappa rappresenta l'area su cui si è combattuta la campagna storica. Ad esso è sovrapposta una griglia di esagoni (detti hex) per facilitare il posizionamento e la movimentazione delle pedine (dette unità). I simboli colorati stampati sulla mappa mostrano dove devono essere posizionate le varie unità dell'Asse e Sovietiche all'inizio del gioco.

Sulla mappa sono stampate le seguenti tracce e caselle:

■ La traccia del turno è usata per registrare il turno attualmente in corso ed indica il numero di Segnalini Comando dell'Asse per turno così come qualsiasi regola speciale relativa al Turno di Gioco.

■ La Tabella VP & CP è usata per registrare i Punti Vittoria sovietici ed i Punti sotto controllo sovietico.

■ La Luftwaffe Box è una casella di contenimento per i markers della Luftwaffe.

■ I segnalini di comando dell'Asse e dell'Unione Sovietica sono usati per tenere le pedine di comando inattive (o già giocate).

Altri simboli e caratteristiche della mappa:

Esagono sfondamento: Il giocatore Sovietico riceve Punti Vittoria per aver occupato tale esagono con unità sovietiche.

Esagono Fonte di Rifornimento: Un esagono con un simbolo di fonte di rifornimento rosso indica una fonte di rifornimento per le unità sovietiche; un simbolo di fonte di rifornimento blu indica una fonte di rifornimento per le unità dell'Asse.

Lati d'esagono del ponte: Un lato d'esagono di fiume attraversato da una strada o da una ferrovia è un lato d'esagono di fiume con un ponte. Al contrario, un lato di esagono di fiume non attraversato da una strada o da una ferrovia è un lato di esagono di fiume senza ponte.

Esagono del punto di incrocio: Un esagono con un bordo rosso indica un Punto di Incrocio (CP). Il numero di CP controllati dai sovietici influenza l'esito della Tabella di Riorganizzazione della Luftwaffe, della Tabella delle Negoziazioni, della Tabella dei Chit di Comando dell'OKH e della Tabella dell'Aspetto dei Chit della STAVKA.

2.2 Unità Combattenti

Le unità combattenti rappresentano le forze militari che hanno preso parte nella campagna storica. Sono codificati a colori in base alla nazionalità:

SOVIET FORCE		AXIS FORCE	
Soviet	Soviet Guard	German	Romanian Hungarian

I numeri ed i simboli stampati sulle unità combattenti sono lette come segue:

Non-Mechanized Units	Setup Color Indicator	Unit ID	Steps	Unit Size	Unit Type	Movement Allowance
	Side Symbol	Combat Strength				
Reduced Strength Side	Setup Hex				Red. Str. Indicator	
Mechanized Units	Setup Color Indicator	Unit ID	Steps	Unit Size	Unit Type	Movement Allowance
	Side Symbol	Attack/Defence Strength				
Other Indicators	Reinforcement Info	Replacement Unit				

UNIT SIZES	XX	Division	XXX	Army Corps
NON-MECHANIZED UNIT TYPES		Infantry		Mountain Inf.
		Cavalry		Airborne
		SEC		Security Division
MECHANIZED UNIT TYPES				Armor
				Mechanized Infantry

Tipo di unità: mostra di che tipo di unità di combattimento si tratta. Tutte le unità hanno simboli NATO, ad eccezione delle unità corazzate per le quali un ulteriore set è fornito per l'opzione silhouette.

ID unità: questo è il nome storico dell'unità e ha non effetto sul gioco.

Indicatore del colore di piazzamento: questo colore facilita il piazzamento e non ha alcun effetto sul gioco.

Informazioni sui rinforzi: indica un numero ad una cifra con quale ordine le unità sovietiche entrano in gioco come rinforzi. I rinforzi dell' Asse sono contrassegnati con "AR", "IR" o "PR" per classificarli come Rinforzi dell'Asse Minore, Fanteria o Panzer.

Forza di combattimento: usata per risolvere il combattimento. Il combattimento la forza delle unità meccanizzate è suddivisa in attacco e difesa. Le unità non meccanizzate hanno un forza di combattimento che viene utilizzata sia in attacco che in difesa.

Capacità di movimento: determina di quanto può muoversi l'unità ed è dato in Punti Movimento (MP).

Steps: indica quanti steps sono rimasti ad un'unità. La maggior parte delle unità combattenti hanno due steps: un lato a piena forza (fronte) e un lato a forza ridotta (retro) con forza di combattimento ridotta;alcuni hanno solo uno step: un lato a piena forza (il loro retro è nullo). Quando un'unità subisce una perdita in combattimento, l'unità viene girata sul suo lato a forza ridotta o viene eliminata se non ha nessun lato a forza ridotta. Le unità combattenti sono sempre schierate o entrano in gioco dalla loro parte a piena forza.

Indicatore di rimpiazzo: unità di riserva che sostituisce una (più debole) unità dello stesso tipo.

2.3 Quartier Generale

Un'unità HQ rappresenta l'HQ stesso così come le unità combattenti minori sotto il suo diretto controllo. Le unità HQ hanno una Zona di Controllo (ZOC), muovono, avanzano, si ritirano e combattono come normali unità combattenti con poche eccezioni:

In generale:

- Solo un HQ può raggrupparsi entro i normali limiti al raggruppamento. Un'unità HQ può passare sopra un'altra unità HQ durante il movimento.

- Un'unità HQ viene riposizionata se viene distrutta in combattimento o se non può tracciare una linea di rifornimento ad una fonte di rifornimento amica.

- Un HQ attivato può essere spostato tramite riposizionamento invece di usare il normale movimento.

Trasferimento: Il nuovo esagono di destinazione deve soddisfare quanto segue condizioni:

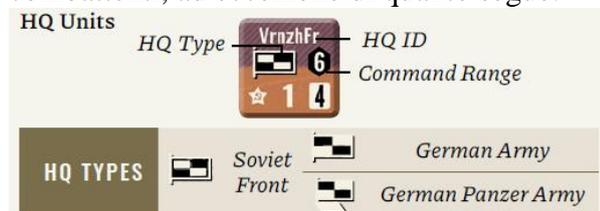
- Deve essere ad almeno cinque esagoni di distanza dall'esagono iniziale.

- Non deve essere in un EZOC.

- L'HQ deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento verso una fonte di rifornimento amica.

Nota: Il trasferimento di un HQ ha un costo in VP (2/-2 VP)! Solo per lo **scenario Campagna Traces of war**.

I valori numerici e i simboli stampati sulle unità HQ sono simili a quelli sulle unità combattenti, ad eccezione di quanto segue:



Tipo di quartier generale: Questo è solo per informazioni storiche. Gli HQ corazzati operano esattamente come gli altri HQ.

Raggio di comando: Questa valutazione viene utilizzata per determinare quale unità di combattimento il quartier generale può attivare. Indica il Raggio di Comando in esagoni e non si estende attraverso i lati di esagoni bloccati. Lo stato dei rifornimenti, le unità nemiche o le ZOC nemiche non hanno effetto sul Raggio di Comando.

Determinate il Raggio di Comando nel momento in cui un HQ viene attivato: Le unità attivate possono in seguito uscire dal Raggio di Comando dell'HQ come risultato di movimento, ritirata o avanzata dopo il combattimento.

★ SOVIET HQ ID ABBREVIATIONS			
Vrnz	Voronezh	1stUKR	1th Ukrainian Front
SW	South West	2ndUKR	2nd Ukrainian Front
Step	Steppe	3rdUKR	3rd Ukrainian Front
Sth	South	4thUKR	4th Ukrainian Front
# AXIS HQ ID ABBREVIATIONS			
A	Armee	PzA	Panzer Armee

2.4 Segnalini di Comando

I segnalini Comando HQ sono usati per attivare HQ specifici, che a loro volta consentono alle unità combattenti entro il loro Raggio di Comando di muoversi ed attaccare. Ad ogni turno, un certo numero di pedine di comando dell'Asse e Sovietico vengono poste in una tazza, dalla quale vengono estratte a caso una per una.

C'è almeno una pedina di comando corrispondente per ogni HQ nel gioco.



Altre pedine di comando per fasi di gioco o eventi speciali sono:



Chit Rifornimento - Chit Soviet Rifornimento



Chit Axis OKH – Chit Paracadutisti Russi



Segnalino STAVKA Sovietico: Quando pescato, il giocatore Sovietico può scegliere uno qualsiasi dei suoi HQ da attivare.

2.5 Markers



Indicatore del Turno di Gioco: Usato sulla Tabella dei Turni per registrare il turno attuale.



Indicatore di punti vittoria: utilizzato per contrassegnare la corrente quantità di Punti Vittoria sovietici sul VP & Traccia CP.



Indicatore di punti di attraversamento controllati: utilizzato per contrassegnare l'attuale quantità di Punti controllati dai sovietici (CP) sul tracciato VP e CP.



Segnalini di controllo sovietico: usati sulla mappa per segnare principali città e punti attraversati che sono sotto l'Unione Sovietica controllo.



Segnalino Fuori Rifornimento e Isolato: Usato quando un'unità non è in grado di tracciare una valida linea di rifornimento ad una fonte di rifornimento amica. Le versioni grigia e rossa di questo marker è fornito per essere utilizzato su unità dell'Axis e Soviet, rispettivamente.





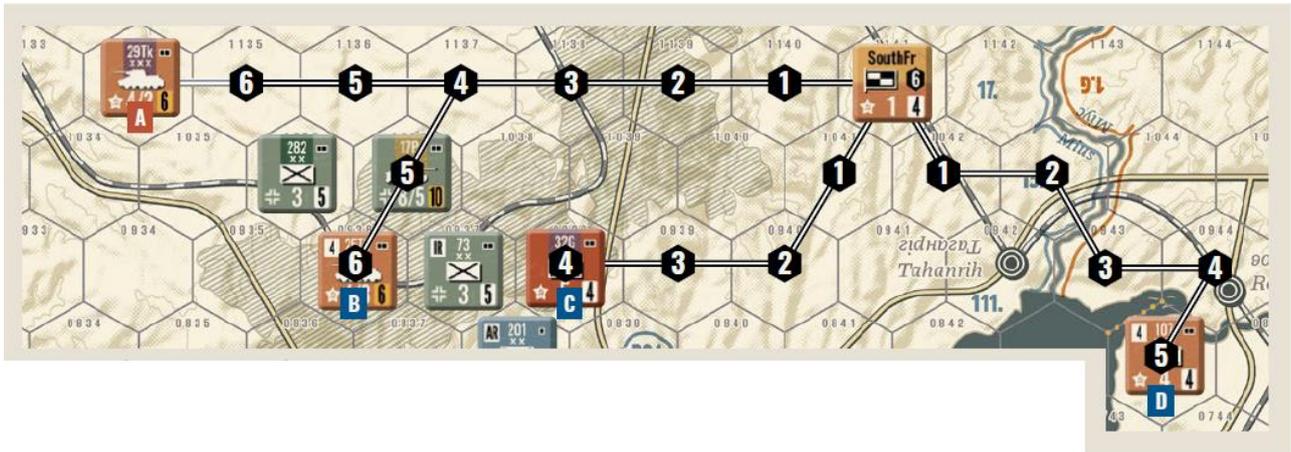
Segnalini Luftwaffe:

sono disponibili solo per il giocatore dell'Asse e rappresentano astrattamente l'aviazione dell'Asse forze che hanno sostenuto la guerra di terra sul fronte orientale.



Indicatore dell'ordine del comando supremo:

indica un città Maggiore che il giocatore dell'Asse deve tenere "a tutti i costi".



Esempio di raggio di comando:

L'Unità A è fuori dal Raggio di Comando. Le unità B e C sono entro il Raggio di Comando, che non è bloccato da EZOC o unità. Anche l'Unità D è entro il Raggio di Comando, sebbene il percorso tracciato sia più lungo a causa di un lato di esagono bloccato.

2.6 Fogli di Aiuto al Giocatore

Diversi grafici e tabelle sono stampati sugli aiuti del giocatore:

■ **Il Terrain Effects Chart (TEC)** fornisce una mappa chiave e mostra gli effetti delle diverse caratteristiche del terreno sul movimento e sul combattimento.

■ **La Tabella dei Risultati del Combattimento (CRT)** è usata per risolvere i combattimenti

■ **La Tabella di Riorganizzazione della Luftwaffe** indica il numero di segnalini della Luftwaffe disponibili per il giocatore dell'Asse ed è basata sul numero di Punti di Incrocio (CP) controllati dai sovietici.

■ **La Tabella della Negoziazione** indica il numero di Punti di Negoziazione (NP) disponibili per il giocatore dell'Asse e si basa sul numero di Punti di Incrocio (CP) controllati dai sovietici.

■ **La Tabella dei Costi NP** indica il numero di NP che il giocatore dell'Asse deve spendere per cancellare un Ordine di Comando Supremo o per ricevere rinforzi.

■ **La Tabella dei Chit di Comando OKH** indica il numero di attivazioni di unità

disponibili per il giocatore dell'Asse quando gioca il Chit OKH ed è basato sul numero di Punti di Incrocio (CP) controllati dal Sovietico.

■ **La tabella dell'aspetto dei segnalini STAVKA** indica se il segnalino STAVKA è disponibile nel turno corrente e si basa sul numero di punti controllati dai sovietici (CPs).

2.7 Scheda traccia gioco solitario

Questo foglio contiene informazioni e tracce così come appaiono sul lato della mappa di ciascun giocatore, per facilità d'uso durante il gioco in solitario.

3.0 PREPARAZIONE DEL GIOCO

■ Entrambi i giocatori decidono da che parte giocare e schierare le proprie forze in base ai contrassegni di piazzamento sulla mappa (alternativa-utilizzando le informazioni di piazzamento sul retro dell'unità).

Gli HQ sovietici sono posizionati sulla loro lato più debole del "Fronte" (non sulla loro versione "Ukr").

Nota: ci sono due serie di pedine per le unità Corazzate: una con simboli NATO e uno con sagome. Usare solo uno dei set, non entrambi.

■ Il segnalino del turno di gioco viene posizionato sulla casella del primo turno nella Turn Track. La Pedina Aviotrasportata Sovietica è posta nella Casella Turno 3, la pedina STAVKA viene posta nella casella Turno 5 ed entrambe la pedine OKH tedesche sono poste nella casella del turno 2

■ Tutte le altre pedine di Comando Sovietico sono poste nella casella Soviet Command chit command Inactive.

■ Tutte le altre pedine Comando dell'Asse sono poste nel Comandante Casella dell'Axis command Chit inactive.

■ I segnalini della Luftwaffe tedesca vengono posti nella casella della Luftwaffe.

■ **Rifornimento:** Quando il gioco inizia, tutte le unità sulla mappa sono in rifornimento (8.0).

■ I segnalini dell'Ordine del Comando Supremo sono posti sulle seguenti città: Dnipropetrovsk (1631), Kharkiv (2634), Odesa (0218), Ternopil (2305), Kyiv (2918), Stalino (1338).

■ Il giocatore dell'Asse pone le tre Divisioni di Sicurezza tedesche in uno qualsiasi dei suoi esagoni di città maggiori (uno per ognuna).

■ Tutte le unità di rinforzo sono poste nelle rispettive caselle.

■ Tutti gli altri segnalini come rifornimenti, ecc. vengono messi da parte per un uso successivo.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

La seguente sequenza di fasi costituisce un turno di gioco e viene ripetuta fino a quando non è stato giocato l'ultimo turno o fino a quando lo scenario specifico o le condizioni di vittoria non sono state soddisfatte (13.0).

La Fase di Azione viene ripetuta fino a quando tutti i Segnalini Comando selezionati sono stati giocati.

1. Fase di riorganizzazione della Luftwaffe
2. Fase di selezione dei segnalini di comando
3. Fase di azione
4. Fase finale del turno



4.1 Fase di riorganizzazione della Luftwaffe

Il giocatore dell'Asse (solo) determina se sono disponibili segnalini della Luftwaffe per il turno corrente facendo riferimento alla Tabella di Riorganizzazione della Luftwaffe.

4.2 Fase di selezione dei segnalini di comando



Entrambi i giocatori selezionano segretamente un dato numero di Pedine Comando disponibili e le mettono nella stessa tazza. Il giocatore dell'Asse può mettere nella coppa un qualsiasi numero delle sue Pedine scelte, e tenere le altre in mano: quelle in mano possono essere aggiunti alla coppa in qualsiasi momento durante la Fase di Azione, e nel caso di OKH Chits, possono anche essere giocati dalla mano come Ordine di Interruzione (4.2.2). Il giocatore sovietico deve inserire tutte le pedine scelte nella tazza (Eccezione: attivazione del combattimento speciale nel turno 1, vedere 12.1).



La pedina Rifornimento è comune ad entrambi i giocatori e deve essere aggiunta alla coppa ad ogni turno (8.0). Le rimanenti pedine di comando vengono poste a faccia in giù nelle caselle delle pedine di comando inattive del giocatore e non vengono utilizzate in questo turno.

Nota: i giocatori non possono mai controllare le pedine di comando nella tazza o la riserva di pedine di comando inattive dell'avversario.

4.2.1 Selezione di segnalini sovietici

SOVIET CHIT POOL COMPOSITION			
X2	X2	X2	X2
X1	X1 FROM GT3 ONWARDS	X1 FROM GT5 ONWARDS	

Il giocatore Sovietico sceglie sei delle sue pedine disponibili ogni turno. Quattro di esse devono essere Pedine di Fronte Sovietico, una per ogni Fronte. Se la pedina STAVKA è disponibile, può essere scelta al posto di una di quelle pedine del Fronte Sovietico. Le altre due pedine possono essere qualsiasi altra pedina (Fronte, Rinforzi, Aviotrasportate, STAVKA)

La Pedina Aviotrasportata Sovietica (11.1) può essere scelta solo una volta durante il gioco e solo dal Turno 3 in poi.

Il Chit STAVKA è disponibile a seconda del turno corrente e del numero attuale di CP controllati dai sovietici. Per scoprire se il segnalino STAVKA è disponibile, fai riferimento alla tabella di comparsa del segnalino STAVKA.

Esempi:

Nel turno 5, la pedina STAVKA è disponibile solo se il giocatore sovietico non controlla alcun CP. Se il giocatore controlla un CP, allora le 6 pedine sovietiche devono essere: 1x Voronezh (1st Ukr), 1x Steppe (2nd Ukr), 1x SWest (3rd Ukr), 1x South (4th Ukr), e qualsiasi altra 2 pedine.

Nel turno 6 la pedina STAVKA è disponibile solo se il giocatore sovietico controlla fino a un CP. Se il giocatore controlla un CP, allora

STAVKA è disponibile, e le 6 pedine Sovietiche possono essere 3 diverse pedine del Fronte (per esempio 1x Voronezh, 1x SOvest, 1x Sud), STAVKA, e qualsiasi altre 2 pedine.

STAVKA ti consente effettivamente di saltare un fronte per un turno per concentrarti sugli altri.

4.2.2 Selezione delle pedine dell'asse

AXIS CHIT POOL COMPOSITION		
X1	X1	X1
X1	X2 FROM GT2 ONWARDS	

Il giocatore dell'Asse sceglie il numero di Pedine come indicato sulla Tabella dei Turni per il turno corrente. Questo numero varia da tre a cinque.

Le pedine OKH diventano disponibili nel turno 2. Possono essere giocate in uno dei seguenti due modi:

■Se la pedina viene estratta dalla tazza, sono disponibili tutte le opzioni della pedina OKH (vedi sotto).

■Se la Pedina non è stata ancora messa nella coppa, può essere giocata come Ordine di Interruzione direttamente dalla mano del giocatore dell'Asse. Questo cancella e rimette la pedina appena pescata nella tazza e permette al giocatore dell'Asse di attivare immediatamente un qualsiasi HQ di sua scelta o di condurre un Comando OKH.

Ogni volta che viene pescata la pedina OKH, il giocatore dell'Asse può scegliere tra le seguenti opzioni (considerando le restrizioni di cui sopra):

1. Attivazione HQ: Ora può essere attivato un HQ qualsiasi a scelta del giocatore dell'Asse.

2. Comando OKH: Il giocatore dell'Asse può attivare un numero di sue unità come indicato nella Tabella di Comando dell'OKH, a seconda del numero di CP attualmente sotto controllo sovietico. Queste unità possono essere scelte liberamente a piacimento,

indipendentemente da qualsiasi restrizione del Raggio di Comando.

OKH CHIT OPTIONS		
OPTION	DRAWN/PLAYED FROM:	
	CUP	HAND (AS INTERRUPTING ORDER)
HQ ACTIVATION	✓	✓
OKH COMMAND	✓	✓
SUP. COMMAND NEGOTIATION	✓	✗

3-Negoziazione del comando supremo:Il giocatore dell'Asse riceve un numero di Punti di Negoziazione come indicato nella Tabella dei Negoziati e dipendente dal numero di CP attualmente sotto il controllo sovietico. Questi NP possono ora essere spesi per portare rinforzi (11.2) o per revocare un Ordine di Comando Supremo (12.2). I costi per farlo sono indicati nella tabella dei costi NP

4.3 Fase Azione

La pedina di comando viene estratta a caso dalla tazza. Il giocatore a cui appartiene la Pedina diventa il giocatore attivo.

Eccezione:Il segnalino **Rifornimento** appartiene a entrambi i giocatori.

Ecco una panoramica delle diverse possibili azioni dipendenti dalla pedina appena pescata:

A. Segnalino Comando HQ

Attiva il rispettivo quartier generale. Quando viene attivato un HQ, vengono attivate tutte le unità combattenti entro il suo Raggio di Comando. Un HQ dell'Asse (solo) può attivare un altro HQ entro il suo Raggio di Comando (sebbene questo HQ non possa poi attivare altre unità). La procedura di attivazione è la seguente:

A.1 Selezione della modalità di azione

Il giocatore attivo ora seleziona una Modalità Azione (Movimento-Combattimento o Combattimento-Movimento).

A.2 Azioni:

Il giocatore attivo conduce il movimento e il combattimento con tutte le unità attivate secondo la Modalità di

Azione selezionata. Vedi Movimento (9.0) e Combattimento (10.0).

B. Controllo del rifornimento

Entrambi i giocatori devono controllare se le loro unità possono tracciare una linea di rifornimento ad una fonte di rifornimento amica (8.1).

C. Rinforzi sovietici

Il giocatore sovietico riceve rinforzi (11.1).

D. Chit aereo sovietico

Il giocatore sovietico riceve rinforzi aviotrasportati attraverso un'operazione aviotrasportata (11.1).

E. STAVKA Chit

Il giocatore Sovietico può scegliere uno qualsiasi dei suoi HQ da attivare (come nel Chit Comando HQ sopra).

F. OKH Chit

Il giocatore dell'Asse può scegliere di attivare uno qualsiasi dei suoi HQ (come nel Chit di Comando HQ sopra), attivare le unità direttamente tramite il Comando OKH (secondo la Tabella di Comando OKH) o eseguire una Negoziazione del Comando Supremo per ricevere rinforzi e/o revocare un Ordine di Comando Supremo (vedi 12.2).

G. Ordine di interruzione

Se il giocatore dell'Asse ha ancora in mano una pedina OKH, può annullare qualsiasi pedina di comando non di rifornimento pescata e rimettere la pedina appena pescata nella tazza. Poi sceglie di attivare uno qualsiasi dei suoi HQ (come nella Segnalino di Comando HQ sopra) o di attivare le unità direttamente tramite il Comando OKH (secondo la Tabella di Comando OKH).

Alla fine della Fase di Azione (dopo che tutte le pedine sono state pescate dalla tazza e non ne sono rimaste altre nella mano del giocatore dell'Asse), tutti i segnalini Luftwaffe inutilizzati vengono rimessi nella casella Luftwaffe.

4.4 Fase Finale del Turno

4.4.1 Determinazione della vittoria

Ogni scenario ha le proprie condizioni di vittoria, come indicato nei dettagli dello scenario:

- Corsa al Dnipro (13.2).
- Campagna di Traces of War (13.3).

4.4.2 Avanzare il turno

Se l'ultimo turno di gioco non è ancora stato giocato, fai avanzare il segnalino del turno di gioco sulla casella successiva sulla Tabella dei turni e inizia il turno di gioco successivo.

5.0 RAGGRUPPAMENTO

Avere due o più unità amiche nello stesso esagono è chiamato raggruppamento.

Il limite di raggruppamento viene verificato nel momento in cui le unità di rinforzo vengono poste sulla mappa e ogni volta che un'unità termina il suo movimento, si ritira o avanza dopo il combattimento. I limiti al raggruppamento non si applicano durante il movimento.

- Un massimo di due unità combattenti (a forza piena o ridotta) e un HQ possono occupare un singolo esagono.
- Gli alleati dell'Asse possono essere raggruppati in qualsiasi combinazione.
- Un HQ non può essere raggruppato con un altro HQ. Un HQ viene riposizionato se finisce con un altro HQ alla fine del movimento o del combattimento (2.3).
- Le unità sovietiche e dell'Asse non possono mai condividere lo stesso esagono.
- **Importante:** Il segnalino Aviotrasportati Sovietici non ha effetto sul raggruppamento.

6.0 ZONA DI CONTROLLO (ZOC)

Tutte le unità combattenti esercitano una ZOC nei sei esagoni circostanti. Anche gli HQ esercitano una ZOC.

La ZOC si estende su tutti i principali lati d'esagono di fiume. Le uniche eccezioni sono che le ZOC non si estendono attraverso lati di esagono bloccanti.

Due o più ZOC sovrapposte in un esagono hanno lo stesso effetto di una singola ZOC. Le ZOC influenzano le linee di rifornimento, il movimento, la ritirata ed il piazzamento dei rinforzi come indicato nelle rispettive sezioni delle regole. Il Raggio di Comando non è minimamente influenzato dalle ZOC

7.0 SUPPORTO AEREO LUFTWAFFE



La Luftwaffe può fornire supporto aereo in combattimento ed è disponibile solo per il giocatore dell'Asse. Il numero di segnalini Luftwaffe disponibili (estratti a caso dal Luftwaffe Pool) è determinato dal numero attuale di CP controllati dai sovietici.

Nella Fase di Riorganizzazione della Luftwaffe, il giocatore dell'Asse sceglie casualmente il numero specificato di segnalini tra i quattro disponibili nella scatola della Luftwaffe. I marcatori disegnati possono essere controllati solo dal giocatore dell'Asse, e può scegliere di usarli prima che venga effettuato qualsiasi tiro di dado per il combattimento.

Quando un segnalino è stato utilizzato, viene rimesso nella casella Luftwaffe. Alla fine della Fase di Azione, qualsiasi segnalino inutilizzato rimanente viene rimesso nella casella della Luftwaffe.

Il segnalino Offensive Air Support (AS) consente uno spostamento di due colonne a destra sulla CRT.

Esempio: 2-1 viene modificato in 4-1.

Il segnalino AS Difensivo consente un Modificatore al Tiro di Dado (DRM) meno due al tiro di dado in combattimento sulla CRT

Esempio: Un tiro di 4 viene ridotto a 2. Un tiro di dado modificato di meno di uno è trattato come uno.

8.0 RIFORNIMENTO



Se la pedina Rifornimento viene pescata, entrambi i giocatori devono ora controllare lo stato del rifornimento di tutte le loro unità.

8.1 Determinazione del rifornimento

Linee di rifornimento: Una linea di rifornimento è una serie di esagoni adiacenti passando da un'unità ad una fonte di rifornimento amica e viene utilizzato per valutare lo stato dei rifornimenti e il posizionamento dei rinforzi.

Non c'è limite al numero di esagoni attraverso i quali può passare una linea di rifornimento.

Tuttavia, non può passare attraverso un esagono occupato dal nemico, una ZOC nemica (che tuttavia può essere annullata dal presenza di un'unità combattente amica o HQ), un lato d'esagono di fiume maggiore non attraversato da ponti, un lato d'esagono bloccato o un esagono di città controllato dal nemico.

All'inizio del gioco, tutte le città sono controllate dall'Asse. Il controllo di un esagono di città è considerato cambiato non appena un'unità nemica entra nell'esagono.

Un'unità è in rifornimento se può tracciare una linea di rifornimento ad una fonte di rifornimento amica, altrimenti è indicata con un segnalino Fuori Rifornimento.



Un'unità che ha già un segnalino Fuori Rifornimento è considerata Isolata e il segnalino viene girato dalla parte Isolata. Se un'unità ha già un segnalino di Isolamento, lo mantiene e non subisce penalità aggiuntive.



Lo stato in rifornimento, fuori rifornimento e isolamento è in vigore fino al turno di gioco

successivo quando viene pescata la pedina di rifornimento e lo stato di rifornimento viene ricontrollato.

Se un'unità contrassegnata con un segnalino Fuori Rifornimento o Isolato può tracciare una linea di rifornimento quando viene verificato lo stato dei rifornimenti, il segnalino viene rimosso.

Tutti gli HQ trovati fuori rifornimento devono essere riposizionati (2.3).

Quando il gioco inizia, tutte le unità sulla mappa sono considerate in rifornimento.

8.2 Effetti sullo Stato delle Rifornimenti in rifornimento:

■ Tutte le unità in rifornimento funzionano normalmente.

Fuori rifornimento:

■ La forza d'attacco è ridotta di 2 (non può essere negativa).

La capacità di movimento non è influenzata.

Isolato

■ La forza di combattimento (forza di attacco e forza di difesa) è ridotta di 2 (non può essere negativa) e la capacità di movimento è dimezzata



Il rifornimento dell'Unità A (Asse 17Pz) è bloccata dalla ZOC di 9M e dai lati di esagono bloccati.

L'Unità B (Asse 15) è in grado di tracciare una linea di rifornimento attraverso 46 e 223.

Il rifornimento dell'Unità C (Soviet 73) è bloccata nell'esagono 0620 dalle ZOC di 161 e 15.

L'Unità D's (Soviet 66) è in grado di tracciare una linea di rifornimento attraverso le unità 23Tk e 9M, che consentono di tracciare la linea attraverso il lato di esagono del fiume maggiore con ponte.

9.0 MOVIMENTO

Il giocatore attivo può muovere un HQ attivato e tutte le unità combattenti attivate.

Le unità vengono spostate una alla volta.

Un'unità non può iniziare a muovere finché l'unità precedente non ha completato il suo

movimento. Un'unità non può terminare il suo movimento in un esagono in cui il limite di raggruppamento è superato. Le unità si muovono con il Movimento Normale o con il Movimento Strategico.

Un'unità non può muovere fuori mappa o attraverso un lato di esagono bloccato.

9.1 Movimento Normale

Nel Segmento di Movimento, ogni unità attivata può usare tutti, alcuni o nessuno dei suoi Punti Movimento (MP). Gli MP inutilizzati sono persi.

Per entrare in un esagono adiacente, un'unità deve spendere il costo in MP dell'esagono come indicato dal TEC, aggiungendo eventuali costi del lato esagono, se applicabile. Un'unità non può entrare in un esagono se non ha MP rimanenti sufficienti.

Fiumi: Per attraversare un fiume minore senza ponte, un'unità deve spendere 1 MP in aggiunta al normale costo in MP per entrare nell'esagono. Per attraversare un fiume maggiore senza ponte, un'unità deve iniziare il suo movimento adiacente al fiume e spendere tutti i suoi MP per entrare nell'esagono.

Strada o ferrovia: Un'unità spende un MP per esagono quando si muove da un esagono di strada/ferrovia ad un altro, indipendentemente dal terreno. Un lato di esagono di fiume attraversato da una strada o da una ferrovia è considerato un lato di esagono di fiume con ponte e il costo in MP per l'attraversamento del fiume è annullato.

9.2 Movimento Strategico

Un'unità che utilizza una strada per entrare in un esagono adiacente di strada spende solo 0,5 MP invece del normale costo in MP del terreno se sono soddisfatte le seguenti condizioni:

- L'unità deve iniziare il suo movimento in un esagono contenente una strada e continuare a muoversi lungo una strada durante tutto il suo movimento.
- L'unità non deve né iniziare il suo movimento in EZOC né entrare in EZOC durante il suo intero movimento.

9.3 Effetti della ZOC sul Movimento

Le ZOC nemiche (EZOC) influenzano il movimento nei seguenti modi:

Entrare o uscire da un esagono in ZOC nemica costa all'unità due MP aggiuntivi. Questi costi aggiuntivi sono cumulativi.

L'attraversamento di un lato d'esagono di fiume maggiore non è consentito se gli esagoni su ciascun lato del fiume (l'esagono in cui l'unità inizia e quello in cui vuole entrare) sono in ZOC nemiche, anche se il lato d'esagono del fiume è un lato d'esagono con ponte, e anche se ci sono unità amiche nelle ZOC nemiche.

Un movimento in un esagono di palude è soggetto ad alcune restrizioni speciali. Un'unità deve iniziare il suo movimento adiacente all'esagono di palude e deve terminare il suo movimento non appena vi entra. Questo movimento non è consentito se entrambi gli esagoni sono EZOC. Queste restrizioni speciali non si applicano quando si entra in un esagono di palude lungo un lato di strada.

Esempio di movimento



L'unità di fanteria dell'Asse ha 5 MP.

Esagono A: 1 MP per muovere in un esagono sgombro e +2 MP per andarsene una EZOC e altri +2 MP per entrare in una EZOC (utilizzando tutti i suoi Punti). Gli esagoni B e C non possono essere considerati a causa delle restrizioni al movimento in EZOC in paludi e grandi fiumi

fiume e unità che non lo fanno, solo quelle che attaccano attraverso il lato di esagono di fiume dimezzano la loro forza di attacco.

- Ogni unità che è Fuori Rifornimento riduce la sua forza di attacco di 2 (non inferiore a 0).
- Ogni unità Isolata ha la sua forza di attacco o difesa ridotta di 2 (non inferiore a 0).

Gli effetti del terreno sono cumulativi con gli effetti dei rifornimenti. Quando due unità sono raggruppate in un esagono e le loro forze di combattimento devono essere dimezzate, sommatele prima di dimezzarle (o quarterizzarle) e poi arrotondarle per difetto.

Rapporto di combattimento: La forza di attacco totale divisa per la forza di difesa totale fornisce il rapporto di combattimento. Quando si calcolano i rapporti, le frazioni vengono arrotondate per difetto alla colonna più vicina sul CRT o (se superiori a 10-1) al rapporto intero più vicino.

Esempi: 15:5 dà un rapporto di combattimento di 3-1, 26:9 dà un 2-1 Rapporto di combattimento 12:7 dà un rapporto di combattimento di 1,5-1, 18:13 dà un rapporto di combattimento di 1-1, 25:2 dà un rapporto di combattimento di 10-1.

Spostamenti di rapporto:

Quando sono occupati dalle unità del Difensore, alcuni tipi di terreno forniscono favorevoli variazioni di rapporto (vedi TEC).

Quando viene usato il segnalino AS Offensivo, il giocatore dell'Asse ottiene uno spostamento favorevole del rapporto di due colonne a destra (per esempio, 2-1 viene modificato in 4-1).

Un rapporto di combattimento superiore a 10-1 viene ridotto alla colonna 10-1+.

Eventuali variazioni di rapporto sono cumulativi.

Esempi: Un esagono difficile con una città fornisce due spostamenti del rapporto in favore del difensore, e quindi un attacco 3-1 verrebbe ridotto a 1,5-1 (primo spostamento a 2-1, secondo spostamento a 1,5-1), 12-1 verrebbe ridotto a 8-1.

Se il Rapporto di Combattimento finale è inferiore a 1-1 dopo che sono stati applicati eventuali spostamenti dal terreno (non ancora

applicato l'AS Offensivo), l'attacco non è possibile. Se è maggiore di 10-1, il combattimento si risolve sulla colonna 10-1+ della CRT.

Se la forza difensiva totale in un esagono viene ridotta a 0 per arrotondamento per difetto o per qualsiasi effetto di Fuori Rifornimento/Isolamento, il combattimento viene risolto automaticamente sulla colonna 10-1+ della CRT, indipendentemente da qualsiasi possibile rapporto e spostamento per il terreno.

10.3 Determinazione dei risultati del combattimento

Calcolato il Rapporto di Combattimento finale, l'attaccante tira un dado e legge il risultato sulla riga corrispondente nell'apposita colonna della CRT.

Quando viene usato il segnalino AS Difensivo, il risultato del tiro di dado viene ridotto di due. Un tiro di dado modificato inferiore a uno viene trattato come uno.

Perdite di steps:

Rimuovi un livello di forza girando un'unità a piena forza sul lato a forza ridotta o eliminando un'unità a forza ridotta o un'unità senza lato a forza ridotta. Il possessore assegna le perdite di steps. Le unità combattenti eliminate vengono rimosse dal gioco. Gli HQ eliminati vengono riposizionati.

Esempio: Se due unità a piena forza (2 livelli) nello stesso esagono subisce una perdita di 2 livelli, il possessore può eliminare un'unità o girare entrambe le unità sul lato a forza ridotta.

10.4 Ritirata

Le unità influenzate dai risultati 'R' o 'RR' devono ritirarsi di uno o due esagoni dopo il combattimento.

Una ritirata non è considerata movimento normale; le unità in ritirata non spendono MP. Le unità in un gruppo che è costretto a ritirarsi possono dividersi e ritirarsi in esagoni diversi.

Restrizioni alla ritirata:

Un'unità in ritirata si ritira sempre in modo da entrare nel minor numero di esagoni in ZOC nemiche (e quindi subire il minor numero di perdite di steps). Ogni unità costretta a ritirarsi in una ZOC nemica (anche se questa ZOC contiene unità amiche) deve perdere un livello aggiuntivo.

Se le perdite di forza sono uguali utilizzando vari percorsi di ritirata, un'unità in ritirata deve soddisfare il maggior numero possibile delle seguenti condizioni:

1. Ogni esagono in cui si entra è più vicino a qualsiasi fonte di rifornimento amica.
2. Il limite di raggruppamento non deve essere superato nell'ultimo esagono della ritirata. La condizione precedente ha la precedenza su questa se entrambe non possono essere soddisfatte.

Limiti d'impilamento

Se un'unità supera il limite di raggruppamento nell'ultimo esagono di ritirata deve ritirarsi di un ulteriore esagono, entro le limitazioni di cui sopra. Se supera il limite di cumulo in questo nuovo esagono, deve ritirarsi di un altro esagono

Terreno:

I lati d'esagono di fiume minori non hanno effetto sulle ritirate. I lati d'esagono dei fiumi maggiori hanno i seguenti effetti sulle ritirate:

- La ritirata attraverso un lato di esagono di fiume maggiore senza ponte è consentita solo se l'unità inizia la ritirata adiacente al lato di esagono.
- La ritirata attraverso un lato d'esagono di fiume maggiore non è consentita se gli esagoni su ciascun lato del fiume (l'esagono in cui l'unità inizia e quello in cui entra) sono in ZOC nemiche, anche se il lato d'esagono del fiume è un lato d'esagono con ponte, e anche se ci sono unità amiche nelle ZOC nemiche.

Le unità costrette a ritirarsi fuori mappa, in esagoni occupati dal nemico o attraverso lati di esagono bloccati vengono eliminate.

Esempio di combattimento



Il giocatore Sovietico decide di attaccare l'esagono 1731 (che è adiacente a diverse sue unità) e dichiara la sua intenzione al giocatore dell'Asse. L'esagono 1731 contiene l'Unità A. Sceglie di effettuare un attacco combinato con le unità B, C, D ed E che sono raggruppati negli esagoni 1732 e 1833. Procedo a calcolare le forze di attacco e difesa delle unità coinvolte:



20 fattori di attacco - 3 fattori di difesa

L'attaccante ha 20 punti attacco in totale, mentre il difensore ne ha 3 punti in difesa, rendendo il rapporto di combattimento 6,67 a 1, arrotondato per difetto a 6-1 (prima di applicare gli spostamenti di colonna). Il giocatore dell'Asse può ora scegliere di usare il supporto aereo difensivo (che fornisce un DRM di -2) ma non ha segnalini disponibili schierati in questo combattimento.

L'esagono 1731 è un esagono di Città, che dà a spostamento di colonna a favore dei difensori. La colonna da utilizzare è ora la 5-1. Il giocatore Sovietico ora tira

Characters available	DIE	5:1	6:1
	1	R	R
	2	R	RR
	3	RR	RR
	4	RR	IRR
	5	IRR	IRR
	6	IRR	2RR

He rolls a 5

sulla CRT per determinare il risultato del combattimento. Tira un 5 che fornisce un risultato di 1RR quando si fa riferimento alla colonna corretta e fila nella CRT. Il risultato significa che l'Unità A perde un livello di forza (viene girata sul suo lato ridotto) e, inoltre, deve ritirarsi di 2 esagoni, evitando EZOC mentre lo fa.

L'Unità A si ritira di 2 esagoni, in 1630. Il percorso di ritirata non la avvicina ad una fonte di rifornimenti amica, ma è l'unica che le permette di evitare qualsiasi EZOC.



L'esagono 1731 viene lasciato vacante, e al giocatore Sovietico è concessa l'avanzata dopo il combattimento in esso, muovendovi le unità B e C. L'Unità C è meccanizzata, rendendola in grado di avanzare di 2 esagoni, ma rimane con l'Unità B.

Anche le unità E e D possono avanzare, ma il giocatore Sovietico decide di tenerle nell'esagono 1732. (L'unità D non può entrare perché il raggruppamento è limitato, e l'unità E potrebbe entrare e poi avanzare in 1632, ma decide di non farlo).

10.5 Avanzata dopo il combattimento

Se un esagono attaccato rimane vuoto come risultato del combattimento (tutte le unità in difesa si sono ritirate o sono state eliminate), le unità attaccanti possono avanzare di uno o due esagoni:

- Le unità combattenti non meccanizzate possono avanzare di un esagono.
- Le unità combattenti meccanizzate possono avanzare di uno o due esagoni (anche se il Difensore si è ritirato solo di un esagono).
- Gli HQ possono avanzare con qualsiasi unità combattente con cui sono raggruppati.

L'avanzata dopo il combattimento è facoltativa; l'attaccante può far avanzare tutte, alcune o nessuna delle unità attaccanti. L'avanzata dopo il combattimento non è considerato movimento normale. Le unità che avanzano non spendono MP e le ZOC nemiche vengono ignorate.

Il primo esagono di un'avanzata deve essere l'esagono attaccato. Non c'è limitazione al secondo esagono dell'avanzata, eccetto che le unità non possono avanzare attraverso lati di esagono bloccati, o fuori mappa.

Le unità meccanizzate che hanno partecipato allo stesso combattimento possono terminare la loro avanzata in esagoni diversi.

Esagono di Fiume Maggiore: Un'unità meccanizzata che ha attraversato un lato di esagono di fiume maggiore senza ponte nel suo primo esagono della sua avanzata dopo che il combattimento deve fermarsi e non può avanzare di un secondo esagono. Un'unità meccanizzata non può attraversare un lato di esagono di fiume maggiore senza ponte nel suo secondo esagono di avanzata dopo il combattimento.

È vietato avanzare:

- al di fuori della mappa.
- attraverso un lato di esagono bloccato.
- attraverso un lato di esagono di fiume maggiore senza ponte nel suo secondo esagono di avanzata.
- se il limite di raggruppamento viene superato nell'ultimo esagono di avanzata dopo il combattimento

11.0 RINFORZI



Entrambe le parti ricevono i loro rinforzi in modi diversi.

Il giocatore sovietico riceve rinforzi quando la pedina di rinforzi sovietici o la pedina di comando aviotrasportato viene pescata dalla tazza. Il giocatore dell'Asse riceve rinforzi quando gioca la pedina OKH per una Negoziazione del Comando Supremo.

Le unità combattenti e gli HQ ricevuti come rinforzi sono posti su qualsiasi esagono di ferrovia che può tracciare un percorso ferroviario continuo, non bloccato da ZOC nemiche, unità nemiche (inclusi gli HQ) o un esagono di città maggiore controllato dal nemico verso una fonte di rifornimento amica. Un'unità non può essere piazzata in un esagono dove verrebbe superato il limite di raggruppamento. Possono essere piazzate in esagoni fuori dal Raggio di Comando di HQ amici. Le unità amiche non annullano le EZOC ai fini del piazzamento.

11.1 Rinforzi sovietici

Segnalino Rinforzi Regolari:

I rinforzi arrivano in un ordine specifico. L'ordine di arrivo è indicato da un numero

nero a una cifra in una casella bianca nell'angolo in alto a sinistra di un'unità.

Nota: questo numero non rappresenta un turno di gioco specifico!

Esempio: Disponibile quando la pedina di rinforzo viene pescata al primo turno. Posiziona secondo le regole dei rinforzi.



Disponibile quando la pedina di rinforzo viene pescata al sesto turno. Posiziona secondo le regole dei rinforzi.



Rimpiazzi:

I rinforzi con un numero di rinforzo in una casella nera in un angolo nero in alto a sinistra entrano in gioco in base al numero di arrivo indicato ma come unità di rimpiazzo. Ciò significa che qualsiasi unità dello stesso tipo può essere rimpiazzata (ovunque sulla mappa ma non Fuori Rifornimento o Isolata). Rimuovi dal gioco l'unità rimpiazzata.

Esempio: Disponibile quando la pedina di rinforzo viene pescata al quarto turno. Sostituisce un'unità sulla mappa dello stesso tipo



Rinforzo da Chit Aviotrasportati:

Quando viene pescato il segnalino Comando Aviotrasportato Sovietico, il giocatore Sovietico riceve i successivi rinforzi in ordine di arrivo, come se fosse stato pescato un segnalino Rinforzi Regolari.



Poi, il Chit diventa un segnalino (segnalino Testa di Ponte Aviotrasportata), e il giocatore sovietico lo pone in qualsiasi esagono sulla mappa, entro otto esagoni da un'unità sovietica che è in rifornimento, insieme all'unità paracadutista sovietica (18G).

Il segnalino Airborne Bridgehead:

- non ha effetto sui limiti di raggruppamento.
- viene trattato come una fonte di rifornimento sovietica (eccetto per il piazzamento dei rinforzi).
- viene distrutto se un'unità combattente dell'Asse entra nell'esagono.
- non può essere spostato.

■ conta come Punto di Incrocio (CP) controllato dai sovietici, anche se viene distrutto.

11.2 Rinforzi dell'Asse

Il giocatore dell'Asse riceve rinforzi quando gioca la pedina OKH per una Negoziazione del Comando Supremo e spende Punti Negoziazione come indicato sulla Tabella dei Costi Np.

COSTO DEL PUNTO DI NEGOZIAZIONE

Solleva l'ordine di comando supremo	3 PT
Ricevi un rinforzo Panzer	2 PT
Ricevi un Rinforzo di Fanteria	1 PT
Ricevi un rinforzo dei minori dell'Asse	0,5 PT

12.0 REGOLE PARTICOLARI

12.1 Turno 1

Subito dopo la Fase di Riorganizzazione della Luftwaffe, e prima della Fase di Selezione dei segnalini di Comando del primo turno (solo), il giocatore Sovietico sceglie 1 dei suoi HQ e le sue unità entro il raggio. Tutte le unità attivate possono iniziare il combattimento (solo, non il movimento). Dopo questa fase di combattimento speciale, procedi alla Fase di Selezione dei segnalini Comando.

All'inizio del gioco, tutte le unità sulla mappa sono in rifornimento.

12.2 Ordine di Comando Supremo

Le unità in una grande città sotto un Ordine di Comando Supremo ignoreranno i risultati del combattimento di ritirata come segue:

- R: Viene convertito in 1 perdita di step.
- RR: viene convertito in 2 perdite di steps.

Quando la pedina OKH viene pescata dalla tazza e giocata come Negoziazione di Comando Supremo, un Ordine di Comando Supremo su una città maggiore può essere revocato spendendo 3 Punti Negoziazione (il segnalino Ordine di Comando Supremo viene rimosso dal gioco).

Se un esagono di città maggiore sotto Ordine di Comando Supremo non revocato è sempre sotto il controllo sovietico, il giocatore Sovietico dichiara una vittoria automatica e il gioco termina immediatamente.

12.3 Punti di attraversamento

Ci sono sei località lungo il fiume Dnipro che sono considerate punti di attraversamento (CP). Il numero di CP che sono sotto il controllo del giocatore sovietico viene utilizzato per determinare:



- Riorganizzazione della Luftwaffe
- Negoziazione Comand Supremo
- Comando OKH
- STAVKA Chit Arrivo

Nota: c'è un 7° Punto di Incrocio, l'Airborne Chit, che una volta piazzato sulla mappa conta come Punto di Incrocio controllato dal giocatore Sovietico per il resto della partita, anche se viene distrutto.

Tutti gli esagoni dei Punti di Incrocio sono controllati dal giocatore dell'Asse all'inizio del gioco. Un esagono Punto di Incrocio è controllato dal giocatore Sovietico quando è soddisfatta una delle seguenti condizioni:

- Un'unità sovietica entra nell'esagono del Punto di Incrocio.
- Un'unità sovietica si trova entro 2 esagoni da un esagono di Punto di Incrocio non occupato, controllato dall'Asse.

Eccezione: I Punti di Incrocio negli esagoni 1826 e 1827 si presume che siano controllate dal giocatore Sovietico solo quando c'è un'unità Sovietica a Kremenchuk (1926) e gli esagoni del Punto di Incrocio non sono occupati da unità dell'Asse o quando vi entra un'unità Sovietica.



Una volta che un Punto di Incrocio è controllato dal giocatore sovietico, rimane tale fino alla fine del gioco, anche se ha lasciato vacante l'esagono o rioccupato da un'unità dell'Asse. Questo è vero anche nel caso in cui il segnalino Airborne Bridgehead venga distrutto dalle unità combattenti dell'Asse, conta ancora come CP controllato per il resto del gioco (sebbene non sia più sulla mappa).

Durante i Turni 7 e 8, si presume che tutti i Punti di Incrocio siano controllati dal giocatore Sovietico se gli esagoni del Punto di Incrocio non sono occupati da unità dell'Asse, indipendentemente dalla presenza di unità sovietiche.

13.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

13.1 Vittoria Automatica

Se un esagono di città maggiore sotto Ordine di Comando Supremo viene controllato dai sovietici, il giocatore sovietico dichiara una vittoria automatica e il gioco termina immediatamente.

13.2 Corsa verso il Dnipro (4 turni)

Alla fine del Turno 4, verranno utilizzate le seguenti condizioni per determinare la vittoria. In questo scenario solo il giocatore Sovietico acquisisce VP.

Vittoria sovietica: 50 VP o più

Vittoria dell'Asse: meno di 50 VP

Il giocatore sovietico riceve i seguenti VP

- Controllo di una grande città. **8 PV**
- Per ogni unità Panzer tedesca distrutta. **2PV**
- Per ogni unità tedesca non Panzer distrutta. **1PV**
- Per ogni unità Minore dell'Asse distrutta. **0PV**
- Per ogni trasferimento del quartier generale tedesco. **2PV**
- Per ogni trasferimento del quartier generale sovietico. **-2PV**
- Per ogni unità sovietica che occupa un esagono di Sfondamento. **5PV**

Se un'unità non può tracciare una linea di rifornimento alla fine del gioco, si considera eliminata.

13.3 Campagna Traces of War (8 turni)

Il giocatore Sovietico vince con 65 o più Punti Vittoria alla fine di ogni turno.

Il giocatore dell'Asse vince se la condizione di cui sopra non è stata soddisfatta alla fine del turno 8.

Il giocatore sovietico riceve i seguenti VP

Controllo di una grande città. **8PV**

Per ogni unità Panzer tedesca distrutta. **2PV**

Per ogni unità tedesca non Panzer distrutta.

1 PV

Per ogni unità Minore dell'Asse distrutta. **0 PV**

Per ogni trasferimento del quartier generale tedesco.

2PV

Per ogni trasferimento del quartier generale sovietico.

-2PV

Per ogni unità sovietica che occupa un esagono di Sfondamento.

5PV

Se un'unità non può tracciare una linea di rifornimento alla fine del gioco, è considerata come distrutta.

14.0 REGOLE FACOLTATIVE

14.1 Offerta per i VP

Entrambi i giocatori dichiarano la quantità di Punti Vittoria di cui il giocatore Sovietico ha bisogno per vincere.

Il giocatore con l'offerta più alta diventa il giocatore Sovietico e l'offerta più alta è l'ammontare di Punti Vittoria di cui ha bisogno per vincere. Qualunque punto in meno, vince il giocatore dell'Asse.

14.2 Conversione di HQ sovietici

All'inizio del Turno 4 le unità HQ del Fronte Sovietico sono rimpiazzate dalla loro versione "Fronte Militare Ucraino" e diventano HQ con forze di combattimento e capacità di movimento maggiori.

15.0 NOTE STORICHE

Ostfront dal luglio 1943 al marzo 1944

Immediatamente dopo la battaglia di Kursk, il 17 luglio 1943 i fronti sud-occidentale e meridionale sovietici iniziarono un'offensiva contro il gruppo dell'esercito tedesco sud sul Donets vicino a Isjum e sul Mius. Dopo che

la Wehrmacht fu costretta a spostare una forte forza da est a sud a causa dello sbarco alleato in Sicilia alla fine di luglio, la grande offensiva si espanse fino a coprire quasi l'intero fronte orientale tra il Mar d'Azov e l'alto Dnipro. La potenza di armamento sovietico superiore, con 8.400 carri armati sovietici contro 2.300 carri armati tedeschi, e i depositi delle riserve hanno avuto una importanza decisiva. Inoltre, la forza di combattimento delle divisioni di fanteria tedesche era stata ridotta di circa la metà a causa di morti e feriti.

Con l'aiuto di un immenso sforzo di artiglieria, i sovietici sfondarono le posizioni tedesche su tutti i settori del fronte. Alla fine di agosto, la Wehrmacht ha dovuto abbandonare Kharkov. In poche settimane, l'Armata Rossa riconquistò il bacino di Donets, economicamente importante, e la testa di ponte di Kuban, particolarmente combattuta, nella penisola di Taman. Rapidamente i sovietici respinsero i tedeschi a circa 250 chilometri a ovest del settore meridionale del fronte orientale. Il 6 novembre liberarono Kiev, la capitale ucraina, che era stata occupata dalle truppe tedesche dal settembre 1941. Tra Gomel e Saproshye, le unità sovietiche si trovavano dopo averlo attraversato sulla sponda occidentale del fiume Dnipro.

A sud di Velikiye Luki, all'incrocio dei gruppi dell'esercito tedesco nord e centro, l'Armata Rossa ha creato un profondo varco nel fronte tedesco, che è stato in grado di utilizzare per avanzate decisive verso ovest nell'offensiva invernale del 1943/44.

Nel novembre 1943, i manifesti commemorativi del 20° anniversario del fallimento del putsch hitleriano proclamavano ancora alla popolazione tedesca la vittoria finale del Reich tedesco con slogan di perseveranza. Tuttavia, con un massiccio attacco nei pressi di Kiev in direzione di Shitomir, il 24 dicembre 1943 iniziò l'offensiva invernale sovietica contro il Gruppo d'armate Sud sotto Erich von Manstein, spingendo i sovietici molto più a ovest. Nei giorni successivi l'offensiva si estese a tutto il settore meridionale del fronte orientale.

Contro l'avanzata dell'Armata Rossa con forti formazioni di carri armati, le truppe tedesche riuscirono a difendere le loro posizioni solo per breve periodo.

All'inizio di gennaio 1944, i sovietici attraversarono il vecchio confine polacco tra le due guerre in Volinia verso Kowel e Luzk. L'11 febbraio prendono lo snodo dei trasporti di Shepetovka a ovest di Kiev. A sud delle paludi di Pripjet, hanno quindi spinto un cuneo lungo oltre 300 chilometri tra i gruppi dell'esercito tedesco sud e centro. Con un movimento di accerchiamento verso sud verso Vinnitsa e Uman, l'Armata Rossa il 28 gennaio 1943, intrappolò due corpi d'armata tedeschi vicino a Cherkassy. Ciò che seguì fu probabilmente la più grande operazione di evasione della seconda guerra mondiale, una "sacca errante". Simile a Stalingrado, circa 220.000 uomini furono intrappolati. Ma Manstein, con una manovra sorprendente, riuscì a salvarli quasi tutti dall'accerchiamento ed a sfondare a ovest. Sebbene la propaganda nazista celebrasse l'evasione delle sole truppe poco armate e completamente esauste come un atto eroico e una prova di un intatto spirito combattivo tedesco, essa era stata intrapresa contro gli espliciti ordini di Adolf Hitler. Con il motto "Resisti o muori", Hitler rifiutò rigorosamente qualsiasi ritirata anche in situazioni completamente disperate. Con l'ordine del Fuehrer n. 11, per la formazione dei cosiddetti "ricci", e seguente la disgregazione del "ricci". Dietro l'ordine, tuttavia, c'era una strategia a due fronti quasi avventurosa. Nell'estate del 1944, pur mantenendo fermo il fronte orientale, tutte le truppe disponibili furono usate per respingere l'invasione delle potenze occidentali sull'Atlantico. Successivamente l'Ucraina doveva essere riconquistata con le divisioni che si rendevano disponibili. Ma privando le formazioni sul fronte orientale della loro mobilità, il dittatore ha evocato un enorme disastro.

Dopo il ritiro tattico di Manstein delle unità tedesche sull'arco del fronte inferiore del Dnipro, minacciate di accerchiamento, ci furono ancora una volta accese discussioni con Hitler sulla strategia operativa.

Il 30 marzo 1944, mentre l'offensiva di primavera sovietica era ancora in corso, Adolf Hitler licenziò il popolare comandante dell'esercito tedesco Erich von Manstein, per "mancanza di resistenza". Il feldmaresciallo generale ricevette una medaglia speciale, la "Eichenlaub zum Ritterkreuz" (Croce di quercia della croce di cavaliere), poi fu trasferito alla "Riserva del Führer" e non ricevette un nuovo comando fino alla fine della guerra.

Inoltre, nell'estremo nord del fronte orientale, il corso del fronte si è spostato di 200 chilometri verso ovest durante l'offensiva invernale, dopo essere rimasto praticamente invariato per due anni. L'offensiva sovietica contro il Gruppo d'armate Nord sotto il feldmaresciallo Georg von Küchler iniziò il 14 gennaio 1944 e, dopo aver catturato Novgorod il 20 gennaio, una settimana dopo i sovietici rimuovevano l'assedio a Leningrado, assediata dalla 16^a armata tedesca dal settembre 1941.

Tuttavia, al tempo dell'offensiva estiva sovietica del 1944, nota come "Operazione Bagration", i tedeschi furono in grado di stabilizzare ancora una volta il fronte sulla linea Narva-Pleskau-Vitebsk fino al fiume Berezina inferiore.

Va anche notato che le vittime tedesche sul fronte orientale sono aumentate in modo esorbitante dal luglio 1943 e hanno mantenuto questo livello elevato fino alla fine della guerra.

Una parola su Erich von Manstein:

Fino ad oggi, è considerato il brillante comandante dell'esercito e allo stesso tempo un simbolo della costruzione secondo cui la Wehrmacht, con i suoi 18 milioni di membri, non era coinvolta nei crimini di guerra di matrice ideologica.

Con le sue unità corazzate, avanzò attraverso gli stati baltici fino a Leningrado. A questo punto si deve affrontare la responsabilità del comandante dell'esercito per i crimini di guerra. Perché contrariamente a quanto affermava nelle sue memorie "Verlorene Siege", "che aveva respinto il "Kommissar Befehl" e che le sue truppe non lo eseguirono", già nelle prime settimane dopo

l'inizio di Unternehmen Barbarossa, c'erano "uccisioni di commissari e azioni antiebraiche nell'area di comando di Manstein".

Nell'ottobre 1941, Manstein ricevette l'"Ordine Reichenau", che invitava i soldati della Wehrmacht a commettere crimini contro la popolazione sovietica, in particolare ebraica, e li legittimava. Sulla base di ciò, Manstein, in qualità di comandante in capo dell'11a armata, emise un ordine quasi identico il 20 novembre 1941. In esso, chiedeva ai suoi soldati:

"Il sistema ebraico-bolscevico deve essere sradicato una volta per tutte. Mai più possa invadere il nostro spazio vitale europeo. Il compito del soldato tedesco non è quindi semplicemente quello di distruggere la potenza militare di questo sistema. Agisce anche come vendicatore per tutte le atrocità inflitte a lui e al popolo tedesco. Per la necessità della dura espiazione dell'ebraismo, il portatore spirituale del terrore bolscevico, il soldato deve avere comprensione. È anche necessario per stroncare sul nascere tutte le rivolte, la maggior parte delle quali sono istigate da ebrei".

Sulla base di questo ordine formulato in modo indipendente, non si può parlare di un rifiuto dell'"Ordine Reichenau".

I circa 600 membri dell'SS Einsatzgruppe D uccisero almeno 33.000 ebrei nel massacro di Simferopol e in altri omicidi di massa durante il periodo in cui Manstein guidò l'AOK 11. Sulla base delle fonti, si ritiene dimostrato che Manstein conosceva, approvava e sosteneva queste azioni.

Dopo la guerra, Manstein ha lavorato sul mito della Wehrmacht pulita, prima nei processi per crimini di guerra alleati, poi principalmente nelle sue memorie di guerra, apparse nel 1955 con il titolo significativo "Verlorene Siege". In esso, ha dipinto l'immagine di sé di un professionista apolitico che non aveva saputo nulla dei crimini e ha semplicemente fatto il suo dovere di soldato. La finzione di una netta separazione del militare dal politico ha permesso di concentrarsi sulle battaglie contro l'Armata Rossa. Manstein rivolse la

memoria alle conquiste militari, alle vittorie che alla fine si erano perse nella necessaria guerra contro l'arcinemico sovietico solo a causa delle continue interferenze e degli ordini contraddittori del dilettante militare Hitler. Manstein era certamente un brillante stratega, ma ha oscurato il proprio ruolo nei crimini di guerra e nell'Olocausto e si è stilizzato come un "semplice soldato".