

THE DEADLY WOODS

THE BATTLE OF THE BULGE

BY TED S. RAICER

RULES OF PLAY

DESIGNER
TED RAICER

DEVELOPER
ROGER MILLER

BOX ART
MARK MAHAFFEY

MAP ART
JOE YOUST

COUNTER ART
CHARLES KIBLER

RULES EDITING
KAI JENSEN



REVOLUTION

G A M E S

1.0 INTRODUZIONE	2	9.3 RESTRIZIONI AREA DELL'ESERCITO BRITANNICO	9
1.1 IL GIOCO	2	9.4 14° REGGIMENTO DELLA 5A DIVISIONE FJ	9
1.2 SCALA DI GIOCO	2		
1.3 CONTATTARE REVOLUZIONE GAMES	2		
2.0 COMPONENTI	2	10.0 MOVIMENTO	9
2.1 COMPONENTI DI GIOCO	2	10.1 IN GENERALE	9
2.2 MAPPA	2	10.2 PROCEDURA DI MOVIMENTO	9
2.3 PEDINE	3	10.3 ARRETRAMENTO DI EMERGENZA	10
2.4 RISORSE	3	10.4 MOVIMENTO SU STRADA	10
2.5 PEDINE ROUND AZIONE	3	10.5 FANTERIA CHE USA IL MOVIMENTO MOTORIZZATO ...	10
2.6 INDICATORI	3	10.6 PONTI	10
2.7 SCHEDE AIUTO DI GIOCO	4		
2.8 REGOLE	4	11.0 COMBATTIMENTO	11
3.0 PIAZZAMENTO E VITTORIA	4	11.1 IN GENERALE	11
3.1 IN GENERALE	4	11.2 REGOLE SPECIFICHE	12
3.2 PIAZZAMENTO	4	11.3 PROCEDURA DI COMBATTIMENTO	12
3.3 DURATA DEL GIOCO	5	11.4 RITIRATA	13
3.4 CONDIZIONI DI VITTORIA	5	11.5 AVANZATA.....	14
3.5 CONTROLLO DEGLI ESAGONI	5		
4.0 SEQUENZA DI GIOCO	5	12.0 RISORSE	14
4.1 FASE DISPONIBILITÀ RISORSE/RINFORZI SPECIALI	5	12.1 IN GENERALE	14
4.2 FASE RIMPIAZZI	5	12.2 ARTIGLIERIA TEDESCA E NEBELWERFER	14
4.3 FASE ROUND DI AZIONE	5	12.3 ARTIGLIERIA ALLEATA	14
4.4 FASE CONTROLLO DELLA VITTORIA / PULIZIA	6	12.4 RISORSE STATUNITENSI DEL GENIO	15
		12.5 PEDINA RISORSA TEDESCA OPERAZIONE GREIF	15
5.0 INIZIATIVA	6	12.6 INDICATORE RISORSA MOTORIZZATA TEDESCA	16
5.1 IN GENERALE	6	12.7 UNITÀ PARACADUTISTI VON DER HEYDTE	16
5.2 DETERMINARE L'INIZIATIVA	6	12.8 INDICATORE RISORSA TRAFFICO ALLEATA	16
		12.9 RINFORZI SPECIALI	16
6.0 RAGGRUPPAMENTO	6	12.10 ARRETRAMENTO SS	16
6.1 RESTRIZIONI SPECIALI AL RAGGRUPPAMENTO	6	13.0 RIMPIAZZI	17
6.2 APPLICAZIONE DEI LIMITI DI RAGGRUPPAMENTO	6	13.1 IN GENERALE	17
6.3 LIMITI RAGGRUPPAMENTO DI RISORSE ED INDICATORI	6	13.2 PROCEDURE DI RIMPIAZZO	17
7.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)	7		
7.1 IN GENERALE	7	14.0 LA FASE ROUND AZIONE	17
7.2 ZOC E TERRENO	7	14.1 IN GENERALE	17
7.3 EFFETTI ZOC	7	14.2 LIMITI ROUND DI AZIONE	17
		14.3 SEQUENZA INIZIALE DEL TURNO 1	18
8.0 RIFORNIMENTO	7	14.4 PEDINE MOVIMENTO O COMBATTIMENTO (M/C)	18
8.1 IN GENERALE	7	14.5 PEDINA 5A E 6A ARMATA PANZER	18
8.2 TRACCIARE IL RIFORNIMENTO	8	14.6 TUTTI I TEDESCHI/UN'ARMATA	19
8.3 EFFETTI DEL RIFORNIMENTO	8	14.7 PEDINA 3 FORMAZIONI	19
8.4 UNITÀ SEMPRE RIFORNITE	8	14.8 PEDINE RINFORZI	19
8.5 PEIPER CATTURA E CONSUMA IL CARBURANTE	8	14.9 PEDINA ROUND DI AZIONE PATTON/MONTGOMERY ..	20
8.6 RIFORNIMENTO AEREO DEGLI STATI UNITI	8		
9.0 CONFINI DELLE ARMATE	8	15.0 CONTROLLO VITTORIA / PULIZIA	20
9.1 IN GENERALE	8	16.0 REGOLA OPZIONALE	20
9.2 RESTRIZIONI AREE DI ARMATE TEDESCHE	9	16.1 Risorsa tedesca Combattimento +2	20
		17.0 DISPONIBILITÀ PEDINE AZIONE	23
		NOTA DEL PROGETTISTA	21
		INDICE	22

1.0 INTRODUZIONE

1.1 Il gioco

The Deadly Woods (d'ora in poi *TDW*) copre la battaglia delle Ardenne dal 16 dicembre 1944 al 15 gennaio 1945. Progettato come un gioco per due giocatori, è adatto anche per il gioco del solitario.

1.2 Scala di gioco

Gli esagoni hanno un diametro di circa 4,8 chilometri.

Ogni turno rappresenta da 2 a 4 giorni. Le unità sono reggimenti, brigate o Combat-Commandos (CC) delle dimensioni di reggimento o Kampfgruppen (KG).

1.3 Contattare Revolution Games

Per vedere le nostre ultime versioni, visitate il sito www.revolutiongames.us. Se alcuni componenti del gioco sono mancanti o danneggiati, contattaci tramite e-mail all'indirizzo sales@revolutiongames.us.

2.0 COMPONENTI

2.1 Componenti del gioco

- una mappa di gioco (22 x 34")
- un foglio e mezzo di pedine (264 pedine 5/8")
- una mappa di piazzamento
- un dado a sei facce (nella scatola di gioco)
- scatola di gioco o un sacchetto con cerniera
- un regolamento
- tre schede Aiuto di Gioco

I giocatori dovranno munirsi di un contenitore opaco da cui estrarre segnalini azione per ogni Round di Azione.

2.2 Mappa

La mappa di gioco rappresenta le aree della Foresta delle Ardenne su cui è stata combattuta la campagna, suddivise in esagoni che vengono utilizzati per regolare il movimento e il posizionamento delle unità. Ogni esagono ha un numero assegnato come riferimento. Il terreno negli esagoni è spiegato nella Legenda Terreno della mappa. Quando le regole si riferiscono a un fiume, si applicano sia ai fiumi maggiori che a quelli minori.

2.2.1 Aree di ingresso

I cerchi gialli con le lettere nere dalla A alla J sono le aree di ingresso degli Alleati. I cerchi blu con lettere nere K, L ed M sono aree di ingresso Tedesche. I rinforzi sono posti in questi esagoni come elencato nel Tracciato dei Turni. Anche gli esagoni di ingresso sono considerati fonti di rifornimento per ciascuna parte, blu per i Tedeschi e gialli per gli Alleati.

2.2.2 Tracciati e Tabelle della mappa

Il foglio della mappa contiene diverse caselle, tabelle e tracciati utilizzati per facilitare il gioco. Le caselle, le tabelle e i tracciati sulla mappa sono:

Tracciato di Registrazione Turni:

La mappa contiene il Tracciato di Registrazione Turni (noto come TRT) utilizzato per tenere traccia del turno di gioco. Ogni turno rappresenta da 2 a 4 giorni. Vedere l'Aiuto di Gioco 1 per una spiegazione su come leggere TRT.

Tracciato del Round di Azione:

Questo tracciato viene utilizzato per mostrare quali Pedine per Round Azione sono state estratte dal contenitore. Ogni volta che un giocatore pesca una pedina, la pedina viene posizionata sul tracciato nell'ordine in cui è stata estratta.

Traccia dei Punti Vittoria Tedeschi:

Questo tracciato viene utilizzata per registrare il numero di Punti Vittoria tedeschi.

Casella Risorse Tedesche:

Quest'area è utilizzata per ospitare le varie pedine risorsa tedesche.

Casella Unità Eliminate Tedesche:

Questa casella è un'area in cui collocare le unità tedesche che sono state eliminate.

Casella Riparazione Ponte Tedesco:

Questa casella viene utilizzata per monitorare lo stato di riparazione dei ponti di ogni armata tedesca.

Casella Risorse alleate:

Questa casella è usata per ospitare le varie pedine delle risorse alleate.

Casella Unità Eliminate Alleate:

Questa casella è un'area in cui collocare le unità Alleate che sono state eliminate.

Legenda del Terreno:

Questo riquadro mostra ciascuno dei vari terreni sulla mappa.

2.3 Pedine

Esistono quattro tipi base di pedine:

2.3.1 Unità combattenti

Forze militari che rappresentano unità di Fanteria, inclusi Paracadutisti a Fanteria con Alianti, Cavalleria meccanizzata, Meccanizzati e Corazzati. Le risorse Rallentamento USA (12.9.1) e la VdH tedesca (Von der Heydte, 12.7) agiscono come unità Combattenti di Fanteria. Vedere Aiuto di Gioco 1 per una descrizione di come leggere le pedine.



2.3.1.1 Livelli delle Unità

I livelli vengono utilizzati per monitorare l'attuale forza militare delle unità poiché la loro efficacia in combattimento è ridotta a causa di perdite, mancanza di risorse e altri effetti. Si dice che le unità con un solo lato stampato abbiano un livello.

I KG corazzati tedeschi, i reggimenti meccanizzati e le brigate meccanizzate hanno tre livelli. Il primo livello è il fronte della pedina, il secondo livello è il retro della pedina e il terzo livello è una pedina separata che ha gli stessi numeri ID della pedina originale ma ha solo un lato e nessuna Zona di Controllo. Tutte le altre unità hanno due livelli: il primo livello è il fronte della pedina e il secondo è il retro della pedina. Un'unità con più livelli è anche contraddistinta da una striscia chiara al centro della pedina sul lato ridotto.



2.4 Risorse

Gli indicatori Risorse rappresentano varie forze e capacità. Una volta entrate in gioco, le risorse vengono conservate nella rispettiva casella delle risorse di ciascun giocatore sulla mappa fino a quando non vengono schierate come indicato dalle regole.

Le Risorse includono:

- Artiglieria
- Nebelwerfer (Artiglieria lanciarazzi)
- Genieri statunitensi
- Rifornimento Aereo statunitense
- Capacità Motorizzata tedesca
- Risorsa Operazione Greif tedesca ("Grifone")
- Risorsa Rallentamento americana

2.5 Pedine Round Azione

Ogni giocatore ha il proprio set di pedine Round Azione. La maggior parte di queste saranno mischiate in un contenitore per le pedine del Round di Azione ed estratte casualmente durante un turno. L'esatta combinazione di pedine Round Azione disponibili è determinata dalla Tabella Disponibilità delle Pedine di Azione.

2.6 Indicatori

Gli indicatori vengono utilizzati per tenere traccia di vari eventi, funzioni e informazioni di gioco:



L'indicatore **Turno di Gioco** tiene traccia del turno di gioco corrente e di quale parte ha l'iniziativa. L'indicatore ha un lato tedesco e uno americano per mostrare chi ha l'iniziativa.



L'indicatore **Totale Punti Vittoria tedeschi (VP)** tiene traccia degli attuali Punti Vittoria tedeschi. Solo i tedeschi ottengono punti vittoria nel gioco.



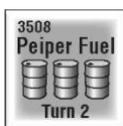
Gli indicatori **Ponte Distrutto** vengono utilizzati per contrassegnare i ponti che sono stati distrutti.



Gli indicatori **Ponte Costruito** sono usati per ricordare quando ogni Armata tedesca ripara un ponte in quel Turno. Gira l'indicatore sul suo lato Usato quando un'Armata tedesca ripara un ponte nella sua area.



Gli indicatori **Controllo VP** sono usati per indicare gli esagoni VP attualmente sotto controllo tedesco nei casi in cui la presenza di unità tedesche non lo renda chiaro.



Gli indicatori **Carburante di Peiper** indica la posizione e la possibile cattura del deposito di carburante statunitense sito a Bullingen.



Gli indicatori **Nessun Rifornimento** sono usati per contrassegnare le unità fuori rifornimento.

2.7 Schede Aiuto di Gioco

Il gioco contiene un totale di 3 carte aiuto al giocatore:

Aiuto di Gioco 1 sul retro della copertina, consiste nelle descrizioni delle unità, tipi, risorse e come leggere il tracciato di registrazione dei turni.

Aiuti di Gioco 2 e 3 sono fronte e retro in una scheda separata e due copie di questa scheda sono fornite nel gioco. L'Aiuto di Gioco 2 consiste nella CRT e TEC e l'Aiuto di Gioco 3 consiste nella Tabella Riepilogativa Pedine Azione. La Tabella Riepilogativa Pedine Azione non contiene tutte le regole per le pedine azione, queste sono trattate nel dettaglio nel libretto delle regole.

2.8 Regole

Queste regole sono organizzate per casi, generalmente nell'ordine in cui li incontri nella sequenza di gioco (vedi 4.0). Le regole e le loro sotto regole sono numerate per facilitarne la consultazione

NOTA: Quando una regola viene richiamata nel testo, la vedrai tra parentesi all'interno del testo come "... quando distruggere i ponti (10.6.1), ..." Che indica che il caso 10.6.1 contiene ulteriori informazioni su questo argomento.

3.0 PIAZZAMENTO E VITTORIA

3.1 In Generale

TDW contiene sia uno scenario di sei turni, che rappresenta l'attacco tedesco, che uno scenario campagna di 12 turni, che prolunga la battaglia per includere il contrattacco Alleato. Un giocatore controlla le forze Tedesche e l'altro giocatore controlla gli Alleati (forze statunitensi e britanniche).

3.2 Piazzamento

Le forze iniziali tedesche e alleate sono collocate sulla mappa di gioco e sul Tracciato di Registrazione dei Turni nelle posizioni di partenza indicate da un numero nell'angolo in alto a sinistra della pedina. Questi numeri corrispondono alle informazioni sulla mappa di piazzamento.

CONSIGLIO: Il modo più semplice per farlo è ordinare tutte le unità con solo un numero in ordine numerico e raggruppare tutte le unità con una lettera in ordine alfabetico.

ESEMPIO: Il 2° KG Panzer ha un 11 nell'angolo in alto a sinistra che indica che si piazza nell'esagono con un 11 nero sulla mappa di piazzamento o nell'esagono con numero 3317.

NOTA: Ogni esagono sulla mappa di gioco, che è una posizione di partenza, ha un piccolo punto verde per gli americani e grigio per i tedeschi, per aiutarti ad avere le unità nelle posizioni giuste.

Le pedine con una combinazione lettera-numero nell'angolo in alto a sinistra sono rinforzi (4.1, 4.2 e 14.8). Posiziona le unità di rinforzo nelle caselle corrispondenti sul TRT. Alcune unità sono Rinforzi Speciali, hanno solo una lettera e sono posizionati nella colonna centrale del TRT ed entrano all'inizio di ogni turno durante la Fase Rinforzi Speciali (12.9).

Posiziona l'indicatore del Turno di Gioco sulla casella del Turno 1 del Tracciato dei Turni, con il lato tedesco rivolto verso l'alto. Posizionate l'indicatore del totale VP tedesco sullo spazio 0 del Tracciato dei Punti Vittoria. Metti tutte le Risorse con un quadrato nell'angolo in alto a sinistra nella casella delle risorse di ogni giocatore.

Posiziona gli indicatori Ponte Distrutto per indicare che i seguenti ponti iniziano il gioco distrutti: 4025/3926, 3923/3823, 3622/3623, 3419/3320.

3.3 Durata del gioco

Sei turni per lo scenario Attacco tedesco o 12 turni per lo scenario Campagna; tuttavia, il gioco potrebbe terminare prima se i tedeschi soddisfano determinate condizioni di vittoria descritte di seguito.

3.4 Condizioni di Vittoria

I tedeschi (solo) ottengono 1 VP per ogni esagono VP (indicato sulla mappa con un esagono arancione) che controllano se è in rifornimento alla fine del turno.

I tedeschi vincono per Vittoria Improvvisa se terminano un turno:

- con nove o più livelli di Motorizzati riforniti oltre la Mosa nell'area britannica; o
- controllando cinque o più esagoni VP che possono tracciare una linea di rifornimento verso una fonte di rifornimento tedesca.

Se la Vittoria Improvvisa non si applica, il vincitore della partita viene determinato alla fine del Turno 6 (scenario di Attacco Tedesco) o alla fine del Turno 12 (Scenario Campagna).

Scenario Attacco: i tedeschi vincono controllando quattro o più esagoni VP che possono tracciare una linea di rifornimento verso una fonte di rifornimento tedesca alla fine del turno 6.

Scenario Campagna: i tedeschi vincono se, alla fine del turno 12, controllano un numero di esagoni VP che possono tracciare una linea di rifornimento verso una fonte di rifornimento tedesca:

- Almeno 3 esagoni VP se il tedesco ha annullato l'Arretramento delle formazioni SS del turno 11: o
- Almeno 2 esagoni VP se l'Arretramento non è stato annullato.

Gli alleati vincono entrambi gli scenari se i tedeschi non sono riusciti a soddisfare una di queste Condizioni di Vittoria.

3.5 Controllo degli Esagoni

L'Alleato controlla tutti gli esagoni VP, Città e Villaggi sul lato ovest del Muro Occidentale (Linea Sigfrido) all'inizio del gioco. Il controllo di un esagono cambia nell'istante in cui un'unità avversaria entra in un esagono controllato dall'altra fazione.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

4.1 Fase Disponibilità Risorse/Rinforzi Speciali

-
- Gli alleati possono rimuovere o piazzare le Risorse del Genio statunitense, se disponibili. (Non nel Turno 1)
- I tedeschi possono schierare le risorse dell'Operazione Greif tedesca sulla mappa, se disponibile. (Turni 2-4)
- I tedeschi possono piazzare l'indicatore Motorizzato Tedesco sulla mappa se disponibile. (Non nel turno 1)
- Gli alleati possono piazzare la risorsa Traffico Alleata se disponibile (turni 1-3; nel turno 1, questo viene fatto dopo il round di movimento tedesco).
- Gli alleati possono schierare la Risorsa Rallentamento USA in mappa, se disponibile.
- Sposta i Rinforzi Artiglieria dal turno corrente sulla TRT alla casella delle Risorse alleate sul lato anteriore (disponibile). (Le altre risorse sono già state spostate nella casella Risorse o in mappa).

Vedi regola 12.0 per dettagli specifici riguardanti le risorse.

4.2 Fase dei Rimpiazzi

Ogni giocatore può rimpiazzare livelli persi in combattimento. Il numero di livelli che possono essere rimpiazzati da ciascun lato è stampato sul Tracciato di registrazione dei Turni.

Vedi regola 13.0 per dettagli specifici riguardanti i Rimpiazzi.

4.3 Fase Round di Azione

Il giocatore con l'iniziativa deve scegliere una delle sue pedine da giocare come prima (Eccezione: Non nel Turno 1). Le restanti pedine disponibili per entrambe le parti vengono collocate nel Contenitore Azione per l'estrazione casuale o tenute in mano secondo la tabella Disponibilità delle pedine Azione.

Il giocatore con l'iniziativa conduce il 1° Round di Azione, quindi i giocatori conducono tutti i round di Azione come vengono estratti dal contenitore. (Vedi Eccezioni Turno 1, 14.3.1.)

Vedi regola 14.0 per dettagli specifici riguardanti il Round di Azione.

4.4 Fase Controllo della Vittoria / Pulizia

Alla fine del turno, i giocatori controlleranno le condizioni di vittoria per determinare se il gioco è terminato in base alle condizioni dello scenario.

Se il gioco continua, i giocatori eseguono alcuni passaggi di pulizia per azzerare gli indicatori per il turno successivo.

Vedi regola 15.0 per dettagli specifici riguardanti il Controllo della Vittoria e la Pulizia.

5.0 INIZIATIVA

5.1 In Generale

Il giocatore con l'Iniziativa deve scegliere una pedina Round di Azione disponibile come prima pedina giocata durante la Fase Round di Azione. (Eccezione: Non al Turno 1).

ESEMPIO: È il turno 2 e i tedeschi hanno l'iniziativa. Il giocatore tedesco guarda tutte le pedine Round di Azione Tedesco disponibili per il Turno 2 e seleziona la pedina "All German" e la piazza nella casella 1 sul Tracciato Pedine Azione sulla mappa. Le restanti pedine del Round di Azione per entrambi i lati sono poste in un contenitore opaco.

5.2 Determinare l'iniziativa

Il tedesco ha l'iniziativa nei turni da 1 a 5.

Il tedesco ha l'iniziativa nel turno 6 se, all'inizio del turno 6, il tedesco controlla tre esagoni VP in rifornimento.

Gli alleati hanno l'iniziativa dai turni 7 al 13.

6.0 RAGGRUPPAMENTO

Il raggruppamento è il posizionamento di una o più unità in un singolo esagono. Un "gruppo" si riferisce a tutte le unità combattenti poste in un esagono.

Il massimo consentito in un gruppo è una divisione (composta da una a quattro unità) più un'unità non di quella divisione.

ESEMPIO: Gli alleati potrebbero raggruppare un'unità della 106^a Divisione più tutte le unità del 99^a Divisione. I tedeschi potrebbero raggruppare la 12^a Divisione più un'unità della 12^a Divisione Panzer SS.

6.1 Restrizioni speciali al Raggruppamento

Le unità britanniche e statunitensi non possono raggrupparsi insieme. Le unità di diversi corpi statunitensi non possono raggrupparsi insieme, comprese le risorse del Genio. Le unità senza designazione di Corpo possono raggrupparsi con qualsiasi Corpo.

Le unità che usano la velocità di Movimento Meccanizzato su Strada (10.4.1) non possono entrare in un esagono con un'altra unità amica.

6.2 Applicazione dei limiti di Raggruppamento

Tutte le unità devono muoversi individualmente, mai in gruppo.

I limiti al raggruppamento vengono applicati come segue:

- I limiti al raggruppamento si applicano alla fine di ogni Round di Movimento.
- I limiti al raggruppamento si applicano dopo l'avanzata dopo il combattimento.
- I limiti al raggruppamento si applicano alla fine della ritirata. Un'unità costretta a ritirarsi in un esagono in sovra-raggruppamento può continuare a ritirarsi finché non entra in un esagono che non è sovra-raggruppato se le regole di ritirata lo consentono. Le restrizioni contro il raggruppamento britannico-americano e il raggruppamento dei Corpi degli Stati Uniti si applicano ancora durante una ritirata.
- Se un esagono è sovra-raggruppato dopo una qualsiasi delle condizioni di cui sopra, il possessore elimina immediatamente unità sufficienti per portare l'esagono entro i limiti di raggruppamento.
- Un qualsiasi numero di unità può entrare o passare attraverso un esagono durante un turno.

6.3 Limiti di Raggruppamento di Risorse ed Indicatori

Gli indicatori di gioco e altre risorse non contano ai fini del limite di raggruppamento, ma non può mai esserci più di una risorsa del Genio statunitense in un esagono.

6.3.1 Risorse Unità Combattenti

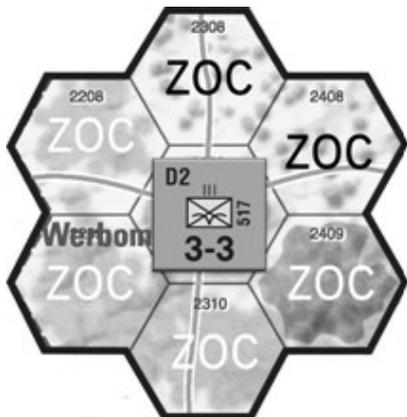
La Risorsa Rallentamento degli Stati Uniti non può mai raggrupparsi. Se un'unità Alleata entra nel suo esagono in movimento o in ritirata, la Risorsa Rallentamento USA ritorna immediatamente nella Casella Risorse per il piazzamento in un Turno successivo.

7.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

7.1 In Generale

Tutte le unità di combattimento, eccetto quelle con Forza di Attacco o Difesa cerchiata, hanno una Zona di Controllo (ZOC) che si estende in tutti gli esagoni adiacenti e influenza il movimento e le azioni delle unità nemiche.

Se almeno un'unità in un esagono ha una ZOC, si presume che l'intero gruppo abbia una ZOC. La ZOC ha effetto solo sulle unità nemiche.



7.2 ZOC e terreno

La ZOC non si estende attraverso lati di esagono di fiume senza ponte. La ZOC dell'unità corazzata non si estende negli esagoni di Bosco o Foresta tranne che sulle Strade. La ZOC non di fanteria alleata non si estende negli esagoni tedeschi del Muro Occidentale (Linea Sigfrido).

7.3 Effetti ZOC

Le unità devono fermarsi quando entrano in una ZOC nemica (EZOC).

Le unità non possono muovere da una EZOC all'altra, eccetto come risultato dell'avanzata dopo il combattimento.

ECCEZIONE: La 150^a Brigata Panzer tedesca può una volta, durante i primi tre turni, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Iniziare un movimento da una EZOC e spostarsi direttamente in un'altra e poi smettere di muoversi; o
- Entrate in una EZOC e continuare a muoversi fintanto che il successivo esagono in cui entrerà non contiene una EZOC.

Le unità che si ritirano attraverso una EZOC perdono 1 livello di forza per gruppo (non per unità).

Le unità non possono tracciare il rifornimento

attraverso una EZOC (ma vedi sotto).

Per entrambe le parti, le unità combattenti amiche annullano l'EZOC ai fini della ritirata e per tracciare il rifornimento. Per i tedeschi, gli esagoni del Muro Occidentale (Linea Sigfrido) negano anche l'EZOC ai fini della ritirata e del tracciamento del rifornimento. Per gli alleati, le risorse dei genieri statunitensi **non** negano la EZOC ai fini della ritirata o del rifornimento, ma la Risorsa Rallentamento statunitense sì.

Una EZOC non obbliga allo svolgimento del combattimento.

8.0 RIFORNIMENTO

8.1 In Generale

Le unità alleate controllano il rifornimento all'inizio di qualsiasi movimento, nell'istante del combattimento (attacco o difesa), quando prendono i rimpiazzati e per le unità della 106^a Divisione di fanteria degli Stati Uniti durante la fase di Pulizia del Turno 2.

Le unità tedesche controllano il rifornimento quando viene pescata la Pedina Azione Controllo Rifornimenti tedesco e quando prendono i rimpiazzati. Le pedine Controllo Rifornimento tedesco vengono aggiunte al contenitore in ogni turno a partire dal Turno 2.

Un'unità che è fuori rifornimento e che controlla il rifornimento in uno dei momenti sopra indicati, è in rifornimento se riesce a tracciare con successo il rifornimento (8.2).

CONSIGLIO: Gli indicatori "Nessun rifornimento" sono forniti per contrassegnare le unità che sono fuori rifornimento. Poiché le unità Alleate controllano il rifornimento ogni volta che tentano di muoversi o combattono, non è necessario contrassegnarle, ma spesso è utile farlo.

NOTA: Questa regola significa che le due parti hanno problemi di rifornimento diversi. I tedeschi sono costretti a considerare quando verrà estratta la prossima pedina Controllo dei Rifornimenti. Se entrambe sono state pescate in questo turno, sanno di non avere la preoccupazione di rifornirsi per il resto del turno. Gli alleati possono essere messi fuori rifornimento immediatamente dai tedeschi e ripristinare i rifornimenti altrettanto rapidamente.

Ad esempio, un'unità Alleata controlla il rifornimento per il movimento solo nell'istante del suo movimento. Quindi un'unità Alleata che è fuori rifornimento potrebbe avere altre unità Alleate che creano un percorso di rifornimento per essa durante il movimento costruendo ponti o annullando ZOC nemiche in modo che l'unità che era fuori rifornimento sia rifornita quando si muove.

Le unità possono muovere o avanzare intenzionalmente in un esagono dove sarebbero Fuori Rifornimento (OOS).

8.2 Tracciare il Rifornimento

Un'unità è Rifornita se può tracciare una linea di non più di 5 esagoni fino a una strada e poi lungo la strada fino a un esagono area di ingresso amico, giallo per gli Alleati e blu per i tedeschi. Qualsiasi numero di unità può tracciare il rifornimento in un singolo esagono area di entrata.

In nessun punto di questo percorso la linea può passare attraverso un esagono di Foresta eccetto che lungo una Strada, attraverso un esagono occupato da un'unità nemica o da ZOC nemica non negata, o attraverso un ponte distrutto o un lato di esagono di Fiume senza Ponte.

8.3 Effetti del Rifornimento

Le unità corazzate e di cavalleria meccanizzata alleate OOS (Fuori Rifornimento) hanno la loro Capacità di Movimento (MA) ridotta a 3, perdono il bonus di combattimento corazzato difensivo, non possono muovere alla velocità di movimento dei motorizzati su strada e non possono attaccare.

Le unità di fanteria alleata OOS non possono essere trattate come motorizzate per il movimento e non possono attaccare.

Le unità corazzate tedesche OOS possono muovere solo essendo rimpiazzate dalla loro unità Meccanizzata al terzo livello. (I carri armati sono stati abbandonati e il personale sta scappando con auto blindate, semicingolati, ecc.) Le unità corazzate tedesche OOS perdono il bonus di combattimento corazzato difensivo e non possono attaccare.

Le unità meccanizzate tedesche OOS hanno la loro MA ridotta a 3 mentre OOS, non possono usare la velocità di movimento motorizzati su strada e non possono attaccare.

Le unità di fanteria tedesca OOS non possono

motorizzate o attaccare. (Se attualmente Motorizzate, rimetti l'indicatore Motorizzato nella Casella delle Risorse.)

Resa: Alla fine del Turno 2, qualsiasi unità OOS della 106^a divisione di fanteria degli Stati Uniti si arrende e viene rimossa dal gioco.

Le unità in difesa tedesche OOS non possono ricevere il supporto di Artiglieria. Le unità in difesa Alleate OOS non possono ricevere supporto di Artiglieria a meno che non ci sia un'unità combattente rifornita (non una risorsa del Genio) del corpo corrispondente per gli Alleati entro 3 esagoni.

8.4 Unità Sempre Rifornite

La Risorsa Rallentamento statunitense non richiede mai rifornimento. Le risorse Alleate dei generi non richiedono rifornimenti e possono dare spostamenti per il supporto dei generi alle unità OOS.

8.5 Peiper Cattura e Consuma il carburante

Se l'unità tedesca KG Peiper occupa Bullingen (hex 3508) durante il primo Round di Movimento Tedesco del Turno 1, Peiper è considerato in rifornimento a tutti gli effetti nel Turno 2. Posizionare l'indicatore Carburante Peiper sull'unità come promemoria. Se Peiper non entra nell'esagono 5407 durante il 1° Round di Movimento Tedesco, rimuovete dal gioco l'indicatore di Scarico Carburante Peiper.

8.6 Rifornimento Aereo degli Stati Uniti

Una volta per partita alla seconda pedina Rinforzi Alleati del Turno 5, gli Alleati possono posizionare il segnalino Rifornimento Aereo USA. Può essere piazzato in qualsiasi Città o Villaggio controllato dagli Alleati in terreno aperto. Le unità USA possono tracciare un percorso di rifornimento fino a 5 esagoni dall'indicatore di Rifornimento Aereo da allora in poi per qualsiasi scopo, eccetto Rimpiazzi e Supporto di Artiglieria. Il percorso di rifornimento ha le normali restrizioni del terreno e ZOC indicate nella sezione 8.2. Se i tedeschi prendono la Città o il Villaggio, il segnalino di Rifornimento Aereo viene rimosso dal gioco.

9.0 CONFINI DELLE ARMATE

9.1 In Generale

I confini dell'esercito tedesco sono i confini contrassegnati sulla mappa con una linea tratteggiata gialla che delinea ciascuna area operativa delle Armate Tedesche.

Da nord a sud sulla mappa, le aree sono: area 6^a Armata Panzer, area 5^a Armata Panzer e area 7^a Armata. Il confine dell'area dell'esercito britannico è il confine con la linea tratteggiata marrone che delinea l'area britannica nell'angolo nord-ovest della mappa

Le aree dell'esercito tedesco sono usate per identificare quali unità tedesche verranno attivate usando la pedina Round di Azione 5^a Armata Panzer, 6^a Armata Panzer e "Una Armata". Quando viene pescata una di queste pedine Round di Azione, vengono attivate tutte le unità situate all'interno di quell'area dell'armata.

9.2 Restrizioni aree di Armate tedesche

Nei turni da 1 a 3, nessuna unità tedesca situata in un'area delle armate può muovere, avanzare dopo il combattimento o ritirarsi attraverso una linea di confine delle armate, e le risorse di Artiglieria/Nebelwerfer possono essere usate solo per supportare il combattimento in esagoni nell'area della rispettiva armata. Le Unità **possono** attaccare un esagono adiacente alle linee di confine dell'armata. Un'unità o gruppo tedesco che sarebbe costretto a ritirarsi attraverso una linea di confine dell'armata non può ritirarsi e subisce invece una perdita aggiuntiva per ogni esagono non ritirato.

9.2.1 Restrizioni di aree e St. Vith

Il confine di Armata tra la 5^a Armata Panzer e la 6^a Armata Panzer viene rimosso permanentemente per il movimento e il combattimento un turno dopo che un'unità tedesca è entrata a St. Vith.

ESEMPIO: Se un'unità tedesca si muove attraverso St. Vith nel turno 1, le restrizioni di confine verrebbero rimosse nel turno 2.

A partire dal turno 4, le restrizioni sui confini delle Armate non si applicano più ovunque sulla mappa e indipendentemente da chi detiene St Vith.

9.2.2 Attivazione Artiglieria tedesca e Nebelwerfer

Le risorse di Artiglieria della 6^a Armata Panzer e Nebelwerfer non possono mai essere usate nell'area della 7^a Armata e viceversa.

9.3 Restrizioni area dell'esercito britannico

Le unità britanniche non possono entrare come rinforzi, movimento, ritirata, avanzata dopo il combattimento o fornire supporto di artiglieria al di fuori dell'area dell'esercito britannico. Possono

attaccare e fornire supporto di artiglieria adiacente alla linea di confine.

9.4 14° Reggimento della 5^a Divisione FJ

Il 14° Reggimento della 5^a divisione FJ inizia nell'area della 5^a Armata Panzer e può entrare nell'area della 7^a Armata dall'inizio del gioco in entrambe le direzioni tutte le volte che il giocatore tedesco desidera. Durante i primi tre turni, mentre è nell'area della 5^a Armata Panzer l'unità deve rimanere entro 2 esagoni dalla linea di confine con la 7^a Armata. Mentre è nell'area della 5^a Armata Panzer, verrebbe attivato dalla pedina 5^a Armata Panzer. Mentre nell'area della 7^a Armata, la pedina 5^a Armata Panzer non attiverà l'unità.

10.0 MOVIMENTO

10.1 In generale

Tutte le unità con una capacità di movimento (MA) superiore a 0 possono muovere quando consentito da una pedina Round di Azione che consente il movimento. Il movimento è influenzato dal rifornimento e dalle zone di controllo, nonché dal terreno sulla mappa.

Le unità di fanteria e motorizzate (corazzati, meccanizzate, cavalleria meccanizzata) pagano diversi costi del terreno come mostrato sulla TEC.

10.2 Procedura di Movimento

Le unità vengono spostate individualmente da esagono a esagono adiacente, pagando costi in Punti Movimento variabili a seconda del terreno nell'esagono in cui si entra e/o del lato di esagono attraversato. Questi costi sono dettagliati sulla TEC.

10.2.1 Restrizioni al Movimento

Il movimento è limitato come segue:

- Le unità non accumulano Punti Movimento da Round di Movimento a Round di Movimento né li prestano ad un'altra unità.
- Le unità che muovono non devono spendere tutti i punti movimento disponibili prima di fermarsi.
- Completa il movimento di ciascuna unità prima di iniziare quello di un'altra.
- Un'unità non può muovere più di una volta per round.
- Il rifornimento influenza il movimento (8.3).
- La ZOC influenza il movimento (7.3).

10.3 Arretramento di Emergenza

Un'unità incapace di muovere a causa della EZOC può muovere di due esagoni a condizione che:

- il primo esagono in cui entra contiene un'unità combattente amica rifornita (non genieri), e il
- secondo esagono in cui entra è in rifornimento e non adiacente a un'unità nemica.

Gli esagoni attraversati devono contenere terreno attraverso il quale l'unità potrebbe normalmente muovere. L'unità fornita "che tiene aperta la porta" non può muoversi in questo round.

ECCEZIONE: Questo movimento non può essere effettuato da unità corazzate che muovono nell'unico esagono consentito durante un round di combattimento.

10.4 Movimento su strada

Le unità di fanteria che muovono da un esagono di strada contiguo a un altro ignorano l'altro terreno nell'esagono e pagano 1 punto movimento per entrare in ogni esagono.

Le unità motorizzate e le unità di fanteria che muovono come Motorizzate pagano ½ MP per spostarsi da un esagono di strada contiguo a un altro.

NOTA: Le strade non si collegano attraverso i lati d'esagono di Ponte Distrutto né per il movimento su strada della fanteria né per il movimento su strada motorizzato.

10.4.1 Restrizioni al Movimento su strada

Le unità motorizzate e le unità di fanteria che muovono come motorizzate e che pagano la velocità di movimento su strada ½ MP non possono raggrupparsi con altre unità amiche mentre si muovono alla velocità di movimento motorizzato su strada (inclusi i loro esagoni di inizio e fine).

ECCEZIONE: I Rinforzi che stanno entrando possono raggrupparsi - anzi possono eccedere - nel loro esagono di entrata, comprese le unità che erano già nell'esagono.

Per utilizzare il movimento su strada le unità motorizzate devono iniziare il movimento su un esagono di strada.

Le unità motorizzate che usano la velocità di movimento su strada e che lasciano un esagono di strada in qualsiasi punto del loro movimento, incluso l'attraversamento di un lato d'esagono di ponte distrutto o si raggruppano con un'altra unità, pagano

l'intero costo di movimento per quell'esagono e per tutti gli esagoni successivi in cui muovono in quel round, ignorando tutti i benefici del movimento su strada.

NOTA: Essi pagano il costo dell'altro terreno nell'esagono. Ciò significa che non possono entrare in un esagono di Foresta dopo aver lasciato la strada e devono attraversare lati di esagono con ponte come se non ci fossero strade. Inoltre le unità motorizzate non possono usare il movimento su strada se iniziato il Round Movimento raggruppate con un'altra unità di qualsiasi tipo (indipendentemente dal fatto che quell'unità si muova prima dell'unità motorizzata) o siano raggruppate con un'altra unità nel momento in cui iniziano a muoversi. (qualche altra unità è entrata nell'esagono prima che esse muovano).
Eccezione: le unità possono usare il movimento strada se fossero Rinforzi e iniziassero Raggruppate.

10.5 Fanteria che usa il Movimento Motorizzato

Tutti i rinforzi di fanteria tedesca che arrivano, la fanteria tedesca sotto il segnalino di risorsa Motorizzata, e tutte unità di fanteria alleate possono essere trattate come motorizzate se iniziano su una strada. Inoltre, quelle unità raddoppiano la loro capacità di movimento a 6 e possono muovere solo lungo le strade per la totalità del loro movimento.

La fanteria tedesca che entra come rinforzo può essere motorizzata solo durante il Round di entrata iniziale dei rinforzi. Dopodiché vengono motorizzati solo se si utilizza l'indicatore di risorsa Motorizzata.

ESEMPIO: Un'unità di fanteria tedesca con una MA di 3 sotto il segnalino di risorsa Motorizzata raddoppia la sua capacità di movimento a 6 e può muovere di 12 esagoni lungo le strade.

10.6 Ponti

Tutti i ponti sono segnati sulla mappa. Un ponte può essere intatto o distrutto (fatto saltare) e quattro ponti sono contrassegnati come bruciati all'inizio del gioco. La maggior parte dei ponti, ma non tutti, sono il punto in cui una strada attraversa il fiume.

Un ponte attraversato da una strada non costa MP aggiuntivi per le unità di fanteria o le unità motorizzate che utilizzano il movimento su strada. Se un'unità motorizzata si muove fuori strada, il ponte costerebbe 2 MP aggiuntivi.

Un ponte senza una strada che lo attraversa non costa nessun MP extra ad un'unità di fanteria per attraversarlo. Un'unità motorizzata che attraversa un ponte di questo tipo paga 2 MP aggiuntivi.

10.6.1 Distruggere i Ponti

Ogni Round Movimento Alleato (non Round Reazione, Combattimento, Patton, Montgomery o Rinforzo), ogni unità del Genio può distruggere un ponte qualsiasi entro 3 esagoni se gli Alleati hanno un'unità combattente su almeno un lato del ponte.

Entrambe le parti possono far saltare un ponte quando un'unità amica subisce un risultato di DR/DR* in combattimento e si ritira attraverso il ponte. Dopo che la ritirata è stata completata, quel giocatore tira il dado: con 1-3 il ponte viene fatto saltare.

NOTA: Questa è l'unica volta che è necessario un tiro di dado per la distruzione del ponte. Tutti gli altri metodi sono automatici.

Un giocatore può anche distruggere un ponte se un'unità nemica attacca attraverso un lato di esagono con il ponte. Se il difensore tiene ancora l'esagono alla fine del combattimento, il ponte è considerato distrutto a meno che il difensore non scelga diversamente.

Un ponte distrutto può essere attraversato dalla fanteria per un costo di 1 MP aggiuntivo o da unità motorizzate per un costo di 3 MP aggiuntivi. Un ponte distrutto non può essere attraversato utilizzando il movimento stradale.

Contrassegnare i ponti distrutti con un indicatore "Bridge Destroyed".

10.6.2 Ricostruzione di Ponti Distrutti

Un ponte distrutto può essere ricostruito da entrambi i lati semplicemente facendo attraversare un'unità sul lato di esagono del ponte distrutto. Il ponte si considera immediatamente ricostruito. Rimuovi l'indicatore "Bridge Destroyed".

Il giocatore tedesco può ricostruire solo un ponte in ciascuna Area Armata per turno. Sulla mappa accanto al TRT, c'è un display con caselle per ogni area delle armate tedesco e sono forniti tre indicatori con scritto ponte costruito sul fronte e usato sul retro. Quando un ponte viene costruito nell'area di un'armata, gira il relativo indicatore sul lato usato per ricordare che non è più possibile costruire ponti in quel turno in quell'area. Alla fine del turno, tutti gli indicatori vengono girati di nuovo sul lato anteriore.

10.6.3 Ponte di Ouren

Il ponte tra l'esagono 3315 e 3215 (vicino a Lutzkampen) era storicamente troppo debole per

sostenere dei corazzati senza un sostanziale rifacimento. Quando i tedeschi lo scoprirono, reindirizzarono la 116^a Pz perché attraversasse a Dasburg invece di attraversare dove originariamente previsto. Nel turno 1, nessun corazzato può attraversare il ponte di Ouren.

10.6.4 Restrizioni al Movimento alleato

Unità britanniche, e americane della 17^a Divisione aviotrasportata e la 11^a Divisione corazzata devono rimanere ad ovest del fiume Mosa fino a quando non viene rilasciata come elencato di seguito o fino a quando qualsiasi unità tedesca non muove o attacca attraverso il fiume Mosa.

Turno 5: 29^a Brigata corazzata

Turno 8: 43^a Divisione di fanteria, 6^a Divisione aviotrasportata, 11^a Divisione corazzata

Turno 9: 51^a Divisione di fanteria, 53^a Divisione di fanteria, 33^a Brigata corazzata, 17^a Divisione aviotrasportata.

La 5^a Divisione Corazzata americana entra dall'area di entrata "J" e non può muovere, ritirarsi o avanzare dopo il combattimento a più di 3 esagoni da lì. Se "J" è bloccato e la divisione deve entrare in un'altra area di ingresso, non ha restrizioni sul suo utilizzo. Queste pedine sono contrassegnate da un asterisco accanto alla loro capacità di movimento come promemoria di queste restrizioni.

11.0 COMBATTIMENTO

11.1 In generale

Il combattimento avviene durante il Round Combattimento di ogni giocatore e, per un numero limitato di unità, in altri tipi di Round come indicato da quella pedina Round di Azione. Il giocatore attivo è "l'attaccante" e l'altro giocatore è "il difensore", indipendentemente dalla situazione generale sulla mappa.

Ogni combattimento consiste nelle unità del giocatore attaccante in uno o più esagoni che attaccano tutte le unità in un esagono difendente. Gli attacchi possono essere condotti da più esagoni. Ogni attacco deve sempre prendere di mira un esagono difendente.

Durante il combattimento, le unità possono attaccare unità nemiche adiacenti attraverso lati di esagono non proibiti. Tutte le unità combattenti amiche eleggibili possono ingaggiare in combattimento. L'attacco è volontario.

Le unità nello stesso esagono possono attaccare diversi esagoni, o non attaccare tutte. Solo le unità attaccanti e tutte le unità difendenti sono influenzate dal Risultato del Combattimento.

Designare e risolvere ogni singolo combattimento uno alla volta. L'attaccante non è tenuto a dichiarare in anticipo tutti i combattimenti e può designarli e risolverli in qualsiasi ordine. La risoluzione di uno deve essere completata prima che inizi il successivo.

11.2 Regole specifiche

Le seguenti regole si applicano a tutti i combattimenti:

- Le unità con una forza di attacco pari a zero non possono attaccare.
- Un'unità può attaccare o essere attaccata solo una volta per round.
- La forza di attacco o di difesa di un'unità non può essere divisa per attaccare o difendere (rispettivamente) in più di un combattimento.
- Le unità OOS non possono attaccare.

11.2.1 Integrità Divisionale

Quasi tutte le unità nel gioco fanno parte di una divisione in base al numero mostrato a sinistra del simbolo dell'unità.

Un'unità alleata *difendente* deve trovarsi entro 3 esagoni da un'altra unità della sua divisione nell'istante del combattimento o l'attaccante ottiene uno spostamento di una colonna a destra. Massimo uno spostamento per questo motivo all'attaccante per un combattimento.

NOTA: Le unità tedesche non necessitano di essere vicine ad altre unità della loro divisione mentre sono in difesa.

Un'unità alleata o tedesca *attaccante* che fa parte di una divisione deve trovarsi entro 3 esagoni da un'altra unità della sua divisione nell'istante del combattimento, altrimenti l'attaccante si sposta di una colonna a sinistra. Massimo uno spostamento per questo motivo all'attaccante per un combattimento.

NOTA: Le seguenti unità non fanno parte di alcuna divisione:

Tedeschi: due battaglioni di carri pesanti (301, 506), il battaglione aviotrasportato VdH e tre brigate (150, FG, FB).

Alleati: le due Brigate corazzate britanniche (29, 33), la 517^a aviotrasportata americana, quattro reggimenti di cavalleria meccanizzata americana (4, 6, 14, 102) e la Risorsa Rallentamento statunitense.

Queste unità non subiscono la penalità di spostamento di una colonna per non far parte di una divisione.

11.3 Procedura di Combattimento

Ogni combattimento utilizza la seguente procedura:

11.3.1 Determinare unità attaccanti ed esagono difendente

L'attaccante prima dichiara l'esagono difendente e tutte le unità attaccanti. L'attaccante quindi annuncia quali Risorse di Artiglieria o Nebelwerfer (se presenti) supporteranno l'attacco. Il difensore deve quindi annunciare quali Risorse di Artiglieria o del Genio (se presenti) stanno supportando la difesa.

11.3.2 Determinare il rapporto o il differenziale di combattimento

Aggiungi separatamente tutte le forze di attacco e difesa, tenendo conto di tutte le Risorse e tutti gli effetti del terreno per determinare il rapporto di combattimento, tra attaccante e difensore. Tutti gli effetti del terreno sono cumulativi. Arrotondare i rapporti a favore del difensore.

ESEMPIO: 33 fattori di attacco contro 10 fattori di difesa darebbero un rapporto di 3-1.

Qualsiasi attacco che non generi almeno un rapporto 1-3 viene automaticamente trattato come AL1. Qualsiasi attacco oltre 6-1 viene risolto sulla colonna 6-1.

Aggiungi 1 al Fattore di Difesa (totale) per qualsiasi unità o gruppo che difende in un esagono di Villaggio.

Gli esagoni di Muro Occidentale (Linea Sigfrido) raddoppiano la forza di difesa di qualsiasi unità di fanteria tedesca che li occupa. Anche il giocatore tedesco o alleato otterrebbero qualsiasi spostamento dal terreno.

Il terreno influisce anche sulla potenza delle Risorse Nebelwerfer per l'attaccante. Gli effetti del terreno sui Nebelwerfer non sono cumulativi. Scegli quello meno favorevole all'attaccante. Vedere la Tabella Effetti del Terreno.

Le unità di fanteria che difendono in esagoni di Città, Bosco e Foresta, o tutte le unità che difendono in un esagono di terreno accidentato o attraverso un lato d'esagono di fiume minore o maggiore (inclusi i ponti) ottengono uno spostamento di una colonna a sinistra sul rapporto finale. Gli spostamenti relativi al fiume si applicano solo se tutti gli aggressori stanno attaccando dall'altra parte del fiume.

Le unità corazzate ottengono uno spostamento di una colonna a sinistra difendendo in terreno aperto (che può contenere un villaggio ma non una città) contro gli attacchi che non contengono unità corazzate, e ottengono uno spostamento di una colonna a destra se attaccano un esagono di terreno aperto (che può contenere un villaggio ma non una città) non attraverso lati d'esagono di fiume, che non contiene unità corazzate difendenti.

L'attaccante ottiene uno spostamento di una colonna a destra quando attacca unità OOS in difesa.

Nel turno 1, quando l'unità KG Peiper partecipa ad un attacco, aggiungi 1 al tiro di dado.

Tutti gli spostamenti di colonna sono cumulativi e sono combinati per formare un modificatore finale prima di applicarlo al CRT. Se il modificatore finale sposta il combattimento sotto la colonna 1-3, il risultato è AL1. Se il modificatore finale sposta il combattimento oltre la colonna 6-1, il combattimento viene risolto sulla colonna 6-1.

11.3.3 Determinare i Risultati

Tira un singolo dado sulla Tabella Risultati del Combattimento (CRT) per ottenere il risultato del combattimento. Incrociando la colonna del rapporto finale con il risultato del tiro di dado (aggiungendo eventuali modificatori al tiro di dado) si ottiene il risultato del combattimento.

Applicare immediatamente i risultati (incluse Ritirate e Avanzate) prima di condurre il prossimo combattimento. Le perdite vengono sempre applicate dal giocatore che controlla quelle unità. I giocatori dovrebbero notare che unità differenti hanno differenti quantità di livelli per subire perdite in combattimento (2.5.2). Vedere la CRT per una spiegazione dei risultati del combattimento.

Nel primo Round di Combattimento del turno 1, il tedesco può invece convertire qualsiasi risultato di DR o DR* in un BL1. (Il giocatore tedesco potrebbe desiderare di farlo per eliminare un'unità o impedire una ritirata.)

11.4 Ritirata

Solo le unità in difesa possono subire un risultato di Ritirata. Le unità devono ritirarsi di 2 esagoni e non possono ritirarsi in o attraverso un terreno in cui non potrebbero legalmente muoversi o fuori dal bordo mappa.

Le unità in ritirata non possono ritirarsi attraverso unità nemiche e devono evitare l'EZOC se possibile. Le unità che si ritirano attraverso qualsiasi numero di EZOC subiscono un totale di una perdita di livello aggiuntivo per l'intero gruppo di unità in ritirata.

Le unità tedesche non possono ritirarsi verso il bordo mappa ovest a meno che non ci siano altri percorsi liberi da unità nemiche, EZOC e terreno proibito.

Le unità alleate non possono ritirarsi verso il bordo mappa est a meno che non ci siano altri percorsi liberi da unità nemiche, EZOC e terreno proibito.

Le unità non possono terminare la ritirata adiacenti a un'unità nemica. Possono ritirarsi in esagoni aggiuntivi per non finire adiacenti a un'unità nemica.

Le unità che non possono ritirarsi di 2 esagoni o terminare la ritirata non adiacenti a un'unità nemica devono rimanere nel loro esagono originale e subire ulteriori perdite: tutte le unità di un livello vengono eliminate, quindi tutte le unità a due livelli vengono ridotte a un livello, e poi tutte le unità a tre livelli sono ridotte a due livelli.

11.4.1 Aviotrasportati Alleati

Tutte le unità aviotrasportate alleate possono scegliere di annullare (solo) la parte di Ritirata di qualsiasi Risultato di Combattimento quando difendono, subendo una perdita aggiuntiva di 1 livello se occupano una Città, un Villaggio, una Foresta o un Bosco. Questo annulla la parte di ritirata per tutte le unità nell'esagono difendente. L'unità aviotrasportata può essere eliminata mentre lo fa e annulla comunque il risultato della ritirata.

ESEMPIO: Un esagono di Città con un'unità aviotrasportata a piena forza e un'unità corazzata a piena forza subisce un DR*. L'esagono deve prendere il risultato * di un livello con una delle due unità. L'Alleato sceglie di perderlo dall'unità Aviotrasportata. Decide quindi di non ritirarsi e rimuove l'unità aviotrasportata poiché ora ha preso la sua seconda perdita. L'unità corazzata rimane a piena forza nell'esagono difendente.

11.4.2 Unità senza capacità di movimento

La risorsa Rallentamento USA e le unità che non hanno capacità di movimento che ricevono un risultato di Ritirata vengono eliminate.

11.5 Avanzata

Le unità attaccanti possono avanzare in un esagono nemico vuoto. Le unità ignorano qualsiasi ZOC quando avanzano ma non possono avanzare in o attraverso un terreno in cui non potrebbero entrare o attraversare legalmente. È necessario rispettare i limiti di raggruppamento.

12.0 RISORSE

12.1 In generale

Le risorse vengono generalmente collocate nella casella delle risorse di ciascuna parte all'inizio del turno in cui entrano e da quel momento in poi rimangono in gioco.

ECCEZIONI: Il 6° Artiglieria Panzer tedesco e il Nebelwerfer vengono rimossi al Turno 11. La risorsa Operazione Greif viene rimossa alla fine del Turno 4. La risorsa Traffico Alleata viene rimossa alla fine del Turno 3. Il segnalino risorsa Rallentamento Alleata è disponibile solo nei turni in cui i tedeschi hanno l'Iniziativa.

Le risorse posizionate sulla mappa all'inizio di un turno, in questo ordine, includono i genieri statunitensi, l'unità tedesca Operation Greif, l'unità motorizzata tedesca, la risorsa Traffico alleata e la risorsa Rallentamento degli Stati Uniti.

12.2 Artiglieria Tedesca e Nebelwerfer

Nei turni da 1 a 3, queste risorse tedesche possono essere utilizzate solo in combattimenti in cui l'unità in difesa si trova entro l'area dell'armata indicata.

A partire dal turno 4, questa restrizione non si applica più ma le risorse 6^a Panzer non possono mai essere utilizzate nell'area della 7^a Armata e viceversa.

Le risorse di Artiglieria tedesca e Nebelwerfer aggiungono la loro Forza di Combattimento a qualsiasi combattimento a cui sono assegnate come supporto. Ogni Nebelwerfer tedesco (Artiglieria lanciarazzi) può essere utilizzato una volta per turno, ma può essere impiegato solo quando si attacca. Ogni Artiglieria tedesca può essere usata una volta per turno sia in attacco che in difesa.

Un massimo di una risorsa Artiglieria e Nebelwerfer può essere assegnata a qualsiasi combattimento. Non possono essere utilizzati per supportare unità non rifornite.

I Nebelwerfer attaccanti sono influenzati dal terreno. Quando attacchi un terreno aperto, aggiungi uno alla loro forza di combattimento. Quando attaccano villaggi o foreste, sottrarre uno. Quando attaccano un terreno accidentato o città, sottraggono 2. Questi effetti **non** sono cumulativi. Se un esagono ha più di un tipo di terreno, usa quello che è più vantaggioso per il difensore.

Un Nebelwerfer tedesco può raddoppiare la sua forza di combattimento modificata in qualsiasi combattimento ed essere posto sulla TRT come rinforzo per entrare due turni dopo.

ESEMPIO: Un'unità Nebelwerfer raddoppiata nel turno 1 verrebbe posizionata sulla TRT per il turno 3, quando sarà nuovamente disponibile per l'uso.

Una volta usato, gira l'unità Nebelwerfer o Artiglieria sul lato Usato e rimettilo nella casella Risorse.

12.3 Artiglieria alleata

L'artiglieria alleata funziona come quella tedesca con le seguenti eccezioni:

- Un massimo di due artiglierie alleate possono essere usate in qualsiasi combattimento.
- L'Artiglieria Alleata può essere usata in combattimenti che coinvolgono solo unità del loro Corpo.

ECCEZIONE: L'Artiglieria Alleata può essere usata per supportare qualsiasi esagono contenente unità aviotrasportate americane entro 3 esagoni da un'unità rifornita del Corpo dell'Artiglieria.

ESEMPIO: Un'unità aviotrasportata è in un esagono con un'unità del 7° Corpo, in rifornimento, ed entro 3 esagoni da un'unità del 5° Corpo, anch'essa in rifornimento. L'esagono potrebbe ottenere il supporto di artiglieria dal 7° Corpo, dal 5° Corpo, o da entrambi i Corpi.

L'Artiglieria Alleata può essere usata per supportare un'unità non rifornita in difesa (solo) se un'unità rifornita di quel Corpo si trova entro 3 esagoni. Le unità aviotrasportate non rifornite possono ricevere supporto di artiglieria dall'artiglieria da qualsiasi unità di Corpo in rifornimento entro 3 esagoni fino ad un massimo di due artiglierie Alleate per combattimento.

L'artiglieria alleata viene usata una volta per round. (Può essere usata in attacco in un round e in difesa nel round successivo e molte più volte nello stesso turno.) Girate l'artiglieria Alleata sul lato Usato per mostrare che non può essere usata per il resto di questo round. Alla fine del round, gira l'artiglieria alleata sul lato non utilizzato.

Nel turno 1 della partita, l'Artiglieria Alleata non possono supportare i Reggimenti 313° e 314° della 99ª Divisione.

12.4 Risorse statunitensi del Genio

12.4.1 Schieramento

I genieri statunitensi vengono inizialmente collocati nella casella delle risorse alleate. Vengono quindi schierati dalla casella delle risorse alla mappa all'inizio della Fase Risorse/Rinforzi speciali.

ECCEZIONE: La risorsa americana V° Corpo inizia la partita sulla mappa a Elsenborn e non può essere rimossa nel Turno 1.

Le risorse del Genio possono essere schierate in qualsiasi esagono amico di Villaggio o Città controllato e attualmente rifornito, entro 3 esagoni da un'unità rifornita del suo Corpo.

Una volta posizionate sulla mappa, ci rimangono finché un'unità nemica non entra nel loro esagono (12.4.4) o l'Alleato sceglie di rimuoverla in qualsiasi turno successivo. Le Risorse del Genio statunitense eliminate vengono collocate sulla TRT due turni più avanti. Quando vengono rimosse dall'Alleato, vengono poste sulla TRT un turno avanti.

Le risorse del Genio non sono unità combattenti e possono essere spostate liberamente attraverso unità amiche, non contano come unità per il raggruppamento, non ostacolano il movimento su strada, non bloccano la EZOC per il rifornimento o la Ritirata, né possono essere usate come unità le unità che non muovono ai fini dell'Arretramento d'emergenza.

12.4.2 Difesa

Quando sono schierati sulla mappa, i genieri forniscono nel combattimento uno spostamento di una colonna a sinistra in favore di qualsiasi unità Alleata in difesa dello stesso Corpo dei genieri, risorsa Rallentamento USA, o qualsiasi unità aviotrasportata, che si trovi entro 3 esagoni dai genieri. I genieri non possono essere utilizzati per aiutare gli attacchi alleati. Una Risorsa del Genio da sola in un esagono non può essere attaccata.

12.4.3 Distruggere i Ponti

Ogni round di Movimento Alleato (non Round Reazione, Combattimento, Patton, Montgomery o Rinforzo), ogni risorsa genieri può distruggere qualsiasi ponte entro 3 esagoni se gli Alleati hanno un'unità combattente (questo include la risorsa Rallentamento USA) su almeno un lato del ponte.

12.4.4 Rimozione Forzata dei Genieri

Durante il movimento tedesco, a un'unità tedesca costa l'intero MA entrare in un esagono con una risorsa del Genio Alleato. La Risorsa viene quindi rimossa e posta nel TRT, posizionata due turni più avanti, momento in cui entrerà come rinforzo disponibile per essere schierato in quel turno. Questo movimento può avvenire in qualsiasi tipo di Round Azione, incluso il movimento di un esagono di unità corazzate in un Round di Combattimento.

Un geniere viene anche rimosso e posto sulla TRT due turni avanti se un'unità tedesca entra nel suo esagono durante un'avanzata dopo il combattimento.

ESEMPIO: Se il giocatore tedesco entra in un esagono con una Risorsa Ingegnere USA nel Turno 3, l'Ingegnere viene posto sulla TRT al Turno 5.

12.5 Pedina Risorsa tedesca Operazione Greif

Questa pedina rappresenta i distaccamenti tedeschi in uniformi americane, le voci su tali unità e gli ingorghi del traffico. Può essere posto sulla mappa durante la fase Risorse Rinforzi Speciali nei Turni 2-4 in qualsiasi esagono sulla mappa non occupato o adiacente a un'unità Alleata o indicatore del Genio.

ECCEZIONE: Al turno 2, deve essere posizionato nell'area della 6ª armata Panzer.

Alle unità Alleate che usano il movimento su strada costa +2 MP aggiuntivi entrare nel suo esagono.

12.6 Indicatore Risorsa Motorizzata tedesca

Il giocatore tedesco può Motorizzare un'unità di fanteria rifornita sulla mappa ogni turno durante la Fase Risorse. Ponete il segnalino di risorsa Motorizzata su un'unità di fanteria tedesca rifornita che si trova su un esagono di strada e quell'esagono deve essere in grado di tracciare il rifornimento. L'indicatore non può essere posizionato su un'unità adiacente a un'unità Alleata e viene rimosso nell'istante in cui l'unità è adiacente a un'unità Alleata. L'unità tedesca si comporterà allo stesso modo delle unità di fanteria alleate (10.4.1, 10.5). Può muoversi normalmente come unità di fanteria ma se parte su una strada può dichiararsi motorizzata, raddoppiare la sua capacità di movimento e rimanere sulla strada per tutto il movimento.

12.7 Unità Paracadutisti Von der Heydte

Questa unità viene schierata sulla mappa dopo il primo round di Reazione Alleata nel turno 1. Può essere collocata in qualsiasi esagono di terreno Aperto/Bosco rado che non contenga un Villaggio o una Città nell'area della 6^a Armata Panzer che non è occupata o nella ZOC di un'unità Alleata.

Quando viene piazzata, viene lanciato un dado. Con un risultato di 1-2, l'unità viene posta a faccia in su nell'esagono ed è una normale unità tedesca senza possibilità di movimento o ZOC ed ha un singolo livello. È soggetto alle normali regole di rifornimento a partire dal turno 2, non può mai essere motorizzata e non riceve mai il supporto di artiglieria. Con un risultato di 3-6, l'unità viene posta a faccia in giù e l'indicatore fa applicare una penalità di 2 MP a qualsiasi unità Alleata che entra nell'esagono. Il segnalino viene rimosso alla fine del Turno 2.

12.8 Indicatore Risorsa Traffico Alleata

Questo indicatore può essere posto durante la Fase Disponibilità delle Risorse dei Turni 1-3 in qualsiasi esagono di strada e costa alle unità tedesche che entrano nell'esagono con il movimento su strada 2 MP aggiuntivi. Può essere rimosso e riposizionato nella Fase Disponibilità delle Risorse di ogni turno durante questo periodo.

ECCEZIONE: Al Turno 1, questo indicatore viene posizionato dopo il Round Movimento tedesco.

12.9 Rinforzi speciali

Diverse unità Alleate iniziano la partita sul Tracciato di Registrazione dei Turni come Rinforzi Speciali. Queste sono la risorsa Rallentamento USA, alcune Artiglieria USA (12.3), alcuni Genieri USA (12.4) e tutta l'Artiglieria Britannica (12.3).

Questi vengono posti sulla mappa di gioco all'inizio del turno durante la fase Disponibilità Risorse/Rinforzi speciali invece di aspettare che venga estratto un segnalino Rinforzi durante i Round di Azione.

12.9.1 Risorsa Rallentamento degli Stati Uniti

La Risorsa Rallentamento degli Stati Uniti (un'unità combattente 0-1-0 senza Zona di controllo) rappresenta le forze di combattimento statunitensi al di sotto della scala di progetto (compagnia o battaglione) che combattono le azioni di retroguardia contro i tedeschi. A partire dal turno 2, è disponibile in qualsiasi turno in cui i tedeschi hanno l'Iniziativa.

Può essere impiegata all'inizio della Fase Disponibilità Risorse/Rinforzi Speciali in qualsiasi esagono di Villaggio o Città rifornito controllato dall'Alleato non occupato da un'unità Alleata. Viene trattata come una normale unità senza ZOC ma non può né muovere né attaccare. Se si trova in un villaggio, **ottiene** il punto forza aggiuntivo che normalmente ricevono le unità in quel terreno.

Può ricevere Supporto dalle risorse del Genio da un singolo genere di qualsiasi Corpo. Esso **non** può ricevere il supporto dell'artiglieria.

La Risorsa Rallentamento statunitense non richiede il rifornimento. Viene rimossa se è costretta a ritirarsi o subisce una perdita di livello in combattimento e viene posto nella casella Risorse per lo schieramento nel turno successivo.

L'Alleato può rimuovere la risorsa Rallentamento USA all'inizio di qualsiasi fase Risorsa e schierarla in un nuovo esagono nella stessa fase Risorsa.

12.10 Arretramento SS

Al Turno 11 durante la fase Risorsa, determina il numero di livelli tra le unità di artiglieria della 6^a Armata Panzer tedesca e i Nebelwerfer, insieme a tutte le unità rimanenti della Divisioni Panzer 1^a SS, 2^a SS, 9^a SS, 12^a SS e la brigata FB. (Queste unità sono contrassegnate con il numero 11 in un cerchio nero nell'angolo in alto a destra dell'unità.)

Se ci sono meno di 12 livelli, il giocatore tedesco deve avere 3 PV o più o perde immediatamente la partita.

Se ci sono meno di 12 livelli ed i tedeschi hanno 3 VP o più, le unità rimangono in gioco e il tedesco può vincere solo alla fine del turno 12 se ha 3 VP o più.

Se ci sono più di 12 livelli tra le unità nominate e sono in rifornimento, vengono ora fatte arretrare rimuovendole dal gioco. Se OOS, rimangono nel gioco.

Se il tedesco ha 3 o più VP, i tedeschi possono annullare l'ordine di arretramento. Se lo fanno, gli Alleati vincono la partita a meno che il tedesco non abbia 3 PV o più alla fine del Turno 12.

13.0 RIMPIAZZI

13.1 In generale

I rimpiazzi vengono usati per ricostruire alcune unità che sono state ridotte a livelli inferiori o per ricostruire alcune unità che sono state eliminate. Nota che non tutte le unità hanno un lato ridotto.

13.2 Procedure di Rimpiazzo

Ogni giocatore può ricevere rimpiazzi in un turno. Il numero di punti e il tipo per ogni lato è stampato sul TRT. Il numero in alto è la fanteria e il numero in basso sono i corazzati. All'inizio di ogni turno, il giocatore senza iniziativa usa i rimpiazzi girando un'unità ridotta sul lato a piena forza per ogni punto di rimpiazzo. L'unità deve essere in grado di tracciare il rifornimento (non il rifornimento Aereo o Speciale Peiper) in quell'istante. Quindi il giocatore con l'iniziativa fa lo stesso.

13.2.1 Rimpiazzi tedeschi

Per il lato tedesco, i rimpiazzi vengono usati per ricostruire le unità ridotte sul lato di livello inferiore. Le unità tedesche con 3 livelli possono ricostruire dal 3° livello al 2° livello. Le unità tedesche che sono state eliminate non possono essere ricostruite. I rimpiazzi dei corazzati tedeschi sono usati per rimpiazzare le unità corazzate tedesche e le unità meccanizzate.

13.2.2 Rimpiazzi alleati

Per il lato Alleato, i rimpiazzi sono usati per ricostruire le unità americane ridotte sul loro di livello inferiore o per ricostruire le unità americane che sono state eliminate. I rimpiazzi dei corazzati

alleati sono usati per rimpiazzare le unità corazzate alleate e le unità di cavalleria meccanizzata.

Le unità britanniche e le unità aviotrasportate americane non possono mai ricevere rimpiazzi o essere ricostruite dopo essere eliminate usando rimpiazzi. L'unità della 106^a divisione che si è arresa non può essere ricostruita.

L'Alleato può anche riportare indietro un'unità eliminata sul lato ridotto. L'unità deve essere collocata in una Città che è in rifornimento (non rifornimento Aereo) e non adiacente a un'unità nemica. Sulla città di Lussemburgo possono essere piazzate solo unità dell'8° e 3° Corpo ed a Eupen possono essere piazzate solo unità del 5° e 7° Corpo. Su tutte le altre Città si possono piazzare unità di qualsiasi Corpo Americano.

L'Alleato non può riprendere un'unità da eliminata e poi spendere un secondo punto Rimpiazzo per girarla da forza ridotta a piena in un singolo turno.

14.0 LA FASE ROUND AZIONE

14.1 In generale

La fase Round di Azione è il momento in cui si svolge la maggior parte dell'azione nel gioco. Ad ogni turno, un certo set di pedine Round Azione elencato nella Scheda Disponibilità Pedine Azione è disponibile per ogni giocatore. Il giocatore con l'iniziativa deve scegliere una delle pedine della sua parte per iniziare la fase Round di Azione, il resto delle pedine di entrambe le parti viene mischiato nel contenitore Pedine di Azione dal quale si estrae a caso dopo il primo Round Azione.

Man mano che le pedine vengono giocate, vengono posizionate sul Tracciato Round di Azione sulla mappa come promemoria.

Come funziona ogni pedina e le eccezioni a queste regole generali sono indicate di seguito.

14.2 Limiti Round di Azione

Un lato non può avere più di **due** pedine di Round di Azione consecutive, a meno che solo le pedine della loro parte siano rimaste nel Contenitore Pedine Azione. Se viene pescata quindi una illegale terza pedina, continuare a pescare fino a quando non viene pescata una pedina legale, quindi rimetti le pedine inutilizzate nella tazza. Le pedine Round di Azione Controllo del Rifornimento tedesco non contano per questa restrizione; loro non contano come una pedina Round di Azione per entrambe le parti.

ESEMPIO: Il giocatore tedesco pesca una pedina Round di Azione Controllo del Rifornimento Tedesco e poi una pedina Round di Azione Movimento Tedesco seguita da una pedina Round di Azione 5^a Armata Panzer. Ciò sarebbe legale in quanto il Controllo del Rifornimento tedesco non conta come pedina per i tedeschi ai fini del limite di due attivazioni consecutive.

La successiva pedina estratta è Rinforzi Alleati seguita da un altro Controllo del Rifornimento Tedesco e poi da un Movimento Alleato. Gli Alleati hanno ora due pedine consecutive di fila e la pedina successiva deve essere tedesca, dato che ancora una volta la pedina Round di Azione Controllo del Rifornimento tedesco non conta per nessuna delle due parti.

14.3 Sequenza Iniziale del Turno 1

Il turno 1 ha una sequenza iniziale specifica per simulare l'attacco a sorpresa tedesco. Segui la sequenza di seguito:

1. Round Azione Combattimento tedesco
2. Round Azione Movimento Tedesco
3. Posizionamento risorsa Traffico alleata
4. Round Azione Alleato "Reazione 3"
5. Posizionamento dell'unità FJ VdH tedesca

Dopo che la sequenza di cui sopra è stata completata, la fase Round Azione continua normalmente. Le pedine Round di Azione del turno 1 elencate nella Scheda Disponibilità Pedine Azione sono poste nel contenitore delle pedine azione. L'Alleato avrà la seconda pedina Round di Azione "Reazione 3" a lato, pronto per essere giocata.

NOTA: Il giocatore Alleato avrà svolto l'ultimo Round di Azione nella lista delle sequenze sopra. Ciò significa che se viene pescata un'altra pedina Alleata sarà la 2^a pedina azione di fila e la pedina seguente dovrà essere tedesca.

14.3.1 Round di Reazione Alleata Turno 1

L'Alleato riceve due pedine Round di Azione "Reazione 3". La prima pedina "Reazione 3" giocata nel terzo Round di Azione del Turno 1 permette a tre unità Alleate di muovere. Unità della 2^a e 99^a divisione di fanteria non possono essere mosse con la prima pedina "Reazione 3".

La seconda pedina "Reazione 3", che è tenuta dall'Alleato, può essere giocata dopo la 5^a o 6^a Armata Panzer o come ultima pedina del turno, a discrezione del giocatore Alleato, e consente a tre unità Alleate di eseguire un round Movimento. Le

unità corazzate alleate attivate che non si muovono possono effettuare il combattimento. Le unità attivate possono includere unità che sono state mosse con la prima pedina "Reazione 3". Unità della 2^a e 99^a divisione di fanteria possono essere attivate con la seconda pedina "Reazione 3".

Alla fine del Turno 1, rimuovete entrambe le pedine Round di Azione "Reazione 3" dal gioco.

14.4 Pedine Movimento o Combattimento (M/C)

Le pedine Round di Azione contrassegnate con "Move" su un lato e "Combat" sull'altro possono essere usate sia per un round Movimento che per un round Combattimento. L'Alleato (solo) può scegliere due round movimento o combattimento per turno o una combinazione di un round movimento e un round combattimento. Il giocatore tedesco può giocare solo un round di movimento e un round di combattimento per turno in qualsiasi ordine.

PROMEMORIA: Nel turno 1, il tedesco deve giocare prima un round Combattimento e poi un round Movimento (11.3).

Quando si gioca come un Round Movimento, tutte le unità di quel giocatore possono muovere, soggette alle regole di Rifornimento e Movimento. Inoltre, le unità Corazzate (solo) che non si muovono possono eseguire il combattimento (**Eccezione: Non nel Turno 1**).

Quando si gioca come Round Combattimento, tutte le unità amiche adiacenti alle unità nemiche possono attaccare, soggette alle regole di rifornimento e combattimento. Inoltre, le unità corazzate in rifornimento non adiacenti a un'unità nemica possono muovere di 1 esagono prima del combattimento, si applicano tutte le normali restrizioni al movimento, e quindi posizionarsi per attaccare o semplicemente guadagnare un esagono di movimento (**Eccezione: Non nel Turno 1**).

14.5 Pedina 5^a e 6^a Armata Panzer

Quando vengono giocate, queste pedine consentono a tutte le unità tedesche situate nell'area dell'armata della pedina di eseguire un Round Movimento. (Quando le restrizioni ai confini dell'esercito tedesco vengono rimosse, possono terminare il movimento in qualsiasi area armata.) Tutti le unità corazzate che iniziano nell'area di armata della pedina possono attaccare alla fine del movimento. La fanteria e le unità meccanizzate possono muovere ma non attaccano.

ESEMPIO: È il Turno 4 e lo sfondamento tedesco sta andando bene nell'area della 5^a Armata Panzer. Il giocatore tedesco decide di spostare diverse divisioni Panzer dall'area della 6^a Armata Panzer dove il progresso è peggiore nell'area della 5^a Armata Panzer. Quando la pedina Round di Azione 5^a Armata Panzer viene pescata, tutte queste unità verranno attivate perché ora sono della 5^a Armata Panzer.

14.6 Tutti i Tedeschi/Un'Armata

La pedina del Turno 2 " Tutti i Tedeschi " permette alle unità tedesche di muoversi ovunque sulla mappa. Dopo il movimento, tutte le unità tedesche possono attaccare. Rimuovi questa pedina dal gioco alla fine del turno 2.

La pedina del Turno 3 "Un'Armata" consente a tutte le unità tedesche in un'area di Armata di muovere. Dopo il movimento, tutte le unità tedesche attivate possono attaccare. Rimuovi questa pedina dal gioco alla fine del turno 3.

PROMEMORIA: Quando le restrizioni ai confini delle armate tedesche vengono rimosse, le unità tedesche possono terminare il movimento in qualunque area armata.

NOTA: Le unità corazzate tedesche che non si muovono non ricevono un combattimento extra per non muoversi e non possono muovere di un esagono in più prima del combattimento.

14.7 Pedina 3 Formazioni

Il giocatore tedesco può muovere una formazione corazzata, una formazione meccanizzata e una formazione fanteria. Dopo il movimento, le unità attivate possono attaccare. Una formazione può essere di dimensione divisionale o più piccola e include tutti i reggimenti, KG e battaglioni di quella formazione.

14.8 Pedine Rinforzi

Le unità Rinforzi poste nelle caselle su entrambi i lati della TRT vengono messe in gioco quando le pedine Rinforzo per quelle forze vengono pescate dal contenitore durante i Round Azione. Le lettere nei cerchi gialli sulla TRT sono le aree di ingresso sulla mappa.

La prima pedina Rinforzi giocata di una parte durante un turno consentirà a tutti i rinforzi di quella di una parte consentirà a tutti i rinforzi di quella parte, che si trovano nella casella "Primo"

sulla TRT, di entrare in gioco. La seconda pedina Rinforzi giocata parte che si trovano nella casella "Secondo" sulla TRT, di entrare in gioco.

Piazzate tutte le unità di rinforzo sull'esagono o sugli esagoni di entrata indicati sulla mappa. I limiti al raggruppamento non si applicano quando vengono piazzati inizialmente, ma devono essere rispettati alla fine del Round.

Se tutti gli esagoni di ingresso Alleati elencati sono attualmente occupati da unità tedesche o in EZOC, quelle unità entrano nella più vicina area di ingresso Alleata disponibile più lontana dal bordo est della mappa.

ESEMPIO: Nel turno 4, le unità del III Corpo americano devono entrare dalle aree B e C. Tutti questi esagoni sono occupati da unità tedesche o in EZOC, quindi le unità americane entrerebbero in qualsiasi esagono dell'area "D".

Se tutti gli esagoni di entrata tedeschi elencati sono occupati dal nemico o in EZOC, le unità non entrano in gioco.

Dopo il posizionamento, le unità possono muoversi e le unità corazzate (solo) possono eseguire il combattimento dopo che tutto il movimento è stato completato. La fanteria tedesca che entra in gioco può essere trattata come motorizzata, in questo turno, per il movimento solo durante il Round Rinforzi. Le unità possono usare il movimento su strada (10.4) da questo esagono indipendentemente dal raggruppamento iniziale, incluso l'essere raggruppate con unità che non facevano parte del gruppo dei rinforzi.

14.8.1 Rinforzi del III Corpo degli Stati Uniti

Le unità del III Corpo degli Stati Uniti possono entrare dall'area di entrata "D", invece che dalla loro area di entrata programmata, a scelta del giocatore Alleato, con la penalità di un Round di ritardo.

ESEMPIO: Un'unità del III Corpo degli Stati Uniti che doveva entrare, con la seconda pedina Rinforzi del Turno 3, dall'area di entrata "C" entrerebbe invece con la prima pedina Rinforzi del Turno 4 da "D".

Un'unità del III Corpo degli Stati Uniti che doveva entrare, con la prima pedina Rinforzi di un Turno, sarebbe invece entrata con la seconda pedina Rinforzi.

14.8.2 Rinforzi Alleati Turni 2-7

Nei turni dal 2 al 7, l'Alleato inizia ogni turno con una pedina Rinforzi da tenere e può sostituire qualsiasi pedina Alleata pescata durante il turno con la pedina Rinforzi tenuta. La pedina estratta viene rimessa nel contenitore. Se l'ultima pedina Alleata viene estratta dal contenitore e l'Alleato ha ancora la pedina Rinforzi, la pedina Rinforzi deve essere collocata nel contenitore in quel momento.

NOTA: Normalmente l'Alleato usa questa regola quando viene pescata la pedina Movimento Alleato/Combattimento Alleato e la sostituisce con la pedina Rinforzi. Ciò consente ai rinforzi di entrare prima e quindi di sfruttare la pedina Movimento/Combattimento in un Round successivo.

Un'altra strategia è che l'Alleato rimpiazzi una pedina Rinforzi pescata con quella Rinforzi trattenuta. Gli Alleati potrebbero farlo per aumentare le possibilità di far sì che la prossima pedina pescata sia loro. In questo caso, le unità di rinforzo che entrano in gioco provengono dalla casella "Primo" sulla TRT.

14.8.3 Rinforzi tedeschi condizionali

I rinforzi tedeschi del turno 3 sono condizionali. Le unità della 10^a Panzer SS entrano solo se attualmente i tedeschi controllano St. Vith. Le unità della 11^a Panzer entrano solo se attualmente i tedeschi controllano Bastogne. Il controllo viene eseguito quando la seconda pedina Rinforzi tedesca viene pescata nel turno. Se queste unità non entrano nel turno 3, non entrano affatto in gioco.

14.8.4 101^a e 82^a Divisione Aviotrasportata

Quando le unità della 101^a e 82^a Divisione Aviotrasportata entrano con la prima pedina Rinforzi Alleata del Turno 2, hanno una capacità di movimento di 12 fintanto che rimangono su strada.

ESEMPIO: Un'unità dell'82^a Aerotrasportata che entra dall'area di entrata E può muovere 24 esagoni di strada e finire appena fuori Bastogne.

14.9 Pedina Round di Azione Patton/Montgomery

Quando questa pedina viene pescata, l'Alleato decide se giocarla come Patton o Montgomery.

Se giocata come Patton, tutte le unità del III Corpo statunitense possono muovere dopodiché possono attaccare.

Se giocata come Montgomery, le unità britanniche e le unità del VII Corpo statunitense possono muovere o attaccare (a scelta di Montgomery).

15.0 CONTROLLO VITTORIA/PULIZIA

Alla fine del turno, il tedesco ottiene 1 VP per ogni esagono VP che controlla e che è in rifornimento.

Controllate per vedere se il giocatore tedesco ha ottenuto una Vittoria Istantanea (3.4).

Se termina il turno 2, controllate se le unità della 106^a divisione degli USA si arrendono (8.3).

Se al termina del turno 6 dello scenario Attacco Tedesco, controllare le Condizioni di Vittoria (3.4).

Se al termina del Turno 12 dello scenario Campagna, controllare le Condizioni di Vittoria (3.4).

Se la partita non è terminata, rimettere tutte le unità Risorsa, tranne gli ingegneri statunitensi, nella rispettiva casella delle risorse.

Girare tutte le risorse, nelle caselle delle risorse, sul lato anteriore (disponibile). Girare tutti gli indicatori Costruzione di Ponti Tedeschi sul lato anteriore.

Avanzate l'indicatore di turno per indicare l'inizio del turno successivo. Girare l'indicatore dalla parte tedesca o alleata per indicare chi ha l'Iniziativa per il nuovo Turno (5.2).

16.0 REGOLA OPZIONALE

16.1 Risorsa tedesca Combattimento +2

Alcuni giocatori potrebbero voler giocare con i tedeschi che abbiano una potenza più offensiva. Abbiamo incluso un'ulteriore Risorsa di Combattimento +2 che il giocatore tedesco può usare nei turni 1-2 per supportare un combattimento in ogni turno con un modificatore al tiro di dado +2. Se questa regola è usata, non dare a Peiper il modificatore di combattimento +1 nel Turno 1.

Note del progettista

Dato che stai leggendo, probabilmente non devo giustificare Perché un altro gioco sulle Ardenne? (e si spera che il gioco lo faccia) ma va bene, perché un altro gioco sulle Ardenne? La battaglia delle Ardenne, insieme a Gettysburg e Waterloo, è uno degli argomenti più trattati nel nostro hobby. Nello scenario classico della gallina e dell'uovo, penso che l'uovo del pubblico interesse per questi argomenti abbia prodotto il pollo dei molti giochi su ciascuno di essi. E parte di ciò è che ognuno di noi ha il proprio gioco "ideale" su questi argomenti, quindi sia i clienti che i designer sono motivati (cambiando metafora) a continuare a trattare l'argomento. (Per inciso, avendo da poco fatto un gioco su Gettysburg e sulle Ardenne, sento che prima o poi dovrò fare la mia versione di Waterloo.)

Nel mio caso, ho giocato a molti, anche se non a tutti, i giochi sulle Ardenne, a partire dal primo progetto di Avalon Hill degli anni '60, che ho tenuto in giro fino al 1971, ad Ardenne '44 di GMT e all'ultima edizione della Compass di Bitter Woods, con più di un paio di progetti di Danny Parker lungo la strada. Nessuno di loro era male (forse una testimonianza del dramma intrinseco dell'argomento) e alcuni di loro erano fantastici, ma nessuno di loro era ESATTAMENTE quello che stavo cercando. Per cui era giunto il momento per me di farlo da solo.

Allora, cosa stavo cercando che The Deadly Woods dà che gli altri non hanno? Ingombro ridotto per prima cosa; alcuni dei migliori giochi sull'argomento sono su due mappe e sebbene io stesso mi diverta giochi enormi (vedi The Dark Valley) in generale, la mia preferenza è per una mappa. Volevo anche un gioco che coprisse l'intera campagna, inclusa la controffensiva alleata per liberare le Ardenne. Questo è incluso in alcuni ma non in tutti i precedenti giochi sulle Ardenne, ma generalmente come opzione. Volevo un design in cui gli attacchi alleati fossero una parte intrinseca del gioco, in cui il giocatore tedesco dovesse pensare a cosa succede dopo che i suoi attacchi si sono fermati, piuttosto che chiudere semplicemente il gioco a quel punto.

Infine, la sequenza di Igo-Hugo della maggior parte di essi tende a risultare in un gioco un po' stilizzato, dove le sorprese sono più una questione di sfortunati tiri di dado che di incertezza su chi può arrivare dove e quando. (Escludo Enemy Action Ardennes di John Butterfield, che dà sia un'impronta piuttosto grande che un gioco considerevolmente più complesso.) Il sistema di pedine in The Deadly Woods rimuove alcune delle manovre simil scacchi di altri progetti delle Ardenne, introducendo più possibilità e il caos che ha segnato il corso di questa battaglia. (Aggiungerò che Revolution's Celles fa un uso diverso ma anche eccellente di pedine-estrazione, ma copre solo una parte della battaglia.)

Arrivare ad un incrocio chiave "Prima con il Massimo" delle truppe non dipenderà più dalla tempistica dei rinforzi e dalla capacità di movimento. Come nei miei altri progetti di pedine-estrazione, dovrai sperare per il meglio e pianificare il peggio. Questo rende il gioco anche un'ottima esperienza in solitario. (Io spero.)

Ho menzionato The Dark Valley sopra, e The Deadly Woods fa effettivamente parte della mia serie "Dark" di progetti operativi pedine-estrazione in corso che include il fronte orientale, Rommel in Nord Africa e la Normandia. Allora perché non The Dark Woods? Semplice-GMT ha chiesto di mantenere "Dark" per i progetti di questa serie da loro pubblicati, il che mi sembra una richiesta ragionevole. Quindi, se realizzerò più di questi progetti per Revolution, potresti vedere più luoghi Deadly in cui combattere.

A proposito di Revolution, ringrazio Roger e tutte le persone coinvolte. Hanno svolto un lavoro di prim'ordine e qualsiasi problema con il progetto risultante è ovviamente una loro responsabilità e non mia. D'altra parte, se ami il gioco, è interamente merito mio.

Ted Raicer

INDICE

101 ^a e 82 ^a aviotrasportata	14.8.4	Generi statunitensi, in difesa	12.4.2	Restrizioni al movimento alleato	10.6.4
5 ^a e 6 ^a Armata Panzer	9.1, 14.5	Generi statunitensi, rimozione	12.4.4	Rifornimento	2.2.1, 3.4, 8.0, 14.2
Aree di entrata	2.2.1, 8.2, 10.6.4, 14.8	Giocatore con iniziativa	4.3, 5.1, 13.2, 14.1	Rifornimento aereo USA	2.4, 8.6
Arretramento di emergenza	10.3	Integrità divisionale	11.2.1	Rimpiazzi	4.2, 13.0
Arretramento SS	3.4, 12.4.1, 12.10	Limitazioni al movimento	9.2, 9.2.1, 9.3, 10.2.1, 10.4.1, 10.6.4, 12.2, 14.4, 14.5, 14.6	Rimpiazzi, alleati	13.2.2
Artiglieria, Alleata	9.3, 12.3, 12.9	Livelli delle unità	2.3.1.1, 3.4	Rimpiazzi, tedeschi	13.2.1
Artiglieria, combattimento	11.3.1	Meccanizzato	2.3.1, 6.1, 8.3, 10.1, 13.2.1, 13.2.2, 14.5, 14.7	Rinforzi	2.2.1, 3.2, 4.1, 8.6, 9.3, 10.4.1, 10.5, 10.6.1, 12.5, 12.9, 12.9.1, 14.8
Artiglieria, tedesca	8.3, 9.2, 12.2, 12.7, 12.10	Movimento	10.0	Rinforzi III Corpo statunitense	14.8.1, 14.9
Avanzata	6.2, 7.3, 8.3, 9.2, 9.3, 10.6.4, 11.5, 12.4.4	Movimento motorizzato	3.4, 8.3, 10.1, 10.4, 10.5, 10.6, 12.6, 14.8	Rinforzi alleati	14.8.2
Cavalleria meccanizzata	2.3.1, 8.3, 10.1, 13.2.2	Movimento stradale	10.4, 10.4.1, 10.6.1, 12.4.1, 12.5, 12.8, 14.8	Rinforzi speciali	3.2, 4.1, 12.4.1, 12.5, 12.9, 12.9.1
Combattimento	11.0	Nebelwerfer	9.2, 9.2.2, 11.3.1, 11.3.2, 12.1, 12.2, 12.10	Rinforzi, tedeschi condizionali	14.8.3
Condizioni di Vittoria	3.4	Operazione Greif	4.1, 12.1, 12.5	Risorsa Generi statunitensi	4.1, 6.1, 6.3, 7.3, 8.4, 10.6.1, 11.3.1, 12.1, 12.4, 12.5, 12.9
Consumo carburante Peiper	2.6, 8.5, 13.2	Patton/Montgomery	10.6.1, 14.9	Risorsa USA rallentamento	2.3.1, 4.1, 6.3.1, 7.3, 8.4, 11.4.2, 12.1, 12.4.3, 12.9, 12.9.1
Controllo della Vittoria	4.4, 15.0	Pedina 3 Formazioni	14.7	Ritirata	6.2, 6.3.1, 7.3, 9.2, 9.3, 10.6.1, 10.6.4, 11.3.3, 11.4, 11.4.1, 11.4.2, 12.4.1, 12.9.1
Corazzati, spostamento colonna	11.3.2	Pedine Movimento/Combattimento	14.4	Ritirata, Aviotrasportati Alleati	11.4.1
Corazzati, movimento/combattimento	14.4	Ponte, Ouren	10.6.3	Risorsa alleata Traffico	12.8
Corazzati, movimento	10.1, 10.3	Ponti	10.6, 11.3.2	Risorse	2.4, 6.3, 12.0
Corazzati, Ponte di Ouren	10.6.3	Ponti, distrutti	3.2, 8.2, 10.4, Ponti, ricostruzione	Round Azione	2.5, 4.3, 14.0
Corazzati, rimpiazzi	13.2.1, 13.2.2	Procedura di combattimento	11.3	Tutti i Tedeschi/Un'Armata	14.6
Corazzati, rifornimento	8.3	Raggruppamento	6.0, 11.5, 12.4.1, 14.8	Unità Von der Heyde	2.3.1, 12.7, 14.3
Corazzati, ZOC	7.2			Zone di controllo	7.0
Confini delle Armate	9.0				
Disponibilità Segnalini Azione	17.0				
Fanteria con aliante	2.3.1				
Fanteria paracadutista	2.3.1				

17.0 DISPONIBILITÀ PEDINE AZIONE

Turno 1	16-17 dicembre	Turno 7	28-29 dicembre
Tedesco*	<i>Nel Contenitore (5ª Pz, 6ª Pz).</i>	Tedesco	<i>Nel Contenitore (3 Formazioni, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento)</i>
Alleato	<i>Nel Contenitore (2 Rinf), In Mano al Giocatore (1 Reaz).</i>	Alleato*	<i>Nel Contenitore (Patton/Montgomery, 2xM/C) In Mano al Giocatore (1 Reaz).</i>
Turno 2	18-19 dicembre	Turno 8	30-31 dicembre
Tedesco*	<i>Nel Contenitore (Tutti i Tedeschi, 3 Formazioni, 2xRinf, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento, 5ª Pz, 6ª Pz)</i>	Tedesco	<i>Nel Contenitore (3 Formazioni, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento)</i>
Alleato	<i>Nel Contenitore (2xM/C, 1 Rinf), In Mano al Giocatore (1 Rinf).</i>	Alleato*	<i>Nel Contenitore (Patton/Montgomery, 2xM/C)</i>
Turno 3	20-21 dicembre	Turno 9	1-3 gennaio
Tedesco*	<i>Nel Contenitore (Un'Armata, 3 Formazioni, 2xRinf, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento, 5ª Pz, 6ª Pz)</i>	Tedesco	<i>Nel Contenitore (3 Formazioni, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento)</i>
Alleato	<i>Nel Contenitore (2xM/C, 1 Rinf), In Mano al Giocatore (1 Rinf).</i>	Alleato*	<i>Nel Contenitore (Patton/Montgomery, 2xM/C)</i>
Turno 4	22-23 dicembre	Turno 10	4-7 gennaio
Tedesco*	<i>Nel Contenitore (3 Formazioni, 2xRinf, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento, (5ª Pz, 6ª Pz)**) **Se i tedeschi controllano St. Vith e Bastogne, ricevono entrambe le formazioni.</i>	Tedesco	<i>Nel Contenitore (2xM/C, 2xContr. Rifornimento)</i>
Alleato	<i>Nel Contenitore (2xM/C, 1 Rinf), In Mano al Giocatore (1 Rinf).</i>	Alleato*	<i>Nel Contenitore (Patton/Montgomery, 2xM/C, 1 Rinf)</i>
Turno 5	24-25 dicembre	Turno 11	8-11 gennaio
Tedesco*	<i>Nel Contenitore (3 Formazioni, 2xRinf, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento, (5ª Pz, 6ª Pz)**) **Se i tedeschi controllano St. Vith e Bastogne, ricevono una delle formazioni.</i>	Tedesco	<i>Nel Contenitore (2xM/C, 2xContr. Rifornimento)</i>
Alleato	<i>Nel Contenitore (2xM/C, 1 Rinf), In Mano al Giocatore (1 Rinf).</i>	Alleato*	<i>Nel Contenitore (Patton/Montgomery, 2xM/C)</i>
Turno 6	26-27 dicembre	Turno 12	12-15 gennaio
Tedesco*	<i>Nel Contenitore (3 Formazioni, 2xRinf, 2xM/C, 2xContr. Rifornimento, (5ª Pz, 6ª Pz)**) **Se i tedeschi controllano St. Vith e Bastogne, ricevono una delle formazioni.</i>	Tedesco	<i>Nel Contenitore (2xM/C, 2xContr. Rifornimento)</i>
Alleato	<i>Nel Contenitore (Patton/Montgomery, 2xM/C, 1 Rinf), In Mano al Giocatore (1 Rinf).</i>	Alleato*	<i>Nel Contenitore (Patton/Montgomery, 2xM/C)</i>

* Nei turni da 2 a 5, il tedesco sceglie la prima pedina da giocare. Al Turno 6, il tedesco sceglie la prima pedina se ha 3 o + VP, altrimenti sceglie l'Alleato. Nei turni da 7 a 13 l'Alleato sceglie la prima pedina.