

OM-060644

Axis & Allies[®]

D-DAY[™]

6 J U N E 1 9 4 4

OPERATIONS MANUAL

SHAEF
STAFF MESSAGE CONTROL
OUTGOING MESSAGE

SHAEF CP

SHAEF 83/06

Filed 060800B June

TOR 060930B June

FROM : SHAEF COMMAND POST, FROM GENERAL EISENHOWER
TO : ALLPERS AEF, SHAEF FOR INFORMATION
REF NO: 90016, 6 June 1944

Soldiers, sailors, and airmen of the Allied Expeditionary Force, you are about to embark upon the great crusade towards which we have striven these many months. The eyes of the world are upon you, the hopes and prayers of liberty-loving people everywhere march with you.

In company with our brave allies and brothers in arms on other fronts, you will bring about the destruction of the German war machine. The elimination of Nazi tyranny over the oppressed people of Europe, and security for ourselves in a free world. Your task will not be an easy one. Your enemy is well-trained, well-equipped, and battle-hardened. He will fight savagely. But this is the year 1944, much has happened since the Nazi triumphs of 1940, 41. The united nations have inflicted upon the Germans great defeats in open battle, men to men. Our air offenses have seriously reduced their strength in the air and their capacity to wage war on the ground. Our home fronts have given us an overwhelming superiority in weapons and ammunitions of war and placed at our disposal, great reserves of trained fighting men. The tide has turned, the free men of the world are marching together to victory.

I have full confidence in your courage, devotion to duty and skill in battle. We will accept nothing less than full victory. Good luck and let us all beseech the blessing of almighty God upon this great and noble undertaking.

DISTRIBUTION

1. SUPREME COMMANDER
2. CHIEF OF STAFF
3. ALLPERS, AEF
- 4.
- 5.

COPY NO 1

SUPREME COMMANDER

SCOPO DEL GIOCO	3
PREPARAZIONE DEL GIOCO	4
LE UNITA' DA COMBATTIMENTO	5
UNITÀ DI TERRA	5
UNITÀ AEREE	7
IL TABELLONE	8
PREPARAZIONE DELLE UNITÀ DELL'ASSE	8
PREPARAZIONE DELLE UNITÀ DEGLI ALLEATI	8
SEQUENZA DI GIOCO	9
CARTE-ORDINE	9
I MOVIMENTI	9
UNITÀ DI TERRA	9
UNITÀ AEREE	9
NUMERO MASSIMO DI UNITÀ IN UNA STESSA ZONA	9
IL COMBATTIMENTO	10

PUNTO 1: METTETE LE UNITÀ SULLA SCHEDA DI BATTAGLIA	10
PUNTO 2: FATE FARE FUOCO ALLE UNITÀ CHE ATTACCANO	10
PUNTO 3: FATE FARE FUOCO ALLE UNITÀ CHE SI DIFENDONO	10
PUNTO 4: ELIMINATE LE PERDITE	10
PUNTO 5: DETERMINE IL CONTROLLO DELLA ZONA	10
UN ESEMPIO DI COMBATTIMENTO	11
COMBATTIMENTI PARTICOLARI	13
AIR UNITS	13
ANTIAIRCRAFT FIRE	13
BLOCKHOUSES	13
NAVAL BOMBARDMENT	13
I RINFORZI	13
VERIFICA DELLE CONDIZIONI PER LA VITTORIA	14
APPENDICE 1: CARTE-ORDINE	15
REGOLE PER IL GIOCO DI LIVELLO AVANZATO	19
CARTE-SORTE	19
CARTE TATTICHE	21

RINGRAZIAMENTI

PROGETTISTA DEL GIOCO:

LARRY HARRIS

SVILUPPO:

MIKE SELINKER, CON IL CONTRIBUTO DI RICHARD BAKER E BILL MCQUILLAN

CURATORE DEI TESTI:

JENNIFER CLARKE WILKES

DIREZIONE CREATIVA:

RYAN SANSAVER E PETER WHITLEY

CARTOGRAFIA:

TODD GAMBLE

PROGETTISTI DI PRODUZIONE:

BRIAN DUMAS, LISA HANSON, E ABIGAIL FEIN

ILLUSTRAZIONI DI COPERTINA:

TOMMY LEE EDWARDS

FOTOGRAFO:

CRAIG GIBSON

FOTOGRAFIE INTERNE:

PER GENTILE CONCESSIONE DELLA U.S. NATIONAL ARCHIVES AND RECORDS ADMINISTRATION

GRUPPI E ASSOCIAZIONI CHE HANNO TESTATO IL GIOCO:

A BRIDGE TOO MANY, CINCYGAMERS, THE GATHERING OF FRIENDS, HASBRO GAMES GROUP, HOUSTON GAMERS, I3 LUNCHTIME GAMERS, MCKINNEY GAMERS, THE NIXON ADMINISTRATION, PENNA VOLUNTEERS, RPI GAMING, SOUTH COAST AREA BOARDGAMERS, WESTBANK GAMERS E WIZARDS AT WAR

UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A: AARON ALBERG, MARY-ELIZABETH ALLEN, STEPHEN BAKER, PAUL BAZAKAS, CLARE BRODIE, MONIQUE CATINO, ROB DAVIAU, MARTIN DURHAM, MIKE GRAY, BRIAN HART, BARRY HOLLDORF, KURT ISENSEE, MARY KIRCHOFF, ROB LAZZARETTI, DARRELL MERINO, TRAVIS PETKOVITS, JASON PIPES, FAITH PRICE, KATE ROSS, PATRICK ROSS E LIZ SCHUH.

È l'alba del 6 Giugno 1944. La più grande manovra combinata della storia della Guerra sta per cominciare: è l'Operazione Overlord, l'invasione della Normandia occupata dalla Germania. 130 mila soldati britannici, canadesi e statunitensi si accingono ad assaltare la Fortezza Europa. Questa volta siete voi ed i vostri amici – grandi potenze mondiali – a controllare le loro sorti. Da una parte c'è l'Asse: la Germania, che ha trasformato le spiagge della Normandia in una spianata mortale. Dall'altra parte, gli Alleati, che cercano di aprire una breccia nelle linee difensive tedesche: le truppe inglesi e americane. Il futuro stesso dell'Europa, e quello del mondo intero, è ancora tutto da scrivere...

SCOPO DEL GIOCO

Per vincere, dovete soddisfare una delle condizioni seguenti:

se giocate con una delle potenze alleate (Regno Unito e Stati Uniti): aver conquistato le zone che comprendono le città di **Cherbourg, St. Lô e Caen**, ed averne mantenuto il controllo per un turno di gioco completo;

se giocate con la potenza dell'Asse (Germania): prevenire la conquista delle zone in cui si trovano queste tre città, o respingendo o annientando le forze alleate; se lo schieramento alleato non ha raggiunto il proprio obiettivo entro la fine del decimo turno di gioco, avete vinto la partita.

Un giocatore si schiera dalla parte dell'**Asse**, mentre uno o due giocatori formano lo schieramento degli **Alleati**. Nel gioco a tre, ciascun giocatore controlla una delle tre grandi potenze; se invece a giocare siete in due, un giocatore controlla entrambe le forze alleate.

Gioco a 3

- Giocatore 1: Germania
- Giocatore 2: Regno Unito
- Giocatore 3: Stati Uniti

Gioco a 2

- Giocatore 1: Germania
- Giocatore 2: Regno Unito e Stati Uniti

Se controllate sia il Regno Unito sia gli Stati Uniti, tenete ben separate le unità da combattimento di ciascuna potenza.

Una volta che avete attribuito ciascuna potenza a ciascun giocatore, preparatevi a giocare, disponendo sul tabellone le varie parti che compongono il gioco.

Tabellone

Il tabellone rappresenta una carta geografica delle zone che storicamente fecero da teatro agli aspri combattimenti svoltisi in Normandia, nel nord della Francia. Il tabellone è suddiviso in zone, separate fra loro da linee di confine. Mettete il tabellone al centro del tavolo: il giocatore (o i giocatori) che controlla (controllano) le forze alleate si siede (siedono) davanti alla sua estremità superiore (a Nord), mentre il giocatore che controlla le forze tedesche si siederà presso il suo bordo inferiore (a Sud).

Segnalino del turno di gioco

Questo segnalino indica la successione dei vari turni di gioco nel corso della partita: staccatelo dal cartoncino e mettetelo sulla casella col numero "1" della sequenza dei turni stampata sul tabellone.

Scheda di battaglia e dadi

La scheda di battaglia è un'ampia tabella in cui - per colonne - sono elencate le unità di attacco e di difesa e la loro forza di combattimento. Quando avviene un combattimento, i giocatori coinvolti pongono le proprie unità di terra sulla scheda di battaglia, e l'esito del combattimento viene deciso lanciando i dadi. Ponete la scheda di battaglia accanto al tabellone, ed i dadi accanto alla scheda.

Tabelle dei rinforzi

Ciascuna delle tre grandi potenze è dotata di una propria tabella dei rinforzi, che elenca le nuove unità di terra che possono entrare in gioco nelle proprie fila durante la fase di gioco corrispondente: fate riferimento al paragrafo "I rinforzi" a pagina 13 di questo libretto per avere maggiori informazioni.

Mazzo delle carte-ordine

Questo mazzo raccoglie tutte le carte-ordine che determinano la sequenza del gioco. Se giocate con "Axis & Allies: D-Day" per la prima volta, usate solo queste carte e mettete da parte tutte le altre (che vengono usate nel gioco di livello avanzato).

Mettete le carte del mazzo in ordine numerico crescente (il lato con il numero deve essere a vista), con la carta numero 1 in cima e la carta numero 16 in fondo. Il mazzo così formato deve essere collocato nell'apposito spazio ("Ordini") sul tabellone.

Forze di combattimento

Prendete tutte le pedine di plastica che rappresentano le forze di combattimento della vostra potenza. Ciascuna grande potenza è identificata da un colore, come riassunto di seguito:

Potenza	Colore	Symbol
Germania (Asse)	Grigio	
Regno Unito	Beige	
Stati Uniti	Verde	

LE UNITA' DA COMBATTIMENTO

Questo paragrafo fornisce informazioni dettagliate relative a ciascuna unità da combattimento che partecipa al gioco. Ciascuna voce comprende una breve descrizione, fra cui l'identificazione in base alla nazione di appartenenza, i suoi valori di attacco e di difesa, ed il numero di zone di cui può muovere. Alcune unità di combattimento possiedono poi delle caratteristiche particolari, che sono riassunte di seguito alle altre informazioni.

UNITÀ DI TERRA

Fanteria, artiglieria, carri armati e bunker possono attaccare e difendersi nelle varie zone. Solamente i bunker possono attaccare le teste di ponte per lo sbarco delle forze di invasione. Tutte le unità di terra, con l'unica eccezione dei bunker, possono spostarsi in zone adiacenti. Tutte le unità di terra vengono considerate quando si deve determinare quale potenza controlla una zona (fate riferimento al paragrafo "Determinate il controllo della zona" a pagina 10).

Fanteria

Descrizione: soldati che formano la spina dorsale e l'ossatura di qualsiasi forza di terra.



Asse

Esercito tedesco



Regno Unito

British National Army



Stati Uniti

U.S. Army

Attacco: 1

Difesa: 2

Movimento: 1

Artiglieria

Descrizione: batterie armate pesanti, in grado di abbattere anche unità aeree.



Asse

88 mm



Alleati

105 mm howitzer

Attacco: 2

Difesa: 2

Movimento: 1

Caratteristiche particolari

Abbattimento di unità aeree: l'artiglieria è in grado di abbattere le unità aeree. Ogni volta che una carta-ordine dà una indicazione in questo senso, ciascuna unità di artiglieria può fare fuoco su una unità aerea che si trovi in quella stessa zona. Lanciate un dado per ciascuna unità di artiglieria che fa fuoco su una sola unità aerea: se ottenete un "1", quell'unità aerea viene distrutta.

LE UNITA' DA COMBATTIMENTO

6

Carri armati

Descrizione: unità armate semoventi e corazzate che montano un potente cannone.



Asse
Panzer



Alleati
Sherman

Attacco: 3

Difesa: 2 (3 per l'Asse)

Movimento: 2

Caratteristiche particolari

Movimento di 2 zone: un carro armato può muovere fino ad un massimo di 2 zone, purché adiacenti, ma solo se la prima zona non è occupata. La prima zona deve essere adiacente a quella di partenza, e quella successiva adiacente alla prima. Un carro armato che incontri unità di terra nemiche nella prima zona in cui entra vi si deve fermare.

Bunker (solo per l'Asse)

Descrizione: piccole costruzioni fortificate, edificate a protezione delle spiagge.



Attacco: 3

Difesa: 1

Movimento: —

Caratteristiche particolari

Fuoco sul mare: i bunker possono portare attacchi mirati ai danni delle teste di ponte per lo sbarco, quando questa indicazione viene data da una carta-ordine. Ciascun bunker può fare fuoco una sola volta contro un'unità di terra alleata che si trovi in una casella per le teste di ponte nell'arco della propria gittata, indicato da una freccia (fate riferimento al paragrafo "Combattimenti particolari" a pagina 13 di questo libretto per avere maggiori informazioni).

LE UNITA' DA COMBATTIMENTO

UNITÀ AEREE (solo per gli Alleati)

I caccia e i bombardieri possono – rispettivamente – pattugliare e colpire le varie zone. Non hanno limiti di movimento e possono entrare nelle zone che ospitano unità di terra nemiche. Tuttavia, essi sono esposti al fuoco antiaereo in tutte quelle zone che ospitano pezzi di artiglieria nemica. Le unità aeree non possono mai rispondere al fuoco.

Le unità aeree non restano sul tabellone per tutto il turno di gioco e non possono assumere il controllo di alcuna zona: per questa ragione, esse non hanno valori di attacco e di difesa: sono le carte-ordine, viceversa, a determinare quando le unità aeree possono fare fuoco e quando si può fare fuoco su di esse. Le unità aeree non hanno neppure un valore di movimento: esse possono muovere verso qualsiasi zona. Una volta che hanno completato la propria missione, le unità aeree fanno “ritorno alla base” e vengono collocate sul “campo di aviazione”. Le carte-ordine stabiliscono quali unità aeree fanno ritorno alla base, e quando.

Caccia

Descrizione: piccoli e veloci aerei che attaccano a volo radente le unità di terra nemiche.



Regno Unito
Spitfire



Stati Uniti
P-38 Hellcat

Caratteristiche particolari

Attacco a volo radente: i caccia non attaccano quando entrano in una zona che contenga delle unità di terra dell'Asse; essi stanno semplicemente pattugliando la zona, in attesa delle mosse del nemico. I caccia hanno la possibilità di attaccare a volo radente qualsiasi unità di terra dell'Asse che stia entrando in quella zona o che ne stia uscendo (per avere maggiori informazioni, fate riferimento al paragrafo “Combattimenti particolari” a pagina 13 di questo libretto).

Bombardieri

Descrizione: giganteschi aerei con ampia autonomia, che sganciano bombe sui propri obiettivi.



Regno Unito
Halifax



Stati Uniti
B-17

Caratteristiche particolari

Attacco: a differenza dei caccia, i bombardieri possono attaccare immediatamente non appena entrano in una zona, dirigendosi ad obiettivi ben precisi. Lanciate un dado per ciascun bombardiere: se ottenete un 3 o un valore inferiore avete mandato a segno la bomba, e potete eliminare una unità di terra a vostra scelta da quella zona. Un bombardiere non può entrare nelle zone che già contengono unità di terra alleate.

Il tabellone è suddiviso in 41 zone. Nelle varie zone sono riportati i punti di accesso delle forze alleate usati il 6 Giugno 1944, identificati dai nomi delle spiagge (come ad esempio Omaha Beach), e le aree di atterraggio delle truppe avio-trasportate, individuate da grandi frecce di colore chiaro.

In prossimità del bordo settentrionale del tabellone, si trova un'area contrassegnata come **“Campo di aviazione”**, dove vengono ricoverate le unità aeree quando non sono operative in fase di attacco. Lungo il lato sinistro del tabellone si trova una scala numerata da 1 a 10, che indica il numero di turni di gioco svolti.

Sei zone lungo il bordo meridionale ed orientale del tabellone contengono i contrassegni di settore per i rinforzi dell'Asse, due per ciascun settore: **Rennes, Chartres e Rouen**.

Sul tabellone sono poi stampate delle sagome, che indicano il numero e la tipologia delle unità di terra che devono essere dislocate nelle varie zone e teste di ponte per lo sbarco. Gli stemmi nazionali e l'identificazione delle varie unità – inoltre – distinguono le forze di invasione. Tutte le forze che occupano le varie zone all'inizio del gioco appartengono all'Asse. Disponete tutte le unità indicate come specificato (vedete a pagina 5 l'elenco completo delle varie unità e le relative illustrazioni).

Preparazione delle unità dell'Asse

Disponete i vari pezzi in modo che corrispondano alle sagome stampate sulla mappa. Ad esempio, la zona in cui si trova Bayeux (accanto a Gold Beach, presso il centro del tabellone) riporta le sagome di due unità di fanteria e di due bunker. Mettete i pezzi grigi corrispondenti in quella zona.

Inoltre, ricordatevi di mettere i pezzi grigi appropriati sulle caselle corrispondenti della tabella dei rinforzi tedeschi.

Preparazione delle unità degli Alleati

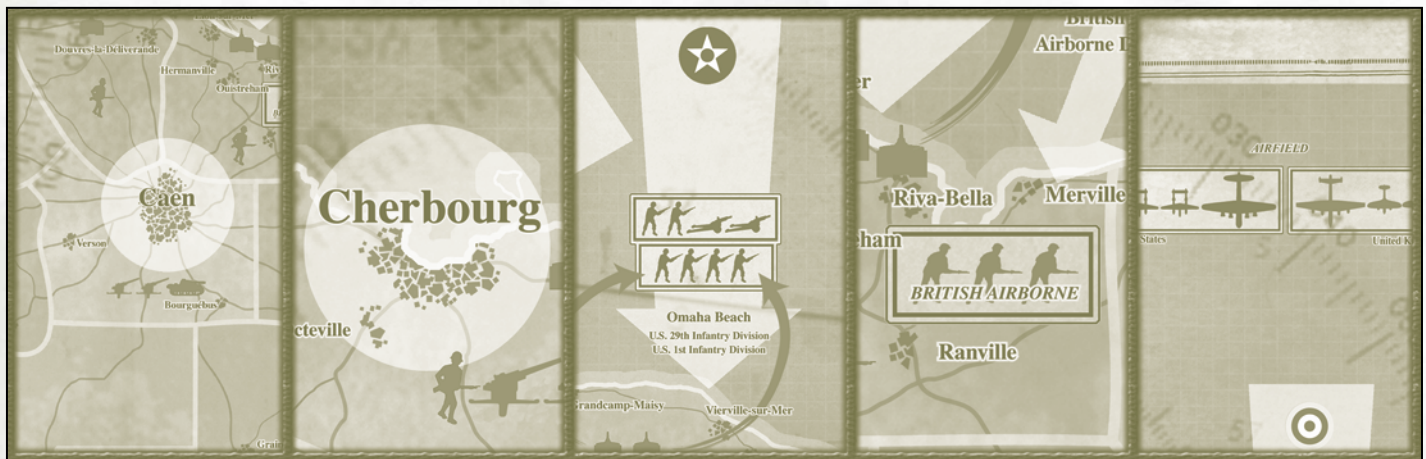
All'inizio del gioco, la maggior parte delle forze britanniche e statunitensi si trovano in mare, pronte a sbarcare le proprie truppe sulle spiagge della Normandia.

Collocate tutte le unità statunitensi elencate sulle due caselle per le teste di ponte americane (Utah Beach e Omaha Beach), facendole corrispondere alle sagome stampate nelle caselle. Le unità britanniche elencate andranno sistemate nelle caselle per le altre teste di ponte destinate allo sbarco.

Mettete poi il numero indicato di unità di fanteria inglesi e americane (che rappresentano i paracadutisti) nelle zone che contengono le caselle **“Truppe aviotrasportate britanniche”** e **“Truppe aviotrasportate statunitensi”**.

Di seguito, mettete i pezzi del colore e del tipo appropriato sulle caselle corrispondenti delle tabelle dei rinforzi, sia americana sia inglese.

Infine, parcheggiate le unità aeree degli Alleati nell'area del campo di aviazione, in corrispondenza delle relative caselle.



ZONA

CITTÀ-VITTORIA

TESTA DI PONTE
PER LO SBARCO

SPAZIO PER LE TRUPPE
AVIO-TRASPORTATE

CAMPO DI AVIAZIONE

Axis & Allies: D-Day si gioca seguendo una serie di **turni**. Ciascun turno è composto da un giro completo delle 16 carte-ordine, seguito da una verifica delle condizioni per la vittoria.

Carte-ordine

Le carte-ordine guidano la sequenza di gioco, e suddividono ciascun turno in ben distinte **fasi**. Durante una determinata fase, uno schieramento si definisce **attivo**: se al gioco partecipano tre giocatori, ciascuno dei giocatori alleati compie le proprie azioni quando una carta-ordine indica loro di farlo.

Durante ciascun turno di gioco, seguite le istruzioni delle carte-ordine, una alla volta, dal numero più basso al numero più alto, quindi mettete la carta giocata a faccia in su nella casella degli "Ordini eseguiti". Una volta completate le istruzioni riportate su tutte le carte, verificate le condizioni per la vittoria. A questo punto, il turno si considera terminato. Rigitate il mazzo delle carte-ordine, rimettetelo nella casella degli "Ordini" e date inizio ad un nuovo turno di gioco.

Via via che il gioco si sviluppa, alcune carte possono essere tolte dal mazzo. La carta-ordine 1, ad esempio, descrive l'assalto delle truppe avio-trasportate alleate, che avviene solamente al primo turno. Questa carta, dopo essere stata giocata, viene eliminata dal mazzo, lasciando il mazzo composto dalle carte che vanno dalla 2 alla 16 per tutto il resto della partita. Analogamente, se tutte le unità nominate su una carta-ordine sono state eliminate o non sono più disponibili, quella carta non servirà più, e potrà essere tranquillamente tolta dal mazzo.

Come si legge una carta-ordine

Ciascuna carta-ordine si caratterizza per un simbolo o più simboli che corrispondono al giocatore "attivo". Nella parte superiore della carta viene indicato quale schieramento è attivo. Al centro della carta si trova il nome dell'azione; se lo schieramento avversario può rispondere, questo è indicato a questo punto, in un testo scritto con caratteri più piccoli. La parte

inferiore della carta descrive le azioni da eseguire nel corso di quel turno. Queste azioni sono specificate nel dettaglio nell'Appendice 1: carte-ordine, a pagina 15 di questo libretto.



Per esempio, la carta illustrata sopra elenca gli ordini che devono essere eseguiti dal giocatore dell'Asse. Al centro della carta si dice che "I bunker fanno fuoco sul mare". La parte inferiore della carta fornisce le istruzioni per il completamento di questa azione.



Questa carta riassume gli ordini sia per gli Alleati (attivi) che il giocatore dell'Asse. La prima riga al centro della carta recita "Gli Alleati attaccano". La seconda dice "L'Asse si difende". Questo significa che gli Alleati effettuano l'offensiva del lancio dei dadi per primi, quindi il giocatore dell'Asse effettua i lanci difensivi (fate riferimento al paragrafo "Il combattimento" a pagina 10).

I movimenti

Ciascuno schieramento muove le proprie unità quando questo gli viene ordinato dalle carte-ordine. Le diverse tipologie di unità di combattimento si muovono in fasi differenti durante il turno di gioco. Potete muovere tante unità quante desiderate, purché appartengano alla categoria designata dalla carta-ordine:

non dovete muovere altre unità. Una ben determinata tipologia di unità da combattimento – successivamente – non potrà muovere ancora, fino a che ciò non venga imposto da una carta-ordine.

Unità di terra

Una unità di terra può spostarsi esclusivamente in una zona adiacente a quella in cui si trova.

Ogni volta che un'unità di terra entra in una zona che ospita delle unità di terra nemiche (ossia appartenenti ad un giocatore avversario), oppure vi inizia il proprio turno di gioco, questo genera una **situazione di combattimento**. Le situazioni di combattimento vengono risolte solo quando viene estratta dal mazzo la carta-ordine corrispondente (fate riferimento al paragrafo "Il combattimento" a pagina 10).

Unità di terra appartenenti a schieramenti opposti in una data zona sono considerati "bloccate in combattimento". Le unità di terra non possono uscire da quella zona fino a che unità di terra nemiche vi siano presenti. I carri armati non possono mai attraversare una zona occupata da unità di terra nemiche.

Unità aeree

Vi sono due tipi di unità aeree: caccia e bombardieri. Solo gli Alleati dispongono di unità aeree.

Le unità aeree non hanno limitazioni di movimento. Quando una carta-ordine dispone che un'unità aerea muova, dovrete semplicemente collocarla sulla zona che vi interessa.

Numero massimo di unità in una stessa zona

Il numero massimo di unità di terra (dato dal totale di carri armati, unità di fanteria e di artiglieria) che uno schieramento possa avere in una zona è di 8. Nel caso degli Alleati, il numero complessivo di unità di terra del Regno Unito e degli Stati Uniti non

può superare il totale di 8. Le unità aeree (solo nel caso degli Alleati) ed i bunker (solo per l'Asse) non vengono conteggiati per formare il totale di 8.

Il numero massimo di caccia che possono pattugliare una zona è di 4.

DISCORSO ALLA CAMERA DEI COMUNI

IL PASSAGGIO AL DI LÀ DEL MARE È STATO REALIZZATO CON MOLTE MENO PERDITE DI QUANTO TEMESSIMO. LA RESISTENZA OPPOSTA DALLE BATTERIE CONTRAEREE È STATA ENORMEMENTE INDEBOLITA DAI BOMBARDAMENTI DELL'AIR FORCE, ED IL CONTEMPORANEO E MASSICCIO MARTELLAMENTO EFFETTUATO DALLE NOSTRE NAVI HA RIDOTTO RAPIDAMENTE IL FUOCO DEL NEMICO A DIMENSIONI TALI DA NON IMPENSIERIRE. GLI SBARCHI DELLE TRUPPE SU UN VASTO FRONTE . . .SONO STATI EFFICACI, E LE NOSTRE FORZE, IN ALCUNI CASI, SONO PENETRATE DI PARECCHIE MIGLIA ALL'INTERNO DEL TERRITORIO. . . .IL NEMICO, ORA, PROBABILMENTE SI SFORZERÀ DI CONCENTRARSÌ SU QUESTA AREA, ED IN QUEL CASO INIZIERANNO BEN PRESTO ASPRI COMBATTIMENTI, CHE CONTINUERANNO SENZA FINE, DAL MOMENTO CHE NOI POSSIAMO SPINGERE ALTRE TRUPPE NEL CUORE DELLA ZONA, MENTRE IL NEMICO PUÒ PORTARVI ALTRE FORZE FRESCHE. PERTANTO, QUELLO IN CUI CI ACCINGIAMO AD ENTRARE È UN MOMENTO DI ECCEZIONALE GRAVITÀ. GRAZIE A DIO, CI ACCINGIAMO AD ENTRARVI CON I NOSTRI GRANDI ALLEATI, TUTTI LEGATI DA UN GRANDE SPIRITO COMUNE E DA UNA PROFONDA AMICIZIA.

WINSTON CHURCHILL
PRIMO MINISTRO
6 GIUGNO 1944

Il combattimento

Quando delle unità di terra appartenenti agli opposti schieramenti si trovano nella stessa zona, si verifica una situazione di combattimento.

Il modo in cui si risolve un combattimento è lanciando i dadi (modalità nota anche come **fuoco**). Ciascuna situazione di combattimento

deve essere risolta separatamente, zona per zona. Il combattimento segue una specifica sequenza di **punti**.

Per determinare l'esito di un combattimento fra unità di terra, usate la scheda di battaglia. Nei casi di unità aeree, fuoco antiaereo, bunker che fanno fuoco sul mare e bombardamento navale, fate invece riferimento al paragrafo "Combattimenti particolari", a pagina 13 di questo libretto, per maggiori dettagli.

In una situazione di combattimento, voi completate solo una serie di punti: a questa **sequenza** ci si riferisce parlando di un ciclo di combattimento.

Ogni volta che una carta-ordine indica ad uno schieramento di attaccare, allo stesso tempo viene comandato allo schieramento opposto di difendersi. Si conviene che sia le unità che attaccano sia quelle che si difendono facciano fuoco nello stesso tempo, ma per semplicità si lanciano i dadi in successione: prima coloro che attaccano, quindi coloro che si difendono. **Siete obbligati ad attaccare quando questo vi viene comandato da una carta-ordine.**

Una unità può fare fuoco un numero illimitato di volte durante un turno di gioco, ma una sola volta per carta-ordine.

Quando una unità fa fuoco, lanciate un dado. **L'unità che attacca porta a segno il proprio colpo se col lancio del dado ottenete un valore pari o inferiore al suo fattore di attacco.** Viceversa, l'unità che si difende porta a segno il proprio colpo se col lancio del dado ottenete un valore pari o inferiore al suo fattore di difesa. Ad esempio, una unità con fattore di difesa 2 manda a segno il suo colpo solo se col dado ottiene un "1" o un "2".

Quando una delle vostre unità porta a segno un colpo, il giocatore avversario decide quale delle proprie unità è stata colpita. Un'unità che è stata colpita

diventa una perdita. Il giocatore avversario può designare le proprie perdite in qualsiasi ordine (anche se vi sono alcune eccezioni a questa regola: fate riferimento al paragrafo "Attacchi su obiettivo predefinito", a pagina 13 di questo libretto).

Sequenza di combattimento

1. Mettete le unità sulla scheda di battaglia
2. Fate fare fuoco alle unità che attaccano
3. Fate fare fuoco alle unità che si difendono
4. Eliminate le perdite
5. Determinate il controllo della zona

Punto 1: mettete le unità sulla scheda di battaglia

La scheda di battaglia ha due lati, identificati dalle scritte "Assalitore" e "Difensore". Mettete tutte le unità di terra assalitrici e tutte quelle che si difendono nella zona interessata sui rispettivi lati, nelle colonne numerate che indicano i loro nomi e le loro sagome. Il numero riportato nella colonna di un'unità identifica il fattore di attacco o di difesa dell'unità stessa.

Punto 2: fate fare fuoco alle unità che attaccano

Tutte le unità schierate dall'assalitore a questo punto fanno fuoco. Lanciate un dado per ciascuna unità assalitrice: in generale, è più semplice lanciare tutti insieme i dadi per tutte le unità che partecipano ad un dato attacco, ma non siete obbligati a farlo. Per ciascun colpo portato a segno, il giocatore che si difende deve scegliere una delle sue unità e spostarla nell'area delle perdite. Queste unità non sono automaticamente fuori dal gioco, per ora, ma saranno in grado di contrattaccare.

Punto 3: fate fare fuoco alle unità che si difendono

A questo punto, tocca alle unità che si difendono fare fuoco. Lanciate un dado per ciascuna unità che si difende (comprese le perdite).

Anche in questo caso, è più comodo

SEQUENZA DI GIOCO

lanciare insieme tutti i dadi per tutte le unità che si difendono da un determinato attacco, anche se non è obbligatorio. Per ciascun colpo portato a segno, l'assalitore sposta una delle proprie unità nella sua area delle perdite.

Punto 4: eliminate le perdite

Sgomberate entrambe le aree delle perdite, distruggendo tutte le unità che vi si trovano (restituite tutte queste unità ai legittimi proprietari, che le conserveranno nei propri depositi).

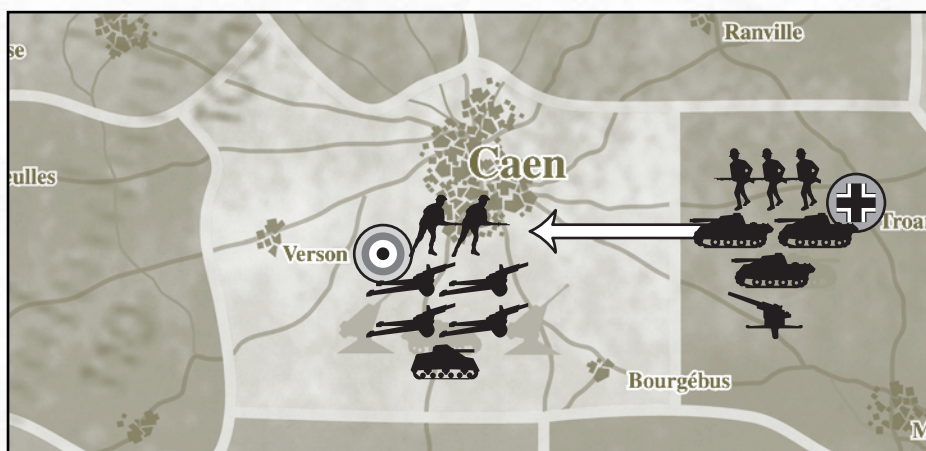
Punto 5: determinate il controllo della zona

Dopo che tanto l'assalitore quanto il difensore hanno effettuato una serie di lanci dei dadi, tutte le unità sopravvissute vengono nuovamente dispiegate nella zona in cui si era verificata l'occasione del combattimento (può anche verificarsi che sia unità di terra dell'Asse, sia unità di terra degli Alleati si ritrovino nella stessa zona dopo un combattimento).

Chi si ritrova ad avere solo proprie unità di terra in quella zona, si assicura il controllo della stessa. Una zona che non ospiti unità da combattimento di terra, si considera non controllata da nessuna delle grandi potenze che partecipano al gioco.

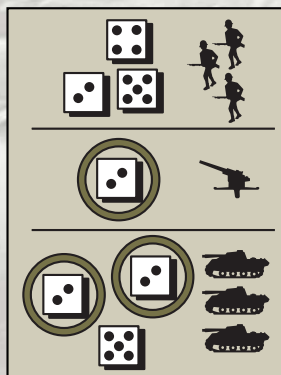
Un esempio di combattimento

La Germania attacca il Regno Unito nella città-vittoria di Caen.

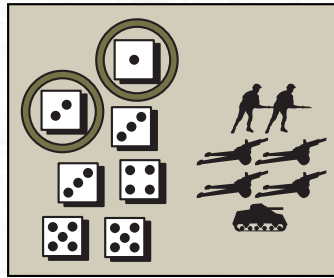


Punto 1: mettete le unità sulla scheda di battaglia. L'assalitore è il giocatore che controlla l'Asse. Le unità di fanteria, artiglieria ed i carri armati vengono posti nelle rispettive colonne sul lato dell'assalitore della scheda di battaglia (1, 2 e 3, rispettivamente). Il carro armato, la fanteria e l'artiglieria britannici vengono disposti nelle rispettive colonne sul lato del difensore (in questo caso, il fattore di difesa di tutte le unità è pari a 2).

Punto 2: fate fare fuoco alle unità che attaccano. Il giocatore che controlla la Germania lancia tre dadi per la fanteria ed ottiene un 4, un 2 ed un 5, tutti colpi andati a vuoto. Il lancio del dado per l'artiglieria sortisce un 2 (colpo andato a segno), ed il lancio dei tre dadi per i carri armati fa uscire due volte un 2 ed un 5, ossia altri due colpi andati a segno. Il giocatore che controlla le forze del Regno Unito sceglie due unità di fanteria ed un'unità di artiglieria come "vittime" dell'attacco e le sposta nell'area delle perdite del giocatore che si difende.



Punto 3: fate fare fuoco alle unità che si difendono. Il giocatore che comanda le truppe inglesi per portare a segno i propri colpi, lancia sette dadi alla ricerca di un numero uguale o inferiore a 2 su ciascuno di essi: uno sparato dal carro armato, due dalle unità di fanteria, e ben quattro dall'artiglieria (anche se due unità di fanteria ed una unità di artiglieria si trovano già nell'area delle perdite). Il giocatore britannico ottiene un 1, un 2, due 3, un 4 e due 5, per un totale di due colpi andati a segno. Il giocatore dell'Asse sceglie due manipoli di fanteria come unità colpite, e li sposta nell'area delle perdite del difensore.



Punto 4: eliminate le perdite. Le due unità di fanteria e l'unità di artiglieria del Regno Unito, insieme alle due unità di fanteria dell'Asse, vengono eliminate.

Punto 5: determinate il controllo della zona. Sia il Regno Unito che l'Asse continuano ad avere in quella zona delle unità di terra: nessuno dei due schieramenti perciò la controlla, ed ancora sussiste una situazione di combattimento. La prossima volta che una carta-ordine darà l'indicazione per un attacco, inizierà un nuovo ciclo di combattimenti.



APPELLO AI FRANCESI

FRANCESI,
GLI ESERCITI TEDESCO ED ANGLO-SASSONE
SI SONO INCONTRATI SUL SUOLO DEL
NOSTRO PAESE: LA FRANCIA DIVENTERÀ
PERCIÒ UN CAMPO DI BATTAGLIA.

UFFICIALI, FUNZIONARI STATALI,
FERROVIERI, LAVORATORI, RESTATE AI
VOSTRI POSTI PER FAR PROSEGUIRE LA
NORMALE ESISTENZA DELLA NAZIONE,
E PER SVOLGERE I COMPITI CHE VI
SPETTANO.

FRANCESI, NON AGGRAVATE LA NOSTRA
SVENTURA CON COMPORTAMENTI E ATTI
CHE RISCHIANO DI PROVOCARE TRAGICHE
RAPPRESAGLIE SU DI VOI. SARÀ INFATTI
L'INNOCENTE POPOLAZIONE FRANCESE A
SOFFRIRNE LE CONSEGUENZE.

MARESCIALLO DI FRANCIA
CAPO DI STATO
PHILIPPE PÉTAIN

Combattimenti particolari

Le attività belliche delle unità aeree, il fuoco antiaereo, i bunker che fanno fuoco sul mare ed i bombardamenti navali sono regolati da norme speciali, dettate sulle carte-ordine. In tutti questi casi non si deve usare la scheda di battaglia.

Attacchi con obiettivo predefinito:

la regola generale per determinare l'esito di un combattimento prevede che – quando mandate a segno un colpo – il giocatore avversario decida quale delle proprie unità sia stata colpita e debba finire tra le perdite; tuttavia, alcuni combattimenti particolari consentono a coloro che attaccano di selezionare un obiettivo ben preciso e quindi di lanciare i dadi per cercare di distruggere espressamente quell'obiettivo. Questo è quanto si definisce **un attacco con obiettivo predefinito**: l'unità che attacca “punta” un'unità nemica o la “sceglie come obiettivo”.

Unità aeree

Solamente gli Alleati dispongono di unità aeree: caccia e bombardieri.

Caccia: i caccia non attaccano direttamente quando entrano in una zona che ospita unità di terra dell'Asse; i caccia sono semplicemente di pattuglia, in attesa dei movimenti del nemico. I caccia hanno tuttavia l'opportunità di effettuare un attacco a volo radente ai danni di qualsiasi unità di terra dell'Asse che entri o esca da quella determinata zona. Lanciate un dado per ciascun caccia contro ciascuna delle unità di terra dell'Asse in movimento, compresi i rinforzi (vedete le regole che seguono); se col lancio del dado ottenete un 1, l'unità che avete scelto come obiettivo viene distrutta. Il giocatore dell'Asse non può rispondere al fuoco.

Bombardieri: a differenza dei caccia, i bombardieri possono attaccare immediatamente non appena entrano in una zona, effettuando il cosiddetto attacco su obiettivo predefinito. Lanciate un dado per ciascun bombardiere; se ottenete un 3 o un numero inferiore, avete mandato a segno la vostra bomba, e potete eliminare una unità di terra nemica a vostra scelta da quella stessa zona. Il giocatore dell'Asse non può rispondere al fuoco.

I bombardieri non possono entrare in una zona che contenga unità di terra alleate.

Fuoco antiaereo

In aggiunta alle proprie consuete caratteristiche di combattimento, l'artiglieria dell'Asse può attaccare le unità aeree alleate. Questa peculiarità può far sì che si crei una situazione tale per cui l'artiglieria dell'Asse si trovi a sparare più di una volta per turno di gioco, ossia durante la fase di fuoco antiaereo e – di nuovo – nel corso del combattimento.

Un'unità di artiglieria dell'Asse che si trovi in una zona che contenga un'unità aerea nemica può fare fuoco solo quando una carta-ordine impartisce una indicazione in questo senso, e solo ai danni di una tipologia specifica di unità aerea (caccia o bombardiere). Lanciate un dado per ciascuna unità di artiglieria contro una

unità aerea scelta in precedenza, che si trovi nella sua medesima zona, se col lancio del dado ottenete un 1 avete mandato a segno il vostro colpo ed il velivolo si considera distrutto.

Bunker

Solo l'Asse può contare sui bunker. I bunker non si muovono nel corso del gioco; in combattimento, essi possono fare fuoco contro unità di terra che si trovino nella loro zona, esattamente come qualsiasi altra unità di terra, con un fattore di attacco pari a 3 ed un fattore di difesa pari a 1.

I bunker possono anche effettuare speciali attacchi su obiettivi predefiniti in mare, su indicazioni della carta-ordine 9. Ciascun bunker può fare fuoco una volta contro una unità di terra degli Alleati che si trovi in una casella per le teste di ponte, purché rientri nell'arco della propria gittata. Ad esempio, i due bunker che si trovano nella regione con Bayeux possono – ciascuno – fare fuoco su unità di terra che si trovino nella casella di Gold Beach (non tutti i bunker si trovano in una zona adiacente ad una casella per le teste di ponte): se col lancio del dado ottenete un 3 o un numero inferiore, il colpo è andato a segno. Ciascun bunker può sparare su un bersaglio differente.

Bombardamenti navali

Gli Alleati possono effettuare un bombardamento navale quando una carta-ordine glielo impone; i bersagli dei bombardamenti navali sono unicamente i bunker. Lanciate sei dadi, uno alla volta: se ottenete anche con un solo dado un 2 o un numero inferiore, il bunker viene distrutto.

Gli Alleati possono scegliere un bunker come bersaglio per ciascun lancio del dado; il medesimo bunker può essere scelto più di una volta.

I rinforzi

Ciascuna grande potenza possiede la propria tabella dei rinforzi, che elenca le unità di terra che possono entrare in gioco dopo l'inizio della partita. Le sagome su ciascuna tabella

mostrano quanti e quali tipi di unità sono disponibili. **I rinforzi entrano in gioco seguendo un preciso ordine, da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.** Nessuna unità può entrare in gioco fino a che tutte le precedenti unità siano scese in campo per la battaglia.

Lanciate due dadi. Il numero complessivo ottenuto rappresenta il numero totale di unità di rinforzo che possono entrare in gioco durante questo turno. Lo schieramento alleato lancia una volta per il Regno Unito e una volta per gli Stati Uniti. Il giocatore dell'Asse effettua due lanci per ottenere i propri rinforzi, uno per i settori di Rennes / Chartres, ed uno per i settori di Rouen / Chartres.

I rinforzi per gli Stati Uniti possono essere collocati – a scelta – sia sulla casella per le teste di ponte di Utah Beach che per quella di Omaha Beach. I rinforzi britannici possono entrare in gioco su una qualsiasi o su tutte le caselle per le teste di ponte di Sword Beach, Juno Beach e Gold Beach. Non potete dislocare unità di rinforzo in numero maggiore di quello per cui vi sono spazi disponibili nelle caselle per le teste di ponte (ma i rinforzi non devono obbligatoriamente corrispondere alle sagome ivi stampate). Se in una casella per le teste di ponte vi sono ancora delle unità (ad esempio, perché la zona adiacente contiene il numero massimo di unità di terra, ossia 8), potete dispiegare solo il numero di unità necessarie a riempire gli spazi vuoti. Non è possibile fornire rinforzi agli spazi per le truppe aviotrasportate britanniche o americane, dove i paracadutisti iniziano a giocare.

I rinforzi dell'Asse devono entrare in gioco nei settori specificati sulla tabella dei rinforzi, ma possono essere dispiegati in qualsiasi zona contenente un contrassegno corrispondente al settore menzionato. Ad esempio, i rinforzi provenienti da Rennes o da Chartres possono essere collocati su una qualsiasi delle 4 zone che contengono quei contrassegni.

Per dare un altro esempio, nella tabella dei rinforzi del Regno Unito, un lancio di 7 porta in gioco le seguenti unità per gli Alleati: tre unità di fanteria, tre unità di artiglieria ed un carro armato. Queste

unità di combattimento fresche possono essere collocate indifferentemente su Sword Beach, Juno Beach e Gold beach, fino al limite massimo consentito per ciascuna casella per le teste di ponte.

Verifica delle condizioni per la vittoria

Gli Alleati vincono la partita se le proprie unità di terra controllano le zone di Cherbourg, St. Lô e Caen, e se ne mantengono il controllo per un intero turno di gioco.

Se un turno di gioco completo termina con gli Alleati che detengono il controllo di quelle zone, lo schieramento anglo-statunitense è molto vicino alla vittoria finale (se volete, potete mettere la carta-ordine numero 1 di fronte al giocatore (o ai giocatori) degli Alleati per contrassegnarlo. Se al termine del turno di gioco successivo gli Alleati hanno ancora il pieno controllo di tutte quelle zone, lo schieramento di Stati Uniti e Regno Unito ha vinto! Se – viceversa – gli Alleati non hanno più il controllo di una o più di quelle zone, il gioco prosegue (gli Alleati dovranno perciò detenere di nuovo il controllo di quelle zone per un intero turno di gioco, dopo averlo assunto nel turno precedente). Lo schieramento dell'Asse vince se gli Alleati non sono riusciti a vincere la partita dopo 10 turni di gioco.

LA BATTAGLIA SUPREMA È COMINCIATA!

DOPO TANTI COMBATTIMENTI, TANTO FURORE E TANTO DOLORE, FINALMENTE L'URTO DECISIVO È ARRIVATO, IL COLPO TANTO ATTESO E SPERATO. OVVIAMENTE, SI TRATTA DELLA BATTAGLIA DI FRANCIA E DELLA BATTAGLIA DEI FRANCESI! . . . NIENT'ALTRO ANIMA LA NAZIONE, L'IMPERO, LE FORZE ARMATE, CHE NON SIA UNO ED UNO STESSO DESIDERIO, UNA ED UNA MEDESIMA SPERANZA. DIETRO LE NUVOLE, ANCHE SE OGGI SONO GONFIE DEL NOSTRO SANGUE E DELLE NOSTRE LACRIME, C'È QUELLO CHE RESTAURERÀ LA LUCE DEL SOLE E LA NOSTRA GRANDEZZA.

GENERALE CHARLES DE GAULLE
DICHIARAZIONE ALLA FRANCIA
6 GIUGNO 1944

UN MESSAGGIO PER IL FÜHRER

LA SITUAZIONE SUL FRONTE DELLA NORMANDIA DIVENTA SEMPRE PIÙ DIFFICILE, GIORNO DOPO GIORNO, E STA RAGGIUNGENDO LE PROPORZIONI DI UNA CRISI DI GRANDI DIMENSIONI. LA POTENZA DI COMBATTIMENTO DELLE DIVISIONI CONTINUA A DIMINUIRE, IN MANIERA COSTANTE... NON È PIÙ POSSIBILE PORTARE AL FRONTE DELLA NORMANDIA QUALSIASI RINFORZO FRESCO CHE MERITI QUESTO APPELLATIVO. DAL LATO DEL NEMICO, NUOVE TRUPPE E NUOVI MATERIALI BELLICI CONTINUANO AD AFFLUIRE AL FRONTE, GIORNO DOPO GIORNO. IL SISTEMA DI RIFORNIMENTO DEL NEMICO NON VIENE MINIMAMENTE DISTURBATO DALLE NOSTRE FORZE AEREE. IL NEMICO ESERCITA SU DI NOI UNA PRESSIONE SEMPRE PIÙ FORTE...

DOVUNQUE, LE NOSTRE TRUPPE STANNO COMBATTENDO EROICAMENTE, MA QUESTA SITUAZIONE DI CONFRONTO STA ARRIVANDO AL TERMINE. DEVO CHIEDERLE DI TRARRE LE DEBITE CONSEGUENZE DALLE PRESENTI CIRCOSTANZE SENZA INDUGIO. MI CORRE L'OBBLIGO, IN QUANTO COMANDANTE SUPREMO DELLE FORZE ARMATE, DI ESPRIMERE IN MANIERA MOLTO CHIARA QUESTA CONDIZIONE.

FELDMARESCIALLO ERWIN ROMMEL
COMANDANTE, GRUPPO B DELL'ESERCITO
TEDESCO
15 LUGLIO 1944



APPENDICE 1: CARTE-ORDINE

Ciascuna fase di un turno di gioco comprende la consultazione della prima carta del mazzo delle carte-ordine e l'attuazione delle sue indicazioni. Dopo aver disputato alcuni turni di gioco, queste carte vi diventeranno estremamente familiari, e potreste non aver neppure bisogno di farvi ricorso. Di seguito, trovate i testi ed una spiegazione dettagliata di ciascuna carta.

CARTA-ORDINE 1



Questa carta rappresenta l'attacco a sorpresa – avvenuto prima dell'alba – portato a termine dai paracadutisti, e viene usata esclusivamente nella prima fase del primo turno della partita. La fanteria alleata, che si trova negli spazi per le truppe aviotrasportate britanniche ed americane, attacca nella propria zona senza subire alcun contrattacco. Queste unità di fanteria hanno un fattore di attacco pari a 1.

Una volta atterrate al suolo, queste unità operano come normali manipoli di fanteria, e pertanto questa carta viene eliminata dal mazzo.

CARTA-ORDINE 2



Lanciate 6 dadi, uno alla volta. Scegliete un bunker come bersaglio per ciascun lancio; il medesimo bunker può essere scelto più di una volta.

CARTA-ORDINE 3



Vi è un totale di 8 caccia a disposizione degli Alleati (4 britannici e 4 statunitensi). Potete mettere quanti caccia desiderate in una qualsiasi zona a vostra scelta.

I caccia non attaccano in questa fase. Tuttavia, se in seguito il giocatore dell'Asse sposta una o più unità di terra (compresi i rinforzi) dentro o fuori una casella che ospiti dei caccia, ciascun caccia di quella determinata zona può attaccare ognuna delle unità in movimento. Per avere maggiori informazioni sugli attacchi a volo radente, fate riferimento anche alla carte numero 12 e 15.

CARTA-ORDINE 4



Il giocatore dell'Asse fa fuoco con ciascuna unità di artiglieria in una zona in cui siano presenti dei caccia di pattuglia. Scegliete un caccia in quella zona per ciascun lancio del dado. Ciascun colpo mandato a segno elimina quel caccia dal gioco (l'aereo non viene quindi riportato nell'area del campo di aviazione).

CARTA-ORDINE 5



Vi sono complessivamente due bombardieri a disposizione delle truppe alleate (uno per il Regno Unito ed uno per gli Stati Uniti). Mettete quanti bombardieri desiderate in qualsiasi zona che non contenga unità di terra alleate. Ciascuna bomba andata a segno permette di eliminare dal gioco un'unità di terra a scelta degli Alleati.

CARTA-ORDINE 6



Il giocatore dell'Asse fa fuoco con ognuna delle proprie unità di artiglieria in una delle zone con dei bombardieri. Scegliete un bombardiere in quella determinata zona per ciascun lancio. Ogni colpo andato a segno vi permette di rimuovere quel bombardiere dal gioco (il bombardiere non viene quindi fatto rientrare nell'area del campo di aviazione).

CARTA-ORDINE 7



Gli Alleati fanno rientrare i propri bombardieri alla base: mettete i bombardieri sopravvissuti alla missione nell'area del campo di aviazione.

APPENDICE I: CARTE-ORDINE

16



Questa fase del gioco coinvolge solo le unità di terra degli Alleati che si trovano già sulla terraferma, non quelle che si trovano nelle caselle per le teste di ponte (nel primo turno di gioco, fase 1, le uniche unità con queste caratteristiche sono state quelle che hanno effettuato l'attacco dagli spazi per le truppe aviotrasportate).

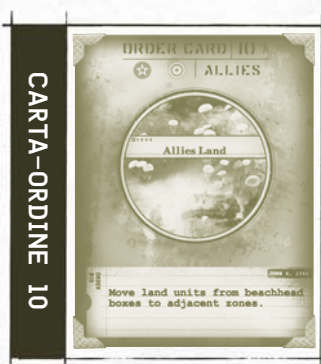
Non dovete muovere alcuna altra unità.

Le unità non effettuano ora l'attacco. Stabilite l'esito del combattimento quando una carta-ordine impartisce un comando preciso in questo senso (carte 11 e 13).



Un bunker può fare fuoco su unità di terra degli Alleati in una casella per le teste di ponte compresa entro l'arco della propria gittata, indicata da una freccia (alcuni bunker possono fare fuoco su più di una testa di ponte, mentre altri non possono sparare su nessuna testa di ponte). Un bunker non può sparare su unità aeree.

Ciascun bunker può fare fuoco su un bersaglio differente. Lanciate i dadi uno alla volta.



Muovete le unità di terra alleate, dalle caselle per le teste di ponte nelle zone ad esse adiacenti (collegate dalle frecce di colore chiaro). Ricordate che il numero massimo di unità di terra alleate che possono trovarsi contemporaneamente in una stessa zona è di 8. Non potete spostare unità di terra in una zona se il numero complessivo di unità che ne risulta è superiore a 8 (queste unità dovranno attendere in mare un turno di gioco successivo).

Non potete muovere le unità di terra che già si trovino "nell'entroterra": esse si sono già spostate durante la fase 8 citata sopra.

Non dovete muovere alcuna altra unità.

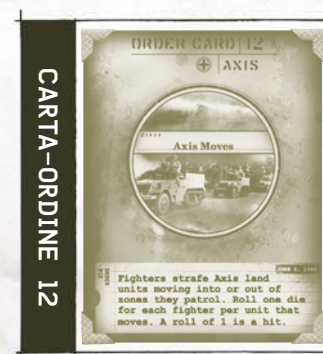
Le unità non effettuano l'attacco ora. Determinate l'esito del combattimento quando una carta-ordine impartisce un comando preciso in questo senso (carte 11 e 13).



Seguite i punti descritti nel paragrafo "Il combattimento", a pagina 10. Le unità alleate fanno fuoco per prime. Dovete eseguire un solo ciclo di combattimenti per ciascuna zona che contiene unità di terra nemiche (la lotta per il controllo di una zona potrebbe proseguire per qualche tempo).

Dovete attaccare in tutte le zone dove sussista una situazione di combattimento.

Al termine del combattimento, se sono sopravvissute unità di terra di un solo schieramento, saranno loro ad assumere il controllo di quella zona.



Durante questa fase, le unità di terra dell'Asse si muovono, ed i caccia alleati di pattuglia reagiscono: ciascun caccia che si trovi in quella regione lancia il dado per effettuare un attacco a volo radente ai danni di tutte le unità dell'Asse che si muovono dentro o fuori da quella determinata zona, inclusi i rinforzi. Il giocatore che controlla le forze dell'Asse deve indicare tutte le unità che si stanno spostando, quindi gli Alleati fanno fuoco – uno alla volta – contro le unità selezionate come bersagli.

Non dovete muovere alcuna altra unità.

Le unità non effettuano l'attacco ora. Stabilite l'esito del combattimento quando una carta-ordine impartisce un comando preciso in questo senso (carte 11 e 13).

APPENDICE 1: CARTE-ORDINE

CARTA-ORDINE
13



Seguite tutti i punti indicati nel paragrafo “Il combattimento” riportato sopra. Le unità dell’Asse fanno fuoco per prime. Date vita ad un solo ciclo di combattimenti per ciascuna zona che contiene unità di terra avversarie.

Dovete effettuare l’attacco in tutte le zone in cui sussista una situazione di combattimento.

Al termine dei combattimenti, se sono sopravvissute unicamente unità di terra di un solo schieramento, saranno esse ad assumere il controllo di quella zona.

CARTA-ORDINE
14



Durante questa fase, gli Alleati lanciano i dadi per i propri rinforzi, sia britannici che statunitensi. Schierate i rinforzi nelle rispettive caselle per le teste di ponte. Le unità degli Stati Uniti non possono essere dislocate nelle caselle per le teste di ponte britanniche, e viceversa.

Il numero di unità di rinforzo non può superare il numero di unità indicate in ciascuna casella per le teste di ponte: in ogni caso, i rinforzi non devono essere dello stesso tipo delle unità indicate nella casella. Se non ci fosse spazio a sufficienza per schierare tutte le unità disponibili, le unità restanti devono attendere un turno successivo (per il momento, restano sulla tabella dei rinforzi).

CARTA-ORDINE
15



Nel corso di questa fase, il giocatore dell’Asse lancia due volte i dadi per ottenere i propri rinforzi, una volta per Rennes e Chartres, e una seconda volta per Rouen e Chartres. A vostro piacimento mettete i rinforzi in una qualsiasi zona che contenga i contrassegni di settore. I rinforzi vengono considerati alla stregua di unità che entrano in una zona: pertanto, sono soggetti agli attacchi a volo radente da parte dei caccia alleati di pattuglia. Il giocatore che controlla le forze dell’Asse mette le proprie unità di rinforzo in tutte le zone, dopo di che gli Alleati fanno fuoco – uno alla volta – contro le unità prescelte come bersaglio.

I rinforzi non possono far aumentare il numero di unità di terra in una zona al di sopra di 8. Se non ci fosse spazio a sufficienza per dislocare tutte le unità disponibili, le unità in soprannumero dovranno attendere un turno di gioco successivo (restando per il momento sulla tabella dei rinforzi).

CARTA-ORDINE
16



Gli Alleati fanno ritornare i propri caccia alla base: mettetevi e caccia sopravvissuti alle missioni nell’area del campo di aviazione.

REGOLE PER IL GIOCO DI LIVELLO AVANZATO

18

Dopo aver giocato alcune partite di *Axis & Allies: D-Day*, probabilmente vorrete aggiungere al gioco qualche altro elemento o qualche variante, per dare maggiore realismo ai combattimenti. Le carte descritte di seguito rappresentano delle aggiunte opzionali al mazzo delle carte-ordine. Potete aggiungere al mazzo "base" le carte di un solo tipo o di entrambi, ma quando scegliete una categoria di carte aggiuntive, quel mazzo deve essere usato per intero.

Quelle con il dorso verde sono le carte-sortie. Queste carte condizionano ciascuna carta-ordine. Se avete deciso di usare questo mazzo, aggiungete queste carte al mazzo delle carte-ordine, in modo che ciascuna di queste venga pescata immediatamente prima della carta-ordine con il medesimo numero. Ogni volta che una carta-sortie viene pescata, lanciate un dado: se ottenete un 1, un risultato positivo condiziona l'ordine successivo; l'ordine sarà viceversa condizionato da un risultato negativo se il numero ottenuto col dado è un 6; se - infine - col dado ottenete un numero compreso fra 2 e 5, questa carta-sortie non produrrà alcun effetto.

Per esempio, la carta-sortie 2 condiziona il numero necessario per mandare a segno un colpo nel corso di un bombardamento navale: se vi siete aggiudicati un condizionamento positivo, occorrerà un 3 o un numero inferiore. Se invece avete ottenuto un condizionamento negativo, per colpire l'obiettivo servirà necessariamente un 1, quindi ottenendo un 2, un 3, un 4, oppure un 5, dovete eseguire normalmente quanto vi viene imposto dalla carta-ordine.

Quelle con il dorso rosso sono le carte tattiche. Queste carte rappresentano manovre differenti che potete azzardare durante il gioco. Se avete deciso di impiegare le carte tattiche, aggiungetele al mazzo ordinario in modo tale che ciascuna di queste venga pescata immediatamente dopo la carta-ordine contraddistinta dallo stesso numero. Una carta tattica condiziona unicamente quella fase del gioco: i suoi effetti non proseguono per tutta la durata della partita. Dopo averla impiegata, togliete la carta tattica dal mazzo. Quando la pescate, non siete obbligati ad usarla, ma se non la impiegate subito, non la potrete usare più.

Per vostra comodità, ecco una semplicissima regola da ricordare: formate il mazzo con le carte delle varie tipologie disposte secondo questo ordine, dall'alto (1) al basso (16):
sortie (verde), ordine (blu), e tattiche (rosso).

Carte-sortie

Gli eventi possono prendere una piega terribile, oppure ottenere un successo insperato. Le condizioni atmosferiche, i rifornimenti, e persino gli incidenti aerei condizionano anche i piani studiati a tavolino con la maggiore attenzione possibile. Se volete giocare una partita più dinamica, utilizzate queste carte dove può succedere di tutto. Gli effetti di una carta-sortie si protraggono solo nella fase di gioco associata: al turno successivo, lanciate di nuovo i dadi per sortire un nuovo effetto.



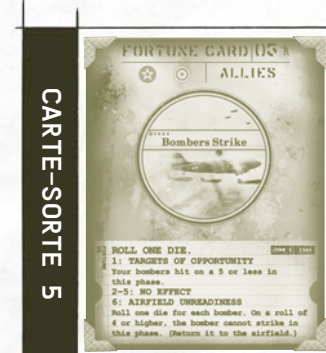
Una volta che la carta-ordine numero 1 è stata tolta dal mazzo, questa carta-sortie non sortisce più alcun effetto, e quindi andrà eliminata anch'essa dal mazzo.



Lanciate 6 dadi come di consueto, uno alla volta. Scegliete un bunker come bersaglio per ciascun lancio; il medesimo bunker può essere scelto più di una volta.



Normalmente, non più di 4 caccia possono pattugliare una determinata zona.



REGOLE PER IL GIOCO DI LIVELLO AVANZATO

CARTE-SORTE 7



Se col lancio del dado ottenete un 6, il bombardiere viene eliminato dal gioco prima che gli Alleati possano far rientrare i propri bombardieri nell'area del campo di aviazione.

CARTE-SORTE 10



Se col lancio del dado ottenete un 6, gli Alleati scelgono quali teste di ponte per lo sbarco sono attive.

CARTE-SORTE 13



Se col lancio del dado ottenete un 6, l'Asse sceglie in quali zone portare il proprio attacco.

CARTE-SORTE 8



Le unità che si spostano di 2 zone devono pur sempre muoversi verso zone adiacenti.

Le unità che sono costrette ad uscire da una zona possono tuttavia suddividersi e penetrare in più zone.

CARTE-SORTE 11



Se col lancio del dado ottenete un 6, gli Alleati scelgono in quali zone portare il proprio attacco.

CARTE-SORTE 14



Ciascuna delle due potenze alleate ottiene solo la metà dei propri rinforzi. Il numero dei rinforzi deve essere arrotondato per eccesso per ciascuna grande potenza, non complessivamente per entrambe.

CARTE-SORTE 9



Carta-sorte 9

CARTE-SORTE 12



Le unità che si spostano di 2 zone devono pur sempre muoversi verso zone adiacenti.

Le unità che sono costrette ad uscire da una zona possono tuttavia suddividersi e penetrare in più zone.

CARTE-SORTE 15



Ciascun settore ottiene solo la metà dei propri rinforzi. Il numero dei rinforzi deve essere arrotondato per eccesso per ciascun settore, non complessivamente per tutti i settori.

REGOLE PER IL GIOCO DI LIVELLO AVANZATO

CARTE-SORTE 16



Se col lancio del dado ottenete un 6, il caccia viene tolto dal gioco prima che gli Alleati possano far rientrare i propri velivoli nell'area del campo di aviazione.

Carte tattiche

Le carte tattiche rappresentano tutta una serie di manovre differenti dalle consuete, che ciascun schieramento può effettuare. Ciascuna carta vale una sola volta nel corso della partita: dopo averla usata, dovrete scartarla dal mazzo. Non è obbligatorio usare le carte tattiche.

CARTA TATTICA 1



I rinforzi devono essere della stessa nazionalità di quella indicata nello spazio per le truppe aviotrasportate (del Regno Unito nello spazio britannico, e degli Stati Uniti nello spazio americano). Non ci possono essere rinforzi in numero superiore a quello consentito dalla casella nell'area di atterraggio. I rinforzi, nel corso di questa fase, non possono attaccare i bunker.

CARTA TATTICA 2



CARTA TATTICA 3



Il caccia prescelto non può essere il bersaglio del fuoco antiaereo. Se esso è l'unico caccia in quella zona, in quell'area non è consentito fuoco antiaereo.

CARTA TATTICA 4



CARTA TATTICA 5



REGOLE PER IL GIOCO DI LIVELLO AVANZATO

CARTA TATTICA 6



CARTA TATTICA 7



Si definisce costiera qualsiasi zona che si affacci sul mare (colorata di blu), indipendentemente dal fatto che essa contenga delle spiagge idonee allo sbarco oppure unità dell'Asse.

CARTA TATTICA 8



Anche se i bunker non si trovano fisicamente sulle proprie sagome, non potete costruire un bunker se quella zona non ne ha visto distrutto alcuno.

CARTA TATTICA 9



CARTA TATTICA 10



Le unità di fanteria in soprannumero rispetto alle unità di artiglieria mantengono un fattore di attacco pari a 1.

CARTA TATTICA 11



CARTA TATTICA 12



CARTA TATTICA 13



CARTA TATTICA 14



Questi caccia possono attaccare a volo radente le unità di terra di rinforzo, come di consueto.

CARTA TATTICA 15



I caccia possono attaccare a volo radente questa unità di terra in movimento, come di consueto.

CARTA TATTICA 16



Rimettete le unità di fanteria nelle proprie posizioni originarie sulla tabella dei rinforzi. Esse rientreranno in gioco seguendo l'ordine consueto, procedendo dall'alto al basso e da sinistra a destra.

Stati Uniti, Canada, Asia & Pacifico, America Latina:

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-206-624-0933 (outside the U.S.)
custserv@wizards.com

Regno Unito, Irlanda e Sud Africa:

Wizards of the Coast, Inc.
Consumer Affairs
P.O. Box 43
Caswell Way
Newport
NP19 4YD
GREAT BRITAIN
+ 800 22 427276
wizards@hasbro.co.uk

Italia:

Hasbro Italy srl
Centro Direzionale Milanofiori
Strada 7 Palazzo R1
20089 Rozzano (Milano)
numero verde 800 827 156

Tutti gli altri Paesi europei:

Wizards of the Coast
c/o Hasbro Belgium
't Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
+32.70.233.277
custserv@hasbro.co.uk

LOT MA-86C035-024

DISTRIBUTION

E

SCAEF

M

COS

B

Axis & Allies[®]

WAR DEPARTMENT OPERATIONS MANUAL OM-6644
30086630001EN

PA-70