



Bolt Action 2023 Tournament Pack - Lucca

Salve a tutti, e benvenuti all'Infopack di Bolt Action per il 2023 di Lucca!

Questo documento è una versione modificata del precedente infopack, che verrà utilizzato per i tornei presso la Ludus In Tabula di Sant'Alessio.

Se avete già letto il precedente infopack, molte cose vi saranno familiari, comunque consiglio di leggere con attenzione tutti i punti, sia per essere sicuri che il vostro esercito sia conforme alle regole, sia perché diverse cose sono state chiarite, precisate o modificate, al fine di dare omogeneità a casi ambigui o difficili da decidere.

Nella parte finale del documento troverete una serie di scenari bilanciati, modificati da scenari già esistenti o inventati di sana pianta, con lo scopo di giocare missioni che diano eguale possibilità ad entrambi i giocatori di vincere, senza favorire un giocatore o l'altro.

Spero che questo documento sia scorrevole e chiaro, nel caso di dubbi o correzioni da apportare, non esitate a chiedere.

Buona partita!

- *Massimiliano Luisi*

Requisiti

Ogni giocatore deve avere a disposizione:

- Almeno 3 copie della lista dell'esercito (da consegnare agli avversari nel caso ne facciano richiesta);
- Regolamento di Bolt Action Seconda Edizione (Eng/It, digitale o fisico) corredato delle più recenti FAQ uscite;
- Libro dell'Esercito, di Fazione e/o di Campagna utilizzati per stilare la lista (digitale o fisico);
- Miniature dell'esercito dipinte ad un livello "da gioco";
- Dadi Ordine (possibilmente 2 set di colore diverso) e contenitore;
- Dadi, metro e segnalini inchiodamento;
- Carta e penna.

Si consiglia che tutto il materiale sia in buone condizioni, ordinato e pulito.

In particolar modo si suggerisce che ogni giocatore abbia a disposizione anche un "vassoio" con cui spostare velocemente i modelli da un tavolo all'altro, e che tutti i dadi utilizzati siano chiaramente leggibili.

Si fa inoltre presente che:

- è buona norma chiedere all'avversario di verificare personalmente il risultato di ogni dado lanciato, prima di spostarlo, toccarlo o rilanciarlo;
- è obbligatorio prestare i dadi all'avversario nel caso ne faccia richiesta;
- In caso di dubbi o problemi, la versione inglese del regolamento avrà la precedenza.

Organizzazione dei tavoli

- Le dimensioni standard saranno di 72x48 pollici o 120x180 centimetri.
- Tutti i tavoli saranno simmetrici (o quantomeno bilanciati) nella disposizione degli elementi scenici su di esso, secondo una delle diagonali o una delle mezzerie.

Questo è necessario (ma non obbligatorio) per evitare che in alcune missioni uno dei due giocatori sia palesemente favorito già dalla fase di schieramento.

Incontri

Il torneo si baserà sul sistema di incontri "alla Svizzera", pertanto le sfide del primo turno verranno estratte casualmente mentre dal secondo turno in poi i giocatori verranno abbinati in base al punteggio ottenuto.

L'organizzatore del torneo cercherà di evitare (in ordine) accoppiate di giocatori provenienti dallo stesso club e "non storiche" (e.g. Asse vs Asse) per il primo turno, mentre dal secondo farà fede solo ed esclusivamente la classifica generale.

Nessun giocatore giocherà più di una volta contro lo stesso avversario, è quindi possibile che il primo in classifica vada a giocare contro il terzo o il quarto per garantire sempre avversari nuovi.

Organizzazione del Torneo

Il torneo consisterà in 3 partite al medesimo punteggio, giocate una di seguito all'altra, con brevi pause tra le stesse.

Ogni partita avrà una durata di 2 ore e 15 minuti (15 minuti per il set-up, e 2 ore di gioco effettivo), e a tutti i giocatori verrà segnalato:

- tempo rimanente di un'ora di gioco
- tempo rimanente di mezz'ora di gioco
- tempo rimanente di quindici minuti di gioco
- fine tempo

Quando l'arbitro chiamerà il tempo i giocatori avranno 15 minuti di recupero per concludere il turno in corso, al termine dei quali si avrà il "dice down" (ovvero, nessun giocatore potrà lanciare più nessun dado in nessun modo, se non per determinare spareggi per il controllo di obiettivi o simili. Azioni in corso, come combattimenti, verranno lasciate irrisolte).

I giocatori NON possono iniziare un nuovo turno durante i 15 minuti di recupero.

Alla fine della partita il risultato andrà annotato e consegnato all'arbitro od all'organizzatore del torneo.

Le informazioni da annotare sono le seguenti:

- Risultato (Vittoria di quale giocatore o pareggio)
- Dadi interamente distrutti all'altro giocatore

veterane hanno la mimetica e tutte le inesperte uno zainetto.

Nota: unità Green potrebbero cambiare di morale durante la partita. Per evitare problemi si consiglia di utilizzare un token per indicare il loro livello di morale attuale o una loro modifica.

- Per i veicoli: è sufficiente che scafo e armamento principale siano quelli indicati sul profilo dell'unità. Varianti letterali o numeriche, o situazioni analoghe legate a piccole varianti di serie dei mezzi, aggiunta o rimozione di mitragliatrici o simili, sono accettati anche se non rappresentate. Opzioni che modificano drasticamente la sagoma del veicolo, l'equipaggiamento o il modo in cui il veicolo funziona DEVONO essere rappresentate.

Esempio

- *Posso usare un Panzer 4 G come Panzer 4 F2, ma non come Panzer 4 A (i primi hanno un cannone pesante, il secondo un howitzer leggero).*
- *Non posso usare uno Sherman V come Calliope (visto che il secondo ha un lanciamissili sulla cupola).*
- *Non posso usare uno Stug senza shurtzen come se li avesse, o un Churchill con fascine o ponte elevatoio come se ne fosse sprovvisto (visto che modificano la sagoma del modello).*

• Non sono ammessi Personaggi Speciali e Tank Legendari;

• Non è possibile utilizzare nessuna regola opzionale, e non, che faccia espressamente richiesta del consenso dell'avversario;

• Non sarà possibile utilizzare unità o selettori provenienti da Bolt Action Korea o Konflikt '47;

• Il Corrispondente di guerra non genera punti vittoria.

Nota: anche se "non richiesto", si consiglia di scegliere un tema dell'armata e attenersi ad esso. Giocare contro 6 lanciafiamme è un'esperienza che non consiglio a nessuno, ma se quel giocatore gioca marine, allora la cosa diventa già accettabile.

Esempio di scaletta per un torneo

08:00 – 08:30	Iscrizione
08:30 – 08:45	Accoppiamenti
08:45 – 11:00	Game 1
11:00 – 11:30	Break
11:30 – 13:45	Game 2
13:45 – 14:15	Pranzo
14:15 – 17:00	Game 3
17:00 – 18:00	Conteggio punti e Premiazioni

Selezione e composizione dell'Esercito

• Gli eserciti consisteranno di un singolo Plotone di Fanteria Rinforzato da teatro preso da una qualsiasi pubblicazione ufficiale Warlord:

- Armies of Germany Book second edition.
- Armies of the United States.
- Armies of Great Britain and Commonwealth.
- Armies of the Soviet Union.
- Armies of France and the Allies.
- Armies of Imperial Japan.
- Armies of Italy and the Axis.
- Qualsiasi libro di Campagna uscito fino a 2 settimane prima della data del torneo.

Tutti gli eserciti sono ammessi, compresi quelli presenti solo nei libri di campagna (come gli Australiani).

Il punteggio massimo per la lista è di 1000 punti.

Limitazioni:

• Potranno essere utilizzati MAX 18 dadi ordine;

• No Proxy:

- Per la fanteria e artiglieria: è richiesto che ogni modello rappresenti esattamente l'equipaggiamento di cui è fornito, per evitare ogni sorta di fraintendimento con gli avversari. NCO, munizionista e squadre simili ma con morale diverso devono essere identificate in qualche modo, sia tramite un token, una colorazione o caratteristica che li distingue.

Esempio

Tutti gli NCO hanno il berretto, il munizionista ha una cassetta di munizione, tutte le squadre

Invio delle Liste dell'Esercito

Per permettere agli organizzatori di controllare le liste, queste dovranno essere inviate entro e NON OLTRE la mezzanotte della domenica della settimana precedente il torneo all'indirizzo mail fornito, o altro mezzo di comunicazione indicato dall'organizzatore stesso.

L'iscrizione verrà ritenuta valida SOLO a seguito dell'invio della propria lista completa. In caso di posti limitati, quindi, saranno privilegiati i giocatori che avranno confermato la propria iscrizione tramite l'invio della Army list.

Si consiglia caldamente di utilizzare il software "Bolt Action Easy Army", e di controllare personalmente sui libri di riferimento eventuali errori o mancanze.

Easy Army mette a disposizione la possibilità di inserire delle note sotto ogni unità, nel caso si dovesse aggiungere qualche opzione non disponibile, sostituire un'unità con una non presente, e per indicare da quale libro le varie unità sono state prese sarà sufficiente farlo in quella voce.

Nota: molte unità possono essere prese "attraverso i libri", un esempio sono i Brandeburgers che possono essere SEMPRE presi. Quando si usano unità del genere (ovvero, prese da un libro diverso da quello del selettore scelto) è fatto obbligo specificare nelle note il libro da cui si sono prese, per permettere all'organizzazione di gestire più facilmente la correzione delle liste.

In calce al documento troverete una breve guida su come compilare una lista tipo.

Una volta inviate, e corrette ove necessario, le liste rimarranno inalterate per tutta la durata del torneo.

Svolgimento del torneo e scelta delle Missioni

Le missioni sono divise in 3 gruppi distinti, in base alla "categoria".

Per la prima partita l'organizzatore sceglie casualmente un gruppo di scenari, ed estrae una missione da esso.

Per la seconda partita sorteggia uno scenario tra i 2 gruppi rimanenti.

Per la terza partita sceglie casualmente dall'ultimo gruppo rimasto.

Gruppo 1	Annientamento
1	Terra di nessuno
2	Incontro ravvicinato
3	Fianco negato
4	Cavolo!

Gruppo 2	Obiettivi
1	Posizioni chiave
2	Punto di difesa
3	Ultimo battito
4	Fuoco Incrociato

Gruppo 3	Mix
1	Doppio avvolgimento
2	Avvolgimento
3	Settori
4	Rottura

In fondo al documento sono riportati tutti gli scenari sopra indicati.

Intervento arbitrale

Può capitare di aver bisogno di un parere esterno per decidere se un tiro dia o meno copertura ad un bersaglio, se un terreno ostacoli o meno il movimento o qualsiasi altra cosa che causi incertezza di qualche tipo.

Si consiglia ai giocatori di consultare i manuali (aka: sbrigarsela da soli) prima di chiedere un intervento arbitrale.

Al fine di risolvere e omologare queste situazioni, in calce al documento è disponibile una classificazione di vari elementi scenici e delle loro regole, in che modo forniscono copertura o meno.

Ogni torneo avrà un arbitro dedicato, che sia l'organizzatore, o 2 giocatori che svolgano tale funzione, al fine di risolvere in maniera imparziale dispute ai quali i giocatori non siano in grado di trovare soluzione.

Nel caso un arbitro intervenga, la sua decisione sarà quella da applicare, indipendentemente se giusta o meno.

Sistema di Punteggio e Premiazione

Il sistema di assegnazione dei Punti Torneo è il seguente:

- 5 Punti per la Vittoria
- 3 Punti per il Pareggio
- 1 Punto per la Sconfitta
- 0 Punti per il Concede

Nota: non si dovrebbe MAI abbandonare una partita (perché può alterare la classifica) ma nel caso in cui dovesse accadere il giocatore vincitore prenderà un delta dadi persi:

- *nel caso in cui il concede sia avvenuto durante la partita:* pari a quelli effettivamente rimossi (o metà dei dadi nella lista dell'avversario, se più alto) meno quelli persi;

- *nel caso di partita non disputata:* pari alla metà dei dadi nella lista dell'avversario.

I tiebreaker della classifica sono:

- Totale differenza Dadi distrutti – persi più alta
- Totale Dadi persi più basso
- Scontro Diretto
- Moneta

Al termine della terza partita, il giocatore primo in classifica sarà decretato vincitore.

Si lascia piena libertà all'organizzatore suddividere i premi tra i partecipanti come meglio crede, ma si consiglia di premiare:

- Podio
- Premio pittura (Armata Caratteristica)
- MVP – Most Valuable Player

Il premio pittura terrà conto non solo della resa dell'armata, ma anche della sua attinenza storica o particolarità dell'armata esposta.

Il premio verrà assegnato da un giudice selezionato (o dai giocatori tramite voto segreto, durante la pausa pranzo o nelle fasi finali dell'evento).

Infine, per MVP, fare riferimento alla sezione successiva.

MVP – Most Valuable Player

Per enfatizzare maggiormente la natura ludica e sana dell'atmosfera che vogliamo creare, nonostante la competitività, alla fine della terza partita verrà consegnato a tutti i partecipanti un foglietto su cui segnare il nome del giocatore (non necessariamente con cui si ha giocato) che si è dimostrato più disposto ad aiutare il prossimo, dando consigli, permettendo di rifare mosse o simili, o che semplicemente è stato il più simpatico o avvincente nell'evento.

Al termine della votazione, durante la premiazione, verrà assegnato un premio simbolico al giocatore più votato in questo modo, per indicare il forte fair play o semplice entusiasmo con cui ha partecipato all'evento.

Esempi di situazioni lodevoli:

- *il mio avversario si sbaglia nell'effettuare una mossa, gli permetto di rifarla*

- *mi dimentico una regola a mio svantaggio, il mio avversario me la ricorda*

- *il mio avversario mi ricorda che in questo turno colpisco meglio con un'arma a colpo indiretto mentre io me lo stavo dimenticando*

- *mi sono dimenticato l'ingresso di un'unità dalle riserve, il mio avversario mi permette di tentare di farla entrare*

Note Comportamentali

Al fine di garantire il divertimento di tutti ed un ambiente rilassato e tranquillo, non saranno tollerati comportamenti scorretti ed antisportivi quali: insulti, offese, lamentele continue sull'andamento della partita e dei risultati del dado, minacce, tentativi di imbroglio e similari.

Si precisa inoltre, che l'atto di iscrizione è un consenso implicito all'accettazione dell'insindacabile parere arbitrale.

In caso di comportamenti recidivanti a seguito della prima ammonizione, proteste o qualunque tipo di comportamento inaccettabile, l'organizzazione si riserva, se necessario, di procedere ad una penalizzazione in classifica di 1 punto torneo o, in caso di gravi comportamenti, all'espulsione dal torneo stesso.

Bibliografia

Al torneo verranno utilizzati, in caso di dubbio e necessità:

-“Bolt action second edition Rulebook” in LINGUA ORIGINALE INGLESE

-“FAQ & ERRATA” in base al pdf più recente, in lingua originale inglese, purché sia uscito prima delle due settimane antecedenti al torneo

-Tutti i manuali espansione pubblicati in commercio, in lingua originale inglese.

Nota: in caso di divergenze di traduzione e Lost in translation con l'edizione italiana, verrà SEMPRE privilegiata l'edizione inglese.

Ringraziamenti

Si ringraziano, per la stesura della precedente versione di questo documento (in ordine alfabetico):

- Andrea Bergamaschi ([Torre Nera](#))
- Antonio dell'Erba ([La Piccola Armata](#))
- Federico Bottazzi ([Dojo dei Dispari](#))
- Luca Cavaliero ([Guiscardo](#))
- Marco Bombieri ([Ludica Scaligera](#))
- Massimiliano Luisi ([Conquest Italia](#))
- Pierluigi Mastrandrea ([Rocca di Confine](#))
- Rigoberto Panessa ([Conquest Italia](#))
- Stefano Scatena ([Ludus in Tabula](#))

Convenzione sui Terreni

Per dare omogeneità su come vengono gestiti i terreni sui vari campi da gioco, di seguito è stata riportata una tabella in cui vengono classificati i vari elementi e le varie caratteristiche che hanno.

Se una delle caratteristiche presenta un materiale tra parentesi (es: legno) vuol dire che quella regola si applica solo se l'elemento è di quel materiale (non l'elemento scenico in sé, ma cosa rappresenta).

Se una delle caratteristiche presenta un tipo di unità tra parentesi (es: veicolo) vuol dire che si applica solo se quel tipo di unità interagisce con l'elemento scenico.

Le regole su questo documento hanno precedenza su quelle del manuale o altre pubblicazioni.

Si consiglia una certa varietà nella composizione del tavolo e fra i vari tavoli, buona norma è includere almeno un edificio, una strada e sufficienti boschi o rovine tali da spezzare il più possibile le linee di vista tra un bordo del tavolo e l'altro. Si consiglia inoltre di evitare dedali di siepi e muretti: un veicolo ruotato dovrebbe essere in grado di raggiungere qualsiasi punto del tavolo partendo da un qualsiasi bordo dello stesso senza "perdersi troppo".

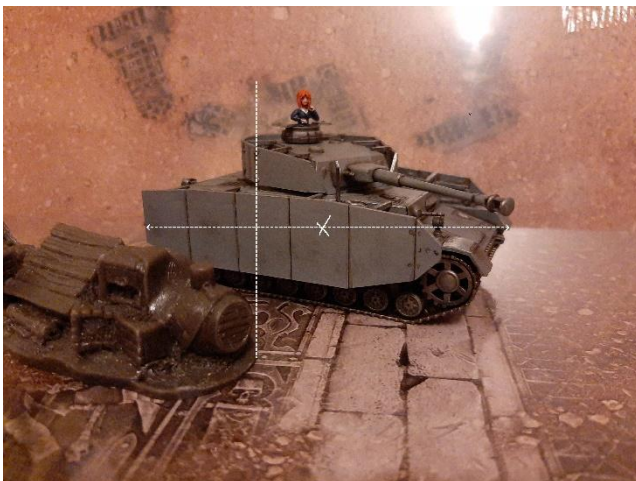
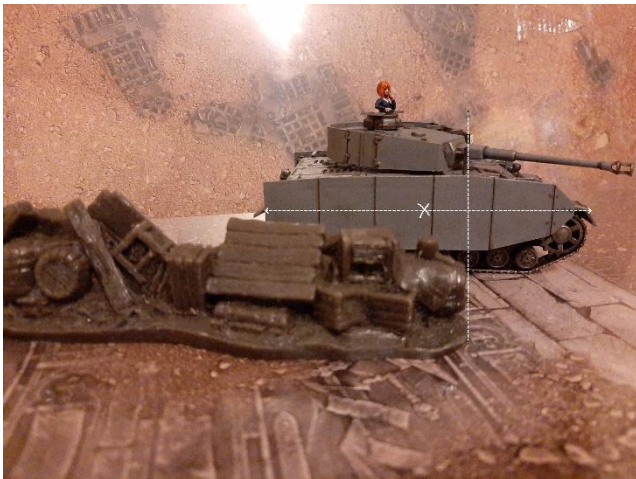
Elemento scenico	Caratteristiche
Bosco	<i>Leggero, Oscurante, Accidentato, Area</i>
Rovina	<i>Pesante, Oscurante, Accidentato, Area</i>
Muretto, Trincea	<i>Leggero (legno), Pesante (pietra), Ostacolo</i>
Campo di grano	<i>Leggero (fanteria), Accidentato, Area</i>
Strade, Mulattiere	<i>Strada</i>
Bocage	<i>Intransitabile (veicoli, artiglieria), Accidentato (fanteria), Pesante</i>
Ostacoli per carri	<i>Intransitabile (veicoli), Leggero, Area</i>
Edificio, Bunker	<i>Casa, Max 6"x6" (se impossibile, 8"x8") per "stanza". Edifici e Bunker diversi devono essere ad almeno 13" di distanza tra loro, o 7" se vi è un terreno accidentato tra i due.</i>
Fiume, Lago	<i>Accidentato, Leggero (solo se all'interno e fanteria), Area. Veicoli anfibi considerano questo terreno come <i>Libero</i>.</i>
Ponte	<i>Leggero (legno), Pesante (Pietra), Ostacolo (per tutte le linee di tiro e movimento che non sono parallele al verso del ponte), Libero (nel verso del ponte)</i>
Collina	<i>Libero, le linee di vista da e verso le unità sopra una collina non sono interrotte da elementi <i>Oscuranti</i>, che non si trovino su nessuna Collina, e siano interamente entro 12" dalla Collina stessa.</i>
Cratere, Depressione	<i>Leggero, Area</i>
Veicolo distrutto	<i>Pesante, Intransitabile</i>

Nota: nel caso in cui una regola specifichi che il modello/unità debba essere "a contatto" di un elemento scenico per risolversi, ma il terreno stesso lo impedisca per struttura o conformazione, allora sostituisci "a contatto" con "entro 0,5" .

Nota: se un veicolo viene distrutto (in qualsiasi modo), non va MAI rimosso dal tavolo: indica in qualche modo che il modello è inservibile. Fino alla fine della partita, il veicolo è considerato un elemento scenico a tutti gli effetti, come indicato nella tabella sopra.

Nota: a meno che una regola dell'unità non indichi espressamente di farlo, gli elementi scenici non possono mai essere distrutti o rimossi dal tavolo. Cingolati e Semi cingolati che attraversano siepi o altro non li rimuovono: sposta l'elemento quanto basta per farci passare il modello. Una volta che il mezzo lascia la posizione, riposiziona l'ostacolo dove prima. Fanno eccezioni edifici di ogni natura, che possono essere distrutti normalmente tramite lanciafiamme o armi esplosive come riportato sul regolamento. Alla fine della partita, ripristinare il tavolo alle condizioni originali.

Caratteristica	Regole e riferimenti
<i>Leggero</i>	Fornisce copertura leggera (-1 al tiro per colpire)
<i>Pesante</i>	Fornisce copertura pesante (-2 al tiro per colpire)
<i>Oscurante</i>	Nessuna linea di vista può essere tracciata attraverso un elemento oscurante
<i>Accidentato</i>	Modifica il movimento (vedi pag. 47 del regolamento)
<i>Area</i>	Un'unità si considera dentro l'elemento scenico se almeno il 50% dei modelli (o del modello per i veicoli) si trova nell'area. Fare riferimento a "terreno denso" a pag. 57 per ulteriori informazioni
<i>Ostacolo</i>	Modifica il movimento (vedi pag. 47 del regolamento). Un veicolo dietro un <i>Ostacolo</i> si considera in copertura se coperto per almeno il 50% della lunghezza della sagoma. Fare riferimento a pag. 57 per ulteriori informazioni
<i>Libero</i>	Non fornisce copertura e non altera il movimento in nessun modo
<i>Strada</i>	Modifica il movimento (vedi pag. 47 del regolamento)
<i>Casa</i>	Vedi pag. 121 per le regole sugli edifici
<i>Intransitabile</i>	Modifica il movimento (vedi pag. 47 del regolamento)



Nella prima immagini, la giovane carrista si piazza dietro un ostacolo. Il carro è in copertura, poiché, dal punto di vista dell'osservatore, oltre metà della lunghezza del carro è coperta dall'ostacolo.

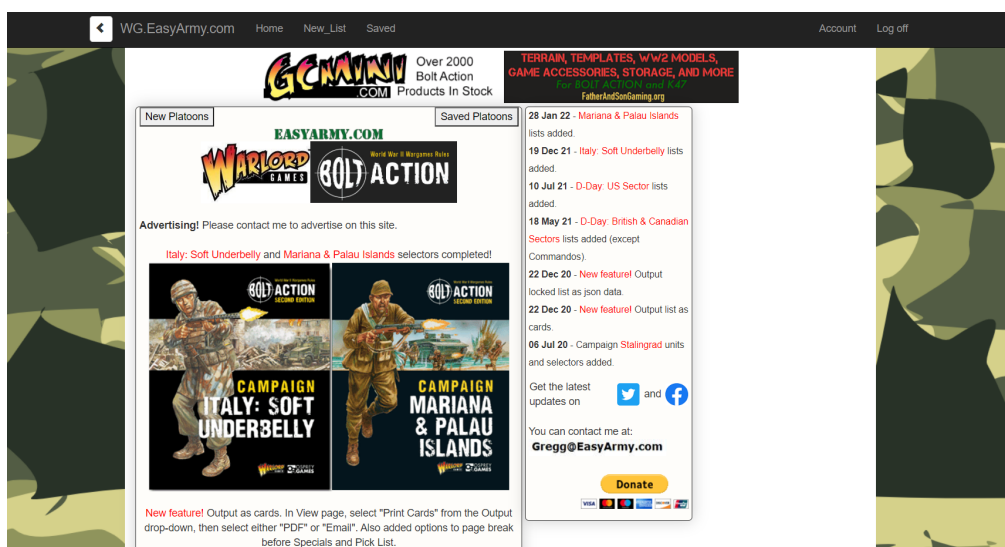
Nella seconda immagine, l'osservatore si è spostato. Da questa seconda posizione, il carro NON è in copertura, poiché meno della metà della lunghezza della sagoma del veicolo è protetta dall'ostacolo.



Nella prima immagine, le due giovani carriste sono in copertura perché almeno il 50% dell'unità si trova dentro un terreno ad area. Nella seconda, invece, NON sono in copertura, perché l'osservatore ha una linea di vista "pulita" verso almeno il 50% dell'unità.

Come usare Easy Army

- 1- Andare su <https://wg.easyarmy.com/BoltAction>



- 2- Registrarsi al sito o accedere

WG.EasyArmy.com Home About Contact

Log in.

Use a local account to log in.

Note: Users of the previous BoltAction.EasyArmy.com site need to create a new account for this site.

Email

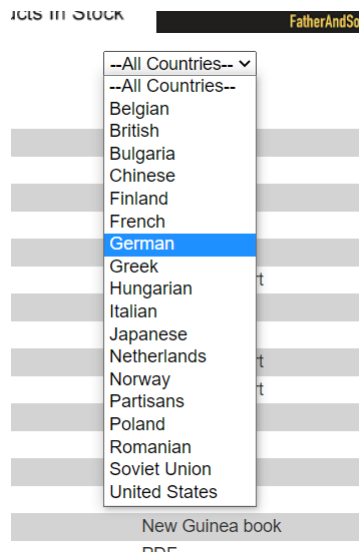
Password
The Password field is required.

Remember me?

[Register as a new user](#)
[Forgot your password?](#)

© 2022 - EasyArmy.com

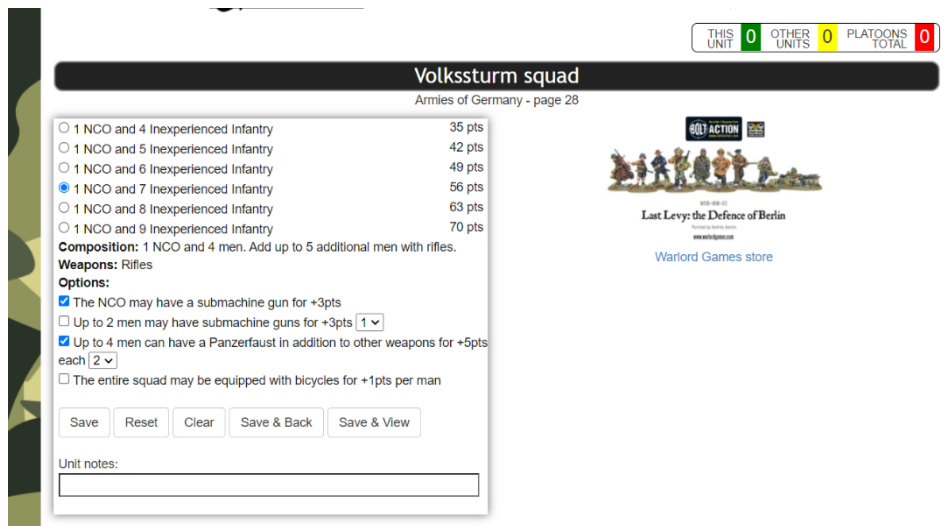
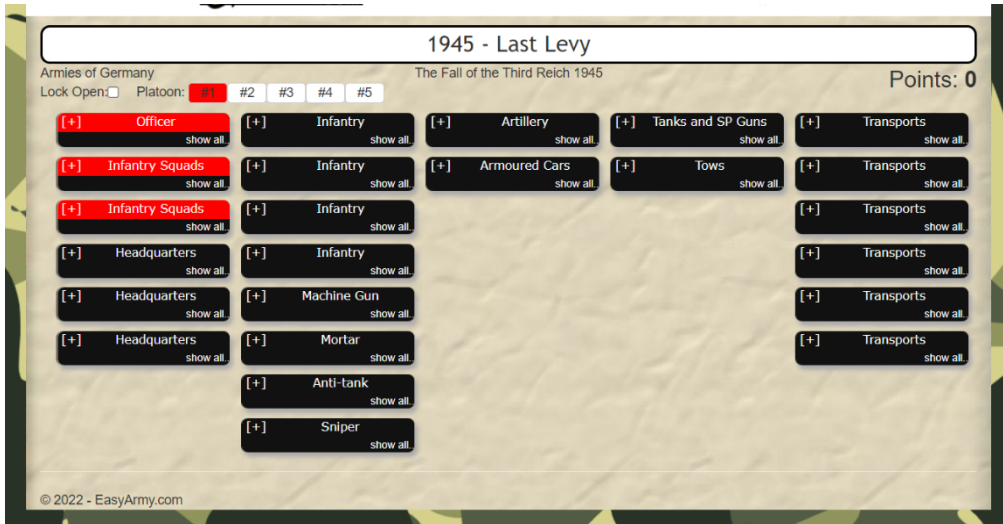
3- Cliccare su “New Platoon” e selezionare una fazione dal menù a tendina



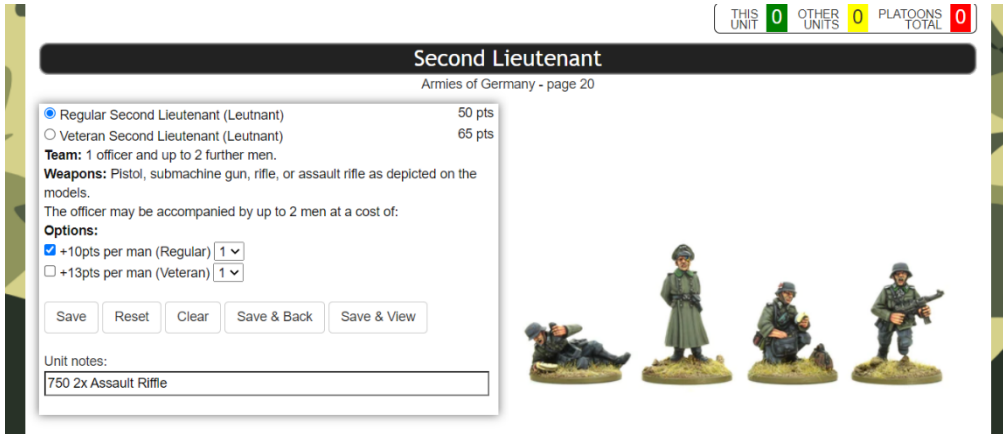
4- Selezionare un selettore

German	1944-45 - Holding the West Wall	The Fall of the Third Reich 1945	Armies of Germany
German	✓ 1944-45 - Operation Watch on the Rhine	The Fall of the Third Reich 1945	Armies of Germany
German	✓ 1944-45 Panzergrenadier Reinforced Platoon		Fortress Budapest
German	✓ 1945 - Last Levy	The Fall of the Third Reich 1945	Armies of Germany
German	1945 - Operation Spring Awakening	The Fall of the Third Reich 1945	Armies of Germany
German	✓ 21st Panzer Division Panzergrenadier (D-Day)		D-Day: Overlord
German	✓ 22nd Panzer Division Armoured Platoon	November 1942	Stalingrad

5- Aggiungere le unità, selezionando morale e equipaggiamento



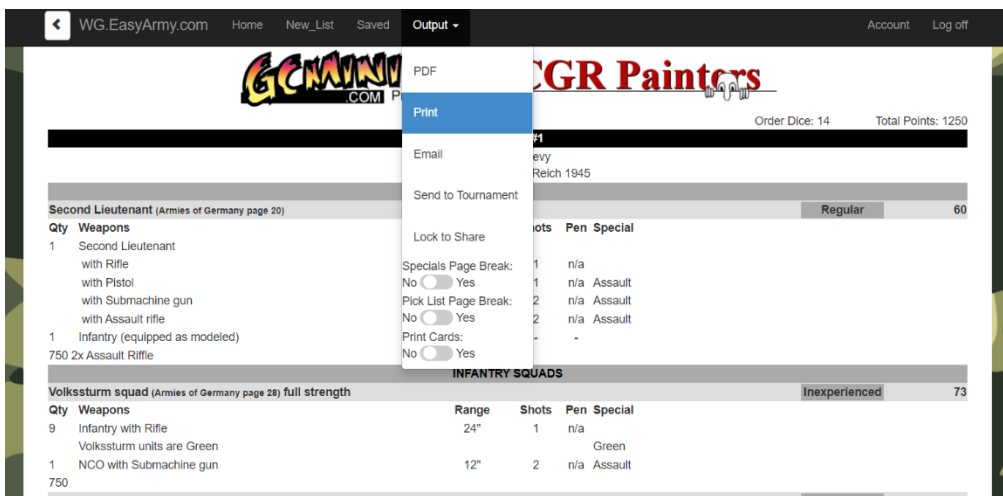
- 6- Aggiungere eventuali note, come il libro da cui sono state prese, equipaggiamenti speciali non presenti o altre modifiche di sorta (se si usano unità come placeholder prego indicare il nome, il punteggio e il libro di riferimento)



7- Una volta completato, cliccare “View”



8- Cliccare su “Output” e poi “Print”



9- “Stampare” la lista come Pdf, Indicando data del torneo, fazione, nome del giocatore e nome della lista

Stampa 5 pagine

Destinazione Salva come PDF

Pagine Tutti

Layout Verticale

Altre impostazioni

Salva Annulla

Unit	Order Dice	Total Points
PLATOON #1 1945 - Last Levy The Fall of the Third Reich 1945 OFFICER	14	1250
Second Lieutenant (Armes of Germany page 26)		60
Qty Weapons	Range	Shots Pen Special
1 Second Lieutenant with Rifle	24"	1 n/a
with Pistol	6"	1 n/a Assault
with Submachine gun	12"	2 n/a Assault
with Assault rifle	18"	2 n/a Assault
1 Infantry (equipped as modified)	-	-
750 2x Assault Rifle	-	-
VOLKSTURM SQUAD (Armes of Germany page 28) full strength		73
Qty Weapons	Range	Shots Pen Special
9 Infantry with Rifle	24"	1 n/a
Volksturm units are Green		Green
1 NCO with Submachine gun	12"	2 n/a Assault
750		
VOLKSTURM SQUAD (Armes of Germany page 28) full strength		73
Qty Weapons	Range	Shots Pen Special
9 Infantry with Rifle	24"	1 n/a
Volksturm units are Green		Green
1 NCO with Submachine gun	12"	2 n/a Assault
750		
HEER GRENADEIER SQUAD (Armes of Germany page 22) full strength		120
Qty Weapons	Range	Shots Pen Special
1 NCO with Rifle	24"	1 n/a
8 Infantry with Rifle	24"	1 n/a
1 Infantry with Light Machine gun (requires loader)	30"	5 n/a
1000		
HEER GRENADEIER SQUAD (Armes of Germany page 22) full strength		100
Qty Weapons	Range	Shots Pen Special
1 NCO with Rifle	24"	1 n/a
9 Infantry with Rifle	24"	1 n/a
1250		
MORTAR team (Armes of Germany page 32)		50
Qty Weapons	Range	Shots Pen Special
1 Medium Mortar team	12"-50"	1 HE Team (3 men), Fixed, Indirect fire, HE (2")
1250		
Panzerschreck team (Armes of Germany page 30)		80
ANTI-TANK		Regular

Salva con nome

Questo PC > Download

Organizza Nuova cartella

Nome: 220510_German_PippoFranco_Tigerone

Salva come: Foxit PDF Reader Document

Salva Annulla

Nota: per rendere la lista di più facile da leggere, si consiglia di abilitare “grafica in background” sotto “altre impostazioni”.

Scenari

Gli scenari riportati di seguito sono stati selezionati e/o modificati al fine di fornire una serie di missioni che siano interessanti ma il più bilanciate possibile.

Ogni missione sarà suddivisa in:

- Mappa
- Set-Up
- Regole Speciali (ove presenti)
- Obiettivo
- Vittoria

Ogni missione ha una durata di 6 turni. Alla fine del sesto turno, un giocatore tira un dado: con 1,2 o 3 la partita termina immediatamente, con 4,5 o 6 si gioca un turno aggiuntivo.

Alla fine del turno aggiuntivo la partita termina.

Di seguito sono riportate le Regole Speciali comuni a tutte, o quasi, le missioni di questo infopack.

Regole speciali aggiuntive sono spiegate nei vari scenari ove presenti.

Segnalino obiettivo: Un segnalino obiettivo è rappresentato da una basetta di 40mm ed è considerato intransitabile per i veicoli di qualsiasi tipo. Un obiettivo si considera “tenuto” da un giocatore se un’unità di fanteria (non su moto, cavalli o simili) o artiglieria si trovi entro 3” dal bordo del segnalino stesso e non ci siano unità nemiche entro 3” dallo stesso obiettivo. Solo unità di fanteria (non su moto, cavalli o simili) o artiglieria possono “contestare” un segnalino obiettivo se si trovano entro 3” da esso. Un’unità non può tenere o contestare più di un segnalino alla volta, in caso si trovi nella posizione di farlo, il proprietario decide quale dei due obiettivi l’unità stia tenendo/contestando. Nessun segnalino obiettivo può essere piazzato volontariamente all’interno di un edificio. Se la missione fissa un punto del tavolo come punto dove posizionare un segnalino obiettivo, e in quel punto è presente un edificio, si sposta l’edificio della distanza minima possibile per garantire un corretto posizionamento dello stesso. Al termine della partita, si riposiziona l’edificio nella posizione originaria.

Attacco e Difesa: la missione è considerata di Attacco e difesa, al fine di risolvere qualsiasi regola di selettore o nazionale, e per lo Schieramento avanzato delle unità.

Bombardamento preliminare: dopo lo schieramento, si tira un solo d6: al 2+ entrambi i giocatori sferrano un bombardamento preliminare sull’avversario. Se la regola specifica, tra parentesi, “attaccante” o “difensore”, allora solo quel giocatore ottiene questa regola.

Nascosti: Entrambi i giocatori possono schierare le proprie unità nascoste, come indicato sul regolamento. Se la regola indica, tra parentesi, “attaccante” o “difensore”, allora solo quel giocatore ottiene questa regola.

Prima ondata: La missione prevede l’uso della prima ondata. Se la regola specifica, tra parentesi, “attaccante” o “difensore”, allora solo quel giocatore ottiene questa regola.

No aggiramento: nessuna unità può essere messa in aggiramento.

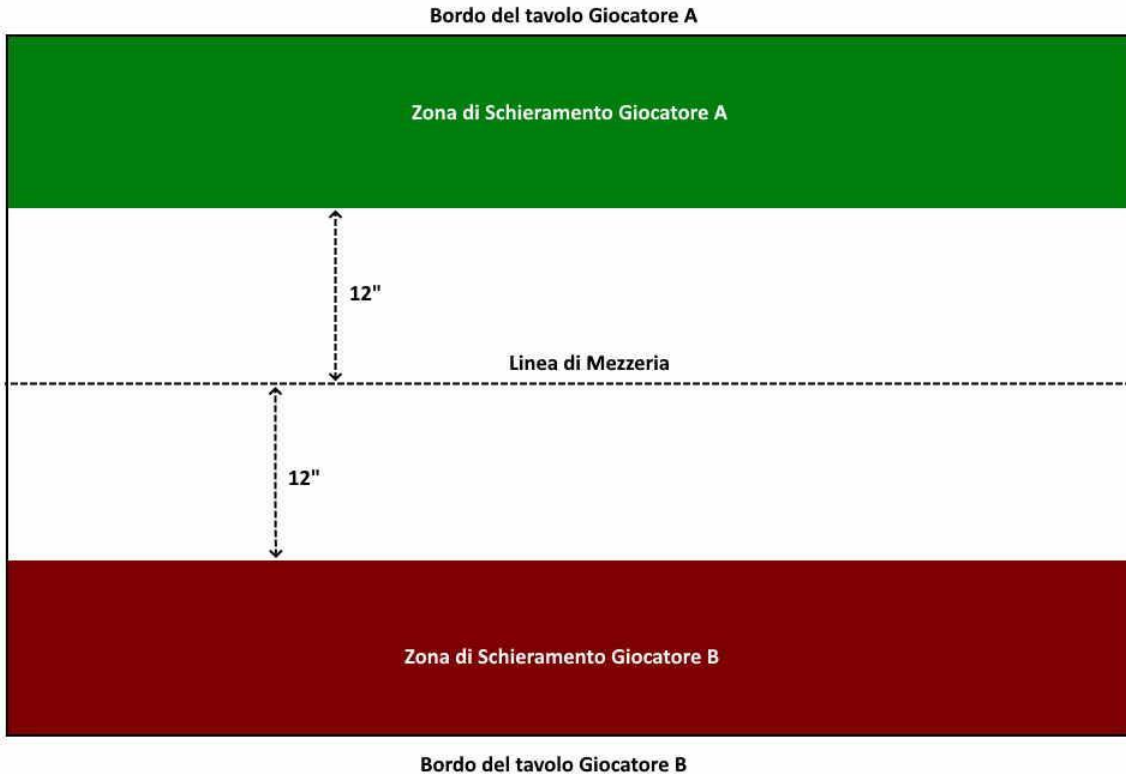
Riserve e Esplorazione: a meno che la missione non specifichi diversamente, è sempre possibile schierare in esplorazione e mettere unità in riserva.

Fare riferimento a pag 131 del regolamento per maggiori informazioni.

Categoria 1: Annientamento

Missioni dove l'obiettivo principale è "menare le mani".

1- Terra di nessuno



Set up: Entrambi i giocatori tirano un dado, chi fa il risultato più alto sceglie un bordo del tavolo e dichiara se e quali unità mettere in riserva, fino alla metà del suo esercito (arrotondata per difetto), quindi l'altro giocatore fa lo stesso.

Entrambi i giocatori mettono tanti dadi ordine quante sono le unità non in riserva nel sacchetto; quindi, pescano un dado alla volta da esso: per ogni dado estratto, il giocatore corrispondente schiera un'unità oltre 12" dalla mezzeria, dal lato del suo bordo del tavolo.

Regole speciali:

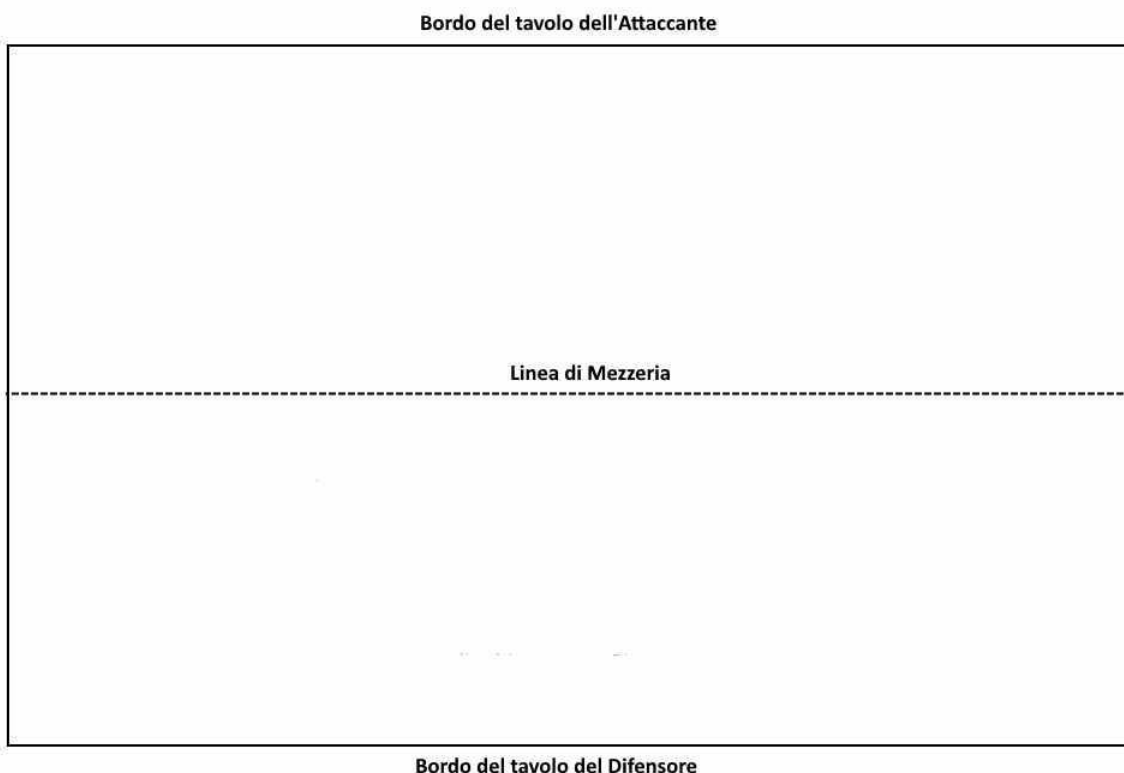
Nascosti, Bombardamento preliminare, Visibilità limitata

Visibilità limitata: Non è possibile tracciare linee di vista oltre 24" durante il primo turno.

Obiettivo: ogni unità nemica interamente distrutta vale 1 punto vittoria.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.

2- Incontro ravvicinato



Set up: entrambi i giocatori tirano un dado, chi fa il risultato più alto sceglie se essere l'attaccante o il difensore; quindi, il difensore sceglie un bordo del tavolo e quali unità faranno parte della prima ondata. Fino ad un massimo della metà (arrotondato per difetto) delle unità possono essere messe in riserva. L'altro giocatore fa lo stesso.

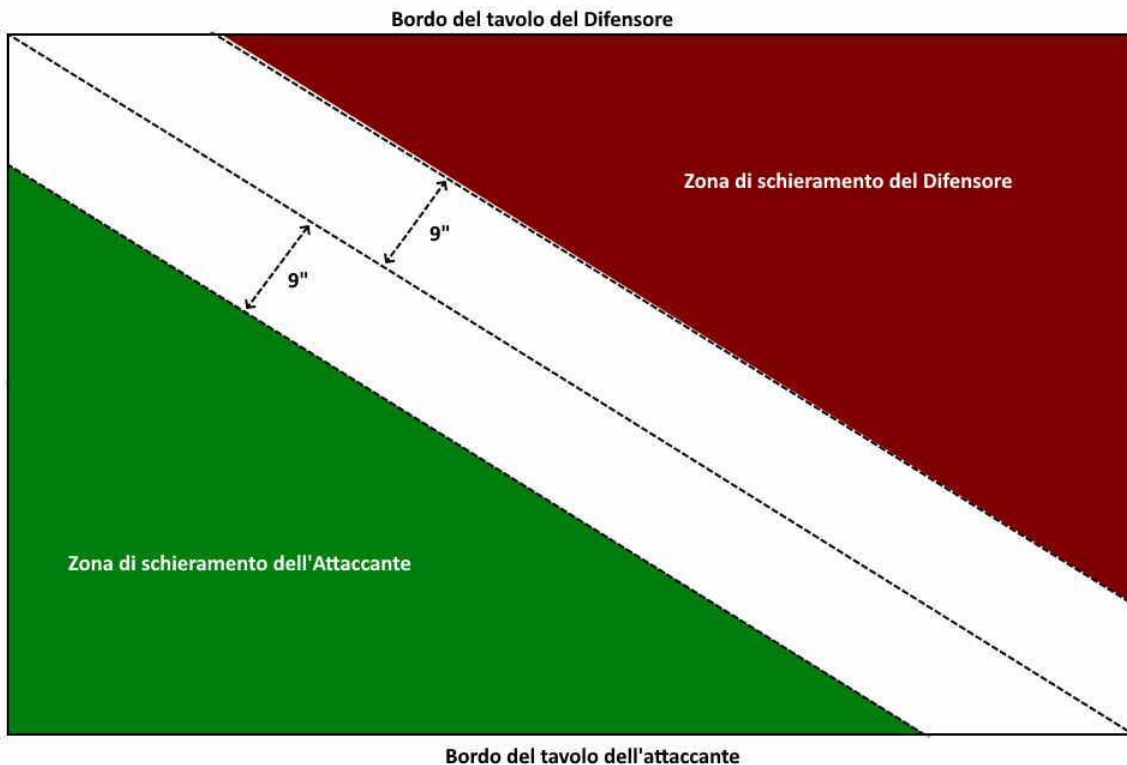
Regole speciali:

Prima Ondata, Attacco e Difesa

Obiettivo: ogni unità nemica interamente distrutta vale 1 punto vittoria.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.

3- Fianco negato



Set up: I giocatori spareggiano, chi vince sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore, quindi, sceglie un bordo del tavolo e una diagonale e schiera metà del proprio esercito (arrotondata per eccesso) nella regione di spazio compresa tra essi, tenendosi a più di 9" dalla diagonale stessa. Le restanti unità formeranno le riserve. L'attaccante fa lo stesso con lo spazio opposto.

Nota: In questa missione per "metà del tavolo di un giocatore" si intende l'intera regione di spazio tra la diagonale scelta e il bordo del tavolo di quel giocatore. Le riserve usano le normali regole per entrare sul tavolo.

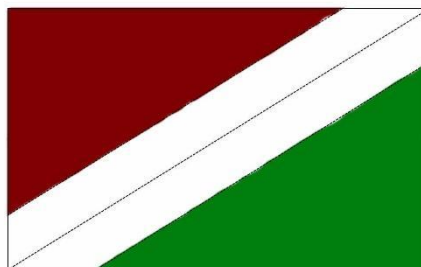
Regole Speciali:

*Attacco e difesa, Bombardamento preliminare, **Niente esplorazione***

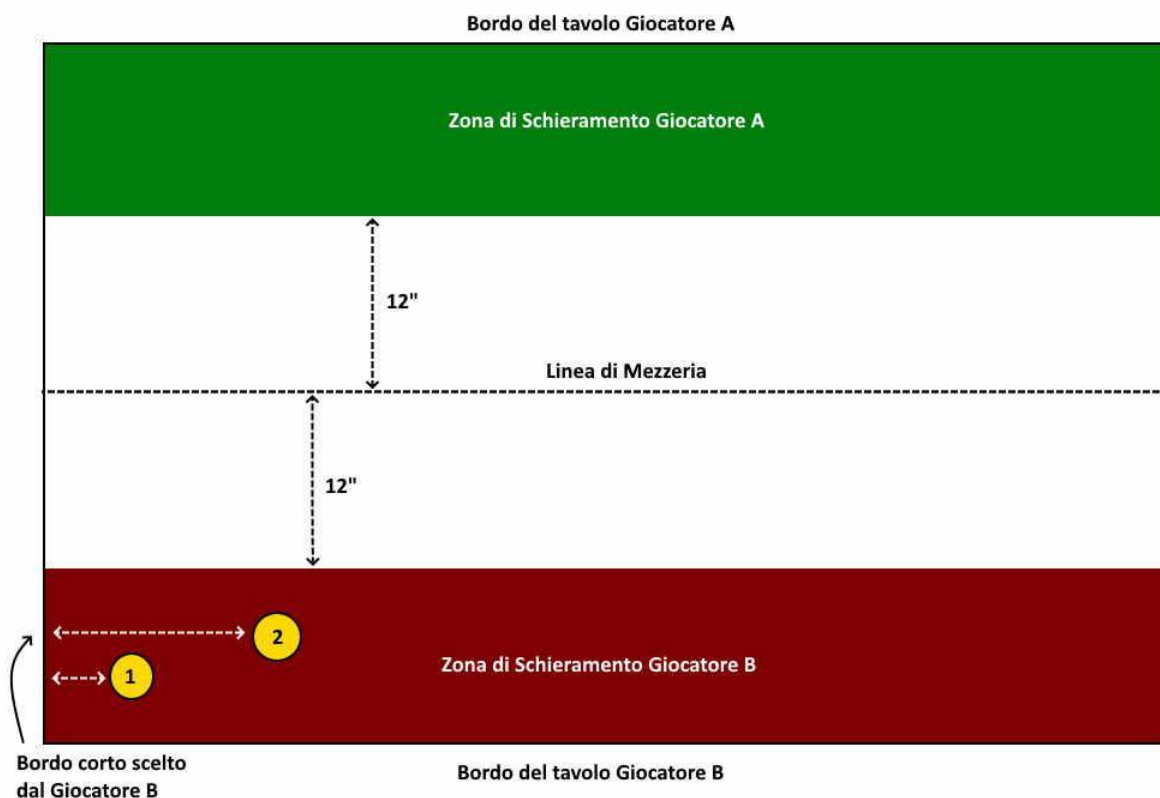
Niente esplorazione: Nessun giocatore può mettere unità in aggiramento. Le unità in schieramento avanzato possono essere piazzate solo nella zona di schieramento del giocatore.

Obiettivo: ogni unità nemica interamente distrutta vale 1 punto vittoria.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.



4- Cavolo!



Set up: I giocatori spareggiano, chi vince sceglie un bordo lungo e un bordo corto del tavolo; quindi, sceglie fino a metà (arrotondata per difetto) delle sue unità che verranno messe in riserva. L'avversario prende il bordo lungo opposto e sceglie a sua volta un bordo corto e se e quali riserve usare.

Entrambi i giocatori mettono tanti dadi ordine quante sono le unità non in riserva nel sacchetto; quindi, pescano un dado alla volta da esso: per ogni dado estratto, il giocatore corrispondente schiera un'unità oltre 12" dalla mezzeria, dal lato del suo bordo del tavolo, in modo che sia più distante dal bordo corto scelto rispetto a qualsiasi unità propria già schierata.

Regole Speciali:

No aggiramento

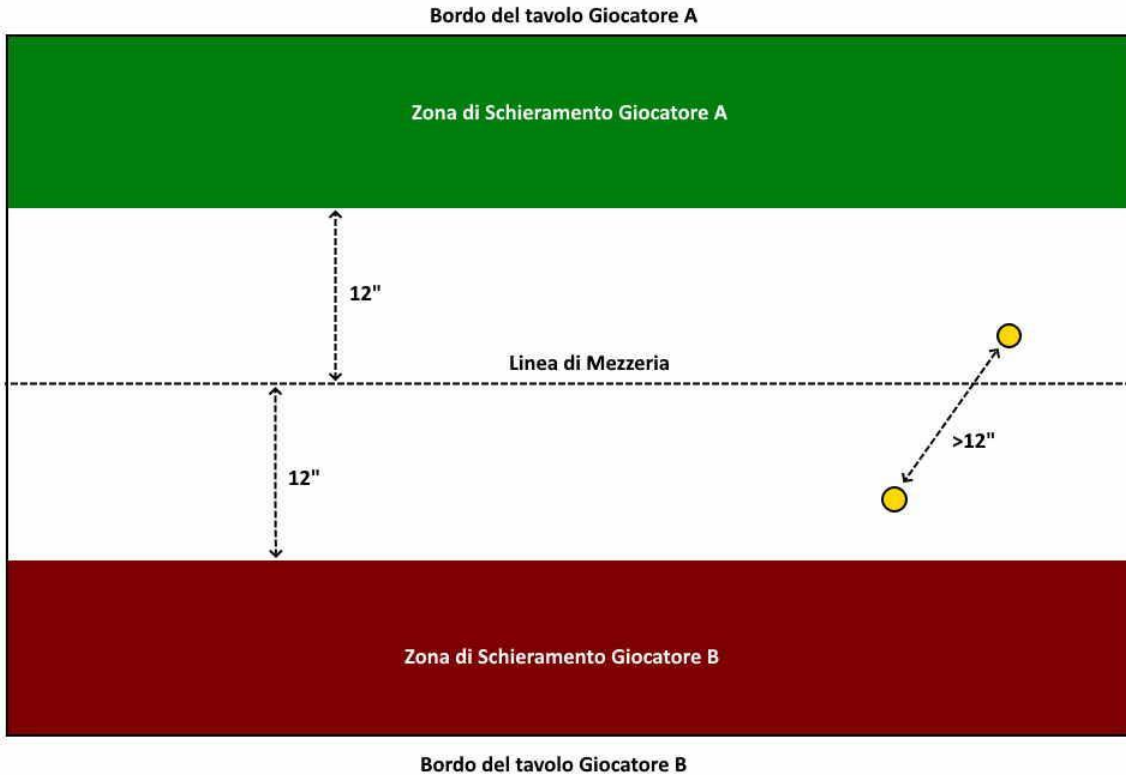
Obiettivo: ogni unità nemica interamente distrutta vale 1 punto vittoria.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.

Categoria 2: Obiettivi

Missioni dove si fanno punti controllando obiettivi.

1- Posizioni chiave



Set up: si tira un D3, quel numero +2 è il numero di obiettivi che verranno usati per la partita. I giocatori spareggiano e, partendo da chi ha vinto lo spareggio, si alternano a piazzare gli obiettivi sul tavolo.

Gli obiettivi devono essere a più di 12" tra loro.

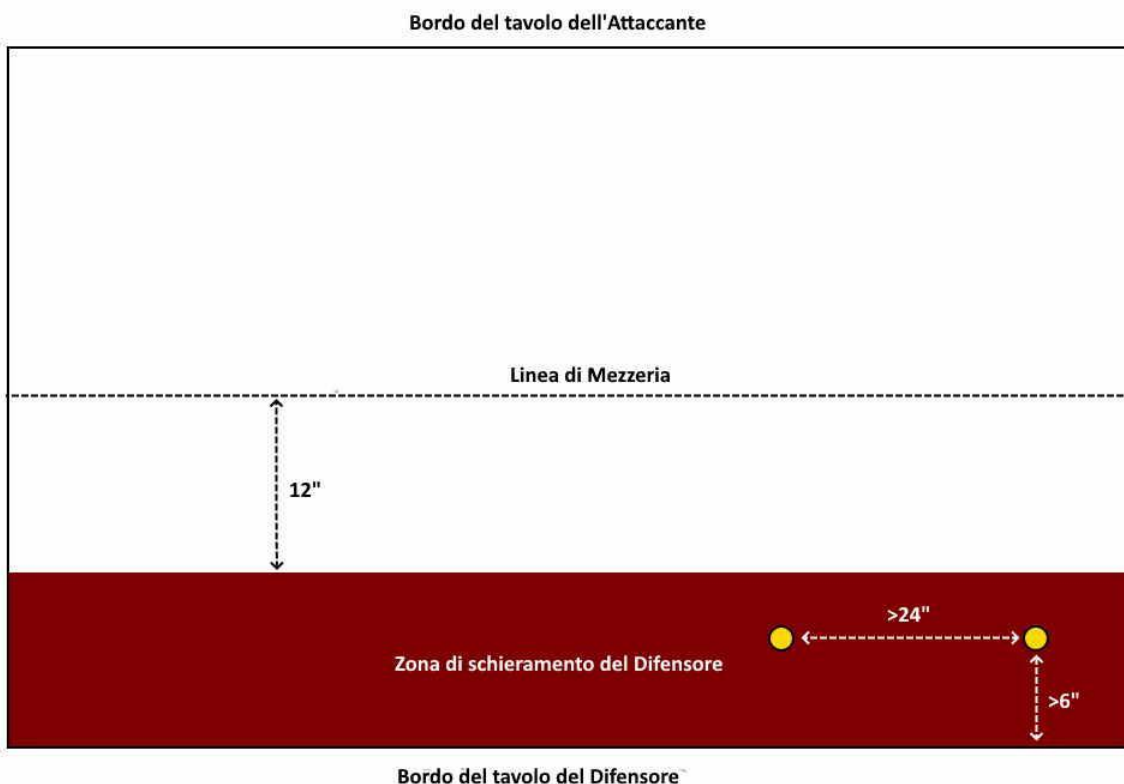
I giocatori spareggiano di nuovo, chi fa il risultato più alto sceglie un bordo del tavolo e quali unità faranno parte della Prima Ondata. Fino ad un massimo della metà (arrotondato per difetto) delle unità possono essere messe in riserva. L'altro giocatore fa lo stesso.

Regole Speciali:

Segnalini obiettivo, Prima Ondata

Vittoria: vince il giocatore che controlla più segnalini obiettivo alla fine della partita. Se entrambi i giocatori controllano lo stesso numero di segnalini, allora è un pareggio.

2- Punto di difesa



Set up: entrambi i giocatori tirano un dado, chi fa il risultato più alto sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore sceglie un lato del tavolo e posiziona 3 segnalini obiettivo ovunque nella sua metà del tavolo, a più di 24" tra loro e a più di 6" dal proprio bordo del tavolo e schiera almeno la metà del suo esercito oltre 12" dalla mezzeria, dal lato del suo bordo del tavolo. Ogni unità non schierata viene messa in riserva.

L'attaccante nomina almeno metà delle sue unità che formano la Prima Ondata, tutte le unità che non faranno parte della Prima Ondata saranno messe in riserva.

L'attaccante, quindi, sceglie uno degli obiettivi e il difensore scarta gli altri 2.

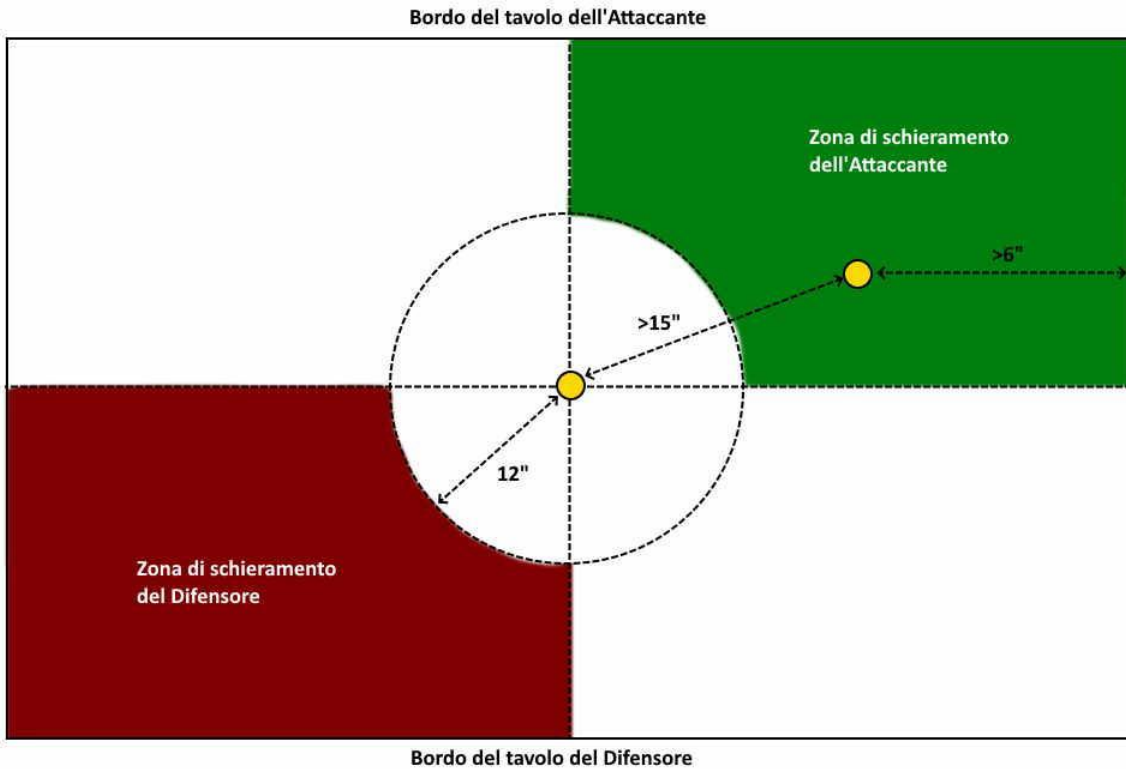
Regole speciali:

Segnalini obiettivo, Cattura, Prima Ondata, Nascosti (difensore), Bombardamento preliminare (attaccante), Attacco e Difesa

Cattura: l'obiettivo è considerato controllato dal difensore fin dall'inizio della partita, anche se non ha unità entro 3" da esso. Per controllarlo, l'attaccante deve concludere un turno entro 3" da esso con un'unità fanteria (non su moto, cavalli o simili) o di artiglieria senza che ci siano unità del difensore entro 3" dallo stesso, e ne mantiene il controllo fintanto che il difensore non lo riprende allo stesso modo.

Vittoria: L'attaccante vince se controlla l'obiettivo designato alla fine della partita. Qualsiasi altro risultato è una vittoria per il difensore.

3- Ultimo battito



Set up: si divide il tavolo in 4 sezioni uguali. I giocatori spareggiano e chi fa il risultato più alto sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore piazza quindi un segnalino al centro esatto del tavolo, sceglie uno dei quarti e vi piazza un segnalino a più di 15" dal centro e più di 6" dai bordi del tavolo. L'attaccante fa lo stesso nel settore diagonalmente opposto.

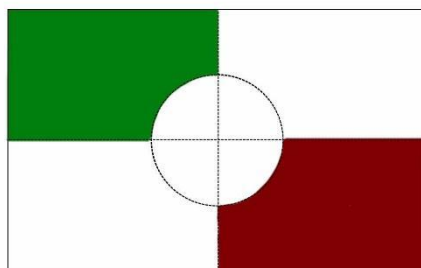
Il difensore schiera, a più di 12" dal centro e nel settore scelto, un'unità di fanteria o artiglieria, e sceglie tra le unità rimaste (arrotondate per eccesso) quelle che formeranno la Prima Ondata. Il resto delle unità andrà in riserva. L'attaccante fa lo stesso nel suo quarto di tavolo.

Regole speciali:

Segnalini obiettivo, Prima ondata, Attacco e Difesa

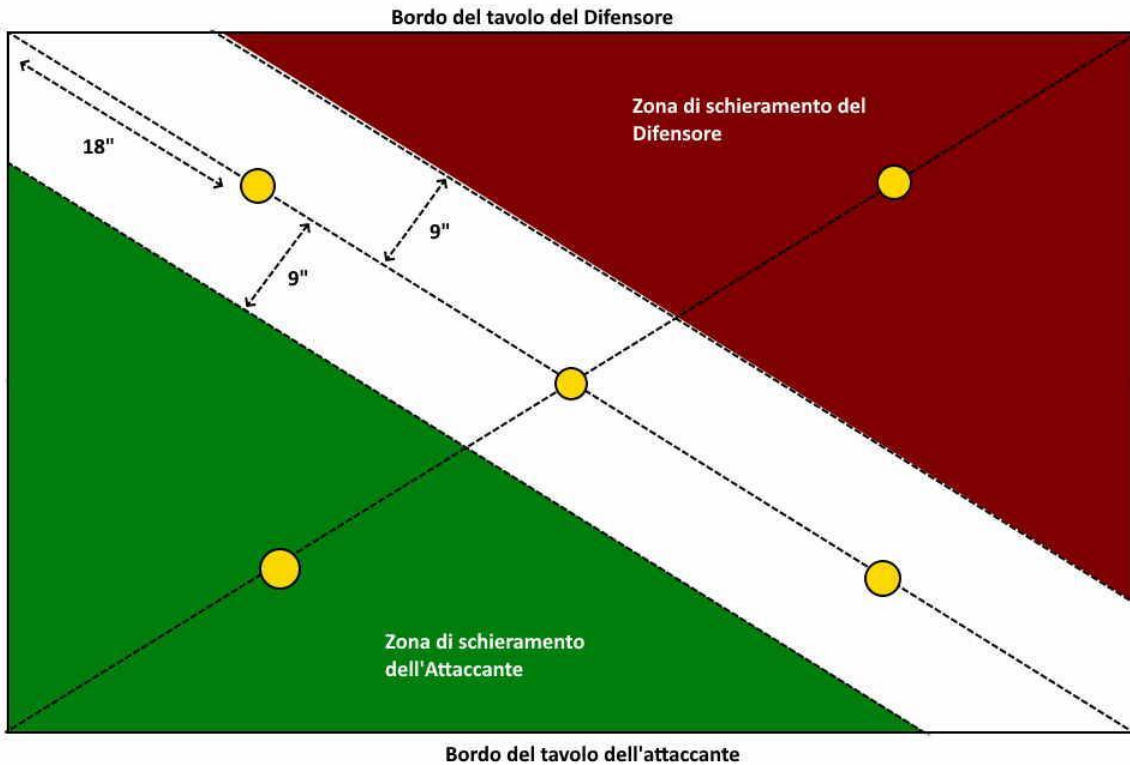
Obiettivo: Il segnalino obiettivo nella zona del difensore vale 0 punti per il difensore e 2 punti per l'attaccante, il segnalino al centro vale 1 punto vittoria, e il segnalino nel settore dell'attaccante vale 0 punti per l'attaccante e 2 punti per il difensore.

Vittoria: Vince il giocatore che totalizza più punti vittoria alla fine della partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso punteggio, la partita è un pareggio



Schieramento sugli altri settori

4- Fuoco Incrociato



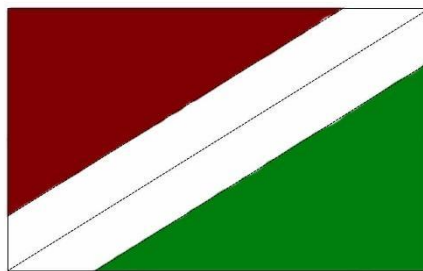
Set up: Si tracciano le diagonali del tavolo e si posiziona un segnalino obiettivo al centro del tavolo e 2 per diagonale a 18" dagli angoli del tavolo. I giocatori spareggiano, chi vince sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore, quindi, sceglie un bordo del tavolo e una diagonale e schiera metà del proprio esercito (arrotondata per eccesso) nella regione di spazio compresa tra essi, tenendosi a più di 9" dalla diagonale stessa. Le restanti unità formeranno le riserve. L'attaccante fa lo stesso con lo spazio opposto.

Nota: In questa missione per "metà del tavolo di un giocatore" si intende l'intera regione di spazio tra la diagonale scelta e il bordo del tavolo di quel giocatore. Riserve e unità in aggiramento usano le normali regole per entrare sul tavolo.

Regole Speciali:

Segnalini obiettivo, Attacco e Difesa

Vittoria: Vince il giocatore che controlla più segnalini obiettivo alla fine della partita. Se entrambi i giocatori controllano lo stesso numero di segnalini, allora è un pareggio.

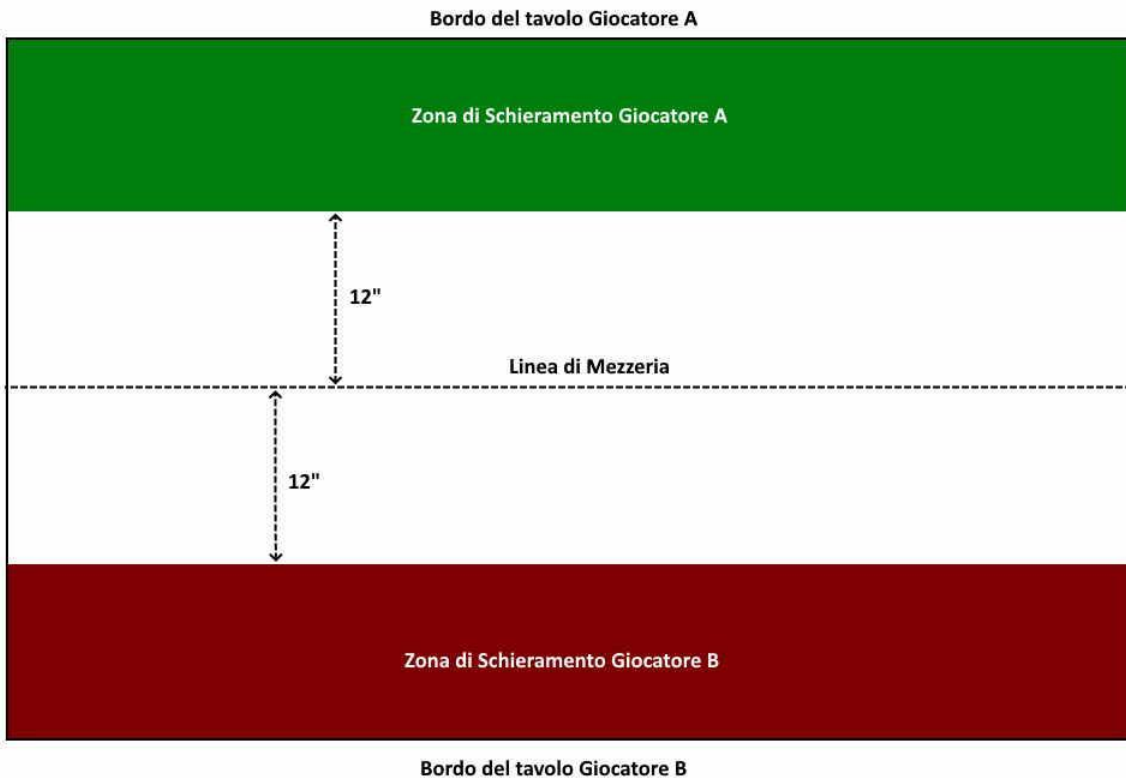


Schieramento sull'altra diagonale

Categoria 3: MIX

Punti vittoria dovuti sia a unità distrutte che per controllo di obiettivi o altre condizioni.

1- Doppio avvolgimento



Set up: entrambi i giocatori tirano un dado, chi fa il risultato più alto sceglie un bordo del tavolo e quali unità vuole mettere in riserva (devono essere la metà, arrotondata per difetto). L'altro giocatore fa lo stesso.

Entrambi i giocatori mettono tanti dadi ordine quante sono le unità non in riserva nel sacchetto; quindi, pescano un dado alla volta da esso: per ogni dado estratto, il giocatore corrispondente schiera un'unità oltre 12" dalla mezzeria, dal lato del suo bordo del tavolo.

Regole Speciali:

No aggiramento

Obiettivo: ogni unità nemica interamente distrutta vale 1 punto vittoria.

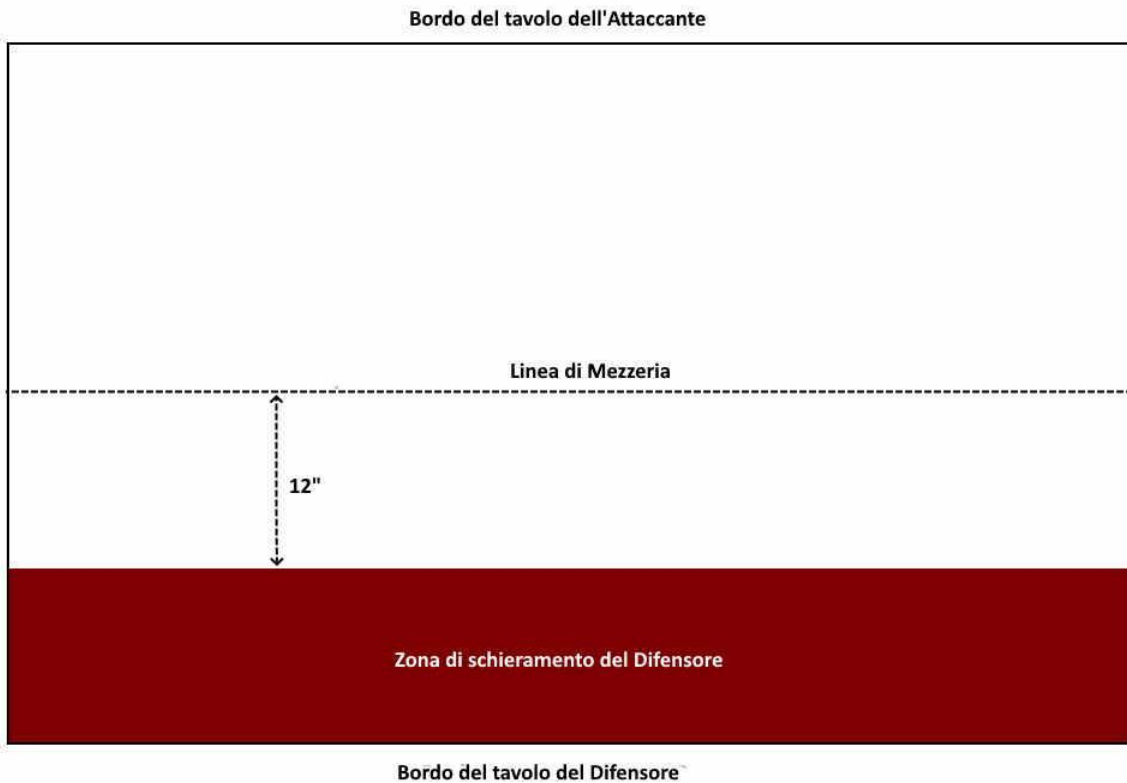
Ogni unità che finisce la partita nella zona di schieramento nemica (anche parzialmente) vale 2 punti vittoria.

Ogni unità che esce dal bordo del tavolo dell'avversario vale 3 punti vittoria.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.

Nota: per uscire dal bordo del tavolo è sufficiente che un'unità termini un qualsiasi movimento a contatto di esso, e dichiararsi di "uscire" dal tavolo. Questo include non solo movimenti di Advance o Run, ma anche raggruppamenti a seguito di combattimenti, sbarco di emergenza, Escape Move e simili. Se un trasporto esce dal tavolo in questo modo, e ha ancora unità imbarcate all'interno, anche tali unità sono considerate essere uscite correttamente dal tavolo. Un'unità non può entrare sul tavolo e uscirne nello stesso turno.

2- Avvolgimento



Set up: Entrambi i giocatori tirano un dado, chi fa il risultato più alto sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore sceglie un lato del tavolo, e schiera almeno la metà delle sue unità (arrotondate per eccesso) oltre 12" dalla mezzeria, dal lato del suo bordo del tavolo. Le altre unità sono lasciate in riserva. L'attaccante sceglie almeno metà delle unità (arrotondata per eccesso) che formeranno la Prima Ondata, il resto verrà lasciato in riserva.

Regole speciali:

No aggiramenti, Nascosti (difensore), Bombardamento preliminare (attaccante), Attacco e Difesa

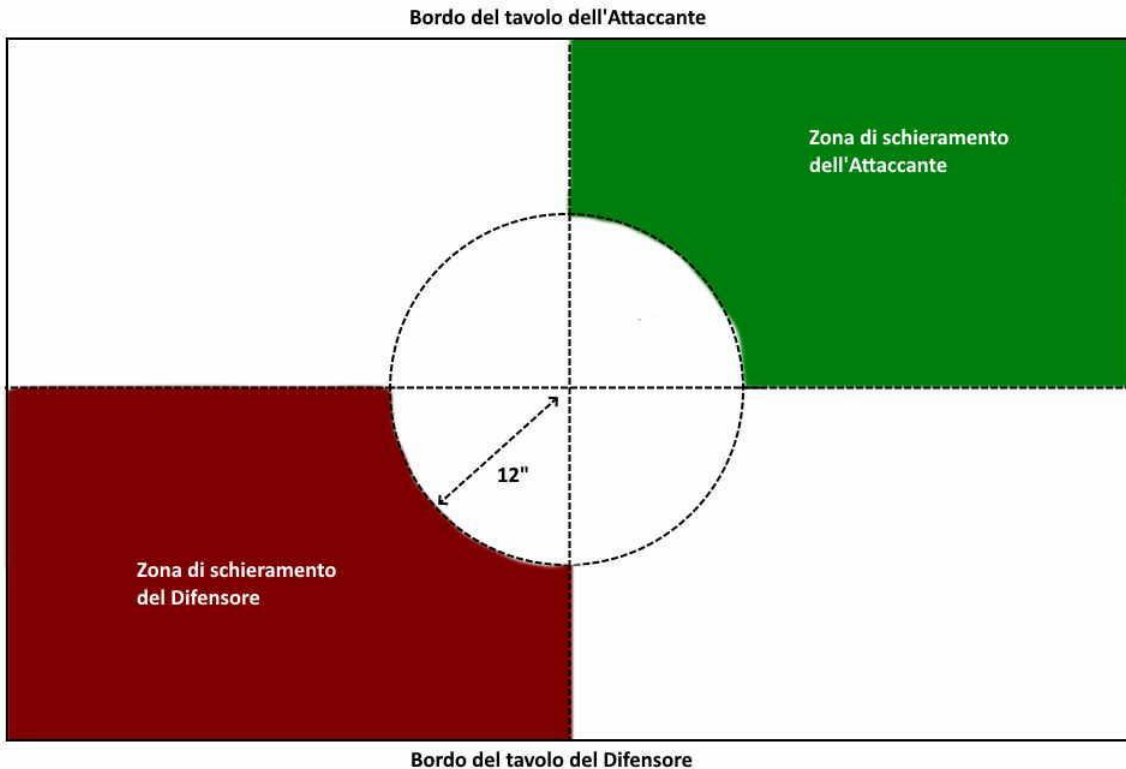
Obiettivo: L'attaccante ottiene 1 punto vittoria per ogni unità nemica interamente distrutta, 2 per ogni unità che finisce la partita nella zona di schieramento avversaria, anche parzialmente, e 3 per ogni unità che esce dal tavolo dal bordo del difensore.

Il difensore guadagna 2 punti vittoria per ogni unità nemica distrutta.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.

Nota: per uscire dal bordo del tavolo è sufficiente che un'unità termini un qualsiasi movimento a contatto di esso, e dichiararsi di "uscire" dal tavolo. Questo include non solo movimenti di Advance o Run, ma anche raggruppamenti a seguito di combattimenti, sbarco di emergenza, Escape Move e simili. Se un trasporto esce dal tavolo in questo modo, e ha ancora unità imbarcate all'interno, anche tali unità sono considerate essere uscite correttamente dal tavolo. Un'unità non può entrare sul tavolo e uscirne nello stesso turno.

3- Settori



Set up: il tavolo viene diviso in 4 settori uguali; quindi, entrambi i giocatori tirano un dado, chi fa il risultato più alto sceglie un bordo del tavolo e uno dei settori in cui schierare e sceglie quali unità schierare e se e quali lasciare in riserva (fino ad un massimo della metà, arrotondato per difetto). L'altro giocatore sceglie il settore opposto e fa lo stesso.

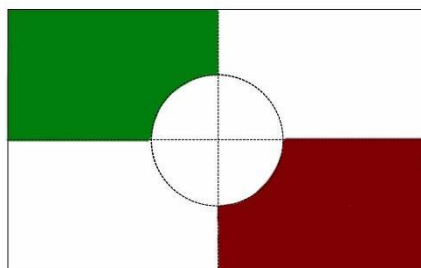
Entrambi i giocatori mettono tanti dadi ordine quante sono le unità non in riserva nel sacchetto; quindi, pescano un dado alla volta da esso: per ogni dado estratto, il giocatore corrispondente schiera un'unità nel proprio settore e a più di 12" dal centro del tavolo.

Regole speciali:

No aggiramento, Bombardamento preliminare, Nascosti

Obiettivo: Ogni giocatore ottiene un punto vittoria per ogni unità nemica distrutta, 2 punti vittoria per ogni unità dentro un settore neutrale e 3 punti vittoria per ogni unità nel settore dell'avversario alla fine della partita. Nel caso un'unità sia a cavallo di due o più settori, l'unità è considerata nel settore dove ha il maggior numero di modelli, in caso di parità, tira un dado.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.



Schieramento sugli altri settori

4- Rottura



Set Up: I giocatori spareggiano, chi vince sceglie se essere l'attaccante o il difensore. Il difensore sceglie un bordo del tavolo e nomina metà delle unità (arrotondate per eccesso) che formeranno la prima ondata, il resto delle unità saranno lasciate in riserva. L'attaccante fa lo stesso.

Regole Speciali

*Attacco e difesa, Prima Ondata, No aggiramento, **Esplorazione limitata***

Esplorazione limitata: unità in schieramento avanzato possono essere posizionate sul tavolo fino a 6" dal bordo scelto.

Obiettivo: Ogni unità nemica distrutta vale 1 punto vittoria.

Ogni unità non trasporto, che si trovi entro 6" dal bordo del tavolo dell'avversaria alla fine della partita vale 1 punto vittoria.

Nota: Le unità all'interno dei trasporti NON generano punti vittoria fino a che non sbarcano dagli stessi.

Vittoria: vince il giocatore che ha totalizzato almeno 2 punti in più dell'avversario, altrimenti è un pareggio.