



OBIETTIVO ARNHEM

Attraverso sei Ponti

©2005 Multi-Man Publishing, LLC
www.multimanpublishing.com

Regole del Gioco

1. Introduzione

1.1 Caratteristiche del Gioco

Questo gioco per due giocatori simula l'intera campagna dell'Operazione Market Garden. Ogni turno rappresenta 1 giorno ed ogni esagono è di circa 7 Km (4,4 Miglia). Un giocatore comanda le forze Alleate, l'altro i Tedeschi.

2. Contenuto

2.1 Mappa

Gli esagoni giocabili sono numerati e le aree fuori mappa sono identificati dalle lettere. Gli esagoni 1601-1606 costituiscono il confine nord; gli esagoni 0101-0105 costituiscono il confine sud.

2.2 Pedine

Le pedine sono le "unità" che rappresentano le forze di combattimento, oppure i "segnalini" utilizzati per tenere conto delle condizioni del gioco.

Sulla fronte di ciascuna unità si ha: Nella parte bassa 2 numeri, ad esempio 6-3, i quali rappresentano la Forza di Combattimento ed il Valore di Resistenza dell'unità. Nella parte alta l'identificativo (ID) dell'unità che ha solamente scopo informativo. Al centro della pedina un simbolo NATO oppure l'icona di un veicolo (unità meccanizzata) che indica a quanti impulsi l'unità può partecipare. Inoltre le pedine sono attraversate da una striscia colorata che indica a quale zona di rifornimento l'unità fa riferimento.

In genere, nel retro delle unità si ha un numero di un esagono per lo schieramento iniziale oppure il numero del turno, con in parentesi l'area, con la quale l'unità arriva come rinforzo. Ci sono cinque unità Tedesche Fortificate che hanno nella parte destra un simbolo di un piccone. Questo indica che l'unità è in una posizione fortificata (vedi 5.5).

Tutte le unità tedesche sono di colore “feldgrau” (verde-grigio) ed hanno una striscia di colore arancione (SS) oppure color oro (Wehrmacht).

Le unità Alleate sono di colore marrone-giallastro con nessuna striscia oppure con striscia rossa (Inglese e Polacche) oppure di colore verde con strisce gialle oppure verde chiaro (82-esima e 101-esima Divisione Aviotrasportata).

2.3 Regole/Tabelle

2.3a Tabella degli Effetti del Terreno

La Tabella degli Effetti del Terreno è stampata sulla mappa. Ogni tipo di terreno è identificato assieme ad i suoi effetti sul combattimento e movimento.

2.3b Tabella del Risultato del Combattimento

Le colonne, identificate da due numeri, sono incrociate con la riga data dal risultato di un tiro di dado per ottenere il risultato del combattimento (esempio 1/1). Vedi 5.0 .

2.4 Altro

E' necessario un dado a sei facce per giocare a Target Arnhem.

3. Svolgimento del Gioco

3.1 Sequenza di Gioco

Il gioco procede per turni. Ogni turno è costituito dalle seguenti fasi:

- 1) Fase di Riassetto
- 2) 1° impulso tattico Alleato
- 3) 1° impulso tattico Tedesco
- 4) 2° impulso tattico Alleato
- 5) 2° impulso tattico Tedesco
- 6) 3° impulso tattico Alleato
- 7) 3° impulso tattico Tedesco

Durante la fase di riassetto vengono incrementati i punti Rifornimento di entrambi gli eserciti, e ci si occupa delle unità senza rifornimento. Durante i tre impulsi tattici Alleati (fasi 2, 4, & 6), solo il giocatore Alleato potrà effettuare azioni tattiche. Allo stesso modo, durante i tre impulsi tattici Tedeschi (fasi 3, 5, & 7) solo le unità Tedesche potranno effettuare azioni tattiche. In ciascuno dei primi due impulsi tattici i giocatori possono usare qualsiasi delle loro unità, mentre nel terzo impulso tattico solo le unità con icone di veicoli, e non con simboli NATO, potranno effettuare azioni.

3.2 Fase di Riassetto

Durante la fase di riassetto, ogni unità di ciascun esercito che si trova senza rifornimento riceve 1 punto di danno. La Wehrmacht Tedesca riceve punti rifornimento dati dal valore di un tiro di dado moltiplicato per 1,5 , le frazioni sono arrotondate in su. Le SS Tedesche e le Divisioni Aviotrasportate Alleate ricevono 1 punto rifornimento. Muovi il segnalino dei punti Rifornimento sulla tabella per rappresentare questo. Per ultimo, piazza qualsiasi rinforzo, non Paracadutisti, nella sua posizione di partenza..

3.3 Impulsi Tattici

Ci sono tre tipi di azioni tattiche

- 1) Movimento
- 2) Combattimento

3) Recupero

Ogni unità può effettuare una di queste azioni tattiche appena descritte una sola volta nel proprio impulso tattico. Il Movimento è fatto individualmente da ogni unità. Anche il Combattimento è di solito effettuato individualmente da ogni unità, ma se più unità stanno attaccando la stessa unità nemica, anche da differenti esagoni, allora queste unità sono combinate per un solo combattimento. L'ordine con il quale le unità effettuano le azioni è deciso dal giocatore.

3.4 Danni

Le unità possono ricevere danni dai risultati del combattimento e dal fatto di essere senza rifornimenti nella fase di riassetto. Quando una unità riceve un punto di danno, piazza un segnalino danni sotto l'unità. Se il totale dei punti danno è uguale o superiore al valore di resistenza dell'unità, questa viene eliminata. L'avere dei danni non comporta una più bassa Forza di Combattimento o Valori in Azione.

3.5 Limiti nel Raggruppamento

Il raggruppamento si ha quando più unità sono nello stesso esagono. Non c'è limite al numero di unità che possono stare in un esagono durante lo svolgimento degli impulsi tattici, ma alla fine di ciascun impulso tattico non ci devono essere più di 3 unità in un esagono e il giocatore dovrà eliminare (a sua scelta) tutte le unità in eccesso.

Non ci sono limiti nel raggruppamento nelle aree fuori mappa. Nessuna unità può entrare in un esagono contenente unità nemiche.

4. Movimento

Le unità Tedesche possono effettuare uno dei seguenti 3 tipi di movimento in un impulso tattico: movimento normale, movimento su strada, movimento fuori mappa. Le unità Alleate non possono effettuare movimenti fuori mappa

4.1 Movimento normale

Le unità possono normalmente muovere di 2 esagoni oppure attraversare un canale senza ponte. Tuttavia, le unità devono fermarsi una volta entrate in una foresta oppure se sono adiacenti al nemico, a meno che non siano separati da un fiume senza ponte. Le unità non possono attraversare un fiume senza usare un ponte. Le unità Tedesche possono muovere da una area fuori mappa ad un esagono ad essa adiacente.

4.2 Movimento su strada

Le unità che iniziano un impulso tattico su una strada (non adiacenti ad una unità nemica) possono muovere sulla strada senza alcun limite e devono fermarsi una volta arrivati ad un esagono adiacente ad una unità nemica (a meno che non siano separati da un fiume senza ponte) oppure nel primo esagono non di strada in cui entrano. Le unità Tedesche possono usare la strada per entrare in una area fuori mappa ad essa adiacente.

4.2 Movimento fuori mappa (solo Tedesco)

Le unità Tedesche in una area fuori mappa possono muovere in una area fuori mappa adiacente oppure muovere in un esagono adiacente (ma non in un secondo esagono) e fermarsi. All'inizio del Turno 4, tutte le unità nell'area "P" sono eliminate, e nessuna unità potrà più entrarci.

5. Combattimento

Le unità nella mappa possono attaccare unità nemiche in esagoni adiacenti ad ogni impulso tattico, ad eccezione se sono adiacenti tramite fiume senza ponte. Tutte le unità nemiche in un esagono sono da considerarsi come un singolo gruppo. Una unità può attaccare o essere attaccata solo una volta per impulso tattico.

5.1 Principi basilari

Somma tutti valori di Forza di Combattimento delle unità che partecipano all'attacco e somma tutti valori di Forza di Combattimento delle unità difendenti. Questa coppia di valori determina la colonna sulla Tabella dei Risultati del Combattimento (TRC). Le frazioni sono arrotondate in modo da favorire il difensore.

5.2 Risultati

Tira un dado, ed incrocia la riga (parte sinistra) del numero corrispondente al tiro del dado con la colonna (parte alta) per ottenere un risultato (i lanci di dado bassi sono meglio per l'attaccante). Il numero sinistro del risultato sono i danni che subisce l'attaccante, quello destro sono i danni che subisce il difensore. Quando ci sono più unità interessate, il giocatore potrà scegliere come distribuire i danni ma non potrà assegnare ad una unità danni superiori al suo Valore di Resistenza. Se vengono eliminate tutte le unità di uno schieramento e ci sono punti danno in eccesso, questi vengono ignorati. Se lo schieramento del difensore in un esagono è completamente distrutto, l'attaccante può, se lo desidera, muovere qualsiasi unità nell'esagono precedentemente occupato dal difensore.

5.3 Modificatori

Dimezza la Forza di Combattimento di ogni unità che sta attaccando attraverso un canale oppure dà un ponte e di ogni unità che è senza rifornimenti. Se il difensore è in una foresta o città, sposta la colonna determinata nella TRC di un lato a sinistra. Tutti questi modificatori appena descritti sono cumulativi.

5.3 Bombardamento Concentrato

L'attaccante può spendere un punto rifornimento per dichiarare un bombardamento concentrato e spostare la colonna determinata nella TRC di un lato a destra. Gli Alleati devono avere almeno una unità meccanizzata con rifornimenti che attacca per poter dichiarare un bombardamento concentrato.

5.4 Fortificazioni

Il Tedesco ha cinque unità che iniziano il gioco in posizione fortificata (cioè sono schierate con i simboli di un piccone e badile a faccia in su). Se una unità fortificata muove si deve rovesciare la pedina nel lato non fortificato. Ogni volta che l'unità fortificata è in un esagono attaccato che subisce un risultato di danni, deve assorbire necessariamente il primo punto danni e passare al lato non fortificato (qualsiasi altri punti danni possono essere distribuiti come il giocatore preferisce per la 5.2)

Una volta che una unità fortificata passa al lato non fortificato, non potrà *mai* più ritornare al lato fortificato.

6. Recupero

Una unità rifornita può recuperare spendendo un punto rifornimento per rimuovere un punto danni. Le unità senza rifornimento non possono recuperare.

7. Rifornimenti

Lo stato di Rifornita deve essere controllato durante il combattimento, durante il recupero e durante la fase di riassetto. Le unità non rifornite sono “senza rifornimenti”.

7.1 Rifornimenti Tedeschi

Le aree fuori mappa utilizzabili sono delle zone di Rifornimento Tedesche e le unità tedesche fuori mappa sono sempre rifornite. Sulla mappa le unità Tedesche sono rifornite se è possibile tracciare una linea continua di esagoni fino ad una area fuori mappa. La linea non può essere tracciata attraverso esagoni con unità nemiche e attraverso fiumi senza ponte.

7.2 Rifornimenti Alleati

Tutte le unità Alleate possono usare l'esagono 0103 come zona di rifornimento. Le unità Alleate sono rifornite se, senza attraversare esagoni con unità nemiche o qualsiasi fiume senza ponte, si trovano entro due esagoni dalla strada e possono tracciare una linea fino all'esagono 0103 da quella strada senza attraversare esagoni con unità nemiche.

7.3 Rifornimenti Divisioni Aviotrasportate

Le unità Alleate Aviotrasportate a con Alianti sono anch'esse rifornite se, senza attraversare un qualsiasi fiume senza ponte o esagoni contenenti unità nemiche, sono entro 2 esagoni dalla loro zona di rifornimento per Paracadutisti.

Se una unità Tedesca entra in un esagono con un segnalino Zona di Rifornimento Paracadutisti, il segnalino è distrutto e ottiene 1 punto rifornimento. E da qui in poi quelle divisioni dovranno usare l'esagono 0103 sia per i rinforzi che per i rifornimenti.

7.4 Punti Rifornimento

Entrambi gli eserciti devono controllare i punti rifornimento. L'aumento o la diminuzione dei punti movimento è segnalata dal movimento dal segnalino nella tabella dei rifornimenti. I punti rifornimento sono incrementati in ciascun turno nella fase di riassetto. I punti rifornimento non usati possono essere accumulati.

Lo schieramento Tedesco consiste nella Wehrmacht e le SS. Le unità della Wehrmacht hanno la striscia color oro e possono usare solo i punti “Rifornimento Tedesco”. Le unità delle SS hanno la striscia arancione e possono usare sia i punti “Rifornimento SS” che i punti “Rifornimento Tedesco”.

Le unità Alleate consistono nella 1° Divisione Aviotrasportata Inglese (che include la Brigata Paracadutisti Polacca per gli scopi del rifornimento) (striscia rossa). L' 82° Divisione Aviotrasportata Americana (striscia verde chiaro) e la 101° Divisione Aviotrasportata Americana (striscia gialla) e l'armata Inglese XXX (senza striscia). Ciascuna delle 3 divisioni aviotrasportate usa il proprio punto di rifornimento. Possono anche usare il punto rifornimento dell'armata XXX se sono rifornite dall'esagono 0103. I punti di rifornimento dell'armata XXX sono illimitati, e così non è necessario nessun segnalino.

7.5 Senza Rifornimento

Durante il combattimento, le unità senza rifornimento (sia l'attaccante che il difensore) avranno il loro Forza di Combattimento dimezzata. Le unità senza rifornimento non possono recuperare.

Le unità senza rifornimento ricevono 1 punto danni durante la fase di riassetto. E nel caso i danni dell'unità eguagliano il loro Valore di Resistenza sono eliminate.

8. Rinforzi

I rinforzi di terra arrivano durante la fase di riassetto nel turno e nella posizione di partenza specificata. Le unità aviotrasportate arrivano nell'impulso tattico del turno specificato. I rinforzi possono essere ritardati se si desidera.

8.1 Rinforzi Tedeschi

I rinforzi Tedeschi vengono piazzati nelle aree fuori mappa come indicato nel retro delle pedine all'inizio della fase di riassetto appropriata.

8.2 Rinforzi Alleati

I rinforzi dell'armata XXX entrano a partire dal turno 3 nell'esagono 0103 usando il movimento normale o movimento su strada fino a quando i Tedeschi non occupano l'esagono 0103.

8.3 Paracadutisti

Solo le truppe aviotrasportate si possono paracadutare e possono farlo durante il 1° o 2° impulso Tattico Alleato a partire dal turno in cui sono designate. Paracadutarsi conta come una azione tattica e perciò l'unità non potrà più effettuare azioni durante quel impulso tattico. Una unità di Paracadutisti può apparire entro 2 esagoni dalla propria zona di rifornimento, ad eccezione di esagoni occupati dal nemico e nell'altro lato di un fiume il cui ponte non sia entro due esagoni di distanza dalla zona di rifornimento.

La Brigata Paracadutisti Polacca (unità PP) non ha un segnalino per la zona di rifornimento Paracadutisti (perciò potrà usare i rifornimenti della 1° Aviotrasportata Inglese – quindi ha la striscia rossa) e può atterrare in qualsiasi esagono non occupato dal nemico.

Si può scegliere se le divisioni Aviotrasportate di Rinforzo possono arrivare dall'esagono 0103 invece che come paracadutisti e devono farlo se la divisione ha perso il proprio segnalino della zona di Rifornimento Paracadutisti.

9. Scenario Storico

9.1 Lunghezza del Gioco e Condizioni di Vittoria

Questo scenario finisce dopo tutti e 9 i turni. Dopo il 9° Turno, se c'è una unità Alleata dentro Arnhem e se non ci sono unità Tedesche nella strada rossa che va da Arnhem (1504) fino all'estremità sud (0103) gli Alleati vincono. Altrimenti il Tedesco vince.

9.2 Preparazione iniziale del Tedesco

La preparazione del Tedesco è descritta nel retro di ogni pedina, tenendo conto della notazione "turno# (area fuori mappa)" per quando le unità entreranno come rinforzi. Posiziona le unità in Posizione Fortificata con il simbolo piccone e badile a faccia in su.

9.3 Preparazione iniziale degli Alleati

Due unità Alleate Meccanizzate sono posizionate all'inizio nell'esagono 0103.

Il giocatore Alleato quindi seleziona 3 esagoni qualsiasi e piazza i segnalini delle zone di rifornimento Paracadutisti. *[Nota Storica: le locazioni storiche approssimative dei segnalini Zona Rifornimento Paracadutisti sono gli esagoni 1503 per la 1° Aviotrasportati; 1104/1105 per l'82° Aviotrasportati; e 0603 per la 101° Aviotrasportati]*

Il gioco inizia con la fase di riassetto del turno 1, dopo di che si avrà il 1° impulso tattico Alleato durante il quale 8 unità Aviotrasportate Alleate sono piazzate sulla mappa (non nell'esagono 0103) con la regola Paracadutisti (8.3). In questo primo impulso tattico, due unità Aviotrasportate a scelta del giocatore Alleato potranno effettuare una ulteriore azione tattica oltre il loro atterraggio.



TRADUZIONE: Ivano Rosa

www.goblins.net