BUGIARDINO WW2

(Ver. 1.5)

SCALA E ORGANIZZAZIONE

Organizzazione

Ogni miniatura, o basetta di miniature, viene chiamata **Unità**. Un'unità può rappresentare una squadra/plotone/compagnia secondo le proprie necessità. Le unità poi vengono raggruppate in formazioni chiamate **Gruppi Tattici**. Questi non hanno un numero fisso di unità che li compongono ma devono avere una unità (basetta) Comando.

Tutti veicoli (cingolati o ruotati) si dividono in 3 classi: A-B-C. I primi sono tutti i corazzati pesanti (Es. Tigre, Panther, KV1, Churchill VII) mentre quelli di classe B sono corazzati medi (Es. Pzkw IV, Sherman). Tutti gli altri sono di classe C. Vedi Data Sheet.

Normalmente la scala temporale è di 1 turno = 10/20 min. mentre quella terrestre è di 1 inch =100 m.

CATENA DI COMANDO

Le unità che identificano i Comandi devono essere presenti e servono essenzialmente per la Riorganizzazione e per il Tiro Indiretto. Per la riorganizzazione, le unità che compongono il Gruppo Tattico devono trovarsi a non più di 9" di distanza dalla propria unità di Comando.

Eccezione: unità RECON, unità d'appoggio (mortai, cannoni di fanteria, e cannoni anticarro) e FO (osservatori avanzati).

I Comandi e gli FO se bersagliati da tiro non ne subiscono gli effetti ma devono ritirarsi alla massima velocità consentita. Valido solo effetto d'area del tiro indiretto.

SEQUENZA DI GIOCO

Iniziativa: I contendenti tirano 1d6 per chi muove per primo.
Il giocatore (A) che ha vinto l'iniziativa esegue nell'ordine:

- Tiro indiretto
- Movimento (Tiro di opportunità)
- Tiro diretto
- Combattimento ravvicinato
- Riorganizzazione

Alla fine il giocatore B ripete la procedura fatta dal giocatore A

MOVIMENTO

• Può essere effettuato da un'unità (basetta) alla volta per tutte le unità che compongono il Gruppo Tattico. Poi si passa all'unità successiva.
• Le unità muovono diritto. La rotazione (libera) è consentita all'inizio e alla fine del movimento.
• Le unità devono stare o interamente dentro o interamente fuori da un'elemento di terreno.
• L'ingresso su terreno difficile costa una mossa intera. Le unità si fermano prima di entrare e al turno successivo entrano.
• Per le distanze di movimento consultare il Data Sheet. Su strada aumentano il movimento di 3 inch.

Terreno difficile: boschi, città, terreni rotti vari. Veicoli di classe **A e B** non possono entrare in boschi o città.
Corazzati e APC in terreno difficile: metà mossa
Salire/scendere da veicoli, agganciare/sganciare artiglieria: metà mossa

TIRO INDIRETTO

Per effettuare il tiro indiretto si ha bisogno di FO o unità RECON che abbiano LOS con il bersaglio e si trovino a non più di 18" dal bersaglio. Unità di Comando possono chiamare il tiro indiretto del proprio Gruppo Tattico. Bersagli di categoria **A e B** e bersagli entro bunker non vengono mai distrutti dal tiro indiretto (Eccez. Carri "aperti"). Il massimo è un "soppresso". Se già soppressi rimangono tali.

Arma (gittata)	Dadi	Eff. Area	Fumogeno
Mortai fino a 50/60 mm. - mortai da 2" (24")	2	---	---
Cannoni e mortai fino 86 mm. – mortai da 3" (36")	3	1 unità	2 basette
Cannoni fino a 105mm. Mrt. fino a 120mm – e 4,2"	4	2 unità	3 basette
Artiglieria pesante, Razzi	4	3 unità	5 basette
Aerei	4	3 unità	---

Effetto d'area: Il numero di unità indicato in tabella che si trovi entro una base dal bersaglio che ha subito uno "scosso" o un "soppresso" riceve un danno inferiore. Es.: se il bersaglio ha subito uno "scosso" riceve uno scosso se ha subito un soppresso riceve uno scosso. Se viene distrutto riceve un soppresso

Schermi fumogeni: durano fino a che l'iniziativa non torna a chi li ha provocati. Possono essere chiamati anche da unità di Comando. Bloccano la LOS.

Modificatori: - 1d6 bersaglio in copertura

TIRO DIRETTO

I giocatori possono misurare in qualsiasi momento del gioco, ma devono dichiarare tutti gli obiettivi prima di sparare. Il tiro avviene per unità. Finchè non si è sparato con un'unità non si può passare a un altra.

La gittata si misura dal centro del fronte dell'unità che spara al punto più vicino del bersaglio. Le unità sparano con un angolo di 45 gradi dal proprio fronte.

Il Tiro è bloccato da unità amiche o elementi che blocchino, anche solo parzialmente la LOS verso il bersaglio. No se chi spara é in posizione sopraelevata

Priorità di bersaglio: da verificare quando ci sono disponibili più tipologie di bersaglio. Unità di fanteria non può sparare ad un carro/cannone se ci sono fanterie come possibili bersagli e viceversa. Sospende la regola seguente della prossimità.

Prossimità del bersaglio: Il giocatore deve sparare al bersaglio più vicino.

Tiro d'opportunità: permette al giocatore non in fase di aprire il fuoco con le proprie unità durante la fase di movimento del giocatore in fase. E' possibile sparare durante qualsiasi parte del movimento dell'unità nemica. Se non viene almeno scossa può quindi terminare il proprio movimento.

BUGIARDINO WW2

(Ver. 1.5)

Tabella D6 necessari per Tiro Diretto				
	Classe bersaglio			
Arma al tiro (gittata)	A	B	C	Tiro HE*
fino a 36mm;HMG (09”)	--	--	2d6	4d6
fino a 57 mm. (12”)	1d6	2d6	3d6	3d6
fino a 75 mm. (15”)	2d6	3d6	4d6	4d6
più di 75 mm. (18”)	3d6	3d6	4d6	4d6
Bazooka/razzi AT; Flamethrower (06”)	2d6	3d6	4d6	--
Fanteria (06”)	--	--	2d6	3d6

(*) Il Tiro HE viene effettuato solo su fanteria, artiglieria, armi pesanti, camion e jeep.

Modificatori

- tiratore scosso: -1D6
- bersaglio in copertura: -1D6
- fianco o retro +1D6

EFFETTI DEL TIRO

Bersaglio si considera colpito al 4/5/6.

1 centro	2 centri	3 centri (o più)
SCOSSO	SOPPRESSO	DISTRUTTO

Scosso: Si ferma e non può muovere finché non recupera. Può sparare;
Soppresso: Non può né muovere né sparare finché non recupera. Se soppresso una seconda volta è distrutto;
Distrutto: Un bersaglio distrutto viene rimosso dal tavolo.

COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Ogni unità attaccante deve indicare individualmente il bersaglio prima di muovere.
Le unità usano il loro normale rateo di movimento e si fermano a contatto.
Non si verificano mai combattimenti ravvicinati accidentali. Le unità attaccanti non possono sparare.
Unità in difesa possono sparare solo ai loro diretti attaccanti a distanza breve, senza dover rispettare la regola della priorità del bersaglio. Unità attaccanti che vengono scosse si fermano a 1” ma non entrano in combattimento. Quelle che vengono soppresse tornano indietro alla posizione di partenza.
Una singola unità può essere attaccata da un massimo di due unità. Una singola unità non può attaccare più di un'unità nemica. Per il combattimento ravvicinato applicare regole della priorità e prossimità di bersaglio (vedere Tiro Diretto).

Procedura/Risultati

Ciascun giocatore tira un dado modificato per ogni unità coinvolta. Vince il giocatore con il risultato modificato più alto. Se vi è più di un'unità attaccante, usare il risultato del dado più alto.

- **attaccante più alto del difensore.** Il difensore ruota di 180 gradi e si ritira a tutta mossa finendo soppresso. Se già soppresso viene distrutto. L’attaccante occupa la posizione.
- **difensore più alto dell’attaccante.** L’attaccante viene respinto e torna alla posizione di partenza soppresso.
- **Pareggio.** Tra unità con identico morale vince il difensore. Altrimenti vince l'unità con il morale più alto.

Modificatori:

- Serventi/equipaggi: -2
- Reclute: -1
- Bersaglio scosso: +1
- Bersaglio soppresso:+2
- Fanteria vs. Corazzati: +2
- Veterani o Elite: +1
- Superiorità numerica (2 vs 1): +1
- Difensore trincerato o in copertura: -2

RIORGANIZZAZIONE

Alla fine della propria fase si può tentare la riorganizzazione delle unità. Unità scosse recuperano automaticamente, quelle soppresse dovranno riorganizzarsi tirando 1d6:

- **Reclute**: 6;
- **Regolari**: 5-6;
- **Veterani/Elite**: 3-6.

Unità che sono fuori dal raggio di Comando non possono riorganizzarsi.

PUNTO DI ROTTURA – FINE SCENARIO

Esiste la possibilità che una fazione abbandoni il campo di battaglia quando una determinata quantitá di unità vengono eliminate.

Per determinare il punto di rottura sommare il numero di unità della fazione (eccetto Comandi, FO, trasporti e artiglieria fuori-mappa) e dividerlo per 2 se Veterani/Elite e per 3 se Regolari (arrotondato per eccesso).

Quando una fazione perde quel numero di unità lo scenario si conclude decretando la vittoria dell’avversario.

CAMPI MINATI & ATTACCHI AEREI

Campi minati

Tutti i campi minati hanno un diametro di 6" e vengono piazzati segretamente sul tavolo da gioco con l'uso di counters prima che inizi lo scenario. Per bonificare e sminare un'area ci vuole un'unità di genieri che ci lavori sopra per 3 turni (fermi). I campi minati restano attivi finché non vengono bonificati.
Gli attacchi del campo minato vengono fatti durante il movimento; una basetta é attaccata, tirando 3D6, solo quando entra.

Attacchi aerei

L’appoggio aereo ha la durata di un solo turno per unità aerea (3-6 aerei reali) e va pianificato a inizio scenario indicando il turno in cui operano. Ogni unità aerea ha una zona di battuta lunga 9” e larga 3” e si estende oltre il fronte della basetta. Gli attacchi vengono eseguiti uno per ogni turno. Per eseguire gli attacchi aerei seguire le regole per il tiro indiretto. Diversamente dal tiro indiretto normale, i bersagli di categoria A e B vengono trattati come gli altri. Bersagli in copertura scalano 1D6 al tiro. Se ci sono basette AA entro 12" dalla posizione dell'aereo il tiro diventa impreciso e colpisce solo con il 6.