

Operational Combat Series

Fase di pre-turno

> **Determinazione Meteo**

Lanciare i dadi sulla Weather Table. (17.0)

> **Determinazione Primo Giocatore**

Ogni giocatore lancia 2 dadi, chi ottiene il risultato maggiore decide se attivarsi per primo o per secondo.

Turno del Primo Giocatore

> **Fase di Rifornimento Aereo**

- Qualsiasi base può rifornire fino ad un massimo di 2 aerei al costo di 1T. (15.1)
- Non vi può essere rifornimento se una base è in ZOC nemica incontrastata.
- Le condizioni meteo avverse non impediscono il rifornimento.

> **Fase di Rinforzo**

- Il giocatore di fase piazza le nuove unità secondo la Arrival Chart.
Le unità di terra possono arrivare in overstacking ed in qualsiasi modo legale. (13.6)
Colonne organiche arrivano cariche di TP. (13.6)
- Lancia i dadi sulla Supply Table per determinare i propri SP e li piazza sulla mappa.
Gli SP arrivano piazzati nei porti, il cui valore indica il numero massimo di SP che possono essere caricati o scaricati in una singola fase. (19.0)
- Lancia i dadi sulla Variable Reinforcement Table e li piazza sulla mappa.
Il valore di stacking è pari a $\frac{1}{4}$ RE. (13.5)
EQ non possono essere trasportati per via aerea, PAX possono esserlo. (13.5)
Devono essere in modo movimento. (13.5)
Unità con dot giallo non possono essere ricostituite. (13.5)
Le colonne possono essere ricostituite al costo di 1 EQ per pedina. (13.5)
Gli aerei possono essere ricostituiti al costo 1 EQ per 2 steps. (13.5)
- Piazza i nuovi aerei in arrivo su qualsiasi base amica (arrivano attivi).
- Conduce qualsiasi riorganizzazione, ricostruzione e/o consolidamento.
Le unità che consolidano devono essere identiche su entrambi i lati della pedina. (13.9)

> **Fase di Movimento**

- Il giocatore di fase può far evadere le proprie unità che non siano in rifornimento. (12.8e)
- Muove le proprie navi, carica e scarica truppe e rifornimenti. (18.1-18.2-18.4-18.5)
- Muove i propri aerei in missioni di Fighter Sweeps (caccia 14.2-14.3-14.6), Hip Shoots (appoggio 14.2-14.3-14.4-14.5-14.7), Trasporto Aereo e Lancio Aereo (14.2-14.3-14.4-14.5-14.9-14.10), Trasferimento (14.2-14.3-14.4-14.5-14.11)
- Muove le unità di terra, considerando il tipo di unità, il modo, il terreno e può annientare il nemico (overrun 8.0).
Muovendo può disarticolare le proprie unità. (20.0)
Unità con forza di combattimento senza parentesi, in modalità combat, in rifornimento, possiedono una ZOC che, sostanzialmente, bloccano unità il cui movimento è via ruota (truck). (4.4-4.5)
Concetto di RE (Regimental Equivalents): le divisioni hanno gli RE indicati sulla pedina, i battaglioni sono $\frac{1}{2}$ RE, compagnie ed unità repl sono $\frac{1}{4}$ RE, altre unità sono 1 RE – equivalenze: 1 RE corrisponde ed equivale ad 1 SP (Supply Points) ed a 1 punto di trasporto – in generale, lo stacking massimo è pari a 10 RE per esagono, qualsiasi numero di SP o punti di trasporto per esagono, non più di 1 porto, 1 base aerea, 1 capisaldo per esagono – è prevista la nebbia di guerra. (4.6-4.7-4.8-4.9)
Le modalità delle unità sono: volontarie – Combat (fronte pedina), Move (retro pedina), Strat (marker), Reserve (marker) – involontarie – DG (marker), Exploitation (marker). (5.0)
Overrun possono essere fatti spendendo 3 MP per ogni singolo annientamento. (8.0)
- Distrugge e/o danneggia i punti di rifornimento propri e nemici. (12.11)
- Costruisce, ripara e/o riduce basi aeree, capisaldi e porti. (15.0-16.0-19.0)
- Trasporta unità e rifornimenti via treno e/o nave. (12.2-13.2-13.3-19.0)
- Muove i propri aerei in missioni di Bombardamento (14.2-14.3-14.4-14.5-14.7) e Trainbusting (attacco ferroviario 14.2-14.3-14.4-14.5-14.8).
Procede quindi con i bombardamenti aerei e navali.
Vi sono due tipi diversi di sbarramento, uno contro unità ed uno contro strutture (due diverse tabelle). (10.0)
Solo unità del medesimo tipo possono combinare il fuoco di sbarramento (artiglieria, aerei, navi). (10.0)
Lo sbarramento aereo e/o navale non costa SP. (10.1)
Nello sbarramento aereo possono partecipare al massimo 4 aerei. (10.0)
Una nave può fare sbarramento contro un'altra nave in ogni segmento di sbarramento disponibile (una sola volta per segmento) oppure contro un bersaglio terrestre durante un segmento di sbarramento di fase amica (una sola volta per turno). (18.3)

> Fase di Rifornimento

- Il giocatore di fase rifornisce, se possibile, le proprie unità con scorte interne basse o esaurite. (12.10)
 - Determina quali unità possono tracciare una linea di rifornimento, sia attraverso la fonte sia attraverso l'utilizzo di scorte sulla mappa. (12.0)
- Il rifornimento si sviluppa in 2 diversi modi: in astratto, attraverso una linea di rifornimento fino alla fonte (12.6-12.7) e fisicamente, con punti di rifornimento (SP) sulla mappa. (12.1-12.3)
- Equivalenza dei punti di rifornimento: 1 SP equivale a 4 Token – ogni singolo SP può essere diviso in 4 parti (Token) ai fini del rifornimento e del trasporto degli stessi. (12.1-12.2-13.2-13.2)
- Gli SP possono essere trasportati via ruota oppure via ferrovia ed infine a piedi dalla truppa. (12.2-12.3-13.1-13.2-13.3)
- I rifornimenti sono indispensabili ai fini del combattimento e del movimento di unità ruotate (Truck) e cingolate (Track). (12.4-12.5)
- Fonti di rifornimento fondamentali sono i porti con le loro capacità di carico e scarico. (19.0)

> Fase di Reazione

- Il giocatore non di fase può muovere navi e unità in riserva rilasciate (mezzo movimento). Vi può essere annientamento (overrun) (7.0)
- Può distruggere i propri depositi ma non può effettuare alcuna attività di costruzione.
- Può effettuare missioni con i propri aerei attivi: sweep, hip, trasporto durante il movimento; sbarramento nel relativo segmento.
- Può effettuare sbarramento con navi ed artiglieria. (7.0)
- Alla fine di questa fase non vi sarà un segmento di combattimento.

> Fase di Combattimento

- Il giocatore di fase per prima cosa risolve gli sbarramenti di artiglieria.
Vi sono due tipi diversi di sbarramento, uno contro unità ed uno contro strutture (due diverse tabelle). (10.0)
Solo unità del medesimo tipo possono combinare il fuoco di sbarramento (artiglieria, aerei, navi). (10.0)
Lo sbarramento di artiglieria costa SP. (10.1)
Artiglieria in modalità riserva o strategica non può fare fuoco di sbarramento. (13.4)
Unità di genieri devono essere in modalità combat per svolgere funzioni di genio militare. (13.8)
- Sequenza di combattimento (le restrizioni dipendono da tipo di unità, modalità, terreno, rifornimento 9.0-9.1) (9.2) – considerare in questa fase anche gli eventuali assalti anfibi. (18.6)
 1. **L'attaccante dichiara esagoni di attacco e di difesa.**
 2. **Entrambi i giocatori spendono i punti di rifornimento** (vedi Supply Tables) – senza rifornimento non si può attaccare e ci si difende a metà forza – gli stock interni di rifornimento si possono usare solo quando il rifornimento regolare è fisicamente impossibile. (9.5)
 3. **L'attaccante dichiara il suo valore Action Rating, poi lo dichiara il difensore.**
 4. **Il difensore dichiara il terreno di difesa ed i giocatori determinano i rapporti di forze** – vedere la TEC. (9.3-9.4-9.7)
 5. **AR del difensore sottratto ad AR dell'attaccante determina un DRM da applicare alla sorpresa ed al combattimento.** 9.6
 6. **Lanciare due dadi per determinare la sorpresa** – sommare il DRM. (9.8)
 7. **Lanciare due dadi per determinare il risultato** – sommare il DRM. (9.9)
 8. **Applicare il risultato** – prima l'attaccante, poi il difensore. (9.10-9.11-9.13)
 9. **Eventuale avanzata dell'attaccante** – (9.12)

Combattimenti speciali si applicano ad unità con zero forza di combattimento, centri di rifornimento, colonne di rifornimento, HQ, artiglieria, capisaldi, basi aeree, navi, porti. (9.14)

> Fase di Sfruttamento (exploitation)

- Il giocatore di fase può muovere e combattere con le unità in riserva rilasciate (pieno movimento) e le unità in modo sfruttamento (mezzo movimento). Vi può essere annientamento (overrun). (11.0)
- Può distruggere i propri depositi ma non può effettuare alcuna attività di costruzione.
- Può effettuare missioni con i propri aerei attivi: sweep, hip, trasporto durante il movimento; sbarramento nel relativo segmento.
- Può effettuare sbarramento con navi ed artiglieria. (11.0)
- Alla fine di questa fase vi sarà un segmento di combattimento.

> Fase di Pulizia

- Il giocatore di fase rimuove tutti i markers DG, Exploitation e (oppure gira) Fueled dalle proprie unità.
- Rimuove tutti i markers Trainbusting generati dal giocatore non di fase.

Turno del Secondo Giocatore