

ARMIR



1 INTRODUZIONE

- 1.1 Componenti del Gioco
- 1.2 Scala
- 1.3 Mappa
- 1.4 Arrotondamenti
- 1.5 Controllo

2 PEDINE

- 2.1 Unità da Combattimento
- 2.2 Artiglierie
- 2.3 Comando (HQ)
- 2.4 Aerei
- 2.5 Altre pedine
- 2.6 Schema colori
- 2.7 Abbreviazioni

3 SEQUENZA DI GIOCO

4 INIZIATIVA

5 MOVIMENTO

- 5.1 Costi del terreno
- 5.2 Movimento motorizzato
- 5.3 HQ e Artiglierie
- 5.4 Movimento motorizzato Italiano
- 5.5 Linea del fronte

6 RAGGRUPPAMENTO (STACKING)

- 6.1 Corpi o divisioni
- 6.2 Overstacking
- 6.3 Armate Sovietiche

7 ZONA DI CONTROLLO

- 7.1 ZdC e Movimento

8. RIFORNIMENTO

- 8.1 Fonti di Rifornamento
- 8.2 Limiti della Linea di Rifornamento
- 8.3 Unità Fuori Rifornamento
- 8.4 Corpi corazzati sovietici
- 8.5 ARMIR
- 8.6 Attrito

9 AVIAZIONE

- 9.1 Bombardamento aereo
- 9.2 Rifornamento aereo

10 ARTIGLIERIA

- 10.1 Artiglieria Italiana
- 10.2 Artiglieria pesante Sovietica

11 BOMBARDAMENTO

- 11.1 Risoluzione
- 11.2 Disorganizzazione (DSG)

12 COMBATTIMENTO

- 12.1 Risoluzione dei Combattimenti
- 12.2 Effetti del Combattimento
- 12.3 Ritirata dopo il Combattimento
- 12.4 Avanzata dopo il Combattimento

13 ASSALTO MOBILE

14 TERRENI

- 14.1 Foreste, terreno accidentato e paesi
- 14.2 Fiumi
- 14.3 Capisaldi
- 14.4 Città

15 RINFORZI

- 15.1 XXIV Pz.Korps
- 15.2 La 3 Gebirgs-Division
- 15.3 Rimpiazzi
- 15.4 Complementi

16 INDICATORI

- 16.1 Fronte del Čir
- 16.2 Punti Approvvigionamento
- 16.3 Tatsjanskaja e Morozovsk
- 16.4 Punti Spinta

17 COME SI VINCE

- 17.1 Obiettivi
- 17.2 Condizioni di vittoria

18 PIAZZAMENTO INIZIALE

- 18.1 Asse
- 18.2 Sovietico
- 18.3 Indicatori
- 18.4 Primo turno di gioco
- 18.5 Rinforzi

CREDITI

1 INTRODUZIONE

ARMIR è una simulazione dell'offensiva Sovietica del dicembre 1942 contro l'VIII armata Italiana sul Don.

Nota. Nel regolamento sono presenti poche note storiche, per una maggiore conoscenza della situazione si rimanda all'articolo presente su questo numero della rivista

1.1 Componenti del Gioco

ARMIR contiene:

- Una mappa A2 (42x60 cm.),
- 140 pedine fustellate
- Questo fascicolo di regole
- Una tabella di gioco

Per giocare è necessario un dado a sei facce (1d6) non incluso nel gioco.

1.2 Scala

Le unità di fanteria rappresentano reggimenti, brigate o divisioni.

Un turno di gioco simula due giorni. In totale ci sono sei turni di gioco.

1.3 Mappa

La mappa di gioco copre l'area del Don nella quale era schierata l'VIII armata Italiana (l'ARMIR) nel dicembre 1942. Intorno alla mappa di gioco sono presenti una serie di indicatori utili per giocare ad ARMIR.

Un esagono riproduce circa 10 km.

I tipi di terreno che hanno influenza sul gioco sono indicati nella Tabella degli Effetti del Terreno.



1.4 Arrotondamenti

Quando non specificato dalle regole gli arrotondamenti sono sempre fatti per eccesso, al numero intero più alto. Nel caso di più unità nell'esagono prima si sommano tutti i valori e poi si arrotonda.

1.5 Controllo

Un giocatore controlla un esagono se una delle sue unità lo occupa o è stata l'ultima ad occuparlo.

All'inizio della partita ogni schieramento controlla tutti gli esagoni nella propria parte del fronte.

2 PEDINE

In ARMIR sono presenti unità da combattimento, Artiglieria, Comandi (HQ), Aerei e pedine generiche.

2.1 Unità da Combattimento

Le unità hanno i seguenti valori:

Fattore di Combattimento (CP): il valore dell'unità in combattimento.

Unità con armamento pesante: l'asterisco dopo il fattore di combattimento nelle unità dell'Asse indica che queste dispongono di armamento pesante.

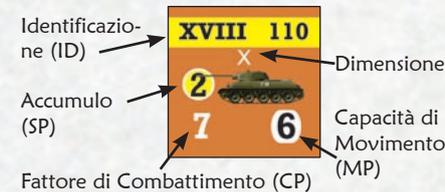
Capacità di Movimento: Il numero di Punti di Movimento (MP) che una unità può usare per muovere.

Le unità con il simbolo motorizzato e gli HQ hanno una capacità di movimento motorizzata.

Un cerchio bianco intorno alla Capacità di Movimento indica che l'unità è cingolata.

Accumulo (SP): Il numero di step rimasti e il valore di accumulo dell'unità.

Identificazione (ID): la designazione storica dell'unità.



Le unità hanno nella parte superiore della pedina una linea colorata che indica il Corpo (Asse) o l'Armata (Sovietici) dalla quale dipendono.

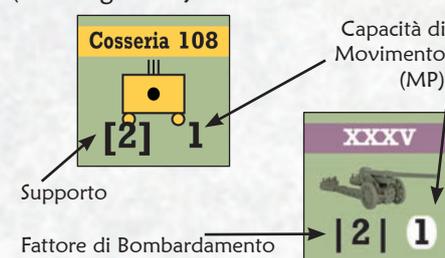
Le unità dell'Asse senza questa linea colorata sono considerate d'Armata.

2.1.1 Le unità TA Italiane sono le varie Truppe di Corpo d'Armata (battaglione mitraglieri, battaglione c/c da 47/32, battaglione guastatori, etc.).

2.1.2 Artiglierie e HQ non sono considerate unità da combattimento.

2.2 Artiglierie

Solo l'Italiano ha unità di artiglieria (vedi regola 10).



Supporto: Capacità di supporto delle artiglierie divisionali italiane.

Fattore di Bombardamento: Capacità di bombardamento delle artiglierie pesanti italiane.



Raggio

2.3 Comando (HQ)

Raggio: Il numero di esagoni entro i quali un HQ può rifornire le unità dipendenti da lui.

2.4 Aerei



Bombardamento: Il valore indica la capacità di Bombardamento.

2.5 Altre pedine

Il gioco include anche alcune pedine da utilizzare negli indicatori presenti sulla mappa e alcune pedine generiche.

2.6 Schema colori

- Unità Sovietiche: marroni,
- Unità Sovietiche della guardia: rosse,
- Unità italiane: verdi,
- Unità alpini: bianco ghiaccio,
- Unità di Camicie nere: nere,
- Unità tedesche: Feldgrau,
- Unità SS: nere con il simbolo delle SS a sinistra.

2.7 Abbreviazioni

- AA: Artiglieria d'Armata
- ARMIR: Armata Italiana in Russia (8ª Armata)
- Bers.: Bersaglieri
- Celere: Divisione celere "Principe Amedeo Duca d'Aosta"
- CA: Corpo Alpino
- CAI: Corpo Aereo Italiano
- Leg. Croata: Legione Croata
- Mt. Cervino: Monte Cervino
- Rag.: Raggruppamento

3 SEQUENZA DI GIOCO

In ARMIR la sequenza di gioco cambia a seconda del giocatore con l'iniziativa.

A. Iniziativa

- Il giocatore Sovietico decide se avere l'iniziativa o meno (regola 4)

B1. Giocatore Asse con l'iniziativa

- Rinforzi Asse
- Movimento Asse
- Bombardamento
- Combattimento Asse
- Movimento Sovietico
- Movimento motorizzato Asse
- Bombardamento
- Combattimento Sovietico
- Movimento motorizzato Sovietico

B2. Giocatore Sovietico con l'iniziativa

- Rinforzi Asse
- Movimento Sovietico
- Movimento motorizzato Asse
- Bombardamento
- Combattimento Sovietico
- Movimento motorizzato Sovietico
- Movimento Asse
- Bombardamento
- Combattimento Asse

C. Fine turno

- Rifornimento
- Attrito

4 INIZIATIVA

In ARMIR il giocatore dell'Asse di norma ha l'iniziativa.

Ogni turno nella fase di Iniziativa il giocatore Sovietico può decidere di ottenere l'iniziativa spendendo 1 Punto Spinta (PS).



Se il giocatore Sovietico ha l'iniziativa si utilizza la sequenza di gioco B2, altrimenti la B1 (vedi regola 2).

Mettete la pedina Iniziativa sul lato dello schieramento con l'iniziativa nel riquadro del Turno in corso.

5 MOVIMENTO

Durante la fase di movimento, il giocatore in fase può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità.

Una unità si muove sulla mappa esagonata spendendo punti movimento (MP). Entrare in un esagono ha un costo in MP.

Una unità non è obbligata a usare tutti i suoi MP durante una fase di movimento, ma non può conservare eventuali MP inutilizzati o trasferirli ad un'altra unità.

Una unità non può entrare in un esagono se non ha abbastanza MP, ma può muovere sempre di un minimo di un esagono.

5.1 Costi del terreno

Entrare in un esagono costa 1,5 MP.

5.1.1 Movimento su Strada. Il movimento lungo una strada costa 1/2 MP per le unità con capacità di movimento motorizzato e cingolato e 1 MP per tutte le altre.

Per utilizzare il movimento su strada l'unità deve seguire il percorso della strada. Una unità nello stesso turno può alternare movimento su strada e movimento normale. Ai fini di questa regola la ferrovia è considerata strada.

5.1.2 Le unità Sovietiche, a causa dei limiti strategici e logistici e delle unità di seconda linea dell'Asse, non possono mai entrare negli esagoni della ferrovia che corre tra le fonti di rifornimento A e B.

5.2 Movimento motorizzato

In questa fase il giocatore può muovere tutte le sue unità da combattimento con capacità di movimento motorizzato e cingolato, anche se hanno già mosso nella precedente fase di movimento.

5.3 HQ e Artiglierie

All'inizio della propria fase di iniziativa (il Sovietico) o di movimento (l'Asse) il giocatore in fase deve decidere su

quale lato posizionare le proprie unità di HQ e artiglieria.

5.3.1 Un lato ha un raggio maggiore, l'altro una maggiore capacità di movimento.

5.3.2 Gli HQ hanno capacità di movimento motorizzato.

5.3.3 Il giocatore Sovietico può girare i propri HQ solo se ha l'iniziativa.

5.4 Movimento motorizzato Italiano

In ogni fase di movimento il giocatore Italiano deve spendere un Punto Approvvigionamento (PA) quando vuole muovere di più di un esagono le proprie unità motorizzate o cingolate. Riducete di uno il valore di PA nell'Indicatore PSAeA sulla mappa.

5.4.1 Muovere più di un esagono non costa PA agli HQ e alle unità della divisione Celere.

5.5 Linea del fronte

Le unità Italiane nella linea del fronte (in esagoni di caposaldo) non possono muovere nella propria fase di movimento dei turni uno e due se almeno un esagono di caposaldo del colore del proprio corpo non è stato occupato da unità Sovietiche.

5.5.1 L'HQ del Corpo Alpino può muoversi da Rossosh solo se ha una unità Sovietica entro due esagoni. Le unità del corpo non possono muovere fuori dal suo raggio (ma vedi 15.1.3).

Il battaglione Mt. Cervino non è soggetto a questa regola e può muoversi normalmente.



6 RAGGRUPPAMENTO (STACKING)

Possono essere presenti fino a 8 SP per esagono. Il numero di SP di ogni unità è indicato sulla pedina.

HQ e artiglierie si considerano avere 1SP, non indicato sulla pedina.

Più unità nello stesso esagono sono chiamate Gruppo (Stack).

Lo stacking si controlla alla fine delle fasi di movimento e combattimento e anche prima di un Assalto mobile.

6.1 Corpi o divisioni

Tutte le unità appartenenti allo stesso corpo (per i Sovietici) o alla stessa divisione (per l'Asse) possono raggrupparsi nello stesso esagono anche se superano il limite di stacking, purché non ci siano altre unità nell'esagono.

6.2 Overstacking

Se in un esagono sono presenti unità il cui valore di stacking è superiore a

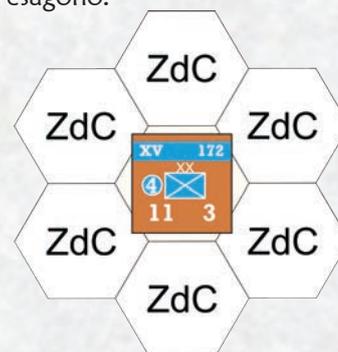
quello permesso, le unità in eccesso sono immediatamente eliminate.

6.3 Armate Sovietiche

Unità Sovietiche appartenenti ad armate diverse non possono stare nello stesso esagono.

7 ZONA DI CONTROLLO

I sei esagoni che circondano una unità da combattimento costituiscono la Zona di Controllo (ZdC) di quella unità. La ZdC influenza movimento e rifornimenti. Tutte le unità da combattimento esercitano una ZdC (ricorda 2.1.2), ma per esercitare la ZdC devono esserci almeno 2 SP nell'esagono.



7.1 ZdC e Movimento

Una unità che entra in un esagono in ZdC nemica deve fermarsi e non può muovere ulteriormente per il resto della fase.

Una unità che inizia il suo movimento in una ZdC nemica può muoversi e può anche passare direttamente in un'altra ZdC nemica (anche esercitata dalla stessa unità), ma quando entra nella nuova ZdC deve fermarsi.

7.1.1 Le unità motorizzate e cingolate Sovietiche non devono fermarsi quando entrano in ZdC di unità dell'Asse non "pesanti".

Sono considerate "pesanti" tutte le unità dell'Asse con un asterisco dopo il fattore di combattimento.

7.1.2 La ZdC non si estende attraverso lati di esagono di fiume maggiore e quella delle unità Sovietiche non si estende attraverso capisaldi.

8. RIFORNIMENTO

Nella fase di Rifornimento si controlla se le unità sulla mappa sono rifornite.

Una unità è considerata rifornita se è nel raggio del proprio HQ oppure entro 4 esagoni da una fonte di rifornimento o da un esagono di ferrovia collegato ad una fonte di rifornimento.

8.1 Fonti di Rifornimento

Gli HQ devono a loro volta tracciare una linea di rifornimento di qualunque

lunghezza ad una propria fonte di rifornimento. Le fonti di rifornimento di uno schieramento sono gli esagoni sul bordo della mappa indicati da simbolo di rifornimento del proprio schieramento (verde per l'Asse, rosso per il Sovietico).

8.1.1 Le unità e gli HQ dell'Asse possono tracciare a Kantermikova fino a quando è presente il deposito.

8.2 Limiti della Linea di Rifornimento

Il raggio degli HQ e le linee di rifornimento non possono passare attraverso un esagono in ZdC nemico a meno che l'esagono in questione non sia occupato da un'unità amica.

8.2.1 La ZdC delle unità dell'Asse non "pesanti" blocca il rifornimento Sovietico (non è considerato motorizzato ai fini della regola 7.1.1).

8.3 Unità Fuori Rifornimento



Una unità fuori Rifornimento (OOS) non esercita ZdC e ha il fattore di combattimento in attacco e di movimento dimezzati.

8.3.1 HQ sovietici e unità di artiglieria fuori Rifornimento non possono usare il loro valore di bombardamento.

8.4 Corpi corazzati sovietici

I corpi corazzati XVII, XVIII, XXIV e XXV Sovietici OOS al momento del controllo del rifornimento devono tirare un dado (per esagono non per unità): al risultato del dado si deve aggiungere il numero del turno in corso, se la somma è inferiore a sette l'unità non riceve la pedina OOS (si considera in rifornimento).

Esempio: Alla fine del secondo turno di gioco due brigate del XVIII Corpo sono fuori rifornimento. Il giocatore Sovietico deve tirare un dado: con un risultato di 1-4 le unità non ricevono la pedina OOS.

8.4.1 Le unità una volta OOS non tirano più per controllare il rifornimento, rimangono OOS fino a quando non riescono a tornare in rifornimento.



8.5 ARMIR

L'HQ dell'ARMIR può rifornire qualsiasi unità dell'Asse.

Le unità d'armata (tutte quelle senza



la striscia superiore colorata) possono prendere rifornimento da qualunque HQ dell'Asse.

8.6 Attrito

Nella fase di Attrito i giocatori devono eliminare 1 SP (a scelta del proprietario) in ogni esagono nel quale ci sono unità fuori rifornimento.

9 AVIAZIONE

L'aviazione ha due funzioni in ARMIR: Bombardamento e Rifornimento.

9.1 Bombardamento aereo

Dal secondo turno di gioco, il giocatore Sovietico nella fase di iniziativa tira un dado: con un risultato di 1-3 il giocatore dell'Asse ha una unità aerea (con valore di bombardamento 4), con 4-6 il giocatore Sovietico ha una unità aerea (con valore di bombardamento 3).

9.1.1 Prima della fase di combattimento amica o nemica (ma non in entrambe) questa unità aerea può essere utilizzata per bombardare un esagono contenente unità nemiche.

9.1.2 L'unità aerea Sovietica può bombardare solo entro il raggio di un proprio HQ. L'unità aerea dell'Asse può bombardare ovunque sulla mappa.

9.2 Rifornimento aereo



Ogni turno nella fase di rifornimento il giocatore dell'Asse può rifornire due esagoni OOS dove ci sia almeno una unità Tedesca.

Il giocatore dell'Asse può rifornire anche un esagono OOS dove ci sia almeno una unità Italiana con l'unità aerea Italiana a Kantemirovka.

9.2.1 Dopo essere stata utilizzata l'unità viene girata sul lato U (utilizzata). Nella fase di iniziativa del turno successivo il giocatore dell'Asse tira un dado: con un risultato di 5 o 6 l'unità diventa di nuovo disponibile.

Se unità Sovietiche entrano in Kantemirovka l'unità aerea non è più disponibile per il resto della partita.

10 ARTIGLIERIA

In ARMIR ci sono due tipi di artiglieria, d'armata (pesante) e divisionale. L'artiglieria Italiana ha delle pedine proprie, l'artiglieria pesante delle tre

armate Sovietiche viene indicata con delle pedine a parte (una per armata), l'artiglieria divisionale Tedesca e Sovietica è inclusa nel valore di combattimento delle unità.

10.1 Artiglieria Italiana

L'artiglieria Italiana si divide in pesante e divisionale.

L'artiglieria pesante Italiana ha un raggio di tre esagoni, mentre quella divisionale ha un raggio di uno.

10.1.1 L'artiglieria pesante può bombardare un esagono contenente unità nemiche (regola 11).

10.1.2 L'artiglieria divisionale può supportare un combattimento.

In ogni fase di combattimento una artiglieria divisionale può aggiungere il suo valore ai fattori di combattimento delle proprie unità in un combattimento. L'artiglieria divisionale deve essere entro 1 esagono dall'esagono attaccato. L'artiglieria di una divisione può dare appoggio solo ad una unità della propria divisione, quelle di corpo a tutte le unità del proprio corpo e a quelle d'armata.

10.1.3 L'artiglieria divisionale, se sotto attacco, può dare supporto anche a se stessa.

10.1.4 Ogni volta che il giocatore dell'Asse decide di utilizzare una artiglieria deve spendere un PA. Se i PA arrivano a zero non è più possibile utilizzare le artiglierie.

10.1.5 Le unità di artiglieria pesante e quelle divisionali che non vengono utilizzate in supporto hanno un valore di combattimento di uno in difesa e zero in attacco e seguono le regole normali del combattimento.

10.2 Artiglieria pesante Sovietica

Ogni turno le tre Armate Sovietiche dispongono di un numero di punti di artiglieria uguale al raggio del loro HQ.



Questo valore viene indicato dalle relative pedine sull'indicatore PSaEA sulla mappa.

10.2.1 Nella fase di Bombardamento (amica o nemica) l'HQ può bombardare esagoni nemici entro tre esagoni.

Sottraete i punti artiglieria utilizzati dall'HQ dal totale disponibile dall'armata per quel turno.

11 BOMBARDAMENTO

Durante la fase di bombardamento, entrambi i giocatori (inizia quello con

l'iniziativa) possono usare unità aeree e artiglierie pesanti per effettuare bombardamenti su esagoni dove sono presenti unità nemiche. Non è possibile sommare aerei e artiglieria nello stesso bombardamento e un esagono può essere bombardato solo una volta per fase.



11.1 Risoluzione

Il giocatore tira sulla Tabella di Bombardamento nella colonna pari al proprio valore di bombardamento e applica il risultato.

11.1.1 Il giocatore Sovietico deve dichiarare quanti punti bombardamento intende usare per bombardare un dato esagono prima di tirare il dado.

11.1.2 Ogni artiglieria bombarda individualmente. Il giocatore Italiano non può sommare il valore di due o più artiglierie in un unico bombardamento.

11.1.3 I risultati possono essere – (nessun effetto), DSG (Disorganizzazione) e DSG1 (Disorganizzazione più uno step di perdita allo stack).

11.2 Disorganizzazione (DSG)



Un risultato di DSG dimezza i fattori di combattimento di ogni unità nell'esagono.

Artiglierie DSG non possono effettuare Bombardamento o Supporto.

11.2.1 Le pedine DSG vengono rimosse alla fine di ogni fase di combattimento.

11.2.2 Una unità può avere i suoi fattori dimezzati una sola volta, una unità OOS e DSG è soltanto dimezzata in attacco.

12 COMBATTIMENTO

Un combattimento avviene tra unità nemiche adiacenti. Una unità può attaccare solo una volta per fase di combattimento e non è mai obbligatorio attaccare.

Solo le unità da combattimento possono attaccare.

Una unità non è obbligata ad attaccare tutte le unità nemiche nella sua ZdC, ma se attacca un esagono deve attaccare tutte le unità in quell'esagono.

Un esagono può essere attaccato da unità in diversi esagoni adiacenti.

Il giocatore non è obbligato a dichiarare tutti gli attacchi prima di iniziare ad effettuarli.

Unità Sovietiche appartenenti ad armate diverse non possono partecipare allo stesso attacco.

12.1 Risoluzione dei Combattimenti

L'attaccante designa l'esagono che vuole attaccare e indica quali unità amiche, tra quelli adiacenti all'esagono attaccato, prenderanno parte all'attacco.

Si somma il valore di combattimento di tutte le unità attaccanti, analogamente si somma il valore di combattimento delle unità difendenti (considerando le modifiche dovute a DSG, Rifornimenti e terreno), quindi si procede a dividere i due numeri, ottenendo così un rapporto di forza (attaccante / difensore).

Arrotondate sempre in favore del difensore, fino al più vicino rapporto riportato sulla Tabella dei Risultati di Combattimento.

Combattimenti con un rapporto di forze definitivo inferiore a 1:2 sono risolti sulla colonna 1:2. Combattimenti con un rapporto di forze definitivo superiore a 7:1 sono risolti sulla colonna 7:1.

Le modifiche vengono applicate dopo avere stabilito la colonna sulla Tabella dei Risultati di Combattimento.

Esempio: Se quattro divisioni Sovietiche con un CP totale di 39 attaccano un reggimento italiano (CP 4) in caposaldo il rapporto di forze è 8:1 ridotto a 7:1 e poi spostato di una colonna a sinistra per la presenza del caposaldo. Il Sovietico tirerà sulla 6:1.

L'attaccante tira 1d6 sulla Tabella dei Risultati del Combattimento corrispondente alla colonna in questione e applica il risultato del combattimento.

12.1.1 Se il giocatore dell'Asse utilizza in attacco almeno una unità cingolata Tedesca riceve un modificatore di +1 al tiro di dado sulla Tabella dei Risultati del Combattimento.

12.2 Effetti del Combattimento

Il risultato del tiro di dado sulla Tabella dei Risultati del Combattimento indica il numero di step persi.

A sinistra quelli persi dall'attaccante, a destra dal difensore.

Quando una unità da combattimento subisce uno step di perdita, viene girata sul lato opposto oppure riceve una pedina -3. Se aveva solo uno step è eliminata.

12.2.1 Il giocatore può suddividere le proprie perdite tra le unità come preferisce, ma nessuna unità può subire una perdita se c'è almeno un'altra unità amica che abbia perso meno step. Le unità di artiglieria e HQ possono essere scelte come perdite.

Nota: In diverse occasioni durante questa operazione le batterie italiane si sono sacrificate per permettere alla fanteria di ritirarsi

12.2.2 La prima perdita Sovietica viene scelta dal giocatore dell'Asse se nel combattimento è presente una unità con armamento "pesante", questa è una eccezione a 12.2.1.

12.3 Ritirata dopo il Combattimento

Una unità o gruppo in difesa può sostituire uno step di perdita con un esagono di ritirata.

Esempio: Una unità con 3 step che subisce un risultato di -/2 può ritirarsi di un esagono e perdere 1 step, oppure può perdere 2 step e rimanere sul posto.

12.3.1 Le unità possono ritirarsi in qualunque esagono non occupato dal nemico (ma vedi 14.2.1). ZdC nemiche non influenzano la ritirata.

Una unità o gruppo che si ritira in un esagono già occupato da unità amiche può causare overstacking (6.2).

12.3.2 Unità dell'Asse non in Capisaldi o città che vengono attaccate da almeno una unità da combattimento cingolata Sovietica in caso di perdite devono obbligatoriamente scegliere uno step di perdite come ritirata se nell'esagono attaccato non è presente almeno una unità "pesante" (con asterisco).

12.3.3 Se una unità o gruppo si ritira in un esagono amico e questo subisce un attacco nella stessa fase di Combattimento, le unità che si sono ritirate non aggiungono il loro valore al combattimento, non possono essere scelte per assorbire le perdite e seguono il destino delle altre unità amiche nell'esagono (se queste si ritirano seguono la ritirata, se sono eliminate vengono eliminate anche loro).



12.4 Avanzata dopo il Combattimento

Se un esagono attaccato rimane vuoto, le unità attaccanti vittoriose possono avanzare nell'esagono, soggette ai limiti di stacking.

Unità che avanzano dopo il combattimento possono ignorare le ZdC nemiche.

13 ASSALTO MOBILE

Gli Assalti Mobili consentono ad una unità o gruppo formato esclusivamente da unità da combattimento motorizzate o cingolate di attaccare un esagono occupato da unità nemiche durante il movimento.

Le unità da combattimento motorizzate o cingolate possono effettuare Assalti mobili in entrambe le fasi di movimento. Per effettuare un Assalto Mobile nel gruppo deve esserci almeno una unità da combattimento cingolata.

Gli Assalti Mobili possono essere effettuati da un solo gruppo alla volta. Gli Assalti Mobili possono avvenire contro qualsiasi unità nemica, incluse quelle che si sono appena ritirate. Se un Assalto Mobile fallisce, lo stesso esagono può subire un Assalto Mobile da parte di un gruppo differente.

Non è possibile effettuare Assalti Mobili attraverso esagoni di Caposaldo.

Un gruppo che effettua un assalto mobile non è costretto a fermarsi nella ZdC esercitata dalle unità nell'esagono sotto attacco, ma deve rispettare le regole della ZdC (7.1) di eventuali altre unità nemiche.

13.1 Effettuare un Assalto Mobile costa 2 MP in aggiunta al costo dell'esagono dove si intende effettuarlo.

13.2 Se un Assalto Mobile non libera dal nemico l'esagono attaccato il gruppo deve terminare il suo movimento nell'esagono da cui ha attaccato e non può fare altro in

quella fase di movimento. Se l'Assalto Mobile è riuscito il gruppo deve entrare nell'esagono "liberato" e può continuare il suo movimento e tentare ulteriori Assalti Mobili se ha MP disponibili e non è bloccato da ZdC.

13.3 Un gruppo può lasciare delle unità indietro durante il movimento o il combattimento, ma non ne può raccogliere di nuove.

14 TERRENI

Sulla mappa di ARMIR sono presenti diversi tipi di terreno.

14.1 Foreste, terreno accidentato e paesi

Questi terreni non danno modificatori a movimento o combattimento.

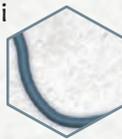


14.2 Fiumi

In ARMIR ci sono due tipi di fiumi (maggiori e minori). Non c'è differenza tra fiumi maggiori o minori eccetto per la ZdC (7.1.2).

Se tutte le unità attaccano attraverso un fiume il rapporto di forze del combattimento subisce uno spostamento di una colonna a sinistra.

14.2.1 Don. Il fiume Don non influenza il rapporto di forze nei combattimenti. Il giocatore dell'Asse non può attaccare attraverso il Don e le unità dell'Asse possono attraversarlo solo se entrano in un esagono non in ZdC nemica.



14.3 Capisaldi

Se tutte le unità Sovietiche attaccano attraverso un lato di esagono di caposaldo il rapporto di forze del combattimento subisce uno spostamento di una colonna a sinistra, inoltre il giocatore dell'Asse può ignorare la **seconda** perdita e il Sovietico riceve sempre 1 step di perdita in più.



Esempio: Il Sovietico attacca un reggimento italiano in caposaldo con un rapporto di 6:1, il tiro del dado è 4 per un risultato di 1/3. L'Italiano prende uno step di perdita, ignora il secondo e annulla il terzo ritirandosi. Il Sovietico prende due step di perdita, ma può avanzare nell'esagono.

14.3.1 Un Caposaldo non è eliminato dall'ingresso di unità nemiche nell'esagono, ma le unità Sovietiche non possono mai usufruire dei benefici del Caposaldo.

14.3.2 Il giocatore Sovietico ha un modificatore di -1 al dado quando bombarda unità in esagoni con Caposaldo.

14.4 Città

Negli attacchi contro le città il rapporto di forze del combattimento subisce uno spostamento di una colonna a sinistra.



15 RINFORZI

Solo il giocatore dell'Asse riceve rinforzi e rimpiazzati.

L'arrivo dei rinforzi è indicato nel piazzamento iniziale (18.5), ma alcuni rinforzi hanno delle regole particolari.

15.1 XXIV Pz.Korps



L'HQ del XXIV Pz.Korps entra dal bordo nord della mappa, nell'esagono della fonte di rifornimento C il turno successivo a quello in cui i Sovietici conquistano un caposaldo controllato dal Corpo Alpino o dal II Corpo Italiano.

15.1.1 L'HQ del XXIV Pz.Korps non può mai muovere più di tre esagoni dal bordo nord della mappa.

15.1.2 Dopo che è entrato in gioco tutte le sue unità (le unità con una striscia rossa in alto) non possono muovere volontariamente fuori dal suo raggio.

15.1.3 Il giocatore dell'Asse può assegnare le due unità della divisione Julia del Corpo Alpino al XXIV Pz.Korps. Le unità devono essere sostituite sul fronte dalle unità della Vicenza.



Se utilizza questa opzione il giocatore dell'Asse deve sostituire i due reggimenti della Julia appartenenti al Corpo Alpino con i due assegnati al XXIV Pz.Korps.

15.2 La 3 Gebirgs-Division

La 3 Gebirgs-Division arriva a Millerovo nella fase di Rinforzi dell'Asse del turno 2 con un solo step disponibile. Ogni turno in cui non è OOS (o eliminata) nella fase di Rinforzi dell'Asse riceve uno step di rimpiazzo. La 3 Gebirgs-Division non può muovere da Millerovo fino a quando non è a pieno organico (4 step).

15.3 Rimpiazzi

Il giocatore dell'Asse può rimpiazzare uno step ad una unità Tedesca ogni turno.

L'unità deve essere in rifornimento per poter ricevere il rimpiazzo.

15.3.1 Il giocatore dell'Asse deve pagare 1 PS per ogni rimpiazzo utilizzato.

15.3.2 Unità eliminate non possono mai essere riportate in gioco.

15.4 Complementi

La pedina Italiana Complementi può essere utilizzata come una normale unità da combattimento oppure se in stack con altre unità Italiane può essere rimossa per recuperare uno step ad un'altra unità Italiana di fanteria.

16 INDICATORI

Sulla mappa sono presenti l'indicatore del Turno di Gioco, l'indicatore dei Punti Spinta, Approvvigionamento e Artiglieria (PSAeA), l'indicatore del fronte del Čir e l'indicatore della guarnigione degli aeroporti di Tatsjanskaja e Morozovsk (TeM).

16.1 Fronte del Čir

Piazzate la pedina della Armee-Abteilung "Hollidt" nel riquadro 1.

Il giocatore Sovietico durante il suo piazzamento iniziale posiziona quante unità desidera della III Armata nel riquadro indicato.

16.1.1 Il giocatore Sovietico tira un dado nella fase di combattimento Sovietico di ogni turno se c'è almeno una unità sovietica nell'indicatore Čir: con un risultato di 3 o più il Sovietico avanza nel riquadro successivo.

16.1.2 Con un risultato di dado modificato (16.1.3) di 1-2 il Sovietico non ha perdite, con 3-6 perde 1 step, con 7 o più perde 2 step.

16.1.3 Per ogni 20 CP di unità da combattimento Sovietiche presenti al momento del tiro di dado si deve aggiungere uno al risultato. Il CP delle unità motorizzate e cingolate è raddoppiato per questo calcolo.

16.1.4 Le unità Sovietiche nel riquadro Bokovskaya durante la successiva fase di Movimento entrano sulla mappa nell'esagono di Bokovskaya (pagando il relativo costo in punti movimento). Le unità dell'Asse non possono mai entrare in Bokovskaya.

16.2 Punti Approvvigionamento



Gli Italiani hanno un valore iniziale di PA (indicati nella PSAeA) che vengono utilizzati per muovere le unità motorizzate (5.4) e per sparare con le artiglierie (10.1.4).

Ogni volta che viene utilizzato un PA riducete di uno il valore sull'indicatore.

16.2.1 La prima volta che delle unità Sovietiche entrano a Kantermikova togliete la pedina Deposito e riducete il numero di PA sull'indicatore di 1d6.

16.3 Tatsjanskaja e Morozovsk

Nella fase dei Rinforzi dell'Asse il giocatore dell'Asse tira un dado, se il risultato è inferiore al turno in corso aumenta di uno il valore della guarnigione sull'indicatore degli aeroporti di Tatsjanskaja e Morozovsk (TeM).

16.3.1 Tutte le unità Sovietiche che escono dagli esagoni di uscita Tatsjanskaja e Morozovsk vengono piazzate nel riquadro "Sovietici" sulla indicatore TeM.

Nella fase di combattimento Sovietica di ogni turno tutte le unità presenti nel riquadro attaccano la guarnigione di Tatsjanskaja e Morozovsk.

16.3.2 Il rapporto di forze viene calcolato normalmente.

Il Sovietico elimina normalmente gli eventuali step di perdite, mentre il giocatore dell'Asse riduce di uno il

valore della guarnigione sull'indicatore TeM per ogni step subito. Se il valore della guarnigione arriva a zero gli aeroporti sono stati catturati, altrimenti il turno successivo avverrà un nuovo combattimento.

16.3.3 Le unità Sovietiche una volta entrate nella TeM non possono più uscirne, sono OOS (ma vedi 8.4) e si considerano essere un unico gruppo per l'attrito.



16.4 Punti Spinta

Solo il giocatore Sovietico calcola i PS. I PS vengono segnati sulla PSAeA.



16.4.1 Il giocatore Sovietico guadagna PS nel momento in cui acquisisce il controllo di alcune città e villaggi sulla mappa e perde PS nel caso questi vengano riconquistati dall'Asse.

Città e villaggi che hanno un valore di PS sono indicati sulla mappa con una stella rossa, i villaggi in questione valgono 1 PS, le città 2 PS.

16.4.2 Ogni turno il giocatore Sovietico perde 1 PS nella fase dei Rinforzi dell'Asse se non controlla gli aeroporti di Tatsjanskaja e Morozovsk (17.2).

16.4.3 Il giocatore Sovietico perde 1 PS ogni turno in cui decide di prendere l'iniziativa (regola 4).

16.4.4 Il giocatore Sovietico guadagna 1PS ogni turno in cui il giocatore dell'Asse decide di utilizzare lo step di rimpiazzo Tedesco (15.3).

17 COME SI VINCE

Il giocatore Sovietico deve scegliere i suoi obiettivi, inoltre durante la partita deve tenere conto dei PS sulla PSAeA, se i PS arrivano a zero ha automaticamente perso.

17.1 Obiettivi

Il giocatore Sovietico deve scegliere due o più obiettivi all'inizio del gioco. Una volta scelti gli obiettivi deve mettere nel riquadro 6 dell'indicatore del turno di



gioco sulla mappa le pedine corrispondenti agli obiettivi scelti più un numero di pedine Falso obiettivo (con il retro vuoto) tale che in totale ci siano quattro pedine obiettivo.



17.1.1 Ci sono quattro obiettivi possibili:

1 Čir. Il giocatore sovietico deve concentrare i suoi sforzi nell'offensiva sul Čir contro le truppe Tedesco-Rumene. Se arriva nel riquadro Bokovskaya nel turno 2 guadagna 1 Punto Vittoria (PV), nel turno 3 nessuno, nel turno 4 perde 1 PV.

Nota. Il Sovietico può ottenere matematicamente questo PV se impiega un numero adeguato di truppe.

2 Aeroporti. Se il giocatore Sovietico cattura gli aeroporti di Tatsjanskaja e Morozovsk guadagna 1 PV altrimenti ha perso automaticamente la partita.

3 Distruggere l'Armir. Il giocatore Sovietico deve distruggere più corpi Italiani possibile (il XXIX è considerato un corpo Italiano). Un Corpo è considerato distrutto se ha perso più di metà dei suoi step, nel calcolo degli step si considerano anche gli HQ, le artiglierie e le unità Tedesche che fanno parte dei vari corpi. Se vengono distrutti 4 corpi il Sovietico riceve 2 PV, con 3 riceve 1 PV, con 1 o 2 corpi distrutti perde 1 PV. L'eliminazione dell'HQ dell'Armir conta come 1 corpo distrutto.

4 Verso il Donetz. Il giocatore Sovietico deve catturare città e paesi indicati sulla mappa da una stella. Calcolate il loro valore esattamente come per i PS.

Alla fine della partita se la somma di tutti i punti delle città/paesi controllati dal Sovietico è:

- 16 o più riceve 2 PV,
- 14 o 15 1 PV,
- da 12 o 13 nessun PV,
- meno di 12 perde 1 PV.

17.1.2 I PV sono assegnati (o tolti) solo per gli obiettivi che sono stati scelti, gli altri non assegnano PV.

17.1.3 Se un HQ Sovietico viene eliminato torna nella successiva fase di rinforzi in un qualsiasi esagono a est del Don e il giocatore dell'Asse guadagna 1 PV.

17.2 Condizioni di vittoria

Alla fine della partita il giocatore Sovietico deve mostrare all'avversario

il foglio dove aveva scritto i suoi obiettivi e contare i PV ottenuti.

Il Sovietico deve ottenere almeno 3 PV per vincere la partita, altrimenti è una vittoria dell'Asse.

18 PIAZZAMENTO INIZIALE

Il giocatore dell'Asse piazza per primo.

18.1 Asse

Le seguenti unità di **fanteria** devono essere piazzate sulla linea del fronte in esagoni dove è presente un caposaldo del proprio colore.

Tutti gli esagoni di fronte devono essere occupati da almeno una unità.

Le divisioni devono essere schierate nel seguente ordine (da nord a sud):

Corpo Alpino (CA): Tridentina, Julia, Cuneense.

Il Corpo: Cosseria, Ravenna. 213/318.

XXXV Corpo: 3 Gennaio, 298, Pasubio.

XXIX Corpo (Ted.): Torino, Celere, Leg. Croata (unità d'armata), Sforzesca.

Le artiglierie divisionali devono essere posizionate dietro la linea di fronte, adiacenti ad una unità della propria divisione.

Gli HQ di corpo possono essere piazzati in qualsiasi esagono a ovest dei capisaldi purché mantengano nel proprio raggio tutte le unità del proprio corpo.

18.1.1 L'HQ del Corpo Alpino e le artiglierie pesanti di Corpo devono essere piazzate a Rossosh.

I due reggimenti della Vicenza devono essere piazzati adiacenti a unità della Julia, ma non in un Caposaldo.

18.1.2 Tutte le altre unità appartenenti ai vari Corpi devono essere piazzate entro un esagono del proprio HQ, ma non in un Caposaldo.

18.1.3 Unità d'armata: L'HQ dell'ARMIR e i Complementi vanno in Starobel'sk, la Leg. Croata con il XXIX Corpo, le due artiglierie e i tre KG Tedeschi del 27Pz. entro un esagono da un HQ del CA, II o XXXV Corpo, non più di una per tipo per HQ.

La cavalleria Barbò deve essere messa in una città o paese lungo la ferrovia Rossosh-Millerovo.

Il deposito e l'aereo CAI vanno a Kantemirovka.

18.2 Sovietico

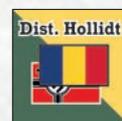
Il giocatore Sovietico piazza i tre HQ d'armata negli esagoni indicati sulla mappa. Tutte le unità Sovietiche devono essere piazzate entro il raggio

del proprio HQ a est dei capisaldi (vedi anche 16.1).

Tutti gli esagoni di fronte devono essere occupati da una unità Sovietica o da una sua ZdC.

18.3 Indicatori

Piazzate la pedina della Arme-Abteilung "Hollidt" nel riquadro 1 dell'indicatore



Fronte del Čir e la pedina della guarnigione di Tatsjanskaja e Morozovsk nel riquadro 1 dell'indicatore TeM. Piazzate

la pedina PA Italiana nel riquadro 6 della TSAeA sul lato +10, la pedina Sovietica PS nel riquadro 4 della TSAeA (Kazanskaja, Pavlovsk e Verkhniy Mamon) e le pedine Sovietiche di artiglieria pesante nel riquadro indicato sul retro della pedina.

18.4 Primo turno di gioco

Il primo turno di gioco (iniziativa dell'Asse) inizia con la fase 7 della sequenza di gioco (Movimento motorizzato Asse), ma in questa fase il giocatore dell'Asse può muovere solo una pedina e deve essere una unità tedesca del 27Pz. Il resto del turno prosegue normalmente.

18.4.1 Tempo atmosferico. Tutta la campagna si svolge in condizioni climatiche proibitive, ma il giorno dell'attacco il tempo era pessimo (pioggia, tempeste di ghiaccio, nebbia etc.).

Il primo turno di gioco tutte le unità hanno 2 MP in meno, tranne i cingolati che riducono la loro capacità di movimento di 1MP e il valore delle artiglierie Italiane è dimezzato.

Nota. L'artiglieria pesante Sovietica è già stata ridotta nel piazzamento iniziale.

18.5 Rinforzi

Turno 2: 3 Gebirgs-Division e 387 Division,

Turno 3: 385 Division,

Turno 4: SS brigade Fegelein e Führer Begleit Bataillon.

Tutti i rinforzi tranne la 3 Gebirgs-Division (vedi 15.2) entrano a piena forza dal bordo nord della mappa, nell'esagono della fonte di rifornimento C.

CREDITI

Autore: Piernennaro Federico.

Sviluppo: Piernennaro Federico.

Mappa: Sergio Schiavi.

Grafica: Giulia Tinti.

Playtesting: Andrea Brusati, Fabio

Ciocchi, Stefano Cossettini,

Marco Ferrari, Marco Rossi.