

OPERATION WORLD WAR TWO

REGOLAMENTO TORNEO MISSIONI STANDARD 1944-1945 FRONTE EUROPA

Sistema alla "Svizzera"

Il torneo prevede la formula alla "svizzera", ovvero i giocatori si affrontano a partire dai punteggi più alti in modo decrescente. Le partite sono della durata di 2 ore e 30 minuti ciascuna con estensione ad insindacabile giudizio dell'arbitro di altri 15 minuti in modalità BLITZ, ossia 2 minuti per ciascun giocatore, al fine di finire il solo turno in corso.

Armate a punti

Si utilizzano armate da 3.500 punti; non sono ammessi punti in esubero. Ciascun giocatore dovrà avere una armata di truppe dell'asse (tedeschi) e una di alleati (americani, inglesi, russi).

Per le limitazioni fare riferimento al Regolamento *Operation World War II* scaricabile direttamente dal sito.

Nel compilare le Armate, deve essere specificato il costo delle singole unità con le varianti.

Deve essere chiara la catena di comando (opzioni disponibili spese per...)

Deve essere chiaro il punteggio totale.

Deve essere chiaro il numero di unità.

Modelli

I modelli devono essere equipaggiati come previsto nel file *Liste Esercito* scaricabile dal sito.

Le unità devono essere distinguibili, pertanto, sotto ogni basetta, deve essere segnato a quale unità appartiene il modello. Usate una lettera o un colore e riportatelo sulla lista dell'*Esercito* (per esempio: unità A, B, oppure rossa, verde, ecc.)

Numero massimo di unità e schieramento

Il numero massimo di unità consentite per ogni esercito è 8.

Le unità con la caratteristica *Fuoco Fuori Mappa* contano ai fini del numero di unità consentite.

Resta inteso che, chi utilizza questo tipo di unità, fino a quando non riesce ad effettuare una *comunicazione* riuscita, dispone di una carta in meno (quella relativa al fuoco dell'obice).

Durante lo schieramento, anche se si sono suddivise in più unità, i modelli che fanno parte della stessa squadra (sezione, ecc) devono essere schierati contemporaneamente.

Questa regola simula il fatto che, sebbene abbiano ricevuto ordini diversi, tutti i modelli facevano parte della stessa unità originale e pertanto si presuppone siano arrivati sul campo di battaglia insieme.

Le truppe *Infiltrate* vengono dichiarate ma vengono posizionate in campo solo dopo che tutte le altre sono state schierate.

Se entrambi i giocatori possiedono unità *infiltrate*, solo dopo che le altre unità sono già schierate, i due giocatori si alterneranno nel piazzamento, seguendo le normali procedure.

Le unità *fuori campo* vengono dichiarate e contano come scelta.

Mazzo

Ogni giocatore deve portare i propri mazzi (Alleato/Tedesco). Per evitare "disguidi" ognuno gioca con il mazzo dell'avversario. È consentito verificare il mazzo prima di iniziare il gioco. Controlli sporadici verranno compiuti dai giudici per verificare la correttezza dei giocatori.

Dadi e metro

Ogni giocatore deve portare almeno 10 dadi, un metro e i segnalini da utilizzare durante la partita. Per evitare perdite di tempo sarebbe bene disporre di dadi di colori diversi per tirare i dadi relativi ad una determinata circostanza tutti insieme; per lo stesso motivo è consigliabile tirare i dadi prima di consultare la tabella... un 1 è sempre un fallimento e non vale la pena perdere tempo.

Prepartita

Prima di ogni partita i due giocatori comunicheranno all'avversario quale dei due schieramenti intendono utilizzare (Asse o Alleati).

Se scelgono due fazioni diverse si procede con la Fase di Schieramento delle forze in gioco.

Se entrambi vogliono utilizzare la stessa fazione si tira un dado. Chi ottiene il valore maggiore sceglie. In caso di parità si ritira.

Regole Opzionali utilizzate

Saranno utilizzate tutte le Regole Opzionali ad eccezione di:

- Passaggi Sotterranei e Fogne
- Equipaggiamenti per Scenari (si potranno utilizzare soltanto le *Sacche d'Esplosivo* come granate, le *Postazioni scoperte con sacchi di sabbia* negli scenari specifici)
- Paracadutisti ed Alianti

Regole specifiche particolari

Non è consentito sbarcare volontariamente i membri dell'equipaggio da un veicolo corazzato (ad eccezione dei veicoli *trasporta truppe*). È consentito sbarcare solo se il veicolo corazzato è stato immobilizzato o se l'arma principale è stata distrutta. Membri dell'equipaggio in panico possono sbarcare normalmente. Veicoli corazzati *trasporta truppe* non considerano questa regola.

L'autoblindo M20 americano deve essere considerato un normale veicolo corazzato *non trasporta truppe* se i membri dell'equipaggio rinunceranno alle granate e non acquisteranno il bazooka. Altrimenti deve essere considerato *veicolo trasporta truppe*. La situazione dovrà essere specificata chiaramente nell'Army List.

Qualsiasi tipo di Universal Carrier è considerato *veicolo trasporta truppe*. In questo caso potrà acquistare il Piat. Se rinuncia all'acquisto del Piat, può essere considerato un normale veicolo corazzato. La situazione dovrà essere specificata chiaramente nell'Army List.

Se un modello arriva in contatto con un modello in *panico* di un'unità avversaria e dichiara che intende fare *prigionieri*, l'intera unità avversaria si arrende e viene eliminata dal gioco immediatamente. Rimuovete tutti i modelli dell'unità in panico.

Scenari

Gli scenari che seguono sono una selezione. L'organizzazione si riserva di cambiare la disposizione degli elementi scenici e di selezionare anche solo una parte di scenari eliminandone altri. I tavoli saranno assegnati in modo casuale.

In caso di parità, al termine delle partite previste, si seguiranno i seguenti criteri:

- 1) Totale Punti Avversari (Totale Punti Torneo realizzati dagli avversari incontrati)
- 2) Differenza Punti Torneo fatti e subiti

SCENARIO 1: DEPOSITO DI CARBURANTE

Entrambi gli eserciti sono a conoscenza di alcuni depositi di carburante avversari. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo dei depositi di carburante.

Data: 1944-1945

Località: Italia, Germania, Francia, Russia

Dimensione Tavolo: 160 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento verticale:

Giocatore A: entro 55 cm dal lato Est

Giocatore B: entro 55 cm dal lato Ovest

Regole speciali:

Postazioni sacchi di sabbia.

Prima dello schieramento, vengono posizionati, all'interno delle postazioni, dei gruppi di bidoni e/o taniche di benzina su una basetta da 20 mm per rappresentare il deposito di carburante. Per controllare un deposito di carburante si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno della postazione. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli).

Se durante lo svolgimento del gioco il deposito rimane compreso in un'area di esplosione tirate sulla *Tabella degli Effetti* considerandolo come un modello di fanteria. Se ottenete un risultato *morto*, il deposito esplose con area (A5); consideralo come un colpo di lanciafiamme leggero e tirate 1d10 per ogni modello toccato dalla sagoma, per verificare se è stato colpito. Procedete per il calcolo dei danni sui modelli colpiti, tirando sulla *Tabella Effetti Armi Leggere* e ignorando ogni tipo di copertura. Dopo l'esplosione, la basetta deposito viene rimossa dal gioco.

Un carro che transita su una postazione, come da tabella dei terreni, la rimuove facendo esplodere il deposito di carburante; applicate la *Tabella Effetti Lanciafiamme Leggero* per determinare il danno che subisce il carro.

Il primo turno applicate la consapevolezza notturna. Dal secondo diventa diurno

Condizione di vittoria al termine degli 6 turni

Chi mantiene il controllo del maggior numero di depositi di carburante, ha vinto. Se il vincitore non ha il controllo di almeno un deposito nella zona di schieramento avversaria si tratta di una vittoria marginale. Se entrambi i giocatori hanno il controllo dello stesso numero di depositi lo scenario non ha vincitori ed è un pareggio. Modelli in panico non controllano e non sono contati al fine del controllo.

PUNTI TORNEO

Vittoria Asse/Alleati: 21 punti +1 per ogni deposito controllato.

Vittoria marginale Asse/Alleati: 16 punti +1 per ogni deposito controllato.

Sconfitta Asse/Alleati: 5 punti +1 per ogni deposito controllato.

Pareggio Asse/Alleati: 10 punti ciascuno +1 per ogni deposito controllato

SCENARIO 2: OCCUPIAMO LA CITTA'!

Il nemico sta cercando di infiltrare le proprie truppe in città è necessario intervenire immediatamente e ristabilire il controllo.

L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo del maggior numero di edifici ad ogni costo.

Data: 1944-1945

Località: Italia, Germania, Francia, Russia

Dimensione Tavolo: 160 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento orizzontale:

Giocatore A: entro 35 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 35 cm dal lato Sud

Regole speciali:

Per controllare una casa si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno dell'edificio. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della casa si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli).

Un'unità può controllare solo una casa; se si trova nella condizione di controllarne due o più dovrà scegliere quale controllare.

Condizione di vittoria al termine degli 6 turni

Il giocatore che occupa il numero maggiore di case è il vincitore. Se il vincitore non ha il controllo di almeno due case si tratta di una vittoria marginale. Se entrambi i giocatori hanno il controllo dello stesso numero di edifici lo scenario non ha vincitori ed è un pareggio. Modelli in panico non controllano e non sono contati al fine del controllo.

PUNTI TORNEO

Vittoria Asse/Alleati: 21 punti + 1 per ogni casa controllata.

Vittoria marginale Asse/Alleati: 16 punti +1 per ogni casa controllata.

Sconfitta Asse/Alleati: 5 punti + 1 per ogni casa controllata.

Pareggio Asse/Alleati: 10 punti ciascuno + 1 per ogni casa controllata.

SCENARIO 3: IL VARCO

Entrambi gli schieramenti stanno saggiando la forza avversaria per cercare un varco nelle linee difensive. È fondamentale impedire al nemico di superare il proprio perimetro difensivo.

Data: 1944-1945

Località: Italia, Germania, Francia, Russia

Dimensione Tavolo: 160 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento orizzontale:

Giocatore A: entro 35 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 35 cm dal lato Sud

Regole speciali:

Sacchi di sabbia

Per controllare una postazione si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli).

Un carro che transita su una postazione, come da tabella dei terreni, la rimuove.

Il primo turno applicate la consapevolezza notturna. Il secondo turno tirate 1d10: 1-5 il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 6-10 rimane la consapevolezza notturna. Il terzo turno tirate 1d10: 1-6 il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 7-10 rimane la consapevolezza notturna. Il quarto e il quinto turno tirate 1d10: 1-8 il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 9-10 rimane la consapevolezza notturna. Il sesto turno tirate 1d10: 1-9 il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna, 10 rimane la consapevolezza notturna.

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Il giocatore che controlla il numero maggiore di postazioni è il vincitore. Se il vincitore non ha il controllo di almeno una postazione nella zona di schieramento avversaria si tratta di una vittoria marginale.

Modelli in panico non controllano e non sono contati al fine del controllo.

PUNTI TORNEO

Vittoria Asse/Alleati: 21 punti + 1 per ogni postazione controllata.

Vittoria marginale Asse/Alleati: 16 punti +1 per ogni postazione controllata.

Sconfitta Asse/Alleati: 5 punti + 1 punto per ogni postazione controllata.

Pareggio Asse/Alleati: 10 punti ciascuno + 1 punto per ogni postazione controllata.

Se il vincitore non ha il controllo di almeno una postazione nella propria zona di schieramento: - 5 punti.

SCENARIO 4: LA FABBRICA

Avete individuato la fabbrica dove vengono prodotte ottiche per le punterie. Dovete impadronirvene a tutti i costi.

Data: 1944-1945

Località: Italia, Germania, Francia, Russia

Dimensione Tavolo: 160 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento orizzontale:

Giocatore A: entro 35 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 35 cm dal lato Sud

Regole speciali:

Per raffigurare la fabbrica viene utilizzato il piano terra della *Berlin House*. L'edificio è suddiviso in quattro sezioni; per controllare una sezione si devono avere, all'interno, più del doppio dei modelli avversari. I veicoli corazzati (non trasporta truppe) che si trovano entro 5 cm dal perimetro della sezione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli).

Un'unità può controllare solo una sezione; se si trova nella condizione di controllarne due o più dovrà scegliere quale controllare.

Il primo turno applicate la consapevolezza notturna. Il secondo turno tirate 1d10: 6-10 il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna. Dal terzo turno in poi tirate 1d10 nuovamente ma applicate un bonus + 1 per ogni turno aggiuntivo (es. terzo turno + 1, quarto turno + 2, ecc).

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Al termine dei sei turni, il giocatore che mantiene il controllo del maggior numero di sezioni ha vinto lo scenario. Se il vincitore non ha il controllo di almeno due sezioni si tratta di una vittoria marginale.

Se entrambi i giocatori possiedono un numero di sezioni identiche, la fabbrica è contesa, e la partita è un pareggio. Modelli in panico non controllano e non sono contati al fine del controllo.

PUNTI TORNEO

Vittoria Asse/Alleati: 21 punti +1 per ogni sezione controllata.

Vittoria marginale Asse/Alleati: 16 punti +1 per ogni sezione controllata.

Sconfitta Asse/Alleati: 5 punti +1 per ogni sezione controllata.

Pareggio Asse/Alleati: 10 punti ciascuno +1 per ogni sezione controllata.

SCENARIO 5: IL FIUME

*Il ponte e il guado sono punti cardine per garantire la manovra tattica in corso.
Risulta fondamentale garantirsi il controllo di entrambi.*

Data: 1944-1945

Località: Italia, Germania, Francia, Russia

Dimensione Tavolo: 160 x 120 cm

Durata: 6 turni

Schieramento orizzontale:

Giocatore A: entro 35 cm dal lato Nord

Giocatore B: entro 35 cm dal lato Sud

Regole speciali:

Per avere il controllo del ponte (o del guado) un giocatore deve avere almeno 5 modelli o un veicolo corazzato (non trasporta truppe) direttamente sul ponte (o sul guado). La presenza di modelli di fanteria avversari o veicoli corazzati avversari (non trasporta truppe) entro 5 cm dal perimetro del ponte (o dal guado) nega il controllo.

Considerate gli argini del fiume come siepi basse che offrono *copertura leggera*.

I primi tre turni sono notturni, poi il sole sorge e si applica la consapevolezza diurna.

Condizione di vittoria al termine dei 6 turni

Per vincere occorre assicurarsi il controllo sia del ponte e del guado. Se un giocatore ne controlla uno e il suo avversario nessuno si tratta di una vittoria marginale. Se entrambi ne controllano uno, o se non ne controllano nessuno, si tratta di un pareggio. Modelli in panico non controllano e non sono contati al fine del controllo.

PUNTI TORNEO

Vittoria Asse/Alleati: 25 punti.

Vittoria marginale Asse/Alleati: 18 punti.

Sconfitta Asse/Alleati: 5 punti per il giocatore che non ha il controllo del ponte o del guado.

Pareggio Asse/Alleati: 10 punti ciascuno + 2 punti per il controllo del ponte o del guado.