

STAND AT MORTAIN

Di Paul Rohrbaugh

Regole di Gioco (al 26/9/06)

SCHIERAMENTO INIZIALE: Disporre ovunque sulla mappa tranne che sull'ultima colonna di esagoni ad Est tutte le unità US (verde chiaro), ad eccezione di quelle marcate CCA/B/R. Queste possono entrare in gioco il Turno 2 o susseguentemente lungo il bordo occidentale della mappa quando il giocatore US decide di attivarle.

Schierare tutte le unità tedesche (nere e verde scuro) lungo il bordo Est della mappa. Esse entrano in gioco durante il Turno 1 o più tardi quando il giocatore tedesco sceglie di attivarle.

Fino a due unità amiche possono essere schierate per esagono. L'unità Tigre 102 non conta per i limiti di schieramento e può essere attivata gratis assieme ad una qualsiasi altra unità tedesca.

Unità US e tedesche non possono essere ovviamente schierate nello stesso esagono.

TURNO DI GIOCO : dopo aver mischiato un mazzo di carte da poker (compreso un Jolly) il giocatore tedesco gira la prima carta. Se essa è nera , può "passare" od attivare un numero di unità (anche precedentemente già attivate nella mossa) pari a metà del valore della carta (arrotondato per eccesso). Una carta Fante, Regina o Re nera consente di attivare una unità od un gruppo di due schierate nello stesso esagono. Se la carta è rossa il giocatore US può passare od attivare come il tedesco. Unità attivate possono:

- 1) muovere un esagono **oppure**
- 2) non muovere e sparare.

Non esistono Zone di Controllo. Il turno finisce quando esce il Jolly (in attivazione o combattimento) o quando tutte le carte sono state girate (il primo dei due eventi-si ignora l'uscita del Jolly se avvenuta prima che ambedue i giocatori abbiano attivato almeno una volta).

COMBATTIMENTO: Il combattimento è volontario, le unità possono fare fuoco fino a 2 esagoni di distanza , 3 se da una collina. Possono fare fuoco contro bersagli in esagoni di villaggio, città, collina e foresta, ma non attraverso di essi. Si usano i fattori controcarro (AT) verso i corazzati e anti-fanteria (AI) verso

cannoni e/o fanteria. Indicate un numero qualsiasi di unità che possono attivare ed un singolo bersaglio. Il giocatore che fa fuoco gira una carta (il colore non fa differenza). Si toglie 1 (- 1) se unità che fanno fuoco e bersaglio sono in esagoni adiacenti ed un altro 1 se l'unità Tigre 102 effettua fuoco AT e si aggiunge una modifica per il terreno. Se il numero della carta girata più o meno le modifiche è uguale o minore della somma dei fattori AT od AI che fanno fuoco allora la pedina bersaglio viene girata; se precedentemente girata viene eliminata. Carte di figure vengono scartate ed un'altra girata oppure si considera che il fuoco abbia mancato il bersaglio (a scelta del giocatore). Dopo aver completato un attacco a fuoco si ricomincia a girare le carte e ad attivare unità.

SEGNALINI US AIR/ARTIGLIERIA FUORI

MAPPÀ (OBA) : Uno di questi due segnalini a scelta è disponibile una volta per turno. Girando una carta dispari od un fante rosso consente di attivare il segnalino Air al posto di una unità. Ogni altra carta rossa girata consente invece di attivare il segnalino OBA. Ambedue hanno l'effetto di colpire un esagono a scelta con ciò che contiene. OBA effettua un attacco AT od AI con una forza di 3. AIR consente di:

- 1) effettuare un attacco AT od AI con forza 4 **oppure**
- 2) imporre una modifica di +1 al valore di combattimento di tutte le unità nemiche nell'esagono bersaglio e tutti gli esagoni adiacenti per il resto del turno.

LUNGHEZZA DEL GIOCO : Il gioco dura 6 turni e le carte si rimischiano alla fine di ognuno.

CONDIZIONI DI VITTORIA : Il giocatore tedesco vince se, alla fine del turno 6, 5 delle sue unità escono dal lato occidentale della mappa, oppure se non ci sono più unità US in gioco. Altrimenti vince il giocatore US.