

NIGHT DROP

A game by Laurent Closier
Graphics: Olivier Revenu

"...33 days of action without relief, without replacements. Every mission accomplished. No ground gained was ever relinquished." General Gavin

1. INTRODUZIONE

Questo gioco simula, su scala tattica, le prime ore di combattimento effettuate dalle truppe della 82ª Divisione Aviotrasportata degli Stati Uniti all'alba del 6 Giugno 1944. Uno dei giocatori assume il controllo delle Unità Americane e l'altro giocatore prende il controllo delle unità Tedesche. Un turno di gioco rappresenta un'ora di tempo reale. La mappa rappresenta la regione intorno a Sainte Mère-Église alla scala di 400 metri per esagono. Le Zone di Atterraggio storiche (DZS) (chiamate "N", "O" e "T") di ogni Reggimento di Fanteria Paracadutata (PIR) della 82ª Divisione Aviotrasportata sono rappresentate da 7 Esagoni di Atterraggio (DZHs) nei colori identificativi del reggimento. Ogni giocatore utilizza uno o due dadi a 6 facce (d6), ciascuno di un colore diverso, per risolvere i diversi eventi nel gioco.

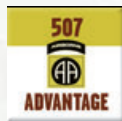
2. UNITA' USA

Ci sono 2 categorie di Unità USA nel gioco: Gruppi di Lancio ("Stick") e Compagnie, identificate dal loro colore (blu per il 505° PIR, giallo per il 507° PIR e verde per il 508° PIR).

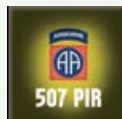
2.1. GRUPPI DI LANCIO

2.1.1. Un Gruppo di Lancio può appartenere ad uno dei 4 possibili tipi:

- un Gruppo di Lancio "Plt" che rappresenta l'equivalente di un Plotone;
- Gruppo di Lancio "Ldr" (con una stella bianca), che rappresenta un Plotone con una Compagnia HQ;
- un Gruppo di Lancio "HQ" (con una stella rossa) che rappresenta un Plotone con un Battaglione HQ;
- un "PIR Advantage", pedina che rappresenta il Reggimento HQ, che opera in modo specifico [2.6].



2.1.2. Tutti i Gruppi di Lancio (non importa il loro tipo) iniziano il gioco dal loro lato sconosciuto (retro). Nessun giocatore ne può ispezionare il lato frontale. Un Gruppo di Lancio è girato sul proprio lato frontale solo quando una Compagnia è raggruppata o è rinforzata [vedi 2.4].



2.2. COMPAGNIE

Le Unità USA presenti sulla mappa rappresentano l'equivalente di una Compagnia. La parte frontale della pedina indica una Compagnia a piena forza con il suo Valore di Attacco (AV) a sinistra, e il suo Valore di Difesa (DV) sulla destra. Il retro della pedina mostra una Compagnia ridotta [vedi 9.2.5].



Nota dell'autore: Si noti che l'ordine di battaglia della 82ª Divisione Aviotrasportata non è stato rappresentato completamente. Questo per riprodurre l'atterraggio di parte dei parà avvenuto fuori dell'area coperta dal mappa, l'impossibilità di un'altra parte delle truppe di riorganizzarsi durante tempi simulati dal gioco, ed in ultimo ciò è dovuto anche ad un vincolo fisico nella produzione del gioco stesso (contenimento a max 140 pedine).

2.3. ORDINE DI BATTAGLIA

All'inizio del gioco, ogni PIR è suddiviso come segue:

- 18 Gruppi di Lancio "Plt" (solo 14 per il 507° PIR)
- 6 Gruppi di Lancio "Ldr" (solo 4 per il 507° PIR)
- 3 Gruppi di Lancio "HQ"
- 1 pedina "PIR Advantage"

2.4. CONVERSIONE DEI GRUPPI DI LANCIO IN COMPAGNIE

Al termine di una Attivazione USA [5.4.1], il giocatore Americano può convertire i suoi Gruppi di Lancio in

Compagnie a piena forza o Compagnie ridotte, o può rafforzare una Compagnia ridotta portandola a piena forza.

2.4.1. Per ogni esagono che contiene 2 o 3 Gruppi di Lancio dello stesso PIR, il giocatore Americano procede come segue:

- a) Gira i Gruppi di Lancio di quel PIR dalla loro parte frontale (se non è già stato fatto). Eventuali Gruppi di Lancio appartenenti ad un diverso PIR non vengono girati.
- b) Il giocatore può combinarli nel modo seguente:
 - 2 Gruppi di Lancio di cui almeno uno è un "Ldr" o un "HQ" sono sostituiti da una Compagnia ridotta di tale PIR.
 - 3 Gruppi di Lancio "Plt" sono sostituiti da una Compagnia ridotta di tale PIR.
 - 3 Gruppi di Lancio di cui almeno uno è un "Ldr" o un "HQ" sono sostituiti da una Compagnia a piena forza di tale PIR.
- c) Con qualsiasi altra combinazione la conversione non è possibile.

2.4.2. Per ogni esagono che contiene una Compagnia ridotta e 1 o 2 Gruppi di Lancio dello stesso PIR, il giocatore Americano procede come segue:

- a) Gira i Gruppi di Lancio di quel PIR dalla loro parte frontale (se non è già stato fatto). Qualora ci fossero Gruppi di Lancio appartenenti a un diverso PIR non sono girati.
- b) Un Gruppo di Lancio di quel PIR (a scelta del giocatore) è ritirato dal gioco e la Compagnia ridotta, sempre di tale PIR, è girata dalla parte a piena forza.

Eccezione: La pedina "PIR Advantage" [vedi regola 2.6.5].

2.4.3. I Gruppi di Lancio che sono stati usati per raggruppare/rafforzare una Compagnia non possono essere rimessi in gioco.

2.4.4. La conversione non è mai obbligatoria. Se il giocatore Americano declina la possibilità di raggruppare/rafforzare una Compagnia, i Gruppi di Lancio rimangono sulla loro parte frontale.

Nota dell'autore: la prima decisione che il giocatore Americano dovrà prendere sarà quella di scegliere se raggruppare il numero massimo di Compagnie nel più breve tempo possibile, con il rischio di perdere i suoi Gruppi di Lancio "Ldr" o "HQ", o di prendere più tempo per ottimizzare le conversioni. E' possibile che non sarà possibile convertire alcuni Gruppi di Lancio.

2.4.5. Un Gruppo di Lancio non può mai essere rigirato sul suo lato sconosciuto (retro) una volta che è stato rivelato (cioè girata dalla parte frontale).

2.5. CONSEGUENZA DEL RAGGRUPPAMENTO DELLE COMPAGNIE USA

Ogni volta che un Gruppo di Lancio "HQ" viene ritirato dal gioco quando una Compagnia è rafforzata o raggruppata, il giocatore Americano sceglie un esagono VP ed estrae un segnalino VP a caso che pone sul suo lato frontale (cioè nascosto) nell'esagono stesso. Solo il giocatore Americano può conoscere il valore riportato sul retro del segnalino VP.



Eccezione: vedi regola 5.3.2.

Nota dell'autore: Questo sistema simula l'esecuzione degli ordini predisposti per ogni battaglione prima dei lanci. Il valore VP rimane sconosciuto al giocatore Tedesco. Non c'è alcun calcolo particolare da fare per il giocatore Tedesco: egli deve difendere tutto fin dall'inizio e non cedere nulla all'invasore! Per quanto riguarda il giocatore Americano, egli può tentare di bleffare sui suoi obiettivi prioritari.

2.6. "PIR ADVANTAGE"

2.6.1. Durante la fase di determinazione dell'iniziativa, e prima che i giocatori tirino il loro d6, il giocatore Americano può scegliere di prendere automaticamente l'iniziativa e di essere il giocatore in fase per il turno in corso. Per questo, egli ritira una pedina "PIR Advantage" dalla mappa (e dalla partita) e la sua prima attivazione dovrà coinvolgere le unità che appartengono a tale PIR [vedi 5.4.1].



Nota dell'autore: questo cogliere l'iniziativa vuol rappresentare i comandanti dei reggimenti che prendono il comando e il controllo delle loro unità.

2.6.2. Se il giocatore Tedesco elimina una pedina "PIR Advantage" in combattimento [vedi 9.3.2], vince automaticamente l'Iniziativa per il turno successivo (e anche per il turno dopo, se ne elimina 2 di pedine "PIR Advantage" nello stesso turno, e così via). Il giocatore Tedesco colloca questa/queste pedina/e "PIR Advantage" sul contatore dei Turni come promemoria.

Nota dell'autore: la perdita di comando dovrebbe disorganizzare le unità subordinate di quel reggimento.

2.6.3. Se le regole 2.6.1 e 2.6.2 sono applicate allo stesso tempo, allora l'iniziativa è determinata normalmente [vedi 5.2.1].

2.6.4. Una pedina "PIR Advantage" non può muovere.

2.6.5. Una pedina "PIR Advantage" non può essere utilizzata per raggruppare/rafforzare una Compagnia.

3. UNITA' TEDESCHE

3.1. REGOLE DI BASE

3.1.1. Le unità Tedesche presenti sulla mappa rappresentano forze che variano da un plotone a una compagnia. La loro descrizione è identica a quella delle Compagnie USA [vedi 2.2]. Alcune unità non hanno un retro: vengono subito eliminate in caso di perdite [vedi 9.2.5].



3.1.2. Ci sono 2 unità aventi la sagoma di un veicolo blindato/corazzato. Si tratta di Compagnie rinforzate da un veicolo catturato di origine francese (carro leggero o autoblindo). Esse siano identiche in ogni aspetto alle unità aventi la sagoma di un soldato, ad eccezione del movimento (vedi la tabella degli Effetti del Terreno stampata sulla mappa).



3.1.3. La lettera in alto a destra indica l'esagono di ingresso per i rinforzi [vedi 8.5.3].

3.1.4. Un'unità Tedesca perde il suo segnalino "Sconosciuto" non appena è coinvolta in un combattimento con una Compagnia USA (sia in attacco che in difesa). Una unità Tedesca che attacca un Gruppo di Lancio [vedi 9.3] invece non perde il suo segnalino "Sconosciuto".

4. SETUP

4.1. PIAZZAMENTO INIZIALE TEDESCO

All'inizio del gioco, il giocatore Tedesco piazza le sue unità in un contenitore (opaco). Egli sceglie uno dei suoi esagoni di partenza (che contiene come simbolo un casco bianco in un cerchio nero) e pesca a caso dal contenitore una unità che egli pone in tale esagono, sul suo lato a piena forza e fuori dalla vista del giocatore Americano. Per fare ciò la nasconde coprendola con un segnalino "Sconosciuto". Egli poi ripete la stessa procedura per ogni esagono di partenza (per un totale di 5 unità Tedesche). Ovviamente il giocatore



Tedesco può controllare le sue unità nascoste in qualsiasi momento.

4.2. PIAZZAMENTO INIZIALE USA

Il posizionamento iniziale dei Gruppi di Lancio USA è effettuato seguendo la procedura riportata di seguito, nella stessa sequenza ogni volta.

4.2.1. DISTRIBUZIONE NEGLI ESAGONI ZONA DI ATTERRAGGIO (DZH)

All'inizio del gioco, i Gruppi di Lancio del 505° PIR sono posti sul tavolo dalla loro parte sconosciuta (retro) e sono mescolati tra loro come si farebbe con delle tessere del domino. Il giocatore Americano quindi costituisce pile composte da 4 Gruppi di Lancio scelti a caso e li piazza, ancora sul loro lato sconosciuto, negli esagoni DZH del 505° PIR (esagoni contenenti come simbolo un paracadute blu). Si ripete quindi l'operazione con i Gruppi di Lancio del 508° PIR (esagoni contenenti come simbolo un paracadute verde). Per i Gruppi di Lancio del 507° PIR invece il giocatore costituisce pile di 3 Gruppi di Lancio che egli pone negli esagoni DZH del 507° PIR (esagoni contenenti come simbolo un paracadute giallo).

Eccezione: Il giocatore piazza una pila di 4 Gruppi di Lancio del 507° PIR sull'esagono di DZH contenente come simbolo un paracadute giallo cerchiato di nero.

Nota dell'autore: Lo scopo principale di questo processo è quello di porre il giocatore Americano nella più completa incertezza ("fog of war") possibile riguardo alla dispersione iniziale delle sue truppe.

4.2.2. DISPERSIONE DEI GRUPPI DI LANCIO

Per ogni Gruppo di Lancio in un esagono DZH, il giocatore Americano fa una selezione casuale DR con il tiro di 2d6. Per primo tira il d6 bianco che indicherà la direzione in cui si deve muovere il Gruppo di Lancio (si veda la tabella di aiuto sulla mappa) e poi per secondo tira il d6 colorato che indicherà invece il numero esatto di quanti esagoni il Gruppo di Lancio dovrà muoversi (nella direzione di cui sopra) al fine di raggiungere il suo esagono definitivo di atterraggio (Landing Hex - LH). Se un Gruppo di Lancio esce dalla mappa, esso viene eliminato (e non può più tornare in gioco).

4.2.3. ATTERRAGGIO DEI GRUPPI DI LANCIO

Per ogni Gruppo di Lancio nel suo LH, il giocatore Americano tira un ulteriore d6. Se il risultato è uguale a 6, il Gruppo di Lancio è eliminato. Un modificatore (DRM) +1 viene applicato se l'LH è una palude, e un DRM +2 se l'LH è un villaggio. Se l'LH è un fiume o una corrente paludosa (compresi

gli esagoni con un ponte) o se contiene una unità Tedesca, il Gruppo di Lancio viene eliminato. Non importa il risultato, i giocatori non possono esaminare la natura dei Gruppi di Lancio eliminati (cioè dare un'occhiata al loro lato frontale).

Nota dell'autore: Un Gruppo di Lancio eliminato in questo modo rappresenta soldati uccisi o feriti durante le operazioni di lancio, o che sono stati catturati al momento dell'atterraggio o semplicemente persi il 6 di giugno 1944.

Nota di Gioco: Per velocizzare il setup del gioco, il giocatore Americano può coniugare la dispersione e l'atterraggio dei suoi Gruppi di Lancio tirando 3d6 contemporaneamente: un d6 bianco e un d6 nero per determinare la dispersione e un d6 rosso per l'atterraggio. In questo modo, se il risultato del d6 rosso è uguale a 6, non è necessario calcolare l'effetto dispersione perché il Gruppo di Lancio è stato eliminato.

4.3. SEGNALINI PUNTI VITTORIA (VP)

Tutti i segnalini "VP" sono collocati in un contenitore opaco. Essi sono estratti a caso e collocati sulla mappa dal giocatore Americano secondo la regola 2.5 e dal giocatore Tedesco in accordo alla regola 5.3.

5. SEQUENZA DI GIOCO

Ognuno dei 9 turni di gioco è suddiviso in un certo numero di passi che devono essere effettuati nel seguente ordine:

1. Determinare l'Iniziativa
2. Scoperta degli obiettivi USA (solo nei turni 5-9)
3. Prima attivazione del giocatore in fase
4. Prima attivazione del giocatore non in fase
5. Seconda Attivazione del giocatore in fase
6. Seconda Attivazione del giocatore non in fase
7. Terza Attivazione del giocatore in fase

5.1. TURNI NOTTURNI

I turni di gioco dall'1 al 4 sono notturni. Questo influisce sulle Attivazioni Tedesche [vedi 5.4.2], sulle Zone di Controllo [vedi 6.1], sul Movimento [vedi 8.2], sui Rinforzi Tedeschi [vedi 8.5.3] e sul Combattimento [vedi 9.1.1].

5.2. DETERMINAZIONE DELL'INIZIATIVA

5.2.1. Ogni giocatore tira 1d6. Quello con il punteggio più alto vince l'iniziativa per il turno in corso: è lui il giocatore in fase. In caso di pareggio, il giocatore con l'iniziativa nel turno precedente mantiene



l'iniziativa. Capovolgere (o meno) il relativo segnalino del turno di conseguenza.

5.2.2. Nel turno 1, il giocatore Americano è automaticamente il giocatore in fase (che ha l'iniziativa).

5.2.3. In alcuni casi, ad uno dei giocatori viene data automaticamente l'iniziativa [vedi 2.6.1 e 2.6.2].

5.3. SCOPERTA DEGLI OBIETTIVI USA

5.3.1. Soltanto durante i turni di giorno (dal turno 5 al turno 9), il giocatore Tedesco cerca di scoprire i veri obiettivi del giocatore Americano.

Nota dell'autore: Dopo la sorpresa iniziale degli atterraggi notturni dei paracadutisti Americani, solo con l'arrivo della luce del giorno le forze Tedesche iniziarono ad avere una visione più chiara degli obiettivi USA.

5.3.2. Il giocatore Tedesco può effettuare una delle due operazioni seguenti:

- girare sul lato posteriore (cioè il lato visibile) un segnalino "VP" che era stato precedentemente posizionato sulla mappa sul lato frontale dal giocatore Americano [vedi 2.5]
- indicare un esagono "VP" che non contenga un segnalino "VP" e estrarre un segnalino "VP" a caso dal contenitore posizionandolo in questo esagono della mappa sul suo lato posteriore (cioè visibile).

5.4. ATTIVAZIONI

Ogni giocatore svolge, alternandosi con l'avversario, varie Attivazioni (3 per il giocatore in fase, 2 per il suo avversario). Inizia il giocatore in fase.

5.4.1. ATTIVAZIONI USA

Durante la sua Attivazione, il giocatore Americano sceglie 1 azione tra le 3 opzioni seguenti a sua disposizione:

- (U1) attivare le Unità del 505° PIR (in blu)
- (U2) attivare le Unità del 507° PIR (in giallo)
- (U3) attivare le Unità del 508° PIR (in verde).

Ogni Attivazione U1, U2 e U3 può essere eseguita solo una volta per turno. Se il giocatore Americano ha guadagnato l'iniziativa secondo la regola 2.6.1, la sua prima attivazione è predeterminata. Durante l'Attivazione, le unità coinvolte possono (nel seguente ordine):

- spostarsi, quindi
- combattere, poi
- raggrupparsi/rafforzarsi come Compagnia.

Nota di Gioco: Se il giocatore Americano ha l'iniziativa, egli sarà in grado di attivare tutti e 3 i PIR durante il turno.

5.4.2. ATTIVAZIONI TEDESCHE

Durante la sua Attivazione il giocatore Tedesco sceglie 1 azione dalle 4 seguenti a sua disposizione:

- (G1) un numero di movimenti di Gruppi di Lancio USA "Sconosciuti" (cioè ancora sul lato posteriore) del 505° PIR pari al risultato di un lancio di 2d6.
- (G2) un numero di movimenti di Gruppi di Lancio USA "Sconosciuti" (cioè ancora sul lato posteriore) del 507° PIR pari al risultato di un lancio di 2d6.
- (G3) un numero di movimenti di Gruppi di Lancio USA "Sconosciuti" (cioè ancora sul lato posteriore) del 508° PIR pari al risultato di un lancio di 2d6.
- (G4) attivare un numero di unità Tedesche pari al risultato di un lancio di 1d6, con un minimo di Attivazioni pari al numero del turno di gioco corrente diviso 2 (arrotondato per difetto).

Notare che ogni Attivazione di tipo G1, G2 o G3 consente solo il movimento di Gruppi di Lancio USA "Sconosciuti" cioè non ancora rivelati. Queste attivazioni possono essere eseguite solo una volta per turno e solo durante i turni di notte [5.1]. Ogni Gruppo di Lancio USA mosso (cfr. 8.2.1) conta come un unico movimento. Un singolo Gruppo di Lancio può essere spostato fino a 3 volte nella stessa Attivazione (facendo un movimento totale di 3 esagoni) ed ogni movimento viene detratto dal totale consentito.

Esempio: A seguito di un lancio di 2d6 con risultato di 6 per una attivazione G1, il giocatore Tedesco può muovere un massimo di 6 Gruppi di Lancio "Sconosciuti" appartenenti al 505° PIR. Egli può quindi spostare 6 Gruppi di Lancio di 1 esagono o 2 Gruppi di Lancio di 3 esagoni o 3 Gruppi di Lancio di 2 esagoni o ancora 1 Gruppo di Lancio di 3 esagoni e 3 Gruppi di Lancio di 1 esagono o una qualsiasi altra combinazione entro i 6 movimenti consentiti.

Una Attivazione di tipo G4 può essere effettuata più volte in un turno. Un'unità può essere Attivata solo una volta durante una attivazione G4, ma può essere attivata più volte nello stesso turno ogni volta che c'è un'attivazione G4. Nel corso di una attivazione G4, le unità coinvolte possono (nel seguente ordine):

- essere poste sulla mappa come rinforzi [vedi 8.5.1], quindi
- spostarsi, quindi

- combattere.

Nota dell'autore: Nei primi 4 turni quindi il giocatore Tedesco dovrà scegliere tra il dare la caccia ai Gruppi di Lancio USA attivando le sue unità o il diffondere il più possibile il disordine tra i Gruppi di Lancio muovendoli sulla mappa. Dal suo turno 5 in poi il giocatore Tedesco dovrà scegliere automaticamente l'Attivazione di tipo G4 in ciascuna delle sue Attivazioni. Come già specificato si noti che il giocatore Tedesco non può muovere Gruppi di Lancio USA che sono stati già rivelati (vale a dire che sono girati nella loro parte frontale).

6. ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

6.1. REGOLE DI BASE

6.1.1. Tutte le Unità esercitano una Zona di Controllo (ZOC) nei 6 esagoni che la circondano.

Eccezioni: Non ci sono le ZOC durante i turni notturni [vedi 5.1] e i Gruppi di Lancio non esercitano una ZOC.

6.1.2. Gli effetti delle ZOC esercitate da diverse Unità nemiche nello stesso esagono non sono cumulabili. Allo stesso modo gli effetti della ZOC esercitate da Unità amiche e nemiche nello stesso esagono non si annullano a vicenda.

Esempio: Le 2 unità avversarie nella figura sotto esercitano entrambe una ZOC negli esagoni A e B.



6.2. INFLUENZA SUL MOVIMENTO

6.2.1. Una Unità che entra/ esce in una ZOC nemica (EZOC) deve pagare un costo aggiuntivo di Punti Movimento (MP) a seconda della natura della Unità nemica (vedi sotto) e per ogni esagono di EZOC attraversato:

- Compagnia USA a piena forza o Unità Tedesca: + 1 MP
- Compagnia USA ridotta o Unità Tedesca: + ½ MP

La penalità più alta è applicata nel caso in cui più EZOC insistono sullo stesso esagono. Se l'unità che muove non ha MP sufficienti per pagare il costo aggiuntivo, non può entrare o uscire dalla EZOC.

Nota dell'autore: La natura compartimentata del bocage normanno, combinato con la bassa densità di truppa delle Unità coinvolte non giustifica il blocco delle ZOC.

6.2.2. Una Unità può muovere direttamente da EZOC a EZOC se può pagare il costo aggiuntivo totale in Punti Movimento (MP) per lasciare la prima EZOC e entrare nella seconda EZOC.

Esempio: Nella figura sotto l'Unità USA deve spendere 1 MP per entrare nell'esagono B (bocage), +1 MP per lasciare la EZOC in A e +1 MP per entrare nella EZOC in B per un totale di 3 MP. Lo stesso dovrebbe essere applicato se l'esagono C fosse occupato da una unità Tedesca [vedi 6.1.2].



6.3. INFLUENZA SUL COMBATTIMENTO

Una unità non può ritirarsi in una EZOC [vedi 9.4].

7. LIMITI AL RAGGRUPPAMENTO

Il Limite di Raggruppamento in un esagono è di 3 Unità. Il Raggruppamento viene controllato dopo che il movimento ed il combattimento di ogni fase di Attivazione è stato completato. In caso di superamento del limite le Unità eccedenti sono eliminate dal giocatore al quale appartengono.

Nota di Gioco: Ricordate che un Gruppo di Lancio o una Compagnia (sia a forza piena che ridotta) conta come una Unità. I Limiti al Raggruppamento non vengono controllati una volta che la fase del setup iniziale è stata completata.

8. MOVIMENTO

8.1. REGOLE DI BASE

Le unità si muovono sulla mappa da un esagono ad un altro adiacente spendendo un certo numero di Punti Movimento (MP) a seconda della natura di

ogni esagono in cui entrano e del lato di esagono attraversato (vedi la Tabella degli Effetti del Terreno stampata sulla mappa), fino ad un limite dato dalla loro Capacità di Movimento (MC).

Nota di Gioco: I costi ridotti per entrare in un esagono di Strada principale/Ferrovia/Ponte vengono applicati solo se l'Unità in movimento segue il percorso attraverso la Strada principale/Ferrovia.

8.2. CAPACITÀ DI MOVIMENTO (MC) NEI TURNI DI NOTTE (da 1 a 4)

8.2.1. Un Gruppo di Lancio ("Sconosciuto" o rivelato) si muove solo di un esagono ogni volta che viene attivato.

Eccezione: Le pedine "PIR Advantage" non possono muovere [vedi 2.6.4].

8.2.2. L'MC delle Unità Tedesche e delle Compagnie USA è determinato dalla natura dell'esagono che occupano all'inizio del loro movimento:

- Villaggio/Strada principale/Ferrovia: 3 MP
- Qualsiasi altro tipo di esagono: 2 MP

Nota dell'autore: E' più facile spostarsi da un luogo ad un altro quando si dispone di un punto di riferimento topografico, cioè si sa dove ci si trova!

8.2. CAPACITÀ DI MOVIMENTO (MC) NEI TURNI DI GIORNO (da 5 a 9)

8.3.1. Le unità Tedesca hanno un MC di 4 MP.

8.3.2. Le Compagnie USA hanno un MC di 6 MP. I Gruppi di Lancio hanno un MC di 4 MP.

Eccezione: Le pedine "PIR Advantage" non possono muovere [vedi 2.6.4].

Nota dell'autore: L'MC più elevato delle Compagnie USA è giustificato dalla loro superiore disciplina e formazione rispetto a quella delle truppe Tedesche che stavano affrontando. Questo compensa in parte anche la possibilità delle Attivazioni multiple di tipo G4 del giocatore Tedesco.

8.4. PROCEDURA

8.4.1. Le Unità si muovono individualmente. Esse possono anche muoversi come Raggruppamento se rimangono però raggruppate per la totalità del loro movimento, ma il Raggruppamento utilizza il più basso MC tra gli MC delle Unità che lo compongono.

Esempio: Un raggruppamento di Unità USA composto da una Compagnia e da 2 Gruppi di

Lancio può muovere di un solo esagono nel corso di un turno di gioco notturno.

8.4.2. Eventuali MP non utilizzati vengono persi. Una Unità può sempre muoversi di un minimo di 1 esagono, non importa il suo MC (ma continua a non poter entrare in esagoni a lei invalicabili).

8.4.3. Una Unità amica non può entrare in un esagono occupato da una Unità nemica.

8.4.5. Una Unità che lascia la mappa viene eliminata e non può tornare in gioco. Se l'Unità è un Gruppo di Lancio "Sconosciuto" (vedere 5.4.2) nessun giocatore può sapere di che tipo fosse (cioè controllarne il suo lato frontale).

8.5. RINFORZI

8.5.1. Nel corso di una Attivazione di tipo G4 [vedi 5.4.2] il giocatore Tedesco può far entrare (senza alcun costo di MP) una o più unità come rinforzi. Per fare questo, egli estrae una unità a caso dal contenitore, la piazza a faccia in su (cioè dal lato della piena forza) nel suo esagono d'ingresso [vedi 8.5.3], celandola però alla vista del giocatore Americano piazzando un marcatore "Sconosciuto" su di essa. Questa potrà successivamente muovere e combattere come parte della stessa Attivazione.

8.5.2. Ogni Unità di rinforzo conta come una unità attivata. Il numero delle Unità Tedesche di rinforzo disponibili è dato dal numero di Unità totali presenti nel contenitore.

8.5.3. Durante un turno notturno (turni da 1 a 4) una Unità di rinforzo viene posizionata nell'esagono indicato sia sulla pedina [vedi 3.1.3] che da una freccia rossa sulla mappa. Se l'esagono è occupato da una Unità USA, l'Unità Tedesca si piazza nel più vicino esagono di bordo mappa che è privo da una qualsiasi Unità USA (in caso di due esagoni simili il giocatore Tedesco può scegliere quale usare). Invece durante un turno di giorno (turni da 5 a 9) il giocatore Tedesco sceglie l'esagono di entrata (esagoni da A ad D) della sua Unità.

Nota dell'autore: Dopo la sorpresa iniziale e la susseguente improvvisazione nella risposta, con l'arrivo della luce del giorno le forze Tedesche furono in grado di organizzare la difesa in una maniera più coesa.

9. COMBATTIMENTO

9.1. REGOLE DI BASE

9.1.1. Il Combattimento si risolve tra uno o più esagoni di Unità che attaccano e un esagono di Unità che difendono.

Eccezione: Durante i turni di notte, un solo esagono di Unità che attaccano può prendere parte a un combattimento. Tutte le Unità attaccanti devono essere adiacenti all'esagono dei difensori, e devono inoltre occupare esagoni adiacenti gli uni agli altri. Tutte le Unità presenti nell'esagono dei difensori devono essere attaccate tutte insieme.

9.1.2. Una Unità può solo attaccare o essere attaccata una volta per ogni Attivazione.

Esempio: Nel corso di una Attivazione di tipo U2 nel turno 3 (notte), così come rappresentato nella figura sottostante, il giocatore Americano può attaccare solo con un esagono (quello che contiene la Compagnia a piena forza, o quello che contiene le due Compagnie ridotte). Se poi la stessa situazione si verificasse dal turno di gioco 5 in poi (giorno), si applicherebbe comunque anche qui la stessa condizione perché le Unità USA non sono di per sé in esagoni adiacenti. Una delle Compagnie USA ridotte avrebbero dovuto muovere nell'esagono A per permettere al giocatore Americano di coinvolgere tutte e tre le Unità nell'attacco.



9.1.3. Il Combattimento non è mai obbligatorio.

9.2. PROCEDURA

9.2.1. L'attaccante (cioè il giocatore in fase) designa le Unità attivate che devono prendere parte al combattimento.

Nota di Gioco: Solo le Unità attivate possono attaccare, il che significa per il giocatore Americano che non può avere unità di diversi PIR che partecipano allo stesso combattimento, anche se

sono tutti adiacenti all'esagono dei difensori. Per il giocatore Tedesco questo invece significa che solo le Unità attivate da una Attivazione di tipo G4 possono prendere parte nello stesso combattimento.

9.2.2. L'attaccante designa la sua Unità principale d'attacco (Unità "Point"). Questa unità fornisce il suo Valore di Attacco (AV) per il combattimento. Ogni Unità attaccante in più fornisce un bonus di +1 a questo AV. Il punteggio finale corrisponde al Fattore di Attacco globale (AF) per il combattimento.

9.2.3. Alla stesso modo il difensore designa la sua Unità principale per la difesa (Unità "Point"). Questa Unità fornisce il Valore di Difesa (DV) per il combattimento. Ogni Unità di difesa in più fornisce un bonus di +1 a questo DV. Il punteggio finale corrisponde al Fattore di Difesa globale (DF) per il combattimento.

9.2.4. Ogni giocatore tira 1d6 e aggiunge il risultato al suo AF/DF. La natura dell'esagono/lato di esagono dei difensori può anche modificare il DF (vedere la tabella degli Effetti del Terreno stampata sulla mappa; applicare ogni modificatore cumulativo per il lato di esagono solo se esso è adiacente ad entrambe le Unità "Point").

- Se il punteggio finale dell'attaccante è il doppio o più di quello del difensore, l'Unità "Point" del difensore subisce una Perdita di Livello [vedi 9.2.5] e tutte le altre Unità che partecipano alla difesa devono Ritirarsi [vedi 9.4].
- Se il punteggio dell'attaccante è superiore, ma meno del doppio di quello del difensore, solo l'Unità "Point" del difensore subisce una Perdita di Livello [vedi 9.2.5].

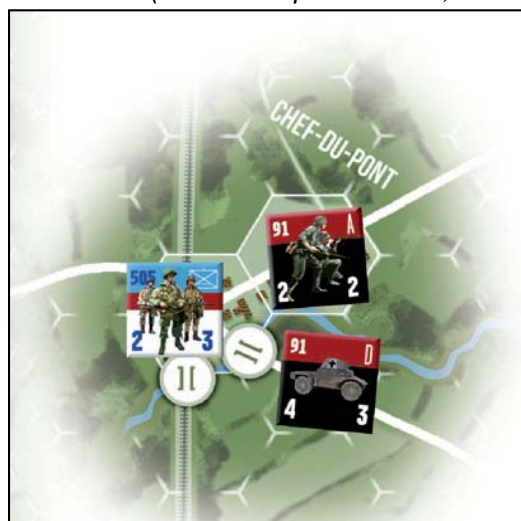
Eccezione: Durante un turno di gioco notturno, tutte le unità che difendono possono scegliere di ritirarsi, se ciò gli è possibile [vedi 9.4], piuttosto che subire una perdita.

- Se i punteggi sono uguali non vi è alcun effetto.
- Se il punteggio finale dell'attaccante è inferiore di quello del difensore, ma più della metà, l'Unità "Point" dell'attaccante subisce una Perdita di Livello [vedi 9.2.5].
- Se il punteggio finale dell'attaccante è metà o meno di quello del difensore, l'Unità "Point" dell'attaccante subisce una Perdita di Livello [vedi 9.2.5] e anche tutte le altre Unità che partecipano all'attacco devono Ritirarsi [vedi 9.4].

9.2.5. Una Unità a piena forza, che subisce una Perdita di Livello è girata dalla parte a forza ridotta (retro).

Eccezione: Alcune Unità Tedesche a piena forza sono eliminate immediatamente quando subiscono una Perdita di Livello [vedi 3.1.1]. Una Unità ridotta che subisce una Perdita di Livello viene eliminata (ritirata definitivamente dal gioco).

Esempio: Nel caso descritto dalla figura sotto, una Unità Tedesca a piena forza con un autoblindo (Unità "Point"; AV=4) sostenuta da una Unità adiacente (quindi AF=5) attacca una Compagnia ridotta del 505° PIR in un Villaggio attraverso un ponte (DV=3; DF=3 +2[perché in esagono villaggio] +1[perché c'è un ponte sul lato di esagono] =6) durante un turno di giorno. Il Tedesco tira 1d6 ottenendo un 3, che sommato al AF dà un punteggio finale di 8. Il giocatore Americano tira 1d6 ottenendo anche lui 3, che sommato al suo DF dà un punteggio finale di 9. Il giocatore Americano infligge una perdita alla Unità "Point" Tedesca che è ridotta. Se l'Unità "Point" Tedesca fosse stata l'unità di Fanteria con valori 2-2, l'attacco non sarebbe avvenuto attraverso un ponte, quindi il modificatore DRM per il lato di esagono ponte non si sarebbe applicato al DF (ottenendo quindi AF = 3; DF = 5).



9.3. GRUPPI DI LANCIO IN COMBATTIMENTO

9.3.1. Un Gruppo di Lancio non può mai attaccare.

9.3.2. Uno o più Gruppi di Lancio da soli in un esagono (n.d.t. si intende senza in supporto di almeno un altro tipo di Unità) che sono attaccati sono eliminati automaticamente. Allo stesso modo se tutte le Compagnie raggruppate con un Gruppo di Lancio sono eliminate il Gruppo di Lancio è eliminato anch'esso. In qualunque caso, solo il

giocatore Tedesco può conoscere (osservandone cioè il lato frontale della pedina) la natura dei Gruppi di Lancio "Sconosciuti" eliminati in questo modo.

9.4. RITIRATA

9.4.1. Una Ritirata è un movimento di un esagono effettuato da tutte le Unità coinvolte (in attacco o difesa), a partire da qualsiasi EZOC [vedi 6.3].

9.4.2. Le Unità raggruppate insieme devono Ritirarsi nello stesso esagono.

9.4.3. Se una Unità (o raggruppamento) non può Ritirarsi, l'Unità (o una Unità scelta dal giocatore proprietario nel caso di un raggruppamento), subisce una Perdita di Livello.

9.5. AVANZATA DOPO IL COMBATTIMENTO

9.5.1. Se alla fine del combattimento l'esagono dei difensori è liberato da tutte le Unità nemiche, l'Unità "Point" attaccante deve avanzare nell'esagono. Le altre Unità attaccanti possono fare la stessa cosa (senza però esserne obbligate).

Nota dell'autore: La volontà di impegnarsi in combattimento si traduce come il desiderio di avanzare sul nemico in modo da occupare la terra che esso controlla.

9.5.2. Una Unità in difesa invece non può avanzare in un esagono abbandonato da Unità che attaccano.

10. CONDIZIONI DI VITTORIA

10.1. Dopo i 9 turni di gioco i giocatori determinano il

livello di vittoria per ogni contendente sommando il numero di Punti Vittoria (VP) accumulati dal giocatore Americano. Per fare questo tutti le pedine VP vengono girate e si somma il totale del loro valore.

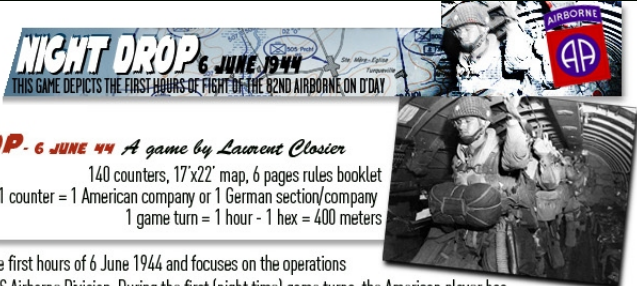
10.2. Il giocatore Americano si aggiudica il numero di VP indicati sulla pedina se controlla quell'esagono dove questa è presente. Ottiene il controllo di un esagono VP non appena una delle sue Compagnie entra in quell'esagono (non ha bisogno però di rimanervi ferma per tutto il resto del gioco). Piazza quindi, per indicare ciò, un segnalino di controllo nell'esagono. Ne perde però il controllo non appena un'altra Unità Tedesca rientra successivamente nell'esagono VP (il segnalino di controllo viene rimosso).

10.3. Se un esagono VP controllato dal giocatore Americano non ha un marcatore VP in esso al termine della partita, il giocatore Americano estrae un marcatore VP dal contenitore per assegnarne il valore.

10.4. Livello di Vittoria

Punti Vittoria (VP) accumulati dal giocatore Americano:

>=16	Vittoria strategica USA
12-15	Vittoria operativa USA
9-11	Vittoria tattica USA
6-8	Vittoria tattica Tedesca
3-5	Vittoria operativa Tedesca
<=2	Vittoria strategica Tedesca




NIGHT DROP - 6 JUNE 1944
THIS GAME DEPICTS THE FIRST HOURS OF FIGHT OF THE 82ND AIRBORNE ON D-DAY

NIGHT DROP - 6 JUNE 44 A game by Laurent Closier
140 counters, 17"x22" map, 6 pages rules booklet
Scale: 1 counter = 1 American company or 1 German section/company
1 game turn = 1 hour - 1 hex = 400 meters

Night Drop simulates the first hours of 6 June 1944 and focuses on the operations conducted by the 82nd US Airborne Division. During the first (night time) game turns, the American player has to regroup his scattered forces in order to re-form companies and regiments. As long as this reorganization remains undone, American troops remain very vulnerable and the American player cannot know which objectives are in priority. The German player can use the opportunity to create even more disorder in the American ranks, or chase after isolated paratroopers. But the surprise of the airborne assault keeps the Germans blind to the objectives of their adversaries. As daylight comes, the German player slowly begins to learn the intentions of the American troops and can better organize as reinforcements arrive. For the American player, the knowledge of his objectives and the strength of his units give him the advantage over his enemies. The superiority from which he benefits allows him to bluff his opponent by attacking lesser important objectives, obliging the German player to make some critical choices: continue to defend a hex of middling importance and risk abandoning a more important hex, or focus on defending more important hexes and risk having been "fooled" by the enemy! The randomness of the drop, the priority assigned to each objective, and the arrival of German reinforcements assures a different game each time.

Autore: Laurent Closier.
Grafica: Olivier Revenu.
Playtesters: David Chauvel, Florent Coupeau, François-Xavier Euzet, Vincent Gomas, Philippe Parmentier.
Correttore di bozze: Arnaud Moyon.

Traduzione italiana: Francesco Niccolai.



BATTLES
the independent wargame MAGAZINE

SUBSCRIBE NOW! FOR FREE
SUBSCRIBE NOW FOR 4 ISSUES AND RECEIVE A FREE COMPLETE GAME!
NIGHT DROP - 6 JUNE 44
A game by Laurent Closier