



FINAL ASSAULT

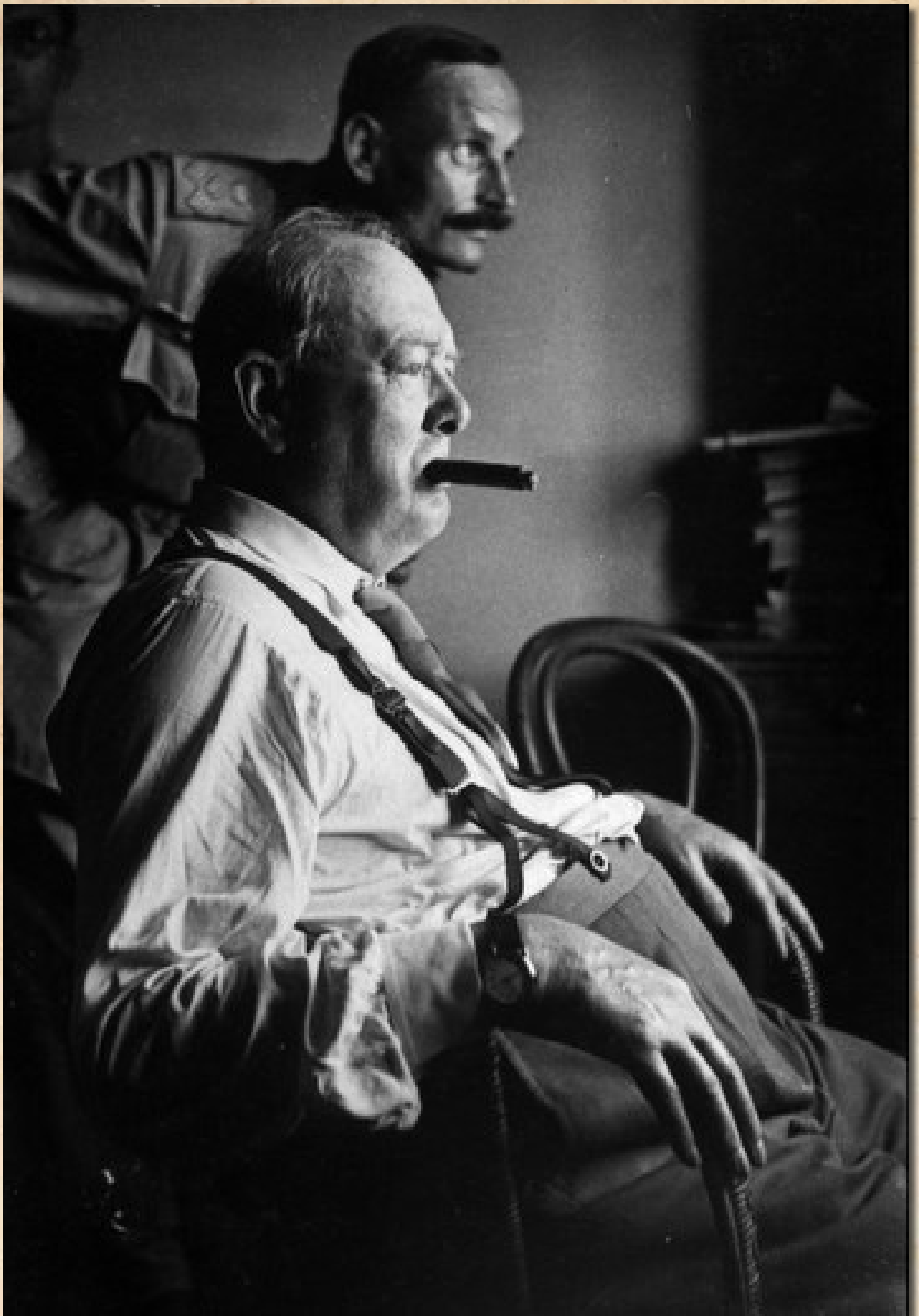


SCENARI



Amichevoli e Torneo

Classificato: Late war



FINAL ASSAULT

TOP SECRET FILES:

SCENARI

Scritto da
MASSIMO TORRIANI

Con la collaborazione di
VALENTINO DEL CASTELLO

Copyright 2017

Per il playtest si ringrazia:
Stefano Bellissimo, Andrew Carless, Matteo Culosi, Salvatore Intravaia, Adriano Losi,
Fredi Marcarini, Emilio Pezzini, e tutti i soci del Mediolanum Club Milano
Per la traduzione inglese si ringrazia: Andrew Carless

Tutti i diritti riservati.

Stampato presso: Zev Multimediale - Vicenza - Marzo 2017
Nessuna parte può essere riprodotta in alcun modo, incluso
qualsiasi tipo di sistema meccanico e/o elettronico,
senza la preventiva autorizzazione scritta degli autori.

SCENARI

Scenari Amichevoli

Dopo aver stabilito il punteggio dell'esercito e il numero massimo di unità da utilizzare per la battaglia, raccogliete tutti gli elementi scenici che intendete utilizzare (minimo 12 elementi/massimo 24). Per preparare il campo, entrambi i giocatori tirano 1d10 e aggiungono il VT più alto delle unità dell'esercito. Suddividete il campo di battaglia in quadrati della misura di 60 x 60 cm (24" x 24"). Chi ottiene il valore più alto, posiziona il primo elemento scenico tra quelli disponibili in uno dei quadrati, poi tocca all'avversario posizionarne uno in un altro quadrato. Proseguite nell'alternanza. Una volta che avrete disposto in ogni quadrato un elemento, cominciate il secondo giro partendo da uno qualsiasi dei quadrati. Terminato il secondo giro, anziché piazzarne direttamente un altro elemento, indicate un quadrato e tirate 1d10: 1-5 nel quadrato non si può aggiungere altro (ne voi, ne l'avversario), 6-10 potete aggiungere l'elemento scelto.

Completate il terzo e il quarto giro con le medesime modalità. Terminato il campo tirate 1d10:

- 1-2: **Fiume**
- 3-4: **Villaggio**
- 5-6: **Postazioni**
- 7-8: **Stazione radio**
- 9-10: **Esplorazione**

Verificate se disponete degli elementi scenici necessari. Se non li avete, ripete il tiro.

Ovviamente, per inserire gli elementi specifici, potranno essere necessari degli aggiustamenti... Una volta completata anche questa parte, il giocatore che ha vinto lo spareggio iniziale potrà aggiungere una strada lunga fino a 180 cm (72"), distribuendovi, ai lati, un massimo di 4 muri e 4 siepi (lunghe 10 cm/4" cad.). L'avversario potrà aggiungere una strada lunga fino a 120 cm (48") con relativi muretti e siepi.

I giocatori ora tireranno nuovamente 1d10 per decidere chi sceglierà il lato di schieramento e posizionerà la prima unità.



Scenari Torneo

L'organizzatore avrà cura di preparare i tavoli che non potranno essere modificati dai giocatori in nessun modo. L'assegnazione del tavolo e l'indicazione dello scenario sarà a cura dell'organizzatore.

Sistema alla "Svizzera"

Il torneo prevede la formula alla "svizzera", ovvero i giocatori si affrontano a partire dai punteggi più alti in modo decrescente, applicando i sistemi indicati nel paragrafo Risoluzione delle parità. Gli abbinamenti della prima partita sono sorteggiati casualmente. Solo per la prima partita l'organizzazione ha la facoltà di gestire il sorteggio per evitare partite fra giocatori della stessa città o località. Non è possibile in nessun caso applicare questa gestione nei turni successivi: il criterio per gli abbinamenti delle partite seguenti DEVE seguire la classifica parziale, senza tenere conto della provenienza dei giocatori. Le partite sono della durata di 2 ore ciascuna con la possibilità, a insindacabile giudizio dell'arbitro, di concedere minuti supplementari per concludere il turno in corso o per concludere le mosse più importanti che potrebbero influenzare l'esito della battaglia.

Eserciti a punti

Si utilizzano armate da 4500 punti; non sono ammessi punti in esubero. Ciascun giocatore dovrà avere uno o due Eserciti in funzione della tipologia di torneo. Le armate degli Italiani (non RSI), di prossima pubblicazione, sono considerati Asse o Alleati, a scelta del giocatore. Anche se la cosa può comportare delle "inesattezze" a livello storico sono ammessi Eserciti che in realtà non si sono mai scontrati. La composizione dell'Esercito deve partire da un Plotone Base e deve essere chiara la catena delle *unità opzionali*.

Nella lista dovrete specificare il costo delle singole unità con le varianti e, per ciascuna unità, devono essere riportati tutti dati e le caratteristiche.

Per le limitazioni fate riferimento al regolamento e alle liste aggiuntive scaricabili dal sito www.torrianimassimo.it, dal forum torrianimassimo.it oppure da Facebook Final Assault.

Invio liste

L'organizzatore indicherà la data di consegna delle liste per la verifica che deve essere almeno 7 giorni prima della data del torneo. La data è tassativa e non prorogabile. Chi non consegnerà la lista entro la data indicata sarà penalizzato con un malus di -100 Punti Torneo per ogni giorno di ritardo.

Modalità Torneo

- Standard: con questa versione i giocatori devono portare un Esercito dell'Asse e uno di Alleati, fronte Europa, e del periodo indicato (early, medium, late)
- Open: con questa versione i giocatori possono portare anche le liste previste per il Fronte del Pacifico (di prossima pubblicazione) o per il Fronte Africano (di prossima pubblicazione). Restano comunque obbligatori un Esercito dell'Asse e uno di Alleati.
- Light: con questa versione i giocatori possono portare UN SOLO Esercito (Asse o Alleati). Questa soluzione porterà inequivocabilmente a scontri improbabili (es. Americani contro Inglesi). Se un giocatore vuole evitare queste incongruenze potrà portare un Esercito dell'Asse e uno degli Alleati. La selezione dei fronti e del periodo è a cura dell'Organizzatore del Torneo.

Selezione Esercito

Nella versione Standard i due giocatori comunicheranno all'avversario quale Esercito intendono utilizzare (Asse o Alleati). Se scelgono due tipologie diverse si procederà con la *Fase di Schieramento* delle unità. Se entrambi vogliono utilizzare la stessa tipologia (es. Asse) occorrerà tirare un 1d10 e sommare il VT dell'unità Comando più alta in grado. Il giocatore che otterrà il risultato maggiore sceglierà. In caso di parità occorrerà ritirare. Per garantire un equo utilizzo degli Eserciti, dopo la prima partita, ogni giocatore sarà OBBLIGATO ad utilizzare l'Esercito che non ha impiegato nella prima partita. Se entrambi hanno usato la stessa tipologia, potranno accordarsi; se non raggiungono l'accordo si procederà con il tiro di dado. La terza e le eventuali partite a seguire applicheranno il medesimo principio in modo da garantire l'alternanza. In caso di parità sarà nuovamente consentito accordarsi o lanciare 1d10.

Modelli

I modelli devono essere equipaggiati come previsto nella lista dell'Esercito selezionato. 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.). Sono ammessi altri metodi di facile comprensione che dovranno comunque essere specificati sulla lista (cappotto - Unità A; elmetto bianco - Unità B; o similari)

Numero massimo di unità e schieramento

Il numero massimo di unità consentite per ogni Esercito verrà indicato dagli organizzatori ma suggeriamo 10/12 unità. Maggiore è il numero di unità più lunghe saranno le partite.

Durante lo schieramento, anche se le unità sono state suddivise in Sezioni, devono essere schierate contemporaneamente. Questa regola simula il fatto che, sebbene possano ricevere Ordini diversi, tutti i modelli facevano parte della stessa unità originale e pertanto si presuppone siano arrivati sul campo di battaglia insieme. Le unità *infiltrate* e *furtive* vengono dichiarate normalmente ma vengono posizionate in campo solo dopo che tutte le altre unità senza queste caratteristiche sono state schierate. Se entrambi i giocatori possiedono unità *infiltrate* o *furtive*, i due giocatori tireranno 1d10 e sommeranno il VT più alto per stabilire chi schiererà la prima (il risultato più alto piazza per primo).

Dadi e metro

Ogni giocatore deve portare almeno 20 dadi, un metro e i segnalini da utilizzare durante la partita. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -100 Punti Torneo.

Segnalini

Segnalini tridimensionali sono ammessi previa verifica e autorizzazione degli organizzatori.

Manuale

Ogni giocatore deve avere sul tavolo un Regolamento originale consultabile. Chi ne fosse sprovvisto sarà penalizzato con un malus di -100 Punti Torneo.

Nuove Regole, FAQ, precisazioni

Sono valide tutte le regole aggiuntive ufficiali pubblicate fino alla data di inizio torneo salvo precisato diversamente dagli organizzatori.

Regole Opzionali

L'organizzazione ha la facoltà di adottare le regole opzionali specificandolo nel comunicato in cui promuove il torneo.

Giocatori dispari

Nel caso si iscriva un numero di giocatori dispari, il club che ha organizzato il torneo dovrà sacrificare uno dei propri giocatori. Se non trova un accordo con i soci su chi deve abbandonare, sarà automaticamente selezionato il giocatore del club organizzatore che per ultimo ha consegnato la lista dell'Esercito.

Scenari e Punti Torneo

Gli scenari previsti per il torneo sono quelli contenuti in questo documento e nelle successive integrazioni. I *Punti Torneo* saranno calcolati come previsto in ogni specifico scenario.

Partite concesse, abbandonate, interrotte, avversario in ritardo, penalità, espulsioni

Il torneo deve essere vissuto come un piacevole momento d'incontro ma, al tempo stesso, non deve escludere la sana competitività. Nell'ottica del rispetto generale, gli organizzatori pertanto si riservano, a loro insindacabile giudizio, la facoltà di applicare punti penalità, o nei casi estremi di espellere il giocatore, qualora vengano riscontrati atteggiamenti non conformi o polemici e che danneggiano il corso del torneo. Per lo stesso motivo abbandonare un torneo prima della terza partita, concedere o "accelerare" la chiusura per motivi personali, arrivare in ritardo di oltre 20 minuti, deve essere evitato a tutti i costi.

Ovviamente possono capitare situazioni impreviste e quindi è giusto informare i giocatori che, in una delle citate situazioni (abbandono, concessione, interruzione, mancata presenza, espulsione) il loro punteggio torneo sarà completamente annullato (0 punti); saranno tenuti in considerazione solo in caso di parità tra i giocatori. Se l'abbandono/espulsione dovesse avvenire prima degli abbinamenti, si slitterà la classifica e l'avversario di chi abbandona sarà

l'ultimo a cui verrà assegnata una vittoria a tavolino di 900 punti. Se la concessione/abbandono/espulsione dovesse avvenire durante una partita in corso, il punteggio applicato sarà il medesimo (900 - 0). Può sembrare drastico ma serve a evitare situazioni ancora più spiacevoli. In quest'ottica sarà tollerato un solo abbandono/concessione/espulsione all'anno. Se un giocatore dovesse abbandonare/concedere/ o essere espulso per due volte durante l'anno sarà facoltà degli organizzatori rifiutare la sua iscrizione permanente. Lo scopo non è quello di scoraggiare la partecipazione ma quello di instaurare un sano rispetto nei confronti degli organizzatori e di chi magari ha fatto centinaia di chilometri per partecipare. Si invitano pertanto tutti i giocatori, nel rispetto degli altri partecipanti, a non concedere nulla che influenzi i Punti Torneo. L'organizzazione, in casi dubbi, potrà comunque intervenire arbitrariamente. Frasi del tipo "tanto oramai ho perso" non hanno senso in un torneo dove si presuppone che, oltre allo spirito agonistico, sia contemplata anche la voglia di divertirsi e stare insieme. Concedere, abbandonare, interrompere, rovina il torneo a TUTTI pertanto evitate e fate evitare atteggiamenti di questo tipo.

Interventi arbitrali

L'arbitro, nel suo lavoro di verifica sui tavoli, potrà, a suo insindacabile giudizio, rammentare ai giocatori regole dimenticate o far applicare la versione corretta delle regole, qualora travisate o mal interpretate.

Se richiesto, effettuerà, a nome e per conto di un giocatore che lo richiede, misurazioni e movimenti delle unità.

Penalità, espulsioni, polemiche inutili

Un commento o due sono ammessi, una intera partita passata a proclamare la propria sfortuna o la fortuna dell'avversario rovina inevitabilmente il gioco. Non tutti hanno la capacità di assorbire continue lamentele pertanto astenetevi. Un giocatore con un atteggiamento di questo genere, se segnalato all'arbitro, verrà prima ammonito e poi penalizzato con -50 Punti Torneo per ogni intervento arbitrario e, in casi estremi, potrà portare all'espulsione dal torneo. Non saranno tollerati insulti personali, minacce o aggressioni fisiche: atteggiamenti di questo genere genereranno l'espulsione immediata a vita. Nell'ottica di un clima sereno invitiamo tutti a limitarsi a esternare platealmente il proprio disappunto.

Risoluzione parità

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 escludendo la partita giocata contro il giocatore in parità).
- 2) Differenza Punti Torneo fatti e subiti in tutte le partite disputate.

N:B: Questa è la prima selezione di scenari. A breve ne seguiranno altri che s'integreranno.



SCENARIO 1: FIUME

Elementi scenici necessari: un fiume lungo 180 cm (6') attraversato da due ponti distanti almeno 50 cm (20").

Preparazione

Posizionate il fiume al centro del tavolo. Nei tornei il tavolo sarà allestito dall'organizzatore. Entrambi i giocatori tirano 1d10 e sommano il VT. Chi ottiene il valore maggiore può scegliere il lato di schieramento e posizionare la prima unità oppure, in alternativa, può passare all'avversario lasciando a lui scelta e l'obbligo di schierare la prima unità.

Descrizione

I ponti rappresentano l'unico passaggio verso il fronte e garantiscono al proprio esercito la linea di rifornimenti. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo dei ponti a ogni costo.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento:

Giocatore A: entro 30 cm (12") dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm (12") dal lato Sud



Regole speciali:

Il fiume è considerato invalicabile tranne che da unità con la caratteristica: *anfibi*.

Le sponde del fiume sono coperte di cespugli: ai fini del gioco considerate questa vegetazione come una siepe (*ostacolo lineare*) che delimita il corso d'acqua su entrambi i lati. Per avere il controllo di un ponte un giocatore deve avere almeno il doppio dei modelli avversari posizionati sul ponte. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm (2") dal ponte si considerano come se fossero sopra; ogni componente dell'equipaggio di un Carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *storditi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza almeno il doppio il ponte è *conteso*.

Conteggio Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata di un Esercito o di entrambi, nel caso, vedi paragrafo sotto)

- 200 punti** per ogni ponte controllato
- 100 punti** per ogni ponte conteso (in alternativa al controllo)
- 150 punti** per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado e aver mantenuto in vita il proprio. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita quale sarà il suo obiettivo.
- 75 punti** per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado ma aver perso il proprio.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $230 + 450 + 670 = 1350$ ovvero 135 punti).

Punti Vittoria in caso di Ritirata

In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 450 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 4500 punti; l'avversario oltre ai 450 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($4500:10 = 450$), otterrà 400 punti per il controllo dei ponti e 150 per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado solo se è ancora in vita anche la propria, altrimenti riceverà 75 punti.

In caso di *Ritirata* reciproca entrambi riceveranno 700 punti forfettari ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.

SCENARIO 2: VILLAGGIO

Elementi scenici necessari: tre case.

Preparazione

Preparate il campo di gioco, poi effettuate uno spareggio tirando 1d10 e sommando il VT; chi ottiene il risultato maggiore posiziona la prima casa, poi il suo avversario fa lo stesso. Posizionate la casa restante. Le case non possono essere schierate a meno di 30 cm (12") da qualsiasi bordo e devono essere distanti almeno 20 cm (8") l'una dall'altra. Dopo aver schierato tutti gli elementi congiungete le case con le strade, posizionate muri e siepi. Nei tornei il tavolo sarà allestito dall'organizzatore. Entrambi i giocatori tirano 1d10 e sommano il VT. Chi ottiene il valore maggiore può scegliere il lato di schieramento e posizionare la prima unità oppure, in alternativa, può passare all'avversario lasciando a lui la scelta e l'obbligo di schierare la prima unità.

Descrizione

Il nemico sta cercando di infiltrare le proprie truppe in città ed è necessario intervenire immediatamente per ristabilire il controllo. L'obiettivo della missione consiste nell'assicurarsi il controllo degli edifici ad ogni costo.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento:

Giocatore A: entro 30 cm (12") dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm (12") 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 che si trovano entro 5 cm (2") dal perimetro della casa si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un Carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *storditi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio la casa è contesa.

Conteggio Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata di un Esercito o di entrambi, nel caso, vedi paragrafo sotto)

- 150 punti** per ogni casa controllata
- 50 punti** per ogni casa contesa (in alternativa al controllo)
- 100 punti** per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado e aver mantenuto in vita il proprio. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita quale sarà il suo obiettivo.
- 50 punti** per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado ma aver perso anche la propria.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $230 + 450 + 670 = 1350$ ovvero 135 punti).

Punti Vittoria in caso di Ritirata

In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 450 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 4500 punti; l'avversario oltre ai 450 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($4500:10 = 450$), otterrà 450 punti per il controllo delle case e 100 per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado solo se è in vita anche la propria, altrimenti riceverà 50 punti.

In caso di *Ritirata* reciproca entrambi riceveranno 700 punti forfettari ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.

SCENARIO 3: POSTAZIONI

Elementi scenici necessari: quattro postazioni di sacchi di sabbia

Preparazione

Preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale poi effettuate uno spareggio tirando 1d10 e sommando il VT, chi ottiene il risultato maggiore posiziona la prima postazione, poi il suo avversario fa lo stesso. Posizionate le restanti due postazioni alternandovi con l'avversario in modo che in ogni *Zona di Schieramento* siano presenti 2 postazioni. Le postazioni non possono essere schierate a meno di 20 cm (8") dal bordo Est, Ovest, a meno di 20 dal bordo Est e Ovest e devono essere distanti almeno 40 cm (16") l'una dall'altra. Nei tornei il tavolo sarà allestito dall'organizzatore. Entrambi i giocatori tirano 1d10 e sommano il VT. Chi ottiene il valore maggiore può scegliere il lato di schieramento e posizionare la prima unità oppure può passare all'avversario lasciando a lui la scelta e l'obbligo di schierare la prima unità.

Descrizione

Entrambi gli schieramenti stanno saggiando la forza avversaria per cercare un varco e nel contempo cercano di mantenere la propria linea di difesa intatta.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento:

Giocatore A: entro 60 cm (12") dal lato Est

Giocatore B: entro 60 cm (12") dal lato Ovest



Regole speciali:

Per controllare una postazione si devono avere più del doppio dei modelli avversari all'interno. I veicoli corazzati che si trovano entro 5 cm (2") dal perimetro dalla postazione si considerano come se fossero all'interno; ogni membro dell'equipaggio di un Carro vale doppio (es. uno Sherman con l'intero equipaggio di 5 uomini, conta come 10 modelli). Modelli *storditi* e veicoli abbandonati o distrutti non contano. Se non si totalizza il doppio la postazione è contesa.

Conteggio Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata di un Esercito o di entrambi, nel caso, vedi paragrafo sotto)

- 150 punti** per ogni postazione controllata, nella *zona di schieramento* avversaria
- 50 punti** per ogni postazione avversaria contesa (in alternativa al controllo)
- 50 punti** per ogni postazione controllata, nella propria *zona di schieramento*
- 25 punti** per ogni postazione propria contesa (in alternativa al controllo)
- 150 punti** per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado e aver mantenuto in vita il proprio. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita quale sarà il suo obiettivo.
- 75 punti** per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado ma aver perso anche la propria.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. 230 + 450 + 670 = 1350 ovvero 135 punti).

Punti Vittoria in caso di Ritirata

In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 450 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 4500 punti; l'avversario oltre ai 450 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito (4500:10 = 450), otterrà 400 punti per il controllo delle postazioni e 150 per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado solo se è in vita anche la propria, altrimenti riceverà 75 punti.

In caso di *Ritirata* reciproca entrambi riceveranno 700 punti forfettari ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.

SCENARIO 4: STAZIONE RADAR

Elementi scenici necessari: un edificio, una radio.

Preparazione

Preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale poi effettuate uno spareggio tirando 1d10 e sommando il VT. Chi ottiene il risultato maggiore decide se essere l'attaccante o il difensore; in alternativa, può passare all'avversario lasciando a lui scelta. Chi sceglie il ruolo (attaccante, difensore) ha l'obbligo di schierare la prima unità. Il difensore posiziona l'edificio nella sua zona di schieramento ad almeno 40 cm dai lati Nord e Sud e almeno 70 cm (28") dai lati Est e Ovest. Nei tornei il tavolo sarà allestito dall'organizzatore.

Descrizione:

Nella zona è stata segnalata una stazione radio nemica. Va assolutamente fatta tacere perché comunica le coordinate delle truppe all'artiglieria.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento:

I difensori vanno posizionati al centro del campo distanti almeno 70 cm (28") dal lato Est e Ovest. Gli attaccanti si schierano sui lati Est e Ovest entro 20 cm (8") dal bordo.

Regole speciali:

La prima unità che deve posizionare il difensore è l'unità Comando, in casa, con il *Comandante* adiacente alla radio. Se l'esercito non dispone di un'unità di fanteria con un *Comandante* dovrà posizionare un'altra unità di fanteria posizionando uno dei *Leader* adiacente alla radio. Se non dispone di unità di fanteria, dovrà parcheggiare il veicolo, dotato di radio, con il *Leader* più alto in grado, adiacente all'edificio. Questa unità (sia che si tratti del *Comando*, della semplice fanteria, o di un veicolo) non potrà agire (non può ricevere Ordini) finché un'unità avversaria non entra nell'edificio o dichiara di sparare/assaltare l'unità di guardia alla radio. A partire da quel momento potrà agire (o reagire) normalmente. Un modello dell'attaccante adiacente alla radio può distruggerla con qualsiasi Ordine rinunciando ad agire. Il *Comandante* (o il *leader*) nell'unità della sala radio, o nel veicolo parcheggiato adiacente, è in possesso del cifrario. Il cifrario non limita in alcun modo il movimento o il fuoco. L'attaccante posizionerà le sue unità entro 20 cm (8") dal lato Est e Ovest rispettando l'alternanza. Il difensore posizionerà le sue unità, rispettando l'alternanza, ad almeno 70 cm (28") dai lati Est/Ovest. Unità *infiltrate* o *furtive* possono essere schierate nella *terra di nessuno* rispettando il limite di distanza (30 o 40 cm/12 o 16") da qualsiasi modello nemico. ATTENZIONE! In questo scenario la *terra di nessuno* è di soli 50 cm (20") anziché 60 (24").

Conteggio Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la *Ritirata* di un Esercito o di entrambi, nel caso, vedi paragrafo sotto)

300 punti	per l'attaccante se la radio è stata distrutta
250 punti	per l'attaccante se ha eliminato l'unità con il cifrario.
300 punti	per il difensore se la radio è integra
250 punti	per il difensore se l'unità con il cifrario è ancora in campo.

Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. 230 + 450 + 670 = 1350 ovvero 135 punti).

Punti Vittoria in caso di Ritirata

In caso di *Ritirata* dell'Esercito del difensore considerare sempre 450 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 4500 punti; l'avversario oltre ai 450 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($4500:10 = 450$), otterrà 550 punti per aver distrutto la radio e aver eliminato l'unità con il cifrario. In caso di *Ritirata* dell'attaccante, l'avversario oltre ai 450 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($4500:10 = 450$), otterrà 250 punti solo se la radio è integra, e 300 punti solo se l'unità con il cifrario è ancora in campo. In caso di *Ritirata* reciproca entrambi riceveranno 700 punti forfettari ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.



SCENARIO 5: ESPLORAZIONE

Elementi scenici necessari: nessuno

Preparazione

Preparate il campo di gioco come descritto nel paragrafo generale. Nei tornei il tavolo sarà allestito dall'organizzatore. Si tira 1d10 per determinare se lo schieramento è orizzontale o verticale. Entrambi i giocatori tirano 1d10 e sommano il VT. Chi ottiene il valore maggiore può scegliere il lato di schieramento e posizionare la prima unità o, in alternativa, può passare all'avversario lasciando a lui la scelta e l'obbligo di schierare la prima unità.

Descrizione

Nella zona è stata segnalata la presenza del nemico. Occorre investigare e relazionare al Quartier Generale.

Data: 1944-1945

Località: Francia, Germania, Russia

Dimensione Tavolo: 180 x 120 cm (6' x 4')

Durata: 10 turni

Schieramento:

Tirate 1d10: 1-5 orizzontale, 6-10 verticale

Orizzontale

Giocatore A: entro 30 cm (12") dal lato Nord

Giocatore B: entro 30 cm (12") dal lato Sud

Verticale

Giocatore A: entro 60 cm dal lato Est

Giocatore B: entro 60 cm dal lato Ovest

Conteggio Punti Vittoria al termine dei 10 turni

(Validi solo se non c'è stata la Ritirata di un Esercito o di entrambi, nel caso, vedi paragrafo sotto)

400 punti per aver portato un'unità nella *zona di schieramento* avversaria, mentre l'avversario non ne ha nessuna nella propria.

200 punti se entrambi i giocatori hanno portato una o più unità nella *zona di schieramento* avversaria.

150 punti per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado e aver mantenuto in vita il proprio. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita quale sarà il suo obiettivo.

75 punti se entrambi i giocatori hanno eliminato l'unità con il modello più alto in grado. In caso ci siano due o più modelli con lo stesso grado e lo stesso VT, l'avversario decide all'inizio della partita quale sarà il suo obiettivo.

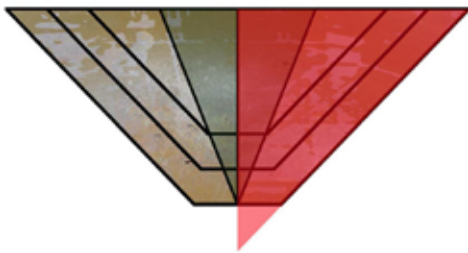
Per ogni unità nemica eliminata (distrutta, fuggita, ritirata, ecc.) il giocatore guadagna il valore in punti diviso 10 e arrotondato per difetto all'unità inferiore senza decimali. Il calcolo viene effettuato sommando tutte le unità e poi arrotondando (es. $230 + 450 + 670 = 1350$ ovvero 135 punti).

Punti Vittoria in caso di Ritirata

In caso di *Ritirata* dell'Esercito considerare sempre 450 punti anche se il valore effettivo dell'Esercito è minore di 4500 punti; l'avversario oltre ai 450 punti relativi all'eliminazione dell'Esercito ($4500:10 = 450$), otterrà 400 punti per aver portato un'unità nella *zona di schieramento* dell'avversario e 150 per aver eliminato l'unità con il modello più alto in grado solo se è in vita anche la propria, altrimenti riceverà 75 punti. In caso di *Ritirata* reciproca entrambi riceveranno 700 punti forfettari ai quali non si sommerà nessun punteggio relativo agli obiettivi o alle unità eliminate.



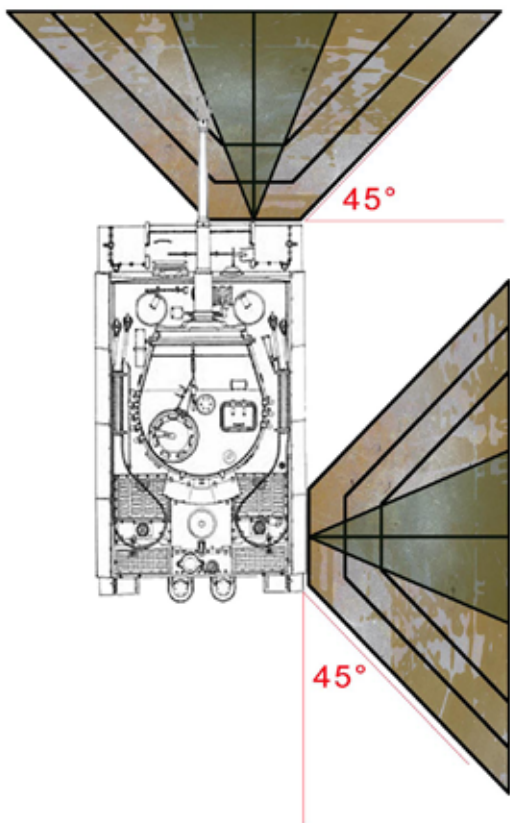
Utilizzo del template arco di fuoco e corazza



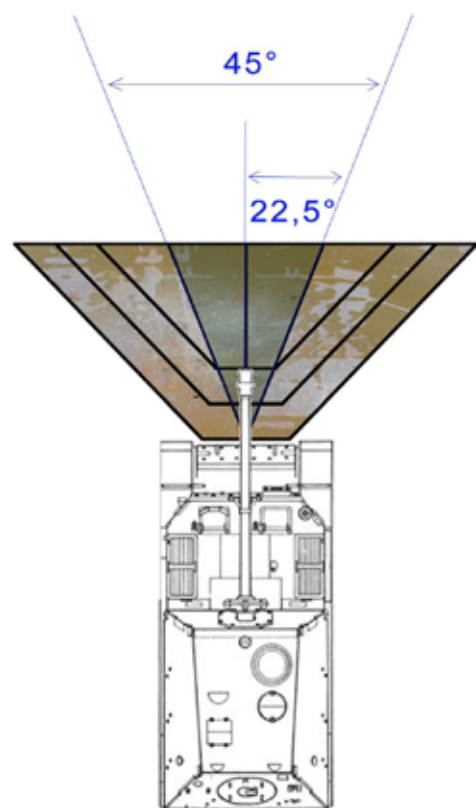
La zona rossa indica i 45°, viene utilizzata principalmente per l'arco delle corazze.



La zona blu rappresenta i 45° usati principalmente per l'arco di fuoco, la linea centrale divide in due zone di 22,5°



Utilizzo per l'arco della corazza. Il lato piatto aiuta ad allineare il template al carro, in ogni posizione.



Il template può essere utilizzato per gli archi di fuoco dei carri. tutto il template vale 90°, metà vale 45° e uno dei due spicchi interni colorati vale 22.5°

SCENARI è una linea di supplementi destinata a **FINAL ASSAULT**

All'interno troverete un metodo semplice per costruire, assieme al vostro avversario, lo scenario per le vostre partite amichevoli e una serie di indicazioni per gestire i tornei. Nel presente compendio abbiamo inserito cinque scenari: *Fiume*, per garantire i rifornimenti al fronte occorre controllare i ponti; *Villaggio*, una forza nemica è penetrata nel vostro quadrante e voi dovete riconquistare la città; *Postazioni*, l'offensiva è vicina ed è vitale trovare un varco nelle linee nemiche; *Stazione Radio*, le unità sono costantemente sotto il fuoco delle batterie avversarie, la radio deve essere distrutta; *Avanguardia*, saggiare le forze nemiche è il primo passo verso la vittoria. Tutti gli scenari sono classificati Late War.

Per utilizzare i contenuti dovete possedere una copia di **FINAL ASSAULT**



Non perdetevi gli aggiornamenti e le novità, visitate

Facebook: <https://www.facebook.com/torrianigames>

<https://www.facebook.com/groups/1383142495082770/?fref=ts> - Final Assault

Forum: <http://torrianigames.forumfree.it/>

Sito: <http://www.torrianimassimo.it/>