

• HALF-TRACKS •



HALF-TRACKS - REGOLE DETTAGLIATE

TROOPS
18

HALF - TRACKS



- Da 1 a 3 miniature, per scenario
- Ai fini del regolamento viene considerata come una unità Corazzata
- Può muovere 0-2 e combattere  **2 2**
- Dopo un *Assalto Ravvicinato* vincente può *Guadagnare Terreno* ma non effettuare l'*IncurSIONE*
- Può *Soccorrere* un'unità amica adiacente che ha subito delle perdite, anziché combattere



Half-tracks - Unità

Il numero delle miniature Half-Track da utilizzare in un'unità Half-Track è indicato nel cerchietto giallo situato in basso a destra dell'icona Half-Track. Questo numero può variare da 1 a 3 miniature. Ad esempio, nella Battle Map di *Tobruk*, ci sono tre unità Half-Track Tedesche, ognuna costituita da 2 miniature Half-Track.

Half-tracks - Bersaglio

L'unità Half-Track viene considerata come un'unità Corazzata quando deve essere bersagliata. L'unità attaccante infligge 1 danno per ogni simbolo Corazzato o Granata ottenuto dal lancio dei dadi contro l'unità Half-Track.



Il giocatore dell'Asse ha già distrutto 2 unità Half-Tracks. Eliminando la terza, conquistata la Medaglia.



Half-tracks - Medaglie

Contrariamente a quanto avviene con le altre unità del gioco, le unità Half-Track eliminate non necessariamente fanno guadagnare una Medaglia.

Posizionare sul tracciato delle Medaglie un segnalino Half-Track ogni volta che una unità viene eliminata. Al terzo segnalino, rimuovere i 3 segnalini e prendere una Medaglia Vittoria. I segnalini rimossi a seguito di un soccorso (vedere *Soccorrere*, di seguito) non contano per far guadagnare una medaglia; questi segnalini vengono semplicemente rimossi dal tabellone una volta utilizzati.



• HALF-TRACKS •

Half-tracks - Movimento e Combattimento

L'unità Half-Track che ha ricevuto un ordine può muovere fino a 2 esagoni e combattere, con 2 dadi combattimento, qualsiasi unità nemica distante fino a 2 esagoni. In un *Assalto Ravvicinato* vincente può *Guadagnare Terreno* ma non può eseguire un' *IncurSIONe Meccanizzata*. Anziché combattere, può *soccorrere* le altre unità (vedi sotto).

ULTERIORI CONSIDERAZIONI SUI TERRENI

Un terreno considerato dalle regole come *Impassabile* o *Impassabile per i Corazzati e l'Artiglieria* è considerato impassabile anche per una unità Half-Track.

In aggiunta:

- ◆ Oceani e Linee Costiere - Gli Half-Track non possono ritirarsi su un esagono di oceano, a meno che non si trovino su un mezzo da sbarco.
- ◆ Scogliere - Gli Half-Track non possono mai scendere o salire da una scogliera, dall'oceano o da una linea costiera.
- ◆ Filo Spinato - Gli Half-Track possono rimuovere il filo spinato.
- ◆ Ferrovie e Ponti Ferroviari - Gli Half-Track che entrano su una Ferrovia o un Ponte Ferroviario devono fermarsi.

Half-tracks - Soccorrere

Se un'unità Half-Track è adiacente un'unità amica di terra che è ferita (ad esempio non ha lo stesso numero di miniature con cui ha iniziato lo scenario) può soccorrerla *anziché combattere*.

ACTIONS
24 **SOCCORRERE**

- Quando sono in vigore le regole per *Soccorrere*, ogni veicolo con questa abilità può Soccorrere un'unità amica adiacente che è stata ferita
- Le miniature vengono scambiate 1 a 1, senza alcun costo di Medaglie
- Le unità soccorse non possono avere più miniature di quelle con cui hanno cominciato lo scenario
- I veicoli che soccorrono e le unità soccorse non possono combattere per quel turno

Le unità che possono essere soccorse in questo modo includono, tra le altre, le unità di Fanteria, i Corazzati, le unità di Artiglieria e la Cavalleria.

Le unità costituite da una sola miniatura (ad es. i Cecchini, gli Aeroplani a terra, ecc.), i Treni ed i Mezzi da Sbarco non possono mai essere soccorse.

L'unità Half-Track che presta soccorso può muovere prima di prestare soccorso, così come l'unità ferita può muovere prima che venga soccorsa.

L'azione "Soccorrere" viene giocata durante la fase Combattimento del Turno di Gioco (fase 4 del Turno di Gioco, a pagina 6 del regolamento di Memoir '44).

Per ogni miniatura Half-Track che il giocatore rimuove dalla propria unità Half-Track, una miniatura (dello stesso tipo) viene aggiunta all'unità amica adiacente che ha subito delle perdite. L'unità soccorsa non può mai avere più miniature del numero con cui ha iniziato lo scenario.

Una stessa unità di Half-Track può soccorrere più unità amiche adiacenti durante lo stesso turno, ma sia le unità soccorse che l'unità Half-Track non possono combattere nel turno interessato al soccorso.

Le miniature Half-Track utilizzate per il soccorso vengono rimosse dal gioco ma non contano mai come una Medaglia Vittoria per il giocatore avversario.

CONSIDERAZIONI SULLE CARTE COMANDO

- ◆ *Armor Assault* - Le unità Half-Track possono ricevere ordini da questa carta Comando. Le unità che eseguono un *Assalto Ravvicinato* lanciano 1 dado combattimento aggiuntivo.
- ◆ *Ambush, Close Assault, Firefight* - Le unità Half-Track possono ricevere ordini da queste carte Comando.
- ◆ *Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics* - Le unità Half-Track non possono ricevere ordini da nessuna di queste carte Comando.
- ◆ *Their Finest Hour* - Un'unità Half-Track può ricevere un ordine da questa carta Comando quando si ottiene un simbolo Corazzato o Stella. L'unità che ha ricevuto l'ordine combatte con 1 dado aggiuntivo.

Nota: le carte Tattica che danno ordini alle unità di Fanteria (Infantry Assault, Move Out) non danno ordini alle unità Half-Track.

CONSIDERAZIONI SULLE AZIONI

- ◆ *Collapsible Rafts and Boats* - Un'unità Half-Track non può mai essere trasportata da imbarcazioni gonfiabili.
- ◆ *Heroic Leader* - Un Leader Eroico non può mai essere aggiunto ad una unità Half-Track.
- ◆ *Hospital Recovery, Oasis Recovery* - Un'unità Half-Track non può mai curarsi in un Ospedale o Oasi.
- ◆ *Reinforcements* - Un'unità Half-Track non può mai essere usata come rinforzo.



Traduzione ed Impaginazione
Giuseppe Ferrara - g.ferrara74@gmail.com