



• MEZZI DI PATTUGLIAMENTO •



Mezzi di Pattugliamento - Unità

Il numero delle miniature dei Mezzi di Pattugliamento da utilizzare in una unità è indicato nel cerchietto giallo situato in basso a destra dell'icona dei Mezzi stessi. Questo numero può variare da 1 a 3 miniature. Ad esempio, nello scenario *Raid on Barce*, ci sono sei unità di Mezzi di Pattugliamento, ognuna costituita da 1 miniatura.

Mezzi di Pattugliamento - Bersaglio

Durate un combattimento, questa unità viene considerata come un'unità di Fanteria. L'avversario colpisce con ogni simbolo Fanteria o Granata ottenuto dal lancio dei dadi. Per ogni colpo messo a segno, l'avversario deve ritirare i dadi. Ogni colpo viene confermato se il risultato è una Granata; in tutti gli altri casi il risultato viene ignorato.

Mezzi di Pattugliamento - Medaglie

La distruzione di un'unità dei Mezzi di Pattugliamento (cioè tutte le miniature dell'unità vengono eliminate) fanno guadagnare all'avversario una Medaglia, come avviene per le altre unità del gioco.

Mezzi di Pattugliamento - Movimento e Combattimento

L'unità dei Mezzi di Pattugliamento che ha ricevuto un ordine può muovere fino a 4 esagoni e combattere un'unità nemica che si trova fino a 3 esagoni di distanza. Combatte con 3 dadi Combattimento in un assalto ravvicinato (l'unità nemica si trova su un esagono adiacente), 2 dadi l'unità che si trova a 2 esagoni di distanza ed 1 solo dado l'unità nemica che si trova a 3 esagoni di distanza. A seguito di un Assalto Ravvicinato vincente può *Guadagnare Terreno* ma non può eseguire un' *IncurSIONe Meccanizzata*.

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

TROOPS 19 **MEZZI DI PATTUGLIAMENTO**

?

3 2 1

- Da 1 a 3 miniature, per scenario
- Ai fini del regolamento viene considerata come una unità di Fanteria
- Può muovere 0-4 e combattere
- Dopo un *Assalto Ravvicinato* vincente può *Guadagnare Terreno* ma non effettuare l'*IncurSIONe Meccanizzata*
- L'avversario ritira ogni dado che colpisce l'unità
- Ogni colpo viene confermato, ritirando il dado, se si ottiene una Granata; gli altri simboli sono nulli.

ULTERIORI CONSIDERAZIONI SUI TERRENI

Un terreno considerato dalle regole come *Impassabile* o *Impassabile per i Corazzati e l'Artiglieria*, è considerato impassabile anche per i Mezzi di Pattugliamento. In aggiunta:

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

CONSIDERAZIONI SULLE CARTE COMANDO

- ◆ Infantry Assault - I Mezzi di Pattugliamento possono ricevere ordini da questa carta Comando, muovere fino a 4 esagoni e combattere.
- ◆ Move Out - I Mezzi di Pattugliamento possono ricevere ordini da questa carta Comando.
- ◆ Ambush, Close Assault, Firefight - I Mezzi di Pattugliamento possono ricevere ordini da queste carte Comando.
- ◆ Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics - I Mezzi di Pattugliamento non possono ricevere ordini da nessuna di queste carte Comando.
- ◆ Their Finest Hour - Un'unità dei Mezzi di Pattugliamento può ricevere un ordine da questa carta Comando quando si ottiene un simbolo Fanteria o Stella. L'unità che ha ricevuto l'ordine combatte con 1 dado combattimento aggiuntivo.

CONSIDERAZIONI SULLE AZIONI

- ◆ Collapsible Rafts and Boats - I Mezzi di Pattugliamento non possono mai essere trasportati da imbarcazioni gonfiabili.
- ◆ Heroic Leader - Un Leader Eroico può essere aggiunto a queste unità.
- ◆ Hospital Recovery, Oasis Recovery - I Mezzi di Pattugliamento non possono mai curarsi in un Ospedale o Oasi.
- ◆ Reinforcements - I Mezzi di Pattugliamento non possono mai essere usati come rinforzo.

