REGOLAMENTO ARDENNE IV

# Turni

* Durante ogni turno si possono utilizzare tutte le unità disponibili
* Ogni unità può compiere un solo movimento e un solo attacco per turno: l’ordine di tali azioni viene scelto dal giocatore
* Ogni città in proprio possesso produce (*in loco*) 2 rifornimenti, a scelta, ogni turno

# Attacco

* Nelle colonne **ATK** sono indicati i valori di danno che possono essere inflitti per ogni colpo
* L’attacco segnato nella colonna **ATK 1** richiede le munizioni gialle (munizioni d’artiglieria)
* L’attacco segnato nella colonna **ATK 2** richiede le munizioni marroni (munizioni da fanteria), è l’unico attacco efficace contro la fanteria
* Nella colonna **DIF** è indicata la difesa dell’unità. Per essere distrutta l’unità deve ricevere un danno maggiore o uguale ad essa. Se necessario tale danno può essere raggiunto con più colpi (nel medesimo attacco) dalla stessa unità nemica. Se il danno non risulta sufficiente, l’unità rimarrà illesa
* Il simbolo **Ø**, se presente, indica il diametro di un’area all’interno della quale è possibile distribuire il danno di un colpo. In caso contrario ogni colpo può essere indirizzato contro una unica unità nemica
* Il simbolo **d**, se presente, indica la distanza dalla quale è possibile attaccare
* Il simbolo **Dm**, se presente, indica la distanza massima dalla quale l’unità può ricevere danno, indipendentemente dal raggio di attacco delle unità nemiche
* Qualora non siano presenti altri simboli, il valore di attacco indica sia il danno dei singoli colpi, sia la distanza massima dalla quale possono essere effettuati
* Gli attacchi contrassegnati con **AF** sono efficaci solo contro la fanteria
* Gli attacchi contrassegnati con **AA** sono efficaci anche contro unità aeree
* Per ogni attacco si tirando 3 dadi, il 💥 indica il numero di colpi andati a segno. Se è presente il simbolo **+**, è possibile utilizzare 4 dadi anziché 3
* Indipendentemente dal numero di colpi andati a segno, un attacco richiede 1 munizione

# Movimento

* Ogni unità, eccetto la fanteria, per compiere un movimento necessita di 1 unità di carburante (blu/verdi)
* Nella colonna **MOB** è indicata la distanza massima percorribile dall’unità in un turno
* I veicoli terrestri possono muoversi solamente lungo i tratti continui (strade). *N.B.: non è possibile superare o passare oltre un veicolo nemico*
* La fanteria è vincolata a movimenti su strada esclusivamente per l’attraversamento di fiumi o montagne
* I velivoli possono sorvolare qualsiasi terreno. Tuttavia possono atterrare e decollare solo da città provviste di campi di volo
* I velivoli, una volta decollati, devono attendere il termine del turno avversario per fare ritorno alla base. L’atterraggio può essere effettuato in una base diversa da quella di partenza. *N.B.: i trasferimenti vengono, dunque, effettuati in due turni*
* Per le unità aeree il decollo e l’atterraggio, dal momento che devono avvenire in due turni distinti, sono considerati due movimenti distinti: pertanto per un volo completo sono necessarie 2 unità di carburante. Qualora un velivolo decolli con 1 unità sola di carburante, non potendo atterrare, verrà eliminato nel turno seguente. *N.B.: è dunque possibile effettuare missioni aeree suicide (che non prevedono il ritorno alla base del velivolo)*

# Speciali

* Il simbolo **⭐**, se presente, significa che per evocare tale unità il giocatore deve essere in possesso di almeno 3 città nemiche. Una volta che l’unità viene eliminata non è possibile rievocarla. L’unità comparirà in una città qualsiasi a scelta
* Il simbolo **⭐⭐**, se presente, significa che per evocare tale unità il giocatore deve essere in possesso di almeno 5 città nemiche. Una volta che tale unità viene eliminata non è possibile rievocarla. L’unità comparirà in una città alleata/catturata a scelta
* Il simbolo **⊕**, se presente, indica la possibilità di fare “evolvere” l’unità dopo che essa ha messo a segno 3 colpi con un attacco. *N.B.: l’unità verrà quindi sostituita*
* Il simbolo 🎯, se presente, indica la possibilità di evocare tale unità se la capitale è sotto attacco. *N.B.: l’unità comparirà nella capitale*

# Parametri

* **ATK** = calibro[mm] \* lunghezza canna[calibri] \* 0,00185 [*arrotondato alla prima cifra decimale*]
* **DIF** = spessore corazza[mm] \* 0,065 [*arrotondato alla prima cifra decimale*]
* **MOB** = autonomia[km] \* 0,05 [arrotondato alla *prima cifra decimale*]
* **Dm** = (volume[m3] / velocità[km/h]) \* 10 [*valido se 1,3≤Dm<20*]

*N.B.: Le operazioni per determinare ATK e DIF sono state così pensate tenendo conto che un cannone 128/L55 perfora 200mm di acciaio a 1000m di distanza (distanza media)*