

Queste regole beta possono essere duplicate e distribuite liberamente ma solo nella loro completezza e nel formato originale invariato!

by C. Berni  
©2020 Baueda Wargames Sas  
Tutti i diritti riservati  
Traduzione in Italiano  
By Vincenzo Barresi

# **F48 TACTIC COMPANY COMMANDER!**

**VERSIONE 0.1 BETA - SETTEMBRE 2020**



## **Prefazione alla versione beta**

Queste regole opzionali sono necessarie per usare le carte Tattica e gli Ufficiali, vengono utilizzate per far scorrere il gioco senza intoppi se vuoi giocare con un plotone o forze più grandi.

Puoi sempre trovare l'ultima versione di queste regole su  
<http://1-48tactic.com/rules.htm>

Per qualsiasi domanda, visita il forum di supporto del gioco all'indirizzo:  
<https://1-48tactic.freeforums.net/>

## REGOLE OPZIONALI PER GIOCARRE IN "GRANDE"

Quindi pensi di essere pronto a prendere il controllo di più di una squadra?  
Puoi comandare un plotone?  
E un'intera compagnia?  
Bene, sei fortunato, perché queste regole ti permetteranno di fare esattamente questo e con del supporto extra per potenziare e migliorare le tue partite.

Prima di tutto, però, dovrai familiarizzare con un paio di operazioni di base e concetti... i personaggi nominati utilizzati nel gioco a livello di squadra rappresentano individui eroici che hanno la capacità e la determinazione per prendere audaci iniziative da soli. Soldati comuni senza nome, in generale hanno abilità leggermente meno impressionanti e sono più economici, in altre parole, hanno un costo in AP inferiore rispetto a personaggi che hanno un nome. Le Carte dei personaggi senza nome non sono uniche, quindi puoi avere tutti i cloni che desideri in un'unità, che è il primo ingrediente necessario per schierare forze più grandi.

L'altro componente principale di cui hai bisogno è una struttura di comando che ti consenta di controllare tutti questi soldati. Questo è ciò a cui servono gli Ufficiali.

### Struttura di Comando:

- **Puoi** (ma non devi) schierare al massimo un solo NCO per ogni gruppo con meno di 6 uomini.
- **Devi** schierare almeno un Sottufficiale (NCO) per ogni gruppo con più di 6 uomini.
- **Puoi** avere fino a due Sottufficiali e **devi** averne almeno uno per ogni squadra di dimensione più grande (ad esempio 10 o 12 uomini).
- **Puoi** (ma non devi) schierare un Ufficiale se hai almeno una squadra al completo ma meno di tre.
- **Devi** schierare almeno un Ufficiale per ogni Plotone (composto da minimo tre squadre complete).
- **Puoi** schierare un secondo Ufficiale se hai un Plotone più almeno una squadra completa.
- **Devi** schierare almeno un Ufficiale per Plotone, più un altro di grado superiore (quindi il grado più basso per far questo è quello di Capitano) se hai una Compagnia al completo (composta da 3 o più plotoni).

*Tieni presente che gli Ufficiali di ogni fazione possono avere diverse abilità e valori, a seconda delle caratteristiche individuali e della nazione alla quale appartengono.*

Gli Ufficiali migliorano la tua capacità di controllo su più truppe in due modi: ti permettono di ottenere (e quindi di spendere) più AT e ti permettono anche di far fare qualcosa a più personaggi per un numero ridotto di AT, dando un singolo ORDINE.

Un Ordine si applica a tutti i personaggi amici in un raggio d'azione, che siano un Eroe Sottufficiale con nome (NCO) o un soldato semplice senza nome.

C'è una differenza però: tutti i personaggi senza nome DEVONO eseguire l'ORDINE, mentre i personaggi con un nome possono scegliere se eseguirlo oppure no, a seconda delle preferenze dei giocatori che li controllano. Ciò riflette la maggior autonomia d'azione di questi individui più esperti e determinati.

### Raggio di comando

- Caporali o NCO non specificati: 5 u
- Sergenti o 2° tenente: 10 u
- Tenente: 15 u
- Capitano o superiore: 20 u



## ABILITA' UFFICIALI INCARICATI (Commissioned Officers CO)

Abilità Universale: ORDINARE

Tutti gli ufficiali incaricati hanno questa capacità e sono in grado di dare ordini a tutti i Personaggi subordinati nel loro raggio di comando; possono far eseguire loro un'azione spendendo un solo AT dalla loro carta.

Nota che ogni ORDINE dato conta come una Azione e quindi ha il costo di 1 AT.

Ogni personaggio all'interno del raggio deve (se è un soldato senza nome) o può (se è un Personaggio con nome) eseguire lo stesso ordine, finché questo non venga interrotto. Anche l'interruzione di un ordine è un'Azione e costa 1 AT che deve essere posizionato sul soldato senza nome fermato e fa parte del conto delle sue azioni massime eseguibili per turno.

Se usi la regola opzionale dello Shock Psicologico, il personaggio che si trova entro 5 u da un Ufficiale non necessita di Test per riprendersi dallo Shock.

MA  
nel caso in cui un Ufficiale viene Ucciso, tutti i personaggi appartenenti alla sua unità devono eseguire un Test per lo Shock.



### Gli ORDINI possono essere:

- **MUOVERSI VERSO...** - posiziona un segnalino (qualsiasi può andar bene) in una posizione sul tavolo nella LOS dell'ufficiale; ogni personaggio nel raggio di azione deve spostarsi della massima distanza consentita in linea retta verso il centro dell'indicatore. Una volta che tutti i personaggi si sono spostati, il segnalino viene rimosso.
- **AVANTI!** - ogni personaggio nel raggio di azione deve spostarsi della massima distanza consentita in linea retta avanti, verso il bordo del tavolo nemico.
- **RITIRATA!** - ogni personaggio nel raggio di azione deve spostarsi della massima distanza consentita in linea retta indietro, verso il proprio bordo del tavolo.
- **SPARARE A...** - scegli qualsiasi bersaglio sul tavolo nella LOS dell'ufficiale, ogni personaggio nel raggio deve sparargli. Ciò non richiede di spendere AT su ogni carta dei personaggi che sparano e non conta per il loro limite massimo di azioni, ma conta comunque come un colpo sparato. Pertanto, i personaggi armati con armi che consentono solo 1 colpo per turno, non potranno essere in grado di sparare se hanno già sparato in quel turno. Se non hanno già sparato, lo faranno adesso e non potranno farlo ancora in quello stesso turno.
- **FUOCO A VOLONTA'!** - Posiziona un marcatore SF in una posizione del tavolo nella LOS dell'Ufficiale, ogni personaggio nel raggio contribuirà al SF. Tutte le normali regole sul SF sono applicate.
- **PRENDERE COPERTURA!** - ogni personaggio nel raggio d'azione deve mettersi al riparo.  
Nota che questo significa che tutto il OF ed il SF mantenuto da questi personaggi cessa e tutti i segnalini riguardanti queste modalità vengono immediatamente rimossi.

Si prega di notare che l'abilità ORDINE è universale per tutti gli Ufficiali Incaricati e quindi non è indicata sulla loro carta, proprio come l'Azione FUOCO standard non è indicata su nessuna carta soldato.



Alcuni CO (Ufficiali Incaricati) possono avere anche una o più abilità aggiuntive che sono uniche per loro e possono avere valori diversi.

Queste sono disponibili solo se specificatamente indicate sulla loro carta e possono essere eseguite solo con il valore specifico mostrato, o, in altre parole, con il numero mostrato accanto all'icona abilità sulla loro carta.



## Abilità: PIANIFICAZIONE AVANZATA

Valore: numero extra di AT ricevuti per turno (in genere +1, cumulativo).

Gli Ufficiali in campo con questa abilità consentono al giocatore di ottenere AT aggiuntivi oltre ai 5 che otterrebbe normalmente.

Questa non conta come Azione e quindi non richiede la spesa di AT per beneficiarne.



## Abilità: CHIAMATA

Valore: numero di dadi lanciati per tentare una Chiamata (solitamente 1 per il secondo Tenente o per il Tenente, 2 per Capitano o Superiore).

Ufficiali con questa capacità, in contatto con il Quartier Generale tramite un operatore radio o una postazione fissa (tipicamente da un bunker o un posto di comando), può tentare di fare una CHIAMATA una volta ogni turno lanciando il numero di dadi indicato sulla propria carta. Su un risultato di (almeno uno) 6 il tentativo di CHIAMATA è risolto con successo. Il tentativo di CHIAMATA è un'Azione, costa 1 AT e il gettone viene posto sulla carta del CO, dove conta per il numero massimo di azioni disponibili per quel turno.

**Se un ufficiale sta usando questa abilità, non potrà eseguire altre azioni nello stesso turno, anche se il tentativo di CHIAMATA NON è riuscito.**

Gli ufficiali con l'abilità "CHIAMATA" possono tentare la richiesta di Rinforzi o Fuoco di Supporto e **deve dichiarare** quale dei due **prima** di lanciare il dado. Se ciò non venisse fatto, in caso di successo, sarà l'avversario a scegliere quale dei due chiamare!

- Una Chiamata di successo per i rinforzi consente al giocatore di schierare l'equivalente del risultato ottenuto dal lancio di 1D6 in squadre di rinforzo (2 miniature che condividono la stessa carta) dopo un numero di turni equivalente al risultato ottenuto con 1D6.

- Una Chiamata di successo per Fuoco di Rinforzo consente al giocatore di posizionare un segnalino bersaglio dove vuole sul tabellone, ma non più vicino di 30 u da qualsiasi truppa o veicolo alleati. Nota che una volta che l'indicatore è posto, se una qualsiasi truppa amica dovesse muoversi più vicino al marcatore, lo farebbe a proprio rischio. Il Fuoco di Supporto sta per arrivare a prescindere e non potrà più essere annullato!

Una raffica di Fuoco di Supporto arriverà col ritardo di turno di 1D6. Il Fuoco di Supporto può essere Esplosivo o Fumogeno e partire da una dei diversi tipi di armi di supporto tra cui: mortai pesanti, artiglieria di terra o navale, missili terra-terra, aerei da attacco al suolo ecc. Regole specifiche per ciascuna arma (incluso il numero di colpi effettivi sparati, il loro raggio di attacco, ed il valore del raggio di dispersione) variano a seconda dello Scenario e della Nazionalità. Un tentativo di Chiamata riuscito con un doppio 6 arriverà senza indugio, nel turno successivo del giocatore che ha effettuato la

Chiamata.



### Chiamata Speciale Plotone

Quegli Ufficiali che appartengono a fazioni che hanno il supporto del mortaio a livello di plotone ed hanno l'abilità di CHIAMATA, possono sempre tentare di richiedere uno sbarramento di Esplosivi o di Fumo anche se non sono in contatto diretto col Quartier Generale.

Questo sbarramento consiste di 3 granate a frammentazione o 3 granate fumogene standard non soggette al lancio di dispersione, che seguono le regole delle bombe a mano ma con 3x di distanza.





## Abilità: PRENDERE INIZIATIVA

Gli ufficiali con questa abilità possono provare a strappare l'iniziativa in qualsiasi momento nel turno dell'avversario.

Tentare di **PRENDERE INIZIATIVA** è un'Azione, costa 1 AT (il segnalino deve essere posto sulla carta del CO) e forza un tiro di iniziativa che **entrambi i giocatori** devono fare, lanciano un dado D6 ciascuno contemporaneamente ed entrambi sommano il risultato ottenuto con il valore "PRENDERE INIZIATIVA" di tutti i CO in campo in quel momento. Se il tentativo ha successo, il turno avversario termina immediatamente e il giocatore che ha vinto può iniziare il suo turno immediatamente, raccogliendo gli AT come al solito. L'avversario che ha perso il proprio turno incasserà tutti gli AT inutilizzati che avrebbe dovuto prendere e potrà utilizzarli in seguito. Se il tentativo fallisce, il turno dell'avversario continua come al solito.

Nota che se ci sono più di un CO con questa capacità presenti in gioco, si sommano i valori di "Prendere Iniziativa" di tutti loro gratuitamente; solo il CO che avvia l'azione spende 1 AT per questo.

Prima di lanciare i dadi per cercare di prendere l'iniziativa, è anche possibile tentare di migliorare le proprie possibilità spendendo più AT, ciascuno aumenta il punteggio finale ottenuto di +1.

Per fare questo devi solo annunciare di voler spendere AT per aumentare le probabilità del tuo punteggio di iniziativa PRIMA di lanciare i dadi; il tuo avversario avrà la possibilità di fare lo stesso. Metti da parte gli AT che desideri spendere, senza mostrarli al tuo avversario (potresti semplicemente tenerli nascosti in mano).

Una volta che entrambi i giocatori saranno pronti rivelano la loro offerta, entrambi contemporaneamente. Nessun ulteriore aumento potrà essere fatto successivamente, adesso si possono lanciare i dadi! Non c'è limite al numero di AT che puoi spendere in questo modo,

ma ovviamente più ne spenderai e meno te ne resteranno per il gioco vero e proprio!

Il giocatore i cui Ufficiali (se presenti) sono chiamati a tirare (da un tentativo nemico di **PRENDERE INIZIATIVA**) non deve spendere 1 AT per questo, ma può anche provare a migliorare le sue possibilità spendendo AT se decide di farlo.

In tutti i casi, se usi questa abilità (attivamente o costretto da un tentativo nemico) non puoi usare questi Ufficiali per fargli eseguire altre Azioni nello stesso turno.



## Abilità: FINTA DI SCHIERAMENTO

Valore: Indica il numero di Personaggi che possono essere rischierati.

Gli Ufficiali con questa capacità possono scegliere di prendere e rischierare un certo numero di personaggi, pari al valore della loro abilità "FINTA DI SCHIERAMENTO", **dopo** che loro e il loro avversario hanno finito di schierare tutte le forze sul tavolo. Questa non conta come un'Azione e quindi non è richiesta la spesa di AT per far questo.

## MESSAGGERI (RUNNERS)



In tutte le situazioni in cui il contatto radio era impossibile, gli Ufficiali ricorrevano al metodo tradizionale dell'invio di un soldato per trasmettere i loro ordini. Qualsiasi soldato può agire come Messaggero, entrando in contatto Base con Base con l'Ufficiale, per poi uscire dal tavolo dal lato della propria zona di schieramento. Questo ha lo stesso effetto di contattare il Quartier Generale via radio, tranne per il fatto che ogni ordine emesso richiede un nuovo messaggero da inviare. Quando i messaggeri raggiungono il bordo del tavolo, tira un dado e potrai rischierarli nello stesso posto da dove sono partiti dopo un numero di turni equivalente al risultato ottenuto con 1D6. Posiziona i dadi accanto alla miniatura ai margini della zona di schieramento. Ad ogni turno i dadi vengono girati abbassando il punteggio mostrato di 1. Una volta raggiunto il punteggio, i personaggi saranno schierati di nuovo.



## REGOLE PER USARE I MEDICI



### Abilità: PRIMO SOCCORSO

Valore: numero massimo di kit di pronto soccorso che possono essere portati. I segnalini di Kit primo soccorso trasportati, sono posizionati sulla carta Medico fino al momento del loro utilizzo.

Una volta che il medico è in contatto Base con Base con un personaggio ferito (indipendentemente se ancora sotto Shock da Ferita o già ripreso), può tentare di curarlo seguendo la seguente procedura.

Se usi questa abilità, una volta lanciato un dado, qualunque sia il risultato ottenuto, nessun'altra azione potrà essere eseguita nello stesso turno dal medico, nemmeno quella di **PRENDERE COPERTURA**.

**Se si utilizza la regola opzionale dello Shock Psicologico, i Personaggi entro 5 u da un Medico non eseguono il test per lo shock.**

Una volta usati, i segnalini di kit primo soccorso vengono sempre scartati, indipendentemente da ciò per cui sono stati utilizzati o dal risultato ottenuto dal dado lanciato.



### Procedura PRIMO SOCCORSO:

- 1) – Posiziona un segnalino "Primo Soccorso" preso dalla carta del Medico, sulla carta del Personaggio ferito da soccorrere;
- 2) – Tira 1D6 (i medici non richiedono di spendere AT per effettuare un tentativo di Primo Soccorso, ma sia il Medico che il Ferito non potranno fare nessun'altra Azione nello stesso turno);
- 3) – Valutare le effettive condizioni mediche del personaggio ferito come determinato dal risultato del dado:
  - con un risultato da 1 a 3, la ferita è abbastanza grave, sebbene ora stabilizzata. Il personaggio rimane ferito e il segnalino "Primo Soccorso" usato viene lasciato sulla sua carta.
  - con un risultato di 4 o più, la ferita viene trattata come superficiale o comunque minore e la salute del personaggio ferito viene ripristinata completamente: rigira la sua carta sul lato "sano" originale (ma lascia comunque il segnalino di Primo Soccorso sulla carta del personaggio che è stato curato).

Se un personaggio è già stato Curato una volta, (cioè se ha già un segnalino "Primo Soccorso" sulla sua carta) non potrà essere curato di nuovo, indipendentemente dall'effetto che la cura aveva avuto su di lui.



Tutti i Medici in aggiunta all'abilità di PRIMO SOCCORSO hanno anche la seguente abilità



## Abilità: EVACUAZIONE DELLE VITTIME

Se il medico arriva in contatto Base a Base con un personaggio che è stato eliminato, può controllare se è ancora vivo e può essere evacuato. Questo viene fatto seguendo una procedura simile a quella per valutare la gravità di una ferita:

### Procedura CONTROLLO VITTIMA:

- 1) – Posiziona un segnalino "Primo Soccorso" preso dalla carta del Medico sulla carta della vittima;
- 2) – Tira 1D6 (come al solito i medici non richiedono la spesa di AT per effettuare un Controllo Della Vittima, ma **non** possono comunque fare questo controllo se hanno esaurito le Azioni disponibili per quel turno);
- 3) – Valutare le vere condizioni mediche della vittima come determinato dal risultato dei dadi:
  - da 1 a 3, il personaggio è morto o la sua ferita è troppo grave per poterlo spostare altrove;
  - con un risultato di 4 o più, il personaggio è ancora vivo e può essere evacuato.

Nel caso in cui una vittima possa essere evacuata, essa può lasciare il campo di battaglia tramite una Stazione di Soccorso o tornando nel suo lato di schieramento al bordo del tavolo. Con un medico in contatto Base a Base con la vittima, quest'ultima sarà di nuovo in grado di Muoversi, ma a metà della sua velocità (come mostrato sulla sua carta nel lato ferito). Con l'aiuto di un secondo personaggio, i tre insieme si muoveranno al completo della velocità della vittima ferita. Una squadra di barellieri dedicata, può prelevare le vittime (il prelievo non conta come un'Azione) e riportarle indietro alle Stazioni di Soccorso o al bordo del tavolo muovendosi a piena velocità. Il costo del movimento sarà a carico del Medico. Qualsiasi veicolo può essere utilizzato anche per il trasporto di almeno un personaggio ferito al suo interno o sdraiato sopra di esso.

*Se si utilizza la regola opzionale dello Shock Psicologico, i Personaggi entro 5 u da un Medico non eseguono il test per lo shock.*

Una volta usati, i segnalini del Kit di Pronto Soccorso vengono sempre scartati, indipendentemente da ciò per cui sono stati utilizzati o dal risultato ottenuto ai dadi.

Veicoli dedicati, come una jeep con barelle montate sopra o un'ambulanza, possono trasportare più vittime contemporaneamente. Usa il buon senso e gli esempi storici della vita reale per giudicare ogni singolo caso.

Se un personaggio fosse già stato trattato prima, indipendentemente dal motivo o dal risultato (cioè, se ha già un Segnalino "Primo Soccorso" sulla sua carta), non potrà essere Controllato di nuovo per il tentativo di Evacuazione.

Eventuali vittime che raggiungono la Stazione di Soccorso o il proprio bordo del tavolo, risultano Evacuate con successo e non conteranno ancora come perdite per gli Obiettivi del gioco ed il conteggio dei Punti Vittoria.



# STAZIONE DI SOCCORSO

L'efficacia del Medico può essere enormemente migliorata da un terreno dedicato, la **Stazione di Soccorso** sul Campo. Questa funge sia da infermeria che da punto di evacuazione, come meglio spiegato in seguito.

## INFERMERIA DA CAMPO

Un medico (solo lui) può utilizzare la Stazione di Soccorso per ricostituire l'intero numero massimo di segnalini "Kit di Primo Soccorso" che può portare con se. Per farlo è sufficiente che il Medico si trovi all'interno o con la sua base in contatto con la Stazione di Soccorso. Ricostituire i segnalini non conta come un'Azione, non richiede la spesa di alcun AT e può essere fatto anche mentre si svolgono altre attività allo stesso tempo. Ad esempio, un medico che riporta una vittima alla Stazione di Soccorso, allo stesso tempo ricarica il numero massimo dei suoi segnalini di Kit Primo Soccorso non appena entra in contatto con essa.



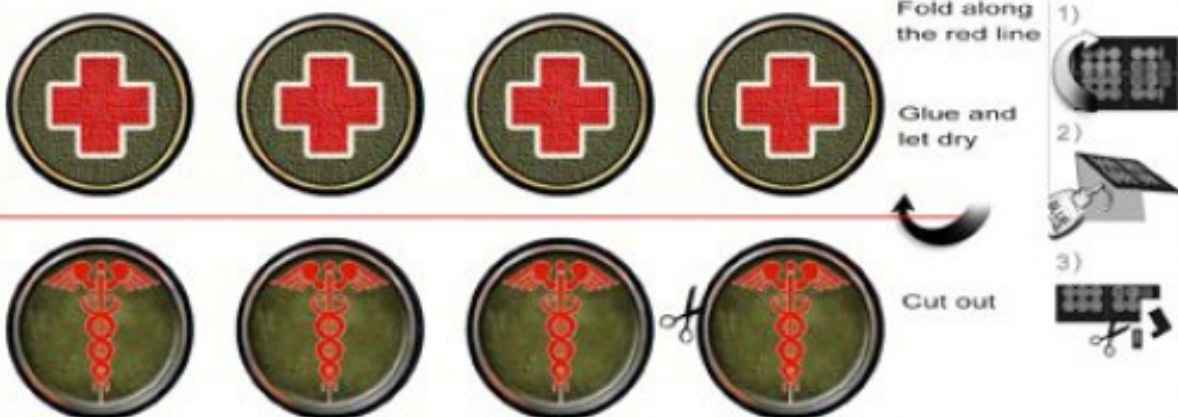
Inoltre, come è ovvio che sia, l'infermeria è un posto di gran lunga migliore per curare una ferita rispetto al bel mezzo di un campo di battaglia, quindi il Medico ottiene un bonus di +1 sul lancio del dado per il Tentativo di Primo Soccorso su un personaggio ferito se almeno uno di loro è all'interno o in contatto Base con Base con l'infermeria da campo.

Nota che non ci sono bonus per il Controllo delle Vittime.

## PUNTO DI EVACUAZIONE

In 1-48TACTIC una Stazione di Soccorso è una struttura temporanea da campo utilizzata come punto di evacuazione per una vittima che sarà poi trasportata lontano dalla prima linea in un Ospedale nel quale potrà essere adeguatamente trattata da un team medico completo.

Eventuali vittime che raggiungono la Stazione di Soccorso sono considerate evacuate con successo.



## SEGNALINI PRIMO SOCCORSO

Basta stamparli, piegare lungo la linea rossa, incollarli al centro, ed una volta fissati, ritagliarli!





## REGOLE PER LA RADIO

Alcuni soldati e sottufficiali sono equipaggiati con apparecchiature wireless dedicate che permettono loro di contattare via radio il loro Quartier Generale. Gli ufficiali con l'abilità CHIAMATA (CALL), quando in contatto Base con Base con loro, possono usare gli operatori radio per sfruttare la loro capacità CHIAMATA dal campo. Per fare questo però, devono prima stabilire un contatto con il Quartier Generale.



### Abilità: CONTATTO RADIO

Tentare di CONTATTARE il Quartier Generale (HQ) è un'Azione che costa 1 AT (da mettere sulla carta dell'operatore radio). Richiede il lancio di 1D6 e con qualsiasi risultato diverso da 1, il contatto è stato stabilito con successo. Con il risultato di 1 il contatto non può essere effettuato, l'AT speso rimane come al solito sulla carta dell'operatore radio. Un nuovo tentativo di CONTATTO RADIO può essere effettuato in qualsiasi momento, anche più di una volta nello stesso turno. Una volta stabilito il contatto con il Quartier Generale, questo è mantenuto fino a quando l'operatore radio non esegue altre azioni.

In altre parole, se sta usando questa abilità, l'operatore radio non può fare altre Azioni, ad eccezione di PRENDERE COPERTURA, oppure perderà il contatto. Se l'operatore viene ferito o eliminato, anche il contatto con il quartier generale viene immediatamente perso.

Si noti che l'apparecchiatura wireless era un apparato complesso che richiedeva formazione e comunicazioni complete, il contatto poteva essere stabilito solo eseguendo specifiche procedure. Di conseguenza, a differenza di cosa succede per le armi, entrare semplicemente in contatto con una radio NON consente a tutti i Personaggi di poterla usare. Solo il personale addestrato, cioè quello con l'Abilità di CONTATTO RADIO può usarla.

## REGOLE PER I BUNKERS

Per semplicità, tutte le posizioni fortificate coperte da un tetto, così come sacchi di sabbia improvvisati, tronchi e macerie sono considerate postazioni a prova di bomba in 1-48TACTIC e sono quindi Terreno di RIFUGIO. Questi non possono essere distrutti e qualsiasi Personaggio al loro interno può essere attaccato solo sparando direttamente attraverso la feritoia di sparatura o entrando dentro la copertura. Sparare attraverso una feritoia può essere fatto come per un normale attacco (seguendo le caratteristiche dell'arma usata) ma solo alla distanza massima di 2 u. Oltre 2 u, indipendentemente dall'arma utilizzata, solo un dado viene lanciato e solo il risultato di 6 è un successo. L'effetto del colpo viene quindi calcolato come sempre per quel tipo specifico di arma, il cambiamento riguarda solo la procedura per colpire. Una volta all'interno del Bunker (ad esempio entrando da una porta dietro) o sparando attraverso la feritoia a meno di 2 u, l'obiettivo è considerato allo scoperto.

Inoltre, posizioni completamente chiuse, compresi i Bunker interrati provvisti di torrette blindate o carri armati o Bunker con la feritoia di sparatura protetta da placche blindate, sono anche considerati Terreno di RIPARO, ma in questo caso possono essere distrutti solo da armi pesanti che sparano usando munizioni ad Alto Potenziale Esplosivo o da Cariche Esplosive.

Queste posizioni blindate devono quindi avere un valore di armatura assegnato prima dell'inizio del gioco.

Tutte le posizioni fortificate che non lo sono protette da una sorta di copertura, sono considerate normale Terreno di PROTEZIONE.



## REGOLE GENERALI PER USARE LE CARTE TATTICA

Un giocatore può costituire il proprio mazzo di carte tattica a suo piacimento, purché rispetti tutte le limitazioni relative alle carte che seleziona. In particolare si possono usare solo carte tattiche specifiche per la sua Fazione o che siano universali e consentite quindi a tutte le fazioni. Carte tattica specifiche per un'altra fazione, anche se alleata, anche se della stessa nazione, non possono essere mai aggiunte al proprio mazzo.

Finché tutte le limitazioni sono rispettate, non c'è limite alla dimensione del mazzo di carte tattica di un giocatore: può scegliere di non averne nessuna, una o tutte le carte tattica che preferisce.

Una volta che il giocatore ha selezionato tutte le carte che intende usare per costituire il suo mazzo, deve includere l'intero valore di AP dell'intero mazzo nel valore totale della sua forza dispiegata.



Al momento della distribuzione, quando tutti gli elementi del terreno e le miniature sono sul tavolo, tutti i giocatori che hanno deciso di utilizzare un mazzo Carte Tattica, dovrà farlo mescolare al proprio avversario e posizionarlo a faccia in giù sul lato del tavolo. All'inizio del turno del giocatore, questo potrà scegliere una carta dalla cima del suo mazzo e aggiungerla alla sua mano.

Stai attento! Se dimentichi di pescare la carta durante un tuo turno non puoi recuperare dopo. Una volta che il tuo avversario inizia a giocare hai perso l'occasione e dovrai aspettare il tuo prossimo turno per poterla pescare.

Una volta in mano a un giocatore, una carta tattica può essere giocata in qualsiasi momento, anche nello stesso Turno in cui è stata presa, salvo che ciò non sia specificatamente negato dalla carta stessa.

Carte che possono essere giocate solo subito dopo che l'avversario ha eseguito un'azione specifica non possono essere utilizzate se nel frattempo l'avversario ha già fatto un'altra Azione legale.

Questo è tutto, è tempo di riempire quei grandi tavoli, e come sempre BUON DIVERTIMENTO!

Dopo aver provato questa versione beta non esitate a commentarla nel forum di supporto del gioco all'indirizzo:

<http://1-48tactic.freeforums.net/>

il tuo contributo può essere ancora decisivo e come sempre per qualsiasi cosa, il feedback è molto gradito!

**1-48TACTIC COMPANY COMMANDER!** Beta è fornito in forma assolutamente gratuita per ora, ma una volta completato il test, la versione finale di queste regole sarà pubblicata e pieno credito verrà dato a tutti coloro che hanno attivamente partecipato al programma di beta test.

