

# DODGE WC-63

## AUTOCARRI - REGOLE DETTAGLIATE



### Autocarri - Unità

Il numero di miniature Autocarro da posizionare sul tabellone è indicato all'interno del piccolo cerchio di colore giallo posizionato nell'angolo in basso a destra dell'icona Autocarro. Può indicare da 1 a 3 miniature. Ad esempio, nella *Mapa Hedgerow Hell*, sono presenti 3 unità Autocarro, ognuna con 2 miniature.

### Autocarri - Bersaglio

Un'unità di Autocarri è considerata come un'unità di Fanteria. L'unità che attacca un'unità di Autocarri infligge 1 danno per ogni simbolo Fanteria o simbolo Granata ottenuto dal lancio dei dadi combattimento.

### Autocarri - Medaglie

Un'unità di Autocarri colpita dal fuoco nemico e distrutta non fa necessariamente guadagnare una Medaglia all'avversario, contrariamente a quanto avviene con le altre unità.



Per ricordarsi questo, consigliamo di posizionare ogni miniatura Autocarro eliminata su uno spazio Medaglia, finché non vengono eliminate 3 miniature; a quel punto puoi sostituire le 3 miniature con una Medaglia Vittoria.

Gli Autocarri rimossi dal gioco a seguito di un soccorso alle unità amiche (vedi *Soccorrere*, di seguito) non contano mai ai fini di una Medaglia; al contrario, queste miniature vengono semplicemente rimosse dal gioco, una volta utilizzate.

### Autocarri - Movimento

Un'unità di Autocarri che ha ricevuto un ordine può muovere fino a 2 esagoni. Se l'unità che riceve l'ordine si trova su un esagono strada, lo percorre e termina sulla strada stessa il suo movimento, allora può muovere altri 2 esagoni aggiuntivi, per un totale di 4 esagoni strada.

### Autocarri - Combattimento

Un'unità di Autocarri non può mai combattere. Può, però, *Soccorrere* un'altra unità amica (vedi di seguito).



## ULTERIORI CONSIDERAZIONI SUI TERRENI

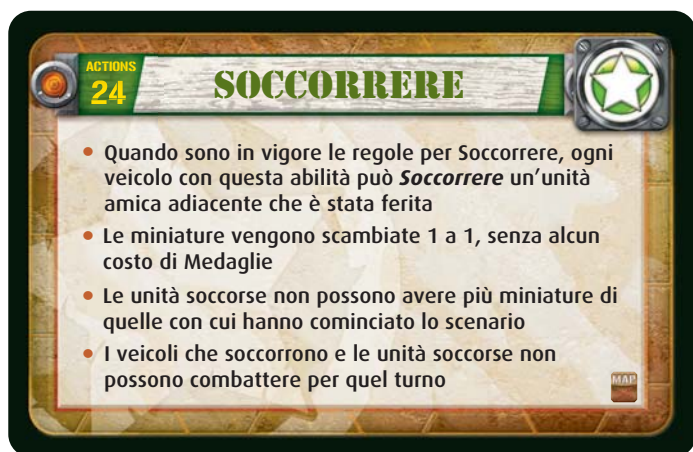
Un terreno considerato dalle regole come *Impassabile* o *Impassabile per i Corazzati e l'Artiglieria* è considerato impassabile anche agli Autocarri.

In aggiunta:

- ◆ **Gli Oceani** - Gli Autocarri non possono ritirarsi su un esagono di oceano, tranne se si trovano su un Mezzo da Sbarco.
- ◆ **Scogliere** - Gli Autocarri non possono mai scendere o salire una scogliera dalla spiaggia.
- ◆ **Filo Spinato** - Gli Autocarri non possono rimuovere il filo spinato.
- ◆ **Ferrovie e Ponti Ferroviari** - Gli Autocarri che entrano su una Ferrovia o su un Ponte Ferroviario devono fermarsi.

## Autocarri - Soccorrere

Quando un Autocarro è adiacente ad un'unità amica di terra che è ferita, ad esempio non ha lo stesso numero di miniature con cui ha iniziato lo scenario, può soccorrere questa unità.



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

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'Autocarro che presta soccorso può muovere prima di prestare soccorso così come l'unità ferita può muovere prima che sia 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 Autocarro rimosso dal giocatore dalla propria unità di Autocarri, una miniatura (dello stesso tipo) viene aggiunta alla unità amica adiacente che ha subito delle perdite. Un'unità soccorsa non può avere più miniature del numero con cui ha iniziato lo scenario.

Più unità amiche adiacenti possono essere soccorse dalla stessa unità di Autocarri durante lo stesso turno, ma nessuna di queste unità soccorse può combattere nel turno interessato.

Le miniature di Autocarri utilizzate per il soccorso vengono rimosse dal gioco e non contano mai come una Medaglia per il giocatore avversario.

## CONSIDERAZIONI SULLE CARTE COMANDO

- ◆ **Infantry Assault** - Gli Autocarri possono ricevere un ordine da questa carta Comando e muovere fino a 3 esagoni. Queste unità però non possono combattere, anche se muovono solo di 2 esagoni.
- ◆ **Move Out** - Gli Autocarri possono ricevere un ordine da questa carta Comando.
- ◆ **Ambush, Close Assault, Firefight** - Gli Autocarri non possono combattere e pertanto non possono ricevere un ordine da queste carte Comando.
- ◆ **Behind Enemy Lines, Dig-in, Medics & Mechanics** - Gli Autocarri non possono ricevere un ordine da queste carte Comando.
- ◆ **Their Finest Hour** - Gli Autocarri possono ricevere un ordine tramite questa carta Comando quando si ottiene un simbolo Fanteria o Stella dal lancio dei dadi combattimento, ma non possono combattere (possono però soccorrere un'unità amica adiacente che ha subito delle perdite).

## CONSIDERAZIONI SULLE AZIONI

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

