

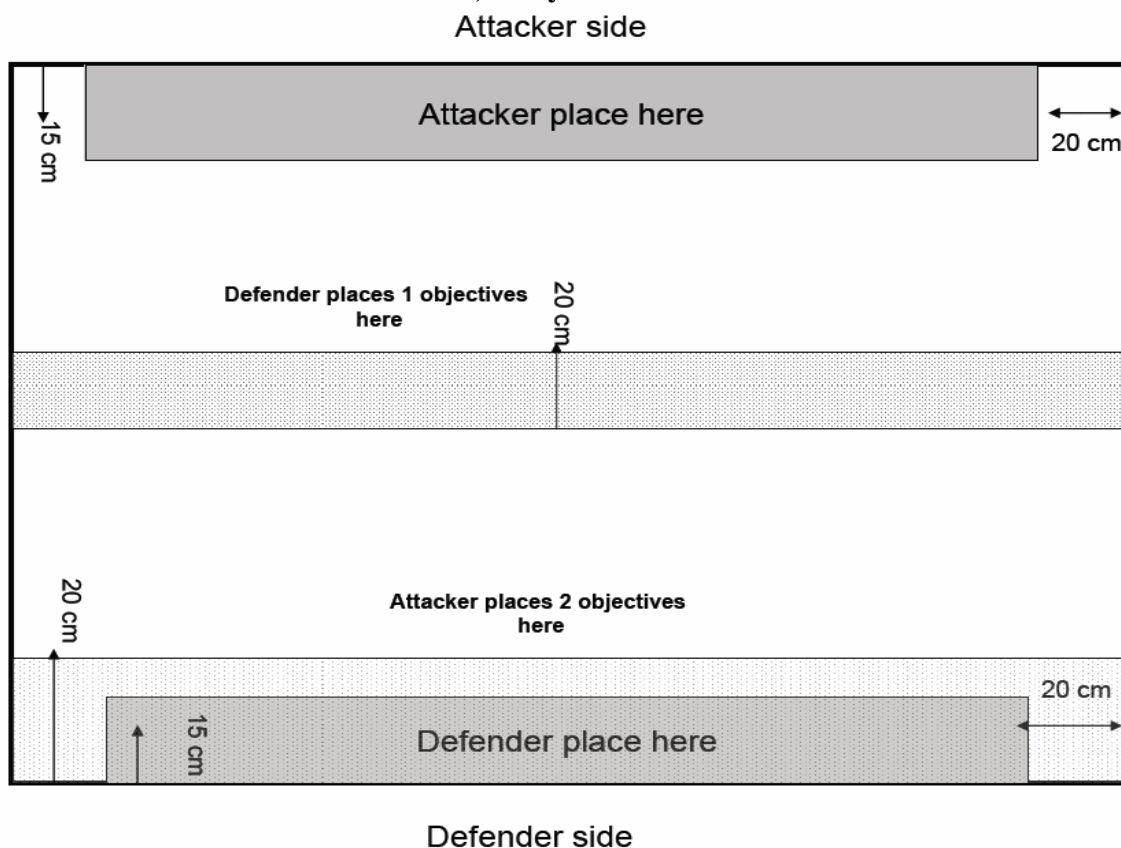
# Terrain Supremacy

## Descrizione:

Questo scenario ha l'intento di ricreare la situazione in cui un attacco viene effettuato con una manovra di aggiramento subordinata alla conquista di una posizione importante.

## Regole Speciali :

**Limited ambush. Reserve. Flank attack, delayed reserve.**



## Preparazione:

1. Il giocatore con una compagnia di fanteria difenderà contro un giocatore con una compagnia di fanteria motorizzata o una compagnia carri, un giocatore con una compagnia di fanteria motorizzata difenderà contro un giocatore con una compagnia carri, in tutti gli altri casi lanciate un dado e chi ottiene il punteggio più alto sceglierà se attaccare o difendere. Entrambi piazzano oltre 45 cm. dalla linea di centro.
2. Il difensore sceglie su quale lato lungo del tavolo schiererà.
3. Il difensore piazza un obiettivo entro 20cm dalla linea centrale del tavolo. L'attaccante piazza due obiettivi nella metà campo nemica oltre 40 cm dalla linea centrale del tavolo a una distanza di almeno 100cm tra loro.
4. Il difensore deve tenere metà dei propri plotoni in riserva, un plotone può essere tenuto in imboscata, e uno può essere piazzato nella fascia dell'obiettivo piazzato dal difensore e può essere dug-in. L'attaccante può usare fino a metà dei propri plotoni per la marcia sul fianco. I giocatori si alternano piazzando un plotone ciascuno iniziando dal difensore, i plotoni sono considerati in movimento. I giocatori piazzano il team del Comandante di Compagnia iniziando dal difensore.

5. Se all'inizio del proprio turno, l'attaccante ha un plotone entro 8"/20cm dall'obiettivo piazzato dal difensore anche se il difensore ha ancora plotoni entro 4"/10 cm, può iniziare a testare per l'ingresso della marcia sul fianco che avverrà se si ottiene 5+ con un dado la prima volta, due dadi al secondo tentativo e così via ogni turno. Se invece tale obiettivo è conquistato dall'attaccante egli può scegliere di far entrare la marcia sul fianco in qualsiasi momento. La marcia sul fianco può entrare in uno dei due bordi laterali nemici a scelta dell'attaccante, una volta che si entra da un lato tutti i rinforzi in marcia sul fianco entrano da questo lato.

6. L'attaccante ha il primo turno.

### Fine della battaglia:

Se l'attaccante all'inizio di un suo turno conquista due degli obiettivi egli ha vinto e la partita finisce immediatamente. Il difensore vince se all'inizio di un suo turno dopo il 6° controlla l'obiettivo che ha piazzato o se ne controlla 2 all'inizio del suo turno a partire dall'8°. Il vincitore è riuscito a prendere e tenere obiettivi vitali per l'economia della battaglia in corso. Se l'obiettivo non è controllato ma solo contestato, cioè si hanno propri elementi entro 2"/5cm ma ci sono nemici entro 4"/10cm, non viene considerato in possesso di nessuno dei 2 giocatori.

Usate la tavola dei punti vittoria per calcolare esattamente il punteggio dei giocatori.

Punti Vittoria			
Perdite vincitore	Risultato	Punti vincitore	Punti perdente
0 plotoni	Vittoria brillante	6	1
1 plotone	Vittoria maggiore	5	2
2 plotoni o più	Vittoria minore	4	3

