



Fast Fire

regole semplicissime per WWII

di Luca Marini

Questo regolamento è nato in occasione dell'edizione di Luccagames '97 per un tavolo dimostrativo. In pochi giorni ha giocato, pare divertendosi, almeno una ventina di persone, tutte "absolute beginners" del wargame. Una partita media dura circa un'oretta ed è possibile giocare con pochi pezzi. Il sistema è stato ideato per pezzi in 5 mm. (scala 1/300) ma può essere utilizzato anche con pezzi di dimensioni maggiori, anche su tavoli grandi, cambiando proporzionalmente le misure.

Scala

1 modello rappresenta un carro, un camion, un half-track o un pezzo d'artiglieria.

Una basetta di fanteria rappresenta una squadra (di fanti, di mortai leggeri, di mitragliatrici)

Sequenza di mossa

Appoggio aereo

Avvistamento di entrambi

Tiro Armi a fuoco indiretto

Tiro delle unità non avvistate

Tiro delle unità in vista

Morale

Movimento

Appoggio aereo

All'inizio del gioco ogni parte lancia segretamente 1D6: 1, 2, nessun appoggio aereo; 3-5, 1 incursione aerea; 6, 2 incursioni aeree. Scegliere all'inizio del gioco, segretamente, le mosse d'incursione.

E' possibile fare l'incursione aerea con un caccia individuando lungo una linea retta da un lato all'altro del tavolo tutti gli obiettivi visibili.

Considerare l'aereo come se fosse un obice pesante ed effettuare un tiro contro tutti gli obiettivi lungo la linea.

Se due caccia entrano contemporaneamente sul tavolo lanciare 1 d6: chi fa di più abbatte l'altro e può effettuare l'incursione. Non sono previste armi antiaeree.

Avvistamento

Le unità all'aperto e quelle che sparano sono tutte visibili

Le truppe nei boschi e nei villaggi sono sul bordo o meno: se sono dentro sono visibili a 5 cm ma non possono tirare fuori.

Truppe sul bordo dei boschi o villaggi, dietro muretti o siepi, carri a scafo sotto, sono visibili a 10 cm. A distanze maggiori, tirare un D6 per ogni parte nella fase di avvistamento. Quello sarà il numero di tentativi di avvistamento possibili per ciascuna parte per quella mossa. 10-20 cm., 4-5-6; 20-40 cm., 5-6; oltre i 40, 6 cm; se l'obiettivo nascosto è fanteria, -1 al dado.

Tiro diretto

il valore minimo per colpire è indicato nelle tabelle; il bersaglio colpito è distrutto.

Arma al tiro	Gittata	Tiro controcarro			Tiro HE	
		P	M	L	Art./ armi pesanti	Fanteria
Pesante	50/25/10	5	4	3	3	3
Media	40/20/07	6	5	4	3	4
Leggera	30/15/05	7	6	5	4	5
Fanteria	-/07/02	8	6	5	5	5
HMG	15/10/05	---	---	6	4	3

Modificatori al dado			
distanza a lunga	-1	Obiettivo in movimento	-1
Obiettivo scafo sotto	-1	Tiratore fermo	+1
Obiettivo carri "bassi" (tipo Hetzer)	-1	Contro ruotati (considerare leggeri)	+1
Fianco o retro	+1	Obiettivo in copertura dura (solo tiri HE)	-3
distanza breve	+1	Obiettivo in copertura leggera (solo tiri HE)	-1

Tiro indiretto

Lancio di un D6 per ogni unità che tira: centro con 6: 1-5 tiro corto, 2 lungo, 3 dx, 4 sx, spostato di 4 cm. +1 per ogni mossa di tiro sullo stesso obiettivo.

Colpisce in un cerchio di 4 cm di diametro per cannoni/mortai medi, 2 cm per cannoni/mortai leggeri: tirare 1D6 per ogni pezzo che fa parte dell'unità che tira, per ciascun obiettivo compreso nel cerchio di tiro.

	Gittata max	Bersaglio		
		Art/armi pesanti	Ruotati, tank	Fanteria
Mortai e cannoni fino a 82 mm./mortai da 3" (leggeri)	50 cm.	2	3	2
Cannoni + di 85 mm./Mortai fino a 120 mm./4.2" (medi)	100 cm.	3	4	3
Artiglieria pesante = o > di 105 mm. (pesante)	200 cm.	3	5	4

Per tutti i tiri indiretti: in copertura dura -3; in copertura leggera -1 Mortai/cannoni non tirano su bersagli sotto i 10 cm.

Mortai/cannoni leggeri non tirano su bunker e tank medi e pesanti. Carri medi e pesanti e bersagli entro bunker non sono distrutti ma "inibiti" per tutto il resto della mossa (cioè non tirano e non muovono). Carri aperti e leggeri sono distrutti.

Tutti i mortai/cannoni possono effettuare tiro nebbiogeno: piazzare una striscia lunga 4 cm. dove cade il colpo, trasversalmente alla traiettoria di tiro. Nessuno può "vedere" né tirare attraverso una cortina nebbiogeno.

Morale

Quando un plotone perde il 50% delle basette e per ogni successiva perdita, lanciare un dado, sommando 1 se è in copertura., 1 se è unità scelta, carri in boschi o città -2, sottraendo 1 per ogni basetta del plotone distante più di 4 cm dal comandante di plotone (se questo è morto contare tutte le basette come più lontane di 4 cm.). Inoltre sottrarre 1 per ogni basetta eliminata oltre la metà.

- 4-5-6 continua
- 2-3 si ritira di una mossa
- 1 si ritira di una mossa e prova di nuovo alla fine della mossa successiva

Movimento

Per il movimento tirare 1 D6 ogni 6 unità o frazioni e muovere quelle unità

Movimento alternato: 1D6, chi fa di più sceglie chi muove primo +1 al dado dei tedeschi

Carri veloci 10

Carri lenti 7

Half track 12

Ruotatisu strada 15, fuori 7

Fanteria ed armi d'appoggio 7

Carri in boschi, città terreno difficile ½ velocità

Salire/scendere da carri o camion, agganciare/sganciare pezzi d'artiglieria ½ mossa.

Caratteristiche dei mezzi corazzati: alcuni esempi

	Corazzatura	Arma	Velocità
Sherman	M	M	V
M3	L	L	V
M10	M	P	V
Pantera Pz.V	P	M	V
Pz IV	M	M	L
Hetzer	M	M	L
Stug.III	M	M	V
Pz.III	M	M	V



IL MILES GLORIOSUS È A ROMA, VIA ANGELO BATTELLI 3

WWW.MILESGLIORIOSUS.ORG

INFO@MILESGLIORIOSUS.IT

SIAMO SU FACEBOOK (MILES GLORIOSUS WARGAME ROMA) E SU INSTAGRAM (MILESGLIORIOSUS_ROMA)