

Regolamento¹

¹ Tradotto dall'edizione francese da Luigi MARINI.

Prefazione

Congratulazioni!

Congratulazioni! State per iniziare a giocare ad un gioco da noi ritenuto il migliore gioco strategico al momento esistente sulla 2° guerra mondiale. *A World at War* vi permetterà di considerare tutti i risvolti della seconda guerra mondiale — e unitamente di divertirvi.

È probabile che se giocate a questo gioco, abbiate già giocato ad altri giochi strategici in passato. Alcune cose vi saranno familiari, ma la maggior parte vi risulteranno nuove. Vi porrete, pertanto, molte domande.

Perché un regolamento così lungo?

Questa potrebbe essere la vostra prima domanda, ed è una buona domanda. Il vostro lavoro d'apprendistato per giocare a "A World at War" sarà semplificato una volta che conoscerete la risposta.

Le regole di *A World at War* sono un amalgama dei due giochi che l'hanno preceduta — *Advanced Third Reich* (64 pagine) e *Rising Sun* (72 pagine, più 10 pagine di norme di ricerca). Benché l'opera di sintesi dei due regolamenti in un solo elaborato abbia permesso di ridurre il regolamento, il libro delle regole di *A World at War* è comunque di più di 100 pagine. La seconda guerra mondiale è un evento storico complesso.

Ma vi sono due ragioni che spiegano un regolamento così lungo. La prima è che molte questioni e risposte sui giochi precedenti sono state incorporate nelle presenti regole, come pure le domande scaturite durante il quinquennio di prova cui è stato sottoposto il gioco. Di conseguenza, ci sono forti probabilità che gli interrogativi che vi porrete troveranno già la loro risposta nel regolamento.

La seconda ragione è che le regole sono deliberatamente prolisse. Queste regole sono concepite per fungere da riferimento anche per i giocatori esperti, e per essere consultate in caso di bisogno. Come tutti sanno, non c'è nulla di più d'irritante che trovare una regola oscura (o anche solo poco chiara) nel bel mezzo di una partita. Dove cercare? *A World at War* risolve questo problema disponendo delle regole in diversi punti dell'elaborato - soprattutto dove l'esperienza ci ha mostrato che i giocatori tendono a cercare dei numi. Quando i collaudi ci hanno mostrato che i

giocatori avevano difficoltà a reperire una regola, il regolamento è stato modificato per rispondere alle aspettative dei giocatori. Il risultato è un libro di regole più lungo, ma più pratico.

Fortunatamente l'indice fornisce un valido strumento per reperire una particolare regola. Utilizzatelo!

Come cominciare?

Per giocare a "*A World at War*", avrete realmente bisogno di conoscere soltanto alcune norme. Come per un programma informatico, il 10% delle funzioni è utilizzato per il 90% del tempo. Questo non significa soltanto che non dovrete leggere tutto il regolamento prima di giocare, ciò vuole anche dire che vi familiarizzerete progressivamente con giocando con "le regole di base" — un termine erroneo per le regole correntemente utilizzate.

Leggete, in particolare, le prime due sezioni del regolamento, ma la vostra lettura diventerà più interessante quando inizierete ad esaminare la regola n° 9 (operazioni offensive). Le regole sulle operazioni terrestri (10-16), le operazioni aeree (17-19), le operazioni navali (20-22) e le operazioni Aereonavi (23) sono essenziali, benché i giocatori principianti che inizieranno dagli scenari dell'Africa del Nord o dell'"Operazione Barbarossa", possono concentrarsi sui primi due tipi di operazioni, mentre i fans delle battaglie navali potranno giocare gli scenari della battaglia del Pacifico concentrandosi sugli ultimi due tipi di operazioni.

Le norme 10-23 danno i meccanismi di movimento delle pedine. La conoscenza di alcune norme è essenziale, mentre molti altre trattano di situazioni-limite che si verificheranno soltanto di rado. Alcuni giocatori hanno trovato pratico di fotocopiare il libro delle regole e sottolinearne i passaggi più importanti.

In occasione di una campagna, le regole sulla guerra strategica (24-26), la costruzione delle Unità (27), il reimpiego (28) devono essere conosciute. Così spiegato più avanti, queste regole sono applicate praticamente ad ogni turno, e sono dunque facilmente apprese.

Molto più di un combattimento.

A World at War non considera soltanto i combattimenti. Le regole relative all'economia (35-40), la Ricerca e lo spionaggio (41-48) e la

diplomazia e la politica (49-53) danno una ricchezza ed un'imprevedibilità al gioco che non si trova nella maggior parte degli altri wargames. Alcune regole sono particolari (ad esempio, le norme 44-48 trattano dei diversi tipi di attività d'investigazione), mentre altre sono di carattere generale. Gli scenari di campagne storiche permettono ai giocatori di scegliere insieme le regole di mobilitazione, di ricerca e di diplomazia.

Entro certi limiti, le regole sono soprattutto da utilizzarsi come traccia da seguire. La norma 51 (Pearl Harbor e sorpresa degli Alleati) illustra ciò. Questa norma non ha alcun'applicazione relativamente al teatro europeo, dunque può essere ignorata in questo caso. Anche nelle parti relative al teatro pacifico, si applica soltanto una sola volta — purchè sia una mano molto importante! Risolvendo l'attacco su Pearl Harbor, sarebbe necessario seguire contemporaneamente questa regola. Anche i giocatori esperti non si prendono la briga di memorizzare regole che, per loro stessa natura, si applicano soltanto una sola volta a partita. Ma le norme relative alla mancanza di preparazione alleata al primo turno dell'attacco giapponese sono differenti, perché le limitazioni sulle forze alleate influiscono sulla sistemazione delle Unità alleate prima dell'attacco giapponese, ed una cattiva sistemazione può comportare un disastro (in effetti, un disastro peggiore di ciò che è accaduto storicamente). Dunque queste regole devono essere state comprese da tutti i giocatori.

Le restanti regole.

Le restanti regole sono più semplici. La resa delle potenze principali (54-62) contiene norme intuitivamente ovvie (resa tedesca) o eccessivamente complicate, ma che saranno di rado utilizzate (resa britannica, elezioni US). La maggior parte delle altre regole sono dedicate ad uno specifico teatro ed i giocatori avranno bisogno di conoscerle soltanto se la situazione lo richiede. La maggior parte delle norme che trattano delle specificità dei paesi secondari, sintetizzano semplicemente regole che sono già illustrate altrove (i partigiani persiani ad esempio, sono spiegati nella regola 11 (partigiani) e la regola 88 (Medio Oriente), dunque i giocatori interessati da questa norma potranno cercare nei due punti indicati).

Svolgimento del gioco.

I collaudatori hanno constatato che la scheda d'aiuto di gioco della lunghezza di una pagina sulla sequenza di gioco è molto pratica, poiché una delle principali fonti di confusione nel corso di una partita a *A World at War*, non è ciò

che avete fatto, ma quando ve l'avete fatto. Osservando attentamente la sequenza, la maggior parte dei problemi superflui potrà essere evitata.

Avete bisogno d'aiuto?

L'ideale è imparare a giocare con un giocatore esperto, assorbendo la sua esperienza finché, dopo una o due partite, lo schiacciate come un insetto. Ma questo non vuole dire che è il solo modo di ottenere aiuto per imparare a giocare; ringraziamo i miracoli della comunicazione moderna. Se non conoscete il sito Internet di **A World at War**, andate immediatamente sul vostro elaboratore e visitate:

<http://www.aworldatwar.com>

Il sito contiene molto materiale che sarà utile ai giocatori a tutti i livelli. In un primo momento, abbiamo pensato di integrare un "manuale di combattimento" con il gioco, ma non siamo riusciti a metterci d'accordo su ciò che sarebbe più utile per i giocatori. Alla fine, abbiamo adottato un compromesso ne abbiamo messi molti nel sito, perché i giocatori possano leggere ciò che vogliono! Ma troverete anche articoli, opinioni, e molte cose su *A World at War*. Il sito vi presenterà anche *ULTRA*, la newsletter d'informazione dedicata a *A World at War*. *ULTRA* è pubblicato dal 1991, in occasione della sua fondazione per riunire tutta la Comunità di *Advanced Third Reich*. Gli articoli di *ULTRA* sono molto utili perché i giocatori evitano di fare errori e sviluppano e, quindi, applicano strategie mentre i loro avversari che non sono abbonati al *Forum* imploreranno una tregua.

Domande?

Per domande specifiche, esiste un'altro rimedio. Il *forum* di "Yahoo" su *A World at War* conta molte centinaia di membri che hanno provato il gioco e che hanno una buona conoscenza delle regole. Ringraziamo la Comunità mondiale e le singolari nottate insonni passate da alcuni giocatori di *A World at War*, poiché i giocatori potranno avere la loro risposta alle loro domande praticamente nell'arco di un minuto.

Andate su

<http://groups.yahoo.com/group/aworldatwar>

e cliccate su "*Subscribe to this list*". La sottoscrizione è gratuita. Se avete difficoltà a sottoscrivervi, contattate l'amministratore del sito per ottenere aiuto.

Buon divertimento!

NOTA DEL TRADUTTORE FRANCESE:

per non troppo appesantire del testo, il lettore è pregato di perdonarmi di avere fatto a volte degli anglicismi per evitare di dire in una frase ciò che si può dire in uno o due parole; d'altra parte le abbreviazioni ed alcuni termini sono stati lasciati nella lingua originale, per evitare alcuni problemi tra giocatori che utilizzano o meno questa traduzione.

Regole

Introduzione

1. Materiale

Materiale e Nozioni

2. Sommario
3. Definizioni
4. Il terreno e la carta
5. Le zone
6. I pezzi
7. Gli scenari
8. Ordine di gioco
9. Operazioni offensive.

Operazioni terrestri

- 10 Unità terrestri
- 11 Partigiani
- 12 Ammasso di truppe
- 13 Movimento
- 14 Combattimento di logoramento
- 15 Azione offensiva
- 16 sfruttamento

Operazioni aeree

- 17 Unità aeree
- 18 operazioni aeree
- 19 combattimento aereo

Operazioni navali

- 20 Unità navali
- 21 Operazioni navali
- 22 Intercettazione e battaglia navale

Operazioni Aeronavali

- 23 Operazioni Aeronavali

Guerra strategica

- 24 Guerra strategica
- 25 Guerra subacquea
- 26 Bombardamento strategico

Logistica

- 27 Costruzione delle Unità
- 28 Reimpiego
- 29 Controllo degli esagoni
- 30 fornitura
- 31 Teste di ponte
32. fortificazioni
33. petrolio
34. tempo

Economia

35. La sequenza d'inizio d'anno e calcolo delle BRP
36. Mobilitazione
37. Centri industriali
38. Zone chiave economiche
39. limiti di spesa
- 40 guadagni di BRP.

Ricerca e Spionaggio

41. Ricerca
42. Produzione
43. Atomiche
44. Intelligence
45. Contro-spionaggio
46. Spionaggio
47. Operazioni segrete
48. Decodificazione

Diplomazia e Politica

49. Diplomazia
- 50 Dichiarazioni di Guerra
51. Pearl Harbor e sorpresa della preparazione alleata.
52. Unità prestate
53. Restrizioni alla cooperazione delle maggiori Potenze.

Resa delle maggiori Potenze

54. Resa delle maggiori potenze
55. Resa tedesca
56. Resa italiana
57. Resa giapponese
58. Resa francese
59. Resa britannica
- 60 Resa russa
61. Resa cinese
62. elezioni USA

Il Patto Nazista-sovietico e l'Europa dell'Est

63. L'Europa dell'Est
65. Gli stati baltici
66. La Bessarabia²

² Bessarabia designa (o ha designato): la Valacchia all'inizio dello XIV secolo, dal nome del volvoide Basarab. La regione ad est del Principato della Moldavia dopo 1812, nominata così dai Russi, il nome Turco, invece, è "Boudjak". Adesso la Bessarabia

comprende il territorio attuale della repubblica della Moldavia.

(<http://fr.wikipedia.org/wiki/Bessarabie>)

Bessarabia storica. Un articolo di Wikipédia, l'enciclopedia libera.

Suddivisioni attuali: Ucraina. Cronologia: nel XV secolo faceva parte della Moldavia. Nel 1812 Annessione da parte della Russia.

La Bessarabia ((ro) Basarabia; (tu) Boudjak o Besarabya) era una regione del Sud-Est del Principato della Moldavia, tra le bocche del Danubio ed il Mar Nero. Fa parte attualmente della Repubblica della Moldavia.

Storia.

La famiglia del Basarabi, sovrani originari di Valacchia, che sono cominciati come bande dell'Ungheria prima di emanciparsi in 1330, hanno superato i Tartari delle bocche del Danubio a molte riprese tra 1328 e 1342. Al termine di queste vittorie, Dobroudja e le rive del Mar Nero fino allo Dniestr sono stati controllati dai Valacchi. Le bocche del Danubio e le rive del mare tra il Danubio e Dniestr sono nominate secondo loro Basarabia, (fr) Bessarabie. In 1418, Bessarabia passa sotto l'autorità dei principi della Moldavia. In 1484, gli ottomani annettono il paese, ed in 1536, lo estendono verso il nord fino a Tighina. Bessarabia sotto controllo dei Turchi è allora nominata da loro Boudjak e Tighina è si chiama Bender, ma le popolazioni locali moldave continuano a chiamarlo "Besarabia". I Russi, lottando contro gli ottomani, annettono nel 1812 questo territorio orientale della Moldavia, che è posto sotto l'autorità dello Zar, sotto il nome di governo di Moldavia-e-Bessarabia, la parte moldava è chiamata Bessarabia, e la parte presa ai Turchi Boudjak. L'ufficializzazione dell'annessione è realizzata dal trattato di Bucarest (1812) tra i Russi e l'impero ottomano, ed a partire da questa data, i Russi ed i loro successori considerarono che la Bessarabia non era una terra moldava e proibirono l'uso del moldavo nelle chiese, le scuole e nelle istituzioni del paese a vantaggio del russo.

Voce tratta da:

"http://fr.wikipedia.org/wiki/Bessarabie_historique".

67. Gli Esagoni della frontiera finlandese
68. l'Ucraina
69. Interessi Economici tedeschi

Commonwealth britannico

- 70 Canada e Sudafrica
71. Australia
72. India
73. Gibilterra
74. Colonie britanniche in Asia

Francia

75. Restrizioni sulle forze francesi
76. Indocina francese ed altre Colonie francesi in Asia
77. Francia di Vichy

Cina, Manciuria e Siberia

78. Cina nazionalistica
79. Cina comunista
- 80 Restrizioni sulle forze cinesi
81. Manciuria, Siberia e la zona degli Urali

Paesi secondari

82. Paesi secondari
83. conquista dei paesi secondari
84. paesi secondari associati
85. alleati Minori
86. Scandinavia
87. Europa dell'Ovest
88. Il Medio Oriente
89. l'Estremo Oriente



Introduzione

1. Materiale

1.1 MATERIALE DI A WORLD AT WAR

1.1 MATERIALE DI A WORLD AT WAR

1.11 Una confezione di gioco di *A World at War* contiene:

- A. quattro carte 56x76 cm (due per l'Europa e due per il Pacifico).
- B. Dieci tavole di pedoni.
- C. Un libro delle regole.
- D. Un opuscolo di tavole di ricerca e di diplomazia.
- E. Un opuscolo di scenari.
- F. Otto schede di aiuti di gioco.
- G. Quattro schede di statuto navale.
- H. Una scheda di effetti della decodificazione e del petrolio.
- I. Fogli per annotazioni di ricerca, di diplomazia e d'economia.
- J. Fogli per annotazioni per le riserve delle forze di ogni maggiore Potenza.
- K. Fogli per la costruzione di navi e di Unità per ogni maggiore Potenza.
- L. Otto dadi a sei facce.



Materiale e Concetti

2. SOMMARIO

- 2.1. A WORLD AT WAR
- 2.2. PARTITE A DUE O PIÙ GIOCATORI
- 2.3. TURNI
- 2.4. ECONOMIA

2.1. A WORLD AT WAR:

2.11 UNO O DUE TEATRI DI GUERRA POSSONO ESSERE GIOCATI: A WORLD AT WAR è un gioco a più giocatori che cerca di rappresentare tutti gli aspetti strategici della seconda guerra mondiale, integrando la guerra terrestre, navale ed aerea, l'economia, la diplomazia, e la guerra tecnologica. Ogni giocatore controlla uno o più delle otto potenze principali rappresentate. I giocatori possono rigiocare tutta la guerra nella sua integrità, o restringere la loro scelta al teatro europeo o pacifico.

2.2. PARTITA A DUE O PIÙ GIOCATORI

2.21 *A World at War* può essere giocato con due campi, a gruppi di due o tre giocatori per campo; o in più giocatori non alleati fra loro, nel quale caso ogni potenza principale ha condizioni di vittoria distinte e dove i giocatori potranno negoziare direttamente con il nemico e le potenze principali alleate.

A World at War funziona meglio in una partita a due campi. Chi a fatto che cosa potrà essere discusso dopo il conseguimento della vittoria.

2.3. DURATA DEL GIOCO:

2.31 SCENARI: gli scenari di guerra globale ed i teatri europei o pacifici possono tutti essere giocati in campagne che cominciano nell'autunno 1939 e che si concludono con la resa o la vittoria delle potenze principali dell'asse. Ci sono anche molti scenari a durata ed a zona di gioco limitata. Le regole di *A World at War* si applicano agli scenari di campagna; le eccezioni, riferendosi agli scenari più brevi, saranno indicate in seguito.

2.4. TURNI:

2.41. TURNI DI GIOCO: *A World at War* è giocato in turni di gioco rappresentanti un arco temporale di tre mesi (primavera, estate, autunno ed inverno).

2.42. TURNI DEI GIOCATORI: ogni mano di *A World at War* è composto da un turno

di gioco del giocatore dell'asse/giapponese e da un turno di gioco del giocatore alleato, durante i quali i giocatori muovono le loro forze, attaccano le forze ostili, costruiscono Unità e ridispongono le loro forze dietro le linee amiche.

2.5. Economia:

2.51 BRP: la maggior parte delle attività di *A World at War* implica la spesa di risorse economiche. Queste risorse sono misurate in termini di punti di risorse di base (BRP). L'acquisizione delle BRP con la diplomazia e la conquista come pure la distruzione delle BRP ostili sono due degli elementi chiave di questo gioco.

3. DEFINIZIONI

3.1 DEFINIZIONI ED ACRONIMI

3.1 DEFINIZIONI ED ACRONIMI:

3.11 In *A World at War*, alcuni termini hanno significati precisi che sono definiti nelle regole. Inoltre, sono state elaborate delle convenzioni per l'utilizzo degli acronimi, nella conversazione e nelle stesse regole. L'elenco seguente descrive tutte le definizioni ed acronimi utilizzati nelle regole.

"A": l'attaccante perde un numero di fattori uguale al valore modificato delle Unità del difensore, tenendo conto dei DM del difensore. Un risultato di combattimento terrestre d'operazione offensiva. Vedere 15.61.

"a": l'attaccante perde un numero di fattori uguale alla metà del valore modificato delle Unità del difensore, tenendo conto dei DM del difensore. Un risultato di combattimento terrestre d'operazione offensiva. Vedere 15.61.

"AAF": fattori di forza aerea. Vedere 17.24.

"AAS": Squadriglia di forze aeree. Gli "AAF" che ingaggiano un combattimento aereo con NAS ostili, partecipano ad una battaglia navale, volano in copertura aerea o attaccano Unità navali ostili in mare operano in squadriglie. Vedere 23.13.

"Adiacente": le Unità non sono adiacenti quando sono separate da dei lati di esagoni interamente coperti d'acqua (al di fuori dei fiumi), anche quelli che contengono frecce d'incrocio, o quando un'Unità è in un paese neutrale.

"Base aerea": qualsiasi città, porto, o basa aerea capace di agire come base per le operazioni delle Unità aeree. Vedere 18.1.

"Fattore aereo": un incremento d'aviazione costa 3 BRP. I trasporti aerei, i bombardieri strategici e gli intercettori agiscono sempre in fattori. Le AAF ed i jets si separano in squadriglie quando impegnano le Unità navali o le NAS, e si ricombinano in fattori quando il loro impegno è terminato.

"Squadriglia aerea": Un incremento d'aviazione costa 3 BRP. Le Unità aeronavali agiscono sempre in squadriglie. Le AAF si separano sempre in squadriglie quando impegnano le Unità navali o le NAS, e si ricombinano in fattori quando il loro impegno è terminato.

"Base aerea", "segnalino base aerea": i segnalini basi aeree permettono di collocare Unità aeree in esagoni che sarebbero normalmente inutilizzabili per fungere da base delle operazioni per quest'Unità. Le basi aeree aumentano anche la difesa aerea dell'esagono da loro occupato. Ogni Potenza principale riceve un prescritto numero di segnalini di basi aeree. Vedere 18.14.

"Fazione": le potenze principali ed i Paesi secondari legati fra loro da forti legami politici. Ci sono quattro fazioni nel gioco: l'asse europeo, il Giappone, gli alleati dell'Ovest, e la Russia.

"Alleati": Gli Alleati sono composti dall'Inghilterra, della Francia, della Polonia e di ogni potenza principale o paese secondario che si unisce con loro nella guerra contro qualsivoglia Potenza dell'Asse. La Russia non è considerata "alleata" finché essa ed almeno una Potenza "alleata" non sia congiuntamente in guerra con almeno una delle tre Potenze principali dell'Asse³. La Cina non è considerata "Alleata" prima dell'inizio del primo turno del giocatore alleato seguente allo scoppio della guerra tra il Giappone e gli USA.

"alleati": Paese che combatte un nemico comune. Quando questo termine è in caratteri maiuscoli, si riferisce esclusivamente all'Inghilterra ed ai suoi Alleati.

³ Sembra che doversi intendere che il presupposto dell'ingresso della Russia nel Blocco Alleato sia l'attacco combinato della Russia ed una Potenza Alleata contro una Potenza principale dell'Asse: vale a dire, sembrerebbe che se la Russia entra in conflitto con una Potenza dell'Asse in modo del tutto autonomo rispetto a quanto concertato dalle Potenze "alleate", tale circostanza non sia sufficiente per fare entrare la Russia nei Paesi "Alleati" (N.d.T.).

"Teatro Asiatico", "in Asia": un termine generale che designa tutta la carta del teatro di guerra del pacifico.

"Paesi secondari associati": un Paese secondario il cui allineamento politico non è suggellato da una stabile alleanza. Un Paese secondario europeo che sopravvive ad un turno in cui viene attaccato dall'Asse, si unisce all'Inghilterra; un Paese secondario europeo che sopravvive ad un turno in cui viene attaccato dagli Alleati si unisce alla Germania. Le associazioni possono anche essere provocate da un'attività diplomatica. Nel Pacifico, alcuni Paesi secondari si associano a Potenze principali quando accadono determinati eventi. Vedere 84.

"ASW": guerra antisottomarina. Questo termine è utilizzato per designare le Unità SW che operano contro sottomarini ostili e le Unità navali assegnate a funzioni antisottomarini. Vedere 20, 24 e 25.

"Asse": negli scenari di guerra globale ed europeo, "l'Asse" comprende la Germania, l'Italia, e tutte gli altri Paesi che si uniscono loro nella guerra contro gli Alleati. L'Italia è considerata come facente parte dell'Asse quando è neutrale. Secondo il contesto, il Giappone può fare parte dell'Asse quando è in guerra contro una potenza principale diversa dalla Cina (vedere "Asse europeo").

"Balcani": i Balcani sono composti dalla Bulgaria, dell'Ungheria, della Romania (compresa la Bessarabia) e della Jugoslavia.

"Base": secondo il contesto, questo può designare una base aerea o navale. Quest'ultima comprende i porti e le zone sulla carta.

"BRP": Punti di risorse di base. Le BRP sono la valuta fondamentale del gioco, e sono utilizzate per misurare la potenza economica di ogni paese. Vedere 35.

"CA": Incrociatori. Gli incrociatori sono Unità navali senza nomi che sono sempre rappresentati in incrementi uguali. Un "CA" senza numero designa una sola unità d'incrociatore a due fattori. Quando un numero appare dopo il "CA" ("CA4", "CA6", ecc.), questo numero indica il numero di fattori di incrociatori.

"CAP": pattuglie da combattimento aereo. Le Unità aeree poste su portaerei possono volare in CAP sopra i gruppi in combattimento navale durante le battaglie di portaerei per proteggere le Unità amiche dagli attacchi aerei ostili. Vedere 23.3.

"Capitale": una città designata da una stella invece di un punto. Vedere 4.612.

"Cina": per le regole del gioco, la "Cina" non comprende Manciuria, Hong Kong, Taiwan o Hainan. I riferimenti alla "Cina" nelle norme si rivolgono alla Cina nazionalistica a meno che il contesto indichi altra cosa. "città": Le città sono designate da punti neri e possono ospitare basi per Unità aeree. Le capitali, i porti, ed i porti-capitale sono anche città. Vedere 4.61.

"Colonia": i Paesi secondari che sono controllati da Potenze principali all'inizio della partita. Le colonie non hanno forze militari indipendenti.

"Fase di combattimento": la parte di un turno di un giocatore dove il combattimento è risolto. Vedere 15-16.

"CTL": livello d'addestramento al combattimento. I livelli d'addestramento al combattimento modificano il combattimento di logoramento, determinano il numero di *round* d'impegno ed influiscono sulle capacità di sfruttamento. Vedere 15.8.

"Segnalini": tutti i segnalini utilizzati sulla carta, eccetto quelli che hanno soltanto una vocazione puramente informativa (come le bandiere nazionali per indicare il controllo dei esagoni). Alcuni segnalini, ma non tutti, sono anche "unità" (vedere più avanti).

"CRT": tavola di risultato dei combattimenti. La CRT è utilizzata per risolvere il combattimento terrestre durante le operazioni offensive. Vedere 15.6.

"CVE": portaerei di scorta. Le CVE sono rappresentate da segnalini di denominazioni diverse, e ristrette nel tipo di operazioni che possono intraprendere. Vedere 20.4.

"CVL": portaerei leggera. Una CVL è rappresentata da un'unità portaerei a 2 fattori. Vedere 20.3.

"CV": flotta di portaerei. Un CV è rappresentato da un'unità portaerei a 3 fattori.

"CVB": portaerei eccellenti. Una CVB è rappresentata da un'unità portaerei a 4 fattori.

"D": difensore eliminato. Un risultato di combattimento terrestre in un'operazione offensiva. Vedere 15.61.

"d": la metà delle forze del difensore è eliminata. Un risultato di combattimento terrestre in un'operazione offensiva. Vedere 15.61.

"DD": corazzate (*destroyer*). Una "DD" senza numero designa una corazzata a un solo fattore. Quando un numero appare dopo "DD"

("DD2", "DD3", ecc.), il numero indica il numero di fattori della corazzata. Vedere 20.23.

"Dichiarazione di guerra": generalmente un Paese neutrale non può essere attaccato senza una dichiarazione di guerra. Le dichiarazioni di guerra contro i Paesi secondari costano 10 BRP. Le dichiarazioni di guerra contro le Potenze principali costano normalmente 35 BRP. Vedere la norma 50.

"DP": punti diplomatici. I DP sono utilizzati per rappresentare l'influenza diplomatica delle diverse Potenze principali. Vedere 49.

"DM": moltiplicatori di difesa. La forza di difesa di un'Unità terrestre attaccata durante un'operazione offensiva è calcolata moltiplicando il suo fattore di combattimento dal DM netto. I DM possono essere positivi e negativi e sono sempre cumulativi. Vedere 15.3.

"DRM": modificatori variabili in conseguenza del tiro del(i) dado(i). Questo termine designa i modificatori da applicare al tiro di uno o più dadi. Il risultato del tiro è determinato dopo che tutte le DRM siano state esaminate.

"India Olandese": l'India Olandese è composta dalle seguenti Regioni: Sumatra, parte olandese del Borneo, Java, Bali, Sumbawa, Flores, Timor, Tanimbar, Aroe, Nuova Guinea Occidentale, Buru, Ceram, Biak, Halmahera e Celebes. (Palawan fa parte delle Filippine).

"Europa dell'Est": Polonia dell'Est, gli stati baltici, Bessarabia (la Romania ad est della frontiera del fronte orientale) e gli esagoni della frontiera finlandese. Vedere 63.11.

"Interesse economico": una Potenza principale è considerata come avente un interesse economico in un paese se ottiene dei BRP da questo paese.

"Asse europeo": tutte le potenze principali e paesi secondari dell'asse europeo.

"Teatro europeo", "in Europa": un termine generale che designa tutta la carta europea, comprese le parti dell'Africa, dell'Asia ed Oceano atlantico.

"ex", "Ex-1", "Ex-2": scambio. L'attaccante ed il difensore subiscono perdite. Sono risultati di combattimento terrestri in un'operazione offensiva. Vedere 15.61.

"Portaerei rapida": portaerei leggere (CVL), flotte di portaerei (CV) e portaerei eccellenti (CVB). Ogni portaerei rapida è rappresentata da un segnalino individuale con il nome della portaerei. Le portaerei di scorta (CVE)

non sono considerate come portaerei rapide. Vedere 20.3.

"Riserva di forza": le Unità, costruite o no, che sono disponibili per ogni Potenza principale. Una Potenza principale non può costruire più Unità di un certo tipo al di fuori di quelle previste nella "riserva di forza".

"Fronti": la carta europea è divisa in tre fronti — occidentale, orientale ed il fronte mediterraneo. La carta pacifica è divisa in tre fronti — il Pacifico, l'Asia, ed il Sud-Est asiatico.

"Turni di gioco": Ogni anno è composto da quattro turni di gioco corrispondenti alle stagioni: primavera, estate, autunno ed inverno.

"IC": centri industriali. Gli IC rappresentano le regioni di produzione industriale Russe. Le BRP ottenuti delle IC sono una parte considerevole del totale del BRP russo. Gli IC possono essere volontariamente eliminati, catturati e distrutti. Vedere 37.

"Intercettori": i fattori degli intercettori rappresentano i caccia assegnati alla difesa o alla scorta dei bombardieri pesanti, e possono essere utilizzati nelle operazioni SW offensive o difensive. Vedere 17.8 e 26.

"Offensiva limitata": le operazioni offensive per le quali sono spesi meno di 15 BRP su un fronte e quindi dove il combattimento di logoramento è permesso. Vedere 9.6.

"Potenza principale": i Paesi aventi un livello di BRP e delle riserve di forze indipendenti. Nella guerra globale, ci sono otto potenze principali: la Germania, l'Italia, il Giappone, l'Inghilterra, la Cina, la Francia, la Russia e gli USA. Negli scenari europei, ci sono soltanto sei potenze principali: la Germania, l'Italia, l'Inghilterra, la Francia, la Russia e gli USA. Negli scenari pacifici, ci sono cinque potenze principali: il Giappone, l'Inghilterra, la Cina, la Russia, e gli USA.

"Alleati secondari": alcuni Paesi secondari possono allearsi con una Potenza principale al verificarsi di determinati eventi. Vedere 85.

"Paesi secondari": tutti i paesi, colonie comprese, che non siano Potenze principali. Vedere 82.

"Fase di movimento": la porzione del turno di un giocatore dove le Unità possono essere mosse. Vedere 13.

"NAS": squadriglia aereonavale.

"Unità navali": le Unità navali comprendono le flotte, le portaerei e sottomarini, salvo diversa indicazione. I sottomarini, le ASW ed i trasporti sono anche Unità SW.

"Neutrale": una Potenza principale è considerata neutrale se non è in guerra contro una fazione ostile.

"NR": reimpiego navale. Il NR rileva durante la fase di reimpiego, ed autorizza il movimento delle Unità navali. Vedere 28.5.

"Obiettivi": le città il cui nome ed il simbolo sono stampati in rosso e le isole di un solo esagono i cui nomi sono stampati in rosso. Alcuni obiettivi, ma non tutti, sono anche zone chiave economiche. Ci sono quattordici obiettivi su ogni fronte e su ogni carta. Vedere 4.613.

"Base aerea operativa": una città o una base aerea che è controllata, interamente fornita, e che non è sottoposta agli "effetti del cherosene per aviazione".

"Unità aeree operative": le Unità aeree operative collocate sulla mappa col lato scoperto in una base aerea operativa.

"Portaerei rapida operativa": una portaerei rapida che non è danneggiata né rientrata in porto, che trasporta tutto il suo carico di NAS.

"Unità navali operative": le unità navali col lato scoperto in un porto operativo.

"Porto operativo": un porto controllato, interamente fornito e che non è sottoposto agli "effetti del petrolio marittimo", compresi i porti nelle zone sulla carta.

"Teatro pacifico", "nel Pacifico": un termine generale che designa tutta la carta del teatro pacifico.

"Filippine": le Filippine comprendono Cebu, Leyte, Luzon, Mindanao, Mindoro, Negros, Palawan, Panay e Samar.

"Turni dei giocatori": ogni turno di gioco è suddiviso in un turno del giocatore dell'Asse ed un turno del giocatore alleato. Il turno del giocatore dell'Asse è sempre il primo. Vedere 8.

"Porto": una città contrassegnata da un cerchio invece che da un punto. In tutti i casi, i termini "porto" e "porti" includono i segnalini "porti". Vedere 4.614.

"RGT": tensione Russo- tedesca. La RGT è utilizzata per misurare la tensione tra la Russia

e la Germania prima dello scoppio della guerra. Vedere 49.8.

"RP": punti di ricerca. Gli RP sono utilizzati per indicare le capacità di ricerca delle diverse potenze principali. Vedere 41.

"Partner (Leader) dell'alleanza principale": per l'asse europeo: la Germania. Per gli Alleati dell'Ovest: gli USA (se sono in guerra nel teatro giocato), l'Inghilterra e la Francia, nell'ordine indicato.

"Siberia": la parte della Russia che appare sulla carta del teatro pacifico. La Siberia non comprende la Mongolia né Tannu Tuva, benché la Russia controlli queste due regioni.

"Bombardieri strategici": i fattori di bombardieri strategici rappresentano bombardieri pesanti. e sono utilizzati nelle operazioni di offensive SW contro i paesi ostili. Vedere 17.7 e 26.

"SR": Reimpiego strategico. Il SR rileva alla fine della fase di reimpiego, e permette il movimento di un numero limitato di Unità dietro le linee amiche. Vedere 28.6.

"Rifornito": un'Unità è considerata rifornita se si rifornisce da una fonte di rifornimento illimitata. Vedere 30.51.

"SW": guerra strategica. La SW implica l'utilizzo di sottomarini, di bombardieri strategici, e di intercettori ASW. La SW è risolta durante la fase di combattimento di ogni giro di gioco. Una SW riuscita elimina trasporti e BRP ostili. Vedere 25-26.

"Unità SW": sottomarini, ASW, trasporti, bombardieri strategici, ed intercettori.

"TF": *task force*. Un raggruppamento da 10 a 25 unità navali non danneggiate che appartengono alla stessa fazione, di cui non più della metà non può essere portaerei rapide. Le *task forces* sono nascoste dai marcatori di *task force*. Vedere 20.16.

"TR": reimpiego tattico. La TR prende posto all'inizio della fase di reimpiego, e permette un movimento limitato di Unità terrestri ed aeree dietro le linee ostili.

"Trasporti": i trasporti rappresentano le navi mercantili. Vedere 20.6 e 25.

"Unità": un segnalino contrassegnante un'Unità terrestre (fanteria, rimpiazzo, blindato, aviotrasportata, *Chindit*, marines, commandos o partigiani), aerea (fortezza volante, unità aeronavale, kamikaze, jet o trasporto aereo),

navale (corazzata, incrociatore, nave principale, portaerei rapida o portaerei di scorta) o SW (trasporto, sottomarino, ASW, bombardiere strategico o intercettore) è un'Unità. Gli altri segnalini non sono Unità.

"Fase di costruzione delle Unità": la porzione del turno di un giocatore in cui è possibile costruire le Unità. Vedere 27.

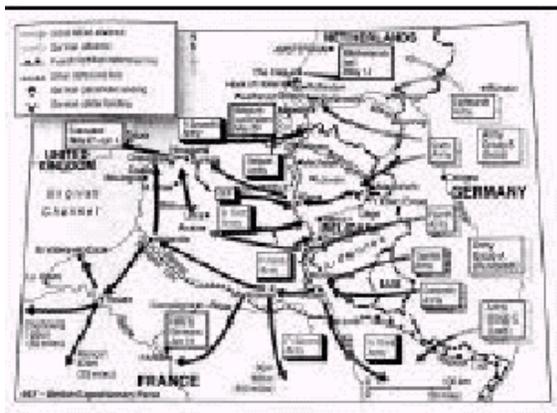
"USAT": tensione Usa-Asse. La USAT è utilizzata per misurare la tensione tra gli Stati Uniti e la Germania prima dello scoppio della guerra tra loro. Vedere 49.8.

"USJT": tensione Usa-Giappone. La USJT è utilizzata per misurare la tensione tra gli Stati Uniti ed il Giappone prima dello scoppio della guerra tra loro. Vedere 49.8.

"Alleati dell'Ovest": tutte le Potenze principali Alleate ed i Paesi secondari fuorché la Russia, gli alleati della Russia ed i Paesi secondari alleati. La Cina nazionalistica si unisce agli alleati dell'Ovest all'inizio del turno del giocatore alleato seguente l'inizio della ostilità tra il Giappone e gli USA.

"YSS": sequenza d'inizio d'anno. La YSS rileva all'inizio di ogni anno, prima del primo turno di gioco dell'anno. Durante la YSS, i livelli di BRP di tutte le Potenze principali sono determinate, e le decisioni diplomatiche e di ricerca sono fatte per l'anno prossimo. Vedere 35.

"ZOC": Zona di controllo. Un'Unità blindata completamente rifornita può esercitare una ZOC negli esagoni adiacenti. Le ZOC influenzano il movimento ostile, la costruzione delle Unità e la fornitura. Vedere 10.34.



4. IL TERRENO E LA CARTA

1.1 LE MAPPE

2.2 COORDINATE

3.3 FRONTI

4.4 ESAGONI

INACCESSIBILI

5.5 ESAGONO DI TERRA E DI MARE

6.6 SIMBOLI DELLA CARTA

7.7 ISOLE

8.8 EFFETTI DEL TERRENO

4.1 LE MAPPE

4.11 DESCRIZIONE GENERALE: La carta europea di *A World at War* è composta dall'Europa, dall'Africa del Nord e dal Medio Oriente.

La carta del Pacifico è composta dall'Asia e dall'oceano pacifico settentrionale.

4.12 GLI ESAGONI: le due mappe sono suddivise da una griglia esagonale, che permette di determinare il movimento delle varie Unità. La carta pacifica rappresenta circa quattro volte la superficie della carta europea, e quindi, le velocità di spostamento variano tra le due carte.

4.13 ELEMENTI RISALTANTI DALLA GRIGLIA ESAGONALE: Le frontiere nazionali (linee punteggiate in nero) e gli elementi geografici sono stati modificati per conformarsi alla griglia esagonale.

4.14 TIPI DI TERRENO PARTICOLARI: Ogni carta possiede un unico tipo di terreno: solo il teatro europeo possiede il terreno "Qattara" (deserto), e solo il teatro pacifico possiede la giungla ed il terreno Himalaiano. Le montagne, le foreste e le paludi provocano anche varie conseguenze nei due teatri in alcune circostanze.

4.2 COORDINATE

4.21 COORDINATE: Ogni esagono delle carte può essere individuato da un riferimento unico. Ad esempio, sulla carta europea, Lisbona è in V8, Marrakech è in EE2, Dublino in H22, Roma in Y22, Berlino in L31, Helsinki in D41, Mosca in H47 e Perm in D61; e sulla carta del Pacifico, Tokio è in L32, Manila in W21, e Pearl Harbor in P53.

4.3 FRONTI

4.31 FRONTI: Le linee dei fronti in rosso separano ogni carta in tre fronti. La carta europea è composta dai fronti orientale, occidentale e mediterraneo. La carta pacifica è composta dai fronti pacifico, asiatico e Asiatico Sud-orientale. I

fronti sono importanti con riferimento a molte situazioni, come il tempo e la condotta di un'operazione offensiva.

4.4 ESAGONI INVALICABILI

4.41. ESAGONI INVALICABILI: Le zone grigie sul bordo della carta non sono transitabili e sono insormontabili da parte di tutte le Unità, comprese le Unità aeree e navali, eccetto se ciò è esplicitamente permesso (vedere 21.217B per il movimento fuori carta dell'Atlantico). Gli esagoni della Svizzera sono insormontabili per le Unità terrestri ed aeree. I quattro esagoni di boscaglia centrali (Australia) sono insormontabili dalle Unità terrestri (ma non dalle Unità aeree). Tutti gli altri esagoni sono giocabili (vedere 4.43 per i lati degli esagoni insormontabili).

4.42. PORZIONI DI ESAGONI GRIGI ED ISOLE: Ogni massa di terra interamente grigia è insormontabile per le Unità terrestri. Tali zone sono state messe sulla carta soltanto per ragioni estetiche. Ad esempio, zone come le isole ad est di Atene (DD28 e CC28) non esistono per le regole del gioco. F33 è considerato come un'isola ad un esagono (4.73), mentre la parte G32 dell'isola è irraggiungibile.

4.43. PORZIONI DI ESAGONI INSORMONTABILI: Il movimento terrestre, il combattimento, il reimpiego, e la disposizione delle linee di fornitura non è autorizzato oltrepassando tutti i lati degli esagoni di Qattara (NN25-NN26 e MM26-NN26), tutti i lati degli esagoni Himalaiani e di boscaglia (i lati degli esagoni occupati dalla boscaglia sul bordo sud della carta ed i lati dei quattro esagoni interni siti nel mezzo della carta). Questo divieto non si applica alle operazioni aeree.

4.5 ESAGONI DI TERRA E DI MARE

4.51 ESAGONI DI TERRA/MARE: La terra è definita come la regione che si trova all'interno delle linee di coste di tutti i corpi d'acqua. Le porzioni di esagoni devono contenere terra per almeno due lati al fine di permettere un movimento o un combattimento terrestre normale attraverso di essi. Inoltre un lato di esagono di mare è definito come un lato di esagono avente del blu su almeno due lati, purché questo blu non sia attribuibile ad un fiume. Il movimento navale è autorizzato soltanto attraverso i lati degli esagoni di mare. (ECCEZIONE: il canale di Suez). Quando un line di fronte segue una costa, essa è considerata come mare nell'ambito di quel complesso di regole.

4.52 PORZIONI D'ESAGONI MARITTIMI: gli esagoni che contengono terra e mare sono considerati indifferentemente come esagoni di terra e di mare per tutte le regole. Il movimento navale dentro e fuori un esagono di mare parziale è autorizzato a meno che la terra presente nell'esagono si estenda in un altro esagono in modo da bloccare il movimento navale. Il contorno blu scuro attorno alla terra è ignorato. Ad esempio, sulla carta europea, il movimento navale è autorizzato attraverso gli esagoni CC17-DD17-EE17 (nei pressi di Tunisi) e DD26-EE26 (vicino alla Grecia), perché le penisole in DD17 ed EE26 non si estendono negli esagoni adiacenti in modo da bloccare tale movimento.

4.6 SIMBOLI DELLA CARTA

4.61. REGIONI URBANE:

4.611. CITTÀ: Il termine "città" comprende le capitali, i porti, e le capitali-portuali.

4.612. CAPITALI: Le capitali sono città designate da una stella, anche quelle delle colonie. Le capitali non possono essere oggetto di un'occupazione d'attrito (14.6). La fanteria e le Unità di sostituzione in difesa in una capitale non sono sottoposte ad un DM negativo quando sono attaccate da blindati in azione (15.33A) o quando sono sottoposte ad un "effetto dell'inverno" di "9" o più (15.33G). Vedere 30.2 per i dettagli sulle capitali come fonte di rifornimento.

4.613. OBIETTIVI: Gli obiettivi sono le isole di un esagono i cui nomi sono stampati in rosso e le città i cui nomi ed icone sono stampati in rosso. Gli obiettivi non possono mai essere oggetto di un'occupazione di logoramento (14.6). La fanteria e le riserve a difesa di un obiettivo non sono sottoposte ad un DM negativo quando sono attaccate da blindati in azione (15.33A) o quando sono sottoposte ad un "effetto dell'inverno" di "9" o più (15.33G). Gli obiettivi sono utilizzati per il SR (28.6).

4.614. PORTI: I porti sono città contrassegnate da un cerchio punteggiato. I porti possono essere base di un'Unità navale (21.11). Brindisi è sulla costa est di AA25; le Unità navali possono attraversarla soltanto ad Est dei due corpi d'acqua nell'esagono. Parimenti, Rosyth (F26) è sulla costa Est della Scozia, Plymouth (K21) è sulla costa Sud della sua penisola, Lorient (N19) è sulla costa Sud occidentale della sua penisola, e Famagusta (GG34) è sulla costa sudorientale di Cipro.

4.615. CAPITALI PORTUALI: Le capitali portuali sono città contrassegnate da una stella iscritta in un cerchio. Le capitali portuali

funzionano come capitali e come porti. Ecco l'elenco completo di tutte le capitali portuali del gioco: Algeri Atene, Helsinki, Lisbona, Oslo, Stoccolma, Tripoli e Tunisi in Europa; Balikpapan Bangkok, Batavia, Kuching, Manila, Palembang, Rangoon, Saigon, Séul, Singapore, Taipei e Tokio nel Pacifico.

4.616. ALTRE CITTÀ: Le altre città, designate da punti nero non hanno un'importanza militare oltre alla loro capacità di diventare basi di Unità aeree (17.21) ed il loro effetto sui livelli di difesa aerea (23.42, 26.461A). Tali città non hanno alcun effetto sul combattimento terrestre.

4.62. FORTIFICAZIONI E FORTEZZE:
Vedere 32.

4.63. FRECCHE DI TRAVERSATA: Le frecce blu permettono alle Unità terrestri di muovere o impegnare un'azione offensiva o di logoramento attraverso dei lati d'esagoni d'acqua nelle due direzioni. In Europa, ci sono frecce di traversata in Danimarca (3), Scozia (1), nello stretto turco (2) nello stretto di Kertch (1) e nello stretto di Messina (1). nel Pacifico, ci sono frecce di traversata nelle Filippine (3), nel Giappone (5) e nelle Sakhalin (1).

4.631: Essendo l'acqua tra le masse di terra collegate da frecce di traversata, essa è considerata come controllata dal paese secondario neutrale o dalla Potenza principale che controlla queste masse di terra. Di conseguenza, le attività aeree e navali al di sotto ed attraverso la parte d'acqua di questi esagoni sono sottoposti a restrizioni.

4.64. TERRENO OCCUPANTE PARZIALMENTE L'ESAGONO: A volte, il terreno è stampato soltanto su una parte di un esagono. Le paludi, le montagne, le foreste e le giungle/montagne sono *A World at War* considerati come ricoprenti tutta la parte terrestre dell'esagono in cui appaiono, e quindi influiscono sul DM per le invasioni marittime e gli attacchi attraverso dei lati d'esagono liberi di tali tipi di terreni.

4.7 ISOLE

4.71 ISOLE IRRAGGIUNGIBILI: le isole rappresentate in blu scuro sono state disegnate sulla carta soltanto per ragioni estetiche. Tali isole non sono raggiungibili, non possono essere invase, e non sono considerate come isole per le regole del gioco.

4.72 ESAGONI OCCUPABILI: tutte le isole monoesagonali, tra cui Scapa Flow, I32 (l'isola danese che contiene Copenaghen) ed I31, ma non l'isola al nord della punta della Danimarca

sono occupabili. Le isole più grandi possono essere invase soltanto partendo da esagoni di spiaggia.

4.73 ISOLE MONOESAGONALI: un'isola che copre più di un esagono non è un'isola monoesagonale, anche se un solo esagono di quest'isola è raggiungibile.

4.731 BASI NELLE ISOLE MONOESAGONALI: una NAS può approdare su un'isola monoesagonale, indipendentemente dal numero di fattori aerei anche di stanza sull'isola (18.13). Le Unità navali possono attraccare soltanto nelle isole monoesagonali che contengono un segnalino porto.

4.732 FORNITURA E "NR" PRESSO LE ISOLE MONOESAGONALI: può essere eseguito il rifornimento nelle isole monoesagonali anche se non contengono porti né teste di ponte (30.331B). Le Unità possono anche fare un NR anche al di fuori in tali isole (28.511).

4.74 ARCIPELAGHI: molte isole del Pacifico formano degli arcipelaghi, come segue:

A. Aleutine (US): Adak, Attu, Kiska, Unalaska, Umnak.

B. Arcipelago di Bismarck (Inghilterra): Nuova Inghilterra, Nouvelle Irlanda, Manus.

C. Isole Caroline orientali (Giappone): Oroluk, Ponape, Truk.

D. Isole Caroline occidentali (Giappone): Palau, Ulithi, Woleai, Yap.

E. Isole Ellice (Inghilterra): Funafuti, Niulakita, Niutao.

F. Fiji (Inghilterra): Vanua Levu, Viti Levu.

G. Isole Gilbert (Inghilterra): Beru, Makin, Nauru, Tamana, Tarawa.

H. Isole hawaiane (US): Hawaï, Kauai, Mauin Necker, Oahu.

I. Isole Kurili (Giappone): Etoforu, Paramushiro, Uruppa.

J. Isole Marianne (US e Giappone): Guam (US), Saipan (Giappone).

K. Isole Marshall (Giappone): Bikini, Eniwetok, Kwajalein, Majuro, Wotje.

L. Nuove Ebridi (Inghilterra): Efate, Espiritu Santo.

M. Isole della società (Francia): Bora Bora, Tahiti.

N. Isole Salomone (Inghilterra): Buganville, Guadalcanal, Nuova Giorgia, San Cristobal, Santa Cruz, Santa Isabel.

4.741 CONTROLLO DEGLI ARCIPELAGHI: All'inizio di ogni scenario, ogni gruppo di isole è controllato da una potenza principale (ECCEZIONE: nel gioco di campagna, le Marianne sono spartite tra gli USA ed il

Giappone). Una volta iniziata la partita, il controllo degli arcipelaghi sono disciplinati dalla regola 29.71.

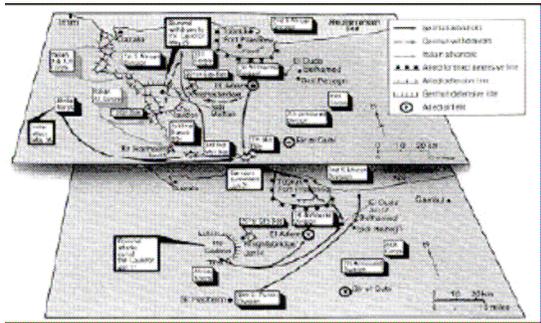
4.8 EFFETTI DEL TERRENO

4.81 MOVIMENTO TERRESTRE: Gli effetti del terreno sul movimento terrestre sono illustrati nella regola 13.41.

4.82 LOGORAMENTO: Gli effetti del terreno sul combattimento di logoramento sono disciplinati nella regola 14.62.

4.83 COMBATTIMENTO TERRESTRE: Gli effetti del terreno sul combattimento terrestre offensivo sono esposti nella regola 15.3.

4.84 TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO: La tabella degli effetti del terreno riassume gli effetti dei terreni sul movimento ed il combattimento.



5. ZONE DELLA MAPPA

- 5.1 INTRODUZIONE
- 5.2 ZONA USA
- 5.3 ZONA DEL SUDAFRICA
- 5.4 ZONA INDIANA
- 5.5 ZONA AUSTRALIANA
- 5.6 ZONA ETIOPICA
- 5.7 ZONA DEGLI URALI
- 5.8 ZONA DI MURMANSK
- 5.9 ZONE DI SW

5.1 INTRODUZIONE

5.11 RATIO DI QUESTA REGOLA: lo scopo di questa norma è di riunire tutte le norme applicabili alle diverse zone della carta in un solo paragrafo di facile reperimento. Si troveranno i riferimenti specifici alle varie zone della carta nelle regole che trattano argomenti specifici, come pure nelle regole che trattano delle regioni in questione, come la norma 71 (Australia), la regola 72 (India), la regola 88.4 (Etiopia), e la regola 81 (zone della Manciuria, Siberia, e degli Urali).

5.12 CARATTERISTICHE GENERALI: tutte le zone della carta condividono alcune caratteristiche generali:

A. CAPACITÀ ILLIMITATA: tutte le zone su carta hanno una capacità d'ammassamento illimitata di Unità terrestri (ECCEZIONI: le zone di Murmansk e di SW) ed una capacità di ospitare basi illimitata per le Unità aeree e navali, purché quest'Unità abbiano il diritto di entrare nella zona in questione.

B. LE RESTRIZIONI ALL'AUTONOMIA NAVALE SI APPLICANO NORMALMENTE: salvo diversa indicazione, le restrizioni sulla portata delle attività navali (21.361) sono applicabili a tutte le attività navali verso e dalle zone su carta, basandosi sulla distanza fuori carta in esagoni dalla zona in questione, così come sotto indicato con riferimento ad ogni zona della carta.

C. missioni aeree vietate: le missioni aeree offensive o difensive o fuori della zona di partenza dell'Unità sono vietate (ECCEZIONE: bombardamento strategico).

5.2 ZONA USA

5.21 Nozione.

A. ZONA USA ATLANTICA: la zona USA atlantica rappresenta la costa Atlantica degli USA e del Canada.

B. ZONA USA PACIFICA: la zona USA pacifica rappresenta la costa Pacifica degli USA e del Canada.

5.22 DISTANZA TRA LE VARIE CARTE

A. ZONA USA ATLANTICA: la zona USA atlantica è a 16 esagoni al di là del bordo occidentale della carta europea, oltre la colonna di esagoni da A23 a EE1.

B. ZONA USA PACIFICA: la zona USA pacifica è ad 8 esagoni al di là del bordo orientale della carta pacifica, oltre la colonna di esagoni da A59 a KK48.

5.23 CONTROLLO: le zone USA sono sempre controllate dagli alleati dell'Ovest. Le Unità dell'asse e giapponesi non possono mai entrare in una zona USA.

5.24 VALORE IN BRP: Le zone USA hanno un valore in BRP equivalente alla base di BRP USA, oltre 10 BRP canadesi.

5.25 RIFORNIMENTO E PETROLIO

A. RIFORNIMENTO: le zone USA sono fonti di rifornimento illimitato per gli alleati dell'Ovest.

B. PETROLIO: le due zone USA producono un numero illimitato di segnalini petrolio ad ogni turno. Per il sistema di regole relative al petrolio in ordine alle Unità rifornite dalle zone USA, vedere 33.533.

5.26 COSTRUZIONE DI UNITÀ: le nuove Unità terrestri ed aeree americane e canadesi possono essere messe in qualsiasi zona USA (27.42G, 70.15). Le nuove Unità navali americane e canadesi sono collocate nella zona USA dove sono state costruite.

5.27 UNITÀ TERRESTRI ED AEREE

A. MOVIMENTO: Le Unità terrestri ed aeree non possono spostarsi o fare una tappa dentro o fuori le zone USA durante la fase di movimento.

B. COMBATTIMENTO:

- non ci possono essere combattimenti terrestri nelle zone USA.
- Non ci possono essere combattimenti aerei nelle zone USA, eccetto come conseguenza di un bombardamento strategico degli USA da parte dell'Asse.

C. REIMPIEGO: le Unità terrestri ed aeree possono entrare o uscire dalle zone USA soltanto durante la fase di reimpiego tramite NR.

5.28 ATTIVITÀ NAVALI

A. MECCANISMI: la rotta navale dalla zona US atlantica verso la carta europea è tracciata negli esagoni da A23 a EE1 sul bordo occidentale della carta europea. La rotta navale dalla zona US pacifica è tracciata verso la carta pacifica negli esagoni da A59 a KK48 sul bordo Est della carta pacifica.

B. CAMBIAMENTI DI BASI: le Unità navali alleate dell'Ovest possono cambiare base d'appoggio da, verso, e tra le zone USA. Le Unità navali nelle zone USA atlantico e pacifico possono cambiare base dentro o fuori nelle zone atlantiche e SW Pacifica rispettivamente.

C. TRASPORTO MARITTIMO: sono necessari due fattori di corazzate per ogni fattore terrestre o aereo trasportato da o verso le zone USA attraverso gli oceani pacifici o atlantici da o verso un porto sulla carta, un'isola monoesagonale o altra zona USA. Inoltre, è necessario un trasporto dalla zona SW per ogni gruppo di cinque fattori aerei o terrestri trasportati attraverso le zone SW Atlantica o pacifica, se la zona SW è attraversata dal trasporto marittimo. Per il trasporto marittimo

di una zona USA verso l'altra, possono essere utilizzati i trasporti dell'oceano di cui alla dotazione iniziale.

D. INVASIONI MARITTIME: due fattori di corazzate sono necessari per ogni fattore terrestre impegnato in un'invasione marittima da una zona USA attraverso gli oceani atlantici o pacifici, più una corazzata supplementare per ogni fattore terrestre se l'esagono d'invasione è occupato da un'Unità terrestre ostile. Inoltre, se l'invasione marittima attraversa la zona SW, è necessario per ogni gruppo di cinque fattori terrestri d'invasione un trasporto della zona SW.

E. NR E SCORTA MARITTIMA:

- un trasporto è necessario per ogni gruppo di cinque fattori aerei o terrestri, o per frazione di 5 BRP; chi fanno un NR tra una zona USA e la carta. Nessuna corazzata è necessaria per una scorta marittima (eccezione: un fattore di corazzata è necessario per ogni frazione di 3 BRP dati alla Russia via Murmansk).

- Gli NR da e verso delle zone USA possono essere protetti da Unità navali nella posizione d'origine e con le Unità navali presenti nella zona SW in cui passano gli NR.

- Le Unità navali nelle zone USA atlantica e pacifica possono fare rispettivamente un NR dentro e fuori le zone SW Atlantica e pacifica.

F. INTERCETTAZIONE: l'intercettazione navale dalle zone USA è vietata.

G. RIFORNIMENTO MARITTIMO: ogni linea di rifornimento tracciata da una zona USA richiede un trasporto della zona SW attraverso la quale la linea di rifornimento marittimo è tracciata (30.365).

5.3 Zona dell'Africa meridionale.

5.31 NOZIONE: la zona dell'Africa meridionale rappresenta il Sudafrica e le colonie britanniche adiacenti.

5.32 DISTANZA DAL CONFINE DELLA MAPPA: la distanza dell'Africa del Sud rispetto al confine della mappa europea e pacifica non rileva. Le Unità navali non possono essere spostate verso il Sudafrica.

5.33 CONTROLLO: la zona del Sudafrica è sempre controllata dal Alleati occidentali. Le Unità dell'Asse e giapponesi possono mai entrare nella zona Sudafricana.

5.34 VALORE IN BRP: la zona del Sudafrica ha un valore di 10 BRP.

5.35 RIFORNIMENTO E PETROLIO:

A. RIFORNIMENTO: la zona del Sudafrica è fonte illimitata di rifornimento per gli alleati occidentali.

B. PETROLIO: la zona del Sudafrica non produce petrolio. La riserva di petrolio dell'Africa del Sud ha una capienza di tre contatori di petrolio. Per le regole di rifornimento del petrolio alle Unità nella zona del Sudafrica, vedere il paragrafo 33.533.

5.36 COSTRUZIONE DI UNITÀ: Le Unità di fanteria 3-4 e 1-3 sud Africane possono essere costruite solo nel Sudafrica (27.472).

5.37 UNITÀ DI TERRA E DI ARIA:

A. MOVIMENTO: le Unità di terra e d'aria non possono entrare o fare una tappa dentro o fuori della zona del Sudafrica durante la fase di movimento (ECCEZIONE: trasporto via mare attraverso l'Oceano Indiano).

B. COMBATTIMENTO: non è possibile ingaggiare combattimenti di terra ed aerei nella zona del Sudafrica.

C. RIDISLOCAMENTO: le Unità di terra e d'aria possono soltanto entrare o uscire dalla zona del Sudafrica durante la fase di ridislocamento tramite NR (ECCEZIONE: SR da e per l'Etiopia - 88.422C).

5.38 ATTIVITÀ NAVALI:

A. SVOLGIMENTO: la rotta delle attività navali dalla zona del Sudafrica è tracciata in direzione della mappa europea a Suez attraverso gli esagoni NN30 o NN31 o a Bassora o a Abadan attraverso gli esagoni NN41, NN42 o NN43, sul bordo meridionale della mappa europea.

B. CAMBIAMENTI DI BASE: Le Unità navali alleate occidentali possono cambiare base fra la zona del Sudafrica e qualsiasi altro porto del fronte occidentale, Suez, Bassora e Abadan fino alle zone atlantiche degli Stati Uniti, dell'India e dell'Australia.

C. TRASPORTO MARITTIMO: Due fattori di corazzata sono richiesti per ogni fattore di terra o d'aria trasportato da o verso la zona del Sudafrica attraverso l'Oceano Indiano a o verso Suez, Bassora o Abadan. Ancora, il trasporto marittimo attraverso l'oceano indiano è necessario per ogni cinque fattori di terra o d'aria trasportato attraverso la zona Sud-Ovest dell'Oceano Indiano.

Il trasporto marittimo da o verso la zona del Sudafrica tramite l'Oceano Atlantico o da e per la zona dell'India attraverso l'Oceano Indiano è proibito.

D. INVASIONI MARITTIME: le invasioni marittime da o per la zona dell'Africa meridionale è proibita.

E. NR E SCORTE MARITTIME:

- Occorre un trasporto per l'Oceano Indiano per ogni cinque fattori terra o d'aria, o per gruppi di cinque BRP, i quali compiono un NR fra la zona del Sudafrica e l'India, l'Australia o l'Etiopia o Suez, Bassora o Abadan. Non è necessario alcuna corazzata per scortare un tale NR. Gli NR da e per la zona del Sudafrica attraverso l'Oceano Indiano possono essere protetti dalle Unità navali presenti nell'area di partenza e dalle Unità navali presenti nell'area Sud-Ovest dell'Oceano Indiano.

- Occorre un trasporto atlantico per ciascun gruppo di cinque fattori di terra o d'aria, o per ogni gruppo di cinque BRP, che intraprendono un NR tra l'Europa e la zona USA atlantica o la zona del Sudafrica. Nessuna corazzata è richiesta per la scorta marittima di un tale NR. Gli NR da e per la zona del Sudafrica attraverso l'Atlantico possono essere protetti dalle Unità navali presenti nell'area di partenza e dalle Unità navali presenti nell'area atlantica sud-occidentale.

- Le Unità navali presenti nella zona del Sudafrica possono compiere un NR verso un qualsiasi porto del Fronte occidentale, Suez, Bassora e Abadan e le zone atlantiche degli Stati Uniti, Indiane e Australiane.

F. INTERCETTAZIONE: l'intercettazione navale dalla zona del Sudafrica è proibito. Le Unità navali nella zona Sudafricana possono compiere dei *raids* nell'Oceano Indiano, ma non nell'Oceano Atlantico.

G. RIFORNIMENTO MARITTIMO: ogni linea di rifornimento marittima tracciata dalla zona Sudafricana a Suez, Bassora o Abadan richiede un trasporto per l'Oceano Indiano (30.365).

5.4 ZONA INDIANA:

5.41 NOZIONE: la zona indiana rappresenta quella zona dell'India che non appare sulla carta.

5.42 DISTANZA RISPETTO ALLA CARTA:

A. la zona indiana è adiacente agli esagoni dell'India lungo il lato occidentale della carta pacifica.

B. i porti nella zona indiana sono distanti otto esagoni dall'esagono CC2 sul lato occidentale della cartina pacifica.

5.43 CONTROLLO: la zona indiana è controllata dagli alleati occidentali salvo capitolazione dell'India (72.5). Le Unità giapponesi possono non entrare mai nella zona indiana (ECCEZIONE: Bombardamento strategico).

5.44 VALORE IN BRP: la zona indiana ha un valore di 10 BRP. Per ciascuno fattore terrestre giapponese adiacente alla zona Indiana eccedente il numero di fattori terrestri alleati occidentali nella zona dell'India alla conclusione della fase giapponese di combattimento, la Gran Bretagna perde un BRP, fino ad un massimo di 10 BRP per turno, a meno che l'India abbia capitolato.

5.45 RIFORNIMENTO E PETROLIO:

A. RIFORNIMENTO: la zona indiana è una fonte illimitata di rifornimento per gli alleati occidentali a meno che l'India capitolò.

B. PETROLIO: la riserva petrolifera indiana ha una capienza di tre contatori di petrolio. Per le regole sul rifornimento del petrolio alle Unità provenienti dalla zona indiana, vedere 33.4714C.

5.46 COSTRUZIONE DI UNITÀ: le Unità indiane possono essere sviluppate nella zona indiana (27.474, 72.16). Per i limiti ed i costi di produzione di tali Unità, vedere 72.12. Per gli effetti di un bombardamento giapponese della zona indiana, vedere 72.321. Per gli effetti derivanti dalla presenza di Unità giapponesi in aree adiacenti alla zona indiana, vedere 72.42.

5.47 UNITÀ TERRESTRI ED UNITÀ AEREE:

A. MOVIMENTO:

- le unità terrestri Alleate occidentali possono entrare nella zona indiana da un esagono dell'India a sud dell'Himalaya ed adiacente al bordo occidentale della mappa pacifica.

- Le unità terrestri alleate occidentali possono provenire dalla zona indiana da un esagono dell'India a sud dell'Himalaya e adiacente al bordo occidentale della cartina del Pacifico, purchè tale mossa alla conclusione della fase del movimento non renda minoritari i fattori terrestri alleati di stanza nella zona indiana rispetto ai fattori terrestri giapponesi presidiati l'area adiacente alla zona indiana lungo il bordo occidentale della mappa Pacifica.

- Le Unità possono fare una tappa da un esagono indiano verso la zona dell'India, o

dalla zona dell'India verso un esagono indiano libero.

B. COMBATTIMENTO:

- Gli attacchi terrestri dalla zona Indiana verso la mappa pacifica, o dalla mappa pacifica verso la zona dell'India, sono proibiti.

- Per le regole del combattimento di logoramento, la zona indiana è considerata come parte di ogni zona indiana di attrito che tocca il lato indiano della mappa. Le Unità terrestri giapponesi adiacenti alla zona indiana possono compiere o subire combattimento di logorio nei confronti (o ad opera) di Unità terrestri alleate occidentali di stanza nella zona indiana. Le conquiste di esagoni conseguiti nel combattimento di logorio contro la zona indiana non hanno alcun effetto, e le unità terrestri occidentali non possono conquistare esagoni tramite avanzata conseguente ad un combattimento d'attrito iniziato dalla zona indiana.

- Le unità blindate alleate occidentali possono entrare nella zona indiana tramite il movimento *d'exploitation*⁴ al costo di un esagono dall'India indiano al di là del bordo occidentale della mappa del Pacifico.

- Il combattimento aereo può avvenire nella zona indiana soltanto come conseguenza di un bombardamento strategico giapponese della zona indiana.

C. RIDISLOCAMENTO:

- le Unità di terra e d'aria alleate occidentali possono entrare nella zona indiana tramite TR o SR fuori del lato occidentale della mappa pacifica, o tramite NR dalla zona dell'Australia o del Sudafrica, Suez, Bassora o Abadan, o attraverso l'esagono CC2.

- Le unità di terra e d'aria alleate occidentali che cominciano il loro viaggio nella zona indiana, che entrano nella zona indiana durante le fasi di combattimento o di movimento, o sono costruite nella zona indiana, possono compiere un TR, SR o NR verso la mappa del Pacifico, purchè tale operazioni non provochino una riduzione eccessiva dei fattori di terra i nella zona indiana tale da rendere minoritaria la presenza di fattori terrestri Alleati rispetto al numero di fattori terrestri giapponesi adiacenti alla zona indiana lungo il bordo occidentale della carta pacifica alla conclusione della fase di ridislocamento.

⁴ Non sono riuscito a tradurre questo termine.

- Le unità di terra e d'aria alleate occidentali che si ridispiegano nella zona indiana devono concludere la fase di ridispiegamento all'interno di questa zona.

5.48 ATTIVITÀ NAVALI:

A. SVOLGIMENTO: la rotta delle attività navali fra la zona indiana e la mappa pacifica è tracciata attraverso l'esagono CC2, sul bordo occidentale della mappa pacifica. CC2 è considerato come una distanza di otto esagoni oltre il confine della mappa dai porti in cui le unità navali sono attraccate quando tali Unità si trovano nella zona indiana.

B. CAMBIAMENTO DI BASE: le unità navali alleate occidentali possono cambiare base fra la zona indiana e le zone Australiana e del Sudafrica, Suez, Bassora, Abadan ed i porti del Pacifico accessibili attraverso il passaggio CC2.

C. TRASPORTO MARITTIMO: il trasporto marittimo fra la zona indiana e la mappa pacifica è soggetto alle regole generali. Occorrono due fattori di corazzata per ogni gruppo di cinque fattori di terra o d'aria trasportati via mare dalla zona indiana attraverso l'Oceano Indiano verso Suez, Bassora o Abadan. Ancora, un trasporto attraverso l'Oceano Indiano è necessario per ogni Unità terrestre meccanizzata, gruppo di tre fattori terrestri non meccanizzati, gruppo di cinque fattori d'aria trasportati via mare attraverso la zona Sud-Ovest dell'Oceano Indiano. Il trasporto via mare fra la zona indiana e le zone del Sudafrica e dell'Australia è proibito.

D. INVASIONI MARITTIME: le invasioni marittime provenienti dalla zona indiana verso la mappa del pacifico è disciplinata dalle regole generali. Le invasioni marittime dalla zona indiana verso la mappa europea od il Sudafrica o verso le zone dell'Australia sono proibite.

E. NR E SCORTE VIA MARE:

- le Unità terrestri ed aeree che eseguono un NR tra la zona indiana e la carta del Pacifico hanno bisogno della sorta delle corazzate. Non deve essere utilizzato alcun trasporto.

- Un trasporto tramite l'Oceano Indiano è richiesto per ogni cinque fattori di terra o d'aria, o per ogni cinque BRP, che eseguono un NR fra la zona indiana e quella del Sudafrica, la zona dell'Australia, l'Etiopia, o Suez, Bassora, Abadan, Non è richiesto alcuna corazzata per la scorta marittima di un tale NR. Gli NR da e per la zona indiana può essere protetti dalle unità navali presenti nell'area di partenza e dalle unità navali

presenti nella zona Sud-Ovest dell'Oceano Indiano.

- Le unità navali presenti nella zona indiana possono eseguire un NR verso la zona del Sudafrica, australiana Scatola, Suez, Bassora o Abadan, o verso la carta pacifica.

F. INTERCETTAZIONE: l'intercettazione navale dalla zona indiana verso la mappa del Pacifico è soggetta alle normali regole. Le unità navali nella zona indiana possono compiere dei *raids* nell'Oceano Indiano.

G. RIFORNIMENTO MARITTIMO: il rifornimento marittimo può essere compiuto dalla zona indiana attraverso l'esagono CC2 sulla carta del Pacifico; non occorre alcun trasporto tramite l'Oceano Indiano.

H. TRASFERIMENTO DI UNITÀ NAVALI: le Unità navali spostate da Suez, Bassora o Abadan possono andare nella zona indiana.

5.5 ZONA AUSTRALIANA:

5.51 NOZIONE: La zona australiana rappresenta quella zona dell'Australia che non appare sulla carta.

5.52 DISTANZE RISPETTO ALLE ALTRE CARTE:

A. La zona australiana è adiacente agli esagono dell'Australia lungo il lato meridionale della mappa del Pacifico.

B. I porti nella zona australiana sono distanti otto esagoni dagli esagoni NN15 e NN24 sul lato Sud della mappa del Pacifico.

C. Numea (in Nuova Caledonia) è considerata distante dieci esagoni dalla zona australiana.

5.53 CONTROLLO: la zona australiana è controllata dagli alleati occidentali salvo capitolazione dell'Australia (71.5). Le unità giapponesi non possono mai entrare nella zona australiana (ECCEZIONE: Bombardamento strategico).

5.54 VALORE IN BRP: la zona australiana ha un valore di 10 BRP. Per ciascun fattore terrestre giapponese adiacente alla zona australiana ulteriore rispetto al numero di fattori terrestri alleati occidentali nella zona australiana alla conclusione della fase giapponese di combattimento, la Gran Bretagna perde un BRP, fino ad un massimo di 10 BRP per turno, a meno che l'Australia capitolò.

5.55 RIFORNIMENTO E PETROLIO:

A. RIFORNIMENTO: la zona australiana è una fonte di rifornimento illimitato per gli alleati occidentali a meno che l'Australia capitolì.

B. PETROLIO: il rifornimento di petrolio dalla zona australiana è dipende dalla spendita dei contatori petroliferi della riserva petrolifera pacifica.

5.56 COSTRUZIONE DI UNITÀ: le Unità australiane possono essere realizzate nella zona australiana (27.473, 71.15). Per i limiti su ed i costi di produzione australiana, vedi 71.12. Per l'effetto del bombardamento giapponese della zona australiana, vedere 71.321. Per gli effetti conseguenti alla presenza di unità giapponesi in zone adiacenti a quella australiana, vedere 71.42.

5.57 UNITÀ DI TERRA E DI ARIA:

A. MOVIMENTO:

- le unità di terra alleate occidentali possono entrare nella zona australiana da un esagono australiano del non oscurato adiacente al lato meridionale della carta pacifica.

- Le unità di terra alleate occidentali possono uscire dalla zona australiana verso un esagono australiano non oscurato adiacente al lato Sud del carta pacifica, purchè tali spostamenti non rendano minoritari i fattori di terra alleati, di stanza nella zona australiana rispetto ai fattori terrestri giapponesi adiacenti alla zona australiana lungo il lato meridionale della carta Pacifica alla conclusione della fase del movimento.

- Le unità aeree possono fare uno scalo da un esagono australiano del lato meridionale della cartina pacifica nella zona australiana, o dalla zona australiana verso un esagono australiano libero.

B. COMBATTIMENTO:

- gli attacchi di terra dalla zona australiana verso la mappa pacifica, o dalla mappa pacifica verso la zona australiana, sono proibiti.

- In base alle regole del combattimento di logorio, la zona australiana è considerata come porzione di una qualsiasi zona australiana di logorio confinante con il lato australiano della carta attraverso un lato d'esagono non oscurato. Le Unità terrestri giapponesi adiacenti alla zona australiana può compiere e subire attacchi di logorio nei confronti/da parte di Unità terrestri Alleate occidentali presenti nella zona australiana. Un risultato d'esagono conquistato in

combattimento di logorio esclusivamente nei confronti della zona australiana non ha alcun effetto, e le Unità terrestri alleate occidentali non possono conquistare esagoni in conseguenza di combattimenti d'attrito iniziati dalla zona australiana.

- Le unità blindate alleate occidentali possono entrare nella zona australiana con un movimento *d'exploitation* da un esagono australiano sul lato meridionale della carta pacifica.

- Il combattimento aereo può avvenire nella zona australiana soltanto come conseguenza di un bombardamento strategico giapponese della suddetta zona.

C. RIDISPIEGAMENTO:

- le unità di terra e di aria alleate occidentali possono entrare nella zona australiana tramite TR o SR dal lato meridionale della carta pacifica, o tramite NR dalla zona pacifica degli Stati Uniti, la zona indiana, o dalla cartina pacifica attraverso gli esagoni NN24 (Townsville) o NN31 (Numea), o da Suez, da Bassora o da Abadan.

- Le unità terra e di aria alleate occidentali che iniziano il loro viaggio dalla zona australiana, entrano nella zona australiana durante la fase di movimento o di combattimento, o sono costruite nella zona australiana possono fare un TR, SR, o un NR verso la carta del Pacifico, purchè tale operazione non renda minoritario il numero di fattori terrestri alleati di stanza nella zona australiana, rispetto ai fattori terrestri giapponesi di stanza in zone adiacenti a quella australiana sul lato meridionale della carta del Pacifico al termine della fase di ridispiegamento.

- Le Unità terrestri ed aeree alleate occidentali che si ridispiegano nella zona australiana devono terminare la fase di ridispiegamento nella medesima zona.

5.58 ATTIVITÀ NAVALI

A. SVOLGIMENTO: la rotta delle attività navali tra la zona australiana e la carta pacifica è tracciata attraverso una questi esagoni: NN15, NN24 (Townsville) o NN31 (Numea) verso il lato sud della carta pacifica. NN15, NN24 (Townsville) sono considerati come distanti otto esagoni dei porti dove sono alla fonda le unità navali presenti nella zona australiana.

B. CAMBIO DI BASE: le unità navali alleate occidentali possono cambiare base tra la zona australiana e qualsiasi esagono della carta pacifica accessibile dagli esagoni NN15, NN24 e

NN31, Suez, Basra ed Abadan, come pure le zone USA del Pacifico, indiana e del Sudafrica.

C. TRASPORTO MARITTIMO: Il trasporto marittimo tra la zona australiana e la carta pacifica è soggetto alle regole generali. Due fattori di corazzate non danneggiati sono necessari per ogni fattore terrestre o aereo trasportato dalla zona australiana attraverso l'oceano indiano in direzione di Suez, Basra o Abadan. Inoltre, occorre un trasporto tramite l'Oceano indiano per ogni gruppo di cinque fattori aerei o terrestri trasportati attraverso la zona SW dell'oceano indiano. Il trasporto marittimo tra la zona australiana e le zone del Pacifico, indiana e del Sudafrica sono vietati.

D. INVASIONI MARITTIME: Le invasioni marittime dalla zona australiana verso la carta del Pacifico sono risolte secondo le regole generali. Le invasioni marittime dalla zona australiana verso le zone del Sudafrica o indiana sono vietate.

E. NR E SCORTE MARITTIME:

- le unità terrestri ed aeree che fanno un NR tra la zona australiana e la carta pacifica hanno bisogno della scorta delle corazzate. Non deve essere utilizzato nessun trasporto.

- Un trasporto dell'oceano indiano è necessario per ogni Unità terrestre meccanizzata, gruppo di tre fattori terrestri non meccanizzati, gruppo di cinque fattori aerei che fanno un NR tra la zona australiana e la zona del Sudafrica, indiana, o Suez, Basra o Abadan. Nessuna corazzata è necessaria per accompagnare tale NR. Questi NR possono essere protetti dalle unità navali presenti nella zona di partenza e dalle unità navali presenti nella zona SW dell'oceano indiano.

- Un trasporto attraverso l'Oceano pacifico è necessario per ogni unità terrestre meccanizzata, gruppo di tre fattori terrestri non meccanizzati, gruppo di cinque fattori aerei che compiono un NR tra la zona australiana e la zona USA pacifica. Non occorre alcuna corazzata per scortare tale NR. Questi NR possono essere protetti dalle unità navali presenti nella zona di partenza e dalle unità navali presenti nella zona SW Pacifica.

- Le unità navali presenti nella zona australiana possono fare un NR verso la zona del Sudafrica, indiana, Suez, Basra o Abadan, la zona USA pacifica, o verso la carta pacifica.

F. INTERCETTAZIONE: L'intercettazione navale dalla zona australiana è risolta secondo le regole generali.

G. RIFORNIMENTO MARITTIMO: il rifornimento marittimo può essere compiuto dalla zona australiana verso la carta dagli esagoni NN24 (Townsville) o NN31 (Nouméa). Non occorre alcun trasporto attraverso il Pacifico.

5.6 ZONA ETIOPICA

5.61 NOZIONE: La zona etiopica rappresenta la colonia italiana in Etiopia.

5.62 DISTANZA DALLA CARTA: la zona etiopica è adiacente agli esagoni dell'Egitto NN27-NN30 sul lato orientale della carta europea.

5.63 CONTROLLO: la zona etiopica è controllata all'inizio della partita dall'Italia, ma può essere conquistata dagli alleati dell'Ovest (88.43).

5.64 VALORE IN BRP: la zona etiopica non ha valori in BRP.

5.65 RIFORNIMENTO E PETROLIO

A. RIFORNIMENTO: tutte le Unità presenti in Etiopia sono automaticamente rifornite illimitatamente.

B. PETROLIO: le unità in Etiopia sono sottratte alle regole relative agli effetti petroliferi.

5.66 COSTRUZIONE DI UNITÀ: È vietato costruire unità nella zona etiopica.

5.67 UNITÀ TERRESTRI.

A. MOVIMENTO: Le unità terrestri non possono entrare o uscire dalla zona etiopica durante la fase di movimento.

B. COMBATTIMENTO: Il combattimento terrestre è vietato nella zona etiopica.

C. RIDISLOCAMENTO: Le unità terrestri possono entrare ed uscire dalla zona etiopica soltanto durante la fase di ridislocamento, come indicato in 88.42.

5.68 ATTIVITÀ NAVALI: Le attività navali dalla zona etiopica sono vietate, benché il controllo dell'Etiopia sia necessario perché l'asse possa fare operazioni navali partenti da Suez e sempre che quest'ultimo cada sotto il controllo dell'Asse (88.37B, C).

5.7 ZONA DEGLI URALI

5.71 NOZIONE: La zona degli Urali rappresenta la parte della Russia che non appare in nessuna carta.

5.72 DISTANZA DALLE CARTE

A. EUROPA: la zona degli Urali è adiacente agli esagoni A62-Z53 in Russia sul lato orientale della carta europea.

B. PACIFICO: la zona degli Urali è adiacente agli esagoni A23-L15 sul lato occidentale della carta del Pacifico.

5.73 CONTROLLO: la zona degli Urali è sempre controllata dalla Russia, anche se la Russia capitola. Le unità dell'asse e giapponesi non possono mai entrare nella zona degli Urali.

5.74 VALORE IN BRP: la zona degli Urali ha un valore in BRP equivalente al valore dei BRP di base russi. Per ogni fattore terrestre dell'Asse e giapponese adiacente alla zona degli Urali che supera il numero di fattori terrestri russi presenti nella zona degli Urali alla fine della fase di combattimento dell'Asse, la Russia perde una BRP, con un massimo di 15 BRP per turno, da quando la Russia entra in guerra contro l'asse europeo o il Giappone, a seconda dei casi.

5.75 RIFORNIMENTO E PETROLIO

A. Rifornimento: la zona degli Urali è una fonte di rifornimento illimitata russa.

B. Petrolio: la zona degli Urali ha una produzione di un segnalino "Petrolio" a turno ed una capacità di riserva di dieci segnalini "Petrolio".

5.76 Costruzione di Unità: è vietato costruire Unità nella zona degli Urali.

5.77 Unità terrestri ed aeree

A. Movimento:

- le unità terrestri russe possono entrare nella zona degli Urali da esagoni adiacenti delle carte del Pacifico o europea.

- Le unità terrestri russe possono lasciare la zona degli Urali verso un esagono adiacente della carta europea o pacifica, purchè questo non comporti il fatto di avere meno fattori terrestri russi nella zona degli Urali rispetto ai fattori terrestri dell'Asse o giapponesi adiacenti alla zona degli Urali alla fine della fase di movimento.

- Le unità aeree russe possono fare uno scalo dalla carta nella zona degli Urali, o da questa verso un esagono libero

B. COMBATTIMENTO:

- gli attacchi terrestri dalla zona degli Urali contro la carta europea o pacifica, o dalle carte europea o Pacifica contro la zona degli Urali sono vietate.

- per le norme del combattimento di logorio, la zona degli Urali è considerata come facente parte di una qualsiasi zona d'attrito pacifico ed europea per quanto riguarda la zona degli Urali. Le unità terrestri dell'Asse e giapponesi adiacenti alla zona degli Urali possono compiere e subire dell'attrito contro/da parte di unità terrestri russe nella zona degli Urali. Un risultato di esagoni ottenuto in combattimento di logorio soltanto contro la zona degli Urali non ha alcun effetto, e le unità terrestri russe non possono conquistare esagoni in conseguenza di avanzate conseguenti a vittorie di combattimenti di logorio mossi dalla zona degli Urali.

- Le unità blindate russe possono entrare nella zona degli Urali con un movimento *d'exploitation* da un esagono adiacente della carta europea o pacifica.

- Il combattimento aereo può avvenire nella zona degli Urali soltanto come risultato di un bombardamento strategico dell'Asse o giapponese di questa zona.

C. RIDISLOCAZIONE:

- le unità terrestri ed aeree russe possono entrare nella zona degli Urali con un TR o un SR da un esagono adiacente della carta europea o pacifica.

- Le unità terrestri ed aeree russe che iniziano il loro viaggio nella zona degli Urali o che entrano in questa zona durante la fase di movimento o di combattimento possono fare una TR o un SR verso le carte europee o pacifiche, purchè tale operazione non renda minore il numero dei fattori terrestri Russi presenti negli Urali rispetto a quello dei fattori terrestri dell'Asse o giapponesi presenti nelle zone adiacenti alla zona degli Urali alla fine della fase di ridispiegamento.

- Le Unità terrestri ed aeree russe che si ridispiegano nella zona degli Urali devono terminare la loro fase di ridislocazione nella medesima zona.

5.78 ATTIVITÀ NAVALI: sono vietate attività navali con provenienza dalla zona degli Urali.

5.8 ZONA DI MURMANSK

5.81 NOZIONE: la zona di Murmansk rappresenta la parte della Norvegia che non è sulla carta europea e le vie di navigazione verso la Russia dell'Atlantico settentrionale.

5.82 DISTANZA DALLA CARTA: la zona di Murmansk è adiacente agli esagoni A34-A36 sul lato settentrionale della carta europea.

5.83 CONTROLLO: la Germania guadagna il controllo della zona di Murmansk se guadagna il controllo di Oslo, e conserva il controllo della zona di Murmansk finché tiene Oslo o ha unità nella zona di Murmansk.

5.84 VALORE IN BRP: la zona di Murmansk non ha valori in BRP.

5.85 RIFORNIMENTO E PETROLIO:

A. RIFORNIMENTO: la zona di Murmansk non vale come fonte di rifornimento.

B. PETROLIO: la zona di Murmansk non produce petrolio e non ha capacità di riserva del petrolio.

5.86 COSTRUZIONE DI UNITÀ: la costruzione di unità nella zona di Murmansk è vietata.

5.87 UNITÀ TERRESTRI ED AEREE:

A. MOVIMENTO: le unità terrestri non possono entrare nella zona di Murmansk. Le unità aeree tedesche possono fare scalo tra la zona di Murmansk e Bergen, Oslo o Scapa Flow durante la fase di movimento, poiché l'Asse controlla Bergen o Scapa Flow (40.441).

B. COMBATTIMENTO: sono vietati il combattimento terrestre ed aereo nella zona di Murmansk.

C. RIDISLOCAZIONE: Le unità aeree possono fare un TR o un SR tra la zona di Murmansk e Bergen, Oslo o Scapa Flow durante la fase di reimpiego, poiché l'Asse controlla Bergen o Scapa Flow (40.441).

5.88 ATTIVITÀ NAVALI:

A. NOZIONE: La rotta delle attività navali dalla zona di Murmansk è tracciata sulla carta europea tramite l'esagono A34 sul lato settentrionale della carta europea.

B. CAMBIAMENTO DI BASE: Le unità navali tedesche possono cambiare base tra la zona di Murmansk e Bergen, Oslo o Scapa Flow durante la fase di movimento, purché l'Asse controlli Bergen o Scapa Flow (40.441).

C. TRASPORTO MARITTIMO: Il trasporto marittimo da e verso la zona di Murmansk è vietato.

D. INVASIONI MARITTIME: Le invasioni marittime da e verso la zona di Murmansk sono vietate.

E. NR: Le unità navali tedesche possono fare un NR tra la zona di Murmansk e Bergen, Oslo o Scapa Flow durante la fase di reimpiego, poiché l'Asse controlla Bergen o Scapa Flow (40.441).

F. INTERCETTAZIONE: Le unità navali tedesche nella zona di Murmansk hanno capacità d'intercettazione ristrette. Le attività navali Alleate dentro o fuori Bergen, come l'intercettazione sono automatiche, e non occorre alcun lancio di dadi per l'intercettazione (22.111).

G. RAIDS: Le unità navali nella zona di Murmansk possono fare incursioni in Atlantico muovendosi direttamente dalla zona di Murmansk alla zona Sud-occidentale Atlantica. Non possono essere intercettate in tale frangente.

5.9 ZONE SUD- OCCIDENTALI.

5.91 NOZIONE: Le tre zone Sud-occidentali rappresentano le vie di navigazione negli oceani atlantici, pacifici ed indiani come pure le campagne di bombardamento strategico in Europa ed in Asia.

A. LA ZONA SUD-OCCIDENTALE ATLANTICA: Si trova nell'angolo superiore sinistro della carta europea.

B. LA ZONA SUD-OCCIDENTALE PACIFICA: Si trova nell'angolo superiore destro della carta pacifica.

C. LA ZONA SUD-OCCIDENTALE DELL'OCEANO INDIANO: Si trova nell'angolo inferiore destro della carta europea.

5.92 SUDDIVISIONI DELLE ZONE SUD- OCCIDENTALI

A. ZONE SUD-OCCIDENTALI ATLANTICA E PACIFICA: Le zone Sud-occidentali Atlantica e Pacifica sono divise in tre sezioni:

- la sezione "Ovest" della zona Sud-occidentale Atlantica, e la sezione "Pacifico" della zona Sud-occidentale Pacifica rappresentano le vie di navigazione combinate nell'oceano atlantico e le vie di navigazione combinate e giapponesi nell'oceano pacifico, rispettivamente; come lo spazio aereo sopra questi fronti.

- Le altre sezioni delle zone SW Atlantica e Pacifica rappresentano lo spazio aereo sopra questi fronti.

B. ZONA SUD-OVEST DELL'OCEANO INDIANO: La zona Sud-occidentale dell'Oceano indiano contiene una sezione per le attività navali,

che rappresenta le vie di navigazione Alleate nell'Oceano indiano.

5.93 ATTIVITÀ NAVALI NELLE ZONE SUD-OCCIDENTALI

5.931 UNITÀ: le unità di trasporto ASW e sottomarine possono essere piazzate nella sezione attività navali della zona Sud-Ovest:

A. TRASPORTI: i trasporti (20.6) possono essere utilizzati per trasportare petrolio, per il rifornimento marittimo, delle unità terrestri ed aeree, e dei BRP tra le regioni e le zone della carta (20.64).

B. ASW: gli ASW (20.8) proteggono i trasporti dagli attacchi SW fatti dai sommergibili ostili (25).

C. SOMMERGIBILI: i sommergibili (20.7) possono compiere attacchi SW contro i trasporti ostili in una zona Sud-occidentale (25).

D. UNITÀ NAVALI: le unità navali in una zona Sud-Occidentale (25.3) proteggono i trasporti e le altre attività navali degli attacchi lanciati dalle unità aeree e navali ostili; si difendono contro le incursioni ostili (21.53) e possono fare bombardamenti costieri per le invasioni marittime dalle zone USA (soltanto le unità navali Alleate dell'Ovest) (21.523).

E. RAIDS: è possibile eseguire delle incursioni in una zona Sud-occidentale durante la fase di combattimento del giocatore che ne possiede il controllo e tentare di attaccare i trasporti del difensore (21.53).

5.932 DISTANZA DALLE CARTE.

A. LA ZONA SUD-OCCIDENTALE ATLANTICA: La zona Sud-Ovest Atlantica è adiacente al lato occidentale della carta europea tra gli esagoni A23 e EE1.

B. LA ZONA SUD-OCCIDENTALE PACIFICA: La zona Sud-Ovest Pacifica è adiacente al bordo è della carta pacifica, tra gli esagoni I62 e KK48, ed è ad otto esagoni dal lato meridionale della carta pacifica, dagli esagoni NN24 a NN45.

- la zona Sud-ovest pacifica rappresentante le vie di navigazione alleate dell'Ovest è considerata adiacente al lato Est della carta pacifica, dagli esagoni I62 a KK48, e ad otto esagoni dal lato Sud della carta pacifica, da NN24 a NN45. Le unità navali americane e britanniche spiegate nella zona Sud-occidentale pacifica devono essere alla fonda a Pearl Harbor, Tahiti, od in un porto delle zone USA pacifica o australiana (25.31B), e devono ritornare ad uno di

questi porti quando lasciano la zona Sud-Ovest Pacifica.

- La zona Sud-Ovest Pacifica che rappresenta le vie di navigazione giapponesi è considerata adiacente ai porti del Giappone e di Truk. Le unità navali giapponesi spiegate nella zona Sud-Ovest pacifica devono essere alla fonda in un porto in Giappone od a Truk, e devono tornare in uno di questi porti quando lasciano la zona Sud-Ovest pacifica (25.31B), e possono essere intercettati nel loro esagono-porto di destinazione.

C. LA ZONA SUD-OCCIDENTALE DELL'OCEANO INDIANO: La zona Sud-Ovest dell'Oceano indiano è ad otto esagoni dal lato occidentale della carta pacifica, tra gli esagoni CC2, DD2 ed EE1.

5.933 QUANDO SONO VISIBILI LE UNITÀ PRESENTI NELLE ZONE SUD-OCCIDENTALI: Tutte le unità navali sono sempre visibili per i due campi quando sono in una zona Sud-occidentale (ECCEZIONE: forze navali dissimulate da marcatori di TF).

5.934 ENTRATA ED USCITA DALLE ZONE SUD-OCCIDENTALI

A. TRASPORTI, ASW, E SOTTOMARINI: i trasporti, ASW e sommergibili possono essere trasferiti dentro o fuori una zona Sud-occidentale cambiando base o facendo un NR durante il turno del giocatore che li controlla (21.224, 28.77), ivi compresi il turno del giocatore in cui tali Unità sono costruite (28.82) (ECCEZIONE: i sommergibili non possono entrare o uscire da una zona Sud-occidentale durante la fase di movimento - 25.12). I trasporti, gli ASW ed i sommergibili possono essere trasferiti da una zona SW a un'altra durante la fase di ridislocazione (5.935, 24.52).

B. UNITÀ NAVALI: le unità navali possono entrare o uscire da una zona Sud-occidentale durante le fasi di movimento e di ridislocazione. Le unità navali che si sono ritirate da una zona Sud-occidentale durante la fase di movimento sono ritirate per il resto del turno di gioco e potranno in seguito essere nuovamente ricollocate previo accordo⁵ secondo quanto disposto dal par. 33.7; le unità navali che si ritirano da una zona Sud-Occidentale durante la fase di reimpiego sono ritirate fino alla fine del loro turno di gioco e per il turno del giocatore avversario seguente (25.372) e potranno in

⁵ Degli altri giocatori? (N.d.T.)

seguito essere nuovamente ricollocate previo accordo⁶ secondo quanto disposto dal par. 33.7.

5.935 TRASFERIMENTO DI UNITÀ TRA DIVERSE ZONE SUD-OCCIDENTALI: Le unità SW (sommersibili, ASW, trasporti, bombardieri strategici ed intercettori) e le unità navali possono essere trasferite tra le zone Sud-occidentali durante la fase di ridislocazione, con le restrizioni normali applicabili alle operazioni con le unità in questione nelle zone Sud-occidentali. Le unità trasferite tra diverse zone Sud-occidentali non sono ritirate e potranno essere utilizzate nella loro nuova zona sud-occidentali in cui saranno ridispiegate. Le tre zone Sud-occidentali sono collegate ed i trasferimenti tra esse non sono sottoposti ad alcun ritardo e non possono essere intercettati (ECCEZIONE: i sommersibili tedeschi possono entrare nella zona Sud-occidentale dell'Oceano indiano soltanto partendo da un porto del Mediterraneo e attraverso il canale di Suez - 25.13A).

5.94 ATTIVITÀ AEREE NELLE ZONE SUD-OCCIDENTALI

5.941 UNITÀ: solo i bombardieri strategici e gli intercettori possono essere spiegati nella sezione attività aeree di una zona Sud-Occidentale (26).

5.942 ZONE SUD-OCCIDENTALI DISPONIBILI: i bombardieri strategici e gli intercettori possono essere spiegati soltanto nelle zone sud-occidentali Atlantica e pacifica.

5.943 ENTRATA ED USCITA DALLE ZONE SUD-OCCIDENTALI

A. I bombardieri strategici e gli intercettori in occasione della loro costruzione possono essere messi su ogni fronte corrispondente alla loro zona SX, poiché la fazione cui appartiene l'Unità anzidetta controlla una base aerea operativa su questo fronte (26.22).

B. Dopo la collocazione iniziale, i bombardieri strategici e gli intercettori possono spiegarsi da un fronte ad un altro (26.21) in una zona SW.

C. I bombardieri strategici e gli intercettori possono essere trasferiti di una zona SW disponibile a un'altra, e potranno essere utilizzati nel turno di gioco del giocatore che li controlla susseguente al loro trasferimento.

5.944 UTILIZZO

A. BOMBARDIERI STRATEGICI: i bombardieri strategici possono bombardare ogni obiettivo

disponibile a portata di una base aerea operativa sul loro fronte (17.72).

B. INTERCETTORI: gli intercettori possono difendere ogni obiettivo disponibile sul loro fronte (26.443C) (ECCEZIONE: gli intercettori russi non possono difendere gli esagoni degli Alleati occidentali e viceversa).

⁶ ... Degli altri giocatori? (N.d.T.)



(Fig. "DREADNOUGHT DELLA CAMPAGNA DI RUSSIA, come anche ammesso con riluttanza dall'esperto di carri armati tedeschi, Heinz Guderian, il T-34 Russo di 32 tonnellate era "il migliore carro armato del Mondo,.." Munito con un cannone da 76.2 millimetri e con un'autonomia fino a 300 Km (185 miglia) senza necessità di rifornimento di carburante. I suoi cingoli larghi gli hanno permesso di superare il fango e la neve dove spesso si sono impantanati i Panzers tedeschi").

6. LE PEDINE

- 6.1 PEDINE DELLE UNITÀ TERRESTRI
- 6.2 PEDINE DELLE UNITÀ AEREE E NAVALI
- 6.3 PEDINE SW
- 6.4 PEDINE STATUTO
- 6.5 PEDINE SPECIALI
- 6.6 INSTALLAZIONI
- 6.7 MARCATORI D'EVENTO
- 6.8 DISPONIBILITÀ DELLE PEDINE

6.1 PEDINE DELLE UNITÀ TERRESTRI

6.11 Le pedine delle Unità terrestri hanno un fattore di combattimento come prima cifra (a sinistra) sulla pedina, seguito da un fattore di movimento (ECCEZIONI: le Pedine di rimpiazzo e di *flak*, che hanno un fattore di movimento pari ad uno, hanno soltanto un fattore di combattimento). Le unità britanniche, russe ed americane, che possono operare sulle due carte, hanno due fattori di movimento (il più grande si applica all'Europa; il più piccolo al Pacifico).

6.2 PEDINE DELLE UNITÀ AEREE E NAVALI

6.21 Le pedine delle unità aeree e navali hanno anche un fattore di combattimento ed un fattore di movimento o di portata. Le unità britanniche, russe ed americane, che possono operare sulle due carte, hanno due fattori di movimento (il più grande si applica all'Europa; il più piccolo al Pacifico). Ogni tipo di AAS è rappresentato da una pedina diversa.

6.22 Ogni pedina *jet* rappresenta un fattore di *jet*. Ogni pedina di trasporto aereo rappresenta un fattore di trasporto aereo. Le pedine delle unità navali hanno soltanto un fattore di combattimento, essendo la loro portata limitata dall'attività che intraprendono (21.361). Diversi Paesi hanno pedine contrassegnanti Unità aeree, trasporti, corazzate e incrociatori di denominazioni diverse (17.9, 20.9). Le CVE possono anche essere scomposte in pedine parziali (20.9). Il disegno delle CVE è stampato su un fondo color malva. Le portaerei rapide e le navi principali nominate sono rappresentate da pedine individuali che non possono essere scomposte in pedine parziali. Il disegno delle portaerei rapide è stampato su un fondo giallo. Il disegno delle navi principali "lente" (20.121) è stampato su un fondo arancione.

6.3 PEDINE SW

6.31 Le pedine SW (sommersibili, trasporti, bombardieri strategici ed intercettori), simili alle pedine corazzate, hanno indicato soltanto il loro numero di fattori.

6.4 PEDINE STATUTO

6.41 Sono fornite diverse pedine "statuto". Le pedine "anno" e "stagione" sono utilizzate sul contatore dei turni. Le pedine "bandiere di Stato" possono essere utilizzate per indicare il controllo degli esagoni vuoti. Ci sono anche marcatori per le Unità isolate, i varchi e le fonti di rifornimento⁷.

6.5 PEDINE SPECIALI

6.51 Ogni Potenza principale ha un numero limitato di pedine "basi aeree" (18.14), che può essere aumentato con la produzione. I marcatori di TF permettono ad una potenza principale di dissimulare la composizione delle proprie forze navali (20.16). Le pedine "Porti" (21.12) e "Testa di ponte" (28.65) possono essere prodotte. Non c'è limite al numero di pedine "Testa di ponte" che possono essere collocate da una Potenza principale (31). Le Potenze principali possono costruire fortificazioni (32).

6.6 INSTALLAZIONI

6.61 Pedine sotto elencate servono per indicare gli impianti tecnici o industriali.

A. Le pedine IC sono utilizzate per rappresentare concentrazioni industriali in Russia (37).

⁷ In Francese "les exploitations » .

B. Le pedine "Raffinerie" sono utilizzate per rappresentare le raffinerie tedesche e russe (33.23).

C. Le pedine "Razzi" sono utilizzate per indicare le posizioni delle basi missilistiche (26.6).

D. Non è previsto alcun marcatore per indicare le fabbriche di razzi (42.48), le centrali ad uranio ed i reattori al plutonio (42.4, 43.12C), le loro localizzazione restano segrete fino alla loro scoperta.

6.7 MARCATORI D'EVENTO

6.71 Le seguenti pedine servono per segnare gli eventi particolare:

A. I marcatori d'attacco atomico sono utilizzati per indicare gli attacchi atomici strategici (possono anche essere messi in un posto nascosto prima del loro utilizzo per conservare il conto dello stock atomico della potenza principale) (43.3).

B. I marcatori di incendi sono utilizzati per indicare gli incendi (26.77).

6.8 DISPONIBILITÀ DELLE PEDINE

6.81 UNITÀ TERRESTRI: la disponibilità delle pedine è un limite massimo di ogni tipo d'Unità terrestri che ogni Potenza può schierare in gioco. Questo limite è distinto dai livelli di riserva di forza delle Potenze principali e dei Paesi secondari. Il numero ed il tipo delle unità *Vlasovs*, dell'esercito nazionale indiano e *Wang* che può trovarsi in gioco è limitato dal numero di pedine forniti nella scatola.

6.82 UNITÀ AEREE E NAVALI: la disponibilità in pedine non limita il numero di unità aeree che possono trovarsi in gioco, benché questo numero sia sottoposto ai limiti dei livelli di riserve di forza delle Potenze principali e Paesi secondari. Non c'è limite al numero ed al tipo di navi semplici che possono essere costruite, diversamente da quanto prescritto per le unità navali aventi una riserva di forza. Se la pedina desiderata non è disponibile, inventatevela.

7. GLI SCENARI

7.1 SCEGLIERE UNO SCENARIO

7.2 INFORMAZIONI SULLO SCENARIO

7.3 INCOMINCIARE LA PARTITA

7.1 SCEGLIERE UNO SCENARIO

7.11 All'inizio di una partita, i giocatori deve scegliere lo scenario che vogliono giocare. Lo scenario di campagna può essere giocato sui

due teatri (guerra globale), o nel teatro europeo, o nel teatro pacifico. Eventualmente, i giocatori possono scegliere uno scenario più breve. Il teatro europeo offre gli scenari dell'Africa del Nord, Barbarossa e la battaglia dell'Atlantico. Il teatro pacifico offre gli scenari del mare di corallo, di Midway e del Golfo di Leita, che sono concepiti per familiarizzare i giocatori con le norme sulla battaglia navale. Inoltre, i giocatori potranno volere giocare la guerra globale "storica" europea o pacifica. In ogni scenario, è indicata la situazione storica alla data d'inizio dello scenario, come pure altre informazioni e norme applicabili soltanto a questo scenario.

7.2 INFORMAZIONI DELLO SCENARIO

7.21 Le informazioni contenute in ogni scenario sono presentate nel modo seguente:

7.211 DURATA: la durata dello scenario.

7.212 SITUAZIONE: questo indica le nazioni che sono in guerra e gli schieramenti dei paesi secondari all'inizio dello scenario. Nessuna BRP è spesa per raggiungere questi posizioni di conflitto

7.213 ORDINE DI SPIEGAMENTO: prima di giocare, ogni nazione implicata nello scenario mette le sue forze nell'ordine indicato.

7.214 TURNI DI GIOCO: una volta che la partita è iniziata, l'ordine di gioco indicato deve essere seguito.

7.215 CONDIZIONI DI VITTORIA: in ogni scenario sono indicate le condizioni di vittoria per i due giocatori (o più giocatori quando sono previsti).

A. Il vincitore dello scenario è determinato soltanto alla fine della partita, a meno che l'avversario abbandoni il campo. Se le due fazioni raggiungono le loro condizioni di vittoria, il vincitore è determinato raffrontando i livelli di vittoria raggiunti. Inoltre in una partita a più giocatori, più di una potenza principale può soddisfare le sue condizioni di vittoria.

B. L'Inghilterra e la Russia sono considerate conquistate ai fini della determinazione delle condizioni di vittoria dell'Asse soltanto se la loro resa è persistente alla fine della partita.

C. L'Asse europeo è conquistato quando la Germania e l'Italia si sono arrese. Le potenze principali conquistate sono descritte in (54-62).

D. Quando la vittoria è determinata dal possesso di esagoni-obiettivo alla fine della partita, gli obiettivi nei paesi neutrali non sono

accreditati per alcuna fazione a meno che una di queste abbia conquistato il loro controllo in seguito ad un risultato diplomatico. Se l'Italia o la Russia resta neutrale, gli esagoni-obiettivo sotto il loro controllo alla fine della partita sono accreditati nei totali Asse/Alleati in una partita a due giocatori e nei totali Asse/Russia nelle partite a più giocatori. Se l'Inghilterra o la Russia si arrendono, tutti gli esagoni-obiettivo sotto controllo britannico o russo alla fine della partita sono contati nel totale Alleato.

E. Quando un giocatore controlla due Potenze principali o più in una partita regolata da condizioni di vittoria per più giocatori, tale giocatore vince solo se raggiunge le condizioni di vittoria previste la Nazione da lui controllata che possedeva all'inizio dello scenario il controllo del maggior numero di esagoni-obiettivo. Benché il giocatore controlli le forze di una o più Potenze principali, tale circostanza non rileva ai fini della determinazione delle condizioni di vittoria, al di là del fatto che esse influenzano il raggiungimento delle condizioni di vittoria da parte delle altre Potenze principali determinanti.

F. In una partita a più giocatori, un giocatore può ritirarsi dal gioco in qualsiasi momento consegnando le sue (o la sua) Potenze principali ad un altro giocatore suo alleato. Quando un giocatore acquisisce una seconda o terza Potenza principale, questo giocatore deve perseguire le condizioni di vittoria proprie della Nazione da lui controllata con maggiori esagoni-obiettivo controllate da quella Nazione al momento in cui prende il controllo delle potenze principali supplementari. Il giocatore che acquisisce più Potenze può scegliere le sue condizioni di vittoria quando ne recupera il controllo soltanto se tali Potenze principali hanno lo stesso numero di esagoni-obiettivo della Potenza principale da lui controllata fin dall'inizio della partita.

G. Quando dei giocatori si ritirano, la parte può diventare una parte a due giocatori, nel qual caso si applicano le condizioni di vittoria per una partita a due giocatori.

H. Se uno scenario è giocato con un giocatore che controlla l'Inghilterra ed un altro gli USA, questi giocano in squadra, e guadagnano o perdono insieme.

7.22 CAPACITÀ DELLE POTENZE PRINCIPALI

7.221 LIVELLO DI BRP E TASSO DI CRESCITA: Il livello di BRP di partenza per ogni Potenza principale è indicato. La fonte di questi BRP, comprese i BRP di base di ogni Potenza principale è indicato tra parentesi. Il tasso di crescita (35.31) che determina l'aumento annuale

dei BRP è indicato al di sotto del livello di BRP di ogni Potenza principale.

7.222 ASSEGNAZIONE DI DP E RP: la dotazione iniziale dei punti diplomatici (DP) e dei punti di ricerca (RP) è indicata per ogni Potenza principale. Il numero di DP e RP ricevuti in qualsiasi YSS seguente può essere superiore o inferiore a questi valori iniziali.

7.223 RISERVE: le forze "iniziali" sono messe sulla carta durante la preparazione dello scenario. Le altre forze sono disponibili come "costruzioni autorizzate" così come indicato. In ogni scenario, il numero di unità di ogni tipo disponibile per ogni Potenza principale è indicato tra parentesi quadre ("[]"). Il numero prima delle parentesi indica le unità aggiunte o sottratte alla riserva di forza di ogni potenza in un dato momento. Quando possibile, possono essere costruite delle Unità durante la fase di costruzione di un giocatore. Le unità eliminate nel corso della parte tornano nella riserva di forza del proprietario della Potenza principale come costruzioni autorizzate e possono generalmente essere ricostruite durante il medesimo turno (27.2).

7.224 PEDINE BASI AEREE: la dotazione iniziale delle Pedine "Basi aeree" (18.4) inizialmente disponibili per ogni Potenza principale è indicato.

7.23 LIMITI DI SPIEGAMENTO: può essere necessario il coinvolgimento di una Potenza principale per mettere in campo Forze minime specifiche in una regione o in una data localizzazione. Forze supplementari possono essere messe in tali regioni, rispettando i limiti d'ammassamento. Alcuni limiti di dispiegamento si applicano lungo la partita, mentre altri si applicano soltanto fino al verificarsi di alcuni eventi (le Unità di fanteria francesi 1-3 sono ristrette alle colonie francesi fino a che la Francia non è conquistata; i limiti di dispiegamento degli alleati occidentali nel Pacifico sono aumentati quando il Giappone entra in guerra contro gli alleati occidentali, o quando la USJT raggiunge determinati livelli).

7.24 CONTROLLO: sono indicate all'inizio dello scenario le regioni controllate dalle Potenze principali. Durante la sistemazione iniziale, le Unità possono essere messe soltanto nelle regioni controllate. Un giocatore non può mettere Unità in regioni controllate da un'altra Potenza principale, anche se questa potenza è alleata. Così, gli Stati Uniti e l'Inghilterra non possono iniziare uno scenario di campagna con unità in Francia o in Cina, benché possano in seguito muovere unità in questi Paesi se i Paesi in questione lo permettono e se sono in grado di farlo.

7.25 RIFORMIMENTO: tutte le unità e tutti gli esagoni controllati sono considerati come fonti di rifornimento illimitate ed in rifornimento petrolifero totale all'inizio dello scenario.

7.26 SCHEDE DI SCENARIO: Ci sono tre insiemi di schede di scenari fornite dalla scatola che corrispondono agli scenari "guerra globale", "europeo" e "pacifico". Le schede dello scenario europeo dovrebbero essere utilizzate per gli scenari Barbarossa e di Africa del Nord. Le schede degli scenari aiutano i giocatori nella costruzione e la riparazione delle Unità navali; parimenti le schede aiutano a conteggiare le Unità non costruite presenti nella riserva di forza di una Potenza principale, le unità terrestri eliminate a causa dell'isolamento, e le riserve di petrolio delle Fazioni.

7.3 INIZIARE LA PARTITA

7.31 SISTEMAZIONE DELLE UNITÀ: Ogni giocatore mette le sue Forze iniziali sulla carta, seguendo l'ordine di dispiegamento, e mette le sue Unità da costruire autorizzate nella casella della riserve di Forze della sua scheda di scenario. Le Unità non possono cominciare la partita in una zona su carta (ECCEZIONI: i sommergibili, gli ASW ed i trasporti devono essere disposti nelle zone Sud-occidentale Atlantica, dell'Oceano indiano e Pacifica; i fattori dei bombardieri strategici britannici sono posizionati nella zona Sud-occidentale Atlantica; le navi tascabili tedesche possono iniziare gli scenari "Guerra globale", "europeo" e "Battaglia dell'Atlantico" nella zona Sud-occidentale Atlantica - 25.5334; alcune unità americane cominciano il gioco di campagna nelle zone USA; alcune unità del Commonwealth cominciano la partita in zone su carta).

7.32 UNITÀ RESTANTI: le pedine "Basi aeree", di sostituzione, aerei e barche di ogni Potenza principale sono messi da parte.

7.33 ASSEGNAZIONI DI UNITÀ IN RP E DP: Quando tutte le forze della dotazione iniziale sono state disposte, si fanno le assegnazioni di RP e DP (41.3, 49.2).

7.34 Gioco: la partita comincia così come indicato nell'ordine di movimento dello scenario.

8. SEQUENZA DI GIOCO

8.1 TURNI DI GIOCO

8.2 TURNI DEL GIOCATORE

8.3 AIUTO NELLA SEQUENZA DI GIOCO

8.1 TURNI DI GIOCO

8.11 UN TURNO DI GIOCO È COMPOSTO DA DUE TURNI DEI GIOCATORI: ogni turno di gioco è composto dal turno del giocatore dell'Asse seguito dal turno del giocatore Alleato.

8.12 L'ASSE SI MUOVE SEMPRE PER PRIMO: L'Asse, compresa l'Italia ed il Giappone neutrali, si muovono per primi ad ogni turno di gioco.

8.13 PAESI SECONDARI: I Paesi secondari che sopravvivono ad un attacco di una potenza principale ostile si muoveranno contemporaneamente alla potenza avversaria, con la quale siano o meno immediatamente alleati (82.81, 82.82). Quando la Romania e la Finlandia impegnano una guerra di frontiera con la Russia, si muovono contemporaneamente all'Asse.

8.2 TURNI DEL GIOCATORE

8.21 Il canovaccio di ogni turno di gioco è sintetizzato qui.

8.22 DIPLOMAZIA: ogni Fazione può tentare di influenzare le Potenze principali ed i Paesi secondari disponibili. I DP assegnati durante la YSS sono normalmente impegnati durante la fase diplomatica.

8.23 DICHIARAZIONI DI GUERRA: ogni Potenza principale rende le dichiarazioni di guerra inerenti al giro in questione e paga immediatamente il costo in BRP prescritto per ogni dichiarazione di guerra. Le Forze dei Paesi secondari che sono sottoposte ad una dichiarazione di guerra sono mosse dall'avversario della Potenza principale che ha dichiarato guerra.

8.24 MOVIMENTO: si eseguono gli spostamenti delle Unità. Il rifornimento deve avvenire durante la fase di movimento. Le spese di BRP devono essere fatte durante la fase di movimento quando sono state intraprese le operazioni offensive.

8.25 COMBATTIMENTO: dopo che tutti i movimenti sono terminati, iniziano i combattimenti. Tutte le azioni offensive, comprese le operazioni offensive limitate ed i movimenti e combattimenti *d'exploitation* sono risolti prima del combattimento di logorio.

8.26 COSTRUZIONE DI UNITÀ: dopo gli adeguamenti post-combattimento, compresa l'eliminazione delle unità non fornite, possono essere dati BRP e possono essere costruite nuove Unità (27).

8.27 REIMPIEGO: durante la fase di reimpiego, le Unità possono essere ridispiegate tatticamente, tramite operazioni navali, o strategicamente (TR, NR e SR - 28).

8.3 AIUTO NELLA SEQUENZA DI GIOCO

8.31 SEQUENZA DI GIOCO DETTAGLIATA: l'aiuto nella sequenza dettagliata di gioco dovrebbe essere regolarmente consultato dai giocatori nel corso della partita.

9. OPERAZIONI OFFENSIVE

- 9.1 DEFINIZIONE GENERALE
- 9.2 OPERAZIONI OFFENSIVE AEREE
- 9.3 OPERAZIONI OFFENSIVE NAVALI
- 9.4 OPERAZIONI OFFENSIVE TERRESTRI
- 9.5 COSTI IN BRP DELLE OPERAZIONI OFFENSIVE
- 9.6 COMBATTIMENTI DI LOGORIO ED OFFENSIVE
- 9.7 OPERAZIONI ATTRAVERSO I FRONTI
- 9.8 ATTACCHI CON UNITÀ ISOLATE
- 9.9 SITUAZIONI SPECIALI

9.1 DEFINIZIONE GENERALE

9.11 OPERAZIONI OFFENSIVE: le operazioni offensive hanno le seguenti caratteristiche:

- A.** possono essere fatte da unità aeree, navali e terrestri.
- B.** Si verificano generalmente durante le fasi di movimento e di combattimento.
- C.** Possono essere fatte da unità aeree e navali non ritirate provenienti soltanto da basi operative.
- D.** Richiedono normalmente la spesa di BRP.

9.2 OPERAZIONI OFFENSIVE AEREE

9.21 FASE DI MOVIMENTO: le operazioni offensive aeree seguenti possono essere fatte durante la fase di movimento:

- A.** Antiaereo (18.52).

B. Attacco di sommergibili in pattugliamento (21.4176C).

C. Attacchi di Basi per pattuglie di TF (21.41, 23.6).

D. Rifornimento aereo (18.53).

E. Trasporto aereo (18.54).

F. Appoggio al suolo per gli sconfinamenti (18.56).

G. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo per gli sconfinamenti (18.56).

H. Contro-intercettazione delle Unità aeree in difesa che intercettano i trasporti aerei (18.622).

9.22 FASE DI COMBATTIMENTO: Le operazioni offensive aeree seguenti possono essere eseguite durante la fase di combattimento:

A. Antiaereo (18.52).

B. Attacchi di Basi navali (23.5, 23.6).

C. Lancio di paracadutisti (10.53).

D. Appoggio al suolo per gli attacchi regolari e di "exploitation" (18.55).

E. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo (18.56).

F. Bombardamento strategico (26).

G. Contro-intercettazione delle Unità aeree difensive che intercettano i trasporti aerei (18.622).

9.23 FASE DI COSTRUZIONE DELLE UNITÀ: Le operazioni offensive aeree seguenti possono essere fatte durante la fase di costruzione di unità senza costi di BRP:

A. regalo di BRP alla Cina sopra l'Himalaya (40.85).

B. Contro-intercettazione delle unità aeree che intercettano i regali di BRP alla Cina sopra Himalaya (18.622).

9.24 FASE DI RIMPIEGO: le operazioni offensive aeree seguenti possono essere fatte durante la fase di reimpiego senza costi di BRP:

A. Trasporto aereo (18.54).

B. Contro-intercettazione delle Unità aeree difensive che intercettano i trasporti aerei (18.622).

9.3 OPERAZIONI OFFENSIVE NAVALI

9.31 FASE DI MOVIMENTO: le seguenti operazioni offensive navali possono essere fatte durante la fase di movimento:

- A. Pattugliamenti.
- B. Trasporto marittimo.

9.32 FASE DI COMBATTIMENTO: Le seguenti operazioni offensive navali possono essere compiute durante la fase di combattimento:

- A. bombardamento costiero.
- B. Invasioni marittime.
- C. Incursioni.
- D. Attacchi delle Basi nemiche (soltanto tramite portaerei rapide).
- E. Appoggio al suolo (soltanto tramite portaerei).
- F. Intercettazione dell'appoggio aereo difensivo (soltanto tramite portaerei rapide).

9.4 OPERAZIONI OFFENSIVE TERRESTRI

9.41 FASE DI MOVIMENTO: le seguenti operazioni offensive terrestri possono essere eseguite durante la fase di movimento:

- A. sconfinamenti.

9.42 FASE DI COMBATTIMENTO: le seguenti operazioni offensive terrestri possono essere disposte durante la fase di combattimento:

- A. attacchi terrestri, comprese le invasioni ed il lancio di paracadutisti contro esagoni presidati (15).
- B. Rimpiazzo di un esagono d'apertura, movimento e combattimento di sfruttamento (Unità blindate soltanto).

9.5 Costo in BRP delle operazioni offensive

9.51 SPENDITA DI BRP NECESSARI: salvo diversa indicazione, le operazioni offensive richiedono la spesa di BRP nel modo seguente:

- A. **UNITÀ TERRESTRI:** un BRP per fattore terrestre.

B. **UNITÀ AEREE:** un BRP per AAF. Ogni attacco di AAS contro pattuglie di sommergibili nemici conta come un utilizzo del proprio AAF madre.

C. **UNITÀ NAVALI:** un BRP per gruppo di tre NAS ferme a terra (calcolato ad ogni fase, le frazioni sono arrotondate all'unità superiore).

D. **JETS:** un BRP per un fattore *jet*.

E. **TRASPORTO AEREO:** un BRP per fattore di trasporto aereo.

F. **CORAZZATE:** un BRP per fattore di corazzata.

G. **INCROCIATORI:** un BRP per ogni coppia di fattori d'incrociatore.

H. **BASTIMENTI CON NOME:** un BRP per ogni bastimento con nome.

I. **CVE:** un BRP per fattore di CVE.

9.52 TRASPORTO MARITTIMO ED AEREO: nessuna spesa di BRP è necessaria per le unità terrestri che fanno un trasporto marittimo o aereo. L'attaccante paga soltanto le unità di trasporto marittime o aeree che utilizza.

9.53 INVASIONI MARITTIME: l'attaccante paga sempre il costo in BRP delle unità navali utilizzate per un'invasione marittima. L'attaccante deve anche pagare il costo in BRP di tutte le unità terrestri che invadono un esagono presidato, anche per le unità terrestri che non impegnano combattimenti d'invasione. Nessuna spesa di BRP è necessaria per le unità terrestri che invadono un esagono non presidato.

9.54 LANCIO DI PARACADUTISTI: l'attaccante paga sempre il costo in BRP dei fattori di trasporto aereo utilizzati per il lancio di paracadutisti. Nessuna spesa di BRP è necessaria per le unità aerotrasportate che fanno un salto in un esagono non difeso. Se si conduce un combattimento terrestre con paracadutisti contro un esagono di presidato, l'attaccante deve anche pagare il costo in BRP delle unità aerotrasportate che hanno impegnato il combattimento terrestre.

9.55 UNITÀ AERONAVALI TRASPORTATE DA PORTAEREI: il costo delle unità aeronavali trasportate da portaerei è compreso nei BRP pagati per l'utilizzo delle portaerei stesse.

9.56 NESSUN COSTO IN BRP PER I SOMMERGIBILI, GLI SW O I RAZZI: nessuna spesa di BRP è necessaria per:

- A. le operazioni offensive dei sommergibili.

B. La guerra strategica dei sommergibili, dei bombardieri strategici o degli intercettori. I BRP sono spesi per le AAF che bombardano ed i *Jets* che accompagnano le missioni di bombardamento.

C. Attacchi di razzi e con bombe volanti.

9.57 IL COSTO IN BRP SI PAGA UNA SOLA VOLTA⁸: la spesa in BRP per un'Unità permette a quest'ultima di compiere un numero illimitato di operazioni offensive nei limiti di quelle autorizzate. Un'Unità terrestre può dunque sconfinare, *exploiter*, quindi, attaccare; una portaerei rapida può pattugliare e fornire appoggio al suolo, ed un'Unità aerotrasportata può paracadutarsi e, quindi, attaccare, senza avere bisogno di compiere ulteriori spese. Le azioni delle Unità che colpiscono Unità avversarie su più di un fronte, come attacchi multiesagonali (15.44) contro Unità su vari fronti (15.45), o un'*exploitation* verso un altro fronte, devono pagare un unico contributo.

9.58 CRONOLOGIA DELLE SPESE DI BRP: Un giocatore indica quali saranno le unità usate nelle operazioni offensive, comprese le unità navali dissimulate da un marcatore di task force, quindi una volta resa la dichiarazione paga il costo in BRP nel momento in cui inizia effettivamente l'operazione offensiva.

ESEMPIO: Su un dato fronte un giocatore desidera utilizzare un trasporto marittimo per un'unità di fanteria 2-3 che utilizza due corazzate; invadere un esagono di spiaggia non difeso utilizzando tre corazzate ed un'unità di fanteria 3-3; quindi eseguire un attacco terrestre utilizzando sei fattori terrestri. Durante la fase di movimento, il giocatore annuncia la sua missione di trasporto marittimo e paga due BRP.

Durante la fase di combattimento, il giocatore annuncia la sua invasione e paga tre BRP. Prima che gli attacchi terrestri offensivi siano annunciati, il difensore decide se è opportuno disporre un'attività di appoggio aereo difensivo. Se lo fa, l'attaccante può utilizzare le proprie unità aeree disponibili per intercettare, pagando un BRP da parte dell'AAF che intercetta. Dopo la risoluzione del combattimento aereo, l'attaccante deve annunciare i suoi attacchi terrestri e pagare sei BRP.

Se l'attaccante ha intercettato l'attività di appoggio aereo difensivo con più di tre fattori aerei, dovrà sia ridurre il numero di fattori terrestri da utilizzare se desidera fare un combattimento di logorio su questo fronte, perché non si può spendere più di 14 BRP in operazioni offensive su un fronte nel quale un combattimento di logorio si

svolge, o l'attaccante dovrà rinunciare al combattimento di logorio a vantaggio di un'offensiva completa.

9.6 COMBATTIMENTI DI LOGORIO ED OFFENSIVE.

9.61 COMBATTIMENTI DI LOGORIO: una Fazione può fare combattimenti di logorio (14) al costo di 15 BRP in azioni offensive sul fronte in questione da pagarsi dalla suddetta Fazione nel turno in cui il combattimento è eseguito; tale contributo è dovuto a prescindere dalla circostanza se tale Fazione abbia o meno già pagato il costo necessario ad intraprendere un'azione offensiva su questo fronte (9.57). Il combattimento d'attrito è risolto alla fine della fase di combattimento regolare, dopo che tutte le operazioni offensive siano state risolte. Non ci sono costi in BRP per il combattimento d'attrito.

9.62 OFFENSIVE LIMITATE: le operazioni offensive di meno di 15 BRP su un fronte sono considerate come offensive limitate. Una fazione non può spendere più di 14 BRP in azioni offensive su un fronte durante un turno senza almeno una Potenza principale nell'alleanza che compia da sola un'offensiva completa ad un costo di 15 BRP (9.63).

9.63 OFFENSIVE COMPLETE: se una Potenza principale spende 15 BRP in operazioni offensive su un fronte in un turno, tutte le Unità che appartengono a questa Potenza principale e tutti i suoi alleati secondari e Paesi secondari associati possono fare azioni offensive su questo fronte senza spesa di BRP supplementari. L'impegno con cui un'altra Potenza principale della stessa Alleanza può partecipare ad un'offensiva completa lanciata da un proprio *partner* dipende dal numero di BRP che la prima è disposta a spendere in operazioni offensive su tale fronte. Se tale Potenza principale spende pure lei 15 BRP per operazioni offensive, tale Potenza compirà anch'essa un'offensiva completa. Se spende meno di 15 BRP, solo le operazioni offensive per le quali paga il costo in BRP potranno essere eseguite.

9.64 EXPLOITATION COME OPERAZIONE OFFENSIVA LIMITATA: l'*exploitation* è permessa su un fronte dove è eseguito un combattimento d'attrito, poiché il costo dell'operazione offensiva per le Unità *exploitants* non supera i 14 BRP per le operazioni offensive su quel fronte. Se almeno una Potenza principale ha pagato 15 BRP per operazioni offensive sul fronte in questione, le unità aeree, blindate e aerotrasportate che appartengono alle alleanze *partner* che hanno pagato i 15 BRP per un'offensiva completa

⁸ per turno, sembrerebbe (N.d.T.)

può anche *exploiter* se il costo in BRP per operazioni offensive con tali unità è pagato.

9.65 DOPPI ATTACCHI VIETATI CON UNITÀ TERRESTRI: le Unità terrestri che impegnano attacchi terrestri offensivi non sono contati nel livello di logorio. Un'Unità terrestre può sconfinare contro un'unità ostile, quindi, impegnare un combattimento di logorio.

9.66 RESTRIZIONI SULLE OPERAZIONI OFFENSIVE: se è previsto un limite per la spesa di BRP in operazioni offensive esiste per una data regione, come per il fango su una porzione del Fronte orientale (34.22, 34.31), il fatto che una Potenza principale esegua un'offensiva completa sul fronte in questione non annulla la restrizione sul numero di BRP potendo tali punti essere utilizzati per le operazioni offensive nella regione con limitazioni.

9.7 OPERAZIONI ATTRAVERSO I FRONTI

9.71 L'ESAGONO CHE SUBISCE L'AZIONE DETERMINA IL FRONTE: l'esagono che subisce l'azione determina il fronte al quale deve essere imputata la spesa di BRP per l'operazione offensiva.

9.72 OPERAZIONI NAVALI: le frontiere costituenti un fronte non hanno alcun effetto sulle attività navali.

ESEMPLI: Se delle Unità navali britanniche in Mediterraneo trasportano delle Unità terrestri che invadono il Sud della Francia o eseguono un trasporto marittimo di Unità verso Marsiglia, queste operazioni offensive sono attribuite al Fronte occidentale. Le restrizioni sulle invasioni aerotrasportate in inverno (34.23A) si applicano al Fronte attraverso il quale le Unità si muovono, dunque la massima invasione descritta sarebbe permessa, anche in inverno. Inoltre la spesa per le Unità aeree in Italia del Nord che attaccassero obiettivi nel Sud della Francia dovrebbe essere imputata al Fronte occidentale.

Unità italiane a Torino ed U21 che attaccassero unità adiacenti in Francia conterebbero come un'operazione offensiva sul Fronte occidentale, e non sul Fronte mediterraneo. Inoltre le Unità italiane potrebbero essere contate nel combattimento di logorio del Fronte occidentale, anche se l'Asse spenderebbe più di 14 BRP in operazioni offensive sul Fronte mediterraneo.

Unità navali giapponesi di stanza a Okinawa sul Fronte pacifico che operassero al largo della Indocina francese sul Fronte dell'Asia

del Sud-Est eseguirebbero un'operazione offensiva sul Fronte dell'Asia del Sud-Est. Le Unità navali giapponesi non possono operare al largo dell'India a causa del limite d'autonomia di venti esagoni (21.362).

Unità terrestri giapponesi in Indocina francese che attaccassero unità adiacenti in Cina eseguirebbero un'operazione offensiva sul Fronte asiatico, e non conterebbero nel totale dei combattimenti di logorio lungo i Fronti dell'Asia del Sud-Est o asiatico. Le unità giapponesi possono tuttavia contare sul combattimento di logorio lungo il fronte asiatico, anche se il Giappone avesse eseguito un'offensiva completa in Asia del Sud-Est.

9.73 ATTRAVERSO I FRONTI: un'unità può partecipare ad un'azione su due fronti soltanto se:

A. esegue uno solo attacco contro più unità dislocate su molti esagoni appartenenti a vari fronti (9.57), o

B. *exploite* da un fronte ad un altro.

9.74 ASSENZA DI REGOLE SPECIALI NEGLI ESAGONI IN PROSSIMITÀ DEI FRONTI: un'unità in prossimità di un Fronte non può compere attacchi distinti contro unità dislocate su due fronti diversi, essere considerata nel calcolo del totale dei combattimenti di logorio lungo i due Fronti o eseguire un attacco offensivo su un Fronte ed un combattimento di logorio su un altro.

9.75 IMPUTAZIONE DELLE SPESE IN BRP: benché il costo in BRP abbia bisogno di essere pagato soltanto una sola volta per le Unità che attaccano su più di un Fronte (9.57), il costo in BRP è contato su ogni Fronte in cui le Unità si muovono o attaccano per determinare se il combattimento di logorio è autorizzato lungo questi fronti.

Fortunatamente questa complicata situazione non capita spesso! Ma un esempio potrebbe aiutare. L'attaccante possiede delle Unità terrestri sul Fronte occidentale e desidera fare uno solo attacco terrestre contro due Unità nemiche: una è dislocata sul Fronte occidentale e l'altra sul Fronte orientale. I BRP pagati dall'attaccante rilevano nel totale di BRP spesi per le operazioni offensive sui Fronti occidentali ed orientale per determinare se l'attaccante può anche eseguire il combattimento di logorio lungo questi Fronti; tale operazione, tuttavia, rileva soltanto sul Fronte occidentale ai fini della determinazione del raggiungimento del limite di 15 BRP proprio dell'offensiva completa da parte della Potenza attaccante.

9.76 RESTRIZIONI SUI BLINDATI IN EXPLOITATION: il movimento d'*exploitation*

attraverso i Fronti e gli attacchi d'*exploitation* su vari fronti è permesso soltanto se la Potenza principale che possiede i blindati in *exploitation* ha eseguito un'offensiva completa su questo fronte, partecipa ad un'offensiva completa di una Fazione alleata su questo Fronte, o compie movimenti o attacchi nel quadro di un'offensiva limitata.

9.8 ATTACCHI CON UNITÀ ISOLATE

9.81 ATTACCHI DA UNITÀ ISOLATE

PERMESSI: le Unità terrestri che non riescono a rifornirsi durante la fase iniziale del rifornimento del loro turno possono impegnare azioni offensive o di logorio durante la fase di combattimento del medesimo turno.

9.82 ATTACCHI SENZA COSTI IN BRP: le Unità terrestri isolate che eseguono attacchi hanno la facoltà di attaccare al costo normale di BRP (9.51A), anche nel quadro di un'offensiva completa, o attaccare senza spendere BRP. Le unità isolate che attaccano senza spendere BRP non rilevano nel calcolo volto a determinare se il combattimento di logorio è autorizzato (9.61); non è possibile attaccare con unità terrestri rifornite che fanno attacchi nel quadro di un'offensiva; non possono neppure ricevere appoggio al suolo, e sono eliminate quando il loro attacco è risolto, indipendentemente dall'esito del combattimento dato dalla tabella dei risultati dei combattimenti, e può essere ricostruita nel turno in cui sono state eliminate al doppio del costo normale in BRP previsto per la loro costruzione (27.13B).

9.9 SITUAZIONI SPECIALI

9.91 OPERAZIONI OFFENSIVE TEDESCHE NELL'AUTUNNO 1939: nell'autunno 1939, la Germania non può fare azioni offensive né di logorio sui Fronti occidentali o mediterranei (ECCEZIONE: *Raids* - 21.5334).

9.92 PARALISI ALLEATA DOPO UN ATTACCO GIAPPONESE: gli Alleati occidentali non possono fare azioni offensive o di logorio nel teatro pacifico durante il turno del giocatore alleato susseguente un attacco giapponese contro l'Inghilterra o gli USA (51.73A), poiché la USJT non ha raggiunto 40 o più nel momento in cui il Giapponese dichiara la guerra (51.71).