

AXIS & ALLIES 1941

Turno di gioco:

Russia -> Germania -> Regno Unito -> Giappone -> U.S.A.

Fasi di gioco:

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. Acquisto unità | Obbiettivi vittoria |
| 2. Movimento ostile | Gioco corto <u>1 capitale</u> (Mosca esclusa) |
| 3. Guerra | Gioco lungo <u>2 capitali</u> (Mosca inclusa) |
| 4. Movimento non ostile | Vittoria Asse -> fine turno U.S.A |
| 5. Produrre unità | Vittoria Alleati -> fine turno Giappone |
| 6. raccogliere punti | |

ZONE ADIACENTI, NEUTRALI E CANALI

Zone di mare adiacenti

Territori adiacenti

Canali

35 -> 21

| West Canada -> East Canada

| Panama (ZM 19 -> 12) **1 territorio**

36 -> 20

| West U.S.A. -> East U.S.A

| Suez (ZM 17 -> 28) **2 territori**

41 -> 19

| Mexico -> East Mexico

|

I territori senza emblema e di colore chiaro sono neutrali e non possono essere attraversati da unità terrestri, di conseguenza **lo stretto di Turchia che unisce le ZM 17 -> 18 non è utilizzabile per uscire o entrare.**

MOVIMENTO OSTILE

Termina sempre in territori nemici con 4 eccezioni:

- CARRI BLITZ: **Si muove di due mosse (vedere movimenti ostili "speciali")**
- ASSALTO ANFIBIO IN ZONA DI MARE LIBERA: **Si annuncia in FASE 2**
- UNITÀ NAVALI INIZIANO UN ZONA DI MARE OSTILE: **Hanno le seguenti opzioni**
 1. Rimanere e combattere
 2. Lasciare la zona, caricare unità e combattere altrove o nella zona iniziale
 3. Lasciare la zona e non combattere
- UNITÀ NAVALI CHE ENTRANO IN ZONE MARINE CON SOLO SOTTOMARINI O N/T (NEMICI/E) AL FINE DI ATTACCARE

movimenti ostili "speciali"

PORTAEREI: I caccia si muovono prima del movimento del movimento della portaerei, possono restare nella zona di mare e poi riatterrare nella portaerei dopo il movimento della stessa

SOTTOMARINI: I sottomarini possono attraversare zone di mare anche nemiche a meno che non ci sia un cacciatopediniere che annulla tutte le abilità del sottomarino e si dà inizio alla guerra.

CARRI BLITZ: I carri possono effettuare blitz facendo due movimenti, il primo in territorio ostile "libero" prendendone possesso, il secondo in un altro territorio amico o no (anche quello di partenza).

NAVI TRASPORTO: Le NT possono caricare unità terrestri dalla zona di partenza e dalle zone durante il suo percorso, ma quando scarica si ferma, non può scaricare in zone di mare nemiche (prima dovrà essere svolta una battaglia di mare)

GUERRA

1. **ASSALTI ANFIBI:** Si effettua prima il combattimento di mare (**non ci si può ritirare**), dopo aver liberato la zona di mare da navi nemiche se effettua lo sbarco con relativa guerra se necessario
2. **COMBATTIMENTI GENERALI:** Si svolge nella stessa maniera via mare e via terra, la sequenza è la seguente:

1. Posizionare unità sulla striscia di battaglia
2. Attacco a sorpresa o immersione (solo sottomarini e solo nelle battaglie marine). I

sottomarini prendono parte a questa fase della guerra se non sono presenti cacciatopedinieri, sennò si comportano come le altre unità. **Sparano prima della guerra e colpiscono prima della guerra o si immergono.**

3. Fuoco di attacco
4. Fuoco di difesa
5. Rimuovere vittime difensore
6. Attaccare nuovamente o ritirarsi (solo attaccante) **Unità di mare e/o terra muovono tutte insieme e solo 1 zona che fosse libera a inizio turno, aerei si muovono come in Fase 4**
7. Concludere combattimento

Conquistando una capitale si prendono tutti i PP presenti nelle casse della capitale dell'impero conquistata che non può più prendere parte alle fasi 1/5/6

MOVIMENTO NON OSTILE

Le unità che non si sono mosse nella fase 2 e gli aerei che devono atterrare prendono parte a questa fase
UNITÀ DI TERRA: Muovono in territori amici anche catturati nel turno in corso, ma non attraversano territori nemici.

UNITÀ AEREE: Possono attraversare territori nemici, ma non atterrano in territori conquistati nel turno in corso

I caccia possono atterrare in portaerei anche appena costruite, i bombardieri solo in territori terrestri

I caccia che sono rimasti in volo perchè la portaerei è stata distrutta hanno solo 1 zona di movimento sennò vengono distrutti

UNITÀ DI MARE: Possono muovere attraversano zone amiche

I sottomarini possono attraversare zone nemiche, le NT possono caricare e sbarcare in zone amiche

PRODURRE UNITÀ

Le unità vengono prodotte dalle fabbriche già possedute e producono un massimo di unità per quanto indicato

Le unità di terra non si possono produrre su NT le portaerei possono essere prodotte con caccia a bordo

CARATTERISTICHE DELLE UNITÀ

Tipo	Cs	At	Df	Mv	Caratteristiche
Fanti	3	1	2	1	Catturano il territorio
Carri	6	3	3	1	Effettuano Blitz e catturano territorio
Caccia	10	3	4	4	Atterrano su portaerei
Bombardieri	12	4	1	6	
Battleship	16	4	4	2	2 colpi per abatterla
Portaerei	12	1	2	2	Carica caccia (2 max), alza aerei in volo se sotto attacco
Cacciatopediniere	8	2	2	2	Annula tutti gli effetti del sottomarino
Sottomarino	6	2	1	2	Attacca a sorpresa o si immerge, attraversa ZM nemiche, non colpisce e non può essere colpito da aerei, non blocca navi nemiche
Nave Trasporto	7	0	0	2	Non combatte, non blocca navi nemiche, carica e scarica, viene eliminata per ultima