



# FAQ ed Errata Corrige

20 Marzo 2009

## ERRATA CORRIGE

**Pagina 7, Isole :** Non considerare la seguente frase :*"Anche se le isole non sono visibili sulla mappa di gioco, le unità aeree ci possono atterrare e le unità terrestri sbarcare su di esse"*.

**Pagina 9, Setup – Scenario 1942 :** Il reddito iniziale della Germania è di 37 IPC.

**Pagina 12, Tabella Sviluppo 1 – Missili :** Aggiungere la seguente frase :*"In ogni turno, soltanto una Batteria Anti-Aerea per territorio può lanciare un missile, ed ogni Complesso Industriale può essere attaccato da una sola Batteria Anti-Aerea"*.

**Pagina 12, Tabella Sviluppo 1 – Paracadutisti :** La prima frase dovrebbe essere sostituita con la seguente :*"Ogni tuo Bombardiere può essere usato come Aereo da Trasporto per un' unità di Fanteria, ma deve obbligatoriamente fermare il suo movimento in corrispondenza del primo territorio ostile che sorvola, ponendo così fine al suo movimento di combattimento stesso. Entrambe le unità (Bombardiere e Fanteria) devono provenire dallo stesso territorio. La Fanteria viene lanciata nel territorio nemico dopo la fase di Fuoco Anti-Aereo, in modo che se durante tale fase il bombardiere viene colpito e distrutto, anche la fanteria viene distrutta senza possibilità di essere scaricata"*.

**Pagina 12, Tabella Sviluppo 1 – Produzione Industriale aumentata :** La prima frase dovrebbe essere sostituita dalla seguente :*"Ogni tuo Complesso Industriale situato in un territorio di valore uguale o superiore a 3 IPC può da adesso produrre 2 unità in più rispetto al normale"*.

**Pagina 19, Chiarimento sulle Navi da Trasporto indifese :** *"Tale situazione si verifica anche quando il Difensore ha soltanto Navi da Trasporto e Sommergibili immersi sulla Tavola di Battaglia e l' Attaccante soltanto unità aeree"*. La parola "immersi" deve essere eliminata, dato che le unità aeree non possono sparare ai Sommergibili (immersi o no) senza la presenza di Cacciatorpediniere amiche in attacco.

**Pagina 20, Passo 6. Concludere il Combattimento :** Eliminare la seguente frase :”(Nota, se stai giocando lo Scenario 1942, piazza un tuo Segnalino di Controllo (marker) sopra il segnalino iniziale; non rimuovere quest’ ultimo)”.

**Pagina 29, Cacciatorpediniere – Abilità Speciali – Navi Anti-Som :** “Se un Cacciatorpediniere (Destroyer) è presente sulla Tavola di Battaglia unitamente a Sottomarini nemici,esso ne annulla le abilità speciali di **Immersione, Attacco di Sorpresa e Invulnerabilità agli attacchi aerei**. Se uno o più sommergibili muovono in una zona di mare occupata da uno o più cacciatorpediniere nemiche, queste ne annullano l’ abilità speciale **Movimento Subacqueo**. In ogni caso, comunque, le Cacciatorpediniere non azzerano le capacità extra ottenute dai sottomarini nemici attraverso la Ricerca e Sviluppo”.

**Pagina 30, Sommergibili – Abilità Speciali :** Aggiungere il seguente paragrafo:”I Sottomarini non possono essere colpiti dalle unità aeree: Quando l’ Attaccante o il Difensore mettono a segno un colpo con una unità aerea, esso non può essere assestato ai Sottomarini, a meno che sia presente in battaglia un Cacciatorpediniere amico”.

## **CINA**

**D. Il numero di nuove unità di Fanteria che la Cina riceve al suo turno dipende dall’ ammontare di territori che controlla all’ inizio del turno o alla fine dello stesso ?**

R. Siccome la Fanteria si riceve durante la Fase di Acquisto Nuove Unità, il suo numero è basato sui territori sotto controllo Cinese all’ inizio del turno.

**D. Se la Cina controlla un numero dispari di territori all’ inizio del turno, il numero di Fanterie ricevute è arrotondato per eccesso o per difetto ?**

R. E’ arrotondato per eccesso (ovvero verso il basso). Se la Cina controlla un solo territorio, non riceverà alcuna unità di fanteria.

**D. Le nuove unità cinesi non possono essere schierate su un territorio che già contiene 3 o più unità. Questo significa 3 o più unità CINESI o anche le unità alleate vengono conteggiate ?**

R. Le unità alleate non contano, perciò non è possibile piazzare nuove unità nei territori che già contengono 3 o più unità CINESI (incluso il Caccia Flying Tiger).

**D. Le nuove unità cinesi non possono essere piazzate sui territori che ne contengano già 3 o più. Le “3 o più unità” si riferiscono al numero di unità presenti prima dell’ inizio del piazzamento o includono anche quelle appena schierate nella fase di piazzamento del turno in corso ? In altre parole, se ci sono già 2 unità su un territorio, ce ne posso piazzare una soltanto o quante ne desidero ?**

R. Le “3 o più unità” si riferisce al numero di unità Cinesi presenti sul territorio prima della “Fase del Piazzamento”. Se ce ne sono meno di 3, si possono piazzare in una sola volta quante unità si vuole.

**D. Posso piazzare nuove unità Cinesi in un territorio che ho appena conquistato?**

R. Sì, sempre che sul territorio in questione vi siano meno di 3 unità già schierate.

**D. Il Caccia Cinese (il *Flying Tiger*) può attaccare un territorio o una zona di mare fuori dal territorio Cinese se poi ha la possibilità di atterrare nuovamente in Cina ?**

R. *No, il Flying Tiger non può mai lasciare la Cina, neanche temporaneamente.*

**D. Aerei Americani possono atterrare su un territorio catturato dalla Cina nello stesso turno?**

R. *No. Gli U.S.A. e la Cina sono sempre due potenze separate, anche se agiscono nello stesso turno, ed i loro aerei non possono mai atterrare su territori appena conquistati da se stessi o dall' altra potenza.*

**D. Se gli U.S.A. ottengono uno Sviluppo Tecnologico, per esempio gli Aerei a Lungo Raggio, ne può usufruire anche la Cina ?**

R. *No. Le potenze non possono condividere tecnologie, e gli U.S.A. e la Cina sono due potenze separate.*

**D. Se il Giappone costruisce un Complesso Industriale in Manciuria e successivamente esso viene conquistato dagli Alleati, il giocatore americano può usarlo per mobilitare nuove unità ?**

R. *No. La Manciuria ed il Kiangsu sono territori originariamente controllati dalla Cina. Se vengono presi dall' Asse e successivamente riconquistati dagli Alleati, essi vengono di fatto 'liberati' e ritornano sotto il controllo della Cina. Siccome una potenza non può utilizzare un Complesso Industriale alleato per mobilitare nuove unità, gli U.S.A. non possono utilizzare un Complesso Industriale presente su un territorio controllato dalla Cina, la quale inoltre, non avendo un reddito reale in IPC, non può usarlo a sua volta.*

**D. Cosa succede se la Cina conquista il Kwangtung mentre la capitale inglese è sotto il controllo dell' Asse ?**

R. *Come per la regola originale relativa alla liberazione di un territorio alleato mentre la sua capitale è occupata da una potenza nemica, in questo caso la Cina prende il pieno possesso del Kwangtung fino alla liberazione di Londra, la capitale inglese. Tale territorio verrà conteggiato inoltre ai fini dell' assegnazione delle nuove unità di fanteria di rinforzo della Cina, fintanto che rimarrà sotto il controllo di quest' ultima.*

## **SVILUPPO DEGLI ARMAMENTI**

**D. Si possono lanciare missili attraverso un territorio neutrale ?**

R. *No.*

**D. I Bombardieri che trasportano Paracadutisti devono arrestare il proprio movimento sul primo territorio nemico che sorvolano. Se un' unità corazzata ha appena effettuato un blitz attraverso un territorio nemico controllato ma non occupato, il Bombardiere che a sua volta sorvola questo territorio, si deve obbligatoriamente fermare o può continuare liberamente il suo movimento ?**

R. *Siccome il territorio è conquistato appena il Carro Armato entra, in questo caso è considerato territorio amico, e quindi il Bombardiere può proseguire il movimento. Tale regola si applica soltanto ai territori che hanno subito un 'Blitz', ovvero attraversati da una unità corazzata che non ha terminato il proprio movimento su di essi. Se il Carro Armato termina il proprio movimento su un territorio nemico non occupato, questo territorio non passa di mano finchè tutti i movimenti di combattimento non vengono effettuati, come nel*

*caso di qualsiasi territorio nemico non occupato che si invade durante la fase di Movimento di Combattimento.*

**D. I Paracadutisti possono ritirarsi se attaccano senza altre unità terrestri o se attaccano insieme a forze provenienti esclusivamente da uno Sbarco Anfibio ?**

*R. No. Dato che le unità terrestri possono ritirarsi esclusivamente su un territorio da cui almeno una di esse proveniva, la ritirata è impossibile se non ci sono unità di terra attaccanti provenienti da un territorio adiacente.*

**D. Posso usare i Bombardieri per muovere la Fanteria durante la fase di “Movimento di non Combattimento” se possiedo lo sviluppo “Paracadutisti” ?**

*R. No.*

**D. Se possiedo lo sviluppo “Incremento della Produzione Industriale”, il massimo danno sopportabile da un Complesso Industriale a seguito di Raid Strategici di Bombardamento o Attacchi Missilistici viene a sua volta aumentato ?**

*R. No. L’ aumento di produttività è da intendersi come una maggiore efficienza produttiva, e non un ingrandimento del Complesso Industriale. Per questa ragione, l’ obiettivo fisico di un bombardamento o di un attacco missilistico rimane lo stesso, e l’ ammontare del danno sopportabile da un Complesso Industriale resta invariato. Il danno totale che può sopportare un Complesso Industriale è dato dal valore in IPC del territorio sul quale esso si trova, il quale non cambia se si raggiunge lo sviluppo “Incremento della Produzione”.*

## **MOVIMENTO**

**D. Sono incerto su quanto lontano le mie unità aeree possono spingersi. Come fare per contare esattamente i Punti-Movimento degli aerei ?**

*R. La cosa importante da ricordare è che ogni volta che un aereo attraversa una linea tra due spazi, usa 1 Punto-Movimento. Un Caccia che decolla da un’ isola ed atterra su un’ altra isola in una zona di mare adiacente usa 3 Punti-Movimento – uno per entrare nella zona di mare in cui si trova l’ isola di provenienza, uno per attraversare la zona di mare adiacente ed un terzo per muovere sull’ isola di destinazione finale. Altro esempio simile. Se il Caccia esegue la stessa manovra ma decollando da una Portaerei stanziata in una zona di mare invece che da un’ isola usa soltanto 2 Punti-Movimento perché si trova già nella zona di mare, e per raggiungere l’ isola di destinazione deve attraversare soltanto 2 linee di confine (una tra le due zone di mare e l’ altra tra la seconda zona di mare e l’ isola di destinazione finale).*

**D. Come si considerano i movimenti delle unità aeree attraverso i canali ?**

*R. Le unità aeree si comportano come le unità terrestri se stanno eseguendo un movimento da terra e come unità marine se stanno eseguendo un movimento da mare. In entrambi i casi, possono muovere attraverso un canale a prescindere da chi lo controlla.*

## COMBATTIMENTO

**D. Sono un po' confuso riguardo al comportamento in Combattimento delle Navi da Trasporto. Potresti spiegare meglio quando possono essere usate come perdite e quando si verifica il caso "Navi da Trasporto indifese" ?**

*R. I Trasporti partecipano alla battaglia navale come tutte le altre unità marine, non sono degli spettatori. Un combattimento che vede coinvolti i Trasporti segue le normali regole, a parte 3 eccezioni. La prima è che i Trasporti non lanciano dadi, per cui non possono colpire alcuna unità nemica. Devono fare affidamento sulle unità da combattimento amiche per la protezione. La seconda eccezione è che i Trasporti possono essere considerati perdite solo nel caso che non ci sia altra scelta. Ovvero, non sono da considerarsi "vittime sacrificali" o "carne da cannone". Le unità da combattimento proteggono i Trasporti, non il viceversa. L'eccezione finale è che quando, durante una battaglia, si giunge al punto in cui un solo giocatore ha diritto a lanciare dadi, per cui aspettare che tutti i Trasporti vengano distrutti è solo una inutile perdita di tempo, si possono fermare i lanci di dadi e rimuovere automaticamente dal gioco le Navi da Trasporto. L'unico scopo della regola "Trasporti indifesi" è quello di evitare appunto ripetuti lanci di dado da parte di uno dei due giocatori finché tutti i Trasporti non vengano distrutti. Questo è il solo caso in cui i Trasporti vengono distrutti automaticamente. Un classico esempio di questa regola è rappresentato da un Caccia che attacca un Trasporto da solo in una zona di mare. L'attaccante dovrebbe tirare il dado finché non ottiene un punteggio uguale o minore di 3, mentre il Trasporto non potrebbe rispondere al fuoco. Quindi si ribadisce che la regola dei "Trasporti indifesi" semplicemente permette di rimuovere automaticamente i Trasporti evitando inutili lanci di dado. Da specificare però che distruggere Trasporti indifesi richiede una specifica e mirata azione di combattimento, ovvero una nave da guerra o un aeroplano non possono distruggere uno o più Trasporti indifesi semplicemente passando attraverso la zona di mare che li contiene o sorvolando lo spazio aereo sovrastante agli stessi per poi continuare il proprio movimento. Le unità da guerra aeree o marine che desiderano distruggere dei Trasporti indifesi devono terminare il proprio movimento nella zona di mare che li contiene e dichiarare un attacco. Ora diamo uno sguardo ad un altro, più complesso, esempio di Trasporti in combattimento. Una forza d'attacco consiste in 2 Bombardieri, 1 Cacciatopediniere e 2 Navi da Trasporto cariche di unità per un Assalto Anfibio. La zona di mare è difesa da 1 Cacciatopediniere e 2 Sommergibili. Nel primo round di combattimento, l'attaccante ottiene un solo colpo andato a segno. Il difensore sceglie il Cacciatopediniere come perdita e lancia i suoi dadi. Il colpo di ritorno del Cacciatopediniere eliminato non va a segno, ma ottiene 2 colpi a segno con i suoi Sommergibili ! L'attaccante deve scegliere il proprio Cacciatopediniere come unità colpita e, dato che i Sommergibili non possono sparare agli aerei, una delle sue Navi da Trasporto come seconda perdita. L'attaccante si trova ora in una situazione molto delicata. Ha soltanto 2 Bombardieri ed 1 Trasporto contro i 2 Sommergibili difendenti. Siccome i Bombardieri non possono più sparare ai Sottomarini (in quanto l'attaccante non ha più un Cacciatopediniere attivo in questa battaglia), ed i Sottomarini non possono colpire gli aerei, le sole unità che potranno sparare saranno i Sommergibili, che potranno colpire solo il Trasporto, affondandolo di sicuro senza rischio alcuno. Ma il Trasporto attaccante ha ancora la possibilità di ritirarsi prima di essere colpito, ed in questo caso quindi non possiamo parlare di "Trasporto indifeso". La sola opzione a disposizione dell'attaccante è quindi la ritirata del Trasporto prima che possa essere affondato.*

**D. Le unità aeree possono essere colpite da un Bombardamento Costiero di Supporto delle Corazzate ed Incrociatori ?**

*R. Sì.*

## **SOMMERGIBILI**

**D. Un Cacciatorpediniere deve arrestare il suo movimento se entra in una zona di mare contenente un Sommergibile nemico ?**

*R. No. Come tutte le altre unità marine, un Cacciatorpediniere può muovere attraverso una zona di mare contenente un sommergibile nemico.*

**D. Se una flotta americana attacca un Sottomarino tedesco, ed un Cacciatorpediniere inglese si trova nella stessa zona di mare, esso annullerà le abilità speciali del Sub tedesco, pur non partecipando alla battaglia ?**

*R. No. Le unità alleate dell' attaccante presenti nella zona di mare non partecipano mai in nessuna forma alla battaglia. Solo un Cacciatorpediniere di proprietà dell' attaccante potrà evitare ai Sottomarini nemici l' utilizzo delle Abilità Speciali di Immersione, Attacco di Sorpresa ed Invulnerabilità agli Attacchi Aerei. Di contro, dato che tutti i Cacciatorpedinieri difendenti partecipano alla battaglia, elimineranno tali proprietà ai Sottomarini attaccanti.*

**D. Esattamente, quando si può prendere la decisione di immergere o no i propri Sottomarini ?**

*R. La decisione è presa prima di ogni lancio di dado da entrambi i lati in uno scontro a fuoco, e i Sottomarini si immergono immediatamente. L' attaccante decide prima del difensore.*

**D. Le regole definiscono il "Surprise Strike" come un attacco. I Sottomarini difendenti hanno la stessa capacità ?**

*R. Sì, i Sottomarini in difesa hanno l' "Attacco a Sorpresa", se non vi sono Cacciatorpediniere nemiche in battaglia. Essi difendono sempre con fattore 1.*

**D. L' "Attacco a Sorpresa" dei Sommergibili ritorna in ogni round di combattimento in cui non ci siano Cacciatorpediniere nemiche, o solo al primo round di fuoco ?**

*R. I Sommegibili effettuano un "Attacco a Sorpresa" in ogni round di combattimento in cui non ci siano Cacciatorpediniere nemiche.*

**D. Attacco una zona di mare in cui ci sono Sommergibili nemici ed unità di superficie. Se ad un certo punto della battaglia elimino tutte le unità di superficie e rimangono soltanto Sottomarini, posso ignorarli e porre fine alla battaglia ?**

*R. No. I Sommergibili (e/o le Navi da Trasporto) possono essere ignorate soltanto durante la 'Fase di Movimento', e se non affiancate da altre unità di superficie. Quando invece si attacca una zona di mare, si attaccano tutte le unità ivi presenti.*

## **VARIE**

**D. Il territorio "WESTERN CANADA" e la "ZONA DI MARE 1" sono adiacenti ?**

*R. No. Il bordo dorato della mappa nasconde il fatto che la Baia di Hudson della zona di mare 1 non confina con la parte orientale del Canada Occidentale (WESTERN CANADA).*

**D. Quando il regolamento parla del "controllore originale" di un territorio, si riferisce al controllore iniziale dello scenario o al controllore stampato sulla mappa?**

R. Al Controllore stampato sulla mappa. La potenza originaria controllante un territorio è la stessa sia che si affronti lo Scenario 1941 che lo Scenario 1942. La Cina è considerata essere proprietaria dei territori Manciuria e Kiangsu, ed il Giappone li controlla in qualità di potenza nemica occupante all' inizio di entrambi gli scenari.

**D. Se sto usando le Regole Opzionali degli “Obiettivi Nazionali” prendo gli IPC bonus per gli obiettivi esistenti già all' inizio del gioco e li sommo al reddito iniziale?**

R. No. Gli IPC bonus reattivi al raggiungimento degli Obiettivi Nazionali si incassano nella 'Fase della Raccolta dei Redditi'. Pertanto si incasseranno durante questa fase del primo turno.

**D. A pag. 22 del manuale si dice che tutte le unità che non possono essere piazzate durante la 'Fase di Mobilitazione' non sono perse, ma possono essere piazzate nei turni successivi. Ciò significa che io posso decidere di non piazzare le unità precedentemente acquistate ?**

R. Devi piazzare tutte le unità che hai acquistato. Puoi soltanto tenere da parte le unità che non sei in grado di schierare per insufficienza produttiva. Tali unità rimangono nella Zona di Mobilitazione fino a quando non sarai in grado di piazzarle.

**D. Se la mia capitale viene conquistata ed ho unità nella Zona di Mobilitazione e/o Gettoni Ricerca e Sviluppo, cosa succede ?**

R. Perdi tutto ciò. Rimetti le unità non schierate nella scatola e restituisci tutti i Gettoni Ricerca e Sviluppo posseduti.

## **REGOLE OPZIONALI ADDIZIONALI**

### **- STRETTO DEI DARDANELLI CHIUSO AL MOVIMENTO NAVALE.**

*Per mantenere la sua neutralità, la Turchia chiude lo stretto collegamento tra il Mediterraneo ed il Mar Nero, negando il passaggio navale a qualsiasi nazione belligerante o schieramento. Nessuna unità navale in o fuori dalla Zona di Mare 16, anche se le unità aeree sono libere di passare attraverso questa zona.*

### **- CACCIA DI SCORTA ED INTERCETTORI.**

*I Caccia possono partecipare ad un Raid Strategico di Bombardamento. I Caccia offensivi possono scortare e proteggere i Bombardieri e possono decollare da qualsiasi territorio, raggio d' azione permettendo. Parte di o tutti i Caccia schierati su un territorio che sta subendo un Raid Strategico di Bombardamento possono tentare la difesa del Complesso Industriale. Il numero di Caccia che difenderanno sarà annunciato al termine della 'Fase di Movimento di Combattimento' dell' attaccante e prima dell' inizio della 'Fase di Combattimento'. Dopo il fuoco della contraerea in difesa, se ci sono Caccia difendenti si combatterà una battaglia tra le unità aeree in attacco ed in difesa del Complesso Industriale. Questo combattimento si risolverà come una normale battaglia, con alcune eccezioni. I Caccia hanno un fattore di attacco pari ad 1 (2 se si possiede lo sviluppo tecnologico 'Jet Power') e un fattore di difesa pari a 2, ed i Bombardieri non hanno fattore di attacco. Inoltre, il combattimento aereo dura soltanto un turno. Alla fine di esso, tutti i Bombardieri sopravvissuti procederanno normalmente al Raid Strategico. Sia i Caccia di scorta che quelli utilizzati per tentare l' intercettazione non potranno partecipare a nessun'altra battaglia nel turno corrente. Gli intercettori devono tornare sul territorio di origine. Se*

*tale territorio viene conquistato, hanno la possibilità di muovere di 1 solo spazio per atterrare su un territorio alleato od una portaerei amica adiacente. Questo movimento avviene dopo che sono stati risolti tutti i combattimenti generati dalle mosse del giocatore in turno e prima dell' inizio della sua 'Fase di Movimento di non Combattimento'. Se non ci sono spazi disponibili per l' atterraggio, i Caccia sono persi.*

Trad.ne a cura di : Paolo "Picchio772" Di Leo [picchio772@aliceposta.it](mailto:picchio772@aliceposta.it)

**NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.**

