



Manuale Operativo

Anniversary Edition note del progettista

La notizia mi è arrivata telefonicamente - **Axis & Allies**® sarebbe stato uno dei tre giochi a contrassegnare il cinquantesimo anniversario della Avalon Hill®. Il mio compito era chiaro: creare un gioco degno di questo anniversario. Avrei avuto l'opportunità di disegnare un'edizione speciale di **Axis & Allies** la *Anniversary Edition*.

Prima di tutto, disegnare e rendere disponibile una mappa di gioco più grande. Poi includere contenitori individuali come non se ne erano mai visti prima. Quale migliore occasione di includere nuove unità nazionali come i Cinesi e gli Italiani? Alla fine si è visto che queste erano solo alcune di molte nuove caratteristiche.

Perché non avere una nuova data di inizio per il gioco? Il manager della Avalon Hill Brian Hart ed io abbiamo discusso di uno scenario del 1939. Questa idea però portava molti problemi. Il gioco sarebbe stato automaticamente più lungo da giocare. Gli Stati Uniti non avrebbero partecipato al gioco per i primi 3 o 4 turni. Il gioco avrebbe sofferto di un avvio lento e prevedibile. Queste e diverse altre questioni si sono rivelate troppo problematiche dal punto di vista della giocabilità.

La guerra non diventò veramente globale sino a che i giapponesi non attaccarono Pearl Harbor. Decidemmo infine che quella data malfamata sarebbe stata il nostro punto di partenza... più o meno. Alla fine, grazie all'importante influenza di uno dei miei gruppi di valutatori del gioco (playtester), abbiamo deciso che il primo turno doveva includere sia l'attacco a Pearl Harbor che l'attacco della Germania alla Russia (l'Operazione Barbarossa). Questo avrebbe veramente fatto partire il gioco in modo esplosivo.

Per rendere il gioco ancora più interessante, volevo includere un secondo scenario. Il primo scenario sarebbe stato il 1941 (l'attacco dell'Asse) ed il secondo sarebbe stato il tradizionale 1942 (il punto di massimo della marea dell'Asse).

Entrambi avrebbero richiesto differenti configurazioni iniziali. Il testing iniziale ha velocemente fatto emergere il fatto che questa strategia avrebbe portato a due giochi completamente differenti in una sola scatola ed in ultima analisi al doppio del lavoro, volevo raggiungere la comunità dei giocatori di *Axis & Allies* per avere aiuto e opinioni affidabili, ed ho agito proprio così.

Sono stato abbastanza fortunato da avere il gruppo di playtester giusto pronto e desideroso di offrirsi volontario per il lavoro. Alla fine, questi playtester (presenti nei riconoscimenti) erano dei veterani del gioco dotati di elevata esperienza. Conseguentemente, esperti del gioco di tutti gli Stati Uniti e dell'Europa stavano valutando e sondando il gioco per individuare i problemi.

Un importante aspetto del gioco, che volevo risolvere, era la tendenza anti-storica dell'attacco Giapponese alla Russia. Io non mi preoccupavo del fatto che questo attacco possa avere luogo più tardi nel gioco - chi può dirlo, se le cose fossero andate diversamente durante la vera guerra, forse i giapponesi avrebbero potuto attaccare la Russia. La soluzione messa in atto consiste in un maggior numero di unità e di territori tra i giapponesi e Mosca. La traduzione nel mondo reale di questi territori addizionali sono le distanze apparentemente senza fine tra Mosca e l'estremo oriente.

Ad un certo punto durante lo sviluppo mi sono imbattuto nell'idea ... "obiettivi nazionali e redditi bonus". Perché non incorporare nel gioco gli obiettivi storici dichiarati dei paesi realmente coinvolti nella guerra? Se un giocatore riesce a conseguire certi obiettivi, quel giocatore deve essere ricompensato con un guadagno bonus! Per esempio l'obiettivo dichiarato dell'Impero Giapponese al resto del mondo era "La sfera di co-prosperità della grande est Asia". Se il giocatore giapponese riesce a conseguire l'obiettivo dichiarato viene ricompensato con IPC addizionali. Inseguire obiettivi che forniscono bonus durante il gioco crea modalità di evoluzione più storiche per tutti. Credo che il gioco ora sembri più storico che mai.

L'aggiunta dell'Italia come potenza combattente è una cosa che volevo fare da un bel po' di tempo. Certamente non è una delle potenze maggiori ma se giocata come una potenza separata l'Italia può essere un partner importante nell'Asse. Inoltre arrotonda il numero dei giocatori e rende un gioco per sei giocatori quello che altrimenti sarebbe stato solo un gioco per cinque giocatori. Protetta a nord dalla Germania, l'Italia può essere ora la potenza industriale dominante nel Mediterraneo, nel vicino oriente e, naturalmente, in Africa.

La Cina, invece, non è stata disegnata per essere una potenza a se stante. Le unità cinesi continuano ad essere controllate dal giocatore degli Stati Uniti ma sicuramente somiglia ad una potenza separata.

Ci sono anche altre novità che questo gioco porta con se. Per esempio, le regole dei trasporti e dei sommergibili sono state cambiate considerevolmente. I prezzi base per le navi sono stati ridotti. Questo avrà come conseguenza più navi sulla mappa. Lo sviluppo degli armamenti è stato rivisto. Ora è anche opzionale così che i giocatori possano scegliere se usarlo o meno.

Dopo mesi di playtesting, infine, ho inviato il gioco alla Wizards of the Coast®. Questo non ha segnalato la fine del processo. Il team di progetto interno della Wizards ha iniziato il proprio lavoro di messa a punto del gioco.

Sono eccitato da questa nuova versione di *Axis & Allies*. Effettivamente è degno di sottolineare il cinquantesimo anniversario della *Avalon Hill*. Sono convinto che si rivelerà essere un nuovo ed affascinante puzzle da risolvere.

-Larry Harris

Premessa alla traduzione

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi solo come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le caratteristiche delle unità.

Per eventuali controversie la versione da utilizzare per dirimerle è sempre e comunque la versione originale inglese che si può trovare con il gioco.

Tutti i diritti sul gioco “Axis & Allies Anniversary Edition®” sono detenuti dai legittimi proprietari.

Riconoscimenti per la traduzione

La traduzione del manuale è stata effettuata dai seguenti utenti del forum italiano di Axis & Allies (www.axisandallies.forumup.it):

Romulus

ITAK_Avner

Rundstedt

Se riscontrate errori nella traduzione potete segnalarli a Romulus: gnc613@yahoo.it

Indice

Anniversary Edition note del progettista	2
Premessa alla traduzione.....	3
Riconoscimenti per la traduzione	3
Indice	4
Riconoscimenti	6
Oggetto del Gioco.....	7
Una nota sull'illustrazione della scatola	7
Biografia dell'artista – Jim Butcher	7
Riassunto del gioco	7
Come vincere	7
Adeguare la durata del gioco.....	7
Componenti del gioco.....	8
Plancia di gioco.....	9
Territori.....	9
Zone di mare	9
Movimenti tra gli spazi	9
Isole.....	9
Canali.....	9
Città Vittoria	10
Segnalini di controllo nazionale.....	10
Scheda di battaglia	10
Certificati di Produzione Industriale (CPI)	10
Forze combattenti	10
Tabella della produzione nazionale e della ricerca e sviluppo	10
Tabelle informative di riferimento (per i setup).....	10
Dischetti plastificati	10
Setup	11
Scenario del 1941.....	11
Scenario del 1942.....	11
Preparazione della plancia di gioco per il setup del 1942	11
Regole per la Cina	12
Ordine di gioco	13
Scenario del 1941.....	13
Scenario del 1942.....	13
Sequenza del turno.....	13
Fase 1. Ricerca e sviluppo	14
Sequenza di ricerca e sviluppo.....	14
Passo 1. Comprare i segnalini ricercatore	14
Passo 2. Lanciare i dadi di ricerca.....	14
Passo 3. Lanciare i dadi per lo sviluppo.....	14
Prima tabella degli sviluppi.....	14
Seconda tabella degli sviluppi.....	15
Fase 4. Segnalare il miglioramento ottenuto.....	15
Fase 2. Acquisto delle unità.....	16
Sequenza di acquisto delle unità	16
Passo 1. Richiedere le unità	16
Passo2. Pagare per le unità e per le riparazioni.....	16

Passo3. Posizionare le unità nella zona di mobilitazione.....	16
Fase 3. Movimenti di combattimento	17
Unità navali che cominciano il turno in zone di mare ostili.....	18
Unità aeree	18
Assalti anfibi.....	18
Movimenti di combattimento speciali.....	19
Portaerei (Aircraft Carrier).....	19
Sommergibili (Submarines)	19
Carri armati (Tank) e Blitz	20
Trasporti.....	20
Fase 4. Conduzione dei combattimenti.....	22
Sequenza di risoluzione dei combattimenti.....	22
1. Raid di bombardamento strategico.....	22
2. Assalti anfibi.....	22
Sequenza di assalto anfibio	22
Passo 1. Combattimento navale	22
Passo2. Bombardamento di incrociatori e navi da battaglia.....	23
Passo3. Combattimento terrestre.....	23
3. Combattimento generico.....	23
Sequenza di combattimento generico.....	23
Trasporti indifesi	24
Passo 1. Porre le unità sulla scheda di battaglia	24
Passo 2. Fuoco delle unità in attacco.....	24
Passo 3. Fuoco delle unità in difesa	24
Passo 4. Rimozione delle perdite del difensore.....	24
Passo 5. Continuare l’attacco o ritirarsi.....	25
Condizione A – L’attaccante e/o il difensore perdono tutte le unità	25
Condizione B – L’attaccante si ritira.....	25
Passo 6. Conclusione del combattimento	25
Liberazione di un territorio	25
Cattura e liberazione delle capitali	25
Cattura di una città vittoria.....	26
Forze multinazionali	26
Difesa multinazionale.....	26
Trasportare forze multinazionali	26
Fase 5. Movimenti non rivolti al combattimento.....	27
Dove possono muovere le unità	27
Fase 6. Mobilitazione delle nuove unità	28
Restrizioni al piazzamento.....	28
Fase 7. Raccolta dei guadagni.....	29
Obiettivi nazionali e introiti bonus.....	29
Potenze dell’Asse.....	29
Germania “Lebensraum”	29
Giappone “La sfera di co-prosperità della grande est Asia”	29
Italia “Mare Nostrum”.....	29
Potenze Alleate	30
Stati Uniti “L’arsenale della democrazia”	30
Regno Unito “L’impero Britannico”	30
Unione Sovietica “La grande guerra patriottica”	30

Vincere il gioco	31
Profili delle unità	32
Unità terrestri.....	32
Fanteria	32
Abilità speciali	32
Artiglieria.....	32
Abilità speciali	32
Carro armato	32
Abilità speciali	32
Contraerea.....	33
Abilità speciali	33
Complesso industriale.....	33
Abilità speciali	33
Unità aeree.....	34
Caccia	34
Abilità speciali	34
Bombardiere.....	35
Abilità speciali	35
Unità navali.....	35
Nave da battaglia	35
Abilità speciali	35
Portaerei.....	36
Abilità speciali	36
Incrociatore.....	36
Abilità speciali	36
Cacciatorpediniere	36
Abilità speciali	36
Sommergibile.....	37
Abilità speciali	37
Come combattono i sommergibili	37
Trasporto.....	37
Abilità speciali	38

Riconoscimenti

Progettazione del gioco: Larry Harris.

Sviluppo del gioco: Nate Heiss.

Sviluppo del manuale: Larry Harris, Bill McQuillan e Cal Moore.

Playtester esterni: Kevin Chapman, Melanie Chapman, Eric Christoff, Terry Dunn, Martin Frick, Randy Heath, Dan Kersey, Dr. Christian Schuh, Gregory Smorey, Craig Yope ed Alex ed il suo Deutscher Axis And Allies Klub.

Playtester interni: Mons Johnson, Rich Baker, Graeme Hopkins, Bill McQuillan, Cormac Russel, Mike Turian e Steve Warner.

Revisione: Cal Moore.

Direzione artistica: Blake Beasley.

Illustrazione della scatola: Jim Butcher.

Grafica: Leon Cortez.

Calligrafia: Todd Gamble.

Fotografia: Allison Shinkle e Katie Wright.

Management: Brian Hart.

Manager di produzione: Godot Gutierrez.

Collezionisti che hanno messo a disposizione i loro oggetti d'epoca e le armi per il confezionamento del gioco: Bruce Anderson, Blake Beasley, Richard Coonradt, Tom Coonradt, Brian Dumas e Barry Holldorf.

Grazie a tutti i membri del team ed a molti altri che sono troppo numerosi per essere menzionati.

Oggetto del Gioco

Una nota sull'illustrazione della scatola

Abbiamo voluto far risaltare Axis and Allies Anniversary Edition in ogni modo possibile. Sapevamo quindi che era necessario affidarci ad un artista / illustratore come Jim Butcher, che ha curato la veste grafica di questa versione di Axis & Allies.

Biografia dell'artista – Jim Butcher

Oltre ad aver lavorato alla grafica di questo gioco, Jim vanta un'esperienza anche in ambito militare eccezionale. Dopo aver affinato le sue capacità nel 1962 nella progettazione grafica e nella pittura al Maryland Institute College of Art, ha iniziato la sua carriera nel Corpo dei Marines degli Stati Uniti d'America, in Vietnam dove servì come un ufficiale artista dell'USMC. Ha incentrato il suo lavoro sui velivoli ed ha lavorato con il personale di volo degli stessi; talvolta è stato coinvolto in operazioni di combattimento.

Dopo essere aver ricevuto il congedo ufficiale nel 1969, ha continuato la sua carriera nel mondo dell'arte, aprendo una propria attività e ricevendo commissioni di una certa entità da varie società e dal governo. Il suo lavoro comprende anche commissioni provenienti dalla British Aerospaziale, dalla Unicolor Corp, e dalla NASA, per vari progetti come la commemorazione dei 75 anni del Corpo di Aviazione dei Marine, un murales per il Tuskegee Airman del Museo di Detroit, Michigan, e numerosi progetti relativi allo spazio ed eventi come la serie Apollo, la missione Viking, e le operazioni dello Space Shuttle.

Riassunto del gioco

Ad Axis & Allies si può giocare da un minimo di due fino a un massimo di sei giocatori. Nel gioco si scontrano due grandi schieramenti quindi i giocatori verranno suddivisi tra lo schieramento dell'Asse e lo schieramento degli Alleati.

Le potenze Alleate controllano gli Stati Uniti d'America, il Regno Unito, e l'Unione Sovietica. Le potenze dell'Asse controllano la Germania, il Giappone, e l'Italia.

Se si gioca in sei ogni giocatore controlla una potenza mondiale. Se ci sono meno giocatori, alcuni di essi dovranno controllare più di una potenza.

Nel corso del proprio turno ogni giocatore potrà costituire, dislocare, manovrare e comandare divisioni del proprio esercito, forze aeree e flotte navali per allentare la morsa del nemico sui propri territori. Tutti i vostri avversari, al loro turno, raduneranno le proprie forze per portarle contro di voi. Maggiore è il numero di territori sotto il vostro controllo, maggiore è il numero di armi che potete costruire e su cui potete contare, e maggiore è la loro potenza.

Come vincere

Quando uno dei due schieramenti (l'Asse o gli Alleati) detiene 15 città vittoria alla fine di un turno completo di gioco, quel determinato schieramento ha raggiunto la vittoria.

Adeguare la durata del gioco

Se volete un gioco più breve, è possibile giocare con un possesso di 13 città vittoria città . Se optate per una vittoria completa ed una durata maggiore è possibile giocare con un possesso di 18 città vittoria. Se si opta per una di queste alternative, bisogna essere sicuri che tutti i giocatori siano d'accordo prima di avviare il gioco.

Componenti del gioco

Tabellone di gioco (in 3 parti)		
1 scheda di battaglia	Stati Uniti d'America (Verde):	Germania (Grigio):
	25 Fanteria	25 Fanteria
Tabelle di gioco:	12 Artiglieria	12 Artiglieria
6 Tabelle informative di riferimento (una per ogni grande potenza) per il setup.	12 Carri	14 Carri
1 Tabella della Produzione nazionale e Sviluppo/Ricerca degli armamenti	12 Caccia	12 Caccia
	8 Bombardieri	6 Bombardieri
	4 Navi da battaglia	4 Navi da battaglia
	6 Portaerei	2 Portaerei
	8 Incrociatori	6 Incrociatori
Segnalini e Gettoni	10 Cacciatorpediniere	10 Cacciatorpediniere
120 segnalini di controllo Nazionale	10 Sommergibili	12 Sommergibili
22 segnalini di danno alle Fabbriche	10 Navi da trasporto	8 Navi da trasporto
18 Gettoni - ricercatori		
18 Gettoni - città vittoria	Regno Unito (Marrone chiaro):	Giappone (Arancione):
	25 Fanteria	25 Fanteria
Confezioni: 8 in Totale	10 Artiglieria	10 Artiglieria
	10 Carri	8 Carri
6 confezioni contenenti le miniature di ogni grande potenza	12 Caccia	12 Caccia
2 confezioni contenenti materiale comune alle potenze	8 Bombardieri	6 Bombardieri
	4 Navi da battaglia	6 Navi da battaglia
	4 Portaerei	6 Portaerei
	8 Incrociatori	8 Incrociatori
Dadi: 14 in totale	10 Cacciatorpediniere	10 Cacciatorpediniere
7 Neri	10 Sommergibili	10 Sommergibili
7 Rossi	10 Navi da trasporto	10 Navi da trasporto
Dischetti di plastica: 80 in totale	URSS (Marrone rossastro):	Italia (Marrone):
70 Grigi	25 Fanteria	20 Fanteria
10 Rossi	14 Artiglieria	6 Artiglieria
	14 Carri	6 Carri
Banconote: 90 pezzi in totale	12 Caccia	6 Caccia
30 pezzi da 1 CPI (verdi)	4 Bombardieri	4 Bombardieri
30 pezzi da 5 CPI (rossi)	2 Navi da battaglia	2 Navi da battaglia
30 pezzi da 10 CPI (blu)	2 Portaerei	2 Portaerei
	2 Incrociatori	2 Incrociatori
Miniature in plastica: 672 in totale	4 Incrociatori	6 Cacciatorpediniere
	6 Cacciatorpediniere	6 Sommergibili
	6 Sommergibili	4 Navi da trasporto
Unità in comune (grigio chiaro):	6 Navi da trasporto	
24 complessi industriali (fabbriche)		China (Verde Chiaro):
24 AA (batterie antiaeree)		15 Fanteria

Plancia di gioco

Il tabellone raffigura una mappa del mondo, così com'era nel 1941. Il tabellone è suddiviso in caselle separate da linee di confine. Le caselle sulla terraferma sono "territori" e le aree di mare sono "zone di mare".

Territori

I segnalini di controllo di ogni potenza raffigurati sui vari territori del tabellone indicano quale potenza li controlla all'inizio del gioco. Nello scenario di gioco 1942, i giocatori che controllano la Germania ed il Giappone dovranno posizionare i loro segnalini di controllo al di sopra dei simboli raffigurati sulla mappa (come indicato nel relativo setup, N.d.T.). Questo per aggiornare la mappa riferita al 1941 allo scenario del 1942.

Tutti gli altri territori sono neutrali, come la Turchia o la Mongolia, e non sono alleati con nessuna altra potenza. I territori neutrali sono distinti nel senso che essi non hanno né produzione (CPI) né segnalini di controllo. Essi rappresentano le aree che sono impraticabili per motivi politici o geografici. Non è consentito attaccare i territori neutrali, passare attraverso di essi e neppure sorvolarli con unità aeree. I territori neutrali non generano alcuna entrata e quindi non hanno raffigurato alcuna valore.

Molti territori hanno un valore di reddito che varia da 1 a 12. Questo è il numero di certificati di produzione industriale (CPI) che producono ogni turno per il loro controllore. Pochi territori, ad esempio Gibilterra, non hanno alcun valore di reddito.

Ogni territorio può trovarsi, in ogni momento, solo in uno dei seguenti tre stati:

Amico: un territorio che contiene un segnalino di controllo di una potenza amica del giocatore (una dello stesso schieramento).

Ostile: Un territorio con un segnalino di controllo di una potenza nemica del giocatore (una che appartiene allo schieramento avversario).

Neutrale: Un territorio che non ha un valore di reddito in CPI, non ha nessun segnalino di controllo e non è controllato da nessuna potenza. I territori neutrali sono: Northern South America, Peruvian Central Argentina/Chile, Eire, Sweden, Switzerland, Spain, Sahara, Angola, Mozambique, Turkey, Saudi Arabia, Afganistan, Himalaya e Mongolia.

Zone di mare

Le zone di mare possono essere amiche oppure ostili. Le zone di mare amiche non contengono unità navali nemiche di superficie. Le zone di mare ostili contengono navi nemiche di superficie. (Non esistono zone di mare neutrali, N.d.T.). Una zona di mare non occupata è amica per qualunque potenza. Si noti che la presenza di sommergibili e/o trasporti nemici non conta al fine di determinare se una zona di mare è ostile o meno (Sommergibili e trasporti non sono considerati navi da guerra nemiche di superficie, N.d.T.).

Movimenti tra gli spazi

Le unità si possono spostare fra caselle adiacenti (ossia quelle che hanno in comune una linea di confine).

Il tabellone raffigura il nostro pianeta, ragione per cui lo si può percorrere completamente in senso orizzontale. I territori e le zone di mare sul bordo destro del tabellone sono adiacenti ai territori ed alle zone di mare raffigurati sul bordo sinistro. (Si noti che la zona di mare 20 si collega alla zona di mare 55; la zona di mare 21 si connette alla zona di mare 44; la zona di mare 25 si connette alla zona di mare 43.) Viceversa, i bordi inferiore e superiore non si considerano collegati fra loro.

Isole

Le isole sono territori che si trovano all'interno di una sola zona di mare. Una zona di mare può contenere al massimo un gruppo di isole, che vengono quindi considerate come un unico territorio. Non è possibile suddividere unità di stanza su un unico territorio in modo tale che si trovino su isole differenti dello stesso gruppo. Anche se la superficie terrestre delle isole non è visibile sulla mappa, le unità aeree possono atterrare sulle isole e le truppe terrestri sbarcarvi.

Canali

Sul tabellone vi sono due canali, ossia vie d'acqua artificiali che mettono in comunicazione due aree marine di maggiore estensione. Il Canale di Panama collega l'Oceano Pacifico con l'Oceano Atlantico, mentre il Canale di Suez collega il Mar Mediterraneo con l'Oceano Indiano. Un canale non viene considerato come una casella, quindi non viene contato nel numero di spazi di cui può muovere un'unità. Un canale non blocca il movimento via terra: le unità di terra possono muoversi liberamente fra la Trans-Giordania e l'Egitto. Panama è un territorio unico: non è richiesto alle unità terrestri di spendere punti movimento per attraversare il canale di Panama.

Se volete muovere unità navali attraverso un canale, il vostro schieramento (ma non necessariamente la vostra potenza) deve avere il controllo del canale all'inizio del vostro turno di gioco (questo significa che non potete sfruttare un canale nel turno di gioco in cui ne acquistate il controllo). Il Canale di Panama è sotto il controllo dello schieramento che governa Panama. Il Canale di Suez è sotto il controllo dello schieramento che governa sia l'Egitto che la Trans-

Giordania. Se uno schieramento controlla l'Egitto e l'altro controlla la Trans-Giordania, il Canale di Suez è chiuso a qualsiasi unità navale.

Quando si muovono via terra le unità aeree si muovono attraverso i canali come fanno le unità terrestri. Quando si muovono via mare le unità aeree si muovono attraverso i canali come fanno le unità navali. In qualsiasi caso le unità aeree possono muovere attraverso un canale ignorando chi lo controlla.

Città Vittoria

Sulla mappa ci sono 18 città vittoria, fondamentali per lo sforzo bellico. La scelta delle 18 città vittoria si è basata sull'importanza storica delle città in quel momento storico.

"L'importanza" può essere misurata in termini di posizione strategica, di produzione industriale, di risorse o altri importanti fattori strategici. Ad ogni città vittoria corrisponde un determinato gettone che viene scambiato tra i giocatori quando il territorio viene conquistato o perso.

Segnalini di controllo nazionale

I Segnalini di controllo nazionale indicano lo stato del gioco. Essi indicano il possesso dei territori conquistati e servono anche a registrare altre informazioni sulle varie schede di gioco.

Scheda di battaglia

La Scheda di battaglia è una grande carta con determinate colonne per le unità che attaccano e per quelle che difendono, suddivise a seconda dei relativi valori di combattimento, corrispondenti ad ogni tipo di unità presente nel gioco. Quando si verifica un combattimento, i giocatori coinvolti posizionano le loro unità sulla Scheda di battaglia.

Certificati di Produzione Industriale (CPI)

Questi certificati (chiamati "CPI") sono sostanzialmente il denaro del gioco e rappresentano la capacità di produzione militare di ogni potenza.

Forze combattenti

Ogni potenza è contraddistinta da un colore codificato come segue:

Verde: Stati Uniti d'America

Grigio: Germania

Marrone Chiaro: Regno Unito

Arancione: Giappone

Marrone Rossastro: Unione Sovietica

Marrone: Italia

Verde Chiaro: Cina

Due altri tipi di pezzi, i cannoni antiaerei ed i complessi industriali, sono di colore grigio chiaro non riferendosi ad alcuna grande potenza in particolare: essi infatti possono passare di mano nel corso della partita.

Tabella della produzione nazionale e della ricerca e sviluppo

Questa tabella mostra la produzione ed il livello tecnologico di ogni potenza in gioco. Il grafico della produzione nazionale consente di tenere traccia del livello di produzione di ogni potenza per tutta la partita. Inoltre ogni volta che una potenza sviluppa una nuova tecnologia, il giocatore corrispondente dovrà apporre sulla tabella un segnalino di controllo accanto al tipo di innovazione raggiunta.

Tabelle informative di riferimento (per i setup)

Queste tabelle (una per ogni potenza) indicano il numero e il tipo di unità che devono essere immessi nei corrispondenti territori e nelle corrispondenti zone di mare. Gli obiettivi nazionali di ogni potenza sono riportati sul retro di ogni tabella.

Dischetti plastificati

Utilizzare questi dischetti per risparmiare spazio in zone affollate del tabellone. Mettere un dischetto grigio sotto ad un'unità significa che in quello spazio c'è un'unità in più del tipo in questione. Mettere un dischetto rosso significa che ci sono cinque unità in più.

Esempio: Un cacciatorpediniere con un dischetto grigio sotto di esso vale come due cacciatorpediniere. Una fanteria con un dischetto grigio ed uno rosso sotto di essa vale come sette unità di fanteria.

Il numero di pile di dischetti non è limitato dal numero di quelli contenuti nella scatola.

Setup

Assegnate una potenza (o più di una potenza) ad ogni giocatore. Se un giocatore controlla più di una potenza queste devono essere necessariamente appartenenti allo stesso schieramento (Asse o Alleati). Se ci sono sei giocatori, l'Italia deve essere controllata da un singolo giocatore. Se ci sono meno di sei giocatori, chi controlla la Germania dovrebbe controllare anche l'Italia. Se un giocatore controlla più potenze dovrà comunque mantenere distinte le relative risorse.

Prendete la tabella informativa di riferimento della vostra potenza a seconda del setup che desiderate utilizzare; essa mostra il nome della potenza, lo schieramento a cui appartiene, il colore delle sue unità, le indicazioni relative al possesso dei territori e la disposizione delle miniature. Sulla tabella si trovano inoltre elencate le unità disponibili e le relative statistiche.

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Gli Alleati siedono di fronte al suo bordo superiore (nord) mentre i giocatori dell'Asse sono disposti di fronte al bordo inferiore (sud). Ponete la scheda di battaglia ed i dadi vicino al tabellone di gioco. Ponete la tabella della produzione nazionale e di sviluppo e ricerca degli armamenti vicino al tabellone di gioco.

Per ciascuna delle potenze che controllate, mettete uno dei vostri segnalini di controllo sulla casella corrispondente sulla tabella. Questo rappresenta il livello di produzione nazionale iniziale di ciascuna potenza (e corrisponde al totale dei numeri cerchiati nei territori sotto il vostro controllo). Scegliete un giocatore ed affidategli la responsabilità di controllare e registrare le variazioni delle produzioni nazionali nel corso della partita.

Separate i Certificati di Produzione Industriale (CPI) a seconda del valore (1, 5 e 10) e distribuite la dotazione iniziale a ciascun giocatore come indicato di seguito (questi valori equivalgono al livello iniziale di produzione nazionale di ciascuna potenza). Scegliete un giocatore che faccia le veci del banchiere: sarà lui a conservare tutti i Certificati rimanenti dopo la distribuzione.

Distribuite i CPI ed i gettoni delle città vittoria corrispondenti alle relative potenze, a seconda dello scenario di partenza (vedere di seguito), 1941 o 1942. Se un giocatore controlla due o più potenze dovrà sempre mantenere separati i relativi CPI.

Scenario del 1941

L'Asse inizia con il possesso di 6 città vittoria, e gli Alleati iniziano con 12.

Potenza	Città vittoria iniziali in possesso	CPI iniziali
Germania	Berlino, Parigi e Varsavia	31
Giappone	Tokyo e Shanghai	17
Italia	Roma	10
Stati Uniti	Washington, San Francisco, Honolulu e Manila	40
Regno Unito	Londra, Calcutta, Sydney, Hong Kong e Ottawa	43
Unione Sovietica	Mosca, Stalingrado e Leningrado	30

Scenario del 1942

L'Asse inizia con il possesso di 8 città vittoria, e gli Alleati iniziano con 10.

Potenza	Città vittoria iniziali in possesso	CPI iniziali
Germania	Berlino, Parigi e Varsavia	37
Giappone	Tokyo, Shanghai, Hong Kong e Manila	31
Italia	Roma	10
Stati Uniti	Washington, San Francisco e Honolulu	38
Regno Unito	Londra, Calcutta, Sydney e Ottawa	31
Unione Sovietica	Mosca, Stalingrado e Leningrado	24

Preparazione della plancia di gioco per il setup del 1942

Il tabellone di gioco rappresenta lo scenario del 1941. Se preferite giocare lo scenario del 1942, dovrete posizionare i Segnalini di controllo nazionale in modo da rappresentare la situazione storica per l'anno in questione (il 1942 appunto). Il differente posizionamento di questi segnalini è indicato per il giocatore tedesco e giapponese come indicato nella tabella di setup per il 1942. Mettete quindi i segnalini di controllo sopra agli esistenti in mappa, secondo quanto riportato nel relativo setup. Il possessore originale di un territorio è sempre lo stesso indipendentemente da quale setup si stia giocando. La Cina è considerata come il possessore originale di Manchuria e Kiangsu.

Regole per la Cina



La Cina fu un'importante potenza durante la guerra, ma, a differenza delle altre grandi potenze, non era ancora una nazione industrializzata in quel periodo. Per questo motivo essa riceve un trattamento speciale in Anniversary Edition. Inoltre alcune regole del gioco andranno applicate in maniera leggermente diversa per la Cina.

La Cina e le sue unità sono controllate dal giocatore degli Stati Uniti d'America ma per lo scopo del gioco vengono considerate separatamente e le rispettive risorse vanno tenute separate. Il turno della Cina si svolge insieme a quello degli Stati Uniti ma i movimenti ed i combattimenti sono effettuati separatamente. Il giocatore USA deve terminare la fase delle mosse di combattimento e la risoluzione dei combattimenti per la Cina prima di iniziare la fase di movimenti di combattimento per le forze USA o viceversa.

I territori cinesi sul tabellone di gioco sono indicati dal Segnalino di controllo nazionale cinese. Il valore di questi territori rappresenta il numero di CPI che un giocatore dell'Asse riceverà se assumerà il controllo di quel determinato territorio.

L'esercito cinese rappresentato nel gioco non riceve CPI e non li usa per costruire nuove unità. Invece, la Cina ottiene una nuova unità di fanteria per turno per ogni due territori cinesi che non sono sotto il controllo dell'Asse durante la fase di acquisto delle unità nel turno di gioco degli Stati Uniti.

Il giocatore degli Stati Uniti posiziona quindi le nuove unità cinesi nella fase di posizionamento di quelle americane. Queste nuove unità possono essere immesse in qualsiasi territorio controllato dalla Cina; tuttavia tali unità non possono essere immesse in un territorio che contenga già tre o più unità cinesi. (Le eventuali unità alleate non vanno prese in considerazione per il limite; inoltre, se nel territorio in questione vi sono meno di tre unità cinesi, è consentito piazzare un qualsiasi numero di nuove unità cinesi in quel territorio. N.d.T.).

Le unità cinesi hanno un limitato raggio di occupazione, delimitato dal confine colorato. Possono anche essere mosse nei territori giapponesi del Kiangsu e della Manciuria. La Cina può assumere il controllo di questi territori e può considerarli come propri ai fini delle nuove fanterie da ottenere. Le unità cinesi non possono essere caricate su navi da trasporto.

Il territorio dello Kwangtung è un caso speciale. Non è un territorio cinese e non può essere controllato dalla Cina. Le forze cinesi però possono attaccare le unità dell'Asse che lì stazionano e occuparlo, ma i CPI generati dal territorio vanno comunque al Regno Unito. Questo è l'unico territorio non-cinese in cui le unità cinesi possono muovere.

All'inizio del gioco, la Cina possiede un caccia americano (vuol dire che si utilizza una miniatura americana, N.d.T.). Questo rappresenta sostanzialmente il gruppo di piloti americani volontari noto come Flying Tigers. Questo caccia è comunque considerato parte delle forze cinesi ai fini dei movimenti e dei combattimenti. Se viene distrutto, gli Stati Uniti non potranno acquistarne un nuovo per la Cina. (Il caccia cinese non può lasciare la Cina e non può neppure sorvolare territori al di fuori dei confini della Cina. N.d.T.).

Ordine di gioco

Axis & Allies si gioca in round. Durante un round ognuna delle potenze compie il suo turno. L'ordine di esecuzione dei turni dipende dallo scenario.

Scenario del 1941

1. Germania
2. Unione Sovietica
3. Giappone
4. Regno Unito
5. Italia
6. Stati Uniti

Scenario del 1942

1. Giappone
2. Unione Sovietica
3. Germania
4. Regno Unito
5. Italia
6. Stati Uniti

Se un giocatore controlla più di una nazione, deve tenere gli introiti e le unità di ogni nazione separati da quelli delle altre. Le operazioni possono saranno condotte con una sola nazione alla volta.

Sequenza del turno

Il turno di ogni nazione consiste di sette fasi, che hanno luogo in una sequenza di fasi prefissata. L'unica fase obbligatoria è la raccolta dei guadagni (ovvero dei redditi in IPC di tutti i territori controllati, N.d.T.) ma tutte le altre fasi sono opzionali. Dopo che ogni potenza ha finito il turno, il gioco passa alla prossima nella sequenza del round. Sequenza del turno:

1. Ricerca e sviluppo (regola opzionale)
2. Acquisto delle unità
3. Movimenti di combattimento
4. Risoluzione dei combattimenti
5. Movimenti dopo il combattimento
6. Mobilitazione delle nuove unità
7. Raccolta dei guadagni

Alla fine del turno del giocatore degli Stati Uniti, si controllano le condizioni di vittoria. Se nessuno dei due schieramenti ha vinto il gioco continua con un nuovo round.

Fase 1. Ricerca e sviluppo

Nota: questa è una regola opzionale – i giocatori possono decidere se includere o meno questa fase durante il gioco.

In questa fase si tenta di sviluppare nuove tecnologie militari. Per farlo, si comprano dei ricercatori (indicati con gli appositi segnalini ricercatore) che danno la possibilità di conseguire una scoperta scientifica. Ogni segnalino ricercatore fornisce la possibilità di tirare un dado che potrebbe risultare in una scoperta scientifica.

Sequenza di ricerca e sviluppo

1. Comprare i segnalini ricercatore.
2. Lanciare i dadi di ricerca.
3. Lanciare i dadi per lo sviluppo.
4. Segnalare il miglioramento ottenuto.

Passo 1. Comprare i segnalini ricercatore

Ogni segnalino ricercatore costa 5 IPC. Se ne possono comprare quanti se ne vuole, sino a che si è in grado di pagarli, non si è obbligati a comprarne per forza qualcuno.

Passo 2. Lanciare i dadi di ricerca

Si lancia un dado per ogni segnalino ricercatore che una nazione possiede.

Successo: se con il lancio dei dadi si ottiene almeno un “6” la ricerca ha avuto successo ed ha conseguito una scoperta tecnologica. Tutti i segnalini ricercatore vengono scartati e riposti nella scatola, si prosegue con il passo 3 della fase 1 del turno di gioco.

Fallimento: se con il lancio dei dadi non si ottiene neanche un “6” la ricerca è fallita. I segnalini ricercatore non sono perduti (continueranno a permettere di tirare un dado nella fase di ricerca dei turni successivi, N.d.T.), si prosegue con la fase 2 del turno di gioco, l’acquisto delle unità.

Passo 3. Lanciare i dadi per lo sviluppo

Se si è ottenuto almeno un “6” su un dado di ricerca, si può scegliere una tra le due tabelle degli sviluppi (riportate di seguito, la prima per le tecnologie terrestri e di produzione, la seconda per le tecnologie aeree e navali) e poi si lancia un dado per determinare quale avanzamento tecnologico si ottiene. Se ne può ricevere uno per turno (indipendentemente dal numero di “6” ottenuti con i dadi di ricerca, N.d.T.). Se si riceve un avanzamento già ottenuto in un turno precedente, si deve tirare di nuovo il dado sino a che non si ottiene un avanzamento differente. Una volta ottenuti tutti gli avanzamenti tecnologici su una tabella il giocatore non può ottenere nessun altro avanzamento da quella tabella (sic).

Prima tabella degli sviluppi

1. **Artiglieria avanzata.** Le proprie unità di artiglieria forniscono un maggiore supporto. Una unità di artiglieria ora può supportare due unità di fanteria in attacco. Due fanterie che siano accompagnate da una artiglieria hanno il loro valore di attacco portato a “2”.
2. **Missili.** Le proprie contraeree adesso sono anche dei lanciamissili. In aggiunta alle normali funzioni contraeree durante il combattimento, durante il passo dei raid strategici della fase di Risoluzione dei combattimenti, nel turno del giocatore che ha conseguito il miglioramento, ogni contraerea può effettuare un singolo attacco missilistico contro un complesso industriale nemico entro 3 spazi di distanza. Questo attacco infligge un danno pari al risultato del lancio di un dado (1d6) a quel complesso. In ogni turno, da un dato territorio può sparare una sola contraerea, inoltre, in un turno (di una nazione, N.d.T.) un Complesso Industriale può essere colpito solo da un razzo.
3. **Paracadutisti.** I propri bombardieri adesso possono agire come trasporto per una fanteria ma si devono fermare nel primo territorio ostile incontrato durante il movimento, la fanteria si lancia ed atterra nel territorio, terminando in questo modo il movimento di combattimento per entrambi. Il bombardiere che trasporta una fanteria può ancora attaccare durante la fase 4 di Risoluzione dei combattimenti ma non può condurre un raid di bombardamento strategico durante lo stesso turno. La fanteria può ritirarsi normalmente dal combattimento in uno spazio amico adiacente.
4. **Incremento della produzione industriale.** I propri complessi industriali adesso possono produrre due unità in più rispetto al valore in IPC del territorio in cui sono contenuti. Per esempio il territorio Germania ha un valore di 10 IPC e con questo miglioramento può produrre fino a 12 unità. Inoltre, quando si riparano i danni ai complessi industriali (rimuovendo i segnalini danno), si possono rimuovere due segnalini al costo di 1 IPC (il prezzo di riparazione è dimezzato).

5. **Prestito di guerra.** Durante la fase di raccolta dei guadagni si lancia un dado (1d6) e si riceve una quantità di IPC addizionali pari al risultato ottenuto.
6. **Fanteria meccanizzata.** Ogni fanteria che sia accoppiata con un carro armato si può muovere di due spazi insieme con il carro armato.

Seconda tabella degli sviluppi

1. **Super sommergibili.** Il valore di attacco dei sommergibili del giocatore adesso è “3” invece di “2”. Il valore di difesa rimane “1”.
2. **Caccia a reazione.** Il valore di attacco dei propri caccia è adesso “4” invece di “3”.
3. **Cantieri navali migliorati.** Le proprie unità navali adesso sono più economiche da costruire. Si utilizzano i seguenti costi ridotti:

Unità	Costo in IPC
Nave da battaglia	17
Portaerei	11
Incrociatore	10
Cacciatorpediniere	7
Trasporto	6
Sommergibile	5

4. **Radar.** I propri cannoni antiaerei ora colpiscono con 1 e con 2 invece che solo con 1.
5. **Aerei a lungo raggio.** I propri caccia sono ora caccia a lungo raggio ed i propri bombardieri sono ora bombardieri a lungo raggio. Il raggio di azione dei caccia aumenta da 4 a 6. Il raggio di azione dei bombardieri aumenta da 6 ad 8.
6. **Bombardieri pesanti.** I propri bombardieri sono ora sono bombardieri pesanti. Si lanciano due dadi per ogni bombardiere quando attacca o quando esegue un raid di bombardamento strategico. In difesa i bombardieri continuano a tirare un solo dado.

Fase 4. Segnalare il miglioramento ottenuto

Se la ricerca ha avuto successo ottenendo un miglioramento si deve porre un segnalino di controllo nazionale all'interno della corrispondente casella sulla tabella di ricerca e sviluppo. I miglioramenti diventano efficaci immediatamente. Un qualsiasi numero di nazioni può sviluppare la stessa tecnologia ma le nazioni non possono condividere le tecnologie tra loro.

Fase 2. Acquisto delle unità

In questa fase si spendono i propri IPC per comprare unità aggiuntive da usare in seguito. Tutte le unità descritte sulla tabella di setup per la nazione son disponibili per l'acquisto. Il prezzo di una unità è indicato nella colonna costo (cost) sulla riga dell'unità scelta.

Ogni complesso industriale può produrre un numero di unità massimo pari al valore in IPC indicato sul territorio che lo contiene. Per esempio il territorio Germania può produrre fino a 10 unità per turno.

I complessi industriali sono soggetti ai bombardamenti strategici ed agli attacchi missilistici che infliggono segnalini danno al complesso. Per ogni segnalino danno presente nel territorio del complesso industriale durante la fase 6 di mobilitazione delle unità si può produrre una unità in meno presso quella fabbrica.

Sequenza di acquisto delle unità

1. Richiedere le unità.
2. Pagare per le unità e per le riparazioni.
3. Posizionare le unità nella zona di mobilitazione (mobilization zone sulla tabellone di gioco).

Passo 1. Richiedere le unità

Il giocatore seleziona le unità che desidera acquistare. Si possono comprare tutte le unità che si vogliono, indipendentemente dal numero e tipo di unità con cui si è incominciato il gioco. Se una unità non è disponibile (perché tutte le miniature di quel tipo sono in gioco), si può comunque comprare una unità addizionale di quel tipo, tuttavia i giocatori devono trovare un accordo sul metodo da usare per rappresentarle (segnalini, monetine, pezzi di carta, ecc.).

Passo2. Pagare per le unità e per le riparazioni

Il giocatore paga alla banca un prezzo pari al totale delle unità acquistate.

In questa fase è anche possibile rimuovere i segnalini danno dai complessi industriali che sono stati danneggiati. Ogni segnalino danno costa 1 IPC per essere rimosso.

Passo3. Posizionare le unità nella zona di mobilitazione

Le unità acquistate vanno posizionate sulla zona di mobilitazione della mappa (il riquadro localizzato nel Sud Atlantico). Non si possono usare immediatamente queste unità che saranno mobilitate solo in seguito nel turno di gioco. Le riparazioni per i complessi industriali (ovvero la rimozione dei segnalini danno) hanno effetto immediatamente.

MOBILIZATION ZONE				
UNIT STATS:	Cost	Move	Attack	Defense
Land Units				
Infantry	3	1		2
Artillery	4	1		
Tank	5	2		3
AA Gun	6	1		1
Industrial Complex	15			
Air Units				
Fighter	10	4	3	4
Bomber	12	6	4	1
Sea Units				
Submarine	6	2		
Transport	7	2		
Destroyer	8	2	2	2
Cruiser	12		3	3
Aircraft Carrier	14			
Battleship	20			

Fase 3. Movimenti di combattimento

Il giocatore può muovere quante unità vuole in un qualsiasi numero di territori e zone di mare ostili (ovvero può effettuare quanti attacchi vuole, N.d.T.). I movimenti nei territori ostili sono considerati movimenti di combattimento, indipendentemente dal fatto che il territorio sia occupato o meno da unità nemiche. Si può entrare in un singolo spazio ostile a partire da un qualsiasi numero di differenti spazi, a patto che ogni unità possa giungervi con una mossa legale.

Le unità in movimento verso uno spazio ostile possono muovere attraverso gli spazi amici durante questa fase. Tuttavia, le unità non possono terminare il loro movimento in uno spazio amico durante questa fase, ad eccezione dei seguenti quattro casi:

- carri armati che hanno effettuato un blitz attraverso un territorio ostile;
- unità navali che partecipino ad un assalto anfibio da una zona di mare in cui non vi sia resistenza;
- unità navali che si muovano al di fuori di una zona di mare ostile per sfuggire al combattimento;
- unità navali che muovono in una zona contenente solo sommergibili e/o trasporti nemici con l'intenzione di attaccare tali unità.

Se tutte le unità presenti in uno spazio controllato dal giocatore lasciano tale spazio, il giocatore mantiene il controllo di tale spazio sino a che una eventuale unità nemica vi entri per prenderne il controllo in un turno successivo (gli spazi che all'inizio del turno erano sotto controllo del giocatore che sta svolgendo il turno rimangono sotto il suo controllo).



Le unità non possono muoversi in o attraverso territori neutrali.



Le unità dello stesso schieramento possono liberamente condividere gli stessi territori, zone di mare e posti sulle portaerei e sui trasporti con le unità delle altre nazioni alleate. Queste situazioni devono ricevere l'approvazione di tutte le nazioni alleate coinvolte.

Tutti i movimenti di combattimento sono considerati contemporanei: quindi non si può muovere una unità, condurre un combattimento, e muovere ancora l'unità durante la fase di combattimento. Non si possono muovere unità aggiuntive in uno spazio una volta che l'attacco ha avuto inizio.

Le unità di terra e di mare possono muovere un numero di spazi fino al loro valore di movimento. Molte unità devono fermarsi quando entrano in uno spazio ostile. Quindi, le unità con movimento pari a 2 possono muovere in uno spazio amico e poi in uno spazio ostile oppure direttamente in uno spazio ostile.



Un sommergibile e/o un trasporto nemico non bloccano nessun movimento delle proprie unità navali, non impediscono l'imbarco e lo sbarco delle navi da trasporto. Non è obbligatorio attaccare i sommergibili o i trasporti nemici che sono presenti nella stessa zona di mare delle proprie unità se in quella zona di mare non vi sono unità navali nemiche diverse dai sommergibili e/o trasporti.

Unità navali che cominciano il turno in zone di mare ostili

All'inizio del movimento di combattimento del giocatore potrebbero esservi situazioni in cui alcune unità navali si trovano già all'interno di zone di mare in cui sono presenti unità nemiche. Per esempio il nemico potrebbe aver costruito delle unità navali in una zona di mare in cui erano presenti delle navi del giocatore. Quando il turno comincia le navi stanno condividendo la stessa zona di mare con unità navali nemiche.

Se ci sono unità navali che condividono la zona di mare con unità navali nemiche di superficie (differenti da sommergibili e/o trasporti) si può scegliere una delle seguenti opzioni:

- rimanere nella stessa zona di mare e combattere;
- lasciare la zona di mare, imbarcare unità (sui trasporti) e combattere altrove;
- lasciare la zona di mare per imbarcare unità (sui trasporti) e ritornare nella stessa zona di mare per combattere;
- lasciare la zona di mare e non combattere.

Una volta che le unità navali coinvolte hanno mosso o partecipato ad un combattimento, non possono muovere o partecipare alla fase di movimenti dopo il combattimento dello stesso turno. Non si possono imbarcare unità nella zona di mare inizialmente condivisa.

Unità aeree

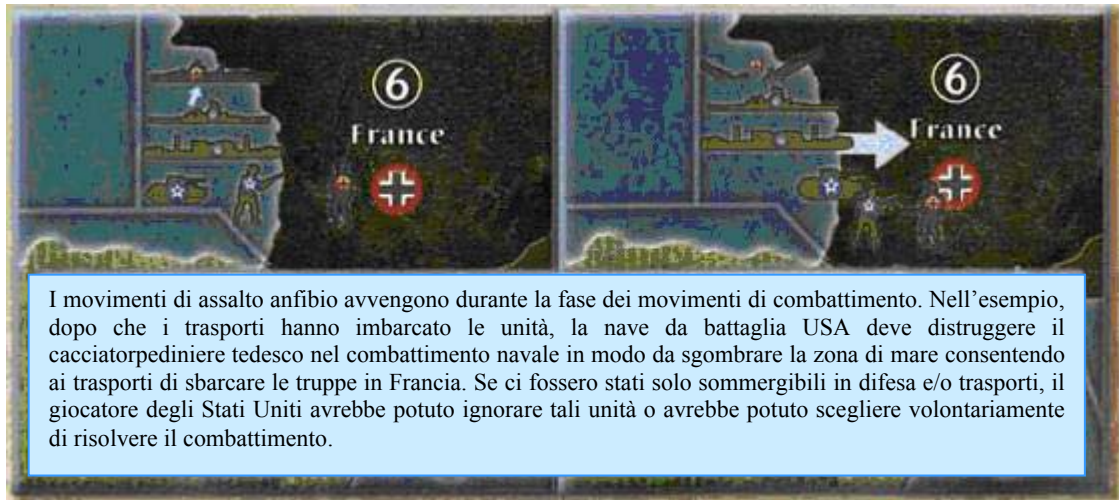
Una unità aerea che muove in questa fase deve riservare parte del suo valore di movimento per la fase dei movimenti dopo il combattimento, durante la quale devono ritornare in un posto di atterraggio legale usando il movimento rimanente.

Il movimento di una unità aerea in un turno completo è limitato al suo valore totale di movimento. Quindi, un bombardiere con un movimento normale di 6 non può muoversi di sei spazi per raggiungere uno spazio ostile. Deve riservare almeno un punto di movimento per raggiungere un territorio amico vicino dove poter atterrare. Un caccia può muovere, invece, di quattro spazi per attaccare senza riservare alcun movimento ma solo nel caso in cui una portaerei amica raggiungerà tale spazio entro la conclusione della fase di mobilitazione delle unità. (Cfr. profili delle unità: unità aeree, pag. 34).

Le unità aeree che attaccano i territori contenenti contraeree subiscono il fuoco antiaereo. (Se invece l'unità aerea si limita a sorvolare un territorio contenente contraeree senza attaccarlo, non subisce alcun attacco N.d.T. Cfr. profili delle unità: contraerea, pag. 33).

Assalti anfibi

Se si vuole condurre un assalto anfibio durante la fase di risoluzione dei combattimenti, si deve annunciare tale intenzione durante la fase di movimenti di combattimento. Un assalto anfibio può avere luogo in un territorio costiero se i trasporti che devono sbarcare le truppe nel territorio bersaglio si trovano in una zona di mare non ostile adiacente ad esso (si possono anche impiegare altre unità aeree o terrestri insieme a quelle che sbarcano nel territorio).



Muovere i trasporti per compiere lo sbarco e le navi da guerra di scorta nella zona di mare da cui si pianifica di effettuare lo sbarco viene considerata mossa di combattimento anche se nella zona di mare non vi sono navi di superficie nemiche in difesa.

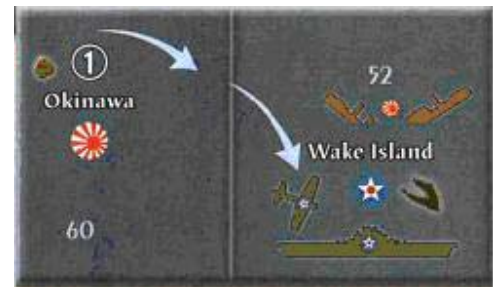
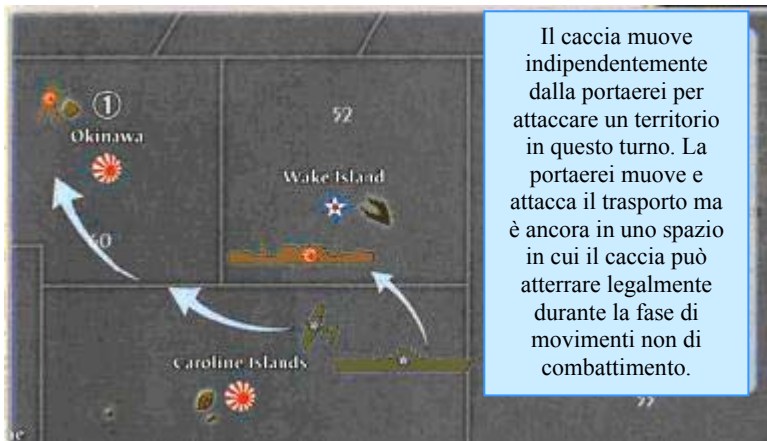
Durante la risoluzione dei combattimenti si possono effettuare sbarchi anfibi solo se sono stati dichiarati in questa fase. (Cfr. risoluzione dei combattimenti: assalti anfibi, pag. 22).

Movimenti di combattimento speciali

Alcune unità possono effettuare mosse speciali durante questa fase. Di seguito sono descritte nel dettaglio tali mosse. (Per informazioni complete sulle abilità di combattimento delle unità cfr. profili delle unità, pag. 32).

Portaerei (Aircraft Carrier)

Ogni caccia di base su una portaerei decolla prima che la portaerei cominci il suo movimento e si muove indipendentemente dalla portaerei. Questi caccia possono effettuare mosse di combattimento a partire dalla zona di mare della portaerei o possono rimanere nella stessa zona di mare fino alla fase di movimenti dopo il combattimento.

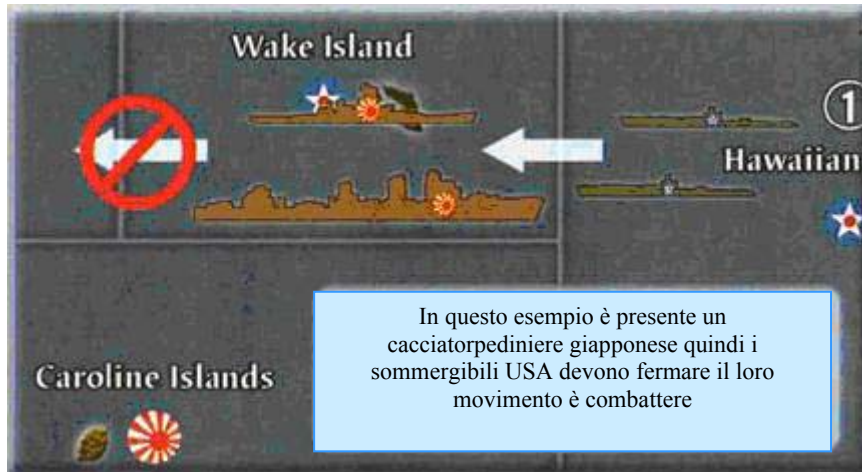
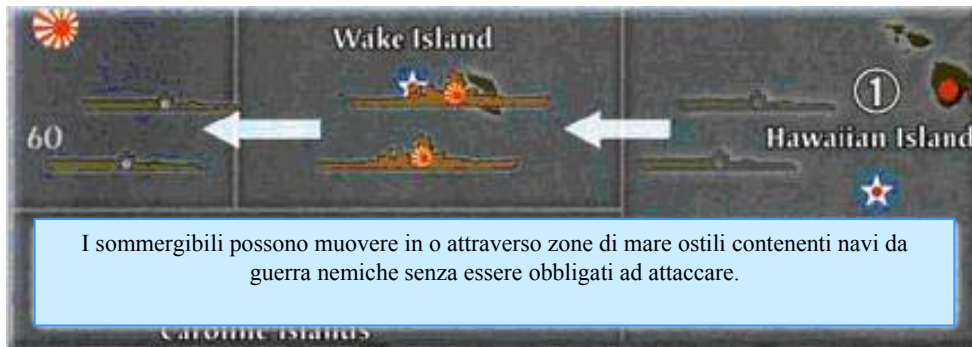


I caccia a bordo di una portaerei che appartengono ad una potenza amica devono rimanere a bordo come cargo nel turno del proprietario della portaerei anche se la portaerei muove per combattere. Non possono prendere parte al combattimento e risultano distrutti se la portaerei viene distrutta.

Sia che muova nella fase di movimenti prima del combattimento o dopo il combattimento una portaerei permette ai caccia di atterrare legalmente nella zona di mare in cui si trova.

Sommergibili (Submarines)

I sommergibili sono in grado di muoversi senza essere rilevati in virtù della loro abilità di sommergersi. Per questa ragione, hanno speciali regole di movimento. Un sommergibile può muovere in o attraverso una zona di mare contenente navi da guerra nemiche sia durante i movimenti di combattimento che durante i movimenti dopo il combattimento. A differenza di altre unità un sommergibile può terminare la sua mossa non di combattimento in una zona di mare ostile. Tuttavia, se un sommergibile entra in una zona di mare che contiene un cacciatorpediniere nemico, il suo movimento finisce immediatamente.



Questa abilità dei sommergibili di evitare il rilevamento permette anche alle navi avversarie di ignorare la loro presenza. Qualsiasi zona di mare che contiene solo sommergibili nemici non arresta il movimento delle unità navali. Le unità navali che finiscono il loro movimento di combattimento in una zona di mare contenente solo sommergibili nemici possono scegliere se attaccarli o meno. Le unità navali di superficie possono anche terminare il loro movimento dopo il combattimento in una zona di mare contenente solo sommergibili nemici.

Carri armati (Tank) e Blitz

Un carro armato può effettuare un “blitz” muovendo attraverso un territorio ostile non occupato come prima parte della sua mossa che può terminare in un territorio amico od ostile. La mossa deve essere completata durante i movimenti di combattimento. Il carro armato stabilisce il controllo sul primo territorio (si pone un segnalino di controllo nazionale) prima di muovere nel territorio successivo.

Bisogna ricordarsi di porre il segnalino di controllo sul primo territorio ed aggiustare la tabella di produzione nazionale di conseguenza. Un carro armato che incontri unità nemiche nel primo territorio in cui entra deve fermarsi lì, anche se si tratta di una contraerea o di un complesso industriale.



Trasporti

Se un trasporto incontra navi da guerra di superficie avversarie (non sommergibili e/o trasporti nemici) DOPO che ha iniziato il suo movimento di combattimento (senza considerare la zona di mare in cui ha iniziato il movimento) deve fermarsi e condurre un combattimento navale.

Un trasporto può imbarcare unità mentre si trova in una zona di mare amica lungo la sua rotta, inclusa la zona di mare di partenza. Se un trasporto imbarca unità durante il movimento di combattimento, deve sbarcare queste unità in un territorio ostile come parte di un assalto anfibio durante la fase di risoluzione dei combattimenti o deve ritirarsi durante un combattimento navale. Un trasporto che è parte di un assalto anfibio deve terminare il suo movimento in una zona di mare amica (o una che potrà divenire amica come risultato di un combattimento) da cui poter condurre l'assalto.

Le unità terrestri a bordo di un trasporto sono considerate alla stregua di un cargo sino a che non vengono sbarcate. Il cargo non prende parte ai combattimenti navali e viene distrutto se il trasporto viene distrutto.

Ogni unità può passare indisturbata attraverso una zona di mare contenente solo trasporti durante la fase dei movimenti di combattimento. Tuttavia, se una nave da guerra sceglie di affondare un trasporto non scortato, quella nave da guerra deve terminare il suo movimento in quella zona di mare, fermandosi per combattere il trasporto.

Fase 4. Conduzione dei combattimenti

In questa fase, si risolvono i combattimenti contro le unità avversarie usando la seguente sequenza:

Sequenza di risoluzione dei combattimenti

1. Raid di bombardamento strategico.
2. Assalti anfibi.
3. Combattimenti generici.

Un certo numero di unità ha delle abilità speciali che modificano o cancellano le regole illustrate in questa sezione. Cfr. profili delle unità per le regole di combattimento associate alle unità, pag. 32.

Non è mai consentito ad una potenza Alleata di attaccare un'altra potenza Alleata, così come non è possibile per una potenza dell'Asse di attaccare un'altra potenza dell'Asse.

1. Raid di bombardamento strategico

Durante questo passo i propri bombardieri possono bombardare i complessi industriali nemici. Un bombardamento strategico è un attacco all'economia nemica. I bombardieri attaccanti causano un numero di punti danno al complesso bersaglio pari al totale dei dadi lanciati dai bombardieri attaccanti.



Dopo aver risolto il fuoco antiaereo (Cfr. profili delle unità: contraerea, pag. 33) ogni bombardiere sopravvissuto tira un dado (due se si ha la tecnologia dei bombardieri pesanti). Il totale ottenuto sul dado è il numero di segnalini danno che saranno piazzati nel territorio contenente il complesso industriale. Un complesso industriale non può ricevere danni maggiori del doppio del valore in IPC del territorio in cui è localizzato. Qualsiasi danno in eccesso non viene applicato.

Un bombardiere che esegue un bombardamento strategico non può partecipare in un altro combattimento durante lo stesso turno e deve ritornare in un territorio amico durante il movimento dopo il combattimento.

2. Assalti anfibi

Durante questo passo si risolvono tutti gli assalti anfibi annunciati durante la fase dei movimenti di combattimento. Se non sono stati annunciati assalti anfibi si procede al passo dei combattimento generico.

Sequenza di assalto anfibio

1. Combattimento navale.
2. Bombardamento di incrociatori e navi da battaglia.
3. Combattimento terrestre.

Passo 1. Combattimento navale

Se ci sono navi da guerra in difesa si deve risolvere il combattimento navale. Se ci sono solo sommergibili e/o trasporti in difesa l'attaccante può scegliere di ignorare tali unità oppure di condurre anche un combattimento navale.

Se si deve risolvere un combattimento navale tutte le unità attaccanti partecipano alla battaglia. La battaglia viene risolta usando le regole del combattimento generico e si procede poi al passo 3 (combattimento terrestre).

Se non c'è alcun combattimento navale si procede, invece, al passo 2 (bombardamento navale).

Passo2. Bombardamento di incrociatori e navi da battaglia

Se non c'è nessun combattimento navale nella zona di mare da cui si effettua lo sbarco le navi da battaglia e gli incrociatori di scorta possono bombardare il territorio in cui si sta per effettuare l'assalto anfibio. Il numero di navi che può bombardare è limitato ad una nave per ogni unità terrestre che viene sbarcata nel territorio. Distruggere trasporti indifesi conta come un combattimento ed inibisce la possibilità di bombardare.

Si lancia un dado per ogni nave da battaglia e per ogni incrociatore. Le navi da battaglia colpiscono con un risultato di "4" o meno e gli incrociatori colpiscono con un risultato di "3" o meno (il loro valore di attacco). Per ogni colpo a segno il difensore deve muovere una delle sue unità nella zona delle perdite (casualty zone) sulla tabella di battaglia (utilizzata per il combattimento terrestre come spiegato di seguito). Queste perdite sono ancora in grado di sparare nel combattimento terrestre prima di essere eliminate.

Ogni nave da battaglia o incrociatore può bombardare un solo territorio costiero per turno (e può bombardarlo una sola volta nel corso del turno N.d.T.).

Passo3. Combattimento terrestre

Se la zona di mare è stata sgomberata dalle navi da guerra di superficie nemiche in difesa, tranne sommergibili e/o trasporti che non è necessario eliminare, e se l'attaccante ha ancora unità terrestri che possono sbarcare nel territorio, allora tutte le unità in attacco ed in difesa vengono mosse sulla tabella di battaglia e si risolve il combattimento terrestre secondo le regole del combattimento generico. Bisogna ricordarsi di porre le perdite dovute al bombardamento, se ve ne sono state, nella zona delle perdite.

Le unità terrestri attaccanti possono venire via mare, mediante i trasporti coinvolti nell'operazione, oppure da territori terrestri confinanti con il territorio attaccato. Le unità che vengono sbarcate da un singolo trasporto possono sbarcare solo in un singolo territorio ostile.

Se nessuna unità terrestre (trasportata come cargo) è sopravvissuta alla battaglia navale, o se le unità attaccanti si sono ritirate dal combattimento navale, allora ogni altra unità che è stata designata per condurre l'attacco via terra (incluse le unità aeree) deve condurre almeno un round di combattimento nel territorio prima di potersi ritirare.

Se l'attaccante non ha unità terrestri o se la flotta attaccante viene eliminata allora l'assalto anfibio è terminato.

Bisogna mantenere le unità terrestri che attaccano dal mare separate da quelle che intervengono in battaglia via terra. Le unità sbarcate dai trasporti, infatti, non si possono ritirare dal combattimento. Le unità che hanno attaccato via terra possono ritirarsi. Tutte le unità attaccanti via terra che si ritirino devono farlo come un solo gruppo. Possono ritirarsi in uno dei territori da dove sia venuta almeno una unità attaccante. Devono ritirarsi tutte allo stesso tempo e nello stesso posto. La ritirata può avvenire alla fine di un qualsiasi round di combattimento.

Le unità aeree attaccanti, sia coinvolte nel combattimento navale che in quello terrestre possono ritirarsi secondo le normali regole di combattimento. Se gli aerei scelgono di ritirarsi devono farlo tutti insieme.

Le unità aeree e le unità attaccanti via terra devono ritirarsi allo stesso tempo.

Unità aeree: le unità aeree attaccanti possono partecipare alla parte navale oppure alla parte terrestre dell'assalto anfibio; non possono partecipare ad entrambe. Il giocatore attaccante deve dichiarare quali unità aeree sono coinvolte in ognuna delle parti dell'attacco e non può più cambiare la loro ripartizione in seguito. Alla fine dell'assalto anfibio tutti gli aerei rimangono dove sono; essi atterreranno durante il movimento dopo il combattimento.

Le unità aeree che difendono in un territorio possono combattere solo in quel territorio. Non possono partecipare alla battaglia navale.

3. Combattimento generico

In questa fase si risolvono i combattimenti in ogni spazio che contiene sia unità del giocatore di turno che unità nemiche.

I combattimenti si risolvono facendo fuoco (lanciando dadi) secondo una sequenza standard. I combattimenti in spazi separati si considerano contemporanei ma ogni combattimento viene risolto completamente e separatamente prima di risolvere i combattimenti in un altro territorio o in un'altra zona di mare. L'ordine in cui si risolvono i combattimenti viene scelto dall'attaccante. Nessuna unità può rinforzare un combattimento una volta che è cominciato.

Si considera che le unità in attacco ed in difesa in ogni spazio facciano fuoco contemporaneamente, ma per semplicità di gioco si lanciano i dadi in sequenza: prima l'attaccante e poi il difensore.

Sequenza di combattimento generico

1. Porre le unità sulla scheda di battaglia.
2. Fuoco delle unità in attacco.
3. Fuoco delle unità in difesa.
4. Rimozione delle perdite del difensore.
5. Continuare l'attacco o ritirarsi.

6. Conclusione del combattimento.

Trasporti indifesi

In una battaglia navale se il difensore ha solo trasporti rimanenti e se l'attaccante ha ancora unità in grado di attaccare, i trasporti in difesa sono distrutti con il loro cargo. Non c'è bisogno di continuare a lanciare i dadi sino a che i trasporti non vengono colpiti. Questo accade anche se il difensore ha solo trasporti e sommergibili e l'attaccante solo unità aeree. Aerei e sommergibili non possono colpirsi l'un l'altro e quindi i trasporti sono indifesi. A questo punto i trasporti vengono distrutti con il loro carico. I trasporti in attacco non sono mai considerati indifesi poiché hanno la possibilità di ritirarsi. Tuttavia, distruggere i trasporti, sebbene indifesi, è comunque un combattimento per quanto riguarda le regole di bombardamento prima di uno sbarco anfibio.

Passo 1. Porre le unità sulla scheda di battaglia

La scheda di battaglia ha due lati, etichettati "attaccante" e "difensore". Le unità attaccanti ed in difesa vengono poste sulla scheda sui rispettivi lati, in corrispondenza della colonna che contiene il profilo ed il nome dell'unità. I numeri in una colonna indicano il valore di attacco o di difesa. Un fanteria attaccante, ad esempio, ha un valore di attacco di 1 mentre una fanteria in difesa difende con valore 2.

In una battaglia navale le unità a bordo (di trasporti o portaerei) che sono trattate come cargo devono essere poste accanto alla nave che li trasporta. Le unità trattate come cargo non lanciano dadi e non possono essere selezionate come perdite. Vengono distrutte se viene distrutta la nave che le trasporta.

Se si sta attaccando in una zona che contiene già unità alleate le unità alleate non partecipano all'attacco e non vengono poste sulla scheda di battaglia.



Passo 2. Fuoco delle unità in attacco

I sommergibili hanno l'abilità *attacco a sorpresa*. Sia i sommergibili in attacco che quelli in difesa fanno fuoco prima delle altre unità durante la battaglia navale. (Cfr. attacco a sorpresa in profili delle unità: sommergibile, pag. 37).

Si tira un dado per ogni unità attaccante con un valore di attacco. Si possono tirare insieme i dadi con lo stesso valore di attacco. Per esempio, si possono lanciare tutti insieme i dadi delle unità che colpiscono a "3".

Un unità attaccante mette a segno un colpo se il risultato del dado è inferiore o uguale al suo valore di attacco.

Dopo che l'attaccante ha lanciato tutti i dadi per le unità attaccanti, il difensore sceglie una sua unità per ogni colpo messo a segno dall'attaccante e la muove nella zona delle perdite (casualty zone). Le unità colpite hanno ancora la possibilità di sparare nel prossimo passo.

Passo 3. Fuoco delle unità in difesa

I sommergibili in difesa hanno già effettuato il loro fuoco usando la loro abilità di *attacco di sorpresa* durante il passo 2. Tutte le unità in difesa che hanno un valore di difesa lanciano un dado (incluse quelle che sono nella zona delle perdite – casualty zone). Si possono tirare insieme i dadi che colpiscono con lo stesso valore.

Una unità in difesa realizza un colpo se il risultato del dado è inferiore o uguale al proprio valore di difesa.

Dopo che il difensore ha lanciato tutti i dadi per le unità in difesa, l'attaccante sceglie una sua unità per ogni colpo messo a segno dal difensore e la rimuove dal gioco, riponendola nel contenitore.

Passo 4. Rimozione delle perdite del difensore

In questo passo le unità del difensore presenti nella zona delle perdite sono rimosse dal gioco e riposte nel loro contenitore.

Passo 5. Continuare l'attacco o ritirarsi

I passi 2-4 continuano fino a che una delle seguenti due condizioni non si verifichi.

Condizione A – L'attaccante e/o il difensore perdono tutte le unità

Quando tutte le unità di uno o di entrambi i contendenti sono distrutte il combattimento termina.

Se un giocatore ha ancora unità sopravvissute nella battaglia, quel giocatore vince il combattimento. I giocatori che hanno unità rimanenti le pongono nello spazio conteso sulla mappa.

In una battaglia navale, se entrambi i contendenti hanno solo trasporti rimanenti, i trasporti attaccanti possono rimanere nella stessa zona di mare oppure ritirarsi secondo la condizione B illustrata di seguito.

Condizione B – L'attaccante si ritira

L'attaccante (ma mai il difensore) può ritirarsi durante questo passo. Si muovono tutte le unità coinvolte nella battaglia in un singolo spazio amico adiacente allo spazio in cui è stata condotta la battaglia da cui proveniva almeno una delle unità attaccanti. In caso di unità navali quello spazio doveva essere anche amico all'inizio del turno. Tutte le unità si devono ritirare insieme nello stesso territorio senza considerare da dove provenivano.

Le unità aeree che si ritirano rimangono nello spazio conteso temporaneamente. Completeranno la loro ritirata durante il movimento dopo i combattimenti usando le stesse regole delle unità aeree che sono state coinvolte in una battaglia vittoriosa.

Passo 6. Conclusione del combattimento

Se l'attaccante vince il combattimento in un territorio e una o più sue unità di terra sono sopravvissute prende il controllo del territorio. Altrimenti il territorio rimane sotto il controllo del difensore. (Se le unità di entrambi i contendenti sono distrutte in battaglia il territorio rimane sotto il controllo del difensore). Le unità navali non possono controllare i territori devono rimanere nelle zone di mare.

Le unità aeree non possono catturare i territori. Se le forze attaccanti sopravvissute sono costituite solo da unità aeree non si può prendere il controllo del territorio attaccato anche se non ci sono unità nemiche rimaste. Le unità aeree devono ritornare in un territorio amico (i caccia possono atterrare su di una portaerei amica). Questo viene fatto durante il movimento dopo i combattimenti. Fino ad allora essi rimangono nello spazio in cui hanno combattuto.

In caso di vittoria dell'attaccate le unità di terra sopravvissute vengono posizionate nel territorio conquistato. Il giocatore pone il segnalino di controllo nazionale della propria potenza sul territorio. (Nota, se si sta giocando nel 1942, posizionare il proprio segnalino sopra il segnalino di controllo originale; non rimuoverlo). Aggiornare la tabella di produzione nazionale. La produzione nazionale del vincitore aumenta del valore del territorio. La produzione nazionale dello sconfitto diminuisce dello stesso ammontare.

Un cannone antiaereo o un complesso industriale nel territorio catturato rimane nel territorio, ma ora appartiene al vincitore. (Cfr. liberazione dei territori, di seguito). Quando si cattura una contraerea non è possibile muoverla nella fase dei movimenti dopo il combattimento dello stesso turno. Se si cattura un complesso industriale, non si possono mobilitare nuove unità prima del prossimo turno.

Liberazione di un territorio

Se un giocatore cattura un territorio che era controllato in origine (all'inizio del gioco) da un'altra nazione del proprio schieramento, il territorio viene "liberato". Il giocatore non prende il controllo del territorio; invece, il controllore originale riguadagna il controllo del territorio ed il suo reddito. Le contraeree ed i complessi industriali di un territorio liberato ritornano in possesso del controllore originale del territorio.

Se la capitale del controllore originale è in mano al nemico alla fine del turno in cui il giocatore alleato al controllore originale lo libera, questi invece lo cattura, ricevendone il reddito e diventando il controllore dell'eventuale complesso industriale presente, che può usare a partire dal turno successivo e sino a che la capitale del suo alleato non verrà liberata. In tal caso il giocatore prende il controllo anche delle contraeree presenti nei territori "liberati".

Cattura e liberazione delle capitali

Quando un giocatore cattura un territorio che contiene una capitale nemica (Washington, Mosca, Londra, Berlino, Roma o Tokyo) si seguono le stesse regole della cattura di un territorio. Si aggiorna la tabella di produzione sottraendo all'avversario la produzione del territorio ed aggiungendola a quella del giocatore che ha effettuato la cattura.

In più, il giocatore che cattura la capitale nemica riceve tutti i CPI posseduti dal controllore originale della capitale catturata (ma non si ricevono CPI dall'occupante quando si "libera" la capitale). Per esempio, se la Germania conquista Mosca mentre il giocatore sovietico possiede 18 CPI, questi CPI sono immediatamente trasferiti al giocatore che controlla la Germania. Se il giocatore del Regno Unito, in seguito, conquista Mosca (liberandola), quel giocatore non riceverà alcun CPI dal giocatore della Germania.

Il controllore originale di una capitale catturata è ancora in gioco ma non può ricevere i redditi dei propri territori che ancora controlla e non può comprare nuove unità o effettuare ricerche tecnologiche sino a che la capitale non venga liberata. Quel giocatore in pratica salta tutte le fasi del suo turno di gioco tranne le fasi di movimenti di combattimento,

risoluzione dei combattimenti e movimenti dopo il combattimento. Se tale giocatore o un suo alleato riescono a liberare la capitale, il controllore originale può di nuovo cominciare a ricevere i redditi dei territori che controlla o il cui controllo gli venga restituito dagli alleati.

Se una capitale viene liberata, il complesso industriale e le contraeree presenti nel territorio capitale finiscono sotto il controllo del giocatore che controllava la capitale all'inizio del gioco. I territori ed i complessi industriali che al principio del gioco erano controllati dal giocatore ma che sono in mano ai suoi alleati ritornano sotto il suo controllo. Le contraeree presenti nei territori diversi dalle capitale liberata rimangono, invece, sotto il controllo del proprietario attuale.

Cattura di una città vittoria

Quando si cattura un territorio che contiene una città vittoria, si prende possesso del corrispondente gettone. Se alla fine del round dopo il turno del giocatore USA uno dei due schieramenti controlla abbastanza città vittoria da raggiungere la condizione di vittoria decisa all'inizio del gioco, quello schieramento vince il gioco.

Forze multinazionali

Unità dello stesso schieramento possono condividere un territorio od una zona di mare, costituendo una forza multinazionale. Tali forze possono difendere insieme, ma non possono attaccare insieme. (Questo non comporta una divisione del reddito del territorio; solo la nazione che controlla il territorio ne riceve il reddito).

Una forza multinazionale non può attaccare nello stesso spazio all'unisono. Qualsiasi unità in una zona di mare in cui avviene una battaglia che appartenga ad un alleato dell'attaccante non può partecipare alla battaglia in alcun modo (neanche le sue abilità speciali possono influenzare la battaglia, N.d.T.). Tali unità non possono essere selezionate come perdite nel combattimento navale e non hanno effetto sui sommergibili dell'altro giocatore. Ogni nazione attaccante muove e fa fuoco, come attaccante, e muove le proprie unità solo nel proprio turno.

Un caccia attaccante può decollare da una portaerei di proprietà di un alleato, ma la portaerei non può muovere sino a che non sia di nuovo di turno il giocatore suo proprietario. In modo simile, una portaerei attaccante può trasportare caccia alleati che sono trattati come cargo, tali caccia non partecipano alla battaglia a cui la portaerei sta partecipando.

Una unità di terra può effettuare un assalto anfibio su un territorio costiero sbarcando da un trasporto di un alleato, ma solo durante il turno del proprietario dell'unità terrestre.

Difesa multinazionale

Quando uno spazio che contenga una forza multinazionale viene attaccato le unità al suo interno si difendono insieme. L'attaccante fa fuoco nel modo usuale. Per ogni colpo messo a segno i difensori devono determinare le perdite di comune accordo. Se non raggiungono un accordo allora l'attaccante ha la facoltà di scegliere lui le unità colpite. Ogni difensore, inoltre, tira i dadi di difesa separatamente per le proprie unità.

Trasportare forze multinazionali

I trasporti appartenenti a potenze amiche possono imbarcare e sbarcare le unità terrestri degli alleati. Questo processo avviene in tre passi che sono tutti obbligatori:

1. le unità terrestri si imbarcano sul trasporto di un alleato nel turno del loro proprietario;
2. il trasporto può muovere durante il successivo turno del suo proprietario;
3. Le unità terrestri sbarcano nel turno successivo del loro proprietario.

Fase 5. Movimenti non rivolti al combattimento

In questa fase si possono muovere tutte le unità che non sono state mosse durante la fase dei movimenti di combattimento e che non hanno partecipato ai combattimenti durante lo stesso turno. Questo è il momento in cui si possono raggruppare le proprie unità, sia per rinforzare la difesa di territori di valore o per rafforzare le unità già al fronte. In questa fase si devono far atterrare gli aeroplani che hanno partecipato ai combattimenti e sono sopravvissuti.

Solo aerei e sommergibili possono muoversi attraverso spazi ostili durante questa fase.

Dove possono muovere le unità

Unità terrestri: le unità terrestri possono muovere in qualsiasi territorio amico. Non possono muovere in un territorio ostile (neanche in quelli che non contengono unità ma che sono controllati dal nemico). Si noti che questa è l'unica fase in cui è possibile muovere le contraeree.

Unità aeree: una unità aerea deve terminare il proprio movimento in uno spazio in cui possa atterrare correttamente. I bombardieri ed i caccia possono atterrare solo nei territori che il giocatore controllava dal principio del proprio turno.

Solo i caccia possono "atterrare" in una zona di mare in cui sia presente una portaerei. La portaerei deve avere spazio disponibile per consentire l'atterraggio. (una portaerei può ospitare due caccia, N.d.T.). Inoltre:

- Un caccia può terminare il proprio movimento in una zona di mare che sia adiacente ad un complesso industriale posseduto dal giocatore se, nella fase successiva di mobilitazione, una portaerei vi verrà posizionata, a patto che sia stata precedentemente acquistata.
- Una volta che un aereo atterra su di una portaerei il movimento di ENTRAMBE le unità termina.
- Una portaerei deve muovere, o rimanere ferma o essere posizionata (solo per le nuove unità acquistate) se può farlo per consentire l'atterraggio di un caccia che termini il suo movimento dopo il combattimento in una zona di mare. Non si può deliberatamente muovere una unità aerea fuori dal raggio di un potenziale luogo di corretto atterraggio.

Gli aerei che non possono muovere sino ad uno spazio in cui atterrare correttamente (ad esempio perché la portaerei che doveva ospitarli è stata distrutta in combattimento N.d.T.) vengono distrutti alla fine della fase dei movimenti dopo il combattimento.

Nessun bombardiere o caccia può atterrare in un territorio che era ostile al principio del proprio turno, nemmeno territori catturati nel turno corrente.

Unità navali: le unità navali possono muovere in o attraverso qualsiasi zona di mare amica. Non possono muovere attraverso le zone di mare ostili, né tantomeno terminarvi il movimento.

I trasporti possono muovere nelle zone di mare amiche ed imbarcare e sbarcare unità terrestri, a meno che non abbiano imbarcato, mosso o sbarcato durante le fasi di movimenti di combattimento o di conduzione dei combattimenti.

Le portaerei possono muovere nelle zone di mare in cui vi siano caccia amici per consentirne l'atterraggio. Devono muovere obbligatoriamente in quella zona di mare se non hanno mosso durante il movimento di combattimento e se quella è l'unica zona valida per l'atterraggio dei caccia. Una portaerei deve terminare il suo movimento una volta che un caccia atterra a bordo.

Fase 6. Mobilitazione delle nuove unità

Il giocatore può prendere le unità presenti nella zona di mobilitazione e posizionarle negli spazi validi di mobilitazione contenuti complessi industriali e controllati dal principio del turno in corso, tenendo conto delle restrizioni al piazzamento (indicate di seguito). Non si possono usare in questa fase complessi industriali catturati nel turno in corso.

Restrizioni al piazzamento

Per ogni complesso industriale, si possono mobilitare in un turno tante unità quanto è il valore di reddito in CPI del territorio che contiene il complesso industriale. Questo limite include le unità mobilitate nella zona di mare adiacente ad un complesso industriale. Questo limite comprende anche le unità navali mobilitate nella zona di mare adiacente al complesso industriale. Per esempio il territorio Germania consente di mobilitare 10 unità alla volta.

Ogni segnalino danno inflitto ad un complesso industriale implica che è possibile mobilitare una unità di meno del limite massimo teorico per quella fabbrica.

Non è possibile posizionare le proprie nuove unità presso in complesso industriale controllato da un giocatore dello stesso schieramento, a meno che la capitale di quel giocatore sia controllata dal nemico e che il giocatore di turno abbia preso il controllo di quel complesso industriale in un turno precedente ma dopo la caduta della capitale amica.

Le unità terrestri ed i bombardieri possono essere posizionati solo all'interno del territorio in cui è presente il complesso industriale presso cui sono mobilitati. Le unità terrestri non possono entrare in gioco già a bordo dei trasporti.

Le unità navali possono essere posizionate in una qualunque zona di mare adiacente al territorio che contiene il complesso industriale presso cui sono mobilitati. Le nuove unità navali possono entrare in gioco anche in una zona di mare ostile. Nessun combattimento deve essere risolto poiché la fase di conduzione dei combattimenti è già avvenuta.

I caccia possono essere posizionati nel territorio contenente il complesso industriale presso cui sono mobilitati o su di una portaerei, controllata dal giocatore di turno, che sia presente in una qualunque zona di mare adiacente al territorio che contiene la fabbrica. La portaerei può essere una portaerei pre-esistente, mossa nella zona di mare precedentemente, oppure una nuova portaerei appena posizionata. Non si possono posizionare i nuovi caccia su di una portaerei di una potenza amica.

I nuovi complessi industriali possono essere costruiti in un qualsiasi territorio che sia stato sotto il controllo del giocatore dal principio del turno e che abbia un valore di reddito di almeno 1 CPI. Non è mai consentito avere più di un complesso industriale per singolo territorio.

Se non è possibile piazzare tutte le unità che erano state acquistate durante la fase di mobilitazione, le unità in eccesso non vanno perdute. Potranno essere piazzate in uno qualsiasi dei successivi turni di mobilitazione. (attenzione: se un giocatore perde la propria capitale oltre a perdere tutti i propri CPI, perde anche le unità non mobilitate ed i segnalini scienziato eventualmente posseduti, N.d.T.).

Si devono sempre mobilitare tutte le unità acquistate se ciò è possibile. Si possono solo conservare le unità che non possono essere mobilitate perché non si ha una sufficiente capacità produttiva. Queste unità rimangono nella zona di mobilitazione sino a che non potranno essere piazzate.

Fase 7. Raccolta dei guadagni

In questa fase, si raccolgono i redditi prodotti dai propri territori per finanziare gli attacchi e le strategie future. Il giocatore legge il proprio valore di produzione sulla tabella delle produzioni nazionali (indicato dal proprio segnalino nazionale) e riceve quel numero di CPI dalla banca.

Se la propria capitale è sotto controllo del nemico, non si possono raccogliere i redditi né ottenere introiti bonus. Una nazione non può prestare né donare CPI ad un'altra nazione, nemmeno se si tratta di nazioni dello stesso schieramento.

In questa fase il giocatore controlla se ha raggiunto qualcuno dei propri obiettivi nazionali. Una nazione che raggiunga obiettivi nazionali sta ottenendo in effetto positivo sullo scacchiere su cui agisce – il morale incrementa e si rinnova la determinazione. La propria economia viene premiata con un bonus di CPI definito “introito bonus”.

Obiettivi nazionali e introiti bonus

Nota: questa regola è opzionale – i giocatori possono decidere se includere o meno questa regola nella partita.

Mentre l'obiettivo del gioco è di catturare le città vittoria, ogni nazione ha anche alcuni obiettivi collegati ai reali obiettivi storici perseguiti nel conflitto. Questi obiettivi, se raggiunti, garantiscono un introito bonus.

Gli Alleati, specialmente gli Stati Uniti ed il Regno Unito, davano l'impressione di riuscire a fondere i loro obiettivi individuali in una causa comune – la resa completa ed incondizionata delle forze dell'Asse. Questa era anche la posizione ufficiale dell'Unione Sovietica ma diversamente da Stati Uniti e Regno Unito, i Sovietici avevano in mente il progresso del comunismo mondiale.

La Germania aveva il suo “Lebensraum” (lo spazio vitale), il Giappone “la sfera di co-prosperità della grande est Asia” e l'obiettivo dichiarato dell'Italia era di far divenire il Mar Mediterraneo di nuovo il “Mare Nostrum” conquistando i territori che lo circondano.

Riconoscendo questi obiettivi nazionali, ogni potenza che raggiunge un proprio obiettivo individuale riceve un somma di CPI bonus in ogni turno (in cui consegue l'obiettivo, N.d.T.).

Di seguito sono elencati gli obiettivi nazionali di ogni nazione ed i loro bonus (mostrati anche sul retro delle tabelle di set up).

Potenze dell'Asse

Germania “Lebensraum”

Spazio vitale. Spazio aggiuntivo era necessario per la crescita della popolazione tedesca e per una grande Germania. Questo spazio doveva essere trovato ad Est.

- 5 CPI di bonus se l'Asse controlla **tutti** i seguenti territori: France, Northwestern Europe, Germany, Czechoslovakia/Hungary, Bulgaria/Romania e Poland.
- 5 CPI di bonus se l'Asse controlla **almeno tre** dei seguenti territori: Baltic States, East Poland, Ukraine, Eastern Ukraine o Belorussia.
- 5 CPI se l'Asse controlla **almeno uno** dei seguenti territori: Karelia S.S.R. o Caucaso.

Giappone “La sfera di co-prosperità della grande est Asia”

L'Asia agli asiatici. L'obiettivo dichiarato era quello di creare “un blocco autosufficiente di nazioni asiatiche guidate dal Giappone e libere dalle potenze occidentali”.

- 5 CPI se l'Asse controlla **tutti** i seguenti territori: Manchuria, Kiangsu, e French Indo-China/Thailand.
- 5 CPI se l'Asse controlla **almeno quattro** dei seguenti territori: Kwantung, East Indies, Borneo, Philippine Islands, New Guinea o Solomon Islands.
- 5 CPI se l'Asse controlla **almeno uno** dei seguenti territori: Hawaiian Islands, Australia o India.

Italia “Mare Nostrum”

Il nostro mare. Mussolini voleva ristabilire la grandezza dell'Impero Romano. Questo sarebbe stato dimostrato controllando l'intero Mare Mediterraneo.

- 5 CPI se l'Asse controlla **tutti** i seguenti territori: Italy, Balkans, Morocco/Algeria e Libya, e se nessuna nave da guerra nemica di superficie è presente nelle zone di mare 13, 14 e 15. (Cfr. profili delle unità navali per informazioni sulle navi da guerra di superficie, pag. 35).
- 5 CPI se l'Asse controlla **almeno tre** dei seguenti territori: Egitto, Trans-Jordan, France, o Gibraltar.

Potenze Alleate

Stati Uniti “L’arsenale della democrazia”

Gli Stati Uniti non erano sempre stati il gigante industriale che improvvisamente divennero. La conversione da una industria di pace ad una di guerra fu fatto in modo repentino. Nondimeno, la realtà di questo fenomeno storico si rivelò una delle realtà strategiche innegabili della Seconda Guerra Mondiale.

- 5 CPI se gli Alleati controllano **tutti** i seguenti territori: Western United States, Central United States ed Eastern United States.
- 5 CPI se gli Alleati controllano le Philippine Islands.
- 5 CPI se gli Alleati controllano la France.
- 5 CPI se gli Alleati controllano **almeno tre** dei seguenti territori: Midaway, Wake Island, Hawaiian Islands, o Solomon Islands.

Regno Unito “L’impero Britannico”

Quando la guerra scoppiò, il Regno Unito aveva un impero che raggiungeva ogni parte del mondo. L’impero, però, era esteso in modo debole e lottava per mantenere il controllo dei propri centri di potere.

- 5 CPI se gli Alleati controllano **tutti** i seguenti territori: Eastern Canada, Western Canada, Gibraltar, Egypt, Australia e Union of South Africa.
- 5 CPI se gli Alleati controllano **uno qualsiasi** dei territori controllati in origine dal Giappone.
- 5 CPI se gli Alleati controllano **almeno uno** dei seguenti territori: France o Balkans.

Unione Sovietica “La grande guerra patriottica”

Nel giugno del 1941 la Germania lanciò l’Operazione Barbarossa. Le forze tedesche velocemente posero assedio a Leningrado e giunsero in vista del Cremlino. Con la crescita della paura di invasioni straniere una cerchia di territori stranieri da usare come barriera di sicurezza divenne l’obiettivo Sovietico.

- 10 CPI se gli Alleati controllano **almeno tre** dei seguenti territori: Norway, Finland, Poland, Bulgaria/Romania, Czechoslovakia/Hungary o Balkans.
- 5 CPI se non sono presenti unità degli altri Alleati nei territori controllati dall’Unione Sovietica e se si Sovietici controllano Archangel.

Vincere il gioco

Alla fine del turno degli Stati Uniti, si controlla se uno dei due schieramenti ha vinto il gioco in base al numero di città vittoria dell'opzione che si è scelto di usare.

Default	Resa con onore	15
Opzione 1	Proiezione	13
Opzione 2	Guerra totale	18

Se il proprio schieramento controlla abbastanza città vittoria da ottenere la condizione di vittoria preselezionata allora quello schieramento ha vinto la guerra.

Altrimenti il gioco continua con un nuovo turno.

Profili delle unità

Questa sezione fornisce informazioni dettagliate per ogni unità nel gioco. Ogni unità viene presentata con una breve descrizione e con una lista del costo dell'unità, dei suoi valori di attacco e di difesa e della sua abilità di movimento. Ogni unità ha delle abilità speciali che sono riassunte di seguito alle sue statistiche. I seguenti profili non tengono conto di alcuna abilità speciale che può essere attribuita alle differenti unità come risultato degli sviluppi tecnologici.

Unità terrestri

Fanteria, artiglieria, carri armati e cannoni antiaerei possono attaccare e/o difendersi solo nei territori terrestri. Solo la fanteria, l'artiglieria ed i carri armati possono catturare i territori ostili. Tutte le unità terrestri, tranne i complessi industriali possono essere imbarcate dai trasporti. I complessi industriali sono posizionati nei territori ma non possono muovere, attaccare, difendere o essere imbarcati.

Fanteria

Descrizione: unità terrestre di base forte in difesa.

Costo: 3

Attacco: 1 (2 se supportata dall'artiglieria)

Difesa: 2

Movimento: 1

Abilità speciali

Supportata dall'artiglieria: quando una unità di fanteria attacca insieme con una unità di artiglieria, il valore di attacco della fanteria viene incrementato da 1 a 2. Ogni fanteria deve essere accoppiata con una artiglieria, in ragione di una fanteria per una artiglieria, per essere considerata *supportata*. Se le fanterie sono in numero maggiore delle artiglierie, le fanterie in eccesso, non essendo supportate, hanno ancora il loro valore di attacco pari a 1. Per esempio in un attacco con 5 fanterie e 2 artiglierie, due delle fanterie, *supportate*, avranno il loro valore di attacco elevato a 2, le rimanenti tre hanno il loro valore di attacco pari a 1. La fanteria non può essere *supportata dall'artiglieria* in difesa.

Artiglieria

Descrizione: forniscono forza di attacco aggiuntiva e supportano la fanteria.

Costo: 4

Attacco: 2

Difesa: 2

Movimento: 1

Abilità speciali

Supporto alla fanteria: quando una unità di fanteria attacca insieme ad una unità di artiglieria, il valore di attacco della fanteria è incrementato da 1 a 2. Ogni fanteria deve essere accoppiata con una artiglieria, in ragione di una fanteria per una artiglieria, per essere considerata *supportata*. L'artiglieria non *supporta* la fanteria in difesa.

Carro armato

Descrizione: unità che colpiscono duramente e si muovono velocemente.

Costo: 5

Attacco: 3

Difesa: 3

Movimento: 2

Abilità speciali

Blitz: I carri armati possono "blitzare" attraverso un territorio ostile non occupato da unità avversarie con il primo movimento di una mossa di due spazi che può terminare in un territorio amico od ostile. Questa mossa deve avvenire completamente durante la fase dei movimenti di combattimento. Con il *blitz* il carro armato stabilisce il controllo sul primo territorio in cui si muove prima di passare al secondo. Il secondo territorio può essere amico od ostile, oppure anche lo stesso territorio da cui il carro armato proviene. Un carro armato che incontra unità nemiche nel primo territorio in cui si muove deve fermarsi in quel territorio, anche se tali unità sono solo contraeree o complessi industriali.

Contraerea

Descrizione: queste unità rappresentano unità di difesa contro gli aerei distribuite su di un'area.

Costo: 6

Attacco: -

Difesa: 1

Movimento: 1 (solo nelle mosse non rivolte al combattimento)

Abilità speciali

Movimento limitato: una contraerea non può muoversi durante la fase dei movimenti di combattimento (a parte quando viene imbarcata in un trasporto a patto che vi sia stata imbarcata in un turno precedente, durante i movimenti dopo il combattimento).

Fuoco contro le unità aeree: una contraerea può fare fuoco contro le unità aeree solo quando tali unità attaccano il territorio in cui è contenuto la contraerea. La contraerea spara solo durante il primo round di combattimento ed è poi rimossa dalla scheda di battaglia e rimessa a posto sulla mappa. Si tira un dado per ogni unità aerea attaccante (se più contraeree sono presenti in un territorio solo una può sparare anche se le altre sono controllate da potenze differenti). Con un risultato di 1 sul dado, quella unità aerea è distrutta immediatamente e rimossa dal gioco. Se tutti gli aerei sono dello stesso tipo, caccia o bombardieri, non è necessario fare distinzioni tra loro. Tuttavia, se vi sono sia caccia che bombardieri, si devono effettuare lanci di dado singoli per ogni specifico aereo indicando quale è il bersaglio e poi tirando il dado (oppure tirando i dadi in due volte, una per i caccia ed una per i bombardieri, N.d.T.). Ogni risultato di 1 distrugge l'aereo bersagliato (oppure un aereo nel gruppo a cui è indirizzato il fuoco, N.d.T.). Questo attacco speciale viene effettuato immediatamente prima del combattimento nel territorio in cui è presente la contraerea.

Soggetto a cattura: Se un territorio viene catturato, ogni contraerea presente al suo interno viene anch'essa catturata. Il nuovo possessore della contraerea è il giocatore che controlla il territorio alla fine di quel turno. I cannoni contraerei possono essere usati dal nuovo possessore nei combattimenti successivi. Le contraeree non sono mai distrutte, eccetto quando un trasporto che ne contiene una viene distrutto. Se un giocatore muove una propria contraerea in un territorio controllato da una nazione alleata deve porre un suo segnalino di controllo nazionale sotto la contraerea per indicare chi è il possessore.

Complesso industriale

Descrizione: queste fabbriche sono il punto di ingresso nel gioco per le nuove unità prodotte.

Costo: 15

Attacco: non consentito

Difesa: non consentito

Movimento: non possono muovere

Abilità speciali

Non attaccano, non difendono, non muovono: un complesso industriale non può attaccare, non può difendere e non può essere mosso. Non può essere trasportato. Non può essere posto sulla scheda di battaglia.

Siti di mobilitazione: le nuove unità possono essere mobilitate solo nei territori che contengono complessi industriali che sono sotto controllo del giocatore dall'inizio del proprio turno. Si può mobilitare una quantità di unità non superiore al valore del reddito del territorio contenente il complesso industriale (per esempio in un complesso industriale in Eastern Canada, reddito pari a 3, si possono mobilitare fino a tre unità per turno). Un nuovo complesso industriale può essere posizionato in qualunque territorio che sia sotto controllo del giocatore dall'inizio del suo turno e che abbia un valore di reddito almeno di 1. Non ci può essere più di un complesso industriale in un singolo territorio.

Danni alle fabbriche: I bombardieri ed i missili possono danneggiare i complessi industriali infliggendo segnalini danno. Tali segnalini vengono posti sotto il complesso industriale danneggiato. Per ogni segnalino danno presente in un territorio si può mobilitare una unità in meno in quel complesso industriale. Il danno totale che può essere inflitto ad un complesso industriale non può eccedere il doppio del valore di reddito in IPC del territorio in cui esso è contenuto. I complessi industriali non possono mai essere distrutti. Essi possono essere pesantemente danneggiati in modo da avere tanti segnalini danno quanta è la loro capacità produttiva. In tale caso nessuna nuova unità può essere mobilitata in quel complesso industriale sino a che non verrà riparato.

I segnalini danno possono essere rimossi al costo di 1 IPC per ogni segnalino danno. Le riparazioni vengono pagate (ed i segnalini danno rimossi) durante la fase 2 di acquisto delle nuove unità.

Utilizzabile dalle forze occupanti: se un territorio viene catturato, un complesso industriale, presente in esso, viene catturato. Il giocatore che cattura il complesso può usarlo a partire dal turno successivo a quello in cui lo ha catturato, tenendo conto che ogni segnalino danno eventualmente presente deve essere tenuto in considerazione.

Non si possono mobilitare nuove unità in un complesso industriale posseduto da una nazione amica, a meno che la capitale di tale nazione non sia sotto il controllo degli avversari. Anche se si libera in territorio che contiene un complesso industriale, non si può usare la fabbrica; il controllore originale del territorio, tuttavia, potrà usarlo a partire dal suo prossimo turno.

Unità aeree

Caccia e bombardieri possono attaccare e difendere nei territori terrestri. Entrambe le unità possono attaccare nelle zone di mare. I caccia dislocati sulle portaerei possono anche difendere nelle zone di mare. Entrambe le unità possono atterrare in territori amici ed i caccia, in più, possono atterrare sulle portaerei amiche. Le unità aeree non possono atterrare in territori appena catturati, siano state coinvolte o meno nel combattimento per conquistarle. Gli aerei si possono muovere attraverso i territori e le zone di mare ostili come se fossero amiche. Sono esposte, tuttavia, al fuoco anti aereo nel caso che attacchino un territorio che contiene una contraerea.

Per contare gli spazi di movimento si comincia a contare dallo spazio in cui entra l'unità dopo il decollo. Quando ci si muove sul mare a partire da un territorio costiero o da un'isola, si deve contare la prima zona di mare in cui si entra come uno spazio. Quando si vola verso un'isola o gruppo di isole, si deve contare l'isola e la zona di mare circostante come due spazi distinti. (Un'isola o un gruppo di isole è un territorio interamente contenuto in una zona di mare; le unità aeree basate su di un'isola non difendono nella zona di mare adiacente.) Quando un caccia inizia a muoversi da una portaerei non si deve contare la zona di mare in cui si trova la portaerei, si considera il caccia già in volo in quella zona di mare. Per poter partecipare ad un combattimento un caccia deve decollare da una portaerei prima che questa cominci a muoversi altrimenti verrà considerato come un cargo della portaerei (e non parteciperà in alcun modo al combattimento, N.d.T.).

Non si possono inviare gli aerei in "missioni suicide", muovendoli deliberatamente in uno spazio senza avere un posto in cui atterrare correttamente dopo il combattimento. Se ci sono dei dubbi sul fatto che una missione possa essere "suicida", allora nella fase dei movimenti di combattimento, si deve dichiarare, prima di risolvere ogni battaglia, una possibilità concreta (quant'anche remota) per tutte le unità aeree attaccanti di atterrare correttamente in quel turno. Si possono includere una combinazione di movimenti di combattimento. Si possono considerare anche i movimenti non rivolti al combattimento delle portaerei. Se si includono movimenti dopo il combattimento delle portaerei allora non si possono muovere quelle portaerei durante la fase dei movimenti di combattimento.

Con lo scopo di poter dimostrare che una unità aerea possa atterrare correttamente, si può presumere che ogni dado lanciato in attacco colpisca e che ogni dado lanciato dal difensore fallisca. Non si può, tuttavia, utilizzare una ritirata pianificata di una portaerei da una battaglia per dimostrare l'esistenza di un posto corretto per l'atterraggio di un caccia.

Se si dichiara che una portaerei si muoverà nella fase di movimenti dopo il combattimento per fornire una zona di atterraggio per un caccia mosso durante la fase dei movimenti di combattimento, tale movimento deve essere eseguito e la portaerei va mossa durante i movimenti dopo il combattimento nella posizione dichiarata a meno che il caccia non sia già atterrato altrove o sia rimasto distrutto in battaglia.

Caccia

Descrizione: unità aeree di base forti in difesa e con un considerevole raggio di azione.

Costo: 10

Attacco: 3

Difesa: 4

Movimento: 4

Abilità speciali

Atterraggio sulle portaerei: i caccia possono essere ospitati dalle portaerei. Fino a due caccia possono essere presenti su di una portaerei amica. Un caccia deve decollare dalla posizione iniziale della portaerei per poter partecipare ai combattimenti. Può atterrare sulla portaerei nella fase dei movimenti dopo il combattimento (anche se si ritira da un combattimento). (Un caccia non può atterrare su di una portaerei durante i movimenti di combattimento.) Una portaerei può muoversi a sua volta in una zona di mare dove un caccia ha completato il suo movimento, per permetterne l'atterraggio, (tale mossa, inoltre, deve essere effettuata se è stata dichiarata ed è possibile effettuarla) ma non si può più muovere ulteriormente in quel turno.

Un caccia di base su una portaerei in difesa che venga distrutta in combattimento deve tentare di atterrare. Può atterrare su una portaerei differente nella stessa zona di mare, muovere di uno spazio per poter atterrare su un'altra portaerei o su di un territorio o isola amica, oppure venire distrutto. Questo movimento viene compiuto dopo che tutti i combattimenti sono stati risolti ma prima che l'attaccante inizi ad effettuare i suoi movimenti dopo il combattimento.

Ogni caccia di base sulle portaerei decolla prima dei combattimenti (anche se non partecipa a nessun combattimento) e può atterrare in un territorio amico o su una portaerei amica entro il suo raggio di azione se sopravvive ai combattimenti. Se un caccia non si trova in uno spazio idoneo a consentire un atterraggio corretto alla fine dei

movimenti non orientati al combattimento, viene distrutto. (Si noti che uno spazio idoneo all'atterraggio include una zona di mare in cui una nuova portaerei verrà posizionata durante la fase di mobilitazione delle unità, se c'è uno spazio disponibile su di essa.)

Bombardiere

Descrizione: aerei con potenti armi offensive e lungo raggio di azione.

Costo: 12

Attacco: 4

Difesa: 1

Movimento: 6

Abilità speciali

Raid di bombardamento strategico: un bombardiere può eseguire un attacco contro un complesso industriale nemico. Durante il passo della risoluzione dei bombardamenti strategici della fase di risoluzione dei combattimenti, i bombardieri che sopravvivono alla contraerea possono attaccare i complessi industriali. Si lancia un dado per ogni bombardiere. Il bombardamento causerà al complesso industriale un numero di punti danno pari al risultato totale dei dadi lanciati. Il danno massimo totale che un bombardamento strategico può infliggere ad un complesso industriale è pari al doppio del valore in IPC del territorio.

Unità navali

Navi da battaglia, portaerei, incrociatori, cacciatorpediniere, trasporti e sommergibili muovono, attaccano e difendono nelle zone di mare. Non possono muovere all'interno dei territori. Per lo scopo di queste regole le seguenti unità sono definite navi da guerra di superficie: navi da battaglia, portaerei, incrociatori e cacciatorpediniere. I trasporti sono navi di superficie ma non sono navi da guerra. I sommergibili sono navi da guerra ma non sono navi di superficie.

Tutte le unità navali si possono muovere attraverso una o due zone di mare amiche. Non possono muovere attraverso zone di mare ostili (ma possono terminare il movimento di combattimento in una zona di mare ostile per ingaggiare battaglia con il nemico, N.d.T.). Se la zona di mare è occupata da unità navali diverse da sommergibili o trasporti, la zona di mare è considerata ostile e le unità navali devono terminare il loro movimento in quella zona di mare e condurre un combattimento. I sommergibili costituiscono una eccezione: possono passare attraverso zone di mare ostili senza fermarsi, a meno che non sia presente nella zona di mare un cacciatorpediniere (Cfr. le abilità del cacciatorpediniere, pag. 36).

Alcune unità navali possono imbarcare altre unità. I trasporti possono imbarcare solo unità terrestri. Le portaerei possono imbarcare sino a due caccia.

Nave da battaglia

Descrizione: queste unità sono le navi da guerra più forti e durature.

Costo: 20

Attacco: 4

Difesa: 4

Movimento: 2

Abilità speciali

Richiede due colpi per essere distrutta: Una nave da battaglia deve essere colpita due volte nello stesso combattimento per essere distrutta. Se una nave da battaglia viene colpita un volta, anche da un *Attacco a sorpresa* di un sommergibile, la si gira sul fianco in modo da segnalare il suo status di nave danneggiata ma non viene mossa nella zona delle perdite della scheda di battaglia (ovvero non viene distrutta, N.d.T.) a meno che non riceva un secondo colpo nello stesso combattimento. Se la nave da battaglia sopravvive al combattimento avendo subito un colpo, terminata la battaglia, viene raddrizzata sulla mappa (nel prossimo combattimento quindi dovrà essere di nuovo danneggiata e poi distrutta richiedendo ancora due colpi, N.d.T.).

Bombardamento navale: Le navi da battaglia e gli incrociatori possono condurre un bombardamento dal mare durante le battaglie di assalto anfibio. Queste navi da battaglia ed incrociatori devono essere nella stessa zona di mare in cui sono presenti i trasporti che stanno effettuando lo sbarco per poter condurre questo tipo di attacco. Ogni nave da battaglia ed incrociatore spara, una sola volta, contro le truppe nemiche nel territorio obiettivo dello sbarco prima del combattimento terrestre. Le navi da battaglia e gli incrociatori non possono condurre un *bombardamento navale* se sono state coinvolte in un combattimento navale prima dello sbarco anfibio e non possono condurre più di un singolo *bombardamento navale* per turno. Il numero totale di navi da battaglia ed incrociatori che può effettuare il *bombardamento navale* è limitato ad essere minore o uguale al numero di unità terrestri che vengono sbarcate per l'operazione anfibia nel territorio costiero.

Portaerei

Descrizione: enormi unità navali in grado di ospitare aerei da caccia.

Costo: 14

Attacco: 1

Difesa: 2

Movimento: 2

Abilità speciali

Caccia imbarcati: Una portaerei può imbarcare sino a due caccia, inclusi i caccia che appartengono alle potenze amiche. I caccia delle potenze amiche possono decollare ed atterrare sulle portaerei di un giocatore che appartiene allo stesso schieramento, ma solo nel turno del proprietario degli aerei. Ogni caccia imbarcato che appartiene al proprietario della portaerei muove in modo indipendente dalla nave. Questi caccia possono condurre movimenti di combattimento decollando dalla zona di mare in cui la portaerei ha cominciato la fase di movimento, muovendosi oppure rimanendo in tale zona di mare sino alla fase di movimenti dopo il combattimento. (A questo punto dovranno atterrare di nuovo sulla stessa portaerei o altrove, N.d.T.). I caccia che appartengono ad un giocatore alleato di base a bordo di una portaerei che sta compiendo un movimento di attacco vengono sempre trattati come cargo, poiché non è il loro turno di muovere. Le portaerei possono rimanere o muoversi in una zona di mare dove un caccia finirà il movimento dopo il combattimento (e deve farlo se può).

Caccia in difesa: quando una portaerei viene attaccata, i caccia imbarcati (anche quelli che appartengono ad una nazione alleata) sono considerati in volo, partecipano al combattimento, e possono essere selezionati come perdite. (Tuttavia, se l'attacco fosse condotto da soli sommergibili nemici, in assenza di cacciatorpediniere in difesa, i caccia non potendo colpire i sommergibili non interverrebbero nello scontro e non potrebbero essere selezionati come perdite, forzando la perdita della portaerei).

Incrociatore

Descrizione: navi da guerra potenti ed economiche.

Costo: 12

Attacco: 3

Difesa: 3

Movimento: 2

Abilità speciali

Bombardamento navale: Le navi da battaglia e gli incrociatori possono condurre un bombardamento dal mare durante le battaglie di assalto anfibio. Queste navi da battaglia ed incrociatori devono essere nella stessa zona di mare in cui sono presenti i trasporti che stanno effettuando lo sbarco per poter condurre questo tipo di attacco. Ogni nave da battaglia ed incrociatore spara, una sola volta, contro le truppe nemiche nel territorio obiettivo dello sbarco prima del combattimento terrestre. Le navi da battaglia e gli incrociatori non possono condurre un *bombardamento navale* se sono state coinvolte in un combattimento navale prima dello sbarco anfibio e non possono condurre più di un singolo *bombardamento navale* per turno. Il numero totale di navi da battaglia ed incrociatori che può effettuare il *bombardamento navale* è limitato ad essere minore o uguale al numero di unità terrestri che vengono sbarcate per l'operazione anfibia nel territorio costiero..

Cacciatorpediniere

Descrizione: efficaci navi da guerra con la capacità di contrastare i sommergibili.

Costo: 8

Attacco: 2

Difesa: 2

Movimento: 2

Abilità speciali

Nave anti-sommergibili: se un cacciatorpediniere partecipa alla battaglia con uno o più sommergibili nemici, vengono cancellate le abilità *immersione* e *attacco a sorpresa* di tali sommergibili. Se uno o più sommergibili muovono nella stessa zona di mare in cui c'è un cacciatorpediniere nemico, viene annullato il loro potere speciale *movimento subacqueo*. I cacciatorpediniere, tuttavia, non possono mai annullare abilità acquisite mediante la Ricerca Tecnologica. Inoltre, gli aerei sono in grado di colpire i sommergibili solo nelle battaglie in cui è presente un cacciatorpediniere.

Sommergibile

Descrizione: navi da guerra con caratteristiche uniche.

Costo: 6

Attacco: 2

Difesa: 1

Movimento: 2

Abilità speciali

Immersione: ogni volta che un sommergibile deve lanciare un dado di attacco o di difesa può, invece, decidere di immergersi. L'esecuzione di questa abilità sottrae il sommergibile dal combattimento – non può più lanciare dadi o essere selezionato come perdita in quel combattimento. Quando all'inizio di un round di combattimento un sommergibile si trova a combattere solo contro unità aeree, si può sommergere (prima del fuoco degli aerei).

Attacco a sorpresa: i sommergibili effettuano il loro attacco prima di ogni altra unità e i giocatori devono rimuovere le perdite colpite dai sommergibili senza che queste abbiano la possibilità di replicare al fuoco lanciando il dado di attacco o di difesa. Questo attacco speciale avviene prima del passo del fuoco degli attaccanti della sequenza di combattimento. Dopo aver rimosso le perdite la sequenza di combattimento continua normalmente. I sommergibili che effettuano l'attacco a sorpresa fanno fuoco solo nella fase preliminare e non fanno fuoco di nuovo nella fase normale di fuoco. Se entrambi gli avversari in combattimento controllano sommergibili, tutti i sommergibili hanno la possibilità di effettuare l'attacco di sorpresa prima delle fasi di fuoco normale. Qualsiasi colpo che non distrugga un'unità durante questo attacco (colpi assorbiti dalle navi da battaglia) rimane comunque in effetto fino alla fine del combattimento. (In pratica i colpi dei sommergibili inflitti alle navi da battaglia le fanno inclinare di lato come danneggiate da un qualsiasi colpo, dopodiché bisogna infliggere comunque un altro colpo per distruggere la nave da battaglia).

Movimento subacqueo: le unità che muovono nella zona di mare in cui è presente un sommergibile possono ignorare il sommergibile ai fini del loro movimento (in pratica un sommergibile non rende ostile una zona di mare, N.d.T.). Anche i sommergibili possono trattare le zone di mare ostili come se fossero amiche ai fini del movimento. Tuttavia, se un sommergibile entra in una zona di mare in cui è presente un cacciatorpediniere, il suo movimento finisce immediatamente. Il sommergibile ha quindi la possibilità di essere "invisibile" e consente anche alle navi avversarie di ignorare la sua presenza. Le unità avversarie possono scegliere, volontariamente, se fermarsi o meno in una zona di mare in cui sono presenti i sommergibili. Le unità avversarie presenti nella stessa zona di mare di un sommergibile possono scegliere se attaccare o meno i sommergibili. Un unità navale può anche terminare il proprio movimento dopo il combattimento in una zona di mare contenente solo sommergibili nemici.

Non colpiscono gli aerei: sia in attacco che in difesa, i sommergibili non possono mai colpire gli aerei.

Come combattono i sommergibili

Consideriamo prima i sommergibili attaccanti. Se presente almeno un cacciatorpediniere in difesa allora i sommergibili non possono effettuare l'*attacco a sorpresa*. Parteciperanno, come tutte le altre unità, al combattimento durante il passo fuoco delle unità attaccanti della sequenza di combattimento. Se non è presente un cacciatorpediniere in difesa allora i sommergibili come prima cosa possono esercitare, individualmente, l'abilità di *immersione* ed eventualmente immergersi venendo rimossi dal combattimento. Se decidono di combattere eseguono il loro *attacco a sorpresa*.

Consideriamo ora i sommergibili in difesa. Se è presente almeno un cacciatorpediniere in attacco i sommergibili in difesa parteciperanno al fuoco durante il passo fuoco delle unità in difesa della sequenza di combattimento. Altrimenti, se non è presente un cacciatorpediniere attaccante, i sommergibili in difesa possono, come prima cosa, usare l'abilità *immersione* sottraendosi al combattimento. Se i sommergibili in difesa decidono di combattere anche loro avranno la possibilità di effettuare il loro *attacco a sorpresa*.

Esecuzione dell'*attacco a sorpresa*. I sommergibili attaccanti tirano ognuno un dado. Dopo il lancio dei dadi il difensore seleziona, per ogni colpo andato a segno, una nave e la posiziona nella zona delle perdite (i sommergibili non possono colpire gli aerei). Ogni sommergibile in difesa tira un dado. Per ogni colpo andato a segno l'attaccante rimuove una unità navale. Si rimuovono dal gioco le unità del difensore presenti nella zona delle perdite. Si procede con le fasi ordinarie del combattimento secondo la sequenza di battaglia in cui fanno fuoco tutte le unità rimanenti.

Trasporto

Descrizione: navi in grado di trasportare le unità terrestri attraverso il mare.

Costo: 7

Attacco: 0

Difesa: 0

Movimento: 2

Abilità speciali

Nessuna capacità di combattimento: anche se un trasporto può partecipare ad un combattimento, sia in attacco che in difesa, da solo o con altre unità, ha un valore di combattimento di 0. Questo vuol dire che un trasporto non può fare fuoco e quindi non lancia alcun dado durante le fasi di fuoco dell'attaccante o del difensore.

La mancanza di capacità di combattimento permette alle navi nemiche di ignorare la presenza dei trasporti. Qualsiasi zona di mare che contiene solo trasporti non interrompe il movimento delle unità navali nemiche. Le unità aeree e navali (che non siano trasporti) che terminano il loro movimento di combattimento in una zona di mare che contenga solo trasporti nemici automaticamente distrugge tali trasporti. Questo evento è comunque considerato un combattimento per le unità attaccanti. Le unità navali possono anche completare il loro movimento dopo il combattimento in una zona di mare che contenga solo trasporti nemici.

Distrutti per ultimi: i trasporti possono essere scelti come perdite solo se non vi sono più altre unità selezionabili. Normalmente questo avviene quando, selezionando le perdite in una battaglia, i colpi a segno eccedono le unità da guerra e vengono quindi assegnati ai trasporti ma può accadere anche in altre circostanze. Per esempio, i caccia che attaccano dei trasporti e dei sommergibili possono colpire solo i trasporti perché non possono colpire i sommergibili. Per cui tali trasporti (scortati solo da sommergibili ed attaccati soltanto da aerei) sono da considerare indifesi e quindi vengono immediatamente distrutti.

Trasportano unità terrestri: un trasporto può imbarcare unità terrestri appartenenti al giocatore suo proprietario oppure ai suoi alleati. La sua capacità di carico è di una qualsiasi unità terrestre più una fanteria. Quindi un trasporto a pieno carico può imbarcare: un carro armato ed una fanteria, un'artiglieria ed una fanteria, una contraerea ed una fanteria oppure due fanterie. Un trasporto non può trasportare un complesso industriale. Le unità terrestri a bordo di un trasporto sono considerate cargo: non possono attaccare o difendersi mentre sono in mare e vengono distrutte se il trasporto che le ha imbarcate viene distrutto.

Le unità terrestri appartenenti a una potenza amica devono imbarcarsi durante il turno del loro controllore, essere trasportate durante il turno del possessore del trasporto (anche se il trasporto non si muove) e sbarcare durante un turno successivo del loro controllore. Questi tre passi sono tutti obbligatori.

Imbarcarsi e/o sbarcare da un trasporto conta come una mossa completa per una unità terrestre: non può essere mossa prima dell'imbarco né dopo dell'imbarco. Mentre sono imbarcate le unità vanno poste accanto al trasporto nella zona di mare. Se il trasporto muove durante la fase di movimenti dopo il combattimento, alcune o tutte le unità a bordo possono sbarcare in un territorio amico.

Imbarco e sbarco: un trasporto può imbarcare un carico in una zona di mare amica prima, durante e dopo il suo movimento. Un trasporto può imbarcare una unità, muovere di una zona di mare, imbarcare un'altra unità, muovere ancora di una zona di mare e sbarcare il carico alla fine del suo movimento. Può anche rimanere in mare con il carico a bordo (ma solo se il carico che rimane a bordo è stato caricato in un turno precedente oppure è stato caricato nel turno in corso ma nella fase di movimento dopo il combattimento).

Quando un trasporto sbarca il suo carico non può più essere mosso per quel turno. Se un trasporto si ritira da una battaglia, non può più sbarcare il suo carico per quel turno. Un trasporto non può scaricare il carico in due territori distinti nello stesso turno e non può neanche trasferire il suo carico a bordo di un altro trasporto. Un trasporto non può procedere ad imbarcare o sbarcare mentre si trova in una zona di mare ostile. Giova ricordare che le zone di mare sono ostili quando contengono unità nemiche ma che sommergibili e trasporti non rendono ostili le zone di mare perché possono essere ignorati.

Un trasporto può imbarcare e sbarcare unità senza muoversi dalla zona di mare, amica, in cui si trova (questo viene indicato come "bridging", ovvero fare da ponte). Ogni trasporto che agisca così è sempre limitato nella sua capacità di carico ad imbarcare massimo una unità terrestre più una fanteria. Può sbarcare le unità in un solo territorio ed una volta effettuato lo sbarco il suo turno termina e non può muoversi o imbarcare e sbarcare ancora.

Assalto anfibio: un trasporto può prendere parte ad un assalto anfibio durante la fase di risoluzione dei combattimenti. Questo è l'unico caso in cui un trasporto può sbarcare truppe in un territorio ostile. (In effetti si può dire che i trasporti deve partecipare ad un assalto anfibio altrimenti non si avrebbe un assalto anfibio, N.d.T.).

Durante un assalto anfibio, un trasporto deve sbarcare tutte le unità che sono state imbarcate durante la fase dei movimenti di combattimento oppure ritirarsi durante il passo di combattimento navale dell'assalto anfibio. Le unità che erano già a bordo all'inizio del turno possono essere sbarcate.