



## AIRWAR PACIFIC! : 1942 CAMPAIGN SCENARIO

da Triumph Games

### TAVOLA DEI CONTENUTI

SEZIONE I : INTRODUZIONE  
 SEZIONE II : IMPOSTAZIONI INIZIALI  
 SEZIONE III : SOMMARIO DEI CAMBIAMENTI NELLE REGOLE  
 SEZIONE IV : CONDIZIONI DI VITTORIA  
 SEZIONE V : PESCA DELLE CARTE  
 SEZIONE VI : PUNTI INDUSTRY  
 SEZIONE VII : LA CARTA CONVOY  
 SEZIONE VIII : BASI AEREE  
 SEZIONE IX : CHIARIMENTI SU ULTERIORI REGOLE  
 APPENDICI

### SEZIONE I : INTRODUZIONE

Grazie per aver scaricato Airwar Pacific! (AP!): 1942 Campaign Scenario (1942CS).

Questo nuovo set di regole ci offre l'occasione di provare alcuni nuovi concetti di gioco, molti dei quali sono stati suggeriti dai giocatori di AP!

Mentre 1942CS aggiunge più livelli di complessità ad AP!, il sistema base del gioco resta lo stesso. E sta pure sicuro che il set di regole del gioco base di AP! resterà sempre legato al gioco e sarà il nostro set standard per l'immediato futuro.

### SEZIONE II : IMPOSTAZIONI INIZIALI

Diversamente dalle regole base dove la mano iniziale è casuale, 1942CS mette un numero determinato di carte nella mano del giocatore all'inizio del gioco.

Invece di un singolo mazzo da cui pescare, ci saranno ora 3 mazzi diversi da cui estrarre le carte.

- Si crea un mazzo con le carte di 1942CS (mazzo Espansione) (vedi appendice A).
- Si crea un secondo mazzo con le carte Airbase, Carrier e War. Lo chiameremo mazzo Ausiliario.
- Si tolgono dal mazzo di partenza le carte richieste per la mano di ciascun giocatore e quelle che sono già mobilitate. Si mescola il mazzo: così si crea il terzo mazzo con le carte rimanenti di quello di partenza. (mazzo Starter).

Ciascun giocatore inizia con le seguenti carte già mobilitate:

<u>Asse:</u> Base aerea LAE	+ Portaerei SHOKAKU	+ Carte Industry e Convoy
<u>Alleati:</u> Base aerea MIDWAY	+ Portaerei LEXINGTON	+ Carte Industry e Convoy

Ciascun giocatore inizia il gioco con le seguenti 7 carte già nella sua mano:

<u>Asse:</u>	- Ki-27 Nate	- A5M1 Claude	- A6M2 Zero	- B5N Kate
	- G3M Nell	- Ki-21 Sally	- Ki-48 Lily	
<u>Alleati:</u>	- P-39D Airacobra	- F2F Buffalo	- F4F-3 Wildcat	- SB2U Vindicator
	- A-20 Havoc	- Beaufort	- TBD Devastator	

Ciascun giocatore può inoltre estrarre o 3 carte dal suo mazzo Ausiliario, oppure 1 carta dal suo mazzo Starter + 1 dal suo mazzo Ausiliario. Aggiungi queste carte alla tua mano.

Ciascun giocatore mette la sua carta Convoy vicino alla sua carta Industry.

La carta Industry inizia dal valore 49.

### SEZIONE III : SOMMARIO DELLE MODIFICHE NELLE REGOLE

Mentre ci sono molti cambiamenti nelle regole per 1942CS, i meccanismi del gioco base sono gli stessi del set di regole del gioco originale. La differenza maggiore sta nel come la carta Convoy lavora e in che cosa è capace di fare.

La carta Convoy può essere usata per incrementare il valore della propria carta Industry in ciascun turno. Può anche essere usata per catturare una Base aerea nemica, che poi può essere usata dalle proprie carte Caccia e Bombardiere.

Puoi utilizzare punti della carta Industry per estrarre una carta extra per la tua mano, o viceversa, scartare carte dalla tua mano per incrementare i punti della carta Industry.

### SEZIONE IV : CONDIZIONI DI VITTORIA

Vinci se alla fine del turno del tuo avversario, il valore della sua carta Industry è pari o inferiore a 0. Poiché il tuo avversario può “disarmare” (scartare) carte per acquisire punti Industry, è ragionevole assumere che egli possa tirarsi fuori dai guai (pagare) per avere alcuni punti Industry fino alla fine effettiva del suo turno.

### SEZIONE V : PESCA DELLE CARTE

In ciascun turno (eccetto il primo) i giocatori estraggono liberamente (senza costo) 1 carta dal mazzo Starter. Iniziando dal secondo turno, i giocatori possono estrarre 1 carta extra, ma questa seconda carta deve essere pagata usando i punti Industry. Ciascuna carta extra estratta, oltre a quella a costo zero dal mazzo Starter, costa uno specifico ammontare di punti Industry che dipende dal mazzo dal quale vuoi estrarla e dal turno in cui si è, come segue:

Turno	Mazzo Starter	Mazzo Ausiliario	Mazzo Espansione
1	-	-	-
2	10 punti	4 punti	-
3	8 punti	4 punti	-
4	6 punti	4 punti	-
5	5 punti	4 punti	-
6	5 punti	4 punti	10 punti
7	5 punti	4 punti	8 punti
8	5 punti	4 punti	6 punti
9 +	5 punti	4 punti	4 punti

### SCARTARE CARTE

Durante lo stadio Mobilization i giocatori possono volontariamente scartare un determinato numero di loro carte e ricevere un “reddito” (punti Industry) in cambio. Un giocatore i cui punti Industry siano scesi a 0 o meno, DEVE scartare un numero sufficiente di carte (dalla mano e/o mobilitate) per riportare i suoi punti Industry sopra lo 0. Se il giocatore non ha le possibilità di farlo, ha perso il gioco. Tutte le carte scartate producono 2 punti Industry.

### SEZIONE VI : PUNTI INDUSTRY

I punti Industry determinano il numero di carte che possono essere estratte in ciascun turno e determinano il contributo del Fronte Interno.

Il “reddito” è il numero di punti Industry che si guadagna ogni turno. Ci sono 2 fonti di reddito in 1942CS: il Fronte Interno e le Risorse delle Basi aeree.

- Il Fronte Interno contribuisce ai punti Industry in questo modo: si dividono i punti Industry attuali per 7 ed il numero intero ottenuto (scartando i decimali) va poi sommato ai punti Industry attuali (per esempio se i punti Industry sono 35 allora si ottengono  $35:7 = 5$  punti, che rappresentano il contributo del Fronte Interno; vanno sommati ai 35 attuali, e si ottiene il nuovo valore di 40 punti Industry).

- Le Basi aeree rappresentano non solo una base militare ma anche il controllo di una specifica regione. Una ragione per la quale queste regioni erano valutate, è legato alla presenza di molte risorse utili per mantenere lo sforzo bellico. La Capacità Operativa della Base aerea è usata per rappresentare la quantità di risorse, che vengono trasportate tramite la carta Convoy verso la carta Industry per diventare reddito. Ricevi reddito da una Base aerea quando la carta Convoy è adiacente ad essa, ed inoltre sommi il valore delle Basi aeree che la carta Convoy ha visitato nel suo viaggio dopo aver lasciato la carta Industry (vedi più avanti). Le Capacità operative delle Basi aeree visitate sono sommate assieme ed il totale viene aggiunto ai tuoi punti Industry.

### SEZIONE VII : LA CARTA CONVOY

Lo scopo della carta Convoy è abbastanza differente in 1942CS rispetto alle regole base/originali. Il giocatore può usare la sua carta Convoy per raccogliere reddito dalle sue Basi aeree ed incrementare i punti Industry, può ricostruire le Basi aeree distrutte, oppure può usare la carta Convoy per invadere e catturare Basi aeree nemiche.

Il gioco inizia con la carta Convoy adiacente alla carta Industry, e tutte le Basi aeree devono essere allineate vicine l'una all'altra. Tutti i movimenti della carta Convoy hanno luogo alla fine dello stadio Mobilization del giocatore (vedi appendice A).

#### RACCOGLIERE REDDITO DALLE RISORSE

Per raccogliere reddito, il giocatore prima muove la sua carta Convoy adiacente alla sua Base aerea più a destra. Dopo la pesca delle carte, lo scarto e la mobilitazione di carte Airbase, Carrier, War, il giocatore muove la sua carta Convoy di una carta a sinistra della sua posizione precedente. Se non ci sono più Basi aeree rimaste da visitare, allora la carta Convoy ritorna alla sua posizione iniziale di partenza, vicino alla carta Industry.

All'inizio del successivo stadio Mobilization il giocatore conta la Capacità operativa della Base aerea alla quale la carta Convoy è adiacente, ed anche delle Basi aeree che stanno a destra della carta Base aerea attuale. Egli poi somma questo valore totale ai punti della sua carta Industry.

Solo quando la carta Convoy è adiacente alla carta Industry, il giocatore può volontariamente pagare punti Industry per riportare (ricostruire) la sua carta Convoy al suo massimo valore di 15. Questa operazione costa 4 punti Industry. Se l'avversario azzerava la tua carta Convoy il costo in punti Industry è ancora di 4.

#### RICOSTRUIRE BASI AEREE DISTRUTTE

Se la Base aerea alla quale la carta Convoy è attualmente adiacente, è già distrutta (la carta è girata di lato), allora il giocatore può girare la carta verticalmente (come prima) e la Base aerea è considerata ricostruita.

In questo caso nessun punto risorse da questa Base aerea viene aggiunto alla carta Industry per questo turno.

#### INVASIONE

Solo quando la carta Convoy è adiacente alla carta Industry, un giocatore può decidere di lanciare un'invasione. Un'invasione per avere successo deve avvenire in 2 turni e nessun punto risorsa viene ottenuto mentre è in progresso.

Movimento nella prima mobilitazione: muovi la tua carta Convoy adiacente alla Base aerea nemica che vuoi invadere (catturare). Durante il turno del tuo avversario egli ha l'opportunità di attaccare la tua carta Convoy per cercare di salvare la sua Base aerea.

Movimento nella seconda mobilitazione: se il valore rimanente della carta Convoy che attacca è uguale o maggiore del valore Defense della Base aerea, questa viene catturata con successo. La Base aerea catturata è immediatamente aggiunta all'estrema sinistra della fila di Basi aeree del conquistatore. La carta Base aerea è considerata immediatamente operativa.

Abbia o no successo l'invasione, il giocatore attaccante deve muovere la sua carta Convoy adiacente alla sua carta Industry alla fine del movimento nella seconda mobilitazione.

Al giocatore difensore la cui Base aerea è sotto tentativo di invasione, non è permesso di muovere la sua carta Convoy adiacente alla sua Base aerea attaccata, nel turno in cui l'avversario ha la sua carta Convoy (forza d'invasione) vicina alla Base aerea. Invece, il difensore deve semplicemente saltare oltre questa Base aerea sulla Base aerea seguente o sulla carta Industry.

#### RIAZZERARE LA CARTA CONVOY

Il risultato dell'azzeramento (15 punti di danno) di una carta Convoy non è più il dover scartare 2 carte; 4 punti vengono comunque sottratti dalla carta Industry, mentre la carta Convoy viene riportata vicino alla carta Industry. Le carte Convoy non possono essere attaccate quando sono adiacenti alla carta Industry.

### SEZIONE VIII : BASI AEREE

Le Basi aeree non vengono più rimosse dal gioco se sono state distrutte. Se una Base aerea è distrutta durante un bombardamento, succede che:

- la Capacità operativa della Base aerea non è aggiunta al reddito finché la base non viene riparata tramite la carta Convoy
- le carte War collegate sono rimosse dal gioco
- la carta Base aerea viene girata di lato
- il valore Defense della Base aerea viene ridotto di 4 punti nel caso subisca un tentativo d'invasione.

#### RIPARAZIONE DI UNA BASE AEREA

Le Basi aeree possono essere riparate durante lo stadio Mobilization solo quando la carta Convoy è adiacente alla Base aerea stessa. La carta Base aerea viene rigirata normalmente e diviene immediatamente operativa.

Nel turno in cui una carta Base aerea viene riparata, la carta Convoy non ottiene nessun punto risorsa da essa. Le basi Lae e Midway non possono essere distrutte o catturate. Comunque se hanno una carta War collegata, le basi possono essere attaccate. Se subiscono danni sufficienti seguendo le regole standard del Bombing Attack, la carta War (o le carte se più di una) è rimossa dal gioco mentre la base rimane non danneggiata.

### SEZIONE IX : CHIARIMENTI SU ULTERIORI REGOLE

Il punteggio massimo che una carta Industry può avere è 60, mentre il minimo è -10.

La carta Industry inizia con un valore di 49.

La carta War Satellite Field può usare il suo valore di Capacità operativa quando si calcola il reddito della Base aerea.

La carta War Heavy AAA può aggiungere il suo valore (+2) a quello della carta Convoy quando si tenta l'invasione di una Base aerea nemica, solo se è collegata alla carta Convoy.

Solo una carta Airbase, Carrier o War può essere mobilitata per turno.

## APPENDICE A : SEQUENZA DEL TURNO

### STADIO MOBILIZATION

- Le carte Aereo e Battle sul tavolo ritornano nella mano del giocatore (eccetto nel primo turno)
- Modifica dei punti Industry tramite:
  - Fronte interno (eccetto nel primo turno)
  - Risorse delle Basi aeree
  - (opzionale) Scartare carte
- Pesca delle carte (eccetto nel primo turno)
  - Pesca 1 carta dal mazzo Starter a costo zero
  - Compra carte da estrarre spendendo punti Industry (vedi tabella in sezione V)
- (opzionale) Ripristina la carta Convoy a 15 punti se adiacente a carta Industry
- Mobilita carte Airbase, Carrier o War
- Muovi la carta Convoy o risolvi il tentativo d'invasione
- (opzionale) Ricostruisci la carta Base aerea distrutta se la carta Convoy è adiacente

### STADIO AIRBASE

- Annuncia l'obiettivo (carte Resource, Portaerei o Base aerea)
- Crea la mano di Missione d'Attacco attenendoti alle regole di capacità
- Il difensore sceglie se passare o intercettare
- Se intercetta, crea una mano d'Intercetto attenendosi alle regole di capacità
- Il difensore gioca (scoperta) una sua prima carta d'intercetto
- Il difensore sceglie una carta dalla mano di Missione d'attacco
- Si effettua il combattimento
- Si ripete finché il difensore o non ha più carte della mano d'intercetto o decide di lasciare passare la Missione d'attacco
- Allocazione dei danni
- Tutte le carte aereo ritornano a terra ad una Base aerea (o Portaerei se stadio Carrier)

### STADIO CARRIER

- Stessi passi della precedente

### FINE DEL TURNO

## APPENDICE B : MAZZO DI ESPANSIONE 1942

### Asse

- Ki-61 Tony
- Ki-44 Tojo
- Ki-43 Oscar
- A6M3 Hamp
- P1Y Frances
- Ki-67 Peggy
- G4M Betty
- Akagi
- Heavy AAA

### Alleati

- P-38F Lightning
- F4U-1 Corsair
- F4F-4 Wildcat
- P-40E Kittyhawk
- TBF Avenger
- B-26D Marauder
- B-17E Flying Fortress
- Yorktown
- Para-Frags