

Axis & Allies®

MANUALE DELLE REGOLE DI GIOCO



Avviso ai giocatori

Il manuale di Axis & Allies illustra le emozioni di questo gioco ricco di sfaccettature. Il tempo che dedicate alla lettura delle regole avrà come risultato un maggior divertimento nel gioco... e scoprirete di aver fatto un buon investimento.

La Sezione 1 traccia i contorni del turno di gioco e delle 6 Azioni che si fanno a ogni turno. La Sezione 2 spiega la preparazione del gioco, una procedura che dovete seguire voi e i vostri amici dieci minuti prima di giocare. Dopo aver letto queste Sezioni sarete pronto a capire le dinamiche di ogni singolo turno. La parte più importante del manuale va dalla Sezione 3 all'8; dodici pagine di ben definite regole che offrono una spiegazione completa del movimento delle unità, della condotta dei combattimenti e di come si vince la guerra. Leggete attentamente queste Sezioni per capire completamente il gioco.

È la primavera del 1942. Il mondo è in guerra. Cinque potenze sono in lotta per la supremazia. Voi e i vostri avversari controllate il destino militare ed economico di uno o più di questi paesi. Le potenze dell'Asse sono la Germania e il Giappone. A frenare il loro espansionismo vi sono le potenze Alleate del Regno Unito, la Russia e gli Stati Uniti. Voi e i paesi della vostra alleanza dovete agire collettivamente come se foste una squadra. Una buona diplomazia è utile. In questo gioco scoprirete che cooperare e negoziare sono un'importante manovra tattica.

Le Basi Strategiche

All'inizio del gioco le potenze dell'Asse sono forti militarmente ma economicamente inferiori alle potenze Alleate.

L'Asse ha molte forze di combattimento in campo ma un piccolo potere d'acquisto. Gli Alleati, individualmente, hanno meno forze di combattimento ma con le loro entrate combinate sono in situazione migliore dell'Asse.

In queste condizioni le nazioni dell'Asse possono attaccare prima che gli Alleati possano costruire forze terrestri e navali. La Russia deve difendersi dagli assalti della Germania. Gli Stati Uniti devono combattere su due fronti: nel Pacifico, contro il Giappone, e in Europa, cercando di ottenere un punto d'appoggio sul continente per attaccare la Germania. Il Regno Unito deve assaltare la Germania quando è possibile per distoglierla da un attacco concentrato contro la Russia.

La grande sfida

Giocando, scoprirete che per vincere dovete essere uno stratega militare e un prudente economista. È necessario vincere battaglie per conquistare territori. Ogni territorio che conquistate aumenta le vostre entrate e vi dà il potere d'acquisto per comperare più unità di combattimento, così potete continuare a vincere battaglie e guadagnare territori.

Mentre il gioco progredisce, le vostre decisioni di quando, dove, o dell'intensità con cui colpire saranno influenzate da quanto avete e da quante unità potete acquistare e piazzare strategicamente.

Per vedere l'equilibrio critico fra la vittoria militare e il guadagno economico prendete la Carta di Produzione Nazionale (quella numerata da 1 a 45). Ad ogni paese è assegnato un numero di partenza, questo numero rappresenta il reddito (in Certificati di Produzione Industriale*) di ogni paese all'inizio del gioco. Quando conquistate un territorio incrementate il vostro reddito; quando perdete un territorio il reddito diminuisce.

La carta numerata, segnalando il Livello di Produzione Nazionale, specifica esattamente quanti Certificati di Produzione Industriale voi ricevete ad ogni turno.

Tutta la quantità dei redditi dei giocatori sulla carta è segnalata con simboli, ciascuno dei quali rappresenta un paese.

* indicati nel manuale con la sigla CPI

L'obiettivo

L'obiettivo è vincere la guerra.

La guerra si vince in uno dei modi sottoindicati.

Se siete una potenza Alleata, il vostro gruppo deve conquistare gli Stati Capitali dell'Asse. Gli Stati Uniti, la Russia e il Regno Unito vincono quando conquistano i territori della Germania e del Giappone.

Se siete una potenza dell'Asse, il vostro gruppo può vincere in due modi diversi: 1 - Attraverso una vittoria militare.

Germania e Giappone vincono se conquistano due di questi tre Stati Capitali Alleati: il territorio orientale degli Stati Uniti, la Russia e il Regno Unito.

2 - Attraverso una vittoria economica. La Germania e il Giappone vincono se unitamente raggiungono un livello di Produzione Nazionale di 84 Certificati di Produzione Industriale alla fine di un giro completo di gioco (nel senso che ogni giocatore ha giocato il suo turno). Date un'occhiata alla Carta di Produzione Nazionale. All'inizio del gioco il Livello di Produzione Nazionale del Giappone è 25 e quello della Germania 32... per un totale di 57 CPI. Sono necessari altri 27 Certificati per vincere!

Componenti

- 1 plancia di gioco
- 299 pezzi in plastica
- Certificati di Produzione
- 7 tabelle
- Simboli
- 12 dadi
- 6 contenitori
- Gettoni di plastica
- Manuale di istruzioni

TABELLA DEL CONTENUTO

1	SEQUENZA DELLE 6 AZIONI Cosa dovete fare in un turno	4
2	Preparazione del gioco	6
3	SEQUENZA-AZIONE 1 Sviluppo delle Armi / Acquisto Unità	10
4	SEQUENZA-AZIONE 2 Movimento di Combattimento	12
5	SEQUENZA-AZIONE 3 Combattimento	18
6	SEQUENZA-AZIONE 4 Movimento di Non-Combattimento	21
7	SEQUENZA-AZIONE 5 Piazzamento delle Nuove Unità	21
8	SEQUENZA-AZIONE 6 Raccolta dei Redditi / Come Vincere la Guerra ...	22
 APPENDICE		
	Movimenti del Giappone	23
	UNA SEQUENZA ILLUSTRATA DELLE 6 AZIONI	
 APPENDICE II		
	Diverse Mosse Illustrate	27
 APPENDICE III		
	Un'occhiata di chiusura alle Unità	31
	Indice	32

Cosa dovete fare in un turno

Nel vostro turno dovete compiere una sequenza di 6 Azioni.

Quando finite la sesta Azione il vostro turno è finito.

Il gioco continua con il giocatore seguente che a sua volta ha una sequenza di 6 Azioni da compiere.

Quando ogni giocatore ha compiuto il suo turno di gioco si è completato un giro completo di gioco. Possono essere necessari diversi giri per determinare una vittoria.

IMPORTANTE: nel vostro turno potete decidere di fare solo una parte della sequenza. Se acquistate delle unità (Azione 1) potete piazzarle sulla plancia (Azione 5); se muovete in un combattimento (Azione 2) dovete anche risolverlo (Azione 3). La sola parte della sequenza che siete obbligati a fare in ogni turno è la raccolta dei redditi (Azione 6).

Sequenza delle Azioni

1. Sviluppo degli armamenti e/o acquisto di unità
2. Movimento di combattimento
3. Combattimento
4. Movimento di non-combattimento
5. Piazzamento delle nuove unità
6. Raccolta dei redditi

Ognuna di queste azioni è spiegata in dettaglio da pag. 10 a pag. 22.

Ognuna delle azioni è inoltre accompagnata da un esempio di un assalto della Germania contro un territorio occupato dall'Inghilterra.

AZIONE 1: SVILUPPO DELLE ARMI E/O ACQUISTO DI UNITÀ

In questa fase voi comperate unità per futuri attacchi. Le unità che possono essere acquistate sono: fanteria, carri armati, aerei, navi, complessi industriali (fabbriche) e armi antiaeree. Per decidere cosa acquistare, considerate chi e quando volete colpire.

In questa fase potete anche scegliere di sviluppare armi speciali, quali missili, aviogetti e altro. Lo sviluppo delle armi speciali è costoso ma vi può dare delle grosse capacità di difesa e offesa.

AZIONE 1: ESEMPIO

La Germania sceglie di non sviluppare armi. La Germania, a questo punto, ha 28 CPI e decide di acquistare 2 navi da trasporto e 2 carri armati per un assalto anfibio contro il Caucaso attraverso il Mar Nero.

Questo attacco non sarà possibile prima del prossimo turno della Germania, ma l'obiettivo è stato scelto e le armi necessarie per lanciare l'attacco saranno acquistate ora (naturalmente la Germania mantiene segreto il suo piano).

Guardate la Carta di Informazione della Germania: i 2 carri armati e i 2 trasporti costano 26 CPI. La Germania li acquista ugualmente, ma potrà piazzarli sulla plancia prima della fine del suo turno, e le rimangono 2 CPI dopo questa transazione.

AZIONE 2: MOVIMENTO DI COMBATTIMENTO

In questa fase spostate le vostre unità nei territori o zone marine occupate dai vostri nemici, per ingaggiare battaglia. Ogni unità ha una propria capacità di movimento (che va da 1 a 6 spazi) e una propria forza militare (la capacità di attacco e difesa dipende dal numero che si deve ottenere mediante il lancio di dadi).

L'abilità di movimento delle unità e la loro capacità di attacco e difesa, quindi, determinano se e dove è possibile ingaggiare una battaglia.

MOLTO IMPORTANTE: si possono creare molte situazioni di combattimento, quante se ne vuole, tutte nella stessa fase. Inoltre si può attaccare un territorio nemico da diverse zone adiacenti. Si può attaccare col massimo delle forze possibili, cioè con tutte le unità che si possono regolarmente spostare.

AZIONE 2: ESEMPIO

Il solo conflitto in cui la Germania vuole impegnarsi è un piccolo attacco in Nord Africa. Nella fase di movimento la Germania sposta un carro armato e una unità di fanteria dal suo territorio in Libia nel Sudan Anglo-Egiziano occupato dal Regno Unito. Il Regno Unito difende il territorio con un carro armato e una unità di fanteria.



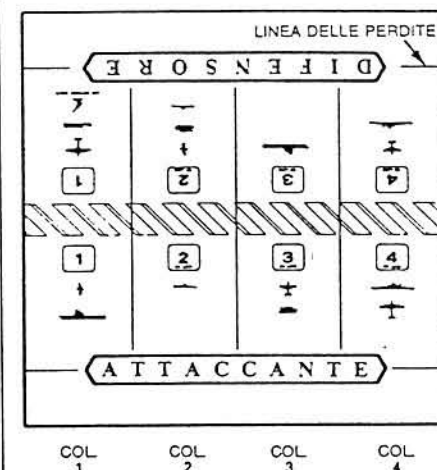
IMPORTANTE: tutte le silouettes delle unità sono specificate nell'Appendice III a pag. 31. Tenevela sott'occhio per avere una guida più semplice.

AZIONE 3: COMBATTIMENTO

Questa è la fase in cui si combattono le battaglie. Ecco come si conduce il combattimento:

A - Mettere tutte le unità combattenti

TAVOLA DI BATTAGLIA



sulla Tavola di Battaglia, sulle silouettes corrispondenti; da un lato vanno le unità attaccanti, dall'altro quelle difensive. Il numero sopra l'unità indica la sua massima capacità di attacco o di difesa, cioè significa che se lanciando il dado realizzate quel numero o un

numero inferiore ottenete un successo contro il nemico.

Ottenere un successo significa che l'avversario perde un'unità e sarà lui a decidere quale unità perdere.

UN CONCETTO CRITICO: il fattore numerico di difesa e attacco è il numero che si deve realizzare col dado per ottenere un successo contro un'unità nemica. Nel manuale questi fattori sono spesso indicati così:

una unità attacca con (un certo numero) o difende con (un certo numero).

I fattori di attacco e difesa hanno una corrispondenza con la realtà.

Infatti in combattimento una divisione di fanteria ha una maggiore capacità di difesa che di attacco; ecco il perché si difende con un 2 (o 1) e attacca con solo un «1».

B - La Tavola di Battaglia è divisa in 4 colonne. L'attaccante deve lanciare i dadi per una colonna alla volta a partire dalla colonna 1.

Per ogni lancio vincente dell'attaccante, il difensore sceglie l'unità perdente e la sposta nello spazio oltre la **LINEA DELLE PERDITE**.

I lanci che non hanno successo vengono ignorati.

C - Quando l'attaccante ha esaurito i suoi tiri, il difensore contrattacca cominciando dalla colonna 1. Nel contrattacco egli usa anche le sue perdite, perché il combattimento è considerato simultaneo.

Per ogni lancio vincente del difensore, l'attaccante sceglie un'unità e la elimina immediatamente dal gioco. Quando il contrattacco è finito, le perdite del difensore vengono eliminate dal gioco.

D - Il primo round della battaglia è stato combattuto.

Se sono rimaste unità sulla Tavola di Battaglia si continua a lanciare i dadi come nella successione precedente, e così via fino a quando accade uno dei seguenti casi:

1. L'attaccante si ritira - in questo caso il difensore mantiene il territorio.
2. L'attaccante viene distrutto - il difensore mantiene il territorio.
3. Il difensore viene distrutto - l'attaccante occupa il territorio.

4. Difensore e attaccante sono ambedue distrutti - il territorio rimane al difensore.

La conquista di un territorio

Se l'attaccante conquista un territorio vi piazza un suo simbolo e quindi sposta il simbolo che si trova sulla Carta di Produzione Nazionale in base al valore del territorio conquistato (in ogni territorio vi è un numero che ne rappresenta il valore in CPI). A sua volta chi ha perso il territorio deve spostare il proprio simbolo riducendo il suo Livello di Produzione Nazionale del valore del territorio perduto.

AZIONE 3: ESEMPIO

Per risolvere il conflitto nel Sudan Anglo-Egiziano, la Germania posa l'unità di fanteria e il carro armato sulle corrispondenti colonne della Carta di Battaglia dalla parte dell'**ATTACCANTE**; il Regno Unito posa il suo carro armato e la sua fanteria sulle colonne corrispondenti dalla parte del **DIFENSORE**. Seguono le seguenti azioni.

Il fuoco dell'Attaccante

La Germania lancia un dado per la fanteria e realizza un «4», un insuccesso. Quindi la Germania lancia un dado per il carro armato e realizza un «2», un insuccesso. Il Regno Unito sceglie di perdere la sua fanteria e la posa oltre la linea delle Perdite.

Il fuoco del Difensore

Il Regno Unito lancia 2 dadi (1 per la fanteria e 1 per il carro armato) e realizza un «4» e un «5», ambedue perdenti.

Il Regno Unito ora elimina dal gioco la fanteria.

Il fuoco dell'Attaccante

La Germania lancia un dado per la fanteria e realizza un «1», un successo. Il Regno Unito deve perdere il suo ultimo pezzo e quindi il carro armato viene spostato nella zona Perdite. Ora la Germania non ha più obiettivi da colpire.

Il fuoco del Difensore

Il Regno Unito lancia un dado per il carro armato che si trova nella zona Perdite e realizza un «2», un successo. La Germania decide di perdere la fanteria.

Risultato del combattimento

La battaglia è finita. La Germania ha conquistato il Sudan Anglo-Egiziano, un territorio del valore di 2 punti sulla Carta di Produzione Nazionale.

La Germania posa il suo carro armato sul territorio conquistato, quindi vi posa anche un suo simbolo e infine aggiusta il suo Livello sulla Carta di Produzione Nazionale. Il simbolo della Germania si trovava a quota 28, e ora viene spostato a quota 30; il simbolo del Regno Unito era a quota 30 e ora viene spostato a quota 28 (cioè gli vengono tolti i 2 punti del territorio perduto).

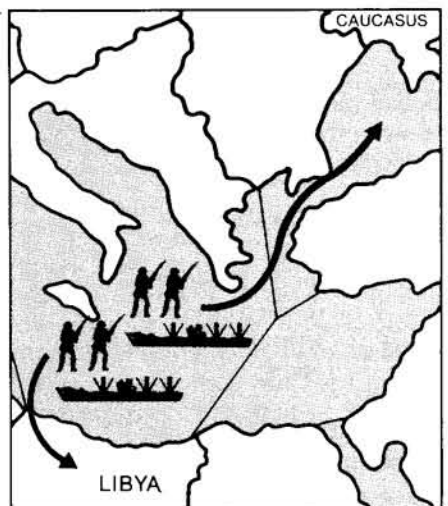
AZIONE 4: MOVIMENTO DI NON-COMBATTIMENTO

Questa è la fase senza combattimento. In questa azione potete muovere alcune delle vostre unità, ma senza creare situazioni di combattimento.

AZIONE 4: ESEMPIO

La Germania ha 2 navi da trasporto nel Mediterraneo, come illustrato qui sotto. Ogni trasporto ha a bordo 2 unità di fanteria.

Poiché vuole portare un assalto nel Caucaso via Mar Nero, la Germania



decide di muovere uno dei trasporti nel Mar Nero; l'altro trasporto attracca in Libia e vi sbarca la fanteria per rinforzarsi nell'Africa del Nord.

AZIONE 5: PIAZZAMENTO DELLE NUOVE UNITÀ

Tutte le unità militari acquistate nell'Azione 1 possono ora essere piazzate sulla plancia. Devono essere posizionate dove avevate dei complessi industriali ALL'INIZIO DEL VOSTRO TURNO. Specificamente:

- Piazzate le unità di terra (fanteria e carri armati) e le unità aeree (bombardieri e caccia) nei territori dove voi (non i vostri alleati) avevate complessi industriali sin dall'inizio del vostro turno.
- Piazzate le unità navali in zone marine adiacenti a territori dove voi (non i vostri alleati) avevate complessi industriali sin dall'inizio del vostro turno. Queste zone marine non devono

essere occupate da unità nemiche.

- Piazzate i nuovi complessi industriali nei territori che possedete sin dall'inizio del vostro turno.

AZIONE 5 - ESEMPIO

Nell'Azione 1 la Germania ha acquistato 2 navi trasporto e 2 carri armati per un futuro assalto nel Caucaso. La Germania ha 2 complessi industriali: uno nel territorio della Germania e l'altro nel territorio del Sud Europa. La Germania piazza i due trasporti nella zona di mare adiacente al Sud Europa e i due carri armati nel territorio del Sud Europa.

AZIONE 6: RACCOLTA DEI REDDITI

Questa è la fase in cui si raccolgono CPI (Certificati di Produzione Industriale) dalla Banca per finanziare futuri attacchi e strategie. Guardate la Carta di Produzione

Nazionale, osservate dove si trova il vostro simbolo e ritirate dalla banca tanti CPI quanti ne indica. Il vostro turno è finito!

AZIONE 6 - ESEMPIO

Il simbolo della Germania è a quota 30 sulla Carta di Produzione Nazionale. La Germania ritira 30 CPI dalla banca. Il turno della Germania è finito.

2 Preparazione del gioco

Che potenza mondiale volete essere?

Axis & Allies può essere giocato da 2 a 5 persone.

Nel gioco in 5 ogni giocatore controlla una potenza mondiale; se si è in meno di 5, qualche giocatore dovrà controllare più di una potenza.

Qui di seguito diamo un elenco dei vari paesi in gioco in relazione al numero dei giocatori.

2 GIOCATORI

Giocatore 1: Russia
Regno Unito
Stati Uniti
Giocatore 2: Germania
Giappone

3 GIOCATORI

Giocatore 1: Russia
Regno Unito

Stati Uniti
Giocatore 2: Germania
Giocatore 3: Giappone

4 GIOCATORI

Giocatore 1: Russia
Stati Uniti
Giocatore 2: Regno Unito
Giocatore 3: Germania
Giocatore 4: Giappone

5 GIOCATORI

Giocatore 1: Russia
Giocatore 2: Stati Uniti
Giocatore 3: Regno Unito
Giocatore 4: Germania
Giocatore 5: Giappone

IMPORTANTE: se voi state controllando più di una potenza, ricordate di giocare le mosse di ogni potenza individualmente senza mischiare le perdite, i guadagni e i redditi.

Ordine di gioco

I Russia
II Germania
III Regno Unito
IV Giappone
V Stati Uniti

Preparazione dei contenitori

Vi sono 6 contenitori di plastica; staccateli tutti l'uno dall'altro. Ogni giocatore deve avere un contenitore con 8 scomparti; quello con 4 scomparti viene posato accanto alla plancia. Nel disegno è illustrata la disposizione dei vari pezzi.

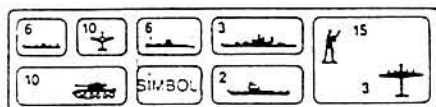
LE FORZE DI COMBATTIMENTO

La maggior parte delle unità militari è colorata a seconda del paese a cui

appartiene:

- la Russia ha il colore bruno
- la Germania il grigio
- il Regno Unito il beige
- il Giappone il giallo
- gli Stati Uniti il verde.

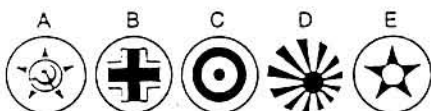
Ogni giocatore prende le griglie di plastica del proprio colore, stacca attentamente i pezzi e li deposita nel proprio contenitore come illustrato qui sotto.



NOTA: Durante il gioco le unità distrutte dovranno essere riposte nel proprio contenitore.

SIMBOLI

Vi sono 100 simboli in cartone. Staccarli dai supporti e darne 20 per ogni paese. I simboli sono i seguenti:



- A. Russia
- B. Germania
- C. Regno Unito
- D. Giappone
- E. Stati Uniti

I simboli vanno messi nel contenitore come sopra illustrato.

I simboli hanno diverse funzioni:

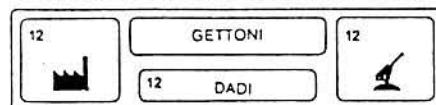
1. quando un territorio viene conquistato vi si mette un simbolo per indicarne la proprietà; 2. il simbolo viene usato sulla Carta di Produzione Nazionale per indicare il Livello di CPI.

ALTRE UNITÀ

Alcuni pezzi non sono colorati a seconda del paese. Questi sono le armi antiaeree e i complessi industriali. Staccate questi pezzi dalle griglie e metteteli nel contenitore a 4 scomparti così com'è illustrato qui sotto.

I DADI

I dadi sono usati per risolvere le situazioni di combattimento ed anche



nello sviluppo delle armi. Metteteli nel contenitore a 4 scomparti come indicato.

GETTONI

I gettoni sono usati come sostituti di unità di combattimento per guadagnare spazio in territori o zone marine troppo affollati.

I gettoni bianchi rappresentano 1 unità, quelli rossi ne rappresentano 5.

Per esempio, se volete piazzare 7 unità di fanteria in uno spazio, mettete un gettone rosso, uno bianco di sopra e sopra di essi una unità di fanteria per indicare che i gettoni sotto riguardano la fanteria.

I gettoni accatastati devono sempre avere sopra una unità che li identifichi.

Nota: In questa azione di «riempimento», il numero di cataste è limitato dal numero delle unità in gioco. Per esempio, nessun giocatore può avere più di due cataste di portaerei poiché in gioco ci sono solo due portaerei per giocatore.

DISTRIBUZIONE DELLA MONETA

Separare i Certificati di Produzione Industriali in base al loro valore (1, 5 e 10) e distribuire ad ogni paese in base al suo reddito di partenza: la Russia ne riceve 24, la Germania 32, il Regno Unito 30, il Giappone 25 e gli Stati Uniti 36. I rimanenti certificati rimangono al giocatore che funge da banchiere.

Preparazione delle Carte

Vi sono 7 Carte (o Tavole). Si è già parlato di Carta di Battaglia e di Carta di Produzione Nazionale. Ecco come preparare le Carte per il gioco.

1. CARTA DI PRODUZIONE NAZIONALE

Questa Carta indica il Livello di reddito di ogni paese, che viene segnalato posando i simboli sui numeri corrispondenti.

All'inizio del gioco un giocatore viene eletto come segnapunti.

Questa carta serve anche per lo sviluppo delle armi speciali.

5. CARTE INFORMATIVE

Le Carte informative vanno staccate e

date ad ogni giocatore in base al paese che controlla. Ogni giocatore posa la carta accanto al proprio contenitore e la consulta durante il gioco. In essa sono contenute notizie importanti: installazione delle forze, ordine di gioco, capacità di attacco e difesa di ogni pezzo, capacità di movimento e altro.

1. CARTA DI BATTAGLIA

Durante la fase di combattimento tutti i pezzi coinvolti nella battaglia vengono posati su questa tavola per risolvere il conflitto lanciando i dadi.

La plancia di gioco

La plancia rappresenta una mappa del mondo. Per prepararla per il gioco ogni paese piazza le unità nelle aree specifiche (come sono indicate sulle Carte Informative). Questa rappresenta la situazione militare e politica della primavera del 1942.

- La mappa è divisa in spazi che rappresentano territori o zone marine. Le unità vengono mosse da uno spazio ad uno spazio adiacente. Alcune unità possono muoversi di un solo spazio, altre possono arrivare anche a 6 spazi adiacenti. Tutte le capacità di movimento dei pezzi sono elencate nella Carta Informativa e sono spiegate in dettaglio nella Sezione 4 alla voce «Movimento di combattimento». Prima di discutere di movimento, bisogna sapere cosa sia uno spazio adiacente. Semplicemente, gli spazi adiacenti sono quelli separati da una linea. Osservare che l'Ucraina e il Caucaso sono territori adiacenti, ma il Caucaso non è adiacente all'Europa dell'Est. **IMPORTANTE:** le linee nere attorno ai territori e alle zone di mare sono la guida per determinare le zone adiacenti. Per esempio le linee di confine X e Y determinano la zona di mare di Gibilterra. L'Algeria è adiacente a questa zona marina, ma la Libia no, anche se la linea Y la tocca.

La plancia va considerata aggirabile nel senso orizzontale; ciò significa che i territori e le zone di mare che si trovano al bordo a sinistra sono adiacenti ai territori e zone di mare che si trovano al bordo a destra.

Per esempio, il Canada Occidentale è

adiacente al Canada Orientale; l'USA Occidentale è adiacente all'USA Orientale; il Messico è adiacente a Panama; la zona di mare A è adiacente alla zona B; la zona C è adiacente alla zona D.

La plancia non è aggirabile nel senso verticale. I territori e le zone marine del bordo superiore non sono adiacenti al bordo inferiore.

- Tutti i territori sono colorati del colore del paese che li controlla, che sono gli stessi colori delle loro forze di combattimento.

La maggior parte dei territori hanno un valore da 1 a 12. Questo è il numero dei redditi in CPI che rendono a chi li possiede.

Alcuni territori, come Gibilterra o Isole Salomone, non danno alcun reddito. I territori neutrali come la Turchia, Mongolia ed altri sono colorati in beige chiaro. Nessun paese li può controllare e

non danno alcun reddito.

- Le isole sono territori circondati dal mare. Non si possono frazionare le unità militari su diverse isole dello stesso gruppo e quindi le unità si considerano concentrate su un unico territorio.

BOX DI INGRANDIMENTO

Durante il gioco potete aver bisogno di distinguere quali delle vostre unità sono sulla terra e quali in mare in corrispondenza di un'isola.

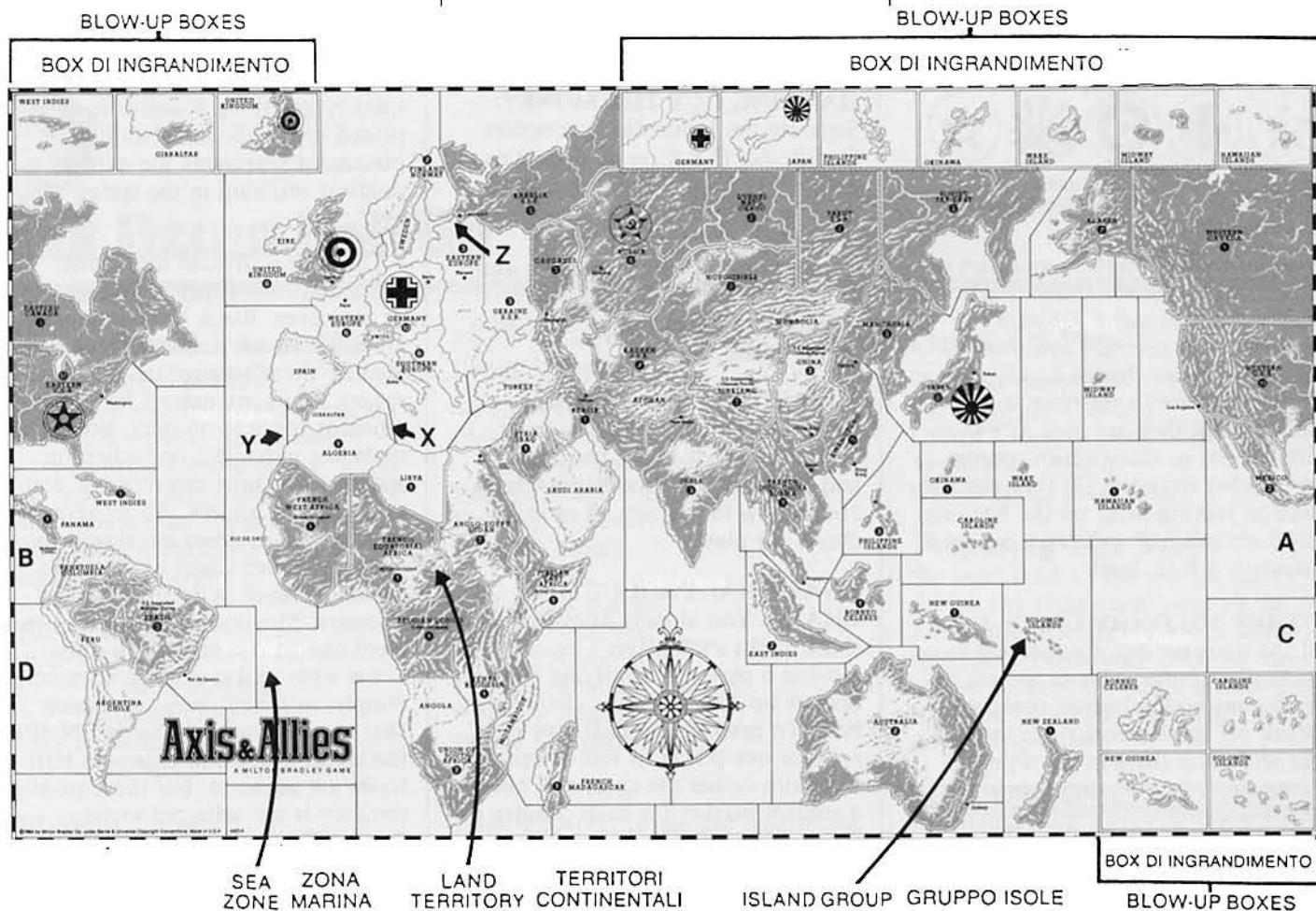
Questa specie di determinazione è più semplice se piazzate le unità che sono sulla terra nel box sul bordo della plancia dove è riprodotta l'isola, mentre lasciate le unità che sono in mare nello spazio sulla mappa.

IMPORTANTE: ci sono box anche per territori che non siano isole; usateli quando lo spazio è troppo affollato di unità.

- Panama è diviso in due sezioni per indicare il canale che congiunge gli Oceani Atlantico e Pacifico. Queste due sezioni sono considerate territorio. Il Canale congiunge due diverse zone marine. Le vostre unità navali non possono muovere né attaccare da una zona all'altra senza che voi o i vostri alleati controllate il territorio di Panama all'inizio del vostro turno.

- Il Canale di Suez unisce il Mar Mediterraneo all'Oceano Indiano. Se un vostro alleato controlla ambedue i paesi che danno sul canale (Sudan Anglo-Egiziano e Siria Iraq) voi potete passare attraverso il canale; se no dovete aggirare l'Africa.

IMPORTANTE: il Sudan Anglo-Egiziano e la Siria Iraq sono considerati adiacenti e non è necessaria una nave per passare dall'uno all'altro.



• Leningrado (indicata con la lettera Z nell'illustrazione a pag. 8) è situata a destra del Mar Baltico. La Russia ha la facoltà di inviare unità navali in questo territorio dal Mar Baltico o sulla costa Nord della Karelia.

• Finlandia-Norvegia non è adiacente al territorio dell'Europa Orientale (è necessario il movimento con le navi o gli aerei per spostarsi da un territorio all'altro).

• I movimenti di terra non sono permessi fra Gibilterra e Algeria, non sono neppure permessi fra l'Europa Orientale e la Turchia.

• La zona marina direttamente a sud dell'Australia è considerata zona di mare.

Piazzamento delle Unità

Guardate sulla vostra Carta Informativa sotto «Installazione Forze di Combattimento». Questa parte della Carta vi dice il numero e il genere di unità che potete piazzare sul vostro territorio.

Vedere, per esempio, l'Installazione di

Forze di Combattimento della Germania, qui sotto, per capire come si legge la Carta.

Piazzate le unità indicate sui vostri territori.

Usate i gettoni per sostituire unità quando c'è poco spazio.

Tutti i giocatori posizionano le loro unità.

Suggerimento: leggere la colonna «Tipo di Unità» per prima, quindi il suo numero e infine dove piazzarle.

Per esempio, un'occhiata alla linea della fanteria vi dice di piazzare 4 unità di fanteria in Germania, 3 in Europa Orientale, 3 in Ucraina, ecc.

Prendere nota: le parole «carro armato» e «unità blindata» hanno lo stesso significato.

Quattro situazioni di piazzamento devono essere chiarificate:

- La Germania piazza il sottomarino «Europa Occidentale» ad Ovest della Spagna nella zona marina contrassegnata «Atlantico».
- Gli Stati Uniti piazzano le unità navali «USA Occidentali» nell'Oceano Pacifico

immediatamente ad Ovest della California, non nel Golfo del Messico.

• Il Regno Unito piazza il sottomarino «Syria-Iraq» nel Mediterraneo Orientale a Sud della Turchia, non nel Mar Rosso.

• La Russia piazza le unità navali «Karelia SSR» nel mare a Nord della Karelia, non nel Mar Baltico.

Quando piazzate le unità, deve essere sottinteso che tutte le unità navali sono posizionate in mare e sono considerate sempre in mare, mai in porto, ai fini del combattimento... anche se i trasporti possono caricare e scaricare unità a terra.

La plancia è ora pronta per giocare.

Tutti i giocatori devono avere il loro contenitore e la Carta Informativa di fronte a loro.

La Russia gioca per prima, poi la Germania, quindi il Regno Unito, quindi il Giappone e infine gli Stati Uniti. Il gioco continua in quest'ordine. Nelle 6 Sezioni seguenti vi è una spiegazione dettagliata di ciascuna delle 6 Azioni di gioco.

Reddito di partenza
32 CP1

Ordine di gioco

- Russia
- Germania
- Regno Unito
- Giappone
- Stati Uniti

Sequenza delle Azioni

- Sviluppo degli armamenti e/o acquisto di unità
- Movimento di combattimento
- Combattimento
- Movimento di non-combattimento
- Piazzamento delle nuove unità
- Raccolta del reddito

Sequenza Combattimento Terrestre

- Mettere tutte le unità sulla Tavola della Battaglia
- L'arma AA spara a ciascun aereo
- L'attaccante spara con ciascuna unità
- Il difensore spara con ciascuna unità
- Tutte le perdite vengono rimosse

6. Ripetere i passi 3, 4, 5 finché:

- L'attaccante si ritira
- L'attaccante è distrutto
- Il difensore è distrutto
- Entrambi sono distrutti

Sequenza Combattimento Navale

- Mettere tutte le unità sulla Tavola della Battaglia
- I sommergibili attaccanti fanno fuoco
- I sommergibili colpiti vengono rimossi
- L'attaccante spara con le altre unità
- Il difensore spara con le unità rimanenti
- Tutte le perdite vengono rimosse
- I sommergibili possono fuggire
- Ripetere i passi da 2 a 7 finché:
 - L'attaccante si ritira
 - L'attaccante è distrutto
 - Il difensore è distrutto
 - Entrambi sono distrutti

Spiegamento delle Forze

							United States				
							CARTA INFORMATIVA				
EASTERN USA	WESTERN USA	ALASKA	HAWAIIAN ISLANDS	MIDWAY ISLAND	CHINA	SSINKIANG	Tipo di unità	Costo	Movimento	Capacità di attacco	Capacità di difesa
2	2	1	1	1	2	2	FANTERIA	3	1	1	2
1							CARRO ARMATO	5	2	3	2
1	1				1		AEREI DA CACCIA	12	4	3	4
1							BOMBARDIERE	15	6	4	1
1	1						ARMI ANTIAEREE	5	1	-	1
1	1						NAVI DA GUERRA	24	2	4	4
			1				PORTAEREI	18	2	1	3
1	1						NAVI TRASPORTO	8	2	-	1
			1				SOMMERGIBILI	8	2	2	2
1	1						COMPLESSI INDUSTRIALI	15	-	-	-

* Da piazzarsi sulla portaerei

ESEMPIO DELLO SPIEGAMENTO DELLE FORZE U.S.A.

3 SEQUENZA-AZIONE 1

Sviluppo armi speciali

Acquisto Unità

In questa parte della sequenza voi potete fare una delle seguenti cose:

- spendere CPI per sviluppare armi sofisticate da usare nello stesso turno
- spendere CPI per acquistare unità da usare nei turni futuri e per il resto del gioco
- spendere CPI per fare ambedue le cose.

COSA DOVETE FARE?

la scelta dello sviluppo delle armi speciali è rischiosa.

Vi può costare tanti CPI da trovarvi con pochi contanti per l'acquisto di unità militari. Più importante ancora è il fatto che questo investimento non dà garanzia. Quello che si paga è una tassa sulle ricerche.

Potete lanciare i dadi per ottenere un certo numero che permette di attuare lo sviluppo delle armi. Comunque, una volta ottenuto, tale armamento può volgere l'andamento della guerra in vostro favore.

La decisione spetta a voi! Rischiate e spendete tutte le vostre entrate per sviluppare queste armi; oppure usate una parte delle vostre entrate per lo sviluppo e il resto per acquisti; oppure rinunciate allo sviluppo e usate tutti i CPI che potete per acquistare più unità. Se decidete di correre il rischio e di sviluppare le armi, dovete farlo PRIMA di acquistare unità.

COME SVILUPPARE LE ARMI

Per investire in ricerche e sviluppo, fate quel che segue nell'ordine:

1. Acquistate dadi da lanciare. Ogni dado costa 5 CPI. Acquistatene quanti ne volete.
2. Lanciate i dadi. Se realizzate «6» con qualche dado ottenete un rialzo tecnologico nello sviluppo delle armi. Osservate la Carta di Produzione Nazionale (cartoncino National Production). La prima colonna è dedicata allo SVILUPPO ARMI SPECIALI (Weapons Development). Se non avete realizzato nessun «6» la vostra ricerca è fallita e dovete attendere fino al turno successivo per tentare di nuovo.

UN'OCCHIATA CONCLUSIVA ALLE 6 ARMI CHE SI POSSONO SVILUPPARE

Numero del dado	Arma	Forza
1	JET	Ogni vostro caccia ora difende con «5». Ciò significa che la capacità massima di difesa di questa unità è stata aumentata da 4 a 5.
2	MISSILI	In ogni turno un missile attacca! Scegli una delle tue armi antiaeree (deve essere adiacente di 3 spazi o meno dall'obiettivo) per lanciare missili ad un complesso industriale nemico con il lancio di un dado. Il numero realizzato determina quanti CPI il giocatore a cui appartiene il complesso deve dare alla banca.
3	SUPER SOMMERGIBILI	Ciascuno dei vostri sommergibili ora attacca con 3 invece di 2.
4	AEREI A LUNGO RAGGIO	La capacità di movimento di vostri aerei è aumentata. Ogni caccia si può muovere di 6 spazi adiacenti invece di 4. Ogni bombardiere si può muovere di 8 spazi adiacenti invece di 6.
5	TECNOLOGIA INDUSTRIALE	Soccorso economico! Il costo d'acquisto di ogni unità è ridotto di 1 CPI.
6	BOMBARDIERI PESANTI	Lanciate 3 dadi (invece di 1) per ogni bombardiere con cui attaccate. Se il vostro obiettivo è un complesso industriale, lanciate 3 dadi per ogni bombardiere che è sopravvissuto alla contraerea, quindi fate la somma di tutti i dadi e il totale che avrete è il numero di CPI che il vostro nemico deve dare alla banca.

IMPORTANTE: il successo dello sviluppo delle armi è un beneficio individuale; non potete dividerlo con gli alleati.

3. Ora lanciate un dado per ogni «6» realizzato. Qualunque numero che realizzate determina qual'è il vostro sviluppo.

Per esempio, se realizzate un «3», voi avrete i SUPER SOMMERGIBILI.

Prendere nota: se realizzate uno sviluppo che possedete già, lanciate nuovamente il dado per ottenere uno sviluppo diverso.

4. Posate un simbolo su ogni sviluppo ottenuto.

IMPORTANTE: le armi sviluppate sono immediatamente attive, cioè possono essere usate nello stesso turno.

COME ACQUISTARE NUOVE UNITÀ

Per determinare cosa acquistare, considerate chi e quando volete colpire. Cercate, inoltre, di anticipare i vostri nemici acquistando unità che vi aiuteranno a difendervi dai loro attacchi.

Tutte le unità elencate sulla vostra Carta Informativa sono acquistabili al costo in CPI indicato.

Alcune considerazioni sull'acquisto

Prima di acquistare, voi dovete avere un profilo dettagliato di ogni unità: come si muove, come attacca, come difende e quale relazione ha con le altre unità. Questo profilo viene dato nella Sezione 4 sotto la voce «Azione 2 - Movimento di combattimento» a pag. 12.

Qui di seguito alcuni suggerimenti sugli acquisti.



Combattimento terrestre

La fanteria è un buon acquisto per la difesa di una posizione perchè costa solo 3 CPI e difende con «2» (e 1). I carri armati costano più della fanteria e difendono con lo stesso numero, quindi come unità di difesa non sono convenienti. Invece come unità d'attacco i carri sono più forti della fanteria perchè hanno una maggiore mobilità e il numero in attacco è «3» (mentre quello della fanteria è 1).



Combattimento navale

Le navi sono potenti; il loro attacco e difesa col dado è «4» (o meno). Il costo è molto alto, 24 CPI ciascuna! I sommergibili sono più economici (8 CPI ciascuno) ma hanno un attacco e difesa di «2».

Il loro vantaggio è dovuto alla possibilità di portare un assalto mortale e alla possibilità di ritirata.

Altre considerazioni: le portaerei sono costose ma hanno forti capacità di difesa e offrono la possibilità di atterraggio e decollo per i vostri caccia; le navi trasporto portano carri armati e fanteria da un territorio all'altro ma mancano assolutamente di capacità d'attacco e hanno capacità di difesa molto deboli.



Combattimento aereo

I caccia sono forti sia in difesa sia in attacco.

Hanno una portata di volo di 4 spazi. I bombardieri possono volare più distanti e condurre speciali incursioni di bombardamento, ma costano più dei caccia.



Altri articoli acquistabili

I complessi industriali sono importanti perchè servono da appoggio per le nuove unità acquistate. Vi sono due specie di complessi industriali: quelli con cui iniziate il gioco chiamati complessi industriali originali e quelli che acquistate e piazzate o conquistate durante il gioco chiamati «complessi industriali nuovi». I complessi industriali nuovi possono essere piazzati solo nei territori che avevate sotto controllo all'inizio del vostro turno. Ecco come usare le due specie di complessi:

I COMPLESSI ORIGINALI vi danno una produzione illimitata: voi potete piazzare qualsiasi numero di unità in un territorio con questo tipo di complesso.

I COMPLESSI NUOVI vi danno una produzione limitata per turno: il valore in redditi del territorio dove avete piazzato il complesso determina il numero di unità che potete piazzarvi.

Per esempio, come giocatore degli Stati Uniti, se possedete un complesso in Asia nel territorio Sinkiang, voi potete piazzarvi due nuove unità militari perchè Sinkiang ha un valore in redditi di 2.

La regola più critica da ricordare sui complessi industriali è che voi potete piazzare nuove unità solo nei territori in cui avevate complessi industriali all'inizio del vostro turno.



Le armi antiaeree hanno speciali capacità difensive contro gli aerei. Queste armi sono vitali per chi vuole difendersi da incursioni di bombardamento.

Impossibilità di piazzare nuovi articoli

È possibile che vi troviate nell'incapacità di piazzare articoli che avete acquistato. Se ciò avviene, voi li perdete e li dovete rimettere nel vostro contenitore.

Eccovi due esempi di «impossibilità»:

- Voi acquistate un'arma antiaerea. Tutti i vostri territori con complessi industriali sono già riforniti di armi antiaeree, quindi non c'è posto per un'altra. Voi perdete la nuova arma!
- Voi acquistate una nave anche se il nemico controlla tutte le zone marine adiacenti ai vostri complessi industriali. Voi attaccate ma non riuscite a liberare nessuna zona dalle flotte nemiche e quindi non c'è posto in cui posizionare la nave. La nave è persa!

Ora conoscete qualcosa dei vantaggi e svantaggi degli acquisti delle unità, quel che segue illustra le regole dell'acquisto...

3. Passi per l'acquisto delle unità militari

1. Prelevate le unità che volete dal vostro contenitore.
2. fate la somma del loro costo. Date al banchiere il corrispondente numero di CPI.
3. Posate tutte le unità acquistate sul simbolo colorato della vostra Carta Informativa. Li vi rimarranno fino all'Azione 5 quando le posizionerete sulla plancia.

Movimento di Combattimento

In questa parte della Sequenza voi muovete le vostre unità nelle zone terrestri o marine occupate dalle unità nemiche per ingaggiare combattimenti. *Prendere nota:* nel manuale si parla di territori «amici». I territori amici sono quelli controllati o occupati da voi o dai vostri alleati.

Qual'è uno spazio nemico occupato?

Le zone marine in cui vi sono unità nemiche sono considerate occupate. I territori nemici occupati, comunque, sono i seguenti:

- territori originalmente controllati da voi o dai vostri alleati, ora occupati da forze nemiche
- territori originalmente controllati e occupati da forze nemiche
- territori neutrali ora occupati da forze nemiche.

La differenza fra territori controllati e occupati

I territori in cui vi sono unità sono occupati; i territori del colore di una potenza o quelli in cui vi è un simbolo ad indicarne il possesso sono controllati. Muovere in un territorio controllato è una mossa di combattimento. Muovere in un territorio controllato amico è una mossa di non-combattimento. Vedere a pag. 21 per maggiori informazioni sulle mosse di non-combattimento.

Quante situazioni di combattimento potete provocare?

Nello stesso turno potete ingaggiare quanti combattimenti volete. Per esempio, il Giappone può ingaggiare battaglie terrestri con la Russia e battaglie navali nel Pacifico con gli Stati Uniti, il tutto nella stessa fase del turno. Vedere l'Appendice I da pag. 23 a pag. 26 dove c'è un esempio grafico.

Quante unità vengono mosse in combattimento?

Le unità con cui attaccate possono essere mosse da diversi territori e zone marine controllati da voi. Considerate le capacità di movimento di ogni unità e siate sicuri di entrare nel territorio nemico attraverso spazi adiacenti. Cercate di attaccare sempre col massimo che potete.

Per esempio, se state attaccando un territorio costiero, muovete con gli aerei da un territorio, con le unità terrestri da un altro territorio e con gli anfibi da una nave da trasporto o da guerra. **IMPORTANTE:** Ogni unità d'attacco può essere coinvolta solo in una battaglia per turno.

Rinforzi

Non potete muovere unità supplementari in un territorio in battaglia una volta che l'attacco è iniziato. Solo le unità d'attacco che sono mosse in battaglia durante la fase di movimento di combattimento possono combattere. Per esempio, nel primo turno della Germania, se la Germania ha attaccato il Sudan Anglo-Egiziano occupato dal Regno Unito con un carro armato dalla Libia e ha lasciato una unità di fanteria indietro in Libia, la fanteria non può essere mossa in combattimento con il Sudan Anglo-Egiziano in questo turno una volta iniziato il combattimento.

**Attacco a Territori Nemici Controllati
Una Mossa di Combattimento senza Battaglia!**

Durante la fase del movimento di combattimento del vostro turno, voi potete muovere le vostre unità in un territorio adiacente controllato dal nemico e prenderne il controllo senza ingaggiare battaglia. Questi territori controllati non sono occupati da unità nemiche, ma contengono un segnalino nemico o sono del colore originale di un nemico. Per esempio, la Germania ha mosso nell'Africa Occidentale Francese controllata dal Regno Unito nel primo turno della fase di movimento di combattimento senza ingaggiare battaglia. Questa mossa è una **MOSSA DI COMBATTIMENTO**, non una **MOSSA DI NON-COMBATTIMENTO**.

Quando muovete in un territorio nemico controllato, voi lo controllate, voi lo conquistate o lo liberate senza ingaggiare battaglia. Vedere a pag. 19 sotto «Risultati di combattimento terrestre e navale» per i dettagli. Per sapere quali unità muovere, dovete conoscere bene la capacità di movimento di ogni unità, il fattore di attacco e la reciprocità con altri pezzi.

Tutto ciò è spiegato in dettaglio qui sotto e nelle prossime 5 pagine.

Unità terrestri



FANTERIA

La fanteria può attaccare e difendere solo sulla terra.

Comunque può essere trasportata dalle navi.

Come muove

Sulla terra - un territorio adiacente. Vedere l'Appendice II a pag. 27 per un esempio grafico del movimento.

Sul mare - 1 o 2 unità di fanteria a bordo di una nave trasporto possono percorrere 2 spazi di mare per attaccare una costa nemica con un assalto anfibio. In questo tipo di attacco i movimenti terrestri e marini sono combinati in termini di imbarco e sbarco. Vedere l'Appendice II a pag. 27 per un esempio grafico di un assalto anfibio.

Quando viaggia sul mare la fanteria può anche essere portata su coste o isole amiche per rinforzare territori vulnerabili o truppe che vi si trovano già. Questo movimento è di non-combattimento ed è spiegato nella Sezione 6, Azione 4, a pag. 21.

Come colpisce

La fanteria può colpire solo sulla terra. Può essere coinvolta in combattimento con la fanteria nemica, carri armati, caccia e bombardieri.

Il suo fattore di attacco è «1», quello di difesa è «2» o meno.

Se è coinvolta in una battaglia navale non può né attaccare né difendere. È considerata carico!



CARRO ARMATO

Le unità blindate possono attaccare e difendere solo sulla terra. Comunque possono essere trasportate dalle navi.

Come muove

Sulla terra - 1 o 2 territori adiacenti. Muovendo due territori, il primo territorio che il vostro carro attraversa deve essere controllato da voi o da un vostro alleato, a meno che non l'attacchi.

L'assalto: se il territorio è controllato dal nemico, ma non è occupato, voi lo occupate... allora posate il vostro simbolo e mettete a posto la Carta di Produzione Nazionale, quindi muovete nel secondo territorio.

Il secondo territorio in cui muovete può essere un territorio nemico occupato o controllato, o un territorio amico o neutrale.

Vedere a pag. 27 per un esempio grafico dell'assalto.

Quando non potete assaltare, se il primo territorio in cui muovete è occupato dal nemico o è neutrale, il vostro carro armato ha fatto una regolare **MOSSA DI COMBATTIMENTO** e deve rimanere in questo territorio e condurre il combattimento - se vincete la battaglia il vostro carro armato non può assaltare e muovere in un altro territorio per dare battaglia nello stesso turno. E non può neppure, dopo questa battaglia, muovere in un secondo territorio amico in questo turno.

Se il primo territorio in cui muovete è controllato da voi o da un vostro alleato, il vostro carro armato può essere mosso in un secondo territorio adiacente occupato dal nemico per dare battaglia. Questa è considerata una regolare **MOSSA DI COMBATTIMENTO** e non una tattica d'assalto.

Sul mare - 1 carro armato a bordo di una nave può percorrere 2 zone di mare per attaccare una costa nemica con un assalto anfibio.

In questo tipo di attacco i movimenti terrestri e marini sono combinati in termini di imbarco e sbarco. Comunque, mentre i carri possono muovere in 2 territori adiacenti, l'imbarco e lo sbarco contano come un movimento completo.

Quando viaggiano in mare (come la fanteria) i carri possono essere portati su coste o isole amiche come movimento di non-combattimento.

Come colpisce

I carri armati possono colpire solo sulla terra. Possono essere coinvolti in combattimento con carri nemici, fanteria, caccia e bombardieri. Il loro fattore di attacco è «3» (o meno), quello di difesa è «2». Se sono coinvolti in una battaglia navale non possono né attaccare né difendere. Sono considerati carico!



ARMI ANTIAEREE

Le Armi AA sono speciali unità di terra. Non possono attaccare come la fanteria e i carri ma sono armi speciali di difesa contro attacchi aerei nemici.

Sono coinvolte in combattimento solo con gli aerei.

Sono sempre posizionate sulla terra, una per territorio.

Possono essere spostate in territori amici ma mai in territori nemici come unità d'attacco. Come la fanteria e i carri armati, possono essere trasportate via mare.

Come muove

Sulla terra - 1 territorio adiacente.

Sul mare - si muovono come la fanteria

ma possono essere portate solo su coste o isole amiche.

Come colpisce

La capacità di difesa aerea è molto forte. Se aerei nemici volano su un territorio dove vi un'arma AA, si lancia un dado per ogni aereo.

Per ogni «1» che si realizza viene eliminato un aereo, senza possibilità di contrattacco.

Vedere a pag. 17, Sezione 5, Azione 3, per maggiori dettagli.

Come è catturata

Se perdete un territorio, il nemico cattura anche l'antiaerea che vi si trova e la potrà usare quando ne avrà bisogno. Le armi AA non vengono mai distrutte.



COMPLESSI INDUSTRIALI

Sono speciali unità terrestri che non attaccano, non difendono e non si muovono. Essi servono come porta d'ingresso alle nuove unità militari sulla plancia di gioco.

Tre importanti regole sui complessi industriali sono già state spiegate: (1) le nuove unità che avete acquistato all'inizio del vostro turno nell'Azione 1 possono essere piazzate solo nei territori con complessi industriali che voi possedevate sin dall'inizio del vostro turno; (2) nuovi complessi industriali possono essere piazzati solo nei territori che possedevate all'inizio del vostro turno; e (3) i complessi industriali originali (quelli con cui avete iniziato il gioco) hanno una produzione illimitata: cioè voi potete piazzare qualsiasi numero di nuove unità in un territorio con un complesso originale; invece i complessi industriali nuovi (quelli che avete acquistato e piazzato o conquistato durante il gioco) hanno una

produzione limitata per turno: cioè il numero delle unità che possono essere piazzate in un territorio con un nuovo complesso è UGUALE al valore in redditi di quel territorio.

Nota: I nuovi complessi in territori senza redditi, come Gibilterra, Isole Salomone o territori neutrali, permettono l'introduzione di UNA nuova unità per turno.

Altre regole sui complessi industriali sono le seguenti:

- può essere piazzato un solo complesso industriale per territorio;
- i complessi industriali non possono essere distrutti né mossi;
- il vostro complesso industriale può essere catturato se il nemico conquista il territorio in cui si trova. Nel turno successivo il nuovo proprietario lo può usare per introdurre nuove unità in gioco.

I complessi industriali che possedete non possono essere usati dai vostri alleati. Anche se liberate (catturate un territorio una volta posseduto da un vostro alleato) un territorio con un complesso industriale, voi **NON POTETE** usare il complesso ma il vostro alleato (che è stato una volta proprietario del territorio liberato) lo può usare nel suo prossimo turno. **ECCEZIONE:** se la capitale del vostro alleato è stata catturata e voi liberate un complesso appartenente a questo alleato in un altro territorio, il vostro alleato non può usare il complesso; voi lo potete usare fino a che la capitale del vostro alleato è liberata.

I complessi industriali possono essere obiettivi speciali di bombardieri nemici. Vedere in questa Sezione alla voce «Bombardieri» per ulteriori dettagli.

Unità aeree



AEREI DA CACCIA

Possono attaccare e difendere su terra e su mare. Volano in attacco nell'Azione 2; devono atterrare nell'Azione 4, movimento di

non-combattimento.

• Possono atterrare solo su territori amici o su portaerei vostre o dei vostri alleati. Sulla portaerei vi possono stare solo 2 caccia.

IMPORTANTE: i caccia non possono atterrare su territori appena conquistati, siano coinvolti in combattimento o no.

Come si muovono

I caccia hanno un raggio di volo di 4 spazi adiacenti. Volando possono superare territori nemici. Essi devono, però, subire il fuoco delle armi AA che si trovano su questi territori (vedere «Come colpisce» a pag. 13 alla voce Armi Antiaeree).

Il raggio di volo di 4 spazi include il volo su territorio nemico e il ritorno a un territorio amico o a una portaerei, così permette di compiere missioni molto rapide.

Per esempio, se volete che il vostro caccia decolli e atterri nello stesso spazio, potete volare per 2 spazi, compiere un attacco e volare gli altri due spazi per tornare e atterrare.

Ecco come determinare un raggio di volo: contare ogni territorio o zona marina in cui il vostro caccia entra **DOPO** il decollo come 1 spazio. Le regole per i decolli e gli atterraggi sulle isole, i territori e le portaerei sono le seguenti:

• Un'isola è considerata un territorio zona di mare. Quando si vola su un'isola, contare la zona marina intorno all'isola e l'isola stessa come uno spazio per un totale di 2 spazi. Per esempio, non è possibile far volare un caccia dalle Isole Hawaii alle Midway e ritorno, perché vi è un totale di 6 spazi.

• Quando si decolla da un territorio costiero o da un'isola per volare sul mare, contare la prima zona marina in cui si entra come 1 spazio.

• Quando si decolla da una portaerei, non contare la zona marina in cui si trova la portaerei come uno spazio, perché il vostro caccia è considerato **IN** questa zona.

Per esempio, un caccia su una portaerei nella zona di mare hawaiana può volare alle Midway e tornare alla portaerei, perché vi è un totale di 4 spazi.

• Se un caccia su una portaerei deve volare all'attacco, deve decollare da dove si trovava la portaerei all'inizio del suo turno.

Per esempio, voi **NON POTETE** muovere una portaerei con un caccia di 1 o 2 zone e quindi muovere il caccia da dove la portaerei termina il suo movimento.

Come colpiscono

I caccia possono attaccare e difendere sui territori; i caccia possono anche attaccare e difendere sul mare (possono difendere solo se si trovano su una portaerei).

IMPORTANTE: i caccia in un'isola non possono difendere una zona marina in battaglia attorno ad essa.

Per esempio, nel primo turno, se le unità aeree della Germania attaccano una nave da guerra e da trasporto inglesi nella zona di mare circostante il Regno Unito, i due caccia che vi si trovano non possono difendere le unità navali attaccate.

Sui territori o gruppi di isole, i caccia possono essere coinvolti in combattimento con fanteria nemica, carri armati, caccia e bombardieri; sulle zone marine, i caccia possono essere coinvolti in combattimento con navi nemiche, sommergibili, navi da trasporto, portaerei, caccia e bombardieri.

Quando attaccano il loro numero di dado è «3» (o meno), quando difendono è «4» (o meno).

IMPORTANTE: durante il combattimento, se il caccia è appoggiato

a una portaerei e questa viene distrutta, il caccia rimane in volo a difendere. Se sopravvive alla battaglia, può decidere di atterrare nella stessa zona della battaglia, su un'isola o un'altra portaerei, ma se non può atterrare è perso e viene eliminato dal gioco. Vedere l'Appendice II a pag. 28 e 29 per esempi grafici di come i caccia volano, attaccano e atterrano.



BOMBARDIERI

Sono unità aeree come i caccia.

IMPORTANTE: come i caccia, essi non possono atterrare in territori appena conquistati, siano coinvolti in combattimento o no.

Vedere la sezione dei caccia qui sopra per come i bombardieri volano e colpiscono.

Le sole differenze sono le seguenti:

- i bombardieri non possono atterrare sulle portaerei;
- i bombardieri in attacco hanno il fattore «4» (o meno) in difesa «1»;
- i bombardieri hanno un raggio di volo di 6 zone adiacenti; questo significa che potete fare un attacco con 3 zone di andata e 3 zone di ritorno;
- i bombardieri possono condurre uno speciale attacco aereo che non possono fare i caccia. È chiamato RAID strategico di bombardamento ed è condotto contro uno specifico obiettivo, un complesso industriale in un territorio nemico.

In combattimento, un bombardiere può compiere un Raid strategico o attaccare le normali unità nemiche; non può fare ambedue le cose.

Come fare un Raid strategico di bombardamento

1. Muovere uno o più bombardieri in un territorio nemico con il complesso industriale.
2. Se il vostro nemico ha un'arma AA,

egli può spararvi lanciando un dado per ogni bombardiere che l'attacca. Per ogni «1» realizzato viene eliminato un bombardiere senza possibilità di contrattacco.

3. Ora voi lanciate un dado per ogni bombardiere sopravvissuto alla contraerea. Sommate i punti dei dadi.

4. Il totale dei dadi è il numero di CPI che il vostro nemico deve dare alla banca. Questa è la penale da pagare quando un bombardiere attacca un complesso industriale.

RICORDARE: i complessi industriali non vengono mai distrutti o rimossi dal gioco.

Se il proprietario del complesso industriale bombardato non ha sufficienti CPI per coprire la penale, trasferisce il pagamento al momento in cui incasserà i suoi redditi.

Vedere l'Appendice II a pag. 29 per un esempio grafico di un Raid strategico di bombardamento.

Unità Navali

Vedere l'Appendice II a pag. 30 per un esempio grafico del movimento di una unità navale.



NAVI DA GUERRA

Le navi attaccano e difendono in mare. Non possono essere mosse sulla terra. Possono essere usate come appoggio per attaccare coste o isole con assalti anfibi. Non possono essere usate per trasportare unità terrestri o aeree.

Come muovono

Le navi muovono di 1 o 2 zone adiacenti. In una mossa di 2 zone, la prima zona deve essere disoccupata o occupata da unità alleate. Se è occupata da unità nemiche, la nave deve fermarsi a dare battaglia e non muovere in un'altra zona.

Come colpiscono

Le navi da guerra sono padroni del mare. Attaccano e difendono con un lancio del dado di «4» (o meno). Possono essere coinvolte in combattimento con navi nemiche, sommergibili, portaerei, caccia,

bombardieri e navi trasporto.

ASSALTI ANFIBI

Un assalto anfibio è un attacco a un territorio costiero o isola nemici con unità terrestri portate dai trasporti.

La nave può essere un membro effettivo della forza d'assalto anfibio.

Comunque non è necessario che in ogni assalto anfibio sia inclusa una nave da guerra.

Se una nave da guerra accompagna un trasporto in un assalto anfibio, essa ha una speciale prerogativa di fuoco chiamata scarica di supporto: cioè ogni nave fa fuoco una volta sulle unità nemiche che difendono il territorio.

Ogni unità nemica è colpita se il dado dà un «4» (o meno) ed è considerata una perdita, tuttavia capace di contrattacco quando il difensore spara. Le navi e i trasporti coinvolti nell'assalto anfibio, comunque, non sono bersagli possibili nel contrattacco del difensore: essi sono immuni al fuoco del difensore.

Vedere la Sezione 5 a pag. 18 e 19 per maggiori dettagli sul combattimento. Inoltre vedere «Trasporti» a pag. 16 e Appendice II a pag. 30 per gli assalti anfibi.

IMPORTANTE: durante un assalto anfibio, se vi sono unità navali nemiche nella zona marina adiacente alla costa in bersaglio, tutte le vostre unità navali (trasporti e navi d'appoggio) devono attaccare e affondare tutte le unità navali nemiche prima che i trasporti possano scaricare le forze terrestri d'assalto. I trasporti carichi o scarichi possono essere colpiti. Una volta che la zona marina è libera, i trasporti possono essere scaricati. Quindi inizia la battaglia terrestre.

Nota: se prima della battaglia terrestre vi è una battaglia navale, le navi non possono effettuare la loro scarica di supporto. Inoltre, eventuali caccia coinvolti nella battaglia navale NON POSSONO attaccare nella battaglia terrestre nello stesso turno.

La battaglia terrestre è condotta come ogni altra battaglia, eccetto che le unità terrestri d'attacco nell'assalto anfibio perdono la loro opzione di ritirata. Più

notizie sulla ritirata nella Sezione 5, Azione di Combattimento Sequenza 3, pagine 18 e 19.



PORTAEREI

Le portaerei attaccano e difendono in mare. Non possono essere mosse sulla terra. Non possono mai trasportare unità terrestri; possono, invece, portare un massimo di due caccia. I caccia alleati possono atterrare e decollare sulla vostra portaerei.

Vedere l'Appendice II a pag. 29 per un esempio grafico di un caccia che decolla da una portaerei per un attacco e vi ritorna ad attacco concluso.

Come muovono

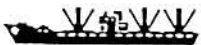
Le portaerei muovono di 1 o 2 zone adiacenti. In una mossa di 2 zone, la prima zona deve essere non occupata o occupata da unità alleate.

Come colpiscono

Le portaerei attaccano solo con un «1», ma difendono con «3» (o meno). Quando una portaerei è attaccata, i suoi aerei sono considerati difendenti in aria; così se il nemico fa un lancio vincente, il proprietario della portaerei può scegliere di perdere uno dei suoi caccia piuttosto che perdere la portaerei.

Eccezione: nell'attacco di un sommergibile è la portaerei ad essere perduta, perché i sommergibili non possono sparare agli aerei.

Vedere «Sommergibili» in questa Sezione per maggiori dettagli.



TRASPORTI

I trasporti sono unità navali speciali che trasportano unità terrestri da una costa ad un'altra. I trasporti non possono attaccare come le navi, le portaerei o i sommergibili. Essi possono, comunque, portare unità

terrestri coinvolte in un assalto anfibio. Essi sono anche una perdita più modesta, dato che un trasporto costa 8 CPI, in confronto a una nave che ne costa 24.

I trasporti non hanno fattore di attacco ma difendono con un «1» del dado. Le unità terrestri a bordo di un trasporto attaccato non possono sparare e se il trasporto è colpito le unità a bordo sono perdute, tutte!

Come muovono

I trasporti muovono di 1 o 2 zone adiacenti. In una mossa di 2 zone la prima zona in cui il trasporto entra deve essere disoccupata, occupata dalle sue unità o dalle unità di un alleato; se è occupata da unità nemiche si deve fermare per combattere e non muovere in un'altra zona.

Un trasporto può portare i seguenti carichi:

- 1 o 2 unità di fanteria
- o un'arma AA
- o un carro armato.

Un trasporto può caricare un carico, spostarsi di 1 o 2 zone, e scaricare il carico tutto nella stessa mossa.

IL CARICO PUÒ ESSERE CARICATO PRIMA, DURANTE O DOPO LE MOSSE DEL TRASPORTO. Per esempio, un trasporto può caricare una unità di fanteria, spostarsi di una zona e caricare altra fanteria, spostarsi in un'altra zona e scaricare tutta la fanteria, il tutto nella stessa mossa. Se il carico non è stato scaricato, il trasporto può spostarsi di 2 zone e rimanere in mare con il carico a bordo.

UNA VOLTA CHE IL TRASPORTO HA SCARICATO, COMUNQUE, LA SUA MOSSA È FINITA!

Fare da ponte: un trasporto può anche caricare e scaricare unità senza muoversi dalla zona in cui si trova, cioè «fa da ponte».

Per esempio, se un trasporto si trova nella zona marina che circonda il Giappone, può portare unità terrestri dal Giappone alla Manciuria senza lasciare quella zona di mare; o se un trasporto è nella zona marina che

circonda il Regno Unito, può portare una unità di fanteria alla Finlandia/Norvegia e una all'Europa Occidentale (se il Regno Unito controlla questi territori) senza lasciare quella zona di mare.

Quando un trasporto fa da ponte siate sicuri che porti solo il carico concesso.

Come colpiscono

I trasporti non hanno fattore d'attacco, tuttavia possono partecipare al combattimento. In un regolare combattimento navale e negli assalti anfibi, essi possono essere usati come perdite, essendo meno costosi delle unità navali.

Se un trasporto con un carico viene colpito, il carico è perduto.

Ecco alcune importanti regole sui trasporti:

- Vedere «Assalti Anfibi» nel capitolo «Unità Navali» a pag. 15.

Se state lanciando un simile attacco e la zona marina adiacente alla costa di bersaglio è occupata dal nemico, allora la vostra forza navale comprendente i trasporti carichi deve ingaggiare combattimento prima di poter effettuare l'assalto anfibio.

Può accadere quel che segue:

— Se la zona è liberata e i trasporti sopravvivono, possono scaricare le unità terrestri d'assalto. I trasporti non fanno parte di questa battaglia terrestre e non possono essere colpiti dai nemici difensori.

Una volta scaricate, le unità terrestri **NON POSSONO MAI** ritirarsi!

— Se la zona non è liberata, voi non potete continuare l'assalto e dovete ritirare ogni trasporto sopravvissuto. Il punto chiave da ricordare in un assalto anfibio è che la battaglia navale e la battaglia terrestre non possono aver luogo nello stesso turno.

- I vostri trasporti possono portare unità terrestri dei vostri alleati. Queste unità devono salire a bordo nel turno del vostro alleato, devono muovere nel vostro turno e devono essere scaricate nel turno successivo del vostro alleato.

- Se avete mosso un solo trasporto in battaglia, esso non può attaccare e deve resistere un turno di fuoco nemico prima che possiate ritirarlo.

Per saperne di più vedere «Ritirate» a pag. 18 e 19.

• Quando un trasporto porta un carico, le unità terrestri sono fisicamente piazzate accanto al trasporto stesso. Se il trasporto carico è in una zona marina con un'isola si può far fatica a capire se le unità sono sul trasporto o sull'isola.

Per ovviare a questa confusione, si consiglia di mettere le unità scaricate nel bordo di ingrandimento dell'isola.



SOMMERGIBILI

I sommergibili attaccano e difendono in mare. Non possono essere mossi sulla terra. Non possono mai essere usati per trasportare unità terrestri o aeree. I sommergibili hanno speciali poteri d'attacco che sono negati alle altre unità navali. Infatti possono portare un attacco mortale e ritirarsi dopo aver sparato.

Come si muovono

I sommergibili muovono di 1 o 2 zone adiacenti. In una mossa di 2 zone la prima zona deve essere non occupata o occupata da unità alleate; se è occupata da unità nemiche, il sommergibile deve fermarsi e dare battaglia e non muoversi in un'altra zona.

Come colpiscono

I sommergibili attaccano e difendono con un lancio del dado di «2» (o meno). Essi possono, comunque, condurre un attacco improvviso e mortale, sparare un colpo alle navi nemiche e non essere sottoposti al contrattacco delle navi colpite. Questo è chiamato attacco di «colpo unico».

Per fare questo attacco muovete il vostro sommergibile in una zona occupata dal nemico. Lanciate un dado per ogni sommergibile.

Per ogni «2» (o meno) realizzato, una nave nemica è affondata e tolta dal gioco, senza possibilità di contrattacco. Naturalmente le altre navi e aerei possono contrattaccare.

Speciale capacità di ritirata: in combattimento, dopo un giro di fuoco, i sommergibili attaccanti e difendenti

hanno l'opzione di ritirata. Ecco come:

Quando: dopo che il difensore ha contrattaccato e rimosso le perdite, i sommergibili possono ritirarsi.

Chi: per primi possono ritirarsi i sommergibili attaccanti; poi i sommergibili difendenti.

Dove: i sommergibili attaccanti devono ritirarsi **INDIETRO** in UNA zona adiacente, la stessa da cui si erano mossi per dare combattimento; i sommergibili difendenti devono ritirarsi in una zona adiacente amica o non occupata; se non c'è, i sommergibili difendenti non possono ritirarsi.

Per esempio, nel primo turno, se il sommergibile tedesco nel Mar Baltico è attaccato dalle unità aeree russe, esso non può ritirarsi perché l'adiacente Canale inglese è occupato dalle unità navali inglesi nemiche.

IMPORTANTE: la ritirata del sommergibile è differente dall'opzione di ritirata offerta a tutte le unità d'attacco per le seguenti ragioni:

- la ritirata è offerta anche ai sommergibili difendenti; l'opzione di ritirata non è offerta alle unità navali di difesa;

- i sommergibili attaccanti si ritirano prima di ogni altra unità e non devono ritirarsi nello stesso spazio in cui si ritirano tutte le altre unità.

Vedere «I sommergibili possono fuggire» nella Sequenza 3 dell'Azione di Combattimento, a pag. 19, per i dettagli.

I sommergibili possono essere coinvolti in combattimento con sommergibili nemici, navi da guerra, portaerei e trasporti, ma mai con caccia e bombardieri.

Se l'attacco è condotto solo da aerei, un sommergibile non può contrattaccare. Dopo l'attacco, se il sommergibile non è stato distrutto, può ritirarsi.

Ecco un esempio di un attacco di un sommergibile a una portaerei con un caccia a bordo.

Il sommergibile lancia un «2» e ha successo. Poiché il caccia non può essere abbattuto da un sommergibile, la

portaerei deve essere scelta come vittima. La portaerei non può contrattaccare perché è distrutta da un attacco di colpo unico; il caccia, comunque, difende con «4». Sfortunatamente il caccia realizza un «5», obiettivo mancato.

Il sommergibile si avvale della sua opzione di ritirata perché non può sparare ad un aereo.

La battaglia è finita ma il caccia deve atterrare.

Se vi è un'isola amica nella zona egli vi può atterrare, se non precipita e viene eliminato dal gioco.

Violazione della Neutralità

Se il nemico occupa un territorio neutrale e voi vi entrate, ne nasce un conflitto proprio come se voi muovete in un territorio nemico occupato o una zona di mare.

Ma se voi siete il PRIMO giocatore a entrare con unità terrestri o a volare con unità aeree oltre un territorio neutrale, automaticamente lo conquistate senza fare battaglia. Voi, comunque, avete fatto una **MOSSA DI COMBATTIMENTO** e dovete subire una penalità per questa violazione della neutralità.

Ecco cosa dovete fare quando violate la neutralità:

A. Quando entrate in un territorio neutrale con unità terrestri, esse devono fermarsi e là termina la loro mossa. I carri armati non possono fare «blitz» in un territorio neutrale; quando un aereo sorvola un territorio neutrale, non vi si può fermare, ma è ugualmente considerata violazione della neutralità.

B. Quindi pagare alla banca una penale di 3 CPI e posare un segnalino sul territorio violato. Questa penale viene pagata una sola volta e solo dal giocatore che ha violato la neutralità. Le mosse successive sul territorio violato sono considerate mosse regolari e non sono soggette a penale.

IMPORTANTE: una volta che un territorio neutrale è violato non è più considerato neutrale, ma esattamente come tutti gli altri territori conquistati.

In questa parte della Sequenza, tutti i combattimenti sono risolti mediante il lancio dei dadi.

Fate tutti i movimenti PRIMA di risolvere qualche combattimento.

Le nuove unità non possono essere mosse in battaglia come rinforzi una volta che il combattimento è iniziato. Ogni situazione di combattimento viene risolta separatamente.

Combattimento terrestre

Quando unità terrestri e aeree muovono in un territorio occupato dal nemico, seguire la seguente Sequenza:

1. *Mettere tutte le unità sulla Tavola della Battaglia*; attaccanti e difensori sui lati a loro assegnati.

Il numero che si trova su ogni colonna sta ad indicare la capacità di attacco e di difesa delle varie unità, cioè il numero che occorre fare col dado per aver successo. Il numero indicato è il massimo, quindi valgono anche i numeri inferiori.

2. *Il fuoco delle armi antiaeree.*

Se il difensore ha un'arma AA presente nelle zone dove sta attaccando un aereo nemico, può usarla per cercare di abbatterlo. Il difensore lancia un dado per ogni aereo attaccante. Per ogni «1» che ottiene coi dadi viene abbattuto un aereo e quindi va immediatamente tolto dalla Tavola della Battaglia. L'aereo non ha possibilità di contrattacco e se è abbattuto va rimesso nel suo scomparto del contenitore.

Una volta che l'arma AA ha sparato viene rimossa dalla Tavola di Battaglia e torna sul territorio su cui si trovava.

3. *Il fuoco dell'attaccante.* L'attaccante lancia un dado per ogni unità d'attacco.

Osservate che la Tavola di Battaglia è divisa in 4 colonne. Per primo si risolve il combattimento nella colonna 1 e via via tutte le altre, in ordine numerico.

Per esempio, se la colonna 1 ha 4 unità di fanteria, voi sparate lanciando 4 dadi.

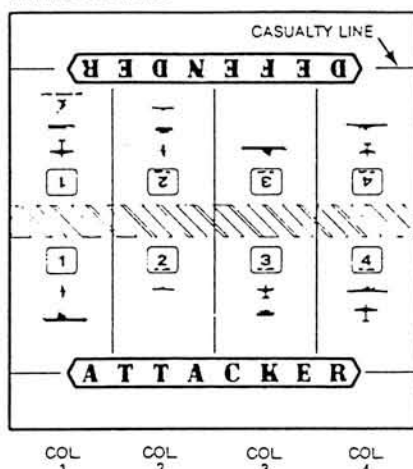
Il numero vincente della fanteria è «1», quindi dovete realizzare per forza degli «1» per vincere.

Prendere nota: se avete più unità dei dadi, lanciate i 12 dadi e quindi lanciate il numero di dadi che serve per arrivare al numero delle unità.

Per ogni numero vincente, il difensore sceglie le unità, perdenti e le sposta nella zona delle perdite sulla stessa colonna.

Le perdite non sono immediatamente perdute, perché hanno la possibilità di contrattaccare, in quanto i combattimenti sono considerati simultanei.

BATTLE BOARD



4. *Il fuoco del difensore.* Il difensore lancia un dado per ogni unità, comprese le perdite, e risolve il combattimento. In questo contrattacco, le unità dell'attaccante colpite vengono immediatamente tolte e messe nel contenitore. Questo perché esse avevano già sparato. Naturalmente l'attaccante sceglie quali sono le unità perdute.

5. *Rimozione di tutte le perdite.* Dopo il contrattacco del difensore, il difensore rimuove dalla tavola tutte le unità che si trovano oltre la linea «perdite» e le rimette nel contenitore. Le perdite dell'attaccante vengono rimosse quando sono colpite.

6. *Ripetizione dei passi 3, 4 e 5 fino a...*

A. *L'attacco si ritira - Opzione di ritirata - Privilegio speciale*

dell'attaccante - L'attaccante può ritirarsi fermando il combattimento e spostando tutte le unità attaccanti indietro in un territorio amico adiacente dal quale provenivano. L'attaccante non può ritirarsi in uno spazio oltre il territorio di battaglia se non ha unità che provengono da quello spazio. Per esempio, nel primo turno, unità russe provenienti dallo Yakut e dalla Russia Orientale hanno attaccato il Giappone posseduto dalla Manciuria e non possono ritirarsi in Cina: esse devono tutte ritirarsi nello Yakut o nella Russia Orientale.

La ritirata è un privilegio solo dell'attaccante. Tutte le unità dell'attaccante devono ritirarsi insieme nello stesso territorio.

B. *L'attaccante è distrutto* - Se tutte le unità d'attacco sono colpite dal difensore, la battaglia è finita.

C. *Attaccante e difensore sono distrutti* - Se tutte le unità sono colpite, la battaglia è finita.

Alcune situazioni particolari di attacco e difesa

Assalti anfibi con navi da guerra: per risolvere un assalto anfibio sulla Tavola di Battaglia, con navi presenti e senza battaglia navale preliminare, fate quel che segue:

(1) le navi assaltanti sparano per prime: questo è il loro attacco di supporto. Per farlo, l'attaccante lancia un dado per ogni nave. Ogni lancio di «4» (o meno) è un successo. Il difensore sceglie le sue perdite e le sposta oltre la linea «perdite»;

(2) l'attaccante rimuove le navi dalla Tavola di Battaglia e le rimette nella zona marina adiacente la costa bersaglio;

(3) l'attaccante quindi scarica il carico dai trasporti sulla costa. I trasporti vengono rimessi nella zona marina adiacente alla costa;

(4) quindi l'attaccante spara con le unità aeree e terrestri e il difensore

contrattacca.

Nota: tutte le unità difendenti colpite dalla nave nell'attacco di supporto possono ora contrattaccare.

IMPORTANTE: le navi attaccanti in un assalto anfibio non sono interessate dalla conseguente battaglia terrestre.

• **Forze Multi-Nazionali:** quando unità della stessa alleanza sono nello stesso territorio o zona marina, è presente una Forza Multi-Nazionale. Queste forze possono difendere insieme, ma non possono attaccare insieme.

In particolare:

La difesa insieme - quando una forza multipla è attaccata, l'attaccante spara per primo, come sempre. Se ottiene successo, i difensori di comune accordo scelgono la perdita (se non sono d'accordo, la perdita viene scelta dall'attaccante). Nel contrattacco ogni difensore lancia i dadi separatamente per le proprie unità (incluse le perdite).

L'attacco separato - quando unità della stessa alleanza nello stesso spazio vogliono attaccare, ogni attaccante spara per le proprie unità e lo può fare solo nel suo turno.

Combattimento Navale

Quando unità navali e aeree entrano in una zona nemica, seguire la seguente sequenza.

1. Mettere tutte le unità sulla Tavola di Battaglia.

Posizionarle come si fa nei combattimenti terrestri.

I numeri scritti sulla tavola indicano la capacità massima di attacco e difesa delle unità.

Osservate che non c'è posto, dal lato dell'attaccante, per le navi trasporto, perchè esse non hanno un fattore d'attacco.

Comunque, i trasporti dell'attaccante possono essere posizionati come indicato sulla Tavola di Battaglia.

2. Il fuoco dei sommergibili attaccanti

Se l'attaccante ha dei sommergibili nel conflitto, essi devono sparare prima delle altre unità. È chiamato attacco di

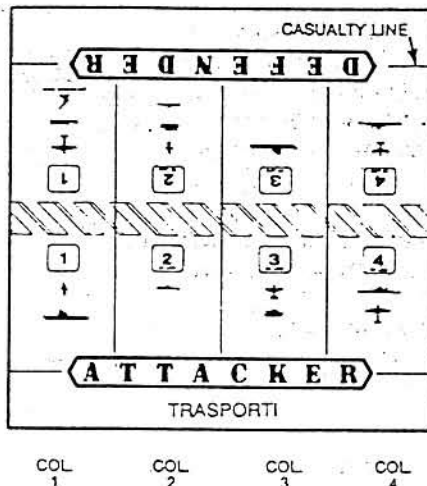
colpo unico.

Si lancia un dado per ogni sommergibile e il numero vincente è il «2».

Per ogni «2» o «1» realizzati il difensore sceglie una perdita.

Nota: un aereo non si può scegliere come perdita, perchè i sommergibili non possono sparare agli aerei.

BATTLE BOARD



3. Rimozione delle perdite dovute ai sommergibili

Dopo che i sommergibili hanno condotto il loro attacco, le perdite vengono tolte dal gioco, poichè non esiste il contrattacco ai sommergibili.

4. L'attaccante spara con tutte le altre unità

L'attaccante lancia un dado per ogni unità, partendo dalla colonna 1, poi la 2, e così via. Come sempre il difensore sceglie le sue perdite e le posa nella zona apposita. Queste perdite potranno sparare durante il contrattacco.

5. Il difensore spara con le unità rimanenti

Il difensore lancia un dado per ogni unità (incluse le perdite), sempre seguendo l'ordine delle colonne. In questo contrattacco le unità dell'attaccante colpite vengono immediatamente tolte dal gioco e rimesse nei contenitori. Naturalmente l'attaccante ha il diritto di scegliere le unità che perde.

IMPORTANTE: l'attaccante può scegliere di perdere un trasporto, purchè si trovi sulla Tavola di Battaglia.

6. Rimozione di tutte le perdite

Terminato il contrattacco del difensore, tutte le sue perdite vengono tolte dalla Tavola di Battaglia e rimesse nei contenitori.

7. I sommergibili possono fuggire.

I sommergibili attaccanti e difendenti possono ora esercitare la loro speciale capacità di fuga e ritirarsi dal combattimento. Ricordare come specificato sotto «Sommergibili - Come colpiscono» a pag. 17, che i sommergibili attaccanti si ritirano per primi nella zona amica adiacente da cui essi, o altre unità navali in accompagnamento, provenivano; dopo di essi si ritirano i sommergibili difendenti.

8. Ripetere i passi da 2 a 7 fino a...

A. L'attaccante si ritira - L'opzione di ritirata - Privilegio speciale dell'attaccante: l'attaccante può ritirarsi fermando il combattimento e spostando tutte le unità attaccanti indietro in un territorio amico adiacente dal quale provenivano. L'attaccante non può ritirarsi in uno spazio oltre il territorio di battaglia se non ha unità che provengono da quello spazio.

B. L'attaccante è distrutto - se tutte le unità attaccanti sono colpite dal difensore, la battaglia è finita.

C. Il difensore è distrutto - se tutte le unità di difesa sono colpite dall'attaccante, la battaglia è finita.

D. Attaccante e difensore sono distrutti se tutte le unità sono colpite, la battaglia è finita.

Situazione particolare di attacco e difesa

• **Forze Multi-Nazionali** - vedere questa voce al capitolo «Combattimento Terrestre» per i dettagli su chi difende quando due o più membri di un'alleanza vengono attaccati. Le stesse regole si applicano sia sulla terra, sia sul mare.

Risultati del combattimento terrestre e navale

Nel combattimento terrestre i territori possono essere mantenuti dal difensore o conquistati dall'attaccante.

Nel combattimento navale, le zone di mare non sono conquistate, ma vengono ridotte le flotte.

Questi sono i risultati del combattimento terrestre:

- Se l'attaccante si ritira il difensore mantiene il territorio.
- Se l'attaccante è distrutto il difensore mantiene il territorio.
- Se il difensore è distrutto l'attaccante conquista il territorio.
- Se l'attaccante e il difensore sono ambedue distrutti, il difensore mantiene il territorio.
- Vedere un'importante eccezione più avanti.

Quando si conquista un territorio, portare le unità sopravvissute dalla Tavola di Battaglia al territorio conquistato, piazzarvi sopra un simbolo e aggiustare il Livello sulla Carta di Produzione Nazionale.

Come vincitore, il Livello è incrementato dal valore del territorio conquistato. Il Livello del difensore perdente è abbassato del valore del territorio perso. Ogni arma AA o complesso industriale rimane nel territorio ed appartiene al vincitore.

Prendere nota: se il territorio conquistato era originariamente posseduto da un membro della vostra alleanza, il territorio torna a lui e sarà lui a posarvi il suo simbolo e ad incrementare il suo Livello. Voi siete considerato solo come liberatore!

ECCEZIONE: se la capitale del proprietario originario è in mani nemiche al momento di tale liberazione, il liberatore raccoglie il valore in redditi del territorio conquistato e può utilizzarvi il complesso industriale finché non viene liberata la capitale del

proprietario originario (nel cui caso i livelli di produzione sarebbero riaggiustati).

•IMPORTANTE ECCEZIONE

Anche se l'attaccante distrugge il difensore, c'è una possibilità che l'attaccante non possa conquistare il territorio. Per conquistare un territorio, bisogna occuparlo dopo la battaglia con le rimanenti unità terrestri. Se le unità rimanenti sono solo aerei, l'attaccante non può occupare il territorio perché gli aerei devono volare via dal territorio dopo il combattimento.

Ricordare: gli aerei volano all'attacco nella fase di combattimento e tornano per atterrare nella fase di movimento di non-combattimento.

Gli aerei attaccanti non possono rimanere in un territorio appena conquistato. Vedere alla Sezione 6, Azione 4, a pag. 21.

Se l'attaccante non può occupare il territorio perché non ha unità terrestri, il territorio viene considerato mantenuto dal difensore.

Conquista di un territorio che è una capitale nemica

Come conquistatore: se voi conquistate UNO dei territori capitale nemici (questi territori sono: Stati Uniti Orientali, Russia, Regno Unito, Germania e Giappone), seguite la stessa procedura della conquista di un territorio normale. In aggiunta, al proprietario del territorio capitale portate via tutti i CPI che ha. Inoltre raccogliete il valore in redditi del territorio conquistato.

Come ex- proprietario del territorio capitale conquistato: voi siete ancora in gioco, ma non potete raccogliere i redditi dei territori che possedete e non potete acquistare nuovi articoli (tutti i CPI sono stati ceduti) fino a che la vostra capitale è liberata.

Situazione speciale di combattimento Raid strategico di bombardamento

I bombardieri hanno una particolarità speciale di compiere raid strategici di bombardamento contro complessi industriali nemici piuttosto che contro unità militari.

Bombardare un complesso industriale indebolisce economicamente l'avversario e riduce la sua riserva di CPI.

Se volete che un vostro bombardiere attacchi un complesso industriale, annunciate che state facendo un raid strategico di bombardamento e fate quel che segue. Non usate la Tavola di Battaglia per questo tipo di attacco!

1. *Muovete uno o più bombardieri in un territorio nemico contenente un complesso industriale.*

2. *L'arma AA del difensore vi spara. Il difensore lancia un dado per ogni bombardiere da cui è attaccato. Ogni «1» che realizza abbatte un aereo. I bombardieri colpiti non possono contrattaccare e vengono tolti dal gioco.*

3. *I bombardieri rimasti sparano. L'attaccante lancia un dado per ogni bombardiere e si fa la somma di tutti i punti ottenuti.*

4. *Il difensore paga il CPI. La somma dei dadi è il numero di CPI che il difensore deve pagare alla banca. Se il difensore non ha abbastanza CPI deve dare quelli che ha e la differenza la darà quando sarà il suo turno di incassare i redditi.*

I complessi industriali non sono mai distrutti o spostati.

Per maggiori notizie sul bombardamento strategico vedere l'articolo «Bombardieri» nella Sezione 4, Sequenza 2 dell'Azione, a pag. 15.

6

SEQUENZA-AZIONE 4

Movimento di Non-Combattimento

In questa parte del vostro turno potete muovere alcune, tutte o nessuna delle unità che non avete mosso durante l'Azione 2 - Movimento di Combattimento. Vedere più avanti *«Mossa obbligata di eccezione».

È possibile muovere le vostre unità in posizioni fortemente offensive o difensive ed anche per rinforzare territori vulnerabili o unità al fronte. Tenete a mente la capacità di movimento di ogni unità quando le muovete.

Dove possono essere mosse le unità:

- Le unità terrestri possono essere mosse in territori amici, occupati o non occupati. Esse non possono essere mosse in territori neutrali, nemici occupati o controllati. In questo momento le armi

AA possono essere mosse in territori amici. Se possedete lo sviluppo dei «Missili», potete muovere un'arma AA entro il raggio di 3 territori da un complesso industriale nemico (vedere Sviluppo Armi Speciali a pag. 10 per i dettagli).

- Le unità aeree possono atterrare in territori amici, occupati o non occupati. Esse **NON POSSONO** atterrare in territori neutrali, nemici, occupati o controllati. I caccia possono atterrare su una portaerei di un alleato. In questa fase di non-combattimento le unità aeree **NON POSSONO** sorvolare territori neutrali.

- Le unità navali possono essere mosse in zone marine amiche, occupate o disoccupate. **NON POSSONO** essere

mosse in zone nemiche occupate.

I trasporti scarichi o carichi possono essere mossi vicino a territori costieri amici per caricarvi o scaricarvi un carico.

*MOSSA OBBLIGATA DI ECCEZIONE

Le unità aeree che sono state coinvolte in combattimento e sono sopravvissute, ora devono essere mosse fuori dal territorio di battaglia. Dovete farle atterrare in territori amici, non in quelli appena conquistati; i caccia possono anche atterrare su una portaerei di un alleato... i bombardieri NO! Quando atterrate tenete a mente il raggio di volo delle vostre unità. Ricordate quale parte del raggio di 4 spazi dei caccia e di 6 spazi dei bombardieri avete già usato nel movimento di combattimento.

7

SEQUENZA-AZIONE 5

Piazzamento Nuove Unità sul Piano di Gioco

Tutte le unità che avete acquistato nell'Azione 1 del vostro turno ora devono essere piazzate sulla plancia.

Ecco come:

- Piazzate le nuove unità terrestri e le unità aeree nei territori in cui avete complessi industriali sin dall'inizio del vostro turno: non nei territori appena conquistati.

IMPORTANTE: ci può essere una sola AA per territorio; in questo momento non si possono piazzare caccia sulle portaerei e fanteria sui trasporti.

- Piazzate le nuove unità navali nelle zone marine adiacenti a territori costieri in cui avete complessi industriali sin dall'inizio del vostro turno: non vicino a territori appena conquistati.

IMPORTANTE: le zone marine dove

piazzate le unità navali devono essere amiche!

- Piazzate i nuovi complessi industriali in territori che possedevate sin dall'inizio del vostro turno: non in territori appena conquistati.

IMPORTANTE: ci può essere un solo complesso industriale per territorio.

Altre considerazioni;

La capacità produttiva dei complessi industriali: i complessi originali (quelli con cui avete iniziato il gioco), vi danno una capacità illimitata: potete piazzare qualsiasi numero di nuove unità in un territorio con questo tipo di complesso; i nuovi complessi (quelli che avete acquistato e piazzato o catturato) hanno una capacità limitata per turno; il numero di unità che potete piazzare è uguale al valore in redditi del territorio

su cui si trova il complesso.

Vedere «Altri articoli acquistabili» a pag. 11 e «Complessi industriali» a pag. 13, per maggiori dettagli.

L'uso di un complesso industriale alleato: voi non potete piazzare nuove unità vicino a un complesso industriale posseduto da un alleato.

ECCEZIONE: voi potete usare un complesso industriale in un territorio alleato che avete liberato se la capitale di questo alleato è in mani nemiche.

Impossibilità di piazzamento delle nuove unità: alcune unità che non possono essere piazzate vicino a complessi industriali sono perse e tornano nel contenitore. Vedere gli esempi di situazioni di impossibilità di piazzamento a pag. 11.

Raccolta dei Redditi

Questa è la fine del vostro turno di gioco.

In questa fase voi incassate i redditi dalla banca in base al vostro Livello di Produzione Nazionale.

Guardate a che punto si trova il vostro simbolo sulla Carta di Produzione Nazionale e prelevate tanti CPI quanti sono indicati.

IMPORTANTE: non potete prestare o regalare CPI ad altri membri della vostra alleanza.

Come vincere la guerra

CONDIZIONI DI VITTORIA DEGLI ALLEATI

Le condizioni di vittoria degli Alleati sono le stesse della vittoria storica della 2ª Guerra Mondiale: la completa e incondizionata resa delle potenze dell'Asse. Questo significa che voi e i vostri alleati dovete conquistare i due territori Capitali dell'Asse, Germania e Giappone.

U.S.S.R. PARTENZA 24 CPI

25 = 4.1%	38 = 58.3%
26 = 8.3%	39 = 62.5%
27 = 12.5%	40 = 66.6%
28 = 16.6%	41 = 70.8%
29 = 20.8%	42 = 75%
30 = 25%	43 = 79.1%
31 = 29.1%	44 = 83.3%
32 = 33.3%	45 = 87.5%
33 = 37.5%	46 = 91.6%
34 = 41.6%	47 = 95.8%
35 = 45.8%	48 = 100%
36 = 50%	
37 = 54.1%	

JAPAN PARTENZA 25 CPI

26 = 4%	39 = 56%
27 = 8%	40 = 60%
28 = 12%	41 = 64%
29 = 16%	42 = 68%
30 = 20%	43 = 72%
31 = 24%	44 = 76%
32 = 28%	45 = 80%
33 = 32%	46 = 84%
34 = 36%	47 = 88%
35 = 40%	48 = 92%
36 = 44%	49 = 96%
37 = 48%	50 = 100%
38 = 52%	

Nota: il gioco finisce quando termina il turno in cui viene catturata la seconda capitale dell'Asse.

CONDIZIONI DI VITTORIA DELL'ASSE

L'alleanza dell'Asse vince se soddisfa una di queste condizioni:

Vittoria Militare

Le potenze dell'Asse devono conquistare due dei tre territori capitali alleati (Stati Uniti Orientali, Regno Unito, Russia).

Nota: il gioco finisce quando termina il turno in cui viene catturata la seconda capitale degli Alleati.

Vittoria Economica

Le potenze dell'Asse devono conquistare abbastanza territori che, sommati, portino il Livello di Produzione Nazionale a 84. Questo deve essere compiuto alla fine di un giro intero del gioco.

GERMANY PARTENZA 32 CPI

33 = 3.1%	46 = 43.7%	59 = 84.3%
34 = 6.2%	47 = 46.8%	60 = 87.5%
35 = 9.3%	48 = 50%	61 = 90.6%
36 = 12.5%	49 = 53.1%	62 = 93.7%
37 = 15.6%	50 = 56.2%	63 = 96.8%
38 = 18.7%	51 = 59.3%	64 = 100%
39 = 21.8%	52 = 62.5%	
40 = 25%	53 = 65.6%	
41 = 28.1%	54 = 68.7%	
42 = 31.2%	55 = 71.8%	
43 = 34.3%	56 = 75%	
44 = 37.5%	57 = 78.1%	
45 = 40.5%	58 = 81.2%	

UNITED STATES PARTENZA 36 CPI

37 = 2.7%	50 = 38.8%	63 = 75%
38 = 5.5%	51 = 41.6%	64 = 77.7%
39 = 8.3%	52 = 44.4%	65 = 80.5%
40 = 11.1%	53 = 47.2%	66 = 83.3%
41 = 13.8%	54 = 50%	67 = 86.1%
42 = 16.6%	55 = 52.7%	68 = 88.8%
43 = 19.4%	56 = 55.5%	69 = 91.6%
44 = 22.2%	57 = 58.3%	70 = 94.4%
45 = 25%	58 = 61.1%	71 = 97.2%
46 = 27.7%	59 = 63.8%	72 = 100%
47 = 30.5%	60 = 66.6%	
48 = 33.3%	61 = 69.4%	
49 = 36.1%	62 = 72.2%	

UN VINCITORE INDIVIDUALE

Poichè Axis & Allies è un gioco di squadra, vi può essere un vincitore individuale determinando quale giocatore ha incrementato maggiormente il proprio Livello di Produzione Nazionale.

Usare la tabella qui sotto per determinare il vincitore.

I numeri in colonna rappresentano il livello finale di Produzione Nazionale dei giocatori. Ad ogni numero corrisponde la percentuale di incremento del reddito iniziale. Il giocatore con la più alta percentuale è il Vincitore Individuale.

Per esempio, se gli Alleati hanno vinto la guerra, determinano l'alleato vincitore in questo modo: la Russia, partita con 24 CPI e finita con 29 CPI ha un incremento del 20,8%; il Regno Unito, partito con 30 CPI e finito con 45 CPI ha un incremento del 50%; gli Stati Uniti, partiti con 36 CPI e finiti con 45 CPI hanno un incremento del 25%. Il Regno Unito è il vincitore individuale.

UNITED KINGDOM PARTENZA 30 CPI

31 = 3.3%	44 = 46.6%	57 = 90%
32 = 6.6%	45 = 50%	58 = 93.3%
33 = 10.0%	46 = 53.3%	59 = 96.6%
34 = 13.3%	47 = 56.6%	60 = 100%
35 = 16.6%	48 = 60%	
36 = 20%	49 = 63.3%	
37 = 23.3%	50 = 66.6%	
38 = 26.6%	51 = 70%	
39 = 30%	52 = 73.3%	
40 = 33.3%	53 = 76.6%	
41 = 36.6%	54 = 80%	
42 = 40%	55 = 83.3%	
43 = 43.3%	56 = 86.6%	

Lieutenant-General
George S. Patton
United States Army



Mosse del Giappone

UNA SEQUENZA ILLUSTRATA DELLE 6 AZIONI

Il Giappone è il 4° paese a giocare. La Russia ha attaccato la Manciuria dal Nord e l'ha conquistata e occupata con 1 carro armato e 1 unità di fanteria. Nell'illustrazione è indicata la situazione militare all'inizio del primo turno del Giappone.

IMPORTANTE: vi suggeriamo di sistemare i pezzi sulla plancia di gioco così come sono indicati nella MAPPA 1. Vi sarà più facile capire gli esempi grafici seguenti se muoverete fisicamente i pezzi mentre leggete.

Azione 1 - Sviluppo Armi Speciali / Acquisto Unità

Il reddito del Giappone all'inizio è 25 e quindi ha 25 CPI da spendere. Il Livello di Produzione Nazionale di

Produzione del Giappone a questo punto è 22 a causa della perdita della Manciuria (un territorio da 3 CPI) e quindi decide di tentare uno sviluppo delle armi speciali prima di acquistare unità.

SVILUPPO DELLE ARMI

Il Giappone paga 5 CPI alla banca e lancia un dado realizzando un «6»: un buon colpo! Il Giappone lancia ancora il dado e fa «3» che è lo sviluppo del Super Sommergibile.

Il Giappone piazza un suo simbolo sul numero 3 della Carta di Sviluppo delle Armi.

Il Giappone ora ha 20 CPI da spendere.

ACQUISTO UNITÀ

La decisione del Giappone di cosa acquistare dipende dai propri scopi e dagli obiettivi delle forze nemiche minaccianti.

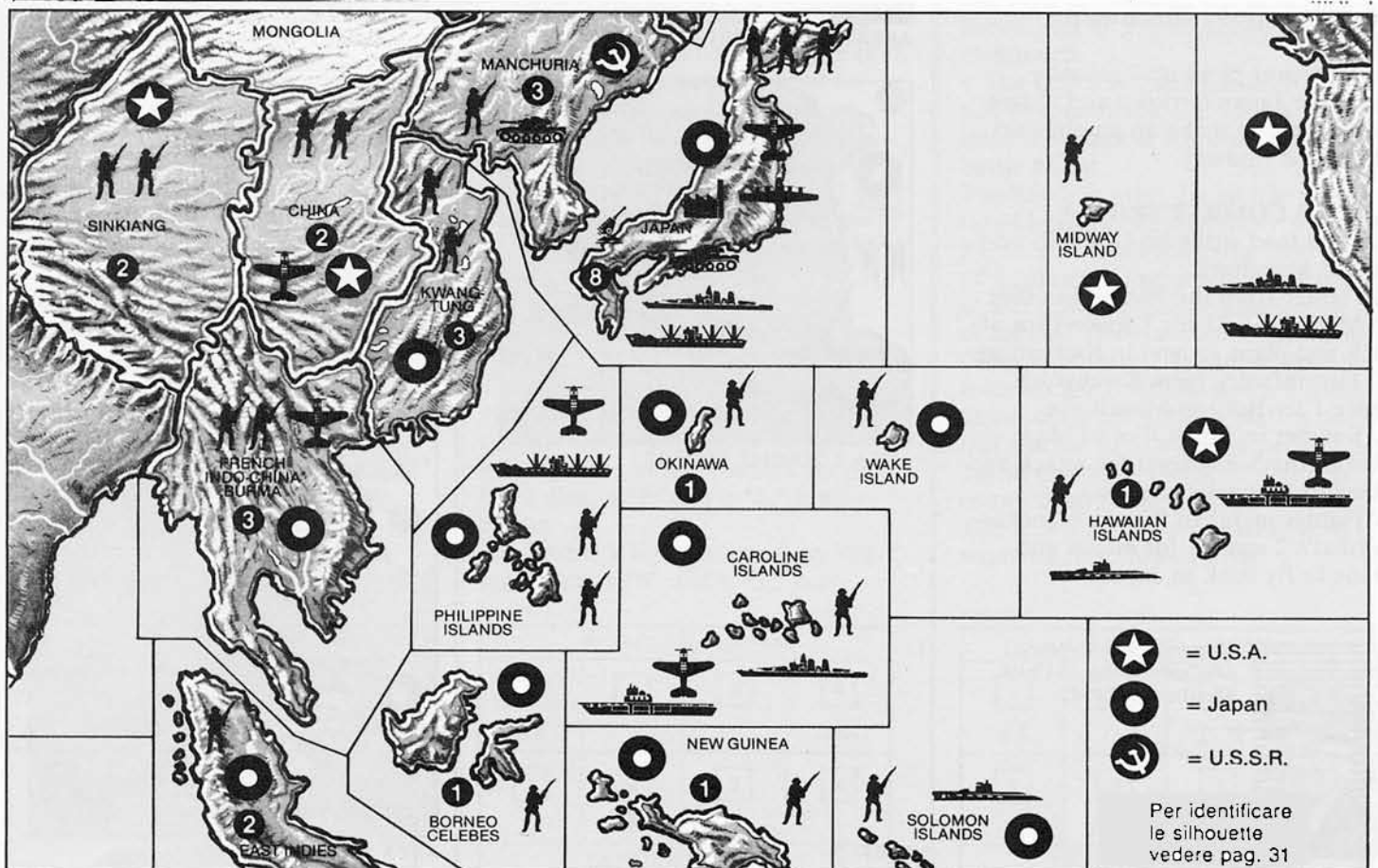
Il Giappone desidera riconquistare la Manciuria ma gli Stati Uniti stanno minacciando nel Pacifico.

Questa è la strategia del Giappone:

- Il Maggior obiettivo è la riconquista della Manciuria.
- Per farlo occorrono unità terrestri e aeree.
- Le unità aeree, comunque, potrebbero essere la miglior scelta perché possono essere usate in un assalto alla Russia e in un attacco navale agli Stati Uniti.
- I sommergibili potrebbero essere armi potenti contro la flotta americana, ora che sono «Super» e possono attaccare con un «3» invece che «2».

Allora il Giappone acquista: 1 caccia per 12 CPI; e 1 sommergibile per 8 CPI; cioè, complessivamente, spende 20 CPI.

MAPPA 1



Azione 2 - Movimento di Combattimento

Il Giappone muove in 3 campi di combattimento.

Controllate sulla Mappa 2 quanto leggete.

AREA DI COMBATTIMENTO 1

Attacco navale e aereo alla flotta americana nella zona delle Isole Hawaii.

1. Il caccia che è sulla portaerei nella zona delle Isole Caroline vola 2 zone per attaccare e intende ritornare alla portaerei.
2. La nave da guerra muove 2 zone per attaccare.
3. Il sommergibile muove una zona per attaccare.

AREA DI COMBATTIMENTO 2

Assalto anfibio alle Isole Midway possedute dagli USA.

4. La nave muove 2 zone per appoggiare l'attacco all'isola.
5. Il trasporto preleva 2 unità di fanteria dal Giappone e muove 2 zone per portare un assalto anfibio alle Midway.

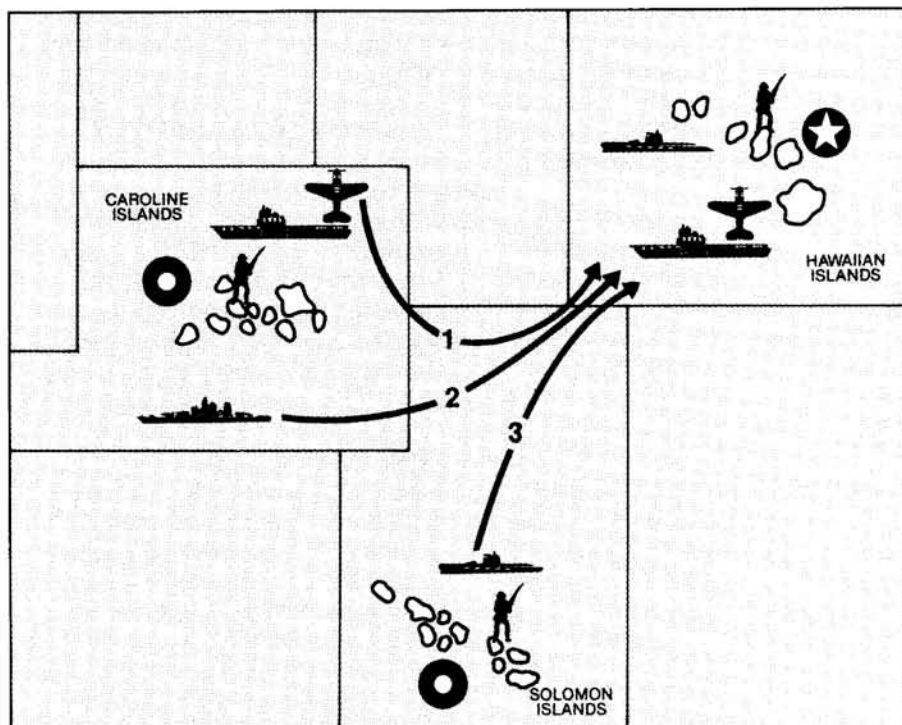
AREA DI COMBATTIMENTO 3

Le unità terrestri e aeree russe hanno occupato la Manciuria.

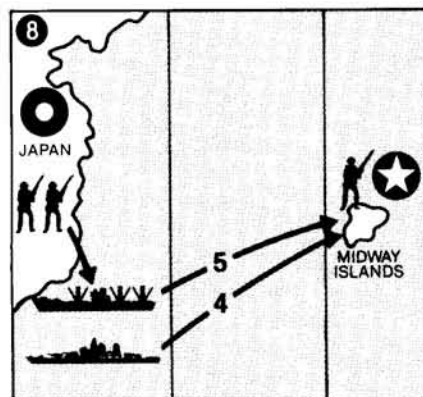
6. Il caccia vola dalle Filippine alla Manciuria (una distanza di 3 spazi) per attaccare, con l'intenzione di atterrare nel Kwangtung.
7. Due unità di fanteria si spostano di uno spazio e entrano in Manciuria.
8. Un bombardiere dal Giappone vola in Manciuria (una distanza di 2 spazi) per attaccare, con l'intenzione di tornare in Giappone.
9. Il caccia in Giappone vola in Manciuria per attaccare e tornare in Giappone.



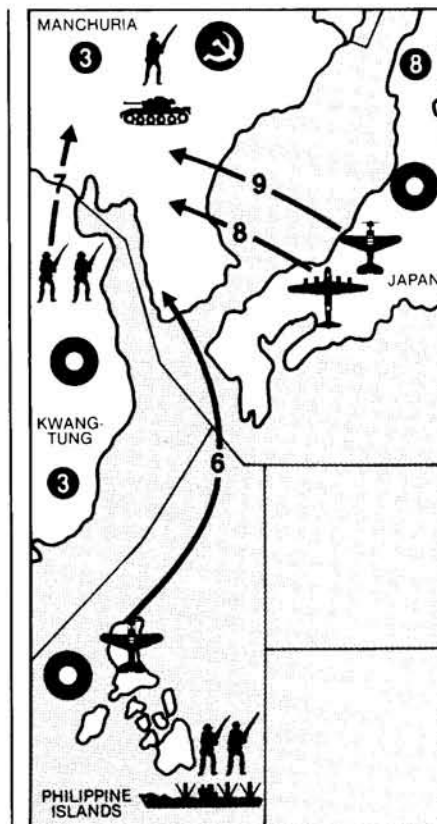
Admiral Chester Nimitz,
US Commander-In-Chief,
Pacific CINCPAC



AREA 1 DI COMBATTIMENTO



AREA 2 DI COMBATTIMENTO



AREA 3 DI COMBATTIMENTO

MAPPA 2

Azione 3

Combattimento

AZIONE DI COMBATTIMENTO NELL'AREA 1

Le unità attaccanti e difendenti vengono piazzate sulla Tavola di Battaglia, così il conflitto si presenta come in figura A.

- Il sommergibile attaccante spara. Il Giappone realizza un «3», un successo perché è un «Super Sommergibile».

Il difensore americano sceglie come perdita un sommergibile. Il difensore non può contrattaccare contro il sommergibile che ha effettuato l'attacco di «primo colpo» mortale e quindi il suo sommergibile viene tolto dal gioco.

Il sommergibile è stato la miglior scelta di perdita perché i sommergibili sono meno costosi e non possono sparare agli aerei e il caccia giapponese è ancora pericoloso.

- Il caccia attaccante spara e realizza un «3», un successo.

Il difensore americano sceglie come perdita la portaerei e la piazza nella zona delle perdite.

- La nave da guerra attaccante spara e realizza un «2», un successo.

Il difensore americano deve perdere l'ultima sua unità, il caccia, e lo piazza nella zona delle perdite.

- La portaerei difendente spara e realizza un «5», una sconfitta.

Il caccia difendente spara e realizza un «6», una sconfitta.

La battaglia è finita, le forze americane sono state eliminate.

Nota: 1 unità di fanteria americana rimane ancora nelle Hawaii e così esse sono ancora sotto il controllo americano.

AZIONE DI COMBATTIMENTO NELL'AREA 2

Le unità attaccanti e difendenti vengono piazzate sulla Tavola di Battaglia, così il conflitto si presenta come in figura B.

Nota: in un assalto anfibio, il trasporto

giapponese non può essere piazzato sulla Tavola di Battaglia, poiché non può attaccare né essere una potenziale perdita in una battaglia terrestre.

- La nave da guerra attaccante assiste la testa di sbarco giapponese sparando una volta e realizzando un «5», un insuccesso.

La nave giapponese viene rimossa dalla Tavola di Battaglia e rimpiazzata nel mare dell'isola Midway. Essa può sparare una volta sola in un assalto anfibio.

- Le 2 unità di fanteria giapponesi attaccano con 2 dadi, realizzando un «3» e un «6», ambedue perdenti.

- La fanteria difendente americana spara e realizza un «2», un successo.

- L'attaccante giapponese sceglie 1 unità di fanteria come perdita e la elimina dal gioco.

- L'attaccante giapponese ha una rimanente unità sulla Tavola, una unità di fanteria. La fanteria spara e realizza un «1», un successo.

- Il difensore americano deve perdere la fanteria e la piazza nella zona delle perdite.

- Il difensore americano ora contrattacca con la fanteria e realizza un «2», un successo.

- L'attaccante giapponese deve perdere la fanteria.

Tutte le unità terrestri sono state eliminate.

Il Giappone non ha unità per occupare il territorio e quindi gli Stati Uniti mantengono il controllo delle Midway.

La nave da guerra e il trasporto giapponesi, naturalmente, rimangono ma non possono occupare un territorio. La battaglia delle Midway è finita.

AZIONE DI COMBATTIMENTO NELL'AREA 3

Le unità attaccanti e difendenti vengono piazzate sulla Tavola di Battaglia, così il conflitto si presenta come in figura C.

- 2 unità di fanteria giapponese attaccano lanciando 2 dadi, un «3» e un

«2», ambedue perdenti.

- 2 caccia giapponesi attaccano lanciando 2 dadi, un «6» e un «5», ambedue perdenti.

- Il bombardiere giapponese attacca e realizza un «4», un successo.

- Il difensore russo sceglie di perdere 1 unità di fanteria e la posa oltre la linea delle perdite.

- Il difensore russo contrattacca con 1 carro armato e 1 unità di fanteria (che è fra le perdite) e lancia 2 dadi, un «2» e un «1», tutti e due vincenti!

- Il Giappone decide di perdere 1 fanteria e 1 caccia.

Una buona strategia, perché il Giappone deve avere almeno una unità terrestre per occupare il territorio, se questo avverrà.

Le due unità vengono tolte dal gioco.

- Il difensore russo ora elimina dal gioco la sua perdita, la fanteria.

- Comincia la seconda ondata di fuoco. Il Giappone spara con la fanteria e realizza un «1», una vittoria.

Il difensore russo deve perdere l'ultima sua unità, il carro armato, e lo sposta oltre la linea delle perdite.

Il Giappone non può continuare l'attacco perché le unità russe sono state eliminate.

- Il carro armato russo colpito può comunque contrattaccare e realizza un «4», una perdita. Il carro viene eliminato dal gioco.

La battaglia è finita. Il Giappone ha riconquistato la Manciuria, un territorio del valore di 3 CPI.

L'unità terrestre sopravvissuta viene posata sul territorio della Manciuria. La Carta di Produzione Nazionale viene corretta.

Il Giappone avanza di 3 punti e il suo livello va a 25; la Russia perde 3 punti.

Il Giappone non deve posare il suo simbolo sulla Manciuria perché era sua in origine e quindi ha il colore del suo proprietario originario. Il simbolo della Russia viene tolto dalla Manciuria.

FIGURE A

ATTACKER—JAPAN			
1	2	3	4
1	2	3	4
DEFENDER—U.S.A.			

FIGURE B

ATTACKER—JAPAN			
1	2	3	4
1	2	3	4
DEFENDER—U.S.A.			

FIGURE C

ATTACKER—JAPAN			
1	2	3	4
1	2	3	4
DEFENDER—U.S.S.R.			

Azione 4 - Movimento di Non-Combattimento

Durante questa fase il Giappone deve fare atterrare tutti gli aerei con cui ha attaccato. Il caccia che ha attaccato nel combattimento navale nella zona delle isole Haway torna indietro ed atterra sulla portaerei vicino alle isole Caroline. Il caccia dell'assalto in Manciuria atterra nel Kwangtung. Il bombardiere dell'assalto in Manciuria atterra in Giappone.

Osservate la Mappa 3 che illustra i rientri degli aerei.

Nello stesso tempo, il trasporto giapponese raccoglie 2 unità di fanteria nelle Filippine e le porta nel Kwangtung che è priva di unità terrestri.

Azione 5 - Piazzamento delle Nuove Unità Acquistate

Il sommergibile e il caccia che il Giappone aveva acquistato nell'Azione 1 di questo turno di gioco vengono ora piazzati dove il Giappone ha un complesso industriale. Il caccia viene piazzato in Giappone; il sommergibile nella zona di mare adiacente al Giappone.

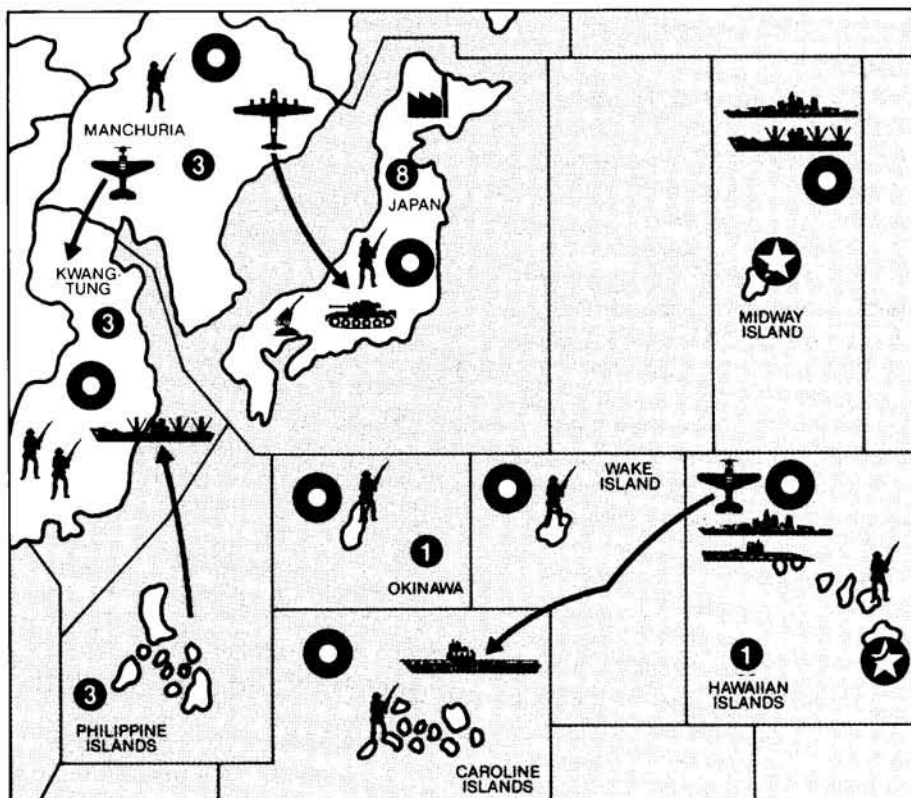
Vedere nella Mappa 4 l'attuale situazione militare del Giappone.

Azione 6 - Raccolta dei Redditi

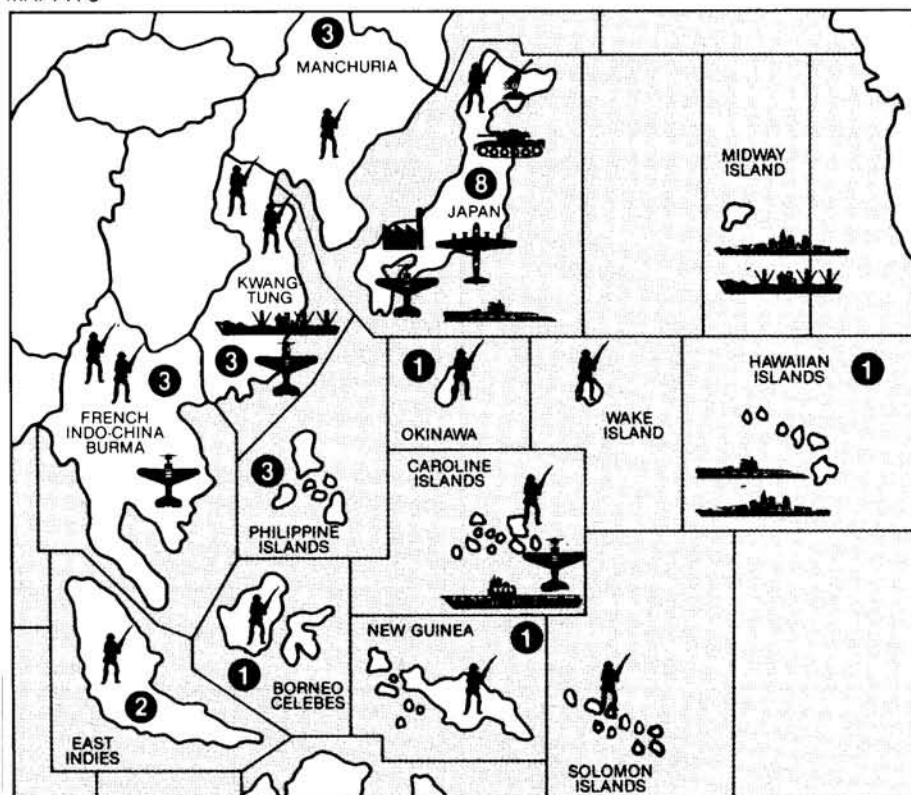
Il Livello di Produzione Nazionale del Giappone è ora a 25.

Il Giappone incassa dalla banca 25 CPI. Il turno del Giappone è finito. Ora è il turno degli Stati Uniti.

Vice-Admiral Takeo Kurita was Commander of First Striking Force at the Battle of Leyte Gulf.



MAPPA 3



MAPPA 4

Diverse Mosse Illustrate

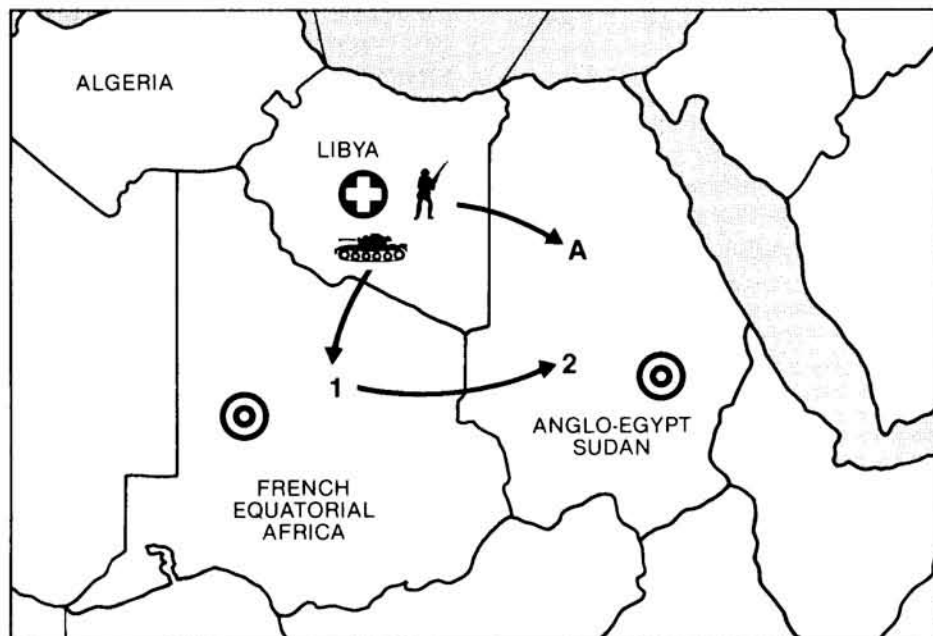
Movimento di Fanteria e Carri armati

Le unità blindate possono spostarsi di uno o due territori adiacenti. Il movimento di fanteria è di un territorio adiacente.

In questo esempio, le unità tedesche in Libia sono mosse nel Sudan Anglo-Egiziano, occupato dall'Inghilterra, per dare battaglia.

La fanteria si muove di uno spazio. Il carro armato compie un blitz in 2 mosse:

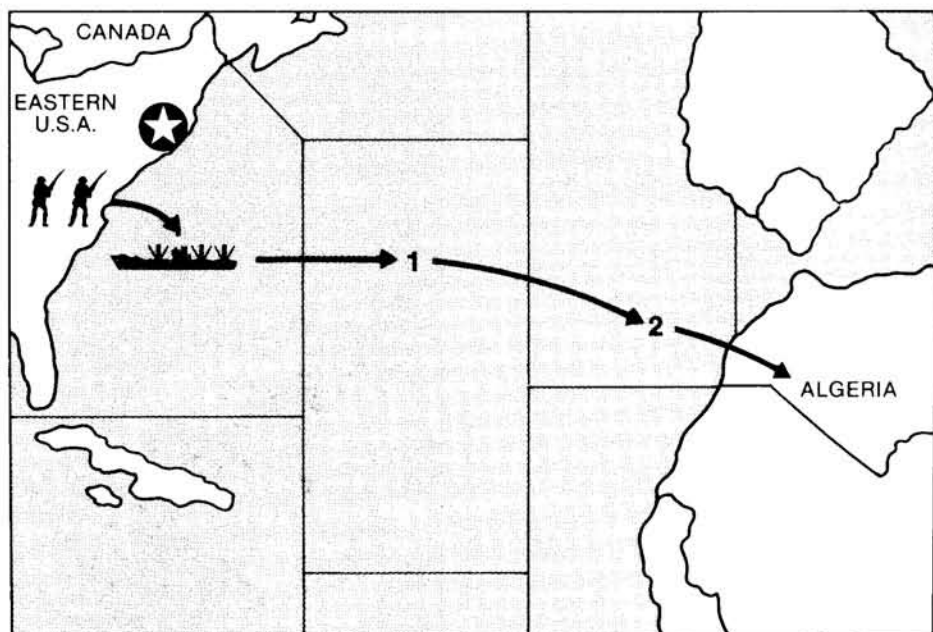
Mosse	Movimento di combattimento
A	La fanteria si muove di uno spazio (adiacente).
1	Il carro compie un blitz. Esso muove prima nell'Africa Equatoriale Francese controllata dall'Inghilterra ma non occupata e la cattura (sostituisce il simbolo).
2	Il carro, nella seconda mossa, entra nel Sudan Anglo-Egiziano per dare battaglia.



Movimento di Nave Trasporto in un Assalto Anfibo

In questo esempio, due unità di fanteria vengono trasportate dall'America Orientale per attaccare in Algeria.

Mosse	Movimento di combattimento
1	Il carico (2 unità di fanteria) sale a bordo del trasporto e viene piazzato accanto ad esso. Trasporto e carico muovono sulla zona di mare adiacente.
2	Trasporto e carico muovono sulla zona di mare adiacente, che è adiacente anche alla costa dell'Algeria, dove il carico sbarca e attacca le unità nemiche là presenti.



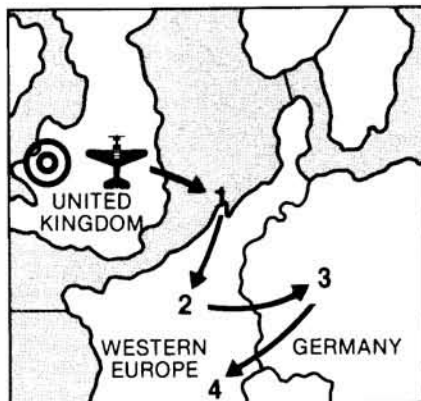
Esempi di Movimento Aereo

I due tipi di aerei, caccia e bombardieri, hanno differenti raggi di movimento. Il raggio massimo del caccia è di 4 spazi adiacenti; quello del bombardiere è di 6. Sotto vi è un esempio di un caccia mosso per il suo massimo raggio (4 spazi).

A destra, un esempio di un caccia in combattimento.

Gli aerei (siano caccia o bombardieri) non possono andare all'attacco senza avere nel loro raggio un posto in cui atterrare.

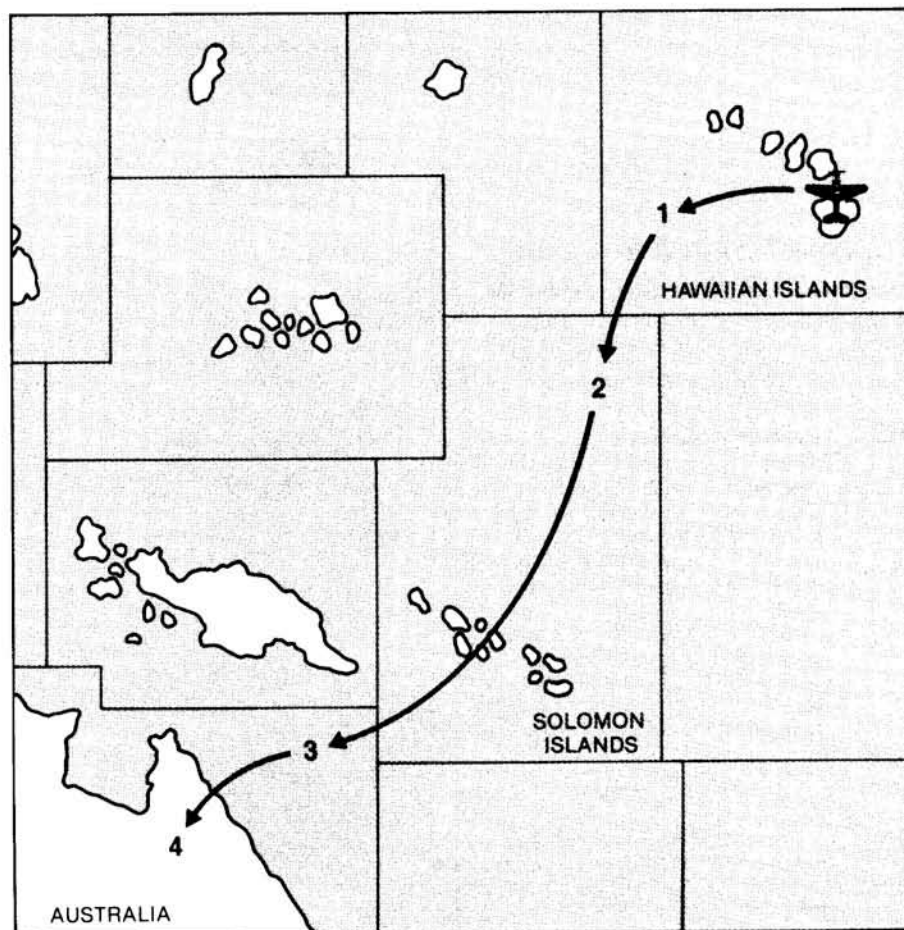
CACCIA CHE ATTACCA UNA POSIZIONE NEMICA E ATTERRA IN TERRITORIO AMICO



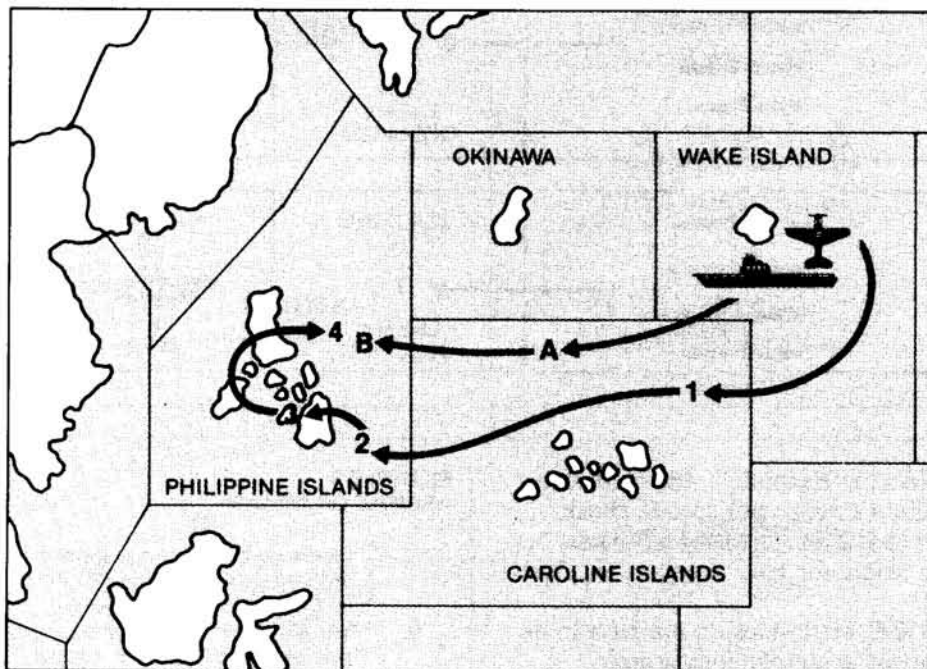
Mosse	Movimento di combattimento
1	Si alza dal Regno Unito ed entra nella zona di mare.
2	Dalla zona di mare entra nell'Europa Occidentale occupata da un alleato.
3	Entra in Germania e attacca assieme a unità terrestri alleate.
	Movimento di Non-Combattimento
4	Dalla Germania torna e atterra nell'Europa Occidentale, occupata da un alleato.

CACCIA CHE VOLA DA UN'ISOLA PER UN MASSIMO DI 4 SPAZI E ATTERRA

Mosse	Movimento di combattimento
1	Il caccia si alza dalle isole Hawaii ed entra nella zona di mare.
2	Passa alla zona di mare delle isole Solomon.
3	Entra nella zona di mare adiacente all'Australia.
4	Il 4° movimento è dentro l'Australia, un territorio amico.



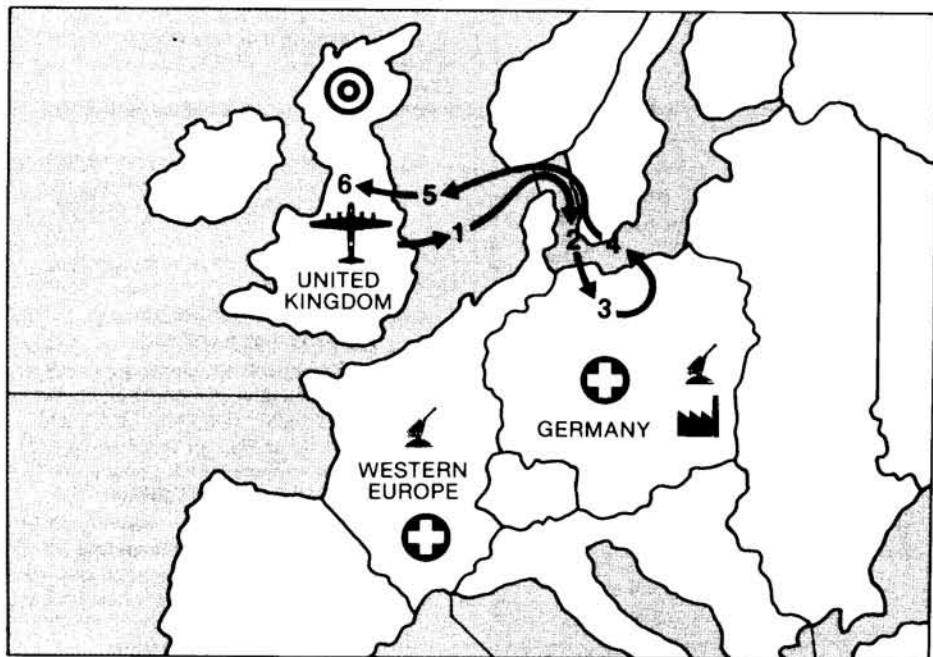
UN CACCIA CHE PARTE DALLA PORTAEREI, ATTACCA E RITORNA ALLA NAVE



Mosse	Movimento di combattimento
1	Il caccia si alza dalla portaerei e vola direttamente sulla zona di mare delle isole Caroline.
2	Entra nella zona di mare delle Filippine.
3	Entra nelle Filippine e porta a termine un attacco vincente.
Movimento di Non-Combattimento	
A	La portaerei lascia la zona dell'isola Wake ed entra nella zona di mare delle Caroline.
B	Quindi entrerà nella zona delle Filippine.
4	Il caccia usa il suo quarto e ultimo movimento per atterrare sulla portaerei.

RAID STRATEGICO DI BOMBARDAMENTO

Questo è uno speciale attacco aereo che solo i bombardieri possono fare.

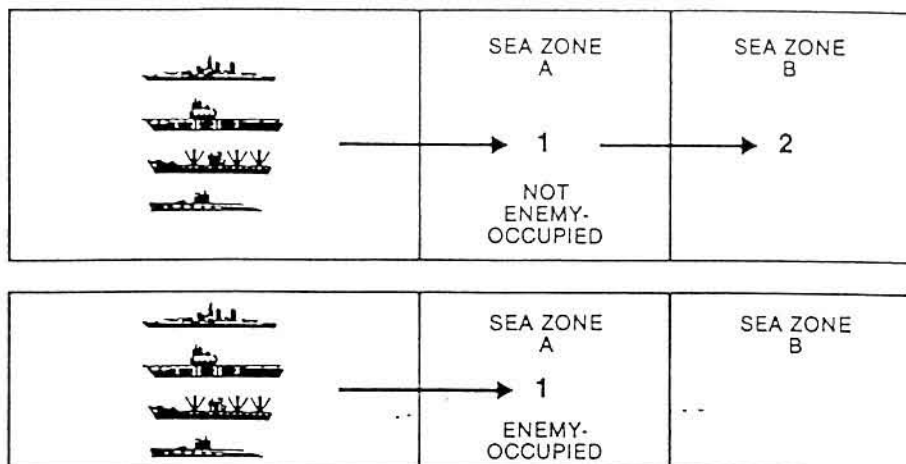


Mosse	Movimento di combattimento
1	Il bombardiere si alza dal Regno Unito ed entra nella zona di mare adiacente.
2	Passa quindi nella zona di mare adiacente.
3	Nota: il bombardiere ha volutamente evitato l'Europa Occidentale perchè vi è un'arma AA.
4	Il bombardiere entra in Germania. Sopravvive ad un attacco dell'antiaerea e attacca il complesso industriale, lanciando un dado. Realizza un -6-. La Germania deve pagare alla banca 6 CPI.
5	Il bombardiere vola verso casa muovendo nella zona di mare adiacente.
6	Rientra nella zona di mare del Regno Unito. Atterra sul territorio del Regno Unito.

MOVIMENTO DELLE UNITÀ NAVALI

Tutte le navi possono muovere per un massimo di 2 zone marine.

Se la zona A non è occupata dal nemico, tutta la vostra flotta può andare alla zona B. Se, invece, la zona A è occupata dal nemico, la vostra flotta non può andare nella zona B.



NAVI DA GUERRA E ASSALTI ANFIBI

Ecco due esempi (usando la stessa disposizione) di assalti anfibi con la presenza di una nave. Nell'Esempio 1 la nave può condurre il suo speciale attacco di supporto; nell'Esempio 2 la

nave non può esercitare il suo attacco speciale perché è coinvolta in una battaglia navale prima che l'assalto terrestre possa aver luogo.

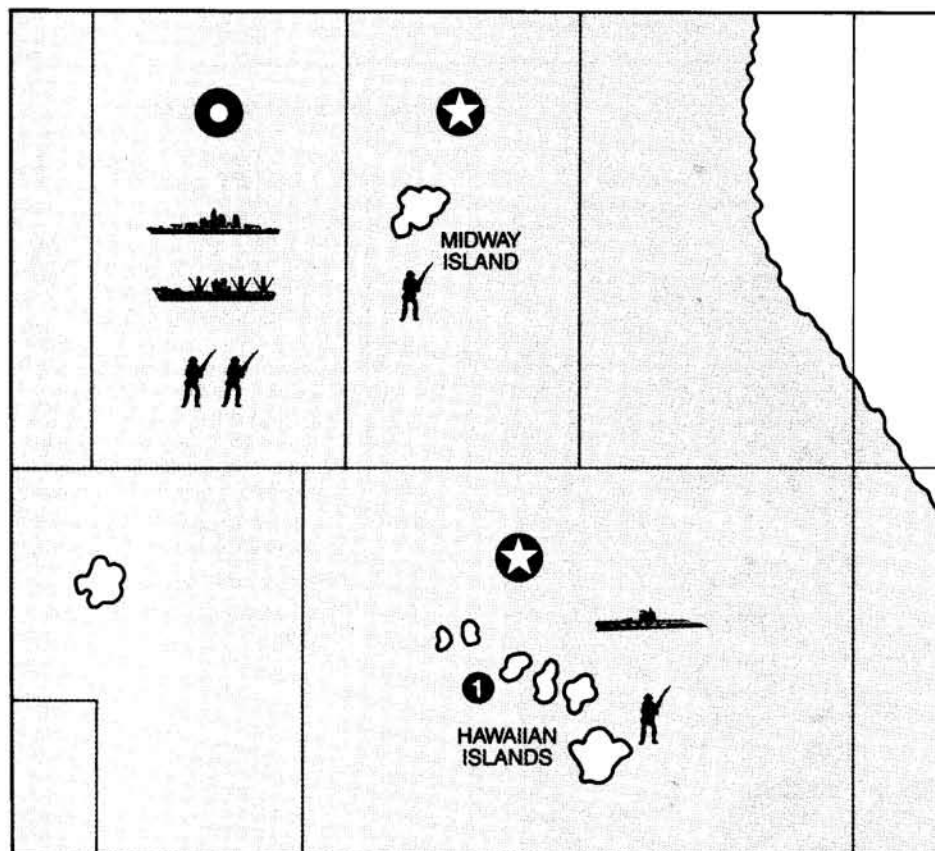
Nota: le navi non devono necessariamente far parte di un assalto anfibo.

ESEMPIO 1 ASSALTO ALLE MIDWAY

- A La nave giapponese e il trasporto che porta due unità di fanteria muovono nella zona di mare che circonda le Midway.
- B La nave lancia un attacco di supporto e ottiene un successo contro la fanteria americana in difesa.
- C La fanteria giapponese d'assalto può ora sparare, ma non vi sono unità nemiche da attaccare.
- D L'unità difendente americana contrattacca prima di essere rimossa come perdita. Lancia il dado e ottiene un successo contro una unità di fanteria giapponese.
- E La rimanente fanteria giapponese prende il controllo delle Midway.

ESEMPIO 2 ASSALTO ALLE ISOLE HAWAII

- A La nave giapponese e il trasporto che porta due unità di fanteria muovono nella zona di mare che circonda le isole Hawaii.
- B La nave spara al sommergibile americano e lo colpisce.
- C Il sommergibile spara a sua volta, fallisce, e viene rimosso come perdita.
- D Due unità di fanteria d'assalto giapponesi sbarcano alle Hawaii per attaccare l'unità di fanteria difendente americana.
- E La nave non può condurre l'attacco di supporto perché ha già sostenuto una battaglia navale.
- F Le due unità di fanteria giapponesi sparano all'unità difendente americana e ottengono successo. L'unità americana contrattacca e fallisce. Le due unità giapponesi prendono il controllo delle isole Hawaii.



La flotta giapponese può decidere se attaccare le Midway o le Hawaii.

Un'occhiata di chiusura alle Unità

Ecco una tavola grafica delle unità.

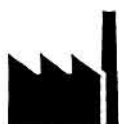
Queste silouettes sono usate in tutto il manuale e sulla Tavola di Battaglia.



INFANTRY
FANTERIA



FIGHTER
PLANE
CACCIA



INDUSTRIAL
COMPLEX
COMPLESSO
INDUSTRIALE



AIRCRAFT CARRIER
PORTAEREI



TRANSPORT SHIP
NAVE TRASPORTO



SUBMARINE
SOMMERGIBILE



BATTLESHIP
NAVE DA GUERRA

ANTIAIRCRAFT
GUN
ARMA
ANTIAEREA



ARMOR
(TANK)
CARRO
ARMATO



BOMBER
BOMBARDIERE



APPENDICE IV

Regole Opzionali

In accordo con gli altri giocatori, potete inserire le seguenti variazioni alle regole:

• *Vittoria totale - Una nuova situazione di vittoria*

Nelle regole ufficiali, una vittoria militare avviene quando una delle due parti cattura due capitali nemiche. Nello scenario di una vittoria totale, sono ugualmente necessarie le due capitali nemiche, con l'aggiunta che la vostra capitale e quelle dei vostri alleati non devono essere in mani nemiche. Per esempio, l'Asse ha conquistato i territori capitale della Russia e del Regno Unito. Comunque la capitale del Giappone, appartenente all'Asse, è nelle mani degli Alleati. Quindi l'Asse non

può vincere fino a che libera il Giappone.

• *Piazzare le unità navali in zone marine occupate dal nemico*

Nelle regole ufficiali, voi dovete piazzare le nuove unità navali in zone marine amiche adiacenti a territori con complessi industriali che voi possedevate fin dall'inizio del vostro turno. Con questa variazione è possibile piazzare nuove unità navali in zone occupate dal nemico adiacenti a territori con complessi industriali che voi possedevate fin dall'inizio del vostro turno. Dopo aver piazzato le vostre unità navali in acque nemiche, il vostro turno è finito.

Sta al vostro nemico scegliere se ritirarsi dalla zona o attaccare le vostre navi durante la fase di combattimento del suo turno.

Le prossime tre regole danno una maggiore possibilità di vittoria all'Asse:

• *Vantaggio dello sviluppo delle armi speciali:* La Germania inizia il gioco con i Jet e il Giappone inizia con i Super Sommergibili.

• *Attacco limitato:* la Russia non può attaccare fino al secondo turno.

• *Niente complessi nuovi:* non possono essere acquistati o piazzati nuovi complessi industriali. Solo i complessi originali (quelli con cui si inizia il gioco) possono essere usati.

Indice

Armamenti	13, 27
Armi antiaeree	13, 14, 15, 16, 18, 20, 21
Assalti anfibi	12, 13, 15, 16, 18, 30
Assalto	13, 27
Attacco (Fattore di)	4-5
Azioni (Sequenza)	4-6
Esempi illustrati	Appendice I. 23-26
Bombardieri	10, 15, 20, 21, 29
Caccia	10, 14-15, 21, 28, 29
Carri armati (ved. Armamenti)	
Aggiustamento livelli	5, 20
Preparazione	7
Certificato di Produzione Industriale:	
Come guadagnare	20-22
Distribuzione della moneta	7
Acquisto delle unità	4, 10-11
Raccolta dei redditi	6, 22
Sviluppo delle armi (Tecnologia industriale)	10
Combattimento:	
Combattimento multiplo	12
Numero unità in combattimento	12
Conduzione	4-5, 18-19
Sequenza combattimento Terrestre	18
Sequenza combattimento Navele	19
Risultati	5, 20
Complessi industriali	6, 11, 13-14, 21
Conquista di un territorio	5, 20
Dadi	7, 18-19
Difesa (Fattore di)	4-5
Fanteria	12, 27
Forze multi-nazionali	19, 20
Fuga sommergibili	17
Gettoni	7, 9
Liberazione di un territorio	20
Movimento di combattimento (ved. Unità - Come muovono)	

Movimento di non-combattimento	21
Nave da guerra	15, 16, 30
Ordine di gioco	6
Plancia di gioco:	
Spazi adiacenti	7-9
Territori	7-9
Box ingrandimento	8
Zone marine	7-9
Spazi nemici occupati	12
Spazi amici	12
Spazi occupati e controllati	12
Portaerei	16, 29, 30
Raid strategico di combattimento	15, 20, 29
Ritiro (ved. anche Fuga sommergibili)	18-19
Scelta del paese	6
Simboli	7
Sommergibili	17, 19, 30
Sviluppo armi (6 tipi)	4, 10
Tavola di battaglia	4-5, 7, 18-19
Territori neutrali (ved. anche Violazione neutralità)	8
Trasporto	15, 16, 17, 27, 30
Unità:	
Tipi - Unità di combattimento e altre	6-7
Come acquistarle	4, 11
Come muovono	4, 5, 12-17
Combattimento	4-5, 18-19
Piazzamento sulla plancia:	
All'inizio del gioco	9
Piazzamento delle nuove unità alla fine del proprio turno	6, 21
Vincitore individuale	22
Violazione neutralità	17
Vittoria - Come vincere la guerra (ved. anche Vincitore individuale)	2, 22, 31