

# Axis & Allies

## Europe

# Italy

di Fabio Germanà

### Premessa.

A&A Europe è davvero un gran bel gioco!!!

Tuttavia, se siete dei giocatori esperti vi renderete presto conto che “*a gioco perfetto*” gli Alleati sono fortemente avvantaggiati. Dopo aver giocato moltissime partite con A&A Europe senza ottenere risultati vincenti alla guida della Germania ho deciso di scrivere queste regole aggiuntive che, dopo essere state testate per lungo tempo, hanno prodotto dei risultati davvero notevoli. “**A&A Europe-Italy**” è una valida variante che rende il gioco molto più incerto, interessante ed equilibrato. Queste regole sono state interamente scritte da Fabio Germanà, sull’idea iniziale dell’amico Giuseppe Buccheri, ispirandosi vagamente ad altre varianti sul gioco. Queste regole, inoltre, hanno il notevole pregio di consentire di giocare Europe anche in 5 persone.

L’esperienza di gioco suggerisce di attribuire il controllo dei Paesi ai giocatori così come segue:

Se la partita viene giocata da 3 persone, il giocatore singolo controllerà l’Asse.

Se la partita viene giocata da 4 persone, sarà sempre un singolo giocatore a controllare le forze dell’Asse.

Se siete in 5 persone, ovviamente, ogni giocatore controllerà un singolo Paese.

### Regolamento.

In “A&A Europe Italy” vanno applicate tutte le regole ufficiali (seconda edizione) scritte dalla Avalon Hill per “A&A Europe”, integrandole con le spiegazioni che seguono.

### Miniature e segnalini.

- Per quello che concerne **le miniature** la soluzione migliore è ricorrere alle unità giapponesi di altre versioni A&A per rappresentare le unità italiane sul terreno di gioco (se avete altre versioni di A&A), oppure potete acquistare delle apposite unità (i soldatini di plastica rappresentano una buona soluzione).
- **I segnalini** italiani, utili per individuare gli IPC sulla tabella della produzione e per segnalare i territori conquistati, possono essere realizzati stampando questo documento e incollando su cerchi di cartone le figure presenti alla fine di queste regole.

### Ordine di gioco.

1. GERMANIA
2. URSS
3. ITALIA
4. GRAN BRETAGNA
5. USA

### Setup.

L’Italia detiene l’intera penisola e tutte le colonie Africane. Pertanto in tali territori

posizionate le miniature che rappresentano le unità italiane anziché quelle tedesche originariamente previste in A&A Europe. La fabbrica presente nel Nord Italia appartiene all’Italia, e pertanto potrà produrre solo unità italiane. Oltre a quelli originariamente previsti in “A&A Europe”, vanno aggiunti sul terreno di gioco altri pezzi, e in particolare:

Una (1) ulteriore unità di fanteria italiana ed un (1) carro italiano verranno aggiunti e posizionati in Grecia. A mare verranno, invece, mantenute le unità tedesche originali alle quali sarà aggiunto un (1) trasporto italiano posizionato nel porto (la dove è presente la corazzata tedesca).



### Unità navali.

Attenzione, l’Italia non ha la possibilità di costruire corazzate o portaerei. Ma ha la possibilità di acquisire tali unità diversamente (vedi *Italian patriotic war*).

### **Divisioni Cingolate.**

Il giocatore che controlla l'Italia potrà acquistare tutti i carri armati che vuole (ovviamente in base agli IPC di cui dispone), ma non potrà mai schierare contemporaneamente più di tre divisioni cingolate sul terreno di gioco. Una divisione è composta da un numero indeterminato di carri compresi tra 1 e 6, presenti nello medesimo territorio. Pertanto, l'Italia potrà disporre al massimo di 18 carri presenti contemporaneamente sul planisfero, e divisi in tre divisioni cingolate.

*Esempio. Se avete 3 carri in Tunisia, 2 carri in Libia e 1 carro in Francia, NON potrete porre sulla mappa di gioco altri carri in territori diversi (es. nella fabbrica originaria nel Nord Italia). Tuttavia, durante i movimenti di non-combattimento potreste unire i carri presenti in Tunisia con quelli che si trovano in Libia (creando un'unica divisione), lasciandovi l'opportunità di aggiungere una nuova divisione di carri.*

Gli Italiani NON possono superare le 3 divisioni, in nessun caso. Qualora si verificasse questa circostanza, e per qualsiasi ragione, il giocatore che controlla gli USA deve togliere dal planisfero una divisione di carri italiani a sua scelta. La divisione in eccesso va tolta durante il turno USA, prima dei suoi movimenti di combattimento.

Per ogni carro della divisione cingolata rimossa dal gioco verrà riconsegnato un IPC al giocatore che controlla l'Italia.

### **Grecia.**

Le forze italiane in Grecia, un carro e un fante, non potranno essere mosse in nessun caso durante tutto il primo turno di gioco.



### **Italian patriotic war.**

Come già avviene per l'Unione Sovietica, anche l'Italia gode di una particolare proprietà di acquisizione di armate dell'alleato tedesco. Pertanto l'Italia potrà scegliere (durante i propri movimenti di

non-combattimento) se assumere il controllo di materiale tedesco presente in uno qualsiasi dei territori che costituiscono la penisola italiana, o nei mari in prossimità della fabbrica (zone di mare limitrofe all'Italia del Nord).

### **Medio Oriente.**

La Germania ha il completo controllo della distribuzione del petrolio che proviene da eventuali territori mediorientali conquistati dalle forze dell'Asse.

Pertanto gli IPC prodotti in Medio Oriente sono distribuiti dalla Germania alle forze dell'Asse nella maniera che ritiene più opportuna.

### **Condizioni di Vittoria.**

Le condizioni di vittoria previste in *Europe* permangono anche in *Italy*.

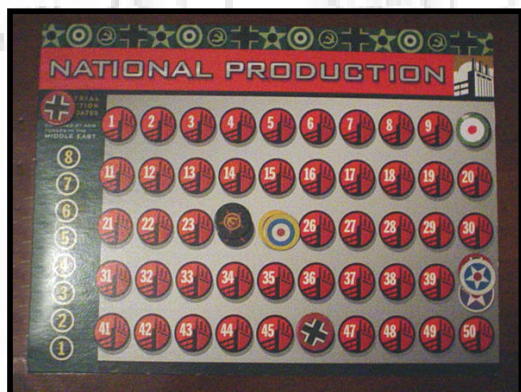
Uniformandosi con quanto previsto per gli altri Paesi, se l'Italia perde il possesso del Nord-Italia (in cui è presente il proprio centro produttivo) e non riesce a liberarlo entro la fine del turno di gioco, l'Asse ha perso la partita. In *Italy* ci sono, quindi, cinque territori-capitali. *Alla fine del turno di gioco degli Americani la fazione che avrà conquistato una capitale in più dell'avversario, mantenendo le proprie, avrà vinto. Per vincere, l'Asse deve controllare almeno 3 capitali. Per vincere, gli Alleati devono controllare almeno 4 capitali.*

### **Incremento della produzione.**

Il valore dei territori attribuiti all'Italia - la Penisola ed il Nord Africa - comportano una produzione di IPC il cui totale ammonta a 10, e la cui disponibilità appartiene esclusivamente agli Italiani (e che naturalmente non può essere computata a favore della Germania). Dovreste individuare un apposito segnalino da apporre sulla tabella segnapunti al fine di tenere presente la quantità produttiva di IPC Italiana (vedi *Miniature e segnalini*). Inoltre, l'Italia è l'unico Paese che può conservare gli IPC non spesi per i turni successivi.

Importante: Il valore di Berlino va incrementato di 16 IPC. Pertanto il valore della produzione economica della Germania va diminuito di 10 (per i territori passati sotto il controllo dell'Italia) e va incrementato di 16 (per il maggior valore attribuito al territorio in cui è presente Berlino). Alla luce di queste variazioni il valore iniziale della produzione della

Germania in "A&A Europe-Italy" è maggiore di 6 rispetto alla Germania di "A&A Europe". Apportate tutte le modifiche necessarie sulla tavola in cui è segnata la produzione dei vari Paesi (in definitiva il nuovo valore della Germania è "46", e quello dell'Italia è "10").



#### **Diritti.**

Chiunque può inserire queste regole aggiuntive nei propri siti, purché mettendole a disposizione di tutti gratuitamente. E' gradita una comunicazione via e-mail con l'URL del sito che le ospita.

Queste regole possono essere liberamente tradotte in qualsiasi lingua.

#### **Ringraziamenti.**

Si ringraziano con particolare simpatia tutti gli amici con cui queste regole sono state testate a lungo, ed in particolare: Nicola Runci (detto il "Morbo di Runcinsson"), Dario Germanà (detto "Darino") e Giuseppe Bucheri (detto "Immenso23").

#### **Versioni.**

Per essere sicuri di avere l'ultima *release* del regolamento "Italy" è necessario scaricarlo dal sito [GiocoLab.135.it](http://GiocoLab.135.it). Ad oggi, le regole non sono mai state modificate radicalmente nei contenuti. Le varie versioni si differenziano per una impaginazione via via più curata, per delle spiegazioni più chiare, per la presenza di immagini e di esempi: il contenuto è rimasto il medesimo, poiché Italy funziona perfettamente così com'è.

#### **Contatti.**

Se avete qualche dubbio sull'interpretazione di queste regole, se notate dei difetti o delle imperfezioni che le rendono poco pratiche o in qualche maniera incongruenti, ed in ogni caso per qualsiasi suggerimento potete contattare l'autore all'indirizzo e-mail: [giocolab@virgilio.it](mailto:giocolab@virgilio.it)



#### **FAQ**

Sul sito [GiocoLab.135.it](http://GiocoLab.135.it) è presente una pagina molto interessante in cui sono contenute le FAQ su Italy.

# Italy

# Axis & Allies

