

AXIS & ALLIES EUROPE

Manuale di gioco

Traduzione di Fabio Germanà



Primavera 1941, la Germania sta per lanciare l'Operazione Barbarossa. Si tratta dell'attacco a sorpresa tedesco contro l'Unione Sovietica che avrebbe violato il patto di non aggressione stipulato tra Hitler e Stalin.

La Germania ha già occupato gran parte dell'Europa. Le risorse della Gran Bretagna devono passare attraverso le unità di sottomarini inglesi che si aggirano per i mari. Gli Stati Uniti forniscono gli armamenti per le forze Alleate, ma non entreranno in guerra per altri sei mesi.

Se gli Alleati riusciranno a convertire con successo le loro industrie per il tempo di pace in fabbriche per la guerra, il fato della Germania sarà segnato. D'altra mano, se la Germania riuscirà a distruggere l'armata Sovietica prima che l'intera forza Alleata diventi operativa, la forza dell'Asse porterebbe in porto la vittoria facilmente.

COSA C'E' DI DIFFERENTE

Se già conoscete come si gioca la versione classica di Axis & Allies, sarete in grado di apprendere rapidamente questo gioco. Le seguenti sono un breve sommario delle maggiori differenze tra i due giochi:

1. Ci sono due nuovi tipi di unità di combattimento: i destroyers e l'artiglieria.
2. Gli IPC Alleati (i soldi) sono legati anche agli attacchi navali fatti dalla Germania.
3. I giocatori non possono entrare o sorvolare Stati neutrali.
4. Non esiste l'evoluzione o lo sviluppo delle armi.
5. Non si possono costruire nuovi complessi industriali.
6. I bomber che conducono dei Raid strategici di bombardamento possono essere scortati da caccia amici e possono essere attaccati da caccia nemici.
7. Le corazzate e i sottomarini hanno nuove capacità e poteri.
8. Se la Germania cattura i Paesi Mediorientali, gli Alleati sono obbligati a pagare gli IPC direttamente alla Germania.

9. L'ordine di gioco è differente.
10. Ciascun Paese ha un vantaggio speciale in moneta prima che il gioco inizi.
11. L'Unione Sovietica può prendere il controllo delle unità Alleate che vanno in alcuni particolari territori.

OBIETTIVI DEL GIOCO

Per vincere la guerra bisogna compiere uno dei seguenti compiti:

- Per le forze alleate (GB, USA, URSS) – bisogna occupare la Germania (Berlino) e mantenerla sino al proprio turno successivo. Bisogna anche mantenere il controllo delle proprie capitali. Gli Alleati vincono come team, non come il giocatore che controlla la Germania. (Se si vuole individuare un singolo vincitore tra gli Alleati va valutata la maggiore capacità produttiva di IPC).
- Per le forze tedesche – bisogna occupare un tra Mosca, gli Stati Uniti, o la Gran Bretagna (Londra) e mantenerla sino al proprio turno successivo. E' necessario mantenere anche il controllo della Germania (Berlino).

STRATEGIA – LINEE GENERALI

All'inizio del gioco, la Germania è forte militarmente, ma inferiore economicamente rispetto al combinato produttivo degli Alleati. Pertanto la Germania dovrebbe attaccare rapidamente, prima che gli alleati possano costituire le loro forze di terra e di mare. La Gran Bretagna dovrebbe assaltare incessantemente la Germania per tenere lontani i tedeschi da un attacco concentrato contro l'Unione Sovietica. Gli Stati Uniti dovrebbero produrre ogni sforzo possibile per produrre e spedire armi. E l'Unione Sovietica deve badare a respingere gli assalti della Germania.

All'inizio del gioco, scoprirete che dovrete comportarvi come uno stratega militare e un saggio economista per vincere. Più territori si cattureranno maggiore sarà l'incremento

economico e l'opportunità di acquisire un maggior numero di unità di combattimento. Nel proseguo del gioco, l'abilità di attaccare e l'intensità degli attacchi sarà influenzata da quanto prodotto e da quante unità da combattimento si dispone in aree strategiche.

GAME SETUP

1. Modalità di gioco

Partita a 4

Giocatore 1: Germania

Giocatore 2: Unione Sovietica

Giocatore 3: Gran Bretagna

Giocatore 4: Stati Uniti

Partita a 3

Giocatore 1: Germania

Giocatore 2: Unione Sovietica

Giocatore 3: Gran Bretagna e Stati Uniti

Partita a 2

Giocatore 1: Germania

Giocatore 2: Unione Sovietica, Gran Bretagna e Stati Uniti

Nota: Se si controllano più Paesi si devono tenere separate le produzioni di IPC, le armi e tutto il resto come se fossero controllati da giocatori differenti.

2. Distribuzione delle National Reference Charts.

La distribuzione delle unità è determinata da una apposita tabella. Queste National Reference Charts offrono un rapido consuntivo dell'esatto *setup* di combattimento, la posizione delle unità, la capacità di movimento delle stesse, e il relativo costo. Ciascuna carta riassuntiva contiene anche una lista della *Action Sequences* che andrà seguita durante ciascun turno di gioco. Sono dettagliate anche le sequenze di combattimento terrestre e navale.

3. Distribuzione e posizionamento dei National Control Makers (NCM).

Ponete attenzione nello staccare i dischetti NCM dal relativo supporto di cartone.

Ciascun tipo di segnalino è riportato qua sotto:



Gli NCM sono usati per segnalare a chi appartiene ciascun territorio (particolarmente utili nel caso di terreni conquistati e momentaneamente non presidiati da alcuna unità). Aiutano quando dei territori cambiano di proprietà. Gli NCM sono anche usati per segnare il livello di produzione sulla National Production Chart (i valori cambiano in base ai territori conquistati o perduti).

4. Preparare la National Production Chart.

Sistema un NCM per Paese sullo spazio contrassegnato con le insegne del relativo Stato. Ciò indica il livello produttivo di ogni Paese all'inizio della partita, e include la produzione dei convogli. Nota che gli USA e la Germania partono dallo stesso punto (40 IPC).

Individuate un giocatore che si preoccupi di aggiornare la tabella segna punti National Production Chart. Sarà suo compito muovere su e giù i segnalini NCM al variare del possesso dei territori (e dei convogli).

Nota: Se i segnalini NCM vengono confusi o finiscono fuori dalla griglia è semplice riposizionarli. I punti Alleati dipendono dai territori e dai convogli posseduti (eccetto i valori dei terreni del Medio Oriente che non vanno computati a favore degli Alleati pur se in loro possesso).

I punti della Germania dipendono da tutti i territori posseduti. I giocatori possono calcolare il totale del punteggio e riposizionare i segnalini. La Germania deve anche aggiungere il valore di ogni Paese del Medio Oriente che ha conquistato, e segnarlo a parte nell'apposito spazio sempre all'interno della National Production Chart.

5. Le chips di plastica.

Le chips di plastica sono usate come sostituti delle unità di combattimento per guadagnare spazio sul planisfero, sia a terra che a mare.

Una chip grigia rappresenta 1 unità, e una chip rossa rappresenta 5 unità.

Esempio: per posizionare 7 fanti in un territorio è sufficiente usare una chip rossa, una grigia e una miniatura che rappresenti un fante.

Importante: Le chip devono sempre essere accompagnate da almeno una unità che ne rappresenti il tipo di unità di combattimento.

6. Sistemare le unità sul terreno di gioco.

Fate riferimento alla già citata National Reference Chart. E' indicato il numero, il tipo di unità e il luogo dove sistemare i pezzi.

Tutti i giocatori piazzano le loro forze (codificate per colore per ogni Paese) nei loro territori. Usate le chip là dove è possibile per guadagnare spazio.

- GB controlla i pezzi marroni
- USA controlla i pezzi verdi
- URSS controlla i pezzi rossi
- Germania controlla i pezzi neri

Nota: Le antiaeree e i complessi industriali non sono colorati per Paese. Tutti i Paesi usano lo stesso colore.

LE UNITÀ DI COMBATTIMENTO

Un profilo dettagliato di ciascuna unità – come muove, come attacca, come difende e come interagisce con le altre unità – è previsto nella sessione dettagliata delle varie unità, più avanti.

7. I dadi.

I dadi vengono lanciati per attaccare o difendere durante tutte le situazioni di combattimento, inclusi i raid di bombardamento strategico. Questa operazione è spesso indicata con “fare fuoco”.

8. Tavola delle battaglie.

La tavola delle battaglie aiuta a tener traccia delle unità coinvolte nei combattimenti, così come decisi dai dadi in attacco e in difesa.

9. Soldi.

Il segnapunti fungerà anche da indicazione per la distribuzione degli IPC (Industrial Production Certificates), che più semplicemente chiamiamo “soldi”. Gli IPC soddisfano gli sforzi, necessari durante tutta la guerra, di ogni Paese. La distribuzione degli IPC è spiegata poco più avanti.

LA TAVOLA DI GIOCO

Il planisfero rappresenta l'Europa, il Nord Africa, il Medio Oriente, e una parte del Nord America durante la primavera del 1941. Le quattro maggiori capitali sono identificate con i simboli rappresentanti la Germania, la Gran Bretagna, gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica.

1. Codificazione dei colori.

I seguenti Paesi/Territori sono codificati con colori così come segue:

- Germania marrone
- Altre territori dell'Asse color terra
- Canada, Gran Bretagna e relativi territori verde
- URSS terreni in rosso
- URSS territori annessi come risultato del patto di non aggressione Hitler-Stalin del 1939 in viola chiaro
- USA territori blu
- Territori neutrali in bianco
- Medio Oriente in giallo

2. Zone di terra, zone di mare e centri dei convogli.

La mappa è divisa in zone di terra (territori), e zone di mare. I confini tra ciascuna di queste aree sono evidenziati con delle linee nere. Alcune zone di mare contengono delle isole. Le isole sono dei territori a se stanti, e non fanno parte della zona di mare. Muovere in o da un'isola alla zona di mare è considerato come un movimento.

Sette zone speciali di mare contengono le effigi dei convogli USA, UK o URSS. Sono noti come i centri dei convogli e rappresentano le forniture da e verso la Gran Bretagna, l'Unione Sovietica e gli Stati Uniti. Sono soggetti ad attacchi dai

sottomarini e dalle navi tedesche, come si vedrà dopo. Il numero che appare nella gran parte dei territori e in tutti i centri dei convogli rappresentano il valore di Industrial Production Certificate (IPC) di quella specifica area.

Nota: Nel manuale, territori, zone di mare sono talvolta indicati genericamente con il termine “spazi”. Quando il giocatore stesso o un alleato controlla queste aree, sono talvolta indicati con il termine “controllati”.

Territori del Medio Oriente

I territori Mediorientali sono Stati indipendenti, ma sono occupati dalle forze Alleate. Gli Alleati usufruiscono del petrolio prodotto in quest'area, ma questi territori sono soggetti agli attacchi della Germania, come verrà spiegato dopo.

Territori Neutrali.

Ci sono 7 Stati bianchi sul planisfero. Questi sono i territori neutrali, e i giocatori non possono attraversarli o sorvolarli. Nessuna unità navale può passare attraverso la zona di mare dello stretto Turco, comunque le unità aeree possono volare tra il Black Sea e la Aegean Sea.

3. Movimenti sul planisfero.

Le unità vengono mosse tra territori e zone di mare. Alcune unità possono muoversi giusto in un territorio adiacente, mentre altre possono muoversi sino a sei “spazi” contigui. I movimenti vanno effettuati durante le fasi “Movimenti di combattimento” e “Movimento di non combattimento” di ciascun turno. Ciascuna capacità di movimento delle unità è mostrata sulla National Reference Chart.

Unità di terra e Antiaerea.

Posso muoversi solo in zone di terra o essere coinvolte in mezzi di trasporto navali.

Unità di mare.

Possono muoversi solo attraverso zone di mare.

Unità Aeree.

Possono muoversi attraverso spazi di terra e di mare, posso atterrare solo in zone di terra. (I caccia possono anche posarsi sulle portaerei).

Spostare una unità da uno spazio a uno adiacente è considerato come un singolo movimento. Ad esempio, marciare dalla Germania sino alla Polonia è un movimento di terra. Navigare dal Sud Atlantico sino al Centro Atlantico è un movimento di mare.

INDUSTRIAL PRODUCTION CERTIFICATES - (Soldi)

Il segnapunti funge anche da banca degli IPC. Gli IPC servono per rispondere alle necessità di tutti i Paesi.

1. Disponibilità Speciale di Liquidi.

Prima che la partita cominci, e dopo che tutti i pezzi sono stati posizionati sul planisfero, la banca distribuisce un valore *una-tantum* di IPC. Il giocatore dell'Asse (Germania) riceve 12 IPC da spendere o conservare, come preferisce. Allo stesso modo gli Alleati (come gruppo) ricevono un totale di 12 IPC da spendere o conservare, a scelta.

Entrambi possono comprare e piazzare ulteriori unità a terra o a mare, in zone in cui già si possiede almeno una unità (nel resto della partita tutte le ulteriori unità potranno essere piazzate esclusivamente in corrispondenza di un complesso Industrial). Il giocatore dell'Asse compra e piazza le unità prima, dopo seguono gli Alleati.

Entrambi potrebbero decidere di tenere parte o l'intero ammontare dei 12 IPC e aggiungerli alla disponibilità economica iniziale prevista al primo turno. Gli Alleati possono dividere i soldi tra i vari Paesi o darli a uno solo di essi. Dopo che tutti hanno avuto l'opportunità di comprare e piazzare le unità, ciascun giocatore riceve la propria disponibilità economica iniziale:

2. Disponibilità Economica Iniziale.

All'inizio del primo turno, la banca distribuisce gli IPC come segue:

STATO	IPC INIZIALI
STATI UNITI	40
GRAN BRETAGNA	25
GERMANIA	40
UNIONE SOVIETICA	24

Tutto il resto del denaro resta nella disponibilità esclusiva della banca.

La disponibilità iniziale di ciascun Paese è determinata in base da quanti territori e da quanti convogli si stanno controllando.

Nota: Modifica l'entità della produzione sulla National Reference Chart per determinare l'entità degli IPC nei turni successivi al primo. Il giocatore che controlla più di un Paese deve tenere separati gli IPC di ciascun Stato sulla National Reference Chart.

COSA FARE IN UN TURNO DI GIOCO

Durante il vostro turno è necessario seguire la *Action Sequence* di 7 parti come specificato più sotto. Quando si sarà completata l'intera sequenza di gioco il turno è da considerarsi completo. Il gioco continua con il giocatore successivo che completerà la sua intera *Action Sequence*. Quando ogni giocatore ha completato l'intero proprio turno il *round* è completo. Servirà più di un round di gioco per determinare la vittoria di una delle parti.

1. Ordine di gioco:

1. GERMANIA
2. UNIONE SOVIETICA
3. GRAN BRETAGNA
4. STATI UNITI

L'ordine si ripete ad ogni *round*.

2. Action Sequence.

Durante un turno di gioco ciascun giocatore esegue alcune o tutte e 7 le parti della *Action Sequence* nel seguente ordine:

1. Comprare le nuove unità
2. Effettuare i movimenti di combattimento
3. Effettuare i combattimenti
4. Effettuare i movimenti di non combattimento
5. Piazzare le nuove unità
6. Far riemergere i sottomarini immersi; riparare le corazzate
7. Valutare la disponibilità e raccogliere gli IPC

Notate che i giocatori possono scegliere di fare alcune o tutte le parti di questa lista. I giocatori potrebbero anche non essere in grado di eseguire tutte le parti della Action Sequence.

Ciascuna azione viene spiegata in dettaglio:

Comprare le nuove unità (Azione 1)

Se vi manca un particolare pezzo potrete comprarlo adesso usando gli IPC che avete a disposizione. Le nuove unità acquistate non vanno piazzate sul planisfero prima della *Action Sequence 5*. Il costo delle unità è mostrato nella National Reference Chart sotto la voce COST. Ad esempio un caccia costa 12 IPC.

Prima che voi iniziate a comprare pezzi dovrete conoscere le specifiche caratteristiche delle singole unità. Ci saranno i profili dettagliati per ogni tipo di unità – come si muove, attacca, difende e interagisce con altre unità.

Passi da seguire per l'acquisto di unità di combattimento:

1. Mettere da parte le unità che si intendono acquisire.
2. Il totale del loro costo non potrà superare il totale degli IPC posseduti.
3. Accantonare le unità effettivamente acquistabili, e mostrarle agli altri contendenti. Le unità resteranno inutilizzate sino alla *Action Sequence 5* del proprio turno.

Nota: Se manca un pezzo potrete comprare ancora questa unità. Semplicemente scrivete

su un pezzo di carta il tipo di unità che dovrebbe rappresentare.

Movimenti di combattimento (Azione 2)

Potete muovere le vostre unità già piazzate sul terreno di gioco verso quei territori e quelle zone di mare possedute dal nemico. Facendo ciò creerete una situazione di combattimento. Potrete muovere in modo da provocare molte situazioni di combattimento, quante ne vorrete durante questa fase. Comunque, ciascuna unità che attacca potrà partecipare a una sola battaglia per turno. In nessun caso un Alleato potrà attaccare un altro Alleato.

Il numero degli spazi che ciascuna unità può attraversare è indicato sulla National Reference Chart.

Le seguenti regole di movimento si applicano in questa Action Sequence, ma saranno dettagliate successivamente:

- Unità da coinvolgere nel Raid strategico di bombardamento.
- Unità coinvolte in attacchi anfibi.
- Unità da muovere in territori nemici non presidiati (senza nessuna unità presente), conquistandoli senza ingaggiare un combattimento.
- Unità navali allontanate da zone di mare contenenti unità nemiche. Cioè le unità di mare possono muoversi da una zona di mare occupata in un'altra zona, libera o occupata che sia.
- Non si possono caricare o scaricare unità su un trasporto nelle zone di mare che contengono unità nemiche. Se il trasporto si muove in una "zona amica" o uno spazio vuoto potrà caricare o scaricare truppe.
- I carri armati hanno una speciale capacità di "blitzing" che consente di muovere attraverso un territorio nemico vuoto (invaderlo, conquistandolo) e continuare in un successivo territorio nemico. I dettagli sono descritti più avanti.
- Quando si muovono unità aeree in questa fase è necessario assicurarsi che tutti gli aerei possano anche atterrare successivamente, altrimenti non potranno essere mossi.

- Ogni aereo che vola sopra ogni antiaerea nemica durante i movimenti di combattimento è soggetto al fuoco nemico della contraerea. Se una unità vola su più territori con cannoni antiaerei subirà più volte il fuoco nemico (un colpo per ogni territorio sorvolato con antiaerea).

Importante: Tutti i movimenti di combattimento devono essere completati prima che la fase dei combattimenti venga intrapresa.

I combattimenti (Azione 3)

Tutti i movimenti di combattimento devono essere completati prima dell'inizio di questa fase. I combattimenti vengono risolti con i dadi. Spesso ci si riferisce a questo semplicemente con "far fuoco". Nessuna nuova unità potrà essere portata in battaglia come rinforzo da nessuna parte appena la fase dei combattimenti ha inizio.

Ciascuna situazione di combattimento viene affrontata e risolta separatamente, territorio per territorio (o zona di mare) in qualsiasi ordine determinato dall'attaccante.

(Fanno eccezione i Raid strategici di bombardamento che vanno eseguiti per primi – saranno dettagliati più avanti).

Combattimenti di terra.

Quando unità di terra e unità aeree si muovono in un territorio occupato dal nemico si ha un combattimento di terra che segue la seguente evoluzione:

A. Mettere le unità nella tavola di battaglia.

Entrambe le parti (attaccante e difensore) porranno le unità coinvolte nella battaglia (per singolo territorio) nei rispettivi lati della tavola della battaglia. (Spostare fisicamente i pezzi non è strettamente necessario se riuscite a tenere traccia dei pezzi coinvolti).

B. L'antiaerea (AA Guns) sparano contro gli aerei.

Il giocatore in attacco spara per primo. Tuttavia, se il territorio attaccato contiene una antiaerea, e il giocatore che tenta di conquistare il territorio usa dei mezzi aerei

(bomber o caccia), sarà il difensore a sparare per primo usando l'antiaerea contro i mezzi avversari. Vediamo come:

- Il difensore spara con la propria contraerea lanciando un dado per ciascun aereo nemico coinvolto.
- Ogni "1" realizzato comporta l'eliminazione immediata di un aereo nemico (a scelta dell'attaccante tra quelli disponibili). L'aereo tolto non ha nessuna opportunità di difendersi.
- Nessuna particolarità nel caso in cui ci siano più antiaeree nello stesso territorio, solo un dado verrà lanciato contro ogni aereo per quel territorio. La battaglia procede come sopra.

C. Il fuoco d'attacco.

Il giocatore in attacco spara per primo (tolta l'eccezione appena detta).

L'attaccante lancia un dado per ogni unità disponibile in attacco.

Esempio: Ciascun dado che realizza "1" per ogni fante colpisce un'unità nemica, il difensore sceglierà quale unità in particolare.

Esempio: Ciascun dado che realizza "3", "2" o "1" per ogni caccia colpisce una unità nemica, il difensore sceglierà quale in particolare.

Dopo che sono stati colpiti (se vengono colpiti), i difensori scelgono quali unità saranno tolte dal territorio e riposte nella scatola. Queste unità colpite, tuttavia, prima di essere tolte hanno la chance di rispondere al fuoco nemico, e sparano insieme alle altre unità del difensore che non sono state colpite.

Importante: L'antiaerea e i complessi industriali non possono essere scelti come perdite, e non possono essere rimossi dal terreno di gioco.

D. Il fuoco di difesa.

Dopo che il giocatore in attacco ha sparato, il difensore lancia un dado per ogni unità in difesa, incluse le eventuali unità colpite e pronte per essere rimosse.

Esempio: Il difensore lancia un dado per ottenere un "2" o un "1" per ogni fante, e un

“4”, ”3”, “2”, “1”, per ogni caccia presente nel territorio.

E. Togliere tutti i colpiti.

Dopo che tutti i colpi del difensore sono stati sparati, tutte le unità colpite (quelle del difensore e quelle dell’attaccante) vanno rimosse. Prima andrebbero rimosse le unità dell’attaccante, poi quelle del difensore, anche se questo non importa particolari aspetti strategici nella partita.

F. Reiterare l’attacco (ripetere i punti C,D,E).

Il combattimento continua sino a che una delle seguenti situazioni si manifesta:

L’attaccante si ritira. Dopo che attaccante e difensore hanno lanciato i dadi e prodotto il risultato del combattimento, l’attaccante può ritirarsi, interrompendo quella specifica battaglia. Le unità di terra possono ritirarsi solamente in un territorio adiacente che era sotto il proprio controllo all’inizio del turno e dal quale almeno una unità proveniva. Le unità devono tutte ritirarsi assieme nello stesso territorio.

Gli aerei possono ritirarsi in qualsiasi territorio amico, isola o portaerei (usando la rimanente capacità di movimento) sotto controllo dall’inizio del turno. Gli aerei che si ritirano, comunque, sono soggetti al fuoco delle antiaeree qualora passassero su territori nemici provvisti di AA Guns.

Nota: La ritirata è un privilegio riservato solo all’attaccante.

L’attaccante è distrutto. Se il difensore distrugge tutte le unità in attacco la battaglia è terminata. Vengono rimosse le unità distrutte.

Il difensore è distrutto. Se l’attaccante colpisce tutte le unità in difesa la battaglia si conclude (dopo l’ultimo contrattacco di risposta del difensore). Se il territorio ha un valore viene aggiornata la posizione dei segnali nel segnapunti degli IPC.

Entrambi, attaccante e difensore, sono distrutti. Se tutte le unità vengono colpite durante l’attacco e il contrattacco, la battaglia è terminata. Il territorio rimane di proprietà del difensore. Non ci sono modifiche di IPC.

Combattimenti di mare.

Quando unità di mare e unità aeree si muovono in una zona di mare occupata dal nemico si ha un combattimento di mare che segue la seguente evoluzione:

A. Mettere le unità nella tavola di battaglia.

Entrambe le parti (attaccante e difensore) porranno le unità coinvolte nella battaglia (per singola zona di mare) nei rispettivi lati della tavola della battaglia. (Spostare fisicamente i pezzi non è strettamente necessario se riuscite a tenere traccia dei pezzi coinvolti).

B. L’attacco di primo colpo e l’immersione.

I sottomarini in attacco possono (e usualmente lo fanno) attaccare sparando prima delle altre unità durante ciascun round di combattimento. Questo è chiamato l’attacco di “Primo colpo”.

(In ogni caso i sottomarini non possono mai colpire delle unità aeree).

Per lanciare un attacco di “primo colpo” il dado deve ottenere un “2” (o meno). L’unità colpita del difensore verrà tolta senza la possibilità di contrattaccare prima di essere rimossa.

Eccezione all’attacco di “Primo colpo”: La presenza di un destroyer nemico nella battaglia nega a tutti i sottomarini la possibilità dell’attacco di primo colpo, ma non la capacità dei sottomarini di immergersi – (vedi dopo).

I sottomarini possono immergersi invece di attaccare. Il sottomarino immerso va piegato su un fianco ad indicare la sua condizione. Non potrà attaccare né essere attaccato durante il suo turno di gioco. I sottomarini riemergono durante la Action Sequence 6.

Ci sono altre regole da applicare ai sottomarini che saranno viste successivamente, nei profili dettagliati di queste unità.

C. Il fuoco d’attacco.

L’attaccante lancia un dado per ogni unità (eccetto che per i sottomarini che hanno già attaccato o si sono immersi).

Importante: Se un trasporto viene colpito le eventuali unità trasportate vengono tolte

unitamente con il trasporto, non possono essere scelte come perdite a se stanti.

Note: Ci sono regole speciali per gli aerei che partono dalle portaerei, verranno viste successivamente.

D. Il fuoco del difensore.

Dopo che il fuoco d'attacco è concluso il difensore risponde con le proprie unità comprese quelle colpite e pronte per essere rimosse.

I sottomarini in difesa possono immergersi invece di contrattaccare. Il sottomarino immerso viene piegato su un fianco per indicare la sua attuale condizione. Non potrà essere attaccato né rispondere al fuoco. I sottomarini riemergono durante la *Action Sequence 6*.

Nota: I sottomarini sono le sole unità di difesa che possono ritirarsi (immergendosi).

Attenzione: Anche le corazzate godono di una importante caratteristica in fase difensiva. In aggiunta alla loro forte capacità di difesa e di attacco le corazzate devono essere colpite due volte nella stessa battaglia per essere eliminate. Il primo colpo le danneggia, la corazzata viene messa su un fianco ad indicare il colpo subito. Al secondo colpo la nave viene rimossa. Se non riceve un secondo colpo il danno viene riparato alla fine del turno di gioco. (*Action Sequence 6*).

E. Togliere tutti i colpiti.

Dopo che tutti i colpi del difensore sono stati sparati, tutte le unità colpite (quelle del difensore e quelle dell'attaccante) vanno rimosse.

Prima andrebbero rimosse le unità dell'attaccante, poi quelle del difensore, anche se questo non importa particolari aspetti strategici nella partita.

F. Reiterare l'attacco (ripetere i punti C,D,E).

Il combattimento continua sino a che una delle seguenti situazioni si manifesta:

L'attaccante si ritira/ si sommerge.

Dopo che attaccante e difensore hanno lanciato i dadi e prodotto il risultato del combattimento, l'attaccante può ritirarsi e/o immergersi, interrompendo quella specifica battaglia. Le unità di

mare possono ritirarsi solamente in un territorio adiacente e dal quale almeno una unità proveniva. Le unità devono tutte ritirarsi assieme nello stesso territorio.

Eccezione1: L'attaccante può ritirarsi in una zona di mare in cui il solo nemico è rappresentato da sommergibili avversari immersi.

Eccezione2: L'attaccante non può ritirarsi da una zona di mare in cui il solo nemico è rappresentato da sommergibili avversari immersi.

Eccezione3: Un sottomarino attaccante può ritirarsi immergendosi nella stessa zona di mare.

L'attaccante è distrutto/ si sommerge. Se il difensore distrugge tutte le unità attaccanti e/o se tutte le unità sono sommerse la battaglia termina. I pezzi distrutti vanno eliminati.

Il difensore è distrutto/ si sommerge. Se il giocatore che attacca distrugge tutte le unità in difesa e/o se tutte le unità sono sommerse la battaglia termina. I pezzi distrutti vanno eliminati.

Entrambi, attaccante e difensore, sono distrutti. Se tutte le unità vengono colpite durante l'attacco e il contrattacco, la battaglia è terminata.

Le unità rimaste sono incapaci di attaccarsi reciprocamente. Se rimangono solo sottomarini ed aerei la battaglia è terminata.

RISULTATI DEI COMBATTIMENTI

Battaglia di terra: Il territorio è tenuto dal difensore oppure catturato con successo dall'attaccante.

- Se l'attaccante si ritira il difensore mantiene il territorio
- Se l'attaccante e il difensore risultano entrambi distrutti, il difensore mantiene il territorio

- Se l'attaccante è distrutto, il difensore mantiene il territorio
- Se il difensore è distrutto, l'attaccante cattura il territorio, purché sopravviva almeno una unità di terra dell'attaccante necessaria per invadere il territorio nemico. Se rimangono solo gli aeroplani dell'attaccante questi non prenderà il controllo del territorio che rimane del difensore

Battaglia di mare: La gran parte delle zone di mare non sono catturabili, ma la flotta può diminuire o essere distrutta. (I centri dei convogli sono zone di mare speciali che possono essere catturate).

Unità Aeree: Non si possono catturare territori esclusivamente attraverso unità aeree. Inoltre gli aeroplani non possono rimanere o atterrare in uno spazio dove una battaglia è stata appena condotta.

Catturare un territorio

Se catturate un territorio eseguite le seguenti operazioni:

1. Rimuovete il segnalino nemico (NCM), nel caso in cui sia presente, comunque aggiungete il vostro sul territorio (NCM). Eccezione importante: quando liberate un territorio che all'origine del gioco era di proprietà di un alleato, questo territorio rientra nel controllo del possessore originale e non del liberatore.
2. Lasciate le unità sopravvissute nel nuovo territorio (tranne gli aerei che non possono atterrare in un territorio appena conquistato).
3. Modifica il National Production Chart come descritto subito dopo.

Modifica della National Production Chart

Sebbene non si raccolgano IPC fino alla Action Sequence 6, bisogna apportare le eventuali variazioni sulla National Production Chart (che registra lo status attuale della produzione mondiale) subito dopo ogni battaglia. Quasi tutti i terreni hanno un valore che verrà sottratto al Paese che ha perso il

territorio, e viene attribuito al Paese che lo ha conquistato. Quando un territorio viene liberato da un Alleato il valore del terreno verrà attribuito non al liberatore, bensì al Paese proprietario in origine del terreno, che ne riacquista il controllo. Tuttavia il liberatore acquisisce il valore di IPC ed il controllo del territorio qualora l'Alleato proprietario del terreno abbia perduto la propria capitale. Gli IPC verranno restituiti con il controllo del territorio qualora la capitale venisse liberata.

Le antiaeree e i complessi industriali rimangono nel territorio, ma adesso appartengono all'attaccante. Un complesso industriale non potrà essere usato dal nuovo proprietario sino al turno successivo.

Nota: Se a fine battaglia non rimangono più unità nel territorio, il controllo rimane al difensore e non si devono apportare modifiche sulla tavola segnapunti.

Battaglia dell'Atlantico e modifiche dei punti: Vedere dopo.

Medio Oriente e modifiche dei punti: Veder dopo.

Catturare una Capitale nemica

Ricordate, lo scopo del gioco è CATTURARE e MANTENERE una capitale nemica per un turno (continuando a controllare anche la propria capitale).

Catturare una Capitale (identificata dal simbolo nazionale sulla mappa) comporta la stessa identica procedura per conquistare un qualsiasi territorio. Le forze nemiche devono essere eliminate, ed una unità di terra deve occupare il territorio. Quando una capitale è catturata, la National Production Chart viene modificata con la diminuzione e l'aumento dei valori del territorio per il difensore e per il vincitore. In aggiunta, il giocatore che cattura la Capitale acquisisce immediatamente tutti gli IPC che il perdente detiene in mano. (Questo rappresenta una eccezione alla *Action Sequence* per ciò che riguarda la raccolta degli IPC).

Se siete il giocatore la cui Capitale è stata catturata consideratevi ancora in gioco. Durante il vostro turno non potrete acquistare

nuove unità o ricevere IPC. Tuttavia, potrete muovere le vostre unità per ingaggiare un combattimento e liberare la Capitale, in questo caso potrai ottenere gli IPC nella fase relativa.

COMBATTIMENTI SPECIALI

Assalti Anfibi

Un assalto anfibio è un attacco su un territorio costiero nemico o su un'isola usando unità di terra trasportate usando dei mezzi da sbarco: i trasporti (che si muoveranno durante la fase Movimento di combattimento per effettuare l'attacco).

Durante i movimenti di combattimento l'attaccante deve dichiarare che intende effettuare un attacco anfibio e in quale territorio vuole effettuarlo. Non può indirizzarli in un diverso territorio durante la fase dei combattimenti. Ogni trasporto può scaricare unità in un unico territorio – non può dividere il carico in due differenti territori. Tuttavia, due differenti trasporti nella stessa zona di mare potrebbero scaricare in due diversi territori, se il giocatore lo desidera. Eventuali unità di terra presenti in un territorio di confine possono coadiuvare l'attacco anfibio contro il medesimo territorio attaccato. Anche gli aerei possono partecipare, ed anche le corazzate e i destroyers presenti nella stessa zona di mare dei trasporti che effettuano lo sbarco. L'attacco anfibio è condotto come ogni altro attacco di terra, eccetto che tutte le unità di terra (incluse quelle venute da territori adiacenti) che perdono la loro possibilità di ritirarsi. Gli aerei possono ritirarsi normalmente, in qualsiasi fase del combattimento. Caricare o scaricare unità da un trasporto conta come un pieno movimento effettuato dall'unità. Le unità di terra non possono muoversi ulteriormente in altri territori dopo essere sbarcati, o muoversi verso un territorio e quindi imbarcarsi nello stesso turno.

I trasporti coinvolti in battaglia possono caricare o scaricare (ma non entrambe le cose) unità nel turno durante il quale il combattimento viene effettuato. I trasporti che

si dovessero ritirare da una battaglia di mare durante un assalto anfibio non possono scaricare il carico durante quel turno.

Ulteriori informazioni sui trasporti saranno presenti nella scheda apposita.

Esecuzione dell'attacco anfibio

Muovere tutte le unità interessate alla battaglia come segue:

1. Per prima attaccano le corazzate e i destroyers. Dispongono di un singolo colpo di supporto (one-shot) che rappresenta il fuoco di copertura utile per supportare lo sbarco. L'attaccante lancia un dado per ciascuna corazzata cercando di totalizzare "4" o meno. L'attaccante lancia un dado per ogni destroyer cercando di ottenere "2" o meno. Il difensore dovrà togliere le unità colpite a sua scelta (se sono state colpite) che manterranno il normale diritto di contrattacco.
2. L'attaccante non potrà più usare ulteriormente le corazzate e i destroyers per ulteriori colpi di copertura.
3. Il difensore userà l'antiaerea (se ne dispone) contro gli eventuali aerei.
4. Le unità di terra e quelle aeree adesso possono attaccare. Il difensore contrattacca come al solito.
5. Si ripete il punto 4 finché uno (o entrambi) viene distrutto.

Ricordate, solo le unità aeree attaccanti si possono ritirare.

Battaglie navali prima dell'assalto anfibio

Se esistono delle forze di mare nemiche nella zona di mare da cui si intende effettuare l'assalto anfibio, prima sarà necessario eseguire una battaglia navale, prima che le truppe possano essere sbarcate. Le unità aeree che saranno usate nell'attacco anfibio devono essere portati sul territorio che si vuol attaccare prima che la battaglia navale inizi. Questi aerei non potranno partecipare anche alla battaglia navale, ma solo alla battaglia di terra conseguente allo sbarco anfibio. Tutte le unità navali, inclusi i trasporti, devono annientare tutte le unità navali nemiche presenti nella zona prima che i trasporti possano effettuare lo sbarco. Se un giocatore

è obbligato a togliere un trasporto, ogni unità a bordo viene perduta con esso.

Nota: L'attaccante non può escludere dietro alcune navi dalla battaglia navale per usarle nell'attacco anfibio. Quando la zona di mare è libera i trasporti possono scaricare e l'assalto ha inizio. Ogni aereo usato per la battaglia di mare non potrà partecipare alla battaglia anfibia nello stesso turno.

Nota: Dopo una battaglia navale, l'attaccante può rinunciare all'assalto anfibio. Non può reindirizzarli verso altri territori.

Eccezione alla regola del supporto navale. Se capita una battaglia navale prima di un assalto anfibio le corazzate e i destroyer coinvolti non possono esercitare il loro colpo di supporto.

Forza Multinazionale.

Quando le unità Alleate sono nello stesso territorio o nella stessa zona di mare, si dice che è presente una forza multinazionale. Queste forze possono difendersi assieme, ma on possono attaccare assieme.

Difesa unica: Quando le forze multinazionali sono attaccate – e una viene colpita – i difensori di comune accordo scelgono l'unità che andrà eliminata. Se non trovano un accordo sarà l'attaccante a scegliere cosa togliere. Quando il difensore contrattacca, ciascuno lancia i dadi relativi alle proprie unità. La presenza di un destroyer nega ai sottomarini l'attacco di primo colpo nei confronti di tutte le unità di mare multinazionali presenti in quella zona, e consente a tutte gli aerei di colpire i sottomarini nemici..

Attacco separato: Quando le unità alleate sono presenti nello stesso territorio (o zona di mare) e desiderano effettuare un attacco, ciascun attaccante deve combattere esclusivamente con le proprie unità e nel proprio turno di gioco.

Trasporto di forze multinazionali: Un Paese può usare il proprio trasporto per trasportare unità di altri Paesi Alleati. Comunque, i giocatori possono muovere i loro pezzi nei rispettivi turni di gioco. Ciò comporta tre passi successivi per completare un trasporto di forze multinazionali:

1. Nel proprio turno si imbarcano le proprie unità di terra su un trasporto Alleato
2. Il giocatore che detiene il trasporto con le unità a bordo lo muoverà nel suo turno di gioco
3. Le unità di terra verranno scaricate nel turno di gioco del Paese cui le forze di terra appartengono

Questi tre momenti sono necessari sia che il trasporto necessiti o meno di spostarsi. In altre parole, il giocatore USA non può caricare i propri uomini su un trasporto inglese e scaricarli nello stesso turno, anche se il trasporto inglese non si muove.

Raid strategico di bombardamento

Un raid strategico di bombardamento è un attacco economico indirizzato contro un complesso industriale nemico, consentendo all'attaccante di sottrarre degli IPC dalle mani del nemico. Solo i bomber possono condurre questo speciale raid, comunque i caccia possono scortare i bomber per proteggerli.

Ecco come si articolano le fasi di un raid strategico di bombardamento:

1. **Muovi e annuncia.** Durante i movimenti di combattimento del proprio turno vanno mossi i propri bomber nel territorio che contiene un complesso industriale, e si annuncia che si sta portando avanti un raid strategico di bombardamento.
2. **Mandare la scorta.** Si possono sostenere i bomber con dei caccia di scorta. Questi aerei si muovono unitamente ai bomber (capacità di movimento permettendo) verso il target prefissato (ma posso provenire anche da territori diversi, o portaerei). Ogni aereo e bomber usato in un raid non può partecipare in altri attacchi, incluso un regolare attacco di terra contro lo stesso territorio in cui si sta effettuando il raid.
3. **Il difensore dichiara i caccia in difesa.** Ogni aereo usato in difesa contro un raid strategico di bombardamento non può anche essere usato per difendersi in un normale

attacco di terra nello stesso territorio, e nello stesso turno.

4. **La difesa dell'antiaerea (AA-Gun).** Prima che il bombardamento inizi ogni mezzo aereo in attacco dovrà sopportare il fuoco nemico dell'antiaerea. Questa spara per prima nel tentativo di difendere il complesso industriale. Ecco come:
 - A. Il difensore spara con la sua AA-Gun tirando un dado contro ogni aereo (Bomber e Caccia nemici). Per ogni "1" realizzato va considerato come colpito un aereo.
 - B. Il difensore lancia un dado per ogni caccia difensivo coinvolto in battaglia. Ogni "2" o meno comporta un colpo andato a segno.
 - C. I caccia di scorta in attacco rispondono al fuoco contro gli aerei nemici. Ogni caccia offensivo lancia un dado con un valore "1" da ottenere per colpire i nemici che vengono tolti immediatamente da gioco.
 - D. Gli aerei offensivi colpiti vanno tolti dal planisfero.

Importante: Questa battaglia è terminata (dopo un *round*).

5. **Il bombardamento ha inizio:** Dopo essere passati tra i fuoco dell'antiaerea e dei caccia difensivi, i bomber sopravvissuti lanciano un dado ciascuno. Il totale dei risultati ottenuti dai dadi (o del singolo dado in caso di un unico bomber) è il numero di IPC che il difensore perde immediatamente e che dovrà depositare presso la banca. Se il proprietario del complesso industriale bombardato non ha sufficienti IPC per pagare l'intero ammontare consegna tutti gli IPC che ha alla banca.

Durante i movimenti di non combattimento i caccia ed i bomber attaccanti sopravvissuti rientrano in un territorio amico entro il raggio di movimento residuo.

Se il territorio bombardato cade sotto un attacco di terra effettuato nello stesso turno del raid strategico di bombardamento, gli aerei difensori usati esclusivamente contro il raid di bombardamento sono impossibilitati ad atterrare e vanno persi.

La battaglia dell'Atlantico

Background storico: La Gran Bretagna, essendo una nazione-isola, ha la necessità di importare molte delle sue risorse per la guerra devono arrivare traversando l'oceano. Gli Stati Uniti importano e esportano milioni di tonnellate di risorse attraverso l'oceano. L'Unione Sovietica bisogna delle merci importate che sono convogliate nei propri porti e industrie. Al fine di interrompere la catena dei convogli Alleati, i sottomarini e i mezzi di superficie della Germania attaccano molti di questi convogli.

Questa è la battaglia dell'Atlantico.

I centri dei convogli: Sette zone di mare sul tavolo di gioco sono dei Centri dei convogli. Ci sono quattro centri dei convogli inglesi, due americani, ed uno sovietico. Questi centri sono colà dove le unità tedesche possono attaccare la Gran Bretagna, l'Unione Sovietica e le rotte per le forniture degli Stati Uniti.

I Centri dei convogli sono catturati e liberati come qualsiasi altro spazio – una nave con un valore utile di combattimento si muove in o attraverso un centro non occupato, oppure muove in una zona e ingaggia battaglia con il nemico che presidia il Centro dei convogli.

I Centri dei convogli hanno un valore di IPC riportato nel relativo spazio sulla mappa. Gli IPC vengono sottratti nella fase 7 della *Action Sequence*, come vedremo dopo.

Nota: I convogli non vanno confusi il normale trasporto di unità. Queste unità vengono trasportate sui mari usando i mezzi navali di trasporto.

Attaccare dei centri dei convogli innocuati: Durante i movimenti di combattimento, i sottomarini e le navi (che posseggono un valore di attacco – quindi non i trasporti) possono entrare o passare attraverso i Centri dei convogli per prenderne il controllo. Questo accade se un centro dei

convogli non è occupato. Un segnalino tedesco viene piazzato sul relativo centro dei Convogli (o viene rimosso se gli Alleati hanno liberato il convoglio).

Attaccare dei centri dei convogli occupati: Così come non si può prendere automaticamente il controllo di una zona di terra presidiata, alla stessa maniera bisogna combattere per acquisire il controllo di un centro dei convogli dove ci sono delle navi presenti. Se tutte le unità difensive risultano affondate /o immerse, e il giocatore in attacco ha almeno una nave rimasta, allora l'attaccante prende il controllo del centro dei convogli. (I sottomarini immersi sono considerati come ritirati, e ininfluenti per il controllo della zona di mare in questione).

Nota: I trasporti, che sono unità di mare di non attacco, non possono prendere il controllo di un convoglio da soli, ma certamente possono far parte di una mix di forze di mare. Inoltre, i trasporti possono senza dubbio passare attraverso una zona dei convogli o fermarsi; ovviamente non possono prenderne il controllo.

Archangel: Il convoglio Sovietico è inutile se il territorio di Archangel cade nelle mani della Germania. Nessun segnalino va sul centro dei convogli, ma la sua produzione di IPC viene perduta. Se Archangel è liberata, l'Unione Sovietica riacquisisce gli IPC del Centro dei convogli. Naturalmente, la Germania può anche distruggere direttamente il centro dei Convogli attraverso la tradizionale battaglia navale.

Sistemare i segnalini di controllo: Posizionare il segnalini in un centro dei convogli corrisponde alla stessa operazione effettuata nelle zone di terra. Se la Germania prende il controllo di un centro dei convogli posiziona il suo dischetto segnalino per marcarlo come proprio. Il precedente possessore del convoglio perde la produzione di IPC nella quantità indicata sulla mappa, e pertanto deve modificare il punteggio segnato sulla National Production Chart. (La Germania, comunque, non riceve alcuna variazione di produzione poiché il convoglio è considerato distrutto ed è quindi inutilizzabile per tedeschi).

Il giocatore Alleato non riconquisterà l'entità di questa produzione fintanto che egli stesso (o un Paese suo alleato) riuscirà a liberare il centro dei convogli in questione.

Qualora il convoglio fosse liberato il segnalino tedesco viene rimosso e vengono apportate le variazioni necessarie sulla National Production Chart. In questo caso la produzione della Germania non viene, ovviamente, modificata.

MOVIMENTI DI NON COMBATTIMENTO

1. Ogni unità aerea che è stata coinvolta durante i precedenti "Movimenti di combattimento" è considerata ancor in volo e pertanto deve atterrare in un territorio amico sito entro il suo raggio residuo d'azione. Ricordate che parte dei 4 movimenti del caccia e parte dei 6 movimenti del bomber sono già stati sfruttati durante il movimento di combattimento.

2. Potete muovere ovviamente anche qualsiasi altro pezzo, tutti o nessuno tra quelli che non sono stati usati durante i movimenti di combattimento. Questi spostamenti servono per preparare una futura forte operazione offensiva o difensiva, proteggere territori vulnerabili, o rinforzare eserciti al fronte.

Le unità di terra possono spostarsi in territori amici, occupati o meno, purché entro il loro raggio d'azione. Non possono in nessun caso essere spostati in territori nemici, siano essi presidiati o meno, e nemmeno in territori neutrali. L'antiaerea può essere spostata durante questa fase. Le unità antiaeree site in territori appena conquistati, tuttavia, non possono essere mosse in quello stesso turno.

Le unità navali si possono spostare in altre zone di mare amiche, entro il loro raggio di movimento, siano queste già occupate o meno da altre unità amiche. Non possono entrare in zone nemiche. I trasporti mossi (o già presenti) in zone costiere possono caricare o scaricare il loro carico.

Le unità aeree possono muoversi in territori amici, occupati o meno, entro il loro campo di movimento. I caccia (ma non i bomber) possono atterrare su eventuali portaerei disponibili o allontanarsi da queste per atterrare in un territorio amico. Ovviamente i mezzi aerei non possono atterrare in nessun territorio nemico o neutrale. Non possono atterrare nemmeno in territori appena conquistati. Le unità aeree non possono volare su nessun territorio neutrale. Gli aerei che si muovono su territori nemici in cui ci sono presenti antiaeree non subiranno il fuoco nemico durante i movimenti di non combattimento.

La guerra patriottica Sovietica

Durante la guerra, l'Unione Sovietica operò con un certo grado di indipendenza dagli altri Alleati. Gli equipaggiamenti USA e Britannici solevano essere spesso controllati dai sovietici. Questo aspetto viene simulato nel gioco in codesta maniera:

Durante i propri movimenti di non combattimento, il giocatore che controlla i sovietici individua ogni unità appartenente ad americani ed inglesi presente nei territori della Russia in cui sono siti complessi industriali. Il giocatore potrà scegliere se sostituirle con delle proprie unità dello stesso tipo. Pertanto il giocatore sovietico prende il controllo di suddette unità, ma non potrà muoverle sino al suo prossimo turno. Benché il giocatore sovietico potrebbe discutere questa manovra con i suoi compagni, egli non è tenuto a farlo necessariamente.

Sempre che capiti che il giocatore sovietico decida di muovere queste unità, sulle quali ha preso il controllo, in un qualche territorio alleato, le unità rimangono sovietiche per tutta la durata del gioco.

Nota: Naturalmente, la fanteria Usa e Gb non subiva il lavaggio del cervello e diveniva magicamente sovietica, tuttavia gli equipaggiamenti e le armi Alleate venivano usate dai soldati sovietici.

SISTEMARE LE NUOVE UNITÀ

Le unità di terra e di mare acquistate durante l'apposita fase vanno adesso posizionate nei territori dove sono presenti i complessi industriali che erano sotto diretto controllo del giocatore sin dall'inizio del proprio turno di gioco (e quindi non nei territori nemici contenenti complessi industriali che sono stati appena conquistati da parte del giocatore).

I nuovi aerei non possono essere posizionati direttamente su una portaerei.

Le unità navali acquistate durante la fase apposita vengono posizionate nelle zone di mare adiacenti ai territori in cui è sito un complesso industriale controllato dal giocatore sin dall'inizio del proprio turno di gioco. Se unità nemiche occupano la medesima zona di mare, il relativo combattimento si manifesterà durante i movimenti di combattimento del nemico, tranne che questi si sposti altrove proprio durante la fase dei suoi movimenti di combattimento.

Si possono mettere tutte le unità che si vuole (o che si può) nei territori con complessi industriali posseduti sin dall'origine (dalla disposizione iniziale). In eventuali territori nemici con complessi industriali si possono mettere al massimo un numero di unità pari al valore del territorio stesso, riportato sulla mappa.

Canada

L'Inghilterra può mettere unità di terra, di mare e aeree anche in Canada. Queste rappresentano le forze canadesi coinvolte durante la guerra.

I SOTTOMARINI IMMERSI RIEMERGONO, LE CORAZZATE VENGONO RIPARATE

Durante questa fase tutti i sottomarini sono costretti a riemergere. Le corazzate

danneggiate (poste su un fianco) vengono riparate e posizionate in modo corretto.

RACCOLTA DELLA PRODUZIONE

Questo rappresenta l'ultimo momento del turno di gioco di un giocatore. Vanno raccolti gli IPC dalla banca nella misura in cui è riportata nel segnapunti National Production Chart. Per questo motivo questa tabella deve essere mantenuta aggiornata per indicare l'ammontare gli IPC di ciascun Paese, incluso il valore dei territori del Medio Oriente utili esclusivamente nell'interesse della Germania.

Il Medio Oriente

I territori del Medio Oriente (colorati in giallo sulla mappa) operano in maniera differente rispetto agli altri territori. Il Medio Oriente è costituito da Paesi indipendenti che forniscono petrolio e altre risorse agli Alleati. Durante il gioco la Germania ha la possibilità di prendere il controllo di questo petrolio (e relativi IPC) conquistando tali territori. Tali terreni vengono catturati o liberati come ogni altro spazio di terra, ma gli IPC prodotti da queste regioni sono trattati diversamente.

Modifiche degli IPC: quando la Germania prende possesso di un territorio del Medio Oriente provvisto di un valore di produzione di IPC, il segnalino sulla colonna apposita della National Production Chart va modificata. Il resto della tabella non viene modificato.

Ci sono otto posizioni su questa colonna dedicata al Medio Oriente che rappresentano il totale di questi IPC. Durante la Action Sequence 7, alla fine del turno tedesco, la Germania riceve il valore dei territori del Medio Oriente direttamente dagli Alleati e non dalla banca. Gli Alleati devono decidere fra di loro su come pagare gli IPC alla Germania. Il costo può essere diviso tra gli Alleati, o anche uno solo degli Alleati può affrontare l'intero pagamento. Se gli Alleati non si accordano sul chi e quanto deve pagare la scelta passerà alla Germania.

LE UNITA' MILITARI

Antiaeree (AA-Guns)

Le antiaeree sono pezzi speciali di terra che aiutano nella difesa di un territorio da attacchi aerei. Gli AA-guns hanno un colore neutrale e sono catturabili quando presenti in un territorio conquistato da un nemico. Possono sparare una volta contro ciascun aereo nemico che le sorvola durante i movimenti di combattimento. Le antiaeree non hanno capacità d'attacco, ne possono essere spostate durante i propri movimenti di combattimento. Le antiaeree possono essere spostate in un territorio amico, e possono essere caricate su un trasporto. Le antiaeree presenti in un territorio appena conquistato non possono essere spostate nello stesso turno della conquista del territorio medesimo.

Le antiaeree eventualmente presenti nel Medio Oriente possono essere mosse da ogni Alleato, ma sempre una sola volta per round di gioco.

Importante: Quando un aereo sorvola un territorio con antiaeree queste sparano per prima. Ecco cosa accade:

- Se il dado ottiene un "1" l'aereo viene rimosso senza possibilità di risposta.
- Anche se ci sono più antiaeree viene sempre tirato un unico dado contro ogni aereo.
- Durante i movimenti di combattimento gli aerei nemici possono sorvolare i territori con antiaeree che, tuttavia, non faranno fuoco.

Complessi Industriali

I Complessi Industriali non hanno capacità di attacco, di difesa e di movimento. NON possono essere acquistati, e nemmeno distrutti. Servono per inserire nuove unità sul terreno di gioco.

Le unità comprate durante la Action Sequence 1, sono sistemate nei territori con Complessi Industriali controllati dall'inizio del turno, durante la Action Sequence 5. Se si inizia con un Complesso Industriale conquistato precedentemente in un territorio sarà

utilizzabile per posizionare nuove unità, nella misura in cui indicato sulla mappa.

Fanteria

Le fanterie sono ottimi acquisti per difendere la posizione, perché costano poco (solo 3IPC) e difendono discretamente (un dado con valore “2” o meno).

Carriarmati

Un carro costa più di una fante, possiede anche la stessa capacità difensiva. Tuttavia come unità di attacco è molto più forte (“3” o meno per dado) e molto più veloce (due unità di movimento), inoltre dispone della capacità di blitz (entrare in un territorio nemico completamente non presidiato – anche un AA-gun rappresenta un presidio - e attaccare in un territorio successivo).

Artiglieria

L’artiglieria attacca e difende con valori di “2” o meno. Ogni artiglieria che accompagna una unità di fanteria migliorerà la capacità di attacco di quest’ultima, che passa da “1” a “2” o meno.

Bomber

I bomber possono volare più velocemente dei caccia, attaccare con maggior potenza, ma costano di più. Possono decollare durante i movimenti di combattimento, combattere, ed atterrare durante la fase dei movimenti di non combattimento. Servono anche per i Raid strategici di bombardamento. Non possono fare entrambe le cose nello stesso turno..

Devono atterrare in un territorio amico (non appena catturato) e non possono essere ospitati sulle portaerei. Non possono effettuare attacchi suicidi, cioè portarsi in combattimento senza avere movimenti utili per atterrare secondo le regole qui fissate.

Caccia

I caccia sono molto forti in difesa, ma hanno un raggio di azione più ristretto rispetto ai bomber, pari a 4 movimenti. Possono decollare durante i movimenti di combattimento, combattere, ed atterrare durante la fase dei movimenti di non

combattimento. Possono scortare i bomber durante i raid.

Altre regole:

- I caccia su un isola non possono difendere le unità navali in una zona limitrofa, poiché l’isola è da considerarsi un territorio a se stante.
- Non possono effettuare attacchi suicidi. Tuttavia, possono essere spediti in missioni a rischio, cioè quelle subordinate alla mossa (o alla sopravvivenza) di una portaerei. Se la portaerei venisse distrutta e i caccia non hanno alternative per atterrare, vengono perduti.
- Se un caccia compie tutti i suoi 4 movimenti in fase di attacco con l’intento di coadiuvare una portaerei in attacco NON può essere eventualmente ritirato successivamente. Se le altre unità si ritirano il caccia va perduto.
- Solo i caccia atterrano e decollano dalle portaerei. Non più di due caccia sono ammessi per portaerei. La partenza dalla portaerei non è considerato come un movimento.

Nota: Ulteriori aspetti sono trattati nel profilo delle portaerei.

Portaerei

La portaerei ha una buona capacità difensiva. Può operare solo in mare.

Le portaerei possono portare 2 caccia Alleati. Possono muoversi durante i movimenti di non combattimento andando incontro a dei caccia che altrimenti non arriverebbero per atterrare. *Caccia e portaerei interagiscono reciprocamente, ma con differenze che dipendono se è o meno il proprio turno di gioco:*

Avete una portaerei ed è il vostro turno di gioco: Dovete avere un caccia su una portaerei in modo di muovere e/o attaccare con il caccia. E’ anche necessario che il caccia si alzi in volo prima che la portaerei si muova. Se il caccia non decolla prima che la nave si muova, il caccia stesso è da considerarsi come del carico per tutta la parte rimanente del turno, e non potrà più volare.

combattere o essere usato come perdita. Un caccia Alleato che si trova su una portaerei non potrà decollare se non nel proprio turno.

Se un caccia atterra su una portaerei durante il nostro turno, la portaerei non potrà più essere mossa per il resto del turno.

Avete una portaerei ed è il turno di gioco nemico: Se la portaerei si sta difendendo durante un attacco ad ogni caccia a bordo sarà consentito partecipare alla difesa, e potrà esser tolto come perdita a posto della portaerei, (tranne nel caso di successo di un colpo di sottomarino nemico).

Se la portaerei venisse distrutta eventuali caccia superstiti potrebbero atterrare in una isola, un territorio, o un'altra portaerei disponibile. Tale opportunità è subordinata all'effettiva raggiungibilità del luogo di atterraggio in base ai movimenti che i caccia possono effettuare (4 movimenti).

Corazzate

Le corazzate (pezzi molto costosi) operano con grande forza in tutte le zone di mare, attaccano e difendono con valori pari a "4" o meno. Devono esser colpite due volte per essere affondate. Il primo colpo subito viene indicato posizionando la corazzata su un fianco. Se un secondo colpo va a buon fine la corazzata è distrutta. Se la corazzata non subisce il secondo colpo verrà riparata automaticamente alla fine del turno.

Le corazzate collaborano durante gli sbarchi anfibi visto che dispongono di un colpo di supporto. Alle corazzate è consentito essere scelte per subire un attacco di "primo colpo" di un sottomarino e essere danneggiate (messe su un fianco) cancellando di fatto l'attacco del sottomarino, e potrà rispondere al fuoco. Ovviamente se la corazzata viene colpita due volte da un attacco di "primo colpo", non avrà l'opportunità di rispondere al fuoco.

Sottomarini

I operano esclusivamente in zone di mare. Sono relativamente poco costosi, ma la loro capacità di attacco e difesa è limitata a "2". Seguono le specifiche regole riguardanti i sottomarini:

- I sottomarini in attacco hanno un mortale "primo colpo" che è impedito

solo dalla presenza di un destroyer nemico. I sottomarini in difesa non dispongono di questa capacità.

- Le unità aeree non possono attaccare un sottomarino senza la presenza di un destroyer amico presente nella stessa battaglia. I sottomarini mai potranno attaccare o difendersi contro unità aeree. (Tuttavia possono immergersi).
- I sottomarini sono l'unico tipo di unità presente nel gioco che può ritirarsi e abbandonare la battaglia.
- Se un sottomarino attacca con successo una portaerei, gli aeroplani a bordo non possono essere scelti come perdita.
- Se un alleato attacca un sottomarino tedesco mentre altre navi sono presenti nella stessa zona di mare – e il sottomarino tedesco risponde con successo al fuoco – i pezzi Alleati possono essere scelti come perdite.
- Sia i sottomarini in attacco che in difesa possono immergersi per rinunciare alla battaglia. Possono fare così nella medesima zona di mare durante la stessa battaglia. I sottomarini immersi vengono messi su un fianco, ad indicare la loro posizione. Fintanto che sono su un fianco non possono attaccare o essere attaccati durante quello stesso turno. Riemergono durante la *Action Sequence 6*.
- I sottomarini immersi non sono considerati presenti. Pertanto i trasporti possono entrare o attraversare tali zone di mare e scaricare o caricare unità durante i movimenti di non combattimento.

Sottomarini tedeschi contro navi Alleate

Se un degli Alleati attacca un sottomarino tedesco mentre altre navi sono presenti nella stessa zona di mare, le forze Alleate combinate possono scegliere una qualsiasi delle loro navi come perdita nel caso in cui il sottomarino nemico risponda con successo al fuoco.

Destroyer

I destroyer attaccano e difendono in zone di mare, ma possono anche partecipare ad attacchi anfibi (colpo da “2” o meno). Sono particolarmente efficaci contro i sottomarini, poiché impediscono la capacità di “primo colpo” di questi ultimi, e consentono ad unità aeree amiche di colpire i sottomarini. Se tutti i destroyer coinvolti in una battaglia vengono perduti, gli aerei non possono più attaccare i sottomarini, e questi riacquistano la loro capacità di “primo colpo”, se applicabile.

Trasporti

Un trasporto può portare unità di terra tra zone di mare e zone di terra. Un trasporto può portare un carro, o due altre unità di terra (incluse le antiaeree) in ogni combinazione possibile. I trasporti caricano da territori amici durante i movimenti di non combattimento. Quando si vogliono scaricare mezzi in un territorio nemico si deve approfittare dei movimenti di combattimento e effettuare un attacco anfibio. Un trasporto può spostarsi di nessuna, di una o due zone di mare, e quindi scaricare il suo carico nella stessa mossa. Le unità di terra possono essere caricate prima, durante o dopo il movimento del trasporto. Durante la partita le unità trasportate vengono posizionate assieme al trasporto nella stessa zona di mare in cui si trova. **Esempio.** Un trasporto preleva un fante, si sposta di una zona e carica una antiaerea, muove in una nuova zona e scarica entrambe le unità in un'unica mossa. - I trasporti possono anche caricare unità da due differenti territori che sono adiacenti alla stessa zona di mare. Le unità di terra in questione NON DEVONO essere state già scaricate in quel turno. Un trasporto può muoversi anche di due unità e non scaricare il proprio carico. In ogni caso, una volta che il trasporto scarica ha completato la sua mossa. Inoltre non possono scaricare in due differenti luoghi nello stesso turno. I trasporti non devono necessariamente scaricare tutto il loro carico.

I trasporti possono portare anche unità

Alleate:

1. Le unità Alleate vengono caricate durante il turno dell'alleato in questione.

2. Il giocatore che detiene il trasporto con le unità a bordo lo muoverà nel suo turno di gioco
3. Le unità di terra verranno scaricate nel turno di gioco del Paese cui le forze di terra appartengono.

Ulteriori regole per i trasporti:

- Le unità di terra POSSONO essere scaricate nello stesso turno, solo se dette unità appartengono allo stesso Stato che detiene il trasporto, e questo non è stato usato in una battaglia. (Ponte)
- Caricare o scaricare una unità di terra conta per queste come una mossa completa. Quindi le unità di terra non possono fare mosse aggiuntive dopo lo sbarco, ne muoversi da territori confinanti e poi imbarcarsi nello stesso turno.
- Un trasporto non può caricare o scaricare direttamente da o su un altro trasporto.
- Un trasporto che inizia il turno in un territorio con navi nemiche li presenti non può caricare o scaricare in quella zona di mare. Si può spostare in una zona amica, o libera, dove caricare o scaricare normalmente. Un trasporto che si comporta in questa maniera non può combattere in alcuna maniera per quel turno.
- Un trasporto che è stato coinvolto in battaglia può caricare O scaricare dopo il combattimento, ma non entrambe le cose. E non si può muovere.
- Un trasporto deve scaricare tutte le unità nello stesso territorio. Non può dividere le unità in due territori.
- I trasporti non possono attaccare ma possono difendersi.
- Ogni unità di terra su un trasporto che è attaccato non partecipa al fuoco di difesa. Se il trasporto è distrutto il carico affonda con la nave ed è rimosso.