

Questa è una traduzione in italiano del testo delle regole del gioco a corredo di "Axis & Allies ® - Pacific 40", progettato da Larry Harris per la società editrice Wizard of the Coast.

La traduzione non sostituisce il testo distribuito nella confezione del gioco, ma vuole solo essere un aiuto per i giocatori italiani. Si ricordi comunque che in caso di dubbio il regolamento in lingua originale costituisce testo di riferimento.

La traduzione del testo delle regole (in carattere Times New Roman) è stato già' integrato con le Errata-corrige ufficiali (in carattere Arial - colore Blu) e delle FAQ, riportate a completamento del testo stesso.

Per facilitare la lettura a volte sono state aggiunte (a cura del traduttore) alcune parole di raccordo o di spiegazione (*in corsivo nero nel testo*). Sono anche state meglio scandite le azioni della Fase 3 – Combattimento. Sono state inoltre aggiunte alcune tabelle sintetiche (Sequenza di Combattimento, Caratteristiche delle unità, Successione dei Turni e delle Fasi di Gioco, Eventi che provocano l'entrata la guerra con il Giappone) ed alcuni aiuti di gioco, prodotti dal traduttore o trovati su internet.

Buon Gioco a tutti

Paolo Giovannini

INDICE DEL CONTENUTO

- > Situazione Strategica;
- Componenti del gioco;
- Sommario del gioco;
- Come si vince la guerra;
- > I Combattenti;
- Preparazione;
- **La Situazione Politica;**
- Regole sulla Cina;
- Commenti Speciali relativi alle potenze neutrali
- Sequenza dei turni delle potenze in una ripresa
- Sequenza delle fasi in un turno
 - FASE 1 Approvvigionamento e rimessa in efficienza delle Unità;
 - FASE 2 Combat Move (Movimento finalizzato al Combattimento);
 - FASE 3 Combattimento;
 - FASE 4 Non Combat Move (Movimento Non Finalizzato al Combattimento
 - FASE 5 Schieramento delle nuove unità;
 - FASE 6 Raccolta delle risorse.
- **➢** Vincere il gioco
- > Caratteristiche delle unità;
 - 1. Complessi industriali e basi,
 - > Complessi Industriali,
 - > Basi Aeree,
 - > Basi Navali,

2. Unità Terrestri

- > Fanteria,
- > Artiglieria,
- > Meccanizzati
- > Carri,
- > Artiglieria Antiaerea
- 3. Unità aeree
 - > Caccia.
 - > Bombardieri tattici,
 - > Bombardieri Strategici.
- 4. Unità navali
 - > Corazzate,
 - > Portaerei
 - > Incrociatori
 - > Cacciatorpediniere,
 - > Sommergibili,
 - > Trasporti
- > FAQ
- Tabelloni di supporto.
 - > National Production Chart
 - > Battle Board

SITUAZIONE STRATEGICA

Il mondo sta per entrare in guerra – Primavera 1940.

Cosa sarebbe successo se Cosa sarebbe successo se il Giappone avesse attaccato gli stati Uniti nel 1940 invece che il 7 dicembre 1941? Come giocatori di questo gioco state per esplorare anche questa possibilità. La guerra in Europa è già iniziata e il blitzkrieg tedesco si sta abbattendo sulla Francia. Il collasso di alcune potenze coloniali europee ha creato un vuoto di potere in Asia e nel Pacifico. Il Giappone è ansioso di riempire questo vuoto ma per fare ciò sa che dovrà sfidare le altre potenze nel Pacifico, ed in particolare gli Stati Uniti.

All'apertura del gioco il Giappone è la nazione militarmente dominante. Gli Stati Uniti non sono in condizioni di affrontare avventure militari all'estero e, con un movimento isolazionista molto forte in casa, sta cercando disperatamente di rimanere fuori della guerra in Europa e di evitarne una nel Pacifico. Con questi presupposti gli Stati Uniti non possono e non vogliono fare alcuna mossa contro il Giappone. Il Giappone, d'altro canto, ha tutte le opzioni aperte. Da suo punto di vista il Giappone vede la guerra, contro gli Stati Uniti e le Potenze Europee nel pacifico, inevitabile.

Al primo turno il Giappone deve decidere tra due azioni: Attaccare immediatamente o usare questa finestra temporale per prepararsi meglio per un attacco massiccio che lo porterebbe a trovarsi a metà dell'opera. Con un po' di fortuna e una preparazione accurata il Giappone può cogliere la flotta americana impreparata e colpirla con un improvviso attacco. Se il Giappone può tenere gli Stati Uniti sulla difensiva e in una condizione militare debole può riuscire a conquistare abbastanza risorse e città vittoria per vincere il gioco.

Un modo di affrontare il problema da parte del Giapponese potrebbe essere quella di costituire un anello difensivo così forte che gli Stati Uniti potrebbero trovare più conveniente negoziare la pace con un Giappone più forte e più ricco. Un secondo modo di affrontare il problema suggerisce che il tempo scorre contro il Giappone. Al turno 3 comunque Gli stati Uniti convertiranno il loro sistema produttivo in una economia di guerra. Che siano attaccati o no gli Stati Uniti vedranno crescere i loro introiti di 40 IPC rispetto alla produzione di pace.

Gli Inglesi potranno riempire il vuoto creato dalla caduta dell'Olanda e prendere la custodia delle Indie orientali Olandesi e se ciò dovesse accadere il Giappone dovrebbe abbandonare i propri sogni di espansione in Asia e di costituzione di un più grande impero nel Pacifico.

Larry Harris

COMPONENTI DEL GIOCO IN TOKENS

Tabellone di gioco e contenitori

- 2 tabelloni di gioco,
- 5 scatole per riporre le unità

Carte ed Aiuti di gioco

- 1 National Production Chart
- 1 Battle Strip
- 1 Casualty Strip

Marcatori e Segnalini

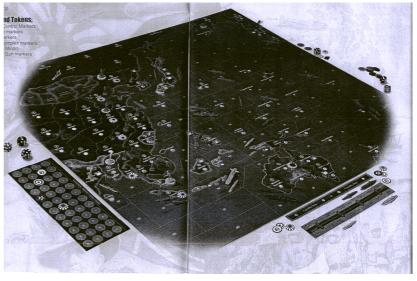
- 100 Dischetti National Marker
- 16 basi navali
- 16 basi aeree
- 16 indicatori di complessi industriali
- 12 indicatori di artiglieria antiaeree

Dadi e dischetti di plastica

- 50 dischetti grigi
- 10 dischetti rossi
- 10 dadi

Miniature

- 454 miniature



INTRODUZIONE

E' la primavera del 1940. Il Giappone è in guerra solamente con la Cina. Qualsiasi attacco portato dai giapponesi contro territori o unità navali appartenenti a Inghilterra, Olanda, ANZAC (Australia o Nuova Zelanda) o Stati Uniti sarà considerato un atto di guerra contro tutte le altre potenze. Un attacco portato dall'Inghilterra o da Forze ANZAC contro il Giappone, invece, non trascinerà automaticamente gli Stati Uniti in guerra. Il giocatore giapponese può scegliere di entrare in guerra immediatamente contro gli Alleati. Se ciò accade, gli Stati Uniti convertiranno il loro settore produttivo da economia di pace in economia di guerra. Con il livello di tensione già alto a causa dell'occupazione giapponese in Cina ogni altra conquista nel Pacifico forzerà gli Stati Uniti ad entrare in guerra con il Giappone. Il giocatore giapponese deve inizialmente porsi il quesito se attaccare immediatamente o utilizzare i primi turni per meglio preparare e posizionare le sue forze.

SOMMARIO DEL GIOCO

Axis & Allies [®] Pacific: 1940 può essere giocato fino ad un massimo di 4 giocatori. Il gioco sostanzialmente è un confronto tra due avversari. Se ci sono più di 2 giocatori vanno individuati il giocatore dell'Asse e i giocatori Alleati.

Le potenze Alleate includono Stati Uniti, Cina, Regno Unito, e ANZAC. Le potenze dell'Asse sono rappresentate dal Giappone. Alla fine un giocatore controllerà almeno 1 potenza. Alcuni potrebbero controllarne più di una.

Ad ogni turno in cui un giocatore gioca in nome di una potenza deve decidere quali unità costruire. Quindi potrà muovere le unità attaccanti in zone ostili e successivamente risolverà i combattimenti con il lancio del dado.

Dopo il combattimento potrà effettuare Movimenti non di combattimento utilizzando quelle unità che non hanno partecipato a combattimenti in quel turno. Alla fine il giocatore potrà piazzare le unità prodotte all'inizio del proprio turno e quindi potrà ritirare il controvalore in IPC delle aree controllate, comprese quelle appena conquistate.

COME SI VINCE LA GUERRA

Ad ogni turno ogni giocatore costruisce, dispiega, manovra le proprie unità proprie unità terrestri, aeree e navali allo scopo di allentare o annullare il controllo del nemico sui propri territori ed assumerne il controllo. Più territori un giocatore controlla e più armamenti (unità o strutture industriali) possono essere costruite.

Sulla mappa sono segnate 8 città vittoria, cruciali per lo sforzo di guerra. Gli Alleati cominciano la guerra controllando Calcutta, Manila, Hong Kong, Sidney, Honolulu e San Francisco. L'Asse comincia il gioco controllando Shanghai e Tokyo. Il Giappone vince il gioco se controlla 6 di queste 8 città alla fine di una completa tornata di gioco (cioè al termine del turno ANZAC). Gli Alleati (Inghilterra, Stati Uniti, Cina, Australia e Nuova Zelanda) vincono il gioco se controllano il territorio del Giappone e ne mantengono il controllo al termine del turno giapponese successivo alla sua occupazione.

Vittoria Alleata – Conquista del Giappone

Vittoria dell'Asse – Controllo di almeno 6 città vittoria.

I COMBATTENTI

Uno o più giocatori possono tenere il ruolo di Alleati, mentre un solo giocatore tiene il ruolo del Giappone. Ogni giocatore può controllare una o più potenze mondiali. Se un giocatore controlla più potenze contemporaneamente, queste devono essere tutte dello stesso schieramento.

Ove un giocatore controlli più di una potenza si deve tenere conto delle entrate di ogni potenza separatamente. Le operazioni vengono condotte separatamente, una potenza per volta.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Una volta che si sia deciso chi condurrà il gioco per quale potenza si può preparare il gioco per la partita. Il gioco contiene i componenti di seguito elencati.

Tabellone di Gioco

Il tabellone di gioco rappresenta la mappa del Pacifico come appariva nel 1940. E' divisa in spazi che possono essere terrestri (su terra) o zone di mare, che sono separate tra loro da linee di confine.

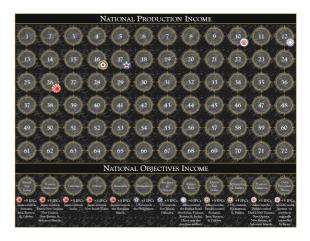
Errori sul Tabellone di gioco

Attenzione. La zona marina 5 non dovrebbe essere adiacente alla Corea. Il confine tra le zone 5 e 6 dovrebbe incontrarsi al confine tra Amur e Corea, lasciando che Amur tocchi solo la zona 5 e che la Corea tocchi la zona marina 6.

National Production Chart

Su questa tabella è possibile tenere traccia del Livello della Produzione Nazionale (e quindi delle entrate) di ogni potenza nel corso del gioco. Il Livello è dato dal valore combinato dei Crediti di Produzione Industriale (IPC) di ogni singolo territorio che la potenza controlli. All'inizio del gioco orni giocatore deve porre uno dei National Marker in corrispondenza del numero degli IPC totali previsti per ogni nazione (sono riportati in basso sulla carta). Ogni giocatore deve tenere traccia del Livello di produzione di ogni potenza separatamente.

A fianco è riprodotta la National Production Chart scaricata dal sito di Boardgamegeek che integra anche gli obiettivi nazionali. E' riprodotta anche in fondo a questa traduzione e può essere stampata ed eventualmente incollata su cartoncino.





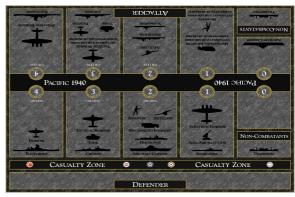
Battle Strip, Casualty Strip e Dadi.

La Battle Strip è una Striscia (vedi figura sopra) con colonne che individuano le unità in attacco e in difesa ed il loro valore di combattimento nelle due condizioni. Quando avviene il combattimento, i giocatori coinvolti piazzano le loro unità coinvolte nel combattimento sui due lati della Battle Strip. Il Combattimento è risolto tirando i dadi. Le perdite sono designate spostando

le unità individuate dietro la Casualty Strip.

Battle Board Corretta

E' una Battle Board, scaricata da internet coerente con il regolamento più vicina a quella classica, con la Casualty Zone integrata. L'originale è su sul sito di boardgamegeek. Si può stampare direttamente, magari dopo averla ingrandita (è riportata anche in fondo al testo)



National Control Marker

I National Control Marker sono dischetti di cartone che servono a dare alcune indicazioni. Collocati sulla National Production Chart indicano il livello di produzione corrente di ogni potenza. Servono anche a marcare i territori conquistati. I Marker non utilizzati di ogni potenza vanno tenuti nel proprio contenitore.

Setup Cards

Le tabelle di setup (Setup Cards) di ogni nazione sono stampate sul coperchio del contenitore di ogni singola potenza. Vi sono indicate il nome della potenza, il colore delle sue unità, il suo emblema (riportato anche sui National Control Marker). Viene anche indicato quante e quali unità di quella potenza occupino quali territori o zone marine all'inizio del gioco. Ogni giocatore deve piazzare le unità indicate sul tabellone di gioco così come indicato.

Errori nelle SetUp Cards

Stati Uniti

Aggiungere una base aerea e una base navale nelle Filippine.

ANZAC

Rimuovere il complesso industriale minore dalla Nuova Zelanda. Sostituire il Complesso Industriale Maggiore in Nuova Galles del Sud con un Complesso industriale Minore.

Dischetti di Plastica

I dischetti di plastica servono a risparmiare spazio nei territori o nelle zone marine affollate. I dischetti grigi rappresentano ognuno una unità, quelli rossi cinque unità. Per esempio se un giocatore vuole piazzare sette unità di fanteria in una regione, si possono sovrapporre un dischetto rosso, uno grigio e una unità di fanteria sulla sommità (Se non si hanno sufficienti dischetti si possono utilizzare dischetti di altro tipo o anche pezzettini di carta con indicato il valore). Il numero delle unità accumulate non dipende dal numero dei dischetti disponibili.

Industrial Production Credit (IPC).

Sono la valuta del gioco e rappresentano la capacità della produzione militare delle potenze impegnate. Nella tabella sottostante sono indicati i livelli di produzione iniziale di ogni potenza. Ogni potenza ha la possibilità di spendere un certo ammontare di IPC ad ogni turno. Uno dei giocatori deve assumersi il compito di fare da banchiere e mantenere traccia della capacità totale (e del valore corrente) di ogni potenza.

	Potenza	Giappone	Stati Uniti	Cina	Inghilterra	ANZAC
Ī	IPC Iniziali	26	17	12	16	10

(E'comunque meglio utilizzare qualsiasi tipo di moneta – magari prese da vecchie edizioni di A&A, Monopoli, Chip della roulette....)

Spazi sul tabellone di gioco

I colori del bordo dei territori indicano quale potenza occupi il territorio all'inizio del gioco. Ogni potenza ha il suo proprio colore. Tutti gli altri spazi sono neutrali e non sono allineati con nessuna potenza.

Molti territori hanno un valore in termini di risorse che può variare da 1 a 10. Questo è il numero di IPC che il territorio produce per ogni turno a favore della potenza che lo controlla. Alcuni territori come lo Yukon non hanno alcun valore di risorsa.

Le unità si possono muovere attraverso spazi adiacenti (quelli che condividono un confine comune).

Tutti i territori possono presentarsi sotto tre condizioni:

- Amico: Controllato da un giocatore o da una potenza amica.
- Ostile: Territorio controllato da un potenza avversaria;
- Neutrale: Territorio non controllato da alcuna potenza.

Le zone marine possono essere sia amiche sia nemiche. Le zone marine amiche non contengono unità di superficie che appartengano a potenze che siano in guerra con il giocatore in turno. Le zone di mare ostili contengono unità navali di superficie di una potenza in guerra con il giocatore in turno. (ai fini di questa regola non sono conteggiati trasporti e sommergibili).

Territori Neutrali: I territori neutrali (come ad esempio la Mongolia) sono disegnati con bordi bianchi. All'interno di ogni territorio è disegnata una silhouette di una unità di fanteria con un numero che indica quante unità di fanteria verrebbero mobilitate per difendere il territorio stesso, ove la sua neutralità venisse violata. La neutralità viene considerata violata la prima volta che una unità straniera attacca il territorio neutrale. A quel punto le unità di fanteria indicate sul territorio vengono attivate e poste sulla mappa. Le unità di fanteria da utilizzare possono essere prese tra quelle delle potenze che si oppongono alla potenza che sta attaccando il territorio neutrale. Il combattimento tra le forze di invasione e i difensori del territorio neutrale è condotto nella maniera usuale nel corso della Fase di Combattimento.

Dopo che un territorio neutrale sia stato attaccato, da quel momento non è più considerato tale, e sempre da quel momento, entra far parte dell'alleanza che si oppone alla potenza attaccante. Per esempio se il Giappone attacca la Mongolia, dopo l'attacco quel territorio si aggregherebbe agli Alleati. Se l'attacco contro il territorio neutrale non ha successo, ogni unità difendente che sopravvive rimane su quel territorio e non può muoversi da li. Il territorio rimane non controllato, ma unità degli Alleati possono muovere al suo interno. Ogni territorio già neutrale occupato e successivamente liberato dal suo nuovo alleato diventa controllato dalla potenza che lo ha liberato.

Le unità aeree non può volare sopra un territorio neutrale, a meno che non abbiano lo scopo di attaccarlo.

Wake Island

女

31

Isola: Un'isola è un territorio completamente circondato da una zona di mare. Una zona di mare può contenere un solo gruppo di isole che è considerato un unico territorio. Non è possibile dividere le eventuali unità terrestri in modo che possano occupare differenti isole dello stesso gruppo.

LA SITUAZIONE POLITICA

All'inizio del gioco il Giappone e la Cina sono in guerra tra loro. Nessuno delle altre potenze inizia il gioco in guerra con il Giappone. Queste potenze rimangono neutrali ma ognuna può entrare in guerra se ricorrono alcune condizioni. Le seguenti regole riflettono lo sviluppo di questi eventi storici dal 1940 in poi.

Giappone

All'inizio del gioco il Giappone è in guerra solo con la Cina. Nessuna delle altre potenze inizia il gioco in guerra con il Giappone. Il Giappone è libero di attaccare territori cinesi non ancora occupati.

Il Giappone considera movimenti di unità di qualsiasi altra potenza in Cina come un atto di guerra. Il Giappone può dichiarare guerra a una o più potenze Alleate all'inizio della Fase Combat Move di uno qualsiasi dei suoi turni. Il Giappone può attaccare i territori Olandesi solo se esiste uno stato di guerra con l'Inghilterra e ANZAC. Comunque ogni movimento di combattimento contro territori, unità o navi Inglesi, Olandesi, ANZAC o Americani effettuato dai Giapponesi coinvolgerà in guerra gli Alleati.

Il Giappone può attaccare territori Francesi quando vuole e non è necessario che dichiari preventivamente guerra ad una potenza Alleata prima di farlo.

Inghilterra e ANZAC

Inghilterra e ANZAC hanno tra loro un legame speciale e dal punto di vista politico vanno trattate come una unica potenza. Ognuna delle due potenze è libera di dichiarare guerra al Giappone all'inizio della Fase Combat Move del rispettivo turno, ma questa dichiarazione coinvolge in guerra *automaticamente* anche l'altra. Nessuna delle due potenze può muovere unità in Cina a meno che non sia stato dichiarato lo stato di guerra tra loro ed il Giappone.

Queste due potenze hanno un accordo con il governo olandese in esilio (l'Olanda è stata occupata dai tedeschi) è sono garanti della salvaguardia dei territori olandesi nel Pacifico. Quindi possono muovere unità in questi territori liberamente nel corso della Fase di Non Combat Move, fino a quando questi territori non siano conquistati dai Giapponesi. Gli inglesi possono prendere il controllo di questi territori (incrementando le entrate) muovendo unità terrestri nei territori olandesi. Inghilterra ed ANZAC considerano attacchi giapponesi contro un qualsiasi territorio olandese come un atto di guerra verso di loro. Una volta che un territorio Olandese venga conquistato dal Giappone può essere successivamente catturato e controllato da qualsiasi altra potenza.

Se l'Inghilterra o ANZAC attaccano territori giapponesi, distruggono convogli giapponesi, o muovono unità in Cina, ciò significa stato di guerra immediato tra il Giappone e queste due potenze ma non automaticamente con gli Stati Uniti.

Stati Uniti

Gli Stati Uniti non possono dichiarare guerra al Giappone a meno che il Giappone non faccia una dichiarazione di guerra non provocata contro l'Inghilterra o ANZAC. Comunque se Gli Stati Uniti ed il Giappone non si trovano in guerra alla fine della Fase di Raccolta delle risorse del terzo turno, è possibile da quel momento agli Stati Uniti di dichiarare guerra (e quindi possono attaccare il Giappone dalla fase di Combat Move del turno successivo).

Fino a quel momento gli Stati Uniti non possono attaccare il Giappone, distruggere convogli giapponesi o muovere unità in Cina a meno che il Giappone non abbia dichiarato guerra o che gli Stati Uniti non dichiarino guerra al Giappone, quale dei due eventi accada prima. Se gli Stati Uniti non sono ancora in guerra con il Giappone al momento della fase di raccolta delle Entrate del terzo turno comunque a quel punto dichiareranno guerra al Giappone.

A rappresentazione del passaggio dall'economia di pace a quella di guerra il giocatore Americano raccoglie una entrata addizionale di 40 IPC, sia che siano aggrediti dai giapponesi, sia che siano gli Stati Uniti a dichiarare guerra. Questo passaggio all'economia di guerra ha i suoi effetti durante il primo turno in cui gli Stati Uniti sono in guerra con il Giappone (e continua successivamente), senza alcuna dipendenza del motivo che abbia causato detto stato di guerra.

Francia

La Francia (e la sua capitale) è stata occupata dai tedeschi. Come conseguenza i territorio Francesi sono trattati come tutti gli altri territori Alleati la cui capitale è sotto il controllo di una potenza nemica. (vedere il paragrafo Liberare un territorio).

Unione Sovietica

L'Unione Sovietica ha stretto un patto di non aggressione con il Giappone. Di conseguenza in nessun caso unità di qualsiasi potenza (dell'Asse o degli Alleati) può entrare nel territorio sovietico.

LE REGOLE RELATIVE ALLA CINA

La Cina e le sue unità sono controllate da uno dei giocatori alleati ma ai fini del gioco la Cina è considerata una potenza separata e le sue risorse non possono essere mischiate con quelle delle altre potenze Alleate. La Cina ha il suo completo turno di gioco e può solamente produrre unità di fanteria. Se però la Strada della Birmania è aperta, può anche mobilitare unità di artiglieria. La

Cina ha la sua propria economia, mobilita le sue proprie unità, le muove e lancia i dadi per determinare il risultato dei combattimenti in cui sono coinvolte unità cinesi. Sebbene la costruzione delle unità siano effettuate nello stesso modo in cui sono fatte quelle delle altre potenze, La Cina non dispone di complessi industriali, basi aeree e basi navali. Se un complesso industriale giapponese è costruito su un territorio cinese e successivamente il territorio è ricatturato dal giocatore cinese o da un giocatore Alleato, il complesso industriale è rimosso dal gioco.

I territori cinesi sul tabellone di gioco hanno il simbolo Nazionalista stampato su di essi. Alcuni di quei territori iniziano il gioco sotto il controllo Giapponese. Sono comunque considerati territori cinesi ai fini del riconoscimento della proprietà originale.

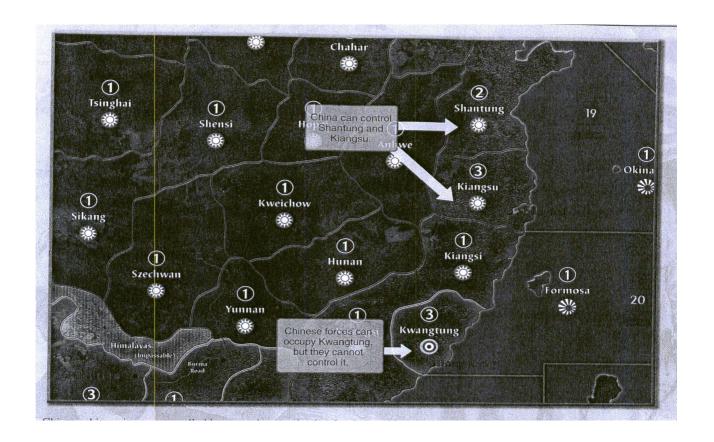
Le unità cinesi hanno un limitato raggio di azione. Possono solamente muoversi su territori cinesi (che hanno il simbolo Cinese Nazionalista stampato). Le unità cinesi non possono essere caricate su trasporti.

Kwantung e Birmania sono casi speciali. Pur non essendo territori cinesi e non potendo controllarli, le unità cinesi possono attaccare unità giapponesi che occupino questi territori e possono occuparli, ma gli IPC relativi vengono accreditati all'Inghilterra (a meno che l'india non sia sotto controllo Giapponese). Kwantung e Birmania sono gli unici territori non cinesi che le unità cinesi possano occupare.

All'inizio del gioco la Cina ha una unità di caccia degli Stati Uniti posizionata su uno dei territori controllati. Questa unità rappresenta l'American Volunteer Group (AVG - le Tigri Volanti). Questa unità caccia è considerata parte delle forze cinesi ai fini del movimento e del combattimento, ma non può lasciare i territori occupati dal giocatore cinese, anche per attaccare e rientrare alla base. Se l'unità viene distrutta il giocatore Statunitense non può mobilitare un'altra unità aerea al suo posto (in Cina). Si ricordi che se unità alleate di qualsiasi tipo entrano in Cina ciò costituisce un atto di guerra contro il Giappone. Se unità alleate entrano in territorio cinese rimangono sempre sotto il controllo della potenza che ve le ha inviate e non possono essere considerate come cinesi. La strada della Birmania è vitale per lo sforzo di guerra cinese. Quando tutti i territori attraverso cui passa questa strada sono sotto controllo americano la Cina riceve 6 IPC aggiuntivi per turno. Sebbene senza complessi industriali la Cina può mobilitare unità di artiglieria, ma solo se la strada della Birmania è aperta. L'unità di artiglieria è presa da quelle a disposizione del giocatore americano (non ci sono unità cinesi di artiglieria).

La Cina non ha una capitale come le altre potenze impegnate nel gioco. Durante il gioco le unità cinesi possono essere piazzate su qualsiasi territorio cinese controllato dalla Cina, inclusi quelli eventualmente catturati nel corso dello stesso turno di gioco. Se tutti i territori cinesi sono catturati, la Cina mantiene i suoi IPC (non li cede al Giappone) e potrà riutilizzarli se uno dei suoi territori venisse liberato.

Le unità alleate possono muovere in Cina, ma non sono da considerare cinesi e sono controllate dal giocatore che le possiede. Comunque l'unità caccia Tigri Volanti e l'artiglieria mobilitata dalla Cina sono da considerarsi unità cinesi e non unità controllate dagli alleati.



Eventi che causano la guerra con il Giappone							
Eventi	Potenze in Guerra con il Giappone						
	Stati Uniti	Cina	Inghilterra	ANZAC			
Inizio del Gioco		X					
Giappone attacca la Cina		X					
Giappone attacca l'Indocina Francese		X					
Gli Forze Inglesi o ANZAC occupano le Indie Orientali Olandesi o l'Indocina Francese		X					
Il Giappone attacca un territorio o una qualsiasi unità alleata (eccetto la Cina)	X	X	X	X			
Unità Inglesi o ANZAC attaccano un territorio, una unità o un convoglio giapponesi		X	X	X			
Unità Inglesi o ANZAC entrano in territorio Cinese		X	X	X			
Gli Stati Uniti attaccano il Giappone	X						
Gli Stati Uniti Raccolgono le risorse al termine del loro 3° turno.	X						

COMMENTI SPECIALI RELATIVI ALLE POTENZE NEUTRALI.

Gli Stati uniti iniziano la guerra come potenza neutrale non considerata ancora facente parte degli Alleati, sebbene per gli Alleati avesse chiare simpatie. L'Inghilterra e ANZAC sono in guerra con la Germania (dall'altra parte del mondo) ma non con il Giappone. Il Giappone è da considerare *politicamente* avversario di queste potenze ma all'inizio del gioco non sono nemici. Mentre queste potenze rimangono neutrali tra loro devono anche rispettare alcune speciali condizioni e restrizioni. Gli Stati Uniti, non essendo in guerra con nessuno e mantenendo uno stretto isolazionismo, devono rispettare regole ancora più strette.

Una potenza non può mai attaccare un territorio controllato o che contenga unità che appartengono ad una potenza con cui non sia in guerra.

Nel caso che una prima potenza attacchi una zona marina che contenga unità appartenenti sia ad una seconda potenza con cui è in guerra e una terza con cui non è in guerra, le unità della terza potenza vengono ignorate nel combattimento. Nessuna unità della terza potenza partecipa alla battaglia e la terza potenza non si troverà in stato di guerra alla fine della battaglia.

Le navi di una potenza non bloccano il movimento navale di unità di altre potenze con la quale la prima potenza non è in guerra. Le navi di entrambe le potenze possono occupare contemporaneamente la stessa zona marina.

Oltre a queste restrizioni, quando gli Stati Uniti non siano ancora entrati in guerra non possono attaccare territori neutrali. Inoltre non possono muovere unità in territori o su navi che appartengano a un'altra potenza o utilizzare basi navali di altre potenze. Questa norma include ance i territori Olandesi. Inoltre unità di altre potenze non possono muovere unità aeree o terrestri nei territori degli Stati Uniti, su navi degli Stati Uniti o su sue basi navali.

Se una potenza non è ancora in guerra con un'altra potenza e non vi siano restrizioni alla possibilità all'ingresso in guerra, allora la prima potenza può dichiarare guerra alla seconda. Non è necessario che avvenga in attacco reale. Una volta che la guerra sia dichiarata, tutti i territori controllati o che contengano unità della potenza oggetto della dichiarazione di guerra sono dichiarati immediatamente ostili, e si applicano immediatamente le regole standard che riguardano il movimento dentro o attraverso gli spazi ostili.

C'è un importante eccezione. Durante la Fase di Combat Move che segue l'annuncio della dichiarazione di guerra i trasporti che si trovavano già nella zona marina appena dichiarata ostile possono imbarcare unità in quella zona (ma non in altre zone ostili). Questo può accadere solo nella prima Fase di Combat Move seguente l'annuncio della dichiarazione di guerra. Al di fuori di questa condizione si applicano le normali restrizioni al carico dei trasporti.

SEQUENZA DI GIOCO

Axis & Allies si gioca in **riprese** (**round**). Una ripresa (round) consiste di più **Turni**, uno per ogni giocatore. Al termine di ogni ripresa si controlla se uno dei contendenti (Asse o Alleati) ha raggiunto le condizioni di vittoria.

Sequenza di gioco nel corso di una ripresa

- 1. Giappone
- 2. Stati Uniti
- 3. Cina (controllata da uno dei giocatori alleati)
- 4. Inghilterra
- 5. ANZAC

Al termine del turno del giocatore ANZAC si effettua il controllo del raggiungimento delle condizioni di vittoria. Se nessuno ha vinto si comincia un'altra ripresa.

Ogni turno di gioco di ciascun giocatore è costituito da **6 Fasi** che si devono effettuare sempre nella sequenza prestabilita. Se un giocatore è nelle condizioni di farlo (cioè occupa territori che hanno un valore definito in IPC) deve raccogliere le risorse relative. Tutte le altre Fasi del gioco sono volontarie. Al termine della fase della raccolta delle risorse il Turno giocatore è terminato ed il gioco passa al giocatore successivo. Quando tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno e se nessuno ha raggiunto le condizioni di vittoria, si inizia una nuova ripresa.

Sequenza delle fasi nel corso di un turno

FASE 1: Acquisizione delle nuove unità e riparazione delle unità danneggiate

FASE 2: Combat Move (Movimento finalizzato al Combattimento)

FASE 3: Combattimento

FASE 4: Non Combat Move (Movimento non finalizzato al combattimento)

FASE 5: Piazzamento delle unità FASE 6: Raccolta delle risorse

SUCCESSIONE DEI TURNI NELLA RIPRESA			SUCCESSIONE DELLE FASI NEL TURNO		
	Nazione	IPC	COLORE		FASI
1	Giappone	26	Arancio	1	Nuove costruzioni e riparazioni
2	Stati Uniti	17	Verde	2	Combat Move
3	Cina	12	Verde Chiaro	3	Esecuzione Combattimenti
4	Inghilterra	16	Marrone	4	Non Combat Move
5	ANZAC	10	Marrone Chiaro	5	Schieramento delle nuove unità
				6	Raccolta delle Risorse

FASE 1: Costituzione delle nuove unità e riparazione delle unità danneggiate

In questa fase possono essere spesi gli IPC in possesso di ciascuna potenza per costituire nuove unità o per riparare unità danneggiate. Tutte le unità elencate nella zona di mobilitazione della mappa sono disponibili per essere prodotte da tutte le potenze che partecipano al gioco con eccezione della Cina che ha limitate opzioni di scelta.

Sequenza di costituzione di una nuova unità

- 1. Scegliere le nuove unità da costituire e pagare quanto dovuto per la costituzione
- 2. Scegliere le unità o le basi danneggiate da riparare e pagare quanto dovuto per la riparazione
- 3. Piazzare le unità nel settore di mobilitazione

Step 1: Scegliere e costituire le nuove unità

In questo passo si possono ordinare tutte le unità che ci si può permettere (finanziariamente) di costituire. Non è obbligatorio spendere tutti gli IPC disponibili.

Step 2: Pagare i costi per le nuove unità e le riparazioni alle unità o alle basi danneggiate

Pagare alla banca gli IPC pari al costo delle unità ordinate (se non sono disponibili fisicamente i titoli le banconote colui che tiene la banca deve registrare il pagamento e riallineare il credito). Non è obbligatorio spendere tutto il proprio credito disponibile.

Si può anche decidere di pagare per riparare i danni alle proprie installazioni. Le **Installazioni** possono essere i complessi industriali, le basi aeree e le basi navali. Ogni punto di danneggiamento accumulato costa un IPC per poter essere rimosso. Le riparazioni hanno effetto immediatamente e il giocatore in turno può utilizzare le installazioni riparate nel corso dello stesso turno.

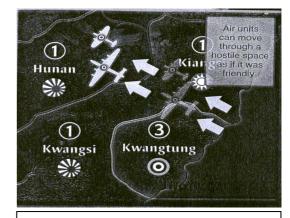
Le capital ship (corazzate e portaerei) che stazionano in zone marine servite da una base navale amica e operativa (anche se riparata nel corso dello stesso turno) possono essere riparate nel corso di questo step. Non c'è costo per la riparazione di queste navi.

Step 3: Piazzare le unità nel settore di mobilitazione.

Piazzare le unita costituite nella zona di mobilitazione (sul tabellone di gioco). Queste unità non possono essere immediatamente utilizzate e andranno dispiegate più tardi nel corso del turno.

FASE 2: Combat Move (movimento finalizzato al combattimento)

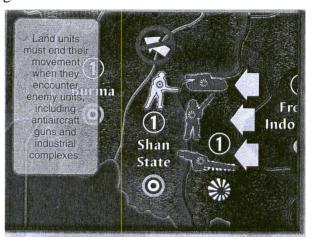
In questo gioco il movimento è separato in due diverse fasi: il movimento finalizzato combattimento (Combat Move - Fase 2) ed in movimento non finalizzato al combattimento (Non Combat Move – Fase 4). Durante la fase di Combat Move tutti movimenti devono sfociare in combattimenti che devono avvenire nella successiva Fase 3 (anche se ci sono alcune eccezioni che verranno descritte dopo). Il movimento di un'unità entro un territorio ostile conta come Combat Move, sia che il territorio sia occupato sia che sia libero da unità nemiche. Tutti gli altri movimenti che non comportino combattimenti si devono effettuare alla successiva Fase 4 (Non Combat Move).



Le unità terrestri possono muovere attraverso spazi ostili come se questi spazi fossero amici E' possibile muovere tutte le unità che si voglia entro qualsiasi territorio o zona marina ostile, a propria scelta. Ci si può muovere in una area ostile provenendo da aree differenti a patto che ogni unità attaccante raggiunga quell'area con un movimento legale

Ci si può muovere attraverso aree amiche nel movimento di avvicinamento alla area ostile che si vuole attaccare durante questa fase. Comunque non è possibile che le unità possano concludere il movimento in aree amiche durante la Combat Move eccetto che in questi 4 casi.

- Unità carri e Meccanizzate che hanno effettuato un blitz attraverso un territorio ostile non occupato (vedere unità carri, meccanizzate, e Blitzing);
- Unità navali che hanno partecipato ad un assalto anfibio da una zona marina non contestata;
- Unità navali che muovono da una zona marina ostile per sfuggire ad un combattimento come propria Combat Move;
- Unità navali che muovono in una zona marina che contiene solo sommergibili nemici e/o trasporti con il compito di attaccare queste unità (ricordare che in questo caso le zona marine non sono considerate ostili).



Le unità terrestri devono concludere il loro movimento quando incontrano unità ostili, comprendendo tra queste anche le installazioni, e le unità antiaeree.

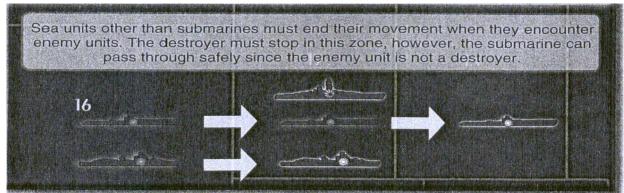
Ove una potenza muova tutte le proprie unità da un territorio sotto il proprio controllo, ne mantiene il controllo fino a che una unità nemica muova in quel territorio e lo catturi (il territorio altrimenti rimane sotto il controllo della potenza che lo controllava all'inizio del turno).

Unità della stessa alleanza possono liberamente condividere i territori, zone marine e spazi su portaerei e trasporti. Questi condivisioni devono trovare d'accordo le due potenze coinvolte.

Tutti i movimenti effettuati nella FaseCombat Move si considerano avvenuti allo stesso tempo e precedono tutti la fase di combattimento (non è quindi possibile nel corso della stessa fase muovere un gruppo di unità, effettuare un combattimento quindi muovere un altro gruppo per effettuare un altro combattimento). L'unica eccezione riguardale unità terrestri che devono effettuare uno sbarco anfibio preceduto da una battaglia navale (vedere la sezione riguardante gli assalti anfibi). Queste unità devono essere sbarcate dopo la battaglia navale (terminata con successo). Inoltre non si possono muover ulteriori unità in uno spazio in cui sia iniziata una battaglia fino al suo termine.

Una unità terrestre o navale può muovere fino al massimo della sua capacità di movimento. La maggior parte delle unità si fermano quando entrano in uno spazio ostile. Quindi una unità con Capacità di movimento 2 può muovere in uno spazio amico e quindi spostarsi in uno spazio ostile oppure può spostarsi direttamente in uno spazio ostile e fermarsi lì.

Un sommergibile nemico e/o un trasporto non bloccano il movimento delle unità navali avversarie o impediscono lo sbarco o l'imbarco di unità terrestri dai trasporti nelle zone dove stazionano (ed in assenza di unità navali di altro tipo). Il giocatore in turno può decidere di attaccare (nella fase di combattimento) trasporti o sommergibili che stazionino nella stessa zona di mare dove vi siano proprie unità da combattimento. Comunque se l'unità da combattimento opta per l'attacco deve terminare in quella zona marina il proprio movimento.



Le unità navali, ad eccezione dei sottomarini devono terminare il loro movimento ove incontrino unità nemiche. Se tra le unità nemiche si fosse trovato un cacciatorpediniere questo avrebbe bloccato anche il movimento del sommergibile

Unità che iniziano il turno di gioco in zone marine ostili

E' possibile che all'inizio della Fase Combat Move il giocatore in turno abbia unità navali che si trovino già in zone marine dove già stazionino unità nemiche. Per esempio l'avversario potrebbe aver costruito e piazzato nuove unità navali in una zona marina dove già stazionano unità navali della potenza in turno e quindi è possibile che all'inizio del turno vi possano essere unità navali di superficie da combattimento che condividano il posizionamento nella stessa zona.

Ove ci si trovi a condividere uno spazio marino con altre unità da combattimento avversario di superficie (non sommergibili o trasporti) possono essere scelte le seguenti opzioni:

- Si può decidere di rimanere nella stessa zona marina e condurre nella fase successiva il combattimento,
- Si può lasciare la zona marina, caricare unità se si vuole (in un'altra zona) e condurre un combattimento in un'altra zona a piacere,
- Si può lasciare la zona marina, caricare unità se si vuole (in un'altra zona) e ritornare nella zona marina di partenza per ingaggiare il combattimento con le forze avversarie.
- Lasciare la zona marina e non ingaggiare alcun combattimento. (si ricordi che non è possibile caricare unità in una zona marina ostile).

Una volta che le unità navali si siano mosse nel corso della Fase Combat Move e/o abbiano preso parte a combattimenti non possono muovere a movimenti nella Fase di Non Combat Move dello stesso turno.

Unità aeree

Un'unità aerea che muova durante la Fase Combat Move deve in genere lasciare parte della sua capacità di movimento per la Fase Non Combat Move per consentire l'atterraggio in sicurezza in un punto di atterraggio autorizzato utilizzando la capacità di movimento residua.

La capacità totale di movimento di un'unità aerea in un turno è limitata dalla sua capacità di movimento totale. Quindi un Bombardiere con una capacità di movimento pari a 6 non può muovere di sei spazi per raggiungere uno spazio ostile. Deve conservare sufficiente capacità di movimento per raggiungere successivamente un territorio amico dove potrà atterrare. Un caccia o un Bombardiere Tattico possono muoversi invece della loro intera capacità di movimento (pari a 4) per attaccare in una zona marina, ma solo se una portaerei amica (con sufficiente spazio a bordo per accoglierli) potrà essere schierata in quella zona marina al termine della Fase di mobilitazione delle nuove unità.

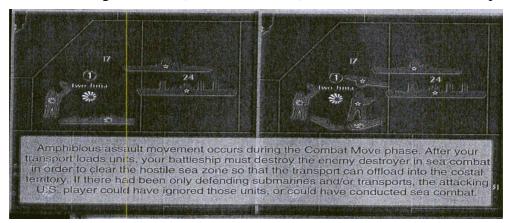
Unità aeree che attacchino territori in cui siano presenti unità antiaeree saranno oggetto di reazione a fuoco da parte di queste. Ciò non avverrà se le unità aeree si limiteranno al solo sorvolo di un territorio dove sia posizionato una unità antiaerea. L'artiglieria antiaerea non può sparare contro i bombardieri che conducono un raid di bombardamento strategico. Solo l'antiaerea che protegge i complessi industriali o le basi (aeree o navali) può sparare contro bombardieri che li stanno attaccando.

Assalto Anfibio

Se una potenza vuole effettuare un attacco anfibio deve annunciare il suo intento nel corso della fase di Combat Move. L'assalto anfibio ha luogo quando il concorrente in turno attacca un territorio costiero o un gruppo di isole da una zona di mare non ostile, scaricando le unità terrestri dai trasporti per attaccare il territorio obiettivo (o facendo un attacco combinato con unità sbarcate dal mare ed altre che attaccano da uno o più territori terrestri confinanti). Muovere i trasporti e le unità imbarcate nella zona marina dalla quale sia stato pianificato di lanciare l'assalto anfibio, conta come un movimento per il combattimento, anche se nella zona marina non vi siano unità da guerra di superficie nemiche o non vi si trovino unità aeree in scramble. Quanto detto è valido anche per corazzate o incrociatori che andranno ad appoggiare l'attacco.

Durante la fase di combattimento si può solo lanciare l'assalto anfibio precedentemente annunciato nel corso la fase di Combat Move.

Se un assalto anfibio provoca una battaglia navale tutte le unità aeree comandate a partecipare all'assalto devono decidere se effettivamente parteciperanno all'assalto sul territorio, oppure se prenderanno parte alla battaglia navale. Durante la fase di combattimento prenderanno parte al combattimento che si svolge nell'area (marina o terrestre) dove le unità aeree si sono spostate.



Il Movimento per l'assalto Anfibio ha luogo durante la Fase Combat Move.Dopo che i trasporti del giocatore in turno le corazzate devono distruggere i cacciatorpediniere del difensore in un combattimento navale allo scopo di liberare la zona marina. Solo dopo i trasporti possono sbarcare le unità terrestri sulla costa. Se nella zona marina sono presenti solo sommergibili o trasporti nemici, l'attaccante può ignorarne la presenza e può decidere se combattere la battaglia navale o no

Combat Move Speciale

Alcune unità possono effettuare il movimento in maniera particolare durante questa fase. I dettagli sono descritti di seguito.

Portaerei

Qualsiasi unità aerea imbarcata su portaerei, ove il concorrente decida di usarla, deve esse lanciata prima che l'unità navale venga mossa. Le unità aeree e quelle navali muovono indipendentemente. Le unità aeree possono effettuare un Combat Move dalla zona di mare dove si trova in origine la portaerei o in alternativa rimanere e muovere durante la Fase di Non Combat Move.

Unità aeree appartenenti a potenze amiche, ospiti di una portaerei alleata, devono rimanere a bordo della portaerei nel corso della fase di Combat Move se la portaerei muove per il combattimento. Queste unità aeree non possono prendere parte al successivo combattimento e ove la portaerei risultasse affondata sarebbero perduti con essa.

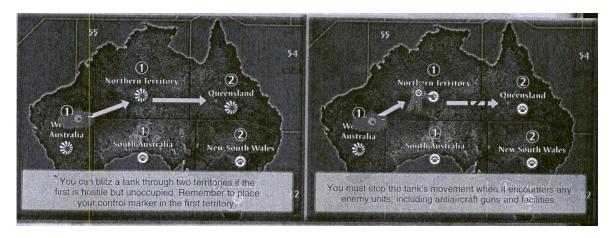
Che muova nella fase di Combat Move o in quella di NonCombat Move comunque la portaerei permette a caccia e bombardieri tattici di atterrare nella zona marina dove la nave termina il movimento.

Sommergibili

I Sommergibili sono capaci di muoversi senza farsi individuare grazie alla loro abilità nel navigare immersi. Per questa ragione seguono regole speciali di movimento. Se non ci sono cacciatorpediniere nemici i sommergibili possono muoversi attraverso zone marine contenenti navi da guerra di superficie avversarie senza l'obbligo di fermarsi. Comunque se un sommergibile entra in una zona marina dove staziona un cacciatorpediniere avversario deve interrompere il suo movimento immediatamente e nella fase successiva dovrà avvenire un combattimento.

Carri, Mecanizzati e 'Blitzing'

Una unità carri può effettuare un **attacco in profondità** (blitz) muovendo attraverso un territorio ostile non occupato come prima parte di un movimento che potrà terminare in un territorio sia ostile che amico. E' inoltre ammesso che una unità meccanizzata possa muoversi insieme (eseguendo un blitz) con una unità carri. Il movimento completo deve avvenire nel corso della fase Combat Move. L'unità che conduce un blitz stabilisce il controllo sul primo territorio che attraversa prima di muovere sul secondo, quindi il giocatore in turno può immediatamente porre il suo National Control Marker sul territorio e aggiornare il National Production Level. Ove l'unità carri (ed eventualmente quella meccanizzata che la accompagna) trovasse sul primo territorio una unità nemica (includendo tra queste anche unità antiaeree, i complessi industriali, basi aeree e basi navali) deve terminare immediatamente il proprio movimento.



Si può effettuare un attacco in profondità attraverso due territori se il primo è ostile ma non occupato. Ricordarsi di piazzare immediatamente il proprio National Marker sul primo territorio. Ci si deve immediatamente fermare se nel primo territorio si incontrano unità nemiche (comprese unità antiaeree ed installazioni)

Trasporti

Se un trasporto incontra una unità da guerra di superficie ostile (escludendo quindi sommergibili e trasporti) dopo che ha iniziato il movimento (non conta la zona marina di partenza) deve interrompere il proprio movimento per quel turno e dovrà effettuare un combattimento nella successiva fase.

Un trasporto può caricare unità quando si trova o transita attraverso una zona marina amica, compresa la zona marina da cui è iniziato il movimento. Se il trasporto carica unità terrestri nel corso della Fase Combat Move, queste dovranno essere sbarcate per attaccare un territorio ostile come parte di un assalto anfibio durante la fase di Combattimento, oppure i trasporti dovranno ritirarsi durante lo step di combattimento navale della sequenza dell'assalto anfibio. Un trasporto che prende parte ad un assalto anfibio deve terminare il suo movimento in una zona marina amica (oppure in una zona marina che potrebbe diventare amica a seguito del combattimento navale) dalla quale l'attacco anfibio verrà portato.

Qualsiasi unità terrestre a bordo di un trasporto è considerata un carico fino a quando non viene scaricata. Le unità caricate non possono prendere parte ad alcun combattimento navale e se il trasporto è affondato sono contestualmente distrutte.

Basi Aeree

Quando unità aeree decollano da un territorio o un'isola che ha una base aerea, questa unità aerea aggiunge un ulteriore punto alla sua capacità di movimento. Quindi caccia e Bombardieri Tattici possono muovere di 5 spazi e Bombardieri possono muovere di 7 spazi. (vedere più oltre la sezione basi aeree).

Basi navali

Tutte le navi che iniziano il loro movimento da una zona marina servita da una base navale amica aggiungono un punto ulteriore alla loro capacità di movimento (vedere oltre la sezione Basi Navali).

FASE 3: COMBATTIMENTO

In questa Fase hanno luogo tutti i combattimenti contro le unità nemiche secondo le seguente sequenza:

Sequenza di combattimento

Azione 1: Attacco Kamilaze
Azione 2: Lancio degli Scramble

Azione 3: Raid di Bombardamento Strategico

Azione 4: Assalti Anfibi

Azione 5: Combattimenti Standard

Alcune unità hanno regole speciali per il combattimento che modificano o superano le regole della Fase di Combattimento di questa sezione. Per maggiori dettagli vedere le caratteristiche delle singole unità (riportate più avanti) e le particolari forme e regole di combattimento associate con ogni tipo di unità.

Non è possibile in nessun caso che una unità Alleata attacchi un'altra unità Alleata.

Ci sono due Azioni Speciali che hanno luogo all'inizio della fase di combattimento. Entrambe riguardano unità aeree in difesa che reagiscono a movimenti nemici. Queste azioni devono essere completate prima che ogni combattimento abbia luogo.

Azione 1 - Attacco Kamikaze:

Solo il giocatore Giapponese ha la capacità di effettuare questo attacco speciale. L'Attacco Kamikaze può essere portato solo dopo che una o più delle seguenti isole sia stata catturata o ricatturata dagli Alleati: **Filippine**, **Marianne**, **Okinawa**, **Iwo Jima**. Una volta che una di queste condizioni sia stata soddisfatta al Giappone è permesso di portare un massimo di sei attacchi Kamikaze durante l'intero gioco. Questi attacchi possono essere portati solo nelle zone marine marcate con **l'apposito simbolo**. Queste zone son quelle intorno a:

- Giappone,
- Okinawa,
- Iwo Jima.
- Formosa,
- Marianne
- Filippine.

Se un giocatore alleato ha mosso navi in una delle zone marine sopra elencate, il giocatore Giapponese può attaccare durante questa Fase che intende lanciare un attacco Kamikaze. Un attacco Kamikaze può essere lanciato contro le navi da guerra di superficie (non sottomarini o trasporti).

Il giocatore giapponese deve dichiarare quanti Attacchi Kamikaze verranno portati, in quali zone marine e contro quale unità navale ogni unità kamikaze sarà lanciata, prima che i dadi vengano lanciati. Può essere lanciato più di un attacco Kamikaze contro una singola nave. Le unità Kamikaze hanno un lancio valido di attacco pari a 2 o meno. Se un colpo è messo a segno questo è assegnato all'unità sotto attacco. Le unità da guerra (esclusi sommergibili e trasporti) affondate da un attacco Kamikaze (ricordare che le capital ship devono ricevere due colpi per affondare) sono immediatamente rimosse dal gioco e non possono rispondere al fuoco. L'eventuale attacco kamikaze impedisce un bombardamento di supporto ad un assalto anfibio nella zona marina interessata.



2 – Lancio degli Scramble

Le unità Caccia in difesa e i Bombardieri Tattici (non i Bombardieri strategici) basati su un'isola che presenta una base aerea operativa, possono essere utilizzati in azioni di scramble nella zona marina che circonda l'isola per difendere questa zona dagli attacchi. Le unità aeree in scramble possono unirsi con altre unità già nella zona marina oppure possono agire da sole. In entrambi i casi il combattimento viene risolto normalmente nel corso della Fase di Combattimento.

Le unità aeree in scramble sono da considerarsi in difesa e il giocatore che le utilizza deve utilizzate i loro valori ed abilità difensive quando si risolvono i combattimenti. Queste unità aeree non possono essere utilizzate in altre battaglie durante quel turno, comprese eventuali battaglie che coinvolgano le isole dalle quali gli aerei in scramble sono stati lanciati. Tutte le unità aeree lanciate in scramble devono riatterrate nell'isola da cui sono decollate. Nel caso che il nemico catturi l'isola l'unità può muovere di uno spazio per atterrare su un territorio amico o su una portaerei amica. Le unità aeree in scramble sopravvissute ai combattimenti devono atterrare nel corso della Fase di Non Combat di quel turno prima che l'attaccante possa fare altri movimenti. [la norma sembra consentire alla stessa unità aerea, ovviamente non abbattuta nel corso dell'azione, di poter essere lanciata in più scramble contro più attaccanti in diversi turni nello stessa ripresa di gioco]

Azione 3 - Raid di Bombardamento Strategico.

Un Raid di Bombardamento strategico è diretto contro le installazioni. Nel corso di questa Azione il giocatore in turno può bombardare complessi industriali, basi aeree e basi navali utilizzando i suoi bombardieri strategici. Quando si danneggiano queste installazioni le loro capacità sono diminuite o al limite eliminate e l'avversario è costretto a spendere IPC per riparare le installazioni danneggiate e ripristinare le capacità perdute. Queste riparazioni saranno eseguite dal giocatore che controlla queste installazioni durante la Fase di Acquisizione e riparazione delle unità (vedere più sopra per le istruzioni di dettaglio).

Per portare un bombardamento strategico, il giocatore attaccante muove i suoi bombardieri sul territorio che contiene le installazioni (da fare nella fase di Combat Move). Unità caccia (non i Bombardieri Tattici) possono partecipare al bombardamento strategico come scorta (dei bombardieri attaccanti) sia come intercettori (in difesa). I caccia di scorta (quelli che accompagnano nel raid i bombardieri strategici) possono scortare e proteggere i bombardieri e possono decollare da qualunque territorio, ove il loro raggio di azione lo permetta. Queste unità caccia non possono partecipare a nessuna altra battaglia in quel turno, comprese le battaglie che dovessero avvenire nel territorio in cui il raid ha luogo. Questa regola si applica sia che il difensore utilizzi intercettori per difendersi dal raid sia che non lo faccia.

La sequenza dell'Azione è la seguente:

- **Step 1**: Combattimento Aereo
- Step 2: Assegnazione degli obiettivi ai Bombardieri e Azione della contraerea.
- **Step 3**: Bombardamento

Step 1: Combattimento Aereo

Il difensore può utilizzare un qualsiasi numero di unità caccia (che siano basate nel territorio oggetto del raid di bombardamento strategico) per partecipare alla difesa delle installazioni sotto attacco. Se il difensore decide di utilizzare intercettori verrà immediatamente combattuta una battaglia aerea, immediatamente prima che il bombardamento strategico abbia luogo. Questa battaglia aerea è risolta secondo le normali regole del combattimento, con le seguenti eccezioni.

- I bombardieri attaccanti loro caccia di scorta e i caccia in difesa sono le uniche unità partecipanti a questo attacco speciale;
- I bombardieri strategici attaccanti non sparano in questa battaglia, ma possono essere presi come perdite. I giocatori selezionano le proprie perdite basandosi sul numero di colpi a segno subiti durante la battaglia aerea;
- La battaglia dura un solo turno;
- I caccia hanno un valore in attacco pari a '1' e uno in difesa pari a '2'.

Step 2: Assegnazione degli obiettivi ai Bombardieri e Azione della contraerea

Quando la battaglia aerea è terminata o se a questa non hanno partecipato caccia intercettori in difesa, i bombardieri sopravvissuti (con le loro scorte) eseguono il raid di bombardamento. Se il territorio ospita più di una installazione i bombardieri possono essere divisi in gruppi ed ognuno può essere assegnato ad uno specifico obiettivo. A questo punto i caccia di scorta hanno esaurito il loro scopo e sono considerate ritirati. I caccia non partecipano al raid di bombardamento e rimangono nel territorio fino alla Fase di Non Combat Move.

Ogni singola installazione (complessi industriali, basi navali, basi aeree) ha la propria contraerea. Eventuali unità antiaeree presente nel territorio non partecipano alla difesa aerea (partecipano solo alla difesa aerea delle unità da combattimento). Ogni installazione lancia un dado contro ogni singolo bombardiere che la sta attaccando (non contro i caccia di scorta). Ogni '1' uscito determina l'eliminazione di un bombardiere.

Step 3: Bombardamento

Dopo la reazione contraerea (vedere più avanti la sezione Artiglieria contraerea) i bombardieri sopravvissuti lanciano un dado. (Il risultato del dado indica quanti punti danneggiamento siano stati inferti al complesso). Per marcare i danni porre un dischetto grigio sotto il complesso colpito. Un complesso industriale può ricevere fino a 20 punti di danneggiamento (se maggiori) o 6 punti (se minori). Le basi aeree o navali possono ricevere fino a 6 punti di danneggiamento. Danneggiamenti oltre questi limiti non sono applicati.

Un bombardiere che ha preso parte a un raid di bombardamento strategico non può partecipare ad altri combattimenti durante quel turno e deve atterrare in un territorio amico durante la Fase di Non Combat Move.

Azione 4 - Assalti Anfibi

Durante questa Azione devono essere risolti tutti gli assalti anfibi che sono stati annunciati durante la Fase Combat Move. Se non sono stati annunciati assalti anfibi si passi direttamente al Combattimento Standard.

Sequenza di Assalto Anfibio

- Step 1 Assegnazione delle unità Aeree
- Step 2 Combattimento Navale
- Step 3 Bombardamento controcosta di Corazzate ed Incrociatori
- Step 4 Combattimento Terrestre

Step 1 – Assegnazione Unità Aeree

Ogni unità aerea può partecipare alla battaglia navale o appoggiare il combattimento terrestre. Non è possibile prendere parte ad entrambi. L'attaccante deve dichiarare quali unità siano coinvolte nella battaglia navale e quali invece siano coinvolte nella battaglia terrestre. L'assegnazione ad una battaglia non può essere cambiata successivamente. Il difensore può piazzare le sue unità aeree in scramble sulla zona marina dopo che l'attaccante ha annunciato l'assalto anfibio e che le unità aeree attaccanti sono assegnate alla battaglia navale o all'appoggio allo sbarco. Alla fine dello step dell'assalto anfibio le unità superstiti in scramble rimangono in zona: devono atterrare nel corso della Fase Non Combat Move.

Unità aeree in difesa possono combattere solo sul territorio dove sono basate. Non possono partecipare quindi ad un combattimento navale a meno che non si tratti di unità aeree (caccia o bombardieri tattici) basate su un'isola con una base aerea operativa che siano state lanciate in scramble sulla zona marina circostante alla difesa della quale partecipano.

Ricordare che i bombardieri strategici non possono essere lanciati in scramble.

Step 2 – Combattimento Navale

Se nella zona marina vi sono navi da guerra di superficie o unità aeree in scramble deve avvenire un combattimento navale. Se vi sono solo sommergibili o trasporti tra le unità avversarie l'attaccante può decidere di ignorarle o di effettuare un combattimento navale.

Se il combattimento navale ha luogo, tutte le unità navali in attacco ed in difesa devono parteciparvi. La battaglia navale deve essere combattuta secondo le regole del Combattimento Standard, quindi si passi allo Step 4 (combattimento di terra).

Se non ha luogo il combattimento navale si passa allo Step 3 (bombardamento controcosta).

Step 3 – Bombardamento controcosta da parte di corazzate ed incrociatori

Se non c'è stato combattimento navale nella zona navale dalla quale si sta tentando lo sbarco, tutte le corazzate ed incrociatori che appoggiano lo sbarco possono eseguire un bombardamento contro costa. Il numero di unità che può partecipare al combattimento è limitato ad una nave per ogni unità terrestre che sbarca dai trasporti. Nel caso vi siano più sbarchi contemporanei provenienti dalla stessa zona marina comunque ogni nave può appoggiare un singolo assalto. L'appoggio navale può essere diviso come si voglia con l'unico limite di una nave per ogni unità terrestre sbarcata. Ove si decida di attaccare i trasporti o i sottomarini della potenza in difesa allo step 1 questo conta con un combattimento e vieta alle corazzate e agli incrociatori di effettuare il bombardamento di appoggio.

Si lancia un dado per ogni corazzata o incrociatore che effettua il bombardamento. Le corazzate mettono a segno un colpo tirando un 4 o meno, gli incrociatori tirando un 3 o meno. Per ogni colpo a segno il difensore deve scegliere una delle sue unità e porla dietro la strip delle perdite. Queste unità scelte come perdite saranno comunque in grado di difendere durante il combattimento terrestre, prima della loro eliminazione.

Ogni corazzata o incrociatore può bombardare un solo territorio per turno.

Step 4 – Combattimento Terrestre

Se non c'è stata battaglia navale oppure nella zona marina c'erano solo trasporti o sommergibili, e l'attaccante ha ancora unità comandate per l'attacco anfibio tutte le unità (in attacco ed in difesa) vengono trasferite sulla battle strip ed impegnano il combattimento usando le regole standard. Si ricordi di porre le eventuali unità colpite dal bombardamento navale dietro la casualty strip.

Le unità terrestri attaccanti possono provenire dai trasporti ma anche da territori vicini adiacenti al territorio attaccato. Ogni unità terrestre sbarcata da un singolo trasporto può essere sbarcata solo su un territorio ostile (non è possibile sbarcare unità da un trasporto su due territori diversi, effettuando due sbarchi).

Se nessuna unità terrestre (imbarcata sui trasporti) sopravvive al combattimento marino o se la forza navale attaccante decide di ritirarsi dal combattimento navale, le altre unità partecipanti al combattimento terrestre (comprese le eventuali unità aeree) devono comunque condurre almeno un turno di regolare attacco contro il territorio ostile prima i decidere (*eventualmente*) di ritirarsi.

Se l'attaccante non ha nessuna unità terrestre o aerea sopravvissuta, l'assalto anfibio ha termine.

E' necessario tenere le unità sbarcate separate dalle altre unità attacanti. Le unità sbarcate infatti non possono essere ritirate. Le altre unità attaccanti (terrestri ed aeree) provenienti da territori adiacenti possono ritirarsi (dopo almeno un turno di combattimento). Le unità terrestri provenienti da territori adiacenti (*se vogliono*) devono ritirarsi come un unico gruppo in un singolo territorio.

Le unità aeree attaccanti (sia che abbiano partecipato al combattimento navale, sia che abbiano appoggiato il combattimento terrestre si possono ritirare secondo quanto previsto dalle regole sulla ritirata. Le unità aeree devono atterrare nel corso della Fase Non Combat Move.

Azione 5 - Combattimento Standard

In questo step vengono risolti tutti i combattimenti negli spazi che contengono contemporaneamente unità dei due schieramenti. I Combattimenti vengono risolti seguendo la sequenza di combattimento (più sotto indicata). Il combattimento ha luogo contemporaneamente in tutti gli spazi ma in ogni territorio o zona marina ogni battaglia è risolto separatamente e completamente prima di passare ad un combattimento nella zona contesa successiva. L'attaccante decide in quale ordine in cui i combattimenti hanno luogo. Nessuna nuova unità in rinforzo può entrare in combattimento una volta che questo è cominciato. Le unità in attacco ed in difesa si affrontano contemporaneamente nella singola battaglia ma, per semplificare la procedura di battaglia prima lancia i dadi l'attaccante, quindi risponde il difensore.

Sequenza di Combattimento Standard

- **Step 1** Piazzare le unità lungo la battle strip (o sulla Battle Board)
- Step 2 Attacco di Sorpresa dei Sommergibili o Immersione (Solo battaglie navali)
- Step 3 Fuoco delle unità dell'attaccante
- Step 4 Fuoco delle unità del difensore
- **Step 5** Rimozione delle perdite del difensore
- Step 6 Scelta di continuare nell'attacco o ritirarsi
- **Step 7** Conclusione del Combattimento

Step 1 – Piazzare le unità lungo la Battle Strip (o sulla Battle Board)

La Battle Strip ha due lati denominati 'Attaccante' e 'Difensore'. Piazzare tutte le unità in attacco e in difesa (aeree terrestri o navali a seconda del tipo di battaglia) sui rispettivi lati della battle strip (o della battle board) allineati con le colonne numerate che contengono i profili delle rispettive unità. Le installazioni non partecipano al Combattimento Standard, in quanto possono essere attaccate e danneggiate soltanto da un raid di bombardamento strategico. Il numero impresso su ogni colonna individua il valore in attacco o in difesa di ciascuna unità. Ogni unità deve lanciare un dado e se il risultato è uguale o minore del valore riportato sulla colonna l'unità in questione ha messo a segno un colpo.

In una battaglia sul mare bisogna piazzare tutte le unità trasportate (siano esse del giocatore in turno o di un suo alleato) dietro l'unità da trasporto o (ove si tratti di unità aeree alleate) sulla portaerei che le trasporta. Le unità trasportate non partecipano alla battaglia ne possono mettere a segno colpi. Se i trasporti vengono affondati sono distrutti con loro anche le unità trasportate.

Se si stà attaccando in una zona marina dove già stazionino unità alleate, queste non sono piazzate lungo la Battle Strip ma rimangono fuori dal combattimento per questo turno.

Step 2 – Attacco di Sorpresa dei Sommergibili o Immersione (Solo battaglie navali)

Questo Step è specifico solo ai sommergibili in attacco o in difesa. Prima che abbia luogo una battaglia navale standard (step 3-5) i sommergibili (sia in attacco che in difesa) possono scegliere se effettuare un Attacco di Sorpresa o Immergersi. Comunque, se l'avversario dispone nel suo schieramento di cacciatorpediniere, al sommergibile è negato sia l'attacco di sorpresa sia l'immersione ed il combattimento prosegue normalmente con i sommergibili che sparano insieme alle altre unità negli step 3 e 4.

I sommergibili che scelgono di immergersi sono rimossi dalla Battle Strip e piazzati nuovamente sul tabellone di gioco nella zona marina e non partecipano alle successive fasi di battaglia.

Nota: La decisione se i sommergibili i attacco o in difesa apriranno il fuoco o si immergereanno deve essere presa prima che qualsiasi dado sia stato lanciato. Il giocatore in attacco decide per primo.

Ogni sommergibile attaccante che decide di portare un Attacco di Sorpresa lancia un dado. I sommergibili in attacco mettono a segno un colpo facendo un '2' o meno. Dopo che il giocatore in attacco ha lanciato i dadi per tutti i sottomarini in attacco, il difensore individua quali unità navali scegliere come perdite e le sposta dietro Casualty strip (i sommergibili non possono colpire unità aeree), una unità per ogni colpo messo a segno (tranne le Capital Ship non danneggiate che necessitano 2 colpi a segno per essere affondate).

A questo punto i sommergibili del giocatore in difesa effettuano il loro Attacco di Sorpresa e lanciano il loro dado. I sommergibili in difesa mettono a segno un colpo facendo '1'. Dopo che il giocatore in difesa ha lanciato il suo dado il giocatore in attacco sceglie una unità navale per ogni colpo messo a segno (tranne le Capital Ship non danneggiate che necessitano 2 colpi a segno per essere affondate) e la pone dietro la Casualty Strip.

Nota: In entrambi i casi (sia si tratti dell'attaccante che del difensore) i trasporti possono essere presi scelti come perdite solo se non ci sono altre unità di superficie disponibili. I Sommergibili che hanno deciso per l'immersione non possono essere presi come perdite in quanto si considerano abbiano lasciato l'area dello scontro.

Una volta che I sommergibili dell'attaccante e del difensore abbiano effettuato l'Attacco di Sorpresa le perdite provocate sono immediatamente rimosse dal gioco e questo step è terminato per questo tornata di combattimento. Ove ci siano disponibili Sommergibili e l'avversario non disponga di cacciatorpediniere, questo step è ripetuto ad ogni tornata di combattimento. Ogni colpo inferto ad una Capital Ship (corazzate o portaerei) che non ne comporti il combattimento rimane comunque inferto fino a che il danno non venga riparato.

Step 3 – Le unità attaccanti aprono il fuoco (battaglie terrestri e navali)

Si lancia un dado per ogni unità attaccante che abbia un valore di attacco, che non abbia già combattuto o non si sia immersa nello step 2. Lanciare i dadi per le unità che hanno lo stesso valore in attacco allo stesso tempo. Per esempio: si possono lanciare i dadi per tutte le unità che hanno valore in attacco pari a '3'. Una unità in attacco mette a segno un colpo se il dado lanciato esce con un '3' (che è il suo valore di attacco) o meno. Dopo che il giocatore in attacco ha lanciato i dadi per tutte le sue unità, *si contano i colpi messi a segno* e **il difensore** sceglie quindi una unità da eliminare per ogni colpo a segno ricevuto e la pone dietro la Casualty Strip. Tutte le unità dietro la Casualty Strip potranno comunque rispondere al fuoco ne corso dello step 4.

Step 4 – Le unità in difesa rispondono al fuoco (battaglie terrestri e navali)

Le unità in difesa lanciano un dado per ogni unità che abbia un valore difensivo, , ma che non abbiano sparato nel corso dello step 2, comprese quelle già poste dietro la Casualty Strip. *Si contano i colpi messi a segno*. **L'attaccante** sceglie quindi una unità per ogni colpo messo a segno dal difensore e la rimuove dal gioco.

Nota specifica per le battaglie navali: I sottomarini che hanno fatto fuoco nello step 2 non possono farlo di nuovo negli step 3 e 4 nel corso della stessa tornata di combattimento. Se tra le unità dell'avversario c'è un cacciatorpediniere, il sommergibile deve aprire il fuoco obbligatoriamente nel corso degli step 3 e 4. Si rammenti che nel corso delle battaglie navali i colpi a segno delle unità aeree non possono essere assegnati a sottomarini a meno che non vi siano cacciatorpediniere amici delle forze aeree impegnati nella battaglia, e che i colpi a segno possono essere assegnati ai trasporti solo se non ci sono nell'area altre unità di superficie a cui i colpi possano essere assegnati.

Step 5 – Rimuovere le perdite del difensore (Battaglie navali e terrestri)

Rimuovere dal gioco tutte le unità del difensore eliminate che erano state poste dietro la Casualty strip *alla fine dello step 3*.

Trasporti senza scorta

In una battaglia navale se il difensore rimane solo con unità trasporti e l'attaccante ha ancora unità in grado di attaccare allora tutte le unità trasporti del difensore sono considerate **senza scorta** distrutte insieme alle unità da loro trasportate. Non è necessario continuare a lanciare il dado (questo velocizza il gioco).

Ciò avviene anche se rimangono solo unità da combattimento che non si possono colpire tra loro (per esempio se al difensore rimangono solo trasporti e sommergibili e all'attaccante solo unità aeree). Anche in questo caso i trasporti sono considerati senza scorta e sono eliminati e con loro le unità trasportate. I trasporti dell'attaccante non si possono considerare senza scorta perché è possibile esercitare l'opzione della ritirata. Se non è possibile la ritirata invece la loro sorte è segnata come per i trasporti del difensore. Ricordare comunque che la distruzione di convoglio non scortati conta come un combattimento ai fini della possibilità di effettuare bombardamenti controcosta o regole simili

Step 6 – Scegliere di continuare l'attacco o ritirarsi

La tornata di combattimento (step 2-5) continua a meno che no ricorra una di queste due condizioni (nell'ordine)

➤ Condizione A – L'attaccante o il difensore perde tutte le sue unità.

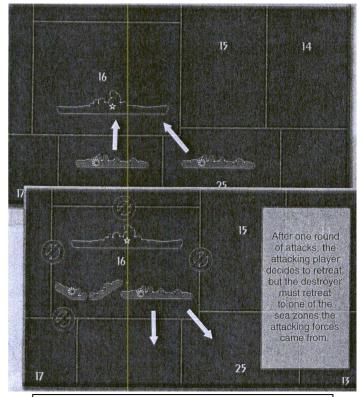
Una volta che tutte le unità (dell'attaccante o del difensore) che possano ritirarsi o fare fuoco siano state eliminate il combattimento ha fine.

Se uno dei giocatori ha una o più unità lungo la Battle Strip, questo vince la battaglia. Il giocatore che ha vinto la battaglia riporta le proprie unità nell'area contesa sul tabellone.

In una battaglia navale se entrambi i giocatori rimangono soltanto con trasporti, l'attaccante può decidere di far rimanere i propri trasporti nell'area contesa o può decidere di ritirarli secondo le norme della condizione B se possibile

Condizione B – L'attaccante decide di ritirarsi.

Il giocatore attaccante (mai il difensore) può decidere di ritirarsi dall'attacco nel corso di questo step. Tutte le unità terrestri (in caso di battaglia terrestre) o le unità navali (in caso di battaglia navale) devono ritirarsi obbligatoriamente in una delle zone amiche adiacenti dalla quale è partito l'attacco.



Dopo ogni un turno di battaglia il giocatore in attacco decide se continuare o ritirarsi. Se decide di ritirarsi l'attaccante deve ritirare tutte le sue unità in una delle zone marine (o territori) da cui l'attacco è partito

In caso di unità navali la zona marina doveva essere amica all'inizio del turno. Tutte le unità devono ritirarsi insieme nello stesso territorio o zona marina, senza alcun riferimento alla zona da cui ogni singola unità ha sferrato l'attacco.

Le unità aeree rimangono nello spazio conteso temporaneamente. Esse possono completare il movimento di ritirata nel corso della Fase Non Combat Move, usando le stesse norme che regolano le unità aeree coinvolte in uno scontro con esito favorevole.

Step 7 – Conclusione del Combattimento

Se il giocatore in turno (l'attaccante) vince il combattimento e una o più unità terrestri sopravvivono al combattimento, l'attaccante prende il controllo del territorio. (Nota: Se tutte le unità *terrestri* dei due contendenti sono state distrutte il territorio resta sotto il controllo del difensore). Le unità navali non prendono mai il controllo di una zona marina.

Le unità aeree non possono prendere il controllo di un territorio. Se l'attaccante rimane con sole unità aeree non può occupare il territorio attaccato, anche se il nemico rimane senza unità. Le unità aeree devono atterrare *successivamente* su un territorio amico (*già all'inizio del turno*) o su una portaerei durante la Fase Non Combat Move. Fino a quel momento le unità aeree stazionano sullo spazio dove è avvenuto il combattimento.

Se l'attaccante vince le unità terrestri sopravvissute al combattimento vanno rimosse dalla Battle Strip e piazzate sul territorio conquistato. Il Control Marker della potenza che ha conquistato il territorio viene piazzato su di esso e il National Production Level viene aggiornato. Il valore del National Production Level aumenta per il giocatore attaccante e diminuisce per il giocatore in difesa della stessa quantità.

Ogni unità antiaerea. base navale, base aerea e complesso industriale siti nel territorio conquistato passano sotto il controllo del giocatore che ha conquistato il territorio (vedere più sotto liberare un territorio). Se viene catturata una unità antiaerea questa non può essere mossa nella successiva Fase di Non Combat Move dello stesso turno di gioco. Se viene catturato un complesso industriale non è possibile mobilitarvi nuove unità prima del successivo turno di gioco. Se viene catturata una base navale o una base aerea non è possibile aumentare il raggio d'azione delle unità prima del successivo turno di gioco. Ogni precedente danno inflitto a una qualsiasi installazione rimane, fino a che non venga riparato.

	Fase 3	Comba	ttimento - Sequenza
Azione 1	Attacco Kamikaze		
Azione 2	Lancio Scramble		
Azione 3	Raid di Bombardamento Strategico	Step 1 Step 2 Step 3	Combattimento Aereo Assegnazione degli obiettivi ai Bombardieri e Azione della contraerea. Bombardamento
Azione 4	Azione 4 Assalti anfibi		Assegnazione delle unità aeree Combattimento navale Bombardamento controcosta Combattimento terrestre
Azione 5	Combattimento Standard	Step 1 Step 2 Step 3 Step 4 Step 5 Step 6 Step 7	Piazzare le unità sulla Battle Board Attacco di sorpresa dei Sommergibili o immersione Fuoco delle unità dell'attaccante Fuoco delle unità del difensore Rimiozione delle perdite del difensore Scelta di continuare nell'attacco o ritirarsi Conclusione del combattimento

Liberazione di un territorio

Se viene catturato un territorio che era controllato da un altro membro dell'Alleanza al principio del gioco, il territorio è considerato 'liberato'. Chi occupa quel territorio nonne prende il controllo ma questo torna all'originale controllore che così riguadagna i punti risorsa a suo tempo perduti. Ogni unità antiaerea, complesso industriale base aerea o base navale ritorna sotto il controllo dell'originale possessore. I territori Olandesi e l'Indocina Francese costituiscono eccezione a questa regola. Se un altro giocatore Alleato conquista questi territori al giocatore Giapponese il territorio non è considerato 'liberato' ma va sotto il controllo della potenza che lo ha conquistato.

Se la capitale della potenza (di cui territorio è stato liberato) è sotto il controllo del nemico al termine del turno in cui un altro giocatore dell'alleanza lo ha liberato, allora il territorio viene considerato catturato dall'attaccante che lo occupa, ne prende le risorse (aggiornando il proprio National Production Level) e ne prende l'uso delle basi aeree e navali, di eventuali unità antiaeree e dei complessi industriali, e ciò fino a che la capitale del controllore originale non venga liberata. Il giocatore che assume il controllo delle installazioni e delle unità antiaeree comunque non le può utilizzare prima dell'inizio del turno successivo.

Cattura e Liberazioni delle Capitali

Se il giocatore Giapponese cattura un territorio contenente una capitale nemica (Stati Uniti Occidentali, India, Nuova Galles del Sud) segue le stesse norme che regolano la cattura di un territorio, aumentando il valore del proprio NationalProduction Level con il valore del territorio. Inoltre il giocatore giapponese incamera tutti gli IPC non spesi dall'originale controllore della capitale conquistata. Per esempio se il Giappone conquista l'India mentre il giocatore inglese ha in cassa 8 IPC, questi IPC passano immediatamente nella disponibilità del giocatore Giapponese. Questi IPC vengono raccolti anche se la propria capitale è occupata dal nemico.

Se il Giappone viene catturato questo comporta la vittoria degli Alleati. In questo caso la potenza che ha conquistato il territorio giapponese aggiunge al proprio National Production Level il valore del territorio giapponese e requisisce tutti gli IPC in cassa. Il giocatore Giapponese ha un ulteriore turno per liberare, con le forze a disposizione, la Capitale, *altrimenti il gioco termina*.

La potenza la cui capitale viene occupata dal nemico rimane ancora in gioco ma non può incamerare le risorse ad ogni turno da alcun territorio che ancora controlla e non può comprare nuove unità. Il giocatore la cui capitale è occupata può giocare solo le Fasi Combat Move, Combattimento e NonCombat Move, saltando tutte le altre fino a quando la propria capitale non venga liberata. Se la capitale precedentemente occupata viene liberata dalle proprie forze o dalle forze di un alleato il giocatore può ricominciare di nuovo a raccogliere le risorse dai territori controllati o da quelli il cui controllo gli viene restituito.

Se un capitale viene liberata, gli eventuali complessi industriali, basi aeree e navali, unità antiaeree ritornano sotto il controllo della potenza che controllava la capitale all'inizio del gioco. I Complessi industriali e le basi aeree e navali in altri territori al momento controllati da una potenza amica ritornano sotto il controllo della potenza che aveva il controllo del territorio all'inizio del gioco. Le unità antiaeree fuori del territorio della capitale invece rimangono sotto il controllo dell'alleato che le aveva riconquistate.

Non si recuperano IPC dalla potenza che controlla una capitale al momento della sua liberazione. Ad esempio se l'Inghilterra libera la Nuova Gallles del Sud (*capitale ANZAC*) dal Giappone il Giappone non restituisce alcun IPC.

Cattura di una Città Obiettivo.

Il Giappone vince il gioco se cattura 6 Città Obiettivo. I giocatori Alleati devono controllare attentamente il numero di città obiettivo controllate dal Giappone. Se il giocatore Giapponese controlla 6 città obiettivo alla fine della completa tornata di gioco (al termine del turno di gioco ANZAC) vince la guerra.

Forze Multinazionali

Le unità della stessa alleanza possono far stazionare insieme proprie unità in un territorio o una zona marina, costituendo una forza multinazionale. Queste forze possono difendersi insieme ma non possono attaccare insieme (ricordare che comunque solo la potenza che controlla il territorio raccoglie le risorse di quel territorio).

Una Forza Multinazionale non può attaccare lo stesso territorio o la stessa area marina insieme. Qualsiasi unità in una zona marina in cui avvenga un combattimento che appartenga ad un alleato dell'attaccante (a meno che non sia a bordo di un trasporto del giocatore attaccante) non può partecipare al combattimento in nessun caso. Queste unità non possono essere prese come perdite nella battaglia navale e non hanno effetto (*se cacciatorpediniere*) su eventuali sottomarini in difesa. Ogni potenza in attacco muove e fa sparare solo le proprie unità nel corso del proprio turno.

Un caccia o un bombardiere tattico possono essere lanciati da una portaerei alleata, ma la portaerei amica non può muovere fino al turno della potenza a cui appartiene. Similarmente una portaerei attaccante può trasportare caccia o bombardieri tattici di una potenza alleata ma non possono partecipare all'attacco.

Un'unità terrestre può sbarcare da un trasporto alleato, ma solo nella fase di combattimento della potenza a cui appartiene l'unità.

Difesa Multinazionale

Quando uno spazio che contiene una forza multinazionale è attaccato, tutte le unità si difendono insieme. Se le unità in difesa appartengono a differenti giocatori le eventuali perdite di combattimento sono decise insieme. Se non raggiungono un accordo sarà l'attaccante a decidere quali unità saranno prese *come vittime del suo attacco*.

Trasporto di Forze Multinazionali

Trasporti appartenenti ad una potenza alleata possono imbarcare e sbarcare unità terrestri non proprie. Il processo si sviluppa in tre step

- Step 1. L'unità terrestre deve essere imbarcata sul trasporto alleato nel corso del proprio turno.
- Step 2. Il trasporto si può muovere (o no) durante il turno del giocatore a cui appartiene.
- **Step 3.** L'unità terrestre potrà sbarcare nel successivo turno del giocatore a cui appartiene.

FASE 4: NON COMBAT MOVE (movimento che non sfocia in combattimento

In questa fase il giocatore può muovere qualsiasi delle sue unità che non si è mossa nella Fcase Combat Move o che non abbia partecipato a combattimenti nel proprio turno. In questa fase si possono far atterrare tutte le unità aeree che abbiano preso parte a combattimenti e siano sopravvissute. Questo à il momento giusto per raggruppare le unità, sia per rafforzare territori vulnerabili o per rinforzare unità al fronte.

Solo unità aeree o sommergibili possono muovere attraverso zone ostili durante questa fase.

Unità aeree bloccate per la difesa possono atterrare in questo fase. Queste unità sono le unità aeree appartenenti a portaerei danneggiate o distrutte durante il combattimento, le unità in scramble o i caccia intercettori (vedere fase di Combattimento) il cui territorio da cui erano decollate è ora sotto controllo nemico. Queste unità sono autorizzate a spostarsi al massimo di una zona per trovare un territorio amico o una portaerei su cui atterrare. In caso non venga trovato alcuno spazio idoneo all'atterraggio queste unità sono perdute. Questi movimenti devono avvenire prima che il giocaore in turno esegua un movimento NonCombat.

Dove le Unità possono muoversi.

Unità Terrestri. Le unità terrestri possono muovere in territori amici, compresi quelli che sono stati appena conquistati nel turno corrente. Non è possibile muovere in territori ostili (anche se non occupati da unità nemiche). Nota: questa è l'unica fase in cui possono essere mossi le unità antiaeree.

Unità aeree. Ogni unità aerea (in volo) deve terminare il suo movimento in una zona dove sia possibile atterrare. Le unità aeree possono atterrare solo in territori che erano amici già all'inizio del proprio turno.

Solamente caccia e Bombardieri Tattici possono atterrare in una zona di mare dove sia disponibile una portaerei amica. La portaerei deve comunque avere spazio disponibile a bordo per accogliere le unità in atterraggio. Inoltre:

➤ Un caccia o un Bombardiere Tattico può atterrare in una zona di mare (anche ostile) adiacente ad un territorio con un complesso industriale se è prevista in quella zona di mare la mobilitazione di una portaerei già costruita nella fase di costruzione unità.

- ➤ Perché un'unità aerea possa atterrarvi la portaerei e l'unità aerea devono terminare il movimento nella stessa zona di mare.
- Per permettere l'atterraggio durante la fase di movimento non combat su una portaerei questa deve terminare il movimento, oppure non essersi mossa o essere mobilitata in quel turno in quella zona marina. Non è ammesso di muovere deliberatamente una unità aerea al di la del raggio di azione che permetta un potenziale atterraggio sicuro.

Una unità aerea che non possa atterrare in una zona consentita alla fine della fase di noncombat move è distrutta. Questo include le unità che erano bloccate per la difesa.

Una unità aerea non può atterrare su un territorio che era ostile all'inizio proprio turno. Dal computo sono escluse anche le zone conquistate nel turno corrente.

Unità navali.

Una unità navale può muovere attraverso una qualsiasi zona marina amica. Non può muovere attraverso zone marine ostili.

A differenza delle altre unità navali i sommergibili può muovere attraverso e entrare in una zona marina ostile durante la Fase di Non Combat Move. Comunque un sommergibile deve fermarsi se entra in una zona marina dove sia presente uno o più cacciatorpediniere nemici.

I trasporti possono muoversi verso un territorio costiero amico per imbarcare o sbarcare unità terrestri a meno che i trasporti non abbiano imbarcato, mosso o sbarcato o siano state coinvolte in combattimento nel corso della Fase di Combat Move o nella fase di Combattimento.

Le Portaerei possono muovere verso una zona marina per permettere a caccia o bombardieri tattici di atterrare. Le portaerei possono muovere (raggio d'azione permettendo) se non hanno già mosso nel corso della Fase di Combat Move e se la zona marina amica è l'unica dove gli aerei possono atterrare. Una Portaerei e le unità aeree (caccia o bombardieri tattici) devono terminare il movimento nella stessa zona marina dove gli aerei atterrano sulla portaerei.

FASE 5 – Mobilitare Nuove Unità

Il giocatore in turno deve muovere le unità acquisite all'inizio del turno dalla Zona di Mobilitazione sul tabellone di gioco a territori o zone marine idonee al piazzamento che siano sotto il suo controllo già dall'inizio del turno stesso. Non possono essere utilizzati per il piazzamento i complessi industriali catturati o costruiti nel corso di questo turno. Non è mai possibile utilizzate per il piazzamento complessi industriali di potenze alleate.

Il numero delle unità che può essere prodotto da un singolo complesso industriale è limitato a 10 per i complessi maggiori e a 3 per i complessi minori. Per ogni colpo ricevuto (*nel corso di raid di bombardamento strategici*) segnalato da un dischetto grigio sotto il complesso stesso, la capacità di mobilitazione scende di una unità. I complessi industriali non possono mai essere distrutti, ma la loro capacità di produzione può essere azzerata dai danni di bombardamento quando questi raggiungano *o superino* la loro capacità di produzione. In questo caso nessuna nuova unità può entrare in gioco attraverso quel complesso industriale, a meno che questo non venga riparato.

Restrizioni di Piazzamento

Si possono piazzare unità terrestri e bombardieri solo in territori che contengono un idoneo complesso industriale. Le unità terrestri non possono entrare in gioco imbarcate su trasporti.

Si possono piazzare unità navali solo in zone marine adiacenti a territori che contengono idonei complessi industriali. Le unità navali possono entrare in gioco anche in zone marine ostili. Ciò non comporta combattimenti,in quanto la fase di combattimento è già passata.

E' possibile piazzare nuovi caccia e bombardieri tattici su territori che contengono idonei complessi industriali controllati dal giocatore sin dall'inizio del turno o su portaerei appartenente allo stesso giocatore, piazzate in una zona marina (anche se ostile) adiacente ad un territorio contenente un idoneo complesso industriale. La portaerei può essere già presente nella zona marina oppure può essere stata piazzata nella presente Fase di Mobilitazione. Non è possibile mobilitare unità aeree su portaerei appartenenti ad una potenza alleata.

I Complessi Industriali possono essere piazzati in qualsiasi territorio che il giocatore controlli dall'inizio del turno. I complessi industriali maggiori possono essere piazzati su territori con livello IPC pari a 3 o superiore. Complessi industriali minori possono essere piazzati su territori con valore in IPC pari a 2 o superiore. Non è possibile avere più di un complesso industriale per territorio. Non è possibile costruire Complessi Industriali sulle Isole.

FASE 6 – Raccolta delle Risorse

In questa Fase si raccolgo le risorse per finanziare il futuro sforzo bellico. Si deve vedere quale sia il livello del National Production Level (indicato dal control marker della potenza), sulla National Production Chart e ritirare dalla banca un numero equivalente di IPC. Comunque prima che un giocatore possa ricevere qualsiasi entrata deve verificare le eventuali riduzioni causate da attacchi navali alle linee di rifornimento (convogli) Nota: sulla mappa il Canada presenta due territori (Yukon e British Columbia). Le risorse relativi a questi territori sono raccolte da giocatore inglese.

Una potenza che abbia raggiunto i suoi obiettivi nazionali si suppone che sia in grado di incrementare la propria capacità di produzione. Questo premia l'economia di quella nazione con un extra introito di 5 o più IPC per turno (Income Bonus). Comunque prima di introitare realmente il bonus bisogna verificare l'eventuale perdite sostenute a causa di attacchi aerei o navali alle linee di collegamento marittime (vedere sotto).

Se la capitale del giocatore in turno è sotto il controllo del nemico non è possibile raccogliere le risorse. Una potenza non po' prestare ne ricevere IPC da un'altra potenza, anche se entrambe le potenze sono nella stessa alleanza.

Distruzione dei Convogli

L'economia di molte nazioni è spesso basata dal movimento delle risorse attraverso gli oceani. Nel tempo di guerra, e specialmente nel corso della Seconda guerra mondiale, questo movimento era vitale. Le navi da trasporto (da non confondere con quelle che trasportano unità militari) spesso formavano convogli per mutuo supporto e protezione. Questi convogli sono soggetti ad attacchi delle navi da guerra nemiche.



Ci sono tre condizioni che devono essere soddisfatte perché questo tipo di attacco possa aver luogo:

- 1 La zona marina deve avere l'immagine 'Convoy Symbol' stampata,
- 2. La zona marina deve essere adiacente a uno o più isole o a un territori controllato *dal giocatore in turno*
- 3. Almeno una nave da guerra nemica deve essere presente nella zona marina e l'intento di distruggere il convoglio deve essere dichiarato.

L'assalto ai convogli nelle zone marine marcate con il 'Convoy Symbol' avviene secondo la seguente procedura

- Ogni unità da guerra di superficie nemica provoca la perdita di un IPC dalle entrate del giocatore in fase di quel turno.
- Ogni sommergibile è considerato 'in agguato' e causa la perdita di 2 IPC.
- Comunque ogni convoglio distrutto non può causare la perdita di più IPC di quanto sia il totale del valore degli IPC relativi ai territori ed alle isole adiacenti alla zona marina. Nota:La Cina non è soggetta alla regola della distruzione dei convogli.

La verifica della mappa per verificarsi la sussistenza delle condizioni richieste è responsabilità dei giocatori.

Obiettivi nazionali e bonus nelle entrate.

Mentre l'obiettivo del Giappone è conquistare le città obiettivo e quello degli Alleati è conquistare il Giappone, ciascuna potenza ha uno o più obiettivi relativi a proprie storiche mete e a quelli che erano a quel tempo percepiti come obiettivi di importanza nazionale. Questi obiettivi, se raggiunti, garantiscono un bonus nelle entrate.

Giappone: "La grande Sfera di Co-prosperità dell'Asia Orientale"

L'Asia agli asiatici. L'Obiettivo era creare una blocco di nazioni asiatiche autosufficienti a conduzione Giapponese e libere dalle potenze occidentali.

Il Giappone aumenta i propri introiti di:

- > 5 IPC se controlla contemporaneamente tutte le Indie Orientali Olandesi (Giava, Sumatra, Borneo, Celebes);
- > 5 IPC per il controllo di ognuno dei seguenti Centri di potere occidentali: Honolulu, Sydney, Calcutta;
- > 5 IPC se controlla contemporaneamente le seguenti località strategiche: Isole Salomone, Nuova Guinea Olandese, Nuova Britannia e Nuova Guinea.

Stati Uniti: 'L'Arsenale della Democrazia'

Gli Stati Uniti non sono sempre stati il gigante industriale che improvvisamente divennero. La conversione da economia di pace ad economia di guerra fu fatta in brevissimo tempo A Rappresentazione del passaggio da un'economia di pace ad una di guerra gli Stati Uniti Guadagnano 40 IPC se sono in Guerra con il Giappone.

Gli Stati Uniti:

- Al momento del passaggio dall'economia di pace a quella di guerra aumentano il valore degli introiti dagli Stati Uniti Occidentali sale da 10 a 50 IPC. Questo aumento ha effetto dal primo turno del giocatore statunitense dopo l'attacco giapponese ad un territorio controllato dagli Alleati (esclusa la Cina), o comunque dal terzo turno di gioco del giocatore americano, quale dei due eventi si presenti prima
- A rappresentare l'importanza della presenza americana e l'influenza di questa presenza in Asia gli Stati Uniti incrementano di 5 IPC i propri introiti ad ogni turno in cui controllano le Filippine;
- A rappresentare il decadimento della potenza Giapponese e la prospettiva rapida di vittoria Gli Stati Uniti incrementano di 5 IPC i propri introiti se controllano contemporaneamente Okinawa e Iwo Jima.

Cina: L'espansione Giapponese in Cina non era solo tesa a controllare le risorse della Cina ma anche ad eliminare l'influenza di Inglesi, Americani e Russi. Il Giappone voleva quindi isolare la Cina dall'aiuto esterno.

La Cina incrementa di 6 IPC i suoi introiti se la strada della Birmania è aperta completamente. Perché ciò avvenga gli alleati devono controllare India, Birmania, Ynnan e Szechwan. Alla Cina è anche permesso di acquisire unità di artiglieria (US) se la strada della Birmania è aperta.

L'Inghilterra: L'impero Britannico

Al tempo in cui la guerra scoppio L'Inghilterra aveva esteso il suo impero in tutto il mondo. Ma i legami dell'impero erano labili e l'Inghilterra stava cercando di mantenere il so controllo sui suoi antichi centri di potere.

L'Inghilterra incrementa i propri introiti di:

- > 5 IPC se gli Alleati (esclusi gli Olandesi) controllano contemporaneamente Sumatra, Java, Celebes, e Borneo;
- > 5 IPC se controlla contemporaneamente Kwantung e Malesia.

ANZAC

I piani precedenti al conflitto delle potenze ANZAC si concentravano sulla difesa dell'Asia sud orientale e sul controllo della Malesia (Singapore). Inoltre erano focalizzate sulla difesa delle isole strategiche a nord dell'Australia.

Le potenze ANZAC incrementano i propri introiti di:

- ➤ 5 IPC se gli Alleati (non compresi gli Olandesi) controllano Nuova Guinea Olandese, Nuova Guinea, Nuova Britannia e Isole Salomone.
- > 5 IPC (una sola volta) se occupano una qualsiasi isola originariamente sotto controllo Giapponese.

VINCERE LA PARTITA

Al termine di turno del giocatore ANZAC si controlla se il Giappone ha vinto la partita mantenendo il controllo su 6 Città Obiettivo.

Al termine del turno del giocatore Giapponese si controlla se gli alleati hanno vinto la partita mantenendo il controllo del territorio Giapponese.

CARATTERISTICHE DELLE UNITA'

Questa sezione fornisce dettagliate informazioni riguardanti le unità coinvolte in questo gioco. Ogni paragrafo fornisce una rapida guida statistica (riguardante costo in IPC, valore in attacco, valore in difesa, e la capacità di movimento (in termini di aree terrestri o marine).

Complessi industriali e basi (installazioni)

I Complessi Industriali, le basi aeree e le basi navali hanno differenti funzioni ma hanno anche molti punti in comune. Nessuna di queste installazioni può attaccare, difendersi o muovere. Non possono essere poste sulla Battle Strip. Si possono però difendere da raid di bombardamento aereo. Prima che i bombardieri strategici possano attaccare le installazioni possono essere oggetto di reazione da parte della contraerea delle installazioni stesse. Il giocatore che controlla le installazioni lancia un dado per ogni bombardiere attaccante: Ogni risultato pari ad '1' mette a segno un colpo e provoca l'eliminazione di un bombardiere.

Le installazioni non possono essere mosse o trasportate.

Se un territorio viene catturato le eventuali installazioni presenti vengono catturate. IL giocatore che le cattura le può usare dal turno successivo alla cattura.

I Nuovi Complessi industriali e le nuove basi sono poste sulla mappa nel corso della fase di mobilitazione delle nuove unità. Le installazioni non possono essere piazzate in un territorio appena catturato. Un territorio deve avere un valore di almeno 2 IPC (o maggiore) per permettere la costruzione di un complesso industriale minore. Complessi industriali Maggiori possono essere costruiti solo su territori il cui valore sia almeno di 3 IPC (o superiore). Le basi aeree possono essere costruite solo su territorio o isole controllate. Le basi navali possono essere costruiti su territori adiacenti al mare o su qualsiasi isola.

Installazioni danneggiate

Per indicare lo stato di danneggiamento di una installazione si mettono dei dischetto di plastica sotto di esse. Per ogni dischetto di danneggiamento presente il complesso industriale può mobilitare una unità in meno rispetto alla sua capacità base. Complessi industriali non danneggiati possono produrre fino a 10 unità per turno. Complessi industriali minori possono costruire fino a 3 unità per turno. Il danneggiamento totale che può essere inflitto ad un complesso industriale non può eccedere 20 punti per quanto attiene ai complessi maggiori e 6 per quelli minori. Le basi aeree e navali non possono eccedere i 6 punti di danneggiamento. I complessi industriali e le basi navali non possono essere distrutti in nessun caso, ma solo gravemente danneggiati. Comunque possono essere danneggiati al punto da non poter produrre unità. (se un complesso industriale assomma tanti punti danneggiamento quanto sia la sua capacità di produzione in quel turno non può produrre nuove unità, a meno che non siano riparati. Basi aeree e navali sono considerate non operative se ricevono 3 o più punti di danneggiamento.

I dischetti di danneggiamento possono essere rimossi al costo di 1 IPC l'uno. Le riparazioni sono pagate (e di dischetti rimossi) durante le Fase di produzione e Riparazione delle unità.

Complessi industriali.

Costo: Complessi Maggiori 30; Complessi minori 12.

Valore in Attacco: -

Valore in difesa: (Autodifesa contraerea contro i raid di bombardamento strategico);

Movimento: -

Caratteristiche delle unità

I Complessi industriali sono il punto di ingresso di tutte le unità prodotte. Ci sono due tipi di complessi industriali, maggiori e minori. I complessi industriali maggiori sono quelli con cui le potenze iniziano il gioco. Hanno il valore 10 stampato su di essi. Ognuno di questi complessi maggiori può produrre fino a 10 unità per turno, a meno di limitazioni relative al danneggiamento.



I Complessi Industriali Minori hanno un 3 stampato su di essi. *I complessi minori possono produrre fino a 3 unità per turno di gioco*. I Complessi minori Possono essere potenziati a complessi maggiori ad un consto di 20 IPC. Un complesso minore per essere potenziato a maggiore deve essere posizionato su un territorio (non su un'isola) che abbia un valore risorsa pari a 3 IPC o maggiore.

Un giocatore non può piazzare unità nuove presso un complesso industriale di un alleato. Anche se una potenza libera un territorio Alleato dall'occupazione nemica, non può usare il complesso industriale eventualmente posizionato su di esso. Il controllore originario può utilizzarlo all'inizio del turno successivo (*sempre che il territorio non sia stato rioccupato dal nemico*). Se viene occupato un territorio che contenga un complesso industriale,questo viene considerato occupato e lo si può utilizzare a partire dal successivo turno di gioco. Si possono utilizzare solo complessi industriali di cui si ha il controllo dall'inizio del turno. I complessi industriali non possono essere costruiti su un'isola (Australia e Giappone costituiscono eccezione).

Basi Aeree

Costo: 15

Valore in Attacco: -

Valore in difesa: (Autodifesa contraerea contro i raid di bombardamento strategico)

Capacità di Movimento: -

Caratteristica delle unità

Aumento del raggio d'azione delle unità

Quando le unità aeree decollano da un territorio amico o da un'isola che contiene una base aerea operativa, queste unità aeree aggiungono un punto alla loro capacità di movimento. Quindi i caccia e i bombardieri tattici possono muovere i 5 spazi mentre i bombardieri strategici di 7 spazi. Nota: Le unità aeree imbarcate su una portaerei adiacente ad una base aerea non beneficiano di questo vantaggio.

Scramble

La presenza di una base aerea su un'isola permette di mandare in volo sul mare in scramble sulla zona marina che circonda l'isola stessa, permettendo a queste unità di partecipare alle operazioni difensive in quelle aree. Vedere Fase 3 - Combattimento.

Le basi aeree si considerano non operative se hanno accumulato 3 o più punti di danneggiamento. In queste condizioni non possono incrementare l'autonomia degli aerei che decollano da quel territorio ne lanciare unità in scramble.

Basi Navali

Costo: 15

Valore in Attacco: -

Valore in difesa: (Autodifesa contraerea contro i raid di bombardamento strategico)

Capacità di Movimento: -

Caratteristica delle unità

Supporto alle unità navali nelle zone marine adiacenti

Tutte le zone marine che circondano un territorio che contiene una base navale sono considerare supportate da detta base. Le zone marine supportate dalla base navale conferiscono i benefici della presenza della base a tute le navi presenti in quelle zone.



Aumento del raggio d'azione delle unità navali

Tutte le unità che iniziano il movimento da una zona marina supportata da una base navale possono effettuare un movimento addizionale. Le unità in questa condizione possono muovere di 3 spazi invece che di 2.

Riparazioni

Le Capital Ship (portaerei e corazzate) possono essere riparate muovendo queste unità in una zona marina supportata da una base navale. Le navi danneggiate sono riparate senza spesa di IPC durante la Fase di Produzione e riparazione delle unità del giocatore che controlla le unità se queste si trovano in una zona marina supportata da una base navale (anche alleata). Ciò è valido ance se la base è stata riattivata (*dal danneggiamento*) in quello stesso turno.

Una base navale è considerata non operativa se ha tre o più punti di danneggiamento. In queste condizioni la base non può riparare unità o incrementare il raggio di azione delle unità navali.

UNITA' TERRESTRI

Fanteria

Costo: 3

Valore in Attacco: 1 (2 se supportato da artiglieria)

Valore in difesa: 2

Capacità di Movimento: 1

Caratteristica delle unità

Supporto dell'artiglieria

Quando una unità di artiglieria attacca affiancata ad una unità di artiglieria il valore di attacco dell'unità di artiglieria aumenta a 2. Perché ciò accade ogni unità di fanteria deve essere supportata da una unità di artiglieria. Per esempio se si attacca con 5 unità di fanteria e 2 si artiglieria solo due delle unità di fanteria attaccano a 2, mentre il resto attaccano a 1. Le unità di fanteria non sono supportate dall'artiglieria in difesa.

Artiglieria

Costo: 4

Valore in Attacco: 2

Valore in difesa: 2

Capacità di Movimento: 1

Caratteristica delle unità

Supporto alle unità di fanteria

Supporta unità di Fanteria e di Fanteria Meccanizzata. Quando unità di Fanteria o di Fanteria Meccanizzata attaccano insieme ad unità di artiglieria il loro valore in attacco è aumentato a 2. Perché questa caratteristica sia applicata una unità di artiglieria deve appoggiare l'attacco di una unità di fanteria o meccanizzata. L'artiglieria non supporta la fanteria in difesa.

Fanteria Meccanizzata

Costo: 6

Valore in Attacco: 1 (2 se supportato da artiglieria)

Valore in difesa: 3

Capacità di Movimento: Bombardamento 2

Caratteristica delle unità

Attacco in profondità (Blitzing)

Una unità meccanizzata deve normalmente fermarsi quando entra in un territorio controllato dal nemico. Ma se il movimento avviene assieme ad una unità carri, l'unità meccanizzata può entrare in un territorio controllato ma non occupato da nemico come primo passo per un attacco in profondità che può terminare sia in un territorio amico sia in un territorio ostile. Il completo movimento deve avvenire nella Fase di Combat Move. Il movimento nel primo territorio stabilisce il controllo sul territorio stesso e quindi si può piazzare il dischetto di controllo del territorio e aggiornare la situazione della IPC Income Chart prima di muovere nel secondo territorio. Il secondo territorio può essere amico o nemico e può essere anche quello da cui l'unità è partita. Se le unità (carri e meccanizzate) incontrano unità nemiche nel primo territorio devono fermarsi anche se si tratta di una unità antiaerea, una base aerea o navale, o un complesso industriale.







Supporto dell'artiglieria

Quando una unità meccanizzata attacca insieme ad una unità di artiglieria, l'unità meccanizzata aumenta il suo valore in attacco a '2'. Perché questa caratteristica sia applicata una unità di artiglieria deve appoggiare l'attacco di una unità meccanizzata. Le unità meccanizzate che eccedono il numero di unità di artiglieria impegnate nell'attacco attaccano normalmente al valore '1'. Per esempio se si attacca con 5 unità meccanizzate e 2 di artiglieria, 2 unità meccanizzate attaccano a '2' le restanti 3 attaccano a '1'. L'artiglieria non supporta la fanteria in difesa.

Carri

Costo: 6
Valore in Attacco: 3
Valore in difesa: 3
Capacità di Movimento: 2



Caratteristica delle unità

Attacco in profondità

Le unità carri possono effettuare attacchi in profondità (Blitz) muovendo attraverso un territorio ostile non occupato da unità nemiche come prima parte di un movimento di due spazi che può terminare sia in un territorio amico sia in un territorio nemico. Questo movimento deve avvenire completamente nel corso della Fase Combat Move. Eseguendo l'attacco in profondità l'unità carri stabilisce direttamente il controllo sul primo territorio prima di passare al successivo. Il secondo territorio può essere amico o nemico e può essere anche quello da cui è partito l'attacco in profondità. Una unità carri che incontra unità nemiche nel primo territorio deve fermarsi li, anche se l'unità sia una unità antiaerea, un complesso industriale, una base aerea o una base navale.

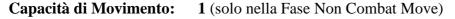
Armi Combinate

Le unità carri possono combinarsi con unità meccanizzate o bombardieri tattici.

- Combinando unità carri e bombardieri tattici il valore in attacco dei bombardieri tattici passa da 3 a 4;
- Ogni unità meccanizzata che si combini con una unità carri può effettuare (*insieme ad essa*) attacchi in profondità.

Unità Antiaeree

Costo: 6
Valore in Attacco: Valore in difesa: 1



Caratteristica delle unità

Mobilità Limitata

Queste unità possono muovere soltanto durante la Fase Non Combat Move. Non possono muovere nel corso della Fase Combat Move a meno che non siano tate imbarcate, nel turno precedente, su unità da trasporto.

Difesa Aerea

Una unità antiaerea può fare fuoco contro unità aeree che stiano attaccando il territorio dove l'unità antiaerea è posizionata. Non contribuisce alla difesa aerea di complessi industriali, basi aeree, o basi navali. Queste installazioni possiedono la loro propria artiglieria antiaerea.

Le unità antiaeree sparano solo una volta, prima della prima ripresa di combattimento. Si lancia un dado contro ogni unità aerea attaccante. Ad ogni uscita di un '1' quella unità aerea è immediatamente considerata distrutta ed immediatamente rimossa dal gioco. Se le unità attaccanti sono tutte uguali non è necessario differenziarle. Se invece ci sono differenti tipi di unità aerea è necessario indicare contro quale unità il lancio è rivolto. Una uscita di un '1' distrugge quella specifica unità. Questo tipo di attacco antiaereo avviene immediatamente prima del normale combattimento nel territorio che contiene l'unità antiaerea.

Solo una unità antiaerea fa fuoco in una unica battaglia, senza tener conto di quante unità antiaeree si trovino in quel territorio (ed anche se le altre unità antiaeree sono controllate da potenze amiche).

Cattura di una unità antiaerea

Se un territorio è catturato ogni unità antiaerea presente in quel territorio è catturata. Il nuovo proprietario sarà il giocatore che controllerà il territorio alla fine di quel turno e il nuovo controllore la potrà utilizzare solo in combattimenti futuri. Le unità antiaeree non sono mai distrutte eccetto se vengano affondate insieme al trasporto che le ha imbarcate. Se si muove una propria unità antiaerea in un territorio controllato da una potenza amica, si piazzi un marcatore di nazionalità sotto di essa. Il marcatore può essere rimosso se il territorio è catturato da una potenza nemica o se l'unità antiaerea è spostata in un territorio controllato dal giocatore che possiede l'unità stessa.

UNITA' AEREE

Caccia, Bombardieri tattici e bombardieri strategici possono attaccare e difendere territori. Tutti possono attaccare nelle zone marine. I Caccia e i bombardieri tattici possono difendere nelle zone marine. Tutte le unità aeree possono atterrare su territori amici o, in caso di caccia o bombardieri tattici, su portaerei amiche. Le Unità aeree non possono atterrare in territori appena catturati (*i territori devono appartenere al giocatore in turno o ad un suo alleato dall'inizio del turno in corso*), sia che siano stati coinvolti in combattimenti o no. Le unità aeree possono muovere attraverso zone marine o territori ostili senza limitazioni. Sono sottoposti al fuoco antiaereo durante la Fase di combattimento solo se coinvolte nell'attacco ad un territorio che contiene una unità aerea nemica. Nel corso di un raid di bombardamento strategico solo i bombardieri strategici sono esposti al fuoco antiaereo dei complessi industriali e delle basi aeree o navali. Le eventuali unità antiaeree presenti non partecipano a questo tipo di combattimento.

Per determinare il raggio d'azione contare ogni spazio in cui l'unità aerea entra dopo il decollo (non conta il territorio o la zona marina da cui si parte). Quando l'unità si muove sull'acqua, provenendo da un territorio costiero o da un gruppo di isole, non contare la prima zona marina dove si entra come uno spazio. Quando si muove verso un gruppo di isole si contino la zona di mare e il gruppo di isole come spazi separati. Quando un caccia o un bombardiere tattico decollano da una portaerei non si conta la zona marina che contiene la portaerei come uno spazio. In pratica ogni volta che una unità aerea supera il confine tra due spazi o tra un territorio e una zona marina, usa un punto di movimento.

Un'isola è considerata un territorio all'interno di una zona marina: le unità aeree non possono normalmente difendere la zona marina che circonda l'isola. Unica eccezione è data dalla presenza nell'isola, su cui sia presente una base aerea operativa, dalla quale caccia e bombardieri tattici possono essere lanciati (in scramble) per difendere la zona marina adiacente sotto attacco. I bombardieri strategici non possono essere usati in missioni scramble (vedere missioni Scramble).

Non è possibile inviare deliberatamente unità aeree in missioni suicide inviandole in combattimento in spazi dai quali non sia possibile successivamente atterrare. Se sorgessero dubbi in merito il giocatore in attacco ha l'obbligo di dichiarare dove le ogni unità aerea abbia intenzione di atterrare dopo il combattimento. Ciò può includere una serie di Movimenti (*di portaerei*) nella Fase di Combat Move o anche il movimento nella Fase di Non Combat Move di una portaerei (che però in questo caso non deve aver mosso nella Fase di Combat Move *e aver partecipato quindi al combattimento*).

Per dimostrare la possibilità di un atterraggio sicuro si può assumere che tutti i lanci *del dado* in attacco siano favorevoli e tutti quelli in difesa siano senza esito. Non è consentito invece panificare la ritirata di una portaerei (*da una battaglia*) per dimostrare la possibilità di atterraggio di un caccia o di un bombardiere tattico.

Se viene dichiarato che una portaerei muoverà durante la Fase di Non Combat Move per provvedere un atterraggio ad unità aeree, il movimento deve essere eseguito a meno che l'unità aerea non sia stata distrutta durante il combattimento, sia atterrata altrove oppure che sia stato necessario un combattimento per permettere alla portaerei di penetrare nella zona marina designata e questo ha avuto esito negativo (*in questo caso l'unità aerea è distrutta*)

Le unità aeree possono colpire i sommergibili solo se nella battaglia sono coinvolti cacciatorpediniere amici. Ove venga iniziata una nuova tonata di combattimento e non siano più presenti nella battaglia cacciatorpediniere, i sommergibili possono immergersi prima che si possa fare fuoco su di essi.

Caccia

Costo: 10
Valore in Attacco: 3
Valore in difesa: 4
Capacità di Movimento: 4



Caratteristica delle unità

Operazioni dalle portaerei.

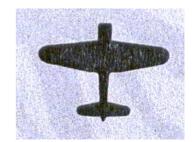
I caccia possono decollare ed atterrare dalle portaerei (vedere più oltre portaerei).

Caccia di scorta ed intercettori

I caccia possono partecipare a raid di bombardamento strategico come scorta o intercettori. Tutti o alcuni dei caccia in difesa, basati su un territorio che sta per essere oggetto di un raid di bombardamento strategico, possono partecipare alla difesa dei complessi industriali e delle basi aeree o navali obiettivo dell'attacco. I caccia di scorta (quelli che accompagnano i bombardieri nell'attacco) possono scortare e proteggere i bombardieri e possono provenire da qualsiasi territorio, raggio d'azione permettendo (vedere più sopra Raid di Bombardamento Strategico).

Bombardieri tattici

Costo: 11
Valore in Attacco: 3
Valore in difesa: 3
Capacità di Movimento: 4



Caratteristica delle unità

I bombardieri tattici rappresentano i bombardieri in picchiata nelle operazioni terrestri e gli aerosiluranti o i bombardieri in picchiata nelle operazioni navali.

Operazioni dalle portaerei.

I Bombardieri Tattici possono atterrare o decollare dalle portaerei (vedi più avanti portaerei)

Superiorità aerea

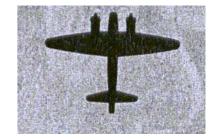
I caccia si possono combinare con i bombardieri tattici. Una formazione mista di caccia e bombardieri tattici aumenta il valore in attacco dei bombardieri tattici da 3 a 4.

Armi combinate

Le unità carri possono combinarsi con i bombardieri tattici. Una formazione mista di carri e bombardieri tattici aumenta il valore in attacco dei bombardieri tattici da 3 a 4

Bombardieri Strategici

Costo: 12
Valore in Attacco: 4
Valore in difesa: 1
Capacità di Movimento: 6



Caratteristica delle unità

Raid di Bombardamento Strategico.

Una unità da bombardamento strategico può partecipare sia a un normale combattimento, sia effettuare un attacco contro complessi industriali, basi aeree e basi navali. Un attacco contro queste installazioni è un raid di bombardamento strategico. Questo tipo di attacco può essere portato durante il primo Step della Fase di Combattimento. I bombardieri strategici che sopravvivano al fuoco antiaereo generato dai loro obiettivi designati, così come all'attacco degli intercettori, possono attaccare i loro obiettivi specifici. Si lanci un dado per ogni Bombardiere sopravvissuto. Il Bombardiere causerà alla installazione un numero di punti di danneggiamento pari al risultato del dado lanciato. Il massimo del danno che un raid di bombardamento strategico può infliggere ad un complesso industriale è due volte la capacità di produzione del complesso stesso (20 punti per i complessi maggiori e 6 per quelli minori). Il massimo danno che un raid può infliggere ad una base aerea o navale è pari a 6 punti.

UNITA' NAVALI

Corazzate, portaerei, incrociatori, cacciatorpediniere, trasporti e sommergibili muovono attaccano e difendono nelle zone marine e non possono muovere all'interno di territori. Vengono considerate unità di superficie le corazzate, le portaerei, gli incrociatori e i cacciatorpediniere. I trasporti non fanno parte del gruppo delle unità da guerra. I sommergibili sono unità da guerra ma non sono considerate unità di superficie.

Tutte le unità navali possono usualmente muovere attraverso due zone marine. Eccezione a questa regola sono le unità supportate da una base navale amica operativa. In questo caso, quando partano da una zona marina supportata da una base navale operativa queste unità possono muovere di 3 zone marine (vedere Basi Navali più sopra). Le unità navali non possono muovere attraverso zone marine ostili e devono fermarsi quando vi entrino. Viene considerata zona marina ostile una zona marina dove stazionino unità di superficie nemiche (sono esclusi trasporti e sommergibili). I sommergibili costituiscono eccezione: queste unità possono passare attraverso una zona marina ostile senza fermarsi, a meno che non vi siano cacciatorpediniere nemici presenti (vedere più sotto cacciatorpediniere).

Alcune unità navali possono trasportare altre unità. I trasporti possono trasportare solo unità terrestri. Le portaerei possono trasportare caccia e/o bombardieri tattici (mai bombardieri strategici).

Tutte le unità di superficie e i sottomarini possono eseguire un attacco al convoglio.

Navi da Battaglia

Costo: 20
Valore in Attacco: 4
Valore in difesa: 4
Capacità di Movimento: 2



Caratteristica delle unità

Capital Ship

Una Corazzata deve ricevere due colpi per essere affondata. Se una corazzata viene colpita una prima volta (anche da un attacco di sorpresa di un sommergibile o da un attacco kamikaze) la si pieghi su un fianco per segnalare il suo stato di danneggiamento. In caso che la corazzata sia schierata in difesa in caso di un primo colpo non la si deve schierare dietro la Casualty Strip. Solo in caso di un secondo colpo la nave va posta dietro la Casualty Strip. Se la corazzata sopravvive ad un combattimento nel quale ha subito un colpo può essere riparata se visita una base navale amica (vedere più sopra Basi Navali).

Bombardamento Controcosta

Corazzate ed Incrociatori possono eseguire un bombardamento contro costa nel corso di un assalto anfibio. Quando bombardano le corazzate mettono a segno un colpo lanciando un '4' o meno. Le perdite provocate dal bombardamento controcosta sono mosse dietro la Casualty Strip. Le corazzate e gli incrociatori impegnati nel bombardamento devono essere nella stessa zona marina dei trasporti che sbarcano le unità terrestri prima che possano effettuare il bombardamento. Corazzata o incrociatori sparano contro le unità nemiche nel territorio che deve essere attaccato prima del combattimento terrestre. Corazzate ed Incrociatori non possono effettuare un bombardamento contro costa se sono state coinvolte in una battaglia navale prima dell'assalto anfibio. Le unità impegnate in un bombardamento possono effettuare una azione di bombardamento per turno. (vedere sopra assalto anfibio Step - 3 Bombardamento controcosta). Il numero di corazzate ed incrociatori che possono bombardare durante un assalto anfibio è limitato ad una nave per unità terrestre impegnata nello sbarco dai trasporti verso il territorio costiero.

Portaerei

Costo: 16
Valore in Attacco: 0
Valore in difesa: 2

Capacità di Movimento: 2

Caratteristica delle unità

Capital Ship

Una portaerei richiedere due colpi a segno per essere affondata. Se una portaerei non danneggiata viene colpita una prima volta (anche da un attacco di sorpresa di sommergibili da un attacco kamikaze) piegarla su un fianco per segnalarne il suo stato. In caso che la portaerei sia impegnata in difesa (e venga colpita) non muoverla dietro la Casualty Strip, a meno che non sia il secondo colpo incassato. Se una portaerei danneggiata sopravvive ad una battaglia navale può essere riparata visitando una base navale amica operativa (vedere più sopra basi Navali).

Trasporto di aeroplani

Una portaerei può trasportare fino a due unità aeree, comprese quelle che appartengono a potenze alleate. Queste unità aeree possono essere di due tipi: caccia e bombardieri tattici. Unità aeree trasportate su portaerei di una potenza amica sono sempre considerate trasportate, nel turno di gioco del possessore delle portaerei.

Le portaerei si muovono indipendentemente dagli aeroplani trasportati. Le unità aeree si muovono insieme alle portaerei se appartengono a potenze diverse. Le unità aeree si muovono prima delle portaerei, anche se non si stanno lasciando la zona marina. È possibile che la portaerei effettui un Combat Move, lasciando indietro gli aeroplani che effettueranno un Non Combat Move successivamente.

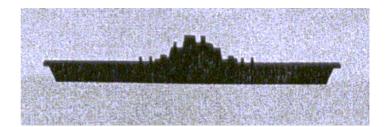
Nel corso di Non Combat Move, caccia e bombardieri tattici possono usare il loro movimento residuo per muoversi verso una zona marina dove siano presenti portaerei, allo scopo di atterrare su di esse. Le portaerei possono a loro volta muoversi, se possono, o rimanere nella stessa zona marina, allo scopo di permettere uno spazio per l'atterraggio per unità aeree che non saprebbero altrimenti dove atterrare. L'atterraggio non avviene prima della fase di mobilitazione delle nuove unità, così che le unità aeree e le portaerei possono terminare il movimento nella stessa zona marina. Qualsiasi unità aerea che non abbia un adeguato spazio per atterrare per la fine della Fase di Non Combat Move è distrutta (nota: ciò può includere una zona marina nella quale una portaerei sarà piazzata durante la Fase Mobilitazione delle nuove unità).

Una portaerei danneggiata non può eseguire operazioni aeree, e ciò significa che nessuna unità aerea può decollare o atterrare da essa. Ogni unità aerea amica trasportata non può decollare, attaccare o difendere fino a che la portaerei non sia riparata. Ogni unità aerea che aveva pianificato di atterrare su una portaerei (*ma non ne ha più una disponibile*) deve trovare un altro spazio per atterrare o sarà distrutta (vedere Fase 4 - Non Combat Move).

Difesa Aerea

Se una portaerei non danneggiata è attaccata, i suoi aerei (anche quelli appartenenti a potenze alleate) sono considerate partecipanti alla difesa in aria e possono essere scelte come perdite al posto eventualmente della portaerei. Comunque gli aerei imbarcati non possono essere presi come perdite se l'unità che ha messo a segno il colpo è un sommergibile, perché i sottomarini possono colpire solo unità di superficie.

Unità aeree basate su una portaerei in difesa devono riatterrare sulla stessa portaerei, ove possibile, al termine della battaglia. Se la portaerei è distrutta o danneggiata in combattimento, gli aerei devono cercare di atterrare su un'altra portaerei amica nella stessa zona marina. In alternativa possono muovere di uno spazio per atterrare su una portaerei o un territorio amico, altrimenti sono



distrutti. Questo movimento deve avvenire la Fase di Non Combat Move, prima che il giocatore in turno proceda ai propri movimenti non combat.

Quando una portaerei danneggiata venga attaccata eventuali unità aeree a bordo sono da considerarsi trasportate e non possono partecipare alla difesa. Se la portaerei viene affondata anche gli aerei trasportati sono perduti.

Incrociatori

Costo: 12
Valore in Attacco: 3
Valore in difesa: 3
Capacità di Movimento: 2



Caratteristica delle unità Bombardamento Controcosta

Corazzate ed Incrociatori possono eseguire un bombardamento contro costa nel corso di un assalto anfibio. Quando bombardano le corazzate mettono a segno un colpo lanciando un '3' o meno. Le perdite dovute al bombardamento controcosta sono mosse dietro la casualty strip. Le corazzate e gli incrociatori impegnati nel bombardamento devono essere nella stessa zona marina dei trasporti che sbarcano le unità terrestri prima che possano effettuare il bombardamento. Corazzata o incrociatori sparano contro le unità nemiche nel territorio che deve essere attaccato prima del combattimento terrestre. Corazzate ed Incrociatori non possono effettuare un bombardamento contro costa se sono state coinvolte in una battaglia navale prima dell'assalto anfibio. Le unità impegnate in un bombardamento possono effettuare una azione di bombardamento per turno. (vedere sopra assalto anfibio step 3 – Bombardamento Controcosta). Il numero di corazzate ed incrociatori che possono bombardare durante un assalto anfibio è limitato ad una nave per unità terrestre impegnata nello sbarco dai trasporti verso il territorio costiero.

Cacciatorpediniere

Costo: 8
Valore in Attacco: 2
Valore in difesa: 2
Capacità di Movimento: 2



Caratteristica delle unità

Unità antisommergibili

I cacciatorpediniere sono unità appositamente equipaggiate per la lotta antisommergibili. Come conseguenza hanno la capacità di cancellare molte delle speciali caratteristiche dei sommergibili nemici.

Un cacciatorpediniere cancella la caratteristica **Tratta la zona marina ostile come fosse amica** di ogni sottomarino nemico che muova in una zona marina dove il cacciatorpediniere si trovi. Questo significa che un sommergibile deve immediatamente fermarsi nel suo movimento (sia combat che non combat) non appena entri in una zona contenente un cacciatorpediniere. Se un sommergibile finisce il proprio Combat Move in una zona marina che contenga un cacciatorpediniere avversario ne consegue un combattimento.

Un cacciatorpediniere in battaglia cancella le seguenti caratteristiche di tutti i sommergibili nemici impegnati in quel combattimento:

- Attacco di Sorpresa
- Possibilità di Immergersi
- Impossibilità di essere colpito da unità aeree.

Porre attenzione al fatto che la presenza nella zona marina di un sommergibile di una potenza amica non lo coinvolge nella eventuale battaglia navale e quindi non causa la cancellazione delle caratteristiche dei sommergibili nemici in difesa.

Sottomarini

Costo: 6
Valore in Attacco: 2
Valore in difesa: 1
Capacità di Movimento: 2



Caratteristica delle unità

I Sommergibili hanno numerose caratteristiche peculiari. Molte possono essere però cancellate dalla presenza di un cacciatorpediniere nemico nella stessa zona marina.

Attacco di sorpresa

I sommergibili in attacco ed in difesa possono effettuare un Attacco di Sorpresa che gli permette di aprire il fuoco prima di tutte le altre unità impegnate in un combattimento navale. Come dettagliato nello Step 2 della sequenza di Combattimento, i sommergibili lanciano i dadi relativi al loro attacco prima diogni altra unità a meno che un sommergibile nemico non sia presente nella battaglia (*vedere sopra cacciatorpediniere – caratteristiche negate ai sommergibili*). Se nessuno dei due giocatori (*attaccante e difensore*) hanno la possibilità di effettuare un attacco di sorpresa lo step 2 si salta e i giocatori passano direttamente allo step 3 della sequenza di combattimento.

Possibilità di immergersi

Un sommergibile ha la possibilità di immergersi. Questa opzione è possibile ogni volta che sarebbe costretto altrimenti al combattimento. Quando un sommergibile decide di immergersi è rimosso dalla battle strip e posto di nuovo sulla mappa. Come conseguenza non può più partecipare alla battaglia sia per sparare sia per essere colpito. Comunque un sommergibile non può immergersi se è presente un cacciatorpediniere nemico (vedere sopra cacciatorpediniere – caratteristiche negate ai sommergibili).

Agguato

Un sommergibile in una zona marina marcata con il simbolo 'convoglio' è considerato essere in 'Agguato', e focalizza il suo impegno nella localizzazione e distruzione dei convogli nemici. Quando in Agguato un sommergibile può causare la perdita di 2 IPC (vedere sopra eseguire la distruzione di un convoglio).

Considerare una zona marina ostile come amica

Un sommergibile può muovere attraverso una zona marina che contenga unità di superficie nemiche, sia nel movimento Combat che nel movimento Non combat. Comunque, se il sommergibile entra in una zona contenente un cacciatorpediniere nemico, deve concludere lì il movimento. Se il termine del movimento avviene nel corso di un Movimento Combat ne consegue un combattimento.

Impossibilità di bloccare il movimento del nemico

La capacità (stealth) dei sommergibili di passare inosservati da la possibilità alle navi nemiche di ignorare la loro presenza. Il movimento di unità navali in una qualsiasi zona marina che contenga solo sommergibili nemici non viene interrotto. Unità navali che terminano il loro combat move in una zona marina contenente solo sommergibili nemici possono scegliere se attaccarli o meno. Unità navali possono anche scegliere di terminare il loro Noncombat Move in zone marine contenenti solo sottomarini nemici (*in questo caso non segue un combattimento*). C'è una eccezione a questa regola: un sommergibile può attaccare qualsiasi trasporto che, non scortato da altre navi di superficie) muove attaverso la zona marina occupata da un sommergibile o vi termona il movimento, sia che si tratti di Comant Move che di Non Combat Move. Ogni sommergibile spara una volta (con valore in attacco '2') ad ogni trasporto e deve essere rimosso un trasporto per ogni colpo messo a segno. I trasporti non colpiti continuano il loro movimento pianificato.

Impossibilità di colpire unità aeree.

Quando attaccano o difendono i sommergibili non possono colpire unità aeree.

Impossibilità di essere colpiti da unità aeree.

Quando attaccano o si difendono i colpi messi a segno da unità aeree non possono essere attribuiti a sommergibili, a meno che non sia presente un cacciatorpediniere della stessa potenza (*non alleato*, *vedi sopra*) impegnato nella stessa battaglia.

Trasporti

Costo: 7
Valore in Attacco: 0
Valore in difesa: 0
Capacità di Movimento: 2



Caratteristica delle unità

Non c'è valore di combattimento: Benchè possa partecipare ad azioni offensive o difensive, da solo o insieme ad altre unità, il Trasporto ha un valore di attacco e di difesa pari a 0. Questo significa che l'unità non può sparare nella fase di attacco o di difesa.

La mancanza di capacità di combattimento implica che le unità navali avversarie possono ignorare la sua presenza. La presenza di unità di trasporto nemiche in una zona di mare non interrompe il movimento delle unità navali in quell'area. Se unità aeree o navali (diverse da trasporti) terminano il loro movimento per il combattimento in una zona marina che contiene solo trasporti nemici, ciò implica automaticamente la distruzione di tutti i trasporti nemici in quell'area. Questa azione vale, per le unità attaccanti, come una azione di combattimento navale. Unità navali possono terminare il loro movimento non di combattimento in una zona marina che contiene solo trasporti nemici. In questo caso però non avrà luogo alcun combattimento.

Ultima scelta come perdite: I trasporti possono essere scelti come perdite in caso di combattimento solo se non ci sono altre unità disponibili ad essere scelte. Questo di solito accade quando rimangono nell'area solo trasporti, ma può accadere che i trasporti posano essere presi come perdite anche in altre circostanze. Per esempio se unità aeree attaccano una zona marina occupata da trasporti e sommergibili, è possibile pendere i trasporti come perdite in quanto l'attacco delle unità aeree non è supportato da cacciatorpediniere amici.

Trasporto di unità terrestri: I trasporti possono trasportare unità terrestre della stessa potenza o di potenze alleate. La capacità di trasporto è pari ad una unità terrestre a cui si può aggiungere una unità di fanteria. Questo significa che è possibile trasportare una unità corazzata e una di fanteria, una unità meccanizzata e una di fanteria, una unità di artiglieria e una di fanteria oppure due unità di fanteria. Non è possibile trasportare complessi industriali, basi aeree o basi navali. Quando le unità terrestri sono a bordo devono essere considerate solo come "passeggeri" e quindi non possono attaccare o difendersi. Ove i trasporti siano affondati le unità terrestri trasportate sono automaticamente perdute.

Le unità terrestri di potenze alleate devono essere imbarcate nel turno della propria nazione. Il movimento invece deve avvenire nel turno della potenza a cui il trasporto appartiene. Lo sbarco deve invece avvenire nel successivo turno della potenza a cui appartengono le unità terrestri. Questo è vero anche se il trasporto non dovesse muoversi in altra ona marina (e quindi sbarco ed imbarco devono avvenire in turni successivi.

L'imbarco e/o lo sbarco dai trasporti valgono come un intero movimento per l'unità terrestre. All'unità terrestre è fatto divieto di muoversi prima dell'imbarco o dopo lo sbarco. Una volta imbarcate le unità devono essere poste a fianco del trasporto. Se il trasporto muove nel corso della fase di movimento non di combattimento è possibile sbarcare una o entrambe le unità trasportate in un solo territorio sotto controllo amico.

Imbarco e sbarco: un trasporto può imbarcare unità terrestri da territori sotto controllo amico prima durante o dopo il suo movimento. Una unità può ad esempio caricare una unità prima del movimento, quindi muovere in una zona marina adiacente, caricare una seconda unità da un altro territorio sotto controllo amico, muovere in un'altra zona marina e quindi scaricare una o entrambe le unità ma in un unico territorio. Il trasporto può rimanere con le unità a bordo (ma solamente de le unità siano state caricate in un turno precedente o durante la fase di movimento non di combattimento dello stesso turno).

Una volta che il trasporto ha scaricato una o entrambe le unità trasportate non può muovere ulteriormente. Se il trasporto si ritira in un'altra zona di mare (ritirandosi da un attacco) non le è possibile scaricare le unità trasportate. Un trasporto non può scaricare nello stesso turno in due territori diversi né può trasferire le unità caricate su un altro trasporto. Un trasporto non può caricare o scaricare unità terrestri se si trova in una zona marina ostile. Si rammenti che una zona marina ostile è quella che contiene unità navali nemiche (non conta a questo proposito la presenza di soli trasporti o sommergibili nemici).

Un trasporto può caricare e scaricare unità terrestri senza muoversi dalla zona navale sotto controllo amico dove staziona. In questo caso, detto bridging, ogni trasporto può permettere il passaggio da un territorio all'altro di tante unità terrestri fino all'esaurimento della sua capacità di carico. Una volta scaricato il carco il trasporto non può più caricare muovere o scaricare in quel turno.

Assalto Anfibio: Un trasporto può prendere parte ad un assalto anfibio nel corso della Fase 3 Attacco. E' l'unico caso in cui un trasporto possa scaricare unità terrestri in un territorio ostile.

Nel corso di un assalto anfibio il trasporto può scaricare le unità terrestri a prese a bordo nel corso della fase di movimento per il combattimento oppure ritirarsi nel corso del combattimento navale. Può anche scaricare unità di potenze amiche già a bordo all'inizio del proprio turno di gioco.

Complesso Industriale Maggiore 30 - AA - 1	TABELLA CARATTERISTICHE UNITA'							
Produzione Attacco Difesa			Costo	Valore	Valore	Movimento	NOTE	
Complesso Industriale Minore 12			Produzione	Attacco	Difesa	Movimento	NOIL	
Complesso Industriale Minore 12	Complesso Industriale Maggiore		30	-	AA	-	1	
Base Navale 15			12	-	AA	-	2	
Base Navale Fanteria Artiglieria Artiglieria A4 2 2 1 7 Fanteria Meccanizzata 4 1 (2) 2 3 Carri 6 3 3 2 9 Unità Antiaerea 6 - 1 1 10,11 Caccia 10 3 4 4 12,13 Bombardieri Tattici 11 3 (4) 3 4 13,14 Bombardieri Strategici 12 4 1 Corazzate 20 4 4 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 NOTE 1 Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aere che vi decollano di 1 rona 4 Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Lu unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la la lorno capacità di movimento di 1. Una unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la lorro capacità di movimento di 1. Una unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la lorro capacità di movimento di 1. Una unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la lorro capacità di movimento di 1. Una unità che iniziano il movimento no con una unità di artiglieria amica. Una unità che iniziano il movimento no no coupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. 1 Valore in attaecco è aumentato a 2 se l'attaecco è coordinato con una unità di artiglieria amica. 1 Una unità che iniziano il movimento no cocupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e	1		15	-		_		
Fanteria				_		_		
Artiglieria 4 2 2 2 1 7 Fanteria Meccanizzata 4 1 (2) 2 2 8 Carri 6 3 3 3 2 9 Unità Antiaerea 6 - 1 1 1 10,11 Caccia 10 3 4 4 12,13 Bombardieri Tattici 111 3(4) 3 4 13,14 Bombardieri Strategici 112 4 1 6 6 15 Corazzate 20 4 4 1 6 15 Corazzate 20 4 4 2 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 3 2 117 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 3 2 117 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 1 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 2 21,22 Trasporti 7 0 0 2 2 21,22 Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Unità aeree che sulla base possono essere inparate se si trovano in zone marine adiacenti amovimento di 1. Il Valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un bilitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità aere che consenta caccia o cordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un bilitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità aerea può effettuare un bilitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Una unità carri può effettuare un bilitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Una unità carri può effettuare un bilitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industrial				1 (2)		1		
Fanteria Meccanizzata 4 1 (2) 2 2 8 Carri 6 3 3 3 2 9 Unità Antiaerea 6 - 1 1 1 1 10,11 Caccia 10 3 4 4 4 12,13 Bombardieri Tattici 11 3 (4) 3 4 13,14 Bombardieri Strategici 12 4 1 6 15 Corazzate 20 4 4 4 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 2 21,22 Note Trasporti 7 0 0 0 2 2 21,22 Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aerec che vi decollano di 1 zona Unia diarece che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. L'au linità aneccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aerece, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aerece, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aerece, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità meccanizzata può effettuare un britz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aerece, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità meccanizzata può effettuare un britz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aerece, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata qui a sepo per a finodarla. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insi								
Unità Antiaerea 6 - 1 1 1 10,11 Caccia 10 3 4 4 4 12,13 Bombardieri Tattici 111 3 (4) 3 4 4 13,14 Bombardieri Strategici 12 4 1 6 15 Corazzate 20 4 4 4 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 2 16,18 Incrociatori 112 3 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 2 19,20 Tasporti 7 0 0 2 2 21,22 NOTE 1 Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 2 00a 4 Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti anovimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguiro oltre. Si può movore solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aere attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. 11 Si deve lanciare un dado per ogni unità aere attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. 12 I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. 14 Il valore in attacco sa e a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. 15 Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco ontrole lunità errestre colpi di effettuare attacchi di sorpresa. 18 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. 20 Possono attraversare arce marine coccupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento								
Unità Antiaerea 6 - 1 1 1 10,111 Caccia 10 3 4 4 4 12,13 Bombardieri Tattici 11 3 (4) 3 4 13,14 Bombardieri Strategici 12 4 1 6 6 15 Corazzate 20 4 4 2 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 2 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 2 21,22 NOTE Nor può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di I zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Ji au unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Ji Si può movere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni I corrisponde un abbattimento. La caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati de atterrare anché da una portaerei. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare ar								
Caccia 10 3 4 4 12,13				3				
Bombardieri Tattici	Unità Antiaerea			-		+	·	
Bombardieri Strategici 12 4 1 6 15 Corazzate 20 4 4 4 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 0 2 2 21,22 NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti anvale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si juò muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si juò muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non si	Caccia		10			4	12,13	
Bombardieri Strategici 12 4 1 6 15 Corazzate 20 4 4 4 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 0 2 21,22 Trasporti 7 0 0 0 2 21,22 NOTE NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Il valore in attacco serva la diterrare anche da una portaerei. Poessono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sego por affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Possono effettuare un ossono per affondarla. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di anteria. Può essere utilizzato sia in attacchi terrestre più una unità fanteria. Il combattimento può essere preso come perditia solo se non ce ne siano altre disponibili.	Bombardieri Tattici		11	3 (4)	3	4	13,14	
Corazzate 20 4 4 2 16,17 Portaerei 16 0 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 21,22 NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si juò muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano in sieme a caccia o carri. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Possono effettuare un dado per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Possono ogestire attività aeree se dannegg	Bombardieri Strategici		12		1	6	15	
Portaerei 16 0 2 2 16,18 Incrociatori 12 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 21,22 NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Ju unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Ji you muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Ji Si quò muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Ji Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Ji Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Poòsono effettuare un attacco per ogni anvae e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Possono attraversare aree marine occupate da unità ne			20	4	4	2	16,17	
Incrociatori 12 3 3 2 17 Cacciatorpediniere 8 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 21,22 NOTE NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti di unavimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Il Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si juò muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Il Valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Non possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. Ca possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza esser			16		2			
Cacciatorpediniere 8 2 2 2 19 Sommergibili 6 2 1 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 21,22 NOTE NOTE NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti 10 Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Poò essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Poò essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Può traspordare una dualsiasi unità terrestre iche sbarcano.								
Sommergibili 6 2 1 2 19,20 Trasporti 7 0 0 2 21,22 NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Poè sono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata								
Trasporti 7 0 0 2 21,22 NOTE 1 Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. 2 Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). 3 Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona 4 Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti 5 Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. 6 Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. 7 Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. 8 Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. 9 Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. 10 Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. 11 Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. 12 I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. 13 Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. 14 Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. 15 Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. 16 Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. 17 Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. 18 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. 19 La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. 20 Possono attraversare aree		-						
NOTE Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. 12 I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Poò essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Poò trasportare una quals								
Non può essere piazzata su un'isola o in un'area con valore IPC inferiore a 3. Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimen		Trasporti	·	Ü	U	2	21,22	
Può essere trasformato in un complesso maggiore spendendo 20 IPC (ma con le limitazioni della nota 1). Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere.	1							
Aumentano l'autonomia delle unità aeree che vi decollano di 1 zona Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere								
 Unità aeree che sulla base possono essere utilizzate su allarme per assistere la difesa in zone marine adiacenti Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qua								
Una Corazzata o una Portaerei Danneggiata possono essere riparate se si trovano in zone marine adiacenti alla base navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria.								
navale. Le unità che iniziano il movimento da una zona marina adiacente ad una base navale aumentano la loro capacità di movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono								
movimento di 1. Il valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria.								
 II valore in attacco è aumentato a 2 se l'attacco è coordinato con una unità di artiglieria amica. Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. II valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono 	6							
Una unità meccanizzata può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono		movimento di 1.						
industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) solo se insieme a una unità carri. Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. I trasporti sono								
Una unità carri può effettuare un blitz attraverso un territorio nemico non occupato (da unità, complessi industriali, basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono	8							
basi aeree, basi navali, antiaerea nemiche) e proseguire oltre. 10 Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. 11 Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. 12 I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. 13 Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. 14 Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. 15 Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. 16 Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. 17 Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. 18 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. 19 La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. 20 Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. 21 Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. 22 In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono	0							
Si può muovere solo nel corso della fase Movmento Noncombat. Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono	9							
11 Si deve lanciare un dado per ogni unità aerea attaccante. Ad ogni 1 corrisponde un abbattimento. 12 I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. 13 Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. 14 Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. 15 Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. 16 Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. 17 Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. 18 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. 19 La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. 20 Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. 21 Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. 22 In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono	10							
12 I Caccia possono scortare Bombardieri nei loro attacchi strategici. 13 Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. 14 Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. 15 Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. 16 Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. 17 Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. 18 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. 19 La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. 20 Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. 21 Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. 22 In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono								
13 Possono essere lanciati ed atterrare anche da una portaerei. 14 Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. 15 Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. 16 Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. 17 Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. 18 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. 19 La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. 20 Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. 21 Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. 22 In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono								
 II valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri. Può essere utilizzato sia in attacchi strategici che in combattimenti normali. Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono 								
16 Sono richiesti due colpi a segno per affondarla. 17 Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. 18 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. 19 La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. 20 Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. 21 Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. 22 In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono	14	Il valore in attacco sale a 4 se attaccano insieme a caccia o carri.						
Possono effettuare un attacco per ogni nave e per ogni unità terrestre. Le unità terrestri eliminate dal fuoco navale possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono	15							
possono rispondere al fuoco contro le unità terrestri che sbarcano. Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono								
 Non possono gestire attività aeree se danneggiate. La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono 	17							
 La presenza di un cacciatorpediniere nega la capacità da parte dei sommergibili di effettuare attacchi di sorpresa. Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono 	1.0							
 Possono attraversare aree marine occupate da unità nemiche senza essere obbligata ad iniziare un combattimento, a meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono 								
meno che nell'area non siano presenti cacciatorpediniere. 21 Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. 22 In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono								
 Può trasportare una qualsiasi unità terrestre più una unità di fanteria. In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono 	20							
22 In combattimento può essere preso come perdita solo se non ce ne siano altre disponibili. I trasporti sono	21		_	fanteria.				
						T	F : 22220	

Axis & Allies Pacific 1940: FAQ

La Mappa

- D: La zona marina 6 è connessa con la Manciuria?
- R: No
- D: I Territori Canadesi (Yukon e British Columbia) sono controllati dall'Ighilterra?
- R: Si
- D: La Nuova Zelanda è un'isola?
- R: Si. E' circondata da una sola zona marina.
- D: Le isole che appaiono sulla mappa ma non hanno nome sono da considerare spazi di gioco?
- R: No Se l'isola no ha nome non è uno spazio di gioco.

Movimento

- D: Come si conteggia esattamente il movimento di una unità aerea?
- R: Ogni volta che si attraversa il confine tra due spazi si consuma un punto movimento. Ad esempio un caccia che decolli da un'isola e atterri su un'altra isola al centro di una zona marina adiacente userà tre punti movimento: il primo per entrare nella zona marina circostante l'isola, il secondo quando attraversa il confine tra le due zone marine, il terzo quando muove sull'isola destinazione del movimento. Se invece il decollo avviene da una portaerei nella prima zona marina il movimento vedrà un consumo di due soli punti movimento (la portaerei è già nella zona marina).
- D: Caso di un assalto anfibio ad un'isola proveniente da una zona marina dove non ci siano navi nemiche, ma esiste una base aerea nell'isola con una unità aerea. E' possibile muovere nel corso della Fase Combat Move navi e unità aeree per prevenire un'azione di scramble da parte del difensore anche se questo non concorreranno all'azione di sbarco?
- R: Si, anche se il movimento non dovesse poi portare al combattimento
- D: Caso di un assalto anfibio ad un'isola proveniente da una zona marina dove ci sia un sommergibile nemico. E' possibile muovere nel corso della Fase Combat Move un cacciatorpediniere iniseme al tasporto allo scopo di evitare che il soomergibile possa sparare liberamnte al trasporto stesso?
- R: Si, anche se il movimento non dovesse poi portare al combattimento

Attacchi kamikaze e Scramble

- D: L'attacco Kamikaze richiede l'utilizzo di una unità aerea da sacrificare?
- R: No, il giocatore giapponese deve scartare solo uno dei suoi cartoncini kamikaze per ogni attacco.
- D: Se il giocatore Giapponese in una stesa area marina lancia una attacco kamikaze ed uno scramble quale delle due azioni viene condotta prima?
- R: Dovendo completare prima tutti i movimenti prima di ogni combattimento, prima viene lancizto lo scramble, poi l'attacco kamikaze.
- D: Si possono lanciare in scramble caccia o bombardieri tattici dal Queensland o dagli Stati Uniti Occidentali?
- R: No perché non sono isole.

Combattimento

- D: Le Portaerei hanno valore d'attacco '0'. Questo significa che non possono partecipare all'attacco ad altre unità e possono essere utilizzate solo difensivamente?
- R: No possono partecipare ad una forza attaccante ma non lanciano nessun dado
- D: Sotto quali condizioni i trasporti possono essere presi come perdite?
- R: I trasporti prendono parte al combattimento navale come qualsiasi altra unità navale ma con tre eccezioni:
 - I trasporti non lanciano dadi per il combattimento, e quindi non possono colpire nessun avversario;
 - I trasporti possono essere presi come perdite solo se non vi siano altre unità navali da poter prendere come perdite, non possono essere usate come 'carne da cannone'. La logica è che le unità da guerra servono a proteggerei trasporti, non viceversa.
 - Una volta che non ci siano più unità da guerra in difesa (ad esempio una volta perduta l'ultima unità aerea o navale impegnata nella battaglia navale) tutti i trasporti coinvolti nella battaglia sono automaticamente distrutti.
- Esempio. Un giocatore muove in una zona marina due bombardieri un cacciatorpediniere e due trasporti carichi per un attacco anfibio. La zona è presidiata da un cacciatorpediniere e due sommergibili. Il primo turno vede un solo colpo a segno da parte dell'attaccante, con il difensore che sceglie il cacciatorpediniere come perdita. Il difensore risponde facendo due centri con i sommergibili. La prima perdita che viene presa è il cacciatorpediniere attaccante, quindi, in mancanza di altre unità da prendere come perdita, viene affondato uno dei trasporti (con il suo carico). All'attaccante, se non vuole perdere immediatamente il secondo trasporto, resta solo la scelta della ritirata.
- D: Come funziona l'attacco ai convogli indifesi?
- R: L'attacco deve essere un attacco vero e proprio. L'unità aerea o navale attaccante deve terminare il movimento nella zona navale dove stazionano i trasporti indifesi. Deve seguire un attacco il cui risultato è comunque automatico (distruzione dei trasporti).

Sommergibili

- D: Può un sommergibile decidere di immergersi prima di ricevere l'attacco di un sommergibile attaccante?
- R: Si, la decisione di immergersi è antecedente ad ogni tipo di combattimento, e i sommergibili immersi vengono immediatamente rimossi dalla battaglia. Ovviamente se l'attaccante dispone anche di cacciatorpediniere il sommergibile in difesa non può immergersi.
- D: Un gruppo navale americano (senza cacciatorpediniere) attacca un sommergibile giapponese e nella stessa area è presente un cacciatorpediniere inglese. La speciali abilità del sommergibile giapponese sono cancellate?
- R: No, una unità alleata di una potenza in attacco nella stessa zona marina non partecipa mai ad una battaglia. Al contrario un cacciatorpediniere alleato partecipa alla battaglia difensiva e cancella le abilità speciali del sommergibile attaccante ed abilita eventualmente anche l'attacco antisommergibile di unità aeree alleate presenti.
- D: Se nel corso di un combattimento navale la forza in difesa perde tutte le sue unità di superficie e rimane solo con sommergibili disponibili si può considerare terminata la battaglia?
- R: No la presenza dei sommergibili (o dei trasporti) può essere ignorata solo in fase di movimento, se non siano accompagnati da unità di superficie. In caso di battaglia questa è fatta contro tutte le unità nemiche nella zona marina, nessuna esclusa.
- D: Ammettiamo che una forza attaccante sia composta da un cacciatorpediniere ed un caccia, mentre il difensore disponga di un incrociatore ed un sommergibile. Se il difensore mette a

- segno due colpi si può scegliere come perdita dell'incrociatore il cacciatorpediniere ed evitare la perdita del caccia sul quale il sommergibile non può sparare?
- R: No, il fuoco di risposta è contemporaneo e vanno prese tutte le perdite possibili.
- D: I sommergibili possono attaccare i trasporti che attraversano una zona marina presidiata da sommergibili se i trasporti siano accompagnati da unità di superficie. Sotto quali condizioni le unità di superficie 'proteggono' i trasporti?
- R: Le unità di superficie devono effettuare l'intero movimento con i trasporti.
- D: Può una potenza attaccare unità da trasporto non scortate di una potenza con cui non si sia in guerra che attraversino una zona marina presidiata da un proprio soomergibile?
- R: No.

Mobilitazione di nuove unità

- D: Se si è trasformato un complesso industriale minore in uno maggiore, quante unità è possibile mobilitare da quel complesso in quel turno?
- R: 3. La trasformazione ha effetto dal turno successivo.
- D: Cosa accade se non è possibile mobilitare tutte le unità prodotte a causa di limitazioni nella capacità di produzione dei complessi industriali?
- R: Le unità non vengono prodotte e gli IPC vengono restituiti al giocatore.

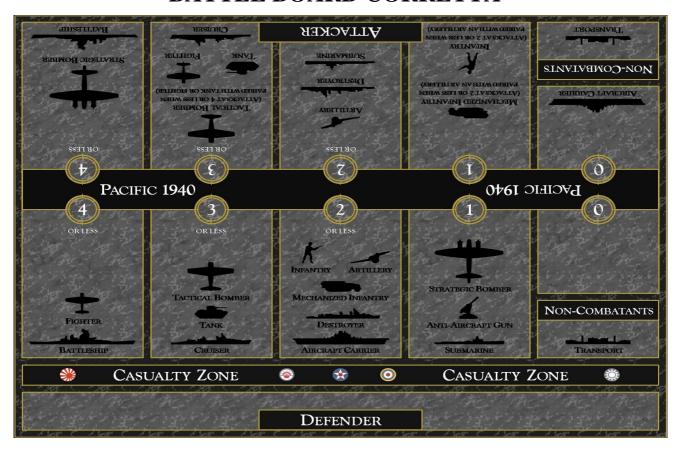
Raccolta delle risorse e Distruzione dei Convogli

- D: Raccolgo immediatamente all'inizio del primo turno gli IPC Bonus per Obiettivi nazionali che ho già all'inizio del gioco?
- R: No i bonus per il raggiungimento degli obiettivi nazionali sono dati nel corso della Fase di raccolta delle risorse del proprio turno. Saranno quindi utilizzabili dal turno successivo.
- D: Quale è il massimo numero di IPC che gli Stati Uniti possono perdere dalla distruzione dei convogli presenti nella zona marina 10 se sono entrati in guerra? Possono i 40 IPC avuti come bonus essere perduti in questa manierà?
- R: Il Massimo numero di IPC che gli Stati Uniti possono perdere, per distruzione di convogli in zona marina 10, sono 12 (10 dagli Stati Uniti Occidentali e 2 dal Messico). I 40 IPC bonus non vengono da territori specifici ma dalla conversione da economia di pace a quella di guerra e non possono essere perduti a causa della distruzione dei convogli.
- D: Il Giappone riceve 50 IPC se cattura gli Stati Uniti Occidentali?
- R: No ne riceve solo 10. I 40 IPC bonus non vengono da territori specifici (vedere sopra).

Miscellanea

- D: La battle board presenta valori di combattimento diversi e mancanti delle unità meccanizzate.
- R: E' vero, esiste sul sito di Board Geek Games una battle board corretta e scaricabile.
- D: E' possibile trasformare un complesso industriale minore danneggiato in un complesso industriale maggiore?
- R: Si ma solo dopo aver riparato i danni (si può fare nello stesso turno, basta pagare).
- D: Se si cattura un territorio con una unità antiaerea questa diventa proprietà della potenza che la cattura anche se precedentemente apparteneva ad un alleato quando fu catturata dal nemico? Cosa succede se si libera un territorio alleato con un artiglieria antiarea su di esso?
- R: Quando una unità antiaerea è catturata questa passa alla potenza che ne ha assunto il controllo del territorio, a meno che non venga liberato un territorio di un alleato. In questo caso l'unità antiaerea torna all'alleato. Se però la capitale della potenza che controllava il territorio liberato risulti occupata, allora l'unità antiaerea passa nella disponibilità della potenza che ha riconquistato il territorio.

BATTLE BOARD CORRETTA



NATIONAL PRODUCTION CHART

