

THIRD REICH

(3[^] edizione)

IMPORTANTE: la sezione speciale che precede le istruzioni relative alla 3[^] edizione di THIRD REICH viene data esclusivamente per i possessori della 2[^] edizione del gioco.

Apportando le modifiche ivi descritte alle mappe, si potrà giocare Third Reich 3[^] edizione senza dover riacquistare le nuove mappe di gioco. Tutte le modifiche potranno essere fatte per mezzo di pennarelli colorati.

SEZIONE SPECIALE

Le modifiche da apportare alle mappe della 2^a edizione del gioco sono suddivise in tre punti: inserimento delle coordinate, modificazioni alle tabelle stampate sulla mappa ed aggiunte e modificazioni alla geografia della mappa stessa.

1. INSERIMENTO DELLE COORDINATE: le coordinate sono rappresentate da lettere e da numeri. Le lettere indicano le linee orizzontali della mappa, mentre i numeri indicano le colonne diagonali che attraversano la mappa da Nord-Ovest a Sud-Est.

a) Coordinate Lato Ovest: nel primo esagono intero in alto a sinistra della prima sezione della mappa si scrive, con un pennarello nero, A-24 (A indica la prima linea orizzontale e 24 la colonna che corre verso Sud-Est), poi, proseguendo obliquamente verso sinistra, su tutti i restanti esagoni interi si scrive: B-23, C-22, D-21, E-20, F-19, G-18, H-17, I-16, J-15; sul primo esagono a sinistra sopra la tabella "LEND LEASE" si scrive: K. Sui tre esagoni immediatamente alla destra della tabella "LEND LEASE" si scrivono: L, M, N. Sul primo esagono a sinistra sotto la tabella "LEND LEASE" si scrive: 0-13 e nell'esagono immediatamente alla destra di questo si scrive: 14. Nei primi cinque esagoni sotto la tabella "STRATEGIC WARFARE" si scrive: Q-8, 9, 10, 11, 12. Proseguendo sotto Q-8, si scrivono successivamente nei mezzi esagoni e negli esagoni interi le seguenti coordinate: R, S-7, T, U-6, V, W-5, X, Y-4, Z, AA-3, BB, CC-2, DD, EE-1.

b) Coordinate Lato Nord: il primo esagono del lato nord, a sinistra, è A-24. Proseguendo verso destra si scrivono successivamente: 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66-A.

c) Coordinate Lato Est: il primo esagono del lato est è il 66-A. Proseguendo verticalmente verso il basso, si scrivono sui mezzi esagoni e sugli esagoni interi i seguenti dati: B, C-65, D, E-64, F, G-63, H, I-62, J, K-61, L, M-60, N, O-59, P, Q-58, R, S-57, T, U-56, V, W-55, X, Y-54, Z, AA-53, BB. Nei cinque esagoni a sinistra di AA-53 si scrivono: 52, 51, 50, 49, 48. Nell'esagono bianco sotto "48" si scrive: CC-47. Nel mezzo esagono marrone alla sinistra della BRP COSTS CHART si scrive DD e proseguendo verso il basso: EE-46, FF, GG-45. Alla sinistra di "GG-45" si scrivono: 44, 43, 42, 41. Dal mezzo esagono alla sinistra della TIME TRACK, e proseguendo verso il fondo della mappa, si scrivono: HH-40, II, JJ-39, KK, LL-38, MM, NN-37.

d) Coordinate Lato Sud: il primo mezzo esagono a destra del lato sud è NN-37. Proseguendo verso sinistra si scrivono: 36, 35, 34, 33, 32, 31, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 23, 22, 21, 20, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9-NN. Proseguendo verso l'alto si scrive: MM, LL, KK, JJ, II, HH, GG, FF, EE. Scrivere ora nell'esagono sopra la INTERCEPTION TABLE, con sopra indicato "8130041", il numero 1 e, proseguendo verso destra, 2, 3, 4, 5. Sopra al "5" si scrive: 6, 7 e, a destra di "7", 8. Con ciò è terminato l'inserimento delle coordinate.

2. MODIFICAZIONI ALLE TABELLE DELLA MAPPA

29.57 INCERCEPTION TABLE

Distanza dalla base:	Intercettazione possibile con:
1	Automatica
2 - 10	1, 2, 3, 4, 5
11 - 18	1, 2, 3, 4
19 - 24	1, 2, 3
25 - 30	1, 2
31+	1

22.2 MINOR COUNTRY FORCES

(Aggiungere le seguenti note:)

Bulgaria
 Finlandia (Alleati minori dell'Asse - Grigi -)
 Ungheria
 Romania
 Spagna (Possibili Alleati minori dell'Asse)
 Turchia Marrone chiaro - Vedere: 33.41
 Turchia (Possibile alleato minore degli Alleati) Vedere 33.7

Non ci sono sufficienti indicatori neutrali per piazzare contemporaneamente tutte le forze minori.

40.3 LEND LEASE

1° Trasferimento Strategico	2° Trasferimento Strategico
E' necessaria una scorta per mare per ogni 20 BRP o frazione	Non è richiesta alcuna scorta.

42 MURMANSK CONVOY

Britain/U.S.A.	Asse
	Germania:
1 : 3 - DR 1	Alleati, forza navale
1 : 2 - DR 1-2	Si diffonde
1 : 1 - DR 1-3	Si diffonde + 10 % (*)
3 : 2 - DR 1-4	Si diffonde + 20 % (*)
	Si diffonde - 30 % (*)

(*) Possibile battaglia navale, 42.42
 Diffonde = +1 per attacchi aerei e di sommergibili

10.2 STRATEGIC WARFARE

Britain/U.S.A.	Tedeschi
1940 - 42 :	1 Sub = 1 ASW
1943 :	1 ASW = 1 e ½ Sub
1944 - 45 :	1 ASW = 2 Sub
1940 - 45 :	1 SAC = 1 Flak

15. BRP COST CHART

(Aggiungere in fondo) :

Intelligence Effort5 BRP

3. AGGIUNTE E MODIFICAZIONI ALLA GEOGRAFIA DELLA MAPPA:

- Inserire il nome “Loire” al fiume che sfocia fra gli esagoni 0-19 e P-19.
- Inserire il nome “Gironde” al fiume che sfocia fra gli esagoni R-18 ed S-17.
- Inserire il nome “Ebro” al fiume che sfocia fra gli esagoni W-15 e X-14.
- Colorare in marrone scuro i tratti di terra sui seguenti esagoni: C-27, D-26, D-27, E-25, E-26, I-23, V-27, W-27, X-27, Y-27, Z-27, AA-27, BB-27, Y-28.
- Inserire il nome “Rhone” al fiume che sfocia fra gli esagoni U-19 e V-19.
- Inserire il nome “Thames” al fiume che sfocia fra gli esagoni K-23 e L-23.
- Inserire il nome “Rhein” al fiume che sfocia fra gli esagoni K-26 ed L-26.
- Inserire il nome “Oder” al fiume che sfocia fra gli esagoni K-32 e K-33.
- Inserire il nome “Po” al fiume che sfocia fra gli esagoni T-26 e U-25.
- Inserire il nome “Vistula” al fiume che sfocia fra gli esagoni J-35 e K-34.
- Nell'esagono N-26 scrivere “Bonn” al posto di “Aachen”.
- Nell'esagono R-20 (Vichy) disegnare una stella.
- Inserire il nome “Danube” al fiume che sfocia fra gli esagoni U-36 e V-37.
- Inserire il nome “Divina” al fiume che sfocia fra gli esagoni G-40 ed H-39.
- Inserire il nome “Dnieper” al fiume che sfocia fra gli esagoni S-39 e T-39.
- Inserire il nome “Don” al fiume che sfocia fra gli esagoni R-44 ed S-43.
- Inserire il nome “Sea of Galilee” al mare fra gli esagoni JJ-34 ed JJ-33.
- Inserire il nome “Dead Sea” al mare fra gli esagoni LL-34 e LL-33.
- Inserire il nome “Gulf of Akaba” al tratto di mare fra gli esagoni NN-32 ed NN-33.
- Inserire il nome “Suez Canal” al canal fra gli esagoni LL-30 e LL-31.
- Inserire il nome “Gulf of Suez” al canale fra gli esagoni NN-30 ed NN-31.
- Inserire il nome “Nile” al fiume che sfocia fra gli esagoni LL-29 ed LL-30.
- Nel lato d'esagono di terra “Sevastopol” (V-38) effettuare un tratteggio in rosso e scrivere: 1942 Start Line.
- Inserire il nome “Volga” al fiume che sfocia nel Caspian Sea.
- Inserire il nome “Euphrater” al fiume che arriva agli esagoni HH-40 e GG-41.
- Inserire il nome “Tigris” al fiume che arriva agli esagoni GG-42 e GG-43.

REGOLE DI GIOCO

1. - INTRODUZIONE

1.1 - Third Reich può essere giocato da due a sei persone (più di quattro non possono giocare lo Scenario del 1944; più di cinque non possono giocare lo Scenario del 1942). La diplomazia è assente nel gioco a due, ma diventa un elemento importante nel gioco con più partecipanti. Le regole sono uguali, indipendentemente dal numero dei giocatori.

1.2 - A causa della complessità di Third Reich, ogni termine inerente al gioco non è sempre definito alla sua prima apparizione nelle regole. Il giocatore nuovo deve per prima cosa scremare le regole, quindi leggerle ed essere pronto a rileggerle più volte. Occorrono molte sessioni di gioco prima che un giocatore novizio diventi familiare con lo stesso. I nuovi giocatori dovranno inoltre iniziare con lo Scenario 1944 che è il più semplice fra quelli dati.

1.3 - Uno degli aspetti più importanti di Third Reich sono i suoi "Punti Base di Risorsa" (che d'ora in avanti chiameremo BRP), che rappresentano le capacità economiche ed industriali delle nazioni coinvolte e quindi il loro sforzo potenziale alla guerra. Ogni nazione inizia il gioco con un ammontare base di BRP, che può essere aumentato dallo sviluppo economico quando restano BRP non usati al termine dell'anno, e che può essere diminuito a causa della guerra strategica (bombardieri e sommergibili). Questo ammontare base viene ricreato all'inizio di ogni anno. Una nazione può inoltre aumentare i suoi BRP disponibili in un dato anno (ma non la sua base) occupando paesi e colonie conquistati. Una nazione deve spendere BRP per dichiarare guerra, per effettuare offensive, per costruire unità combattenti, per intraprendere guerre strategiche e per trasferire BRP ad altre nazioni. Può perdere involontariamente dei BRP perdendo il controllo di un paese che occupava all'inizio dell'anno, con la perdita di un'area vitale o come risultato della guerra strategica.

1.4 - Third Reich si gioca in turni, ciascuno rappresentante la durata di tre mesi. Ogni turno di gioco contiene due turni del giocatore e normalmente gioca per prima la parte che ha il più alto totale di BRP. I turni dei giocatori sono ulteriormente suddivisi in fasi di Movimento, Combattimento, Costruzione e Trasferimento Strategico. C'è inoltre una distinta sequenza d'inizio d'anno fra ogni turno di inverno e di primavera durante la quale avviene la costruzione e la risoluzione della guerra strategica e vengono calcolati ed aggiustati i vari livelli di BRP.

1.5 - La mappa è divisa in tre distinti fronti da linee rosse marcate - Fronte Orientale, Occidentale e Mediterraneo. All'inizio di un turno di giocatore ogni potenza maggiore sceglie, separatamente per ciascuno dei tre fronti, sia una scelta Offensiva, di Attrito o di Passare.

1.6 - La vittoria si determina sia in base al numero dei turni che una nazione sopravvive al gioco, o dal turno in cui l'ultima potenza maggiore dell'Asse cade in mano Alleata.

2. - CONDIZIONI PER LA VITTORIA

2.1 - Il vincitore dei giochi a più partecipanti e degli scenari 1939 e 1942 a due giocatori, si determina in base al possesso degli esagoni obiettivo stampati in rosso al termine del gioco. Gli obiettivi in paesi minori e neutrali che non sono stati coinvolti in guerra non vengono assegnati a nessuna delle due parti. Se la Russia si arrende durante il gioco, ogni esagono obiettivo che rimane sotto il controllo Russo viene contato nel totale degli Alleati. Gli esagoni obiettivo sono:

2.11 - Fronte Occidentale: Antwerp, Berlin, Birmingham, Bonn, Breslau, Budapest, Essen, Leipzig, London, Lyon, Manchester, Marseilles, Oslo, Paris (14).

2.12 - Fronte Orientale: Astrakhan, Dnepropetrovsk, Crozny, Kharkow, Krakow, Leningrad, Lvov, Maikop, Moscow, Riga, Smolensk, Stalingrad, Stockholm, Warsaw (14).

2.13 - Fronte Mediterraneo: Alexandria, Athens, Belgrade, Genoa, Gibraltar, Istanbul, Madrid, Malta, Milan, Mosul, Ploesti, Rome, Suez, Tripoli (14).

2.2 - Condizioni di vittoria per il gioco in due

2.21 - Gioco Campagna:

Vittoria decisiva Alleata	- Conquista dell'Asse nell'estate 1944
Vittoria tattica Alleata	- Conquista dell'Asse nell'inverno 1944
Vittoria marginale Alleata	- Conquista dell'Asse nell'estate 1945
Stallo	- Se l'Asse non è conquistata nell'estate 1945.
Vittoria marginale dell'Asse	- Controllo minimo di 28 obiettivi al termine del turno di gioco dell'inverno 1943
Vittoria tattica dell'Asse	- Conquista di due maggiori potenze Alleate. La pace consiste in un incremento di territorio per l'Asse.
Vittoria decisiva dell'Asse	- Conquista di tre maggiori potenze Alleate. Gli Stati Uniti perseguono la pace, la Germania è padrona dell'Europa.

2.211 - Da notare che per conseguire le loro condizioni di vittoria, gli Alleati devono conquistare sia Berlino che Roma (o forzare l'Italia ad arrendersi; vedere 26.7). La conquista di un paese maggiore si verifica nel turno di gioco in cui la nazione conquistata non riesce a riconquistare la sua capitale (Eccezione: Russia, vedere 26.9).

2.212 - Se l'Asse consegue le sue condizioni di vittoria, il gioco non termina, a meno che ciò non sia concesso dagli Alleati. E' ancora possibile (sebbene improbabile) che il giocatore Alleato possa ottenere un uguale o maggior livello di vittoria conquistando rapidamente l'Asse.

2.22 - Scenario 1944

Vittoria decisiva Alleata	- Conquista della Germania nell'inverno 1944
Vittoria tattica Alleata	- Conquista della Germania nella primavera del 1945
Vittoria marginale Alleata (Non c'è stallo)	- Conquista della Germania nell'estate 1945
Vittoria marginale dell'Asse	- Gli Alleati conquistano la Germania nell'autunno 1945
Vittoria tattica dell'Asse	- Gli Alleati conquistano la Germania nell'inverno 1945
Vittoria decisiva dell'Asse	- Gli Alleati conquistano la Germania nella primavera 1946.

2.23 - Le condizioni di vittoria per gli scenari a due giocatori del 1939 e 1942 si trovano nelle schede degli scenari.

2.3 - Condizioni di vittoria per il gioco a più partecipanti: (i numeri indicano gli obiettivi che devono essere controllati per ottenere quel livello di vittoria).

2.31 - Scenario 1939

	UK/US	FRANCIA	GERMANIA	ITALIA	RUSSIA
Stallo	7	Autunno,1940	20	5	6
Marginale	8	Inverno, 1940	21	6	7
Tattica	9	Estate, 1941	22	7	9
Decisiva	10	Sopravvivenza	23	8	11

2.32 - Scenario 1942

	UK/US	GERMANIA	ITALIA	RUSSIA
Stallo	13	13	Inverno, 1943	12
Marginale	14	14	Estate, 1944	13
Tattica	15	15	Inverno, 1944	14
Decisiva	16	16	Sopravvivenza	15

2.33 - Scenario 1944

	UK/US	RUSSIA	GERMANIA
Stallo	20	17	-
Marginale	21	18	Essere conquistata nell'autunno 1945.
Tattica	22	19	Essere conquistata nell'inverno 1945.
Decisiva	23	20	Essere conquistata nella primavera 1946.

Tutti gli obiettivi non neutrali sono assegnati alla Gran Bretagna/Stati Uniti o Russia al termine del gioco. Un esagono che non è mai stato controllato da nessuna delle due parti va alla nazione che ha le proprie forze più vicine a lui; se c'è una parità nella distanza va alla nazione che ha conquistato Berlino. Un obiettivo "neutrale" è quello la cui nazione non ha preso parte al gioco, come ad esempio Stoccolma se la Svezia rimane neutrale.

2.34 - Gioco Campagna

	UK/US	FRANCIA	GERMANIA	ITALIA	RUSSIA
Stallo	18	Autunno,1940	5	Inverno, 1943	15
Marginale	19	Inverno, 1940	6	Estate, 1944	16
Tattica	20	Estate, 1941	7	3	17
Decisiva	21	Sopravvivenza	8	4	18

Il gioco campagna termina col turno dell'estate 1945 a meno che Germania e Italia non vengano conquistate prima. NOTA: l'inclusione delle date o della parola "sopravvivenza" nelle condizioni di vittoria di cui sopra invece di un certo numero di obiettivi, indica che la nazione coinvolta può raggiungere quel livello di vittoria se non è stata conquistata durante o prima di quel turno di gioco o se sopravvive allo scenario non conquistato.

2.35 - Notare che nel gioco a più partecipanti una nazione può ottenere una vittoria e perdere poi il gioco. Ad esempio, la Francia potrebbe ottenere una vittoria tattica nel gioco campagna, sopravvivendo al suo turno dell'estate 1941, e perdere poi nei confronti di un'Italia che mantiene quattro obiettivi e quindi una vittoria decisiva.

2.4 - Se l'Italia o la Russia restano neutrali, gli esagoni obiettivo sotto il loro controllo sono ancora contati nel totale dell'Asse/Alleati nel gioco a due e agli effetti dei livelli di vittoria Italiani e Russi nel gioco a più partecipanti.

2.5 - Nel gioco con più partecipanti un giocatore può ritirarsi in qualunque momento, assegnando il ruolo della sua maggiore potenza ad un altro giocatore che fa parte della sua alleanza. Quando dei

giocatori si ritirano, la competizione può diventare un gioco a due in cui si applicano le normali condizioni di vittoria per il gioco a due. Comunque, nei casi in cui un giocatore controlla due o più potenze in un gioco ancora governato dalle condizioni di vittoria per più partecipanti, quel giocatore deve seguire le condizioni di vittoria della nazione che egli controlla e che controlla il maggior numero di obiettivi (a sua scelta in caso di parità). Sebbene continui a controllare le forze delle altre potenze sotto il suo comando, questa potenza non è più considerata ai fini della determinazione della vittoria se non per una sua indiretta influenza sulle potenze determinanti.

3. - SCHEDE DEGLI SCENARI

3.1 - Le schede degli scenari per la Germania, Russia, Gran Bretagna ed Italia contengono le informazioni per il gioco campagna e per lo scenario 1939 da un lato e dall'altro per gli scenari 1942 e 1944. Le schede della Francia e degli Stati Uniti hanno le informazioni per lo scenario da un lato mentre dall'altro hanno delle tabelle. Le informazioni relative agli scenari del 1939 e 1942 sono scritte in nero, quelle dello scenario 1944 e del gioco campagna sono scritte in rosso. Le informazioni del 1942 per gli Stati Uniti sono inoltre usate per gli stessi quando si effettua il gioco campagna e lo scenario del 1939.

3.2 - Ogni scheda contiene delle apposite tracce per segnare i BRP, muovendo gli opportuni indicatori di BRP lungo le linee delle centinaia, delle decine e delle unità. I giocatori possono anche trovare più comodo registrare per scritto l'ammontare dei BRP, tale registrazione può risultare più precisa e più agevole.

3.3 - Contenuto delle schede

3.31 - Ogni scheda indica l'ammontare di BRP con cui una nazione inizia il gioco e la sua percentuale di aumento. Quest'ultima è usata per incrementare i BRP durante la Sequenza di Inizio d'Anno.

3.32 - La durata definisce la lunghezza dello scenario.

3.33 - La situazione indica quali nazioni sono in guerra all'inizio dello scenario e contro chi. Nessun BRP viene pagato per queste condizioni di guerra.

3.34 - L'ordine di piazzamento indica la sequenza in cui le varie nazioni effettuano il piazzamento delle proprie forze prima del gioco.

3.35 - I limiti di piazzamento devono specificare il numero minimo delle forze che una nazione può disporre in una data località o area. Queste forze minime possono essere sommate fra di loro ma mai alterate; la Gran Bretagna non potrà piazzare un'unità aerea 5-4 a Malta invece della 1-4 specificata, ma potrà piazzare una seconda unità di terra per aumentare la richiesta unità di fanteria 1-3. Con l'eccezione di alcune unità Russe che devono rimanere al proprio posto, fino a che non siano avvicinate dalle forze dell'Asse in guerra con la Russia, i limiti di piazzamento si applicano soltanto in apertura; successivamente le forze possono muovere liberamente.

3.36 - Il controllo indica quelle aree geografiche, se ci sono, che una nazione controlla oltre al proprio territorio. Il piazzamento delle proprie unità può avvenire soltanto in queste aree controllate: la Gran Bretagna non può iniziare l'autunno 1939 con unità già in Francia, nè lo può l'Italia con unità in Ungheria, etc.. Ma la Gran Bretagna può muovere unità in Francia; e l'Italia, se è attivamente alleata della Germania, potrà muovere le sue unità in Ungheria nel turno iniziale, in entrambi i casi, col permesso rispettivamente del giocatore francese e tedesco.

3.37 - Le condizioni di vittoria per il gioco a due sono un rapido riferimento per tale tipo di gioco. Da ultimo possono anche esservi delle note che si riferiscono alla nazione o allo scenario stesso.

3.38 - Il Force Pool indica la quantità delle forze che il giocatore può piazzare all'inizio, mentre l'Allowable Builds indica il quantitativo di forze che possono essere create spendendo dei BRP

durante la fase di costruzione delle unità. Le unità eliminate nel corso del gioco, vengono rimesse nel Force Pool dove diventano immediatamente forze che possono essere di nuovo costruite. (Notare che la Francia, ad esempio, non ha unità aeree indicate come da costruire - ma le unità aeree francesi eliminate ritorneranno nel Force Pool e potranno essere automaticamente ricostruite).

ECCEZIONE: in taluni casi (31.4) le unità aviotrasportate sono eliminate definitivamente dal gioco e non possono essere rimesse nel loro Force Pool. Delle speciali limitazioni (29.8) regolano la ricostruzione delle forze navali.

3.39 - Il Surplus SW compare soltanto nelle schede scenario del 1942 e 1944 della Germania, Gran Bretagna e Stati Uniti. Questo è l'ammontare dei fattori della guerra strategica che quella nazione ha all'inizio dello scenario. Questo ammontare può essere aumentato con la costruzione della guerra strategica nella Sequenza di Inizio d'Anno.

L'Aiuto agli stranieri compare solo nelle schede scenario del 1939 e del gioco campagna delle potenze capaci di dare tale aiuto (33.6). I paesi elencati nella scheda scenario sono quelli a cui quella potenza può dare aiuto.

3.4 - All'inizio del gioco il giocatore dovrà disporre le unità che può costruire (Allowable Builds) nella sezione Force Pool della sua scheda scenario. Le linee di registrazione dei BRP, se non vengono usate a tale scopo, possono servire come posto per gli indicatori sostitutivi aerei e navali, gli indicatori di basi aeree e di teste di ponte. I giocatori dovranno tenere conto di alcune unità extra terrestri Italiane e navali Americane; queste verranno usate nel caso che vengano estratti certi indicatori di varianti (33.4).

4. - INDICATORI DI GIOCO

(Vedere figure di alcuni indicatori a pag. 2 del testo inglese).

4.1 - Gli indicatori di unità aeree e terrestri hanno due numeri; il primo a sinistra è il fattore di combattimento ed il secondo è il fattore di movimento. ECCEZIONE: gli indicatori di rimpiazzo, che non possono muovere, hanno soltanto il fattore di combattimento.

4.2 - Gli indicatori delle unità navali hanno solo il fattore di combattimento; il loro campo d'azione è illimitato entro il loro fronte.

4.3 - Gli indicatori di guerra strategica (sommersibili, ASW, bombardieri SAC ed intercettatori) hanno soltanto un numero che indica l'ammontare della loro forza.

4.4 - Dieci indicatori numerati sono provvisti per essere usati nelle varianti (33). Gli indicatori "6" e "9" dovranno essere sottolineati per non creare confusione.

4.5 - Gli indicatori "BRP" servono per registrare l'ammontare disponibile di BRP nell'opportuna traccia sulla scheda. Vi sono anche indicatori di Stagioni e di Anni da usare nella traccia stampata sulla mappa. Gli indicatori di Basi Aeree e di Teste di Ponte verranno spiegati in seguito.

NOTA: tutti gli indicatori di Third Reich 3^a edizione sono identici a quelli della 2^a edizione del gioco. Vedere le illustrazioni a pag. 3 del testo inglese.

5. - TERRENO E MAPPA DI GIOCO

5.1 - Coordinate: ogni esagono della griglia esagonale sovrainpressa alla mappa può essere localizzato per mezzo delle coordinate. Ogni fila di esagoni che va da est ad ovest è indicata da una lettera stampata su entrambi i lati est ed ovest della mappa. Per esempio, la terza fila partendo dall'alto è la "C" e contiene Oslo e Bergen. Un secondo riferimento è dato da dei numeri che corrono diagonalmente da nord-ovest a sud-est. Esempi: Lisbona è V-8, Marrakech è EE-2, Dublino è H-22, Roma è Y-22, Berlino è L-31, Helsinki è D-41, Mosca è H-47, Perma è D-61.

(Traduzione degli aspetti del terreno, a pag. 3 del testo inglese):

Beach ex	= esagono di spiaggia
Capital	= Capitale
Capital port	= Capitale, porto
City	= Città
Coastline	= linea costiera
Crossing arrow	= freccia di attraversamento
Fortress	= fortezza
Front boundary	= Confine del fronte
Swamp	= palude
Mountain	= montagna
Lake	= lago
National boundary line	= linea di confine nazionale
Objective	= obiettivo
Ocean	= mare
Plain terrain (white hex)	= terreno piano (esagoni bianchi).
Quattara Depression	= Depressione di Quattara
River	= fiume
Start line marks	= segni delle linee di inizio
Port	= porto

5.2 - Esagoni giocabili: i confini nazionali (linee nere in grassetto) e gli aspetti geografici del terreno, sono stati razionalizzati per uniformarsi alla griglia esagonale. Gli esagoni completamente grigi non sono giocabili. La Svizzera, per esempio, è intransitabile per tutte le unità, sia di terra che di aria. Tutti gli altri esagoni non stampati in grigio sono giocabili.

5.3 - Esagoni di terra e di mare: la terra si definisce come tutta l'area bianca all'interno della linea costiera nera che confina con ogni corpo d'acqua. La linea costiera in se stessa non è un'area sufficiente per consentire il movimento ed il combattimento attraverso un lato d'esagono. I lati d'esagono devono contenere il terreno in entrambi i lati per consentire il movimento o il combattimento attraverso di essi. Allo stesso modo i lati d'esagono di mare o di lago sono definiti come qualunque lato d'esagono che contenga il blu in ambo le parti del lato; avendo attenzione che il "blu" non è attribuito solamente ai fiumi. Il movimento navale è consentito solo attraverso lati d'esagono di mare (ECCEZIONE: 47.1). Quando il confine rosso del fronte segue la linea costiera, è considerato come mare ai fini di questa regola.

5.31 - I lati d'esagono che sono in parte mare ed in parte terra, devono essere considerati per qualunque scopo sia di terra che di mare.

5.32 - Qualunque massa di terra completamente nera è considerata intransitabile ad unità di terra. Per cui, le isole ad est di Athens (DD-28 e CC-28) si considera come se non esistano ai fini del gioco. Allo stesso modo la penisola sul Caspian Sea, in W-52, non esiste ai fini del gioco ed è stata inclusa sulla mappa solo per fini estetici. Ogni unità terrestre che è in W-52 si considera essere nella penisola più a sud. F-33 non è considerato un esagono di isola (5.6) anche se la porzione G-32 dell'isola non è giocabile.

5.33 - Movimento su terra: il terreno non rallenta le unità di terra; comunque tutti i lati d'esagono di acqua (mari o laghi) non possono essere attraversati a meno che non ci sia una freccia di attraversamento o per mezzo di assistenza navale.

5.34 - Quando le unità sono separate da lati d'esagono completamente di acqua, inclusi quelli che contengono le frecce di attraversamento, non si considerano adiacenti ai fini della "scelta di passare" e del "trasferimento strategico".

5.35 - Le Zone di Controllo, che d'ora in avanti chiameremo ZOC, (vedere 8.2) di unità corazzate non si estendono attraverso lati d'esagono completamente d'acqua, inclusi quelli che contengono le frecce di attraversamento. Queste ZOC si estendono attraverso i fiumi.

5.36 - Frecce di attraversamento: le frecce di attraversamento rosse permettono alle unità di terra di attraversare o di effettuare un combattimento (sia offensivo che di attrito) in ambo le direzioni. Queste si trovano solo in Danimarca (3), Scozia (1), Stretti di Turchia (2), Stretto di Kerch (1) e Stretto di Messina (1).

5.37 - In un certo numero di punti, la linea costiera si considera passare esattamente sull'intersezione di tre esagoni. ESEMPI: J-30, K-29 e K-30; il movimento diretto su terra non è possibile tra J-30 e K-29, ma il Mar del Nord non si estende in K-30.

GG-33, HH-32, HH-33; il movimento diretto navale non è possibile tra GG-33 e HH-33, ma non c'è terra in HH-32. Tali differenziazioni saranno ovvie in molti casi, ma per coloro che richiedono la precisione, altri casi sono elencati qui di seguito:

C44/D43/D44	J28/K27/K28	E26/E27/F26	U18/V17/V18
W43/W44/X43	J27/K26/K27	C27/C28/D27	U21/V20/V21
X43/Y42/Y43	K32/K33/L32	K23/K24/L23	I22/I23/J22
Y19/Z18/Z19	A34/A35/B34	K24/L23/L24	M23/N22/N23
U38/U39/V38	Z19/AA18/AA19	MM30/MM31/NN30	EE30/EE31/FF30
S40/T39/T40	C33/D34/D35	G42/H41/H42	I37/J36/J37

5.4 - Città:

5.41 - Le capitali (qualunque città indicata da una stella, incluse quelle nelle colonie) non possono essere scelte per un'occupazione di attrito. Le capitali delle nazioni servono come sorgenti di rifornimento se il proprio paese ha unità combattenti in gioco.

5.42 - Gli obiettivi (ogni città stampata in rosso) non possono essere scelti per una occupazione di attrito.

5.43 - I porti (ogni città indicata da un cerchio nero o rosso non grande) possono essere base di unità navali. I porti che sono anche capitali (Atene e Stoccolma) agiscono sia come porto che come capitale. Brindisi è sulla costa orientale di AA-25, le flotte possono attraversarlo soltanto nella parte più ad est delle due aree di mare entro l'esagono. Allo stesso modo, Plymouth è nella costa sud della sua penisola (K-21).

5.44 - Tutte le altre città, indicate da punti neri, non hanno speciale significato eccetto che per la loro capacità di essere basi aeree. Le città non hanno effetti sulla forza di combattimento difensiva; il raddoppiare, etc. è determinato dall'altro terreno che è nell'esagono. Il termine "città", in qualunque modo usato nelle regole, comprende sempre porti e capitali.

5.5 - Fortezze

5.51 - Malta e Gibilterra sono esagoni di fortezza. Tutti gli altri esagoni di fortezze perdono il loro status di fortezza non appena vengono occupati da unità nemiche. In più, le fortezze della Linea Maginot perdono il loro status con la caduta della Francia.

5.52 - Gli esagoni della Linea Maginot non sono considerati come esagoni di fortezza negli scenari del 1942 e del 1944.

5.53 - Il vallo occidentale (Stuttgart, Frankfurt, Bonn e Essen) è indicato sulla mappa con simboli di fortezza grigi. Gli esagoni del vallo occidentale non diventano fortezze fino all'inizio del 1944 e solo se sono sotto il controllo dell'Asse.

5.54 - Gli esagoni di fortezze risultano quadruplicati contro attacchi da ogni direzione, anche dove tutti i lati di esagoni non indicano simboli di fortificazione.

5.55 - Gli esagoni di fortezza servono come sorgente limitata di rifornimento (ECCEZIONE: 27.31). Riforniscono tutte le unità che iniziano il loro turno nell'esagono di fortezza.

5.56 - Gli esagoni di fortezza non possono essere scelti per l'occupazione durante una fase di attrito.

5.57 - La ZOC (8.2) di unità corazzate non si estende in esagoni di fortezza, ma si estende fuori dagli esagoni di fortezza.

5.58 - Leningrad e Sevastopol sono sotto il controllo Russo all'inizio degli scenari 1942 e 1944, ma Sevastopol è considerata una fortezza solo fino a che il giocatore Russo controlla un altro porto del Mar Nero o può tracciare una linea di rifornimento da Sevastopol al lato est della mappa all'inizio del proprio turno (attraverso lo Stretto di Kerch, U-40/U-41, se necessario).

5.6 - Isole: le isole che hanno esagoni di spiaggia possono essere invase solo in quegli esagoni di spiaggia. Le isole più piccole che non hanno terreno libero, ma solo nero, non possono essere invase nè sono giocabili. Un esagono, isola con terreno libero (e Gibilterra) può essere invaso avendo attenzione che non ci sia un porto che contenga 9 fattori di flotta nemica. Vedere inoltre 27.24 e 29.67.

5.7 - Effetti del terreno sul combattimento a terra: i vari aspetti del terreno della mappa sono illustrati nella Terrain Effects Chart (data qui di seguito):

TERRAIN EFFECTS CHART

TERRENO	EFFETTI SUL COMBATTIMENTO	EFFETTI SUL MOVIMENTO
Spiaggia	Il difensore è triplicato contro invasioni per mare, altrimenti è raddoppiato.	Le unità terrestri possono prendere terra usando l'invasione per mare.
Capitali	Non possono essere scelte per avanzata di attrito dopo il combattimento.	Nessuno; eccetto che funzionano come base aerea.
Capitali/Porti	Non possono essere scelte per avanzata di attrito dopo il combattimento.	Nessuno; eccetto che funzionano come base aerea e navale.
Città	Nessuno	Possono essere usate come base aerea.
Linee Costiere	Nessuno; è consentito solo tra esagoni connessi solo da linee costiere	
Frecce di Attraversamento	I difensori sono triplicati nei confronti di attacchi attraverso il lato d'esagono di freccia.	Le unità di terra possono attraversare i lati d'esagono indicati in ogni direzione.
Fortezze	Il difensore è quadruplicato. Non possono essere prese per attrito o isolamento.	Nessuno; le ZOC non hanno effetti sugli esagoni di fortezza.
Confine del Fronte	Le unità che attraversano o attaccano su questi, devono attenersi alle limitazioni dell'opzione scelta nel fronte in cui muovono o sono attaccati.	
Laghi	Non è consentito l'attraversamento di tutti i lati d'esagono di acqua.	
Paludi	Il difensore è triplicato.	Nessuno.
Montagne	Il difensore è triplicato.	Nessuno.
Linea di Confine Nazionale	Non si può attaccare o muoversi attraverso fino a che il paese è neutrale. Se il paese è neutrale, deve essere effettuata una Dichiarazione di Guerra prima di attaccare o attraversarlo. Se è già in guerra o conquistato, non si hanno effetti.	
Obiettivo	Non può essere scelto per avanzata di attrito dopo il combattimento.	Può essere usato come base.
Oceano	E' consentito solo lo speciale combattimento aereo e navale.	Può essere attraversato solo da flotte e da unità entro un raggio di 8 esagoni da un'altra base.
Terreno piano	Il difensore è raddoppiato.	Nessuno.
Depressione di Quattara	Nessuno può attraversare completamente i lati d'esagono della Depressione di Quattara.	

Fiume	Il difensore è triplicato contro attacchi da attraversamento del fiume.	Nessuno.
Linee di inizio	Nessuno.	Attraversare tali linee in Francia, Romania e Polonia produce lo stesso effetto di attraversare un confine nazionale.

5.71 - Le unità terrestri in difesa hanno il loro fattore di combattimento come minimo raddoppiato in qualunque tipo di terreno (vedere 44.1 per l'eccezione). Sono quadruplicati quando in un esagono di fortezza.

5.72 - Le unità terrestri in difesa hanno il loro fattore di combattimento triplicato quando sono al di là di un fiume o in un lato d'esagono con una freccia di attraversamento e tutti gli attaccanti sono sul lato opposto. Ciò non è possibile per un'unità partigiana mentre lo è per ogni altra unità terrestre (comprese le unità aviotrasportate). I difensori risultano inoltre triplicati quando sono in un esagono di montagna o di palude, o in un esagono di spiaggia quando si difendono contro un'invasione per mare.

5.73 - Gli esagoni di spiaggia non risultano triplicati se attaccati da terra, ma se viene tentata un'invasione dal mare, sia o no in congiunzione con un attacco terrestre, nulla impedirà il triplicarsi in difesa.

5.74 - I benefici difensivi non sono cumulativi; un'unità in montagna e al di là di un fiume è solo triplicata. Gli effetti del terreno sul movimento e sul combattimento sono sommarizzati nella "Terrain Effects Chart" (data in precedenza).

5.75 - Nè combattimento, nè movimento è consentito attraverso tutti i lati d'esagono della Depressione di Quattara (NN25-NN26, NN26-NN27, MM26-NN26, MM27-NN26).

5.8 - Le linee rosse di confine dei fronti dividono la mappa in tre fronti: Orientale, Occidentale e Mediterraneo. Questi confini hanno importanza per la scelta della opzione da parte di un giocatore e per le capacità navali.

6. - RAGGRUPPAMENTO

6.1 - Il limite base di raggruppamento è di due unità terrestri per esagono, indipendentemente dalla loro forza di combattimento. ECCEZIONI:

6.11 - Tre unità terrestri possono raggrupparsi a Londra, ma solo se tutte e tre sono Inglesi.

6.12 - Le unità aviotrasportate non vengono mai contate ai fini del raggruppamento e possono essere sommate ad ogni gruppo che è nella norma. Ciò è vero anche se l'unità muove poi come la fanteria, senza dar luogo a lanci paracadutati (ECCEZIONE: 31.5, Invasione per mare).

6.13 - Il difensore può superare temporaneamente i limiti di raggruppamento se è forzato a farlo quando si ritira durante una scelta di attrito. Deve comunque rimediare a questo eccesso di raggruppamento durante la sua successiva fase di movimento; se è impossibilitato a farlo, deve eliminare, a sua scelta, l'eccesso di unità.

6.14 - Le unità corazzate possono superare il limite di raggruppamento in un esagono di sfondamento (14.31). Tale eccesso deve essere comunque eliminato al termine della fase di trasferimento strategico dell'attaccante o il giocatore deve eliminare a sua scelta le unità in più.

6.15 - Cinque unità terrestri possono raggrupparsi in un esagono di testa di ponte (9.5). Non si ha aumento nella capacità di raggruppamento se l'esagono di testa di ponte si trova a Londra (6.11).

6.2 - Il raggruppamento di unità navali ed aeree è illimitato mentre sono in mare e in cielo (ECCEZIONE: 34.32) (Vedere: 28.1 e 29.11 per le capacità di raggruppamento delle basi navali ed aeree). La presenza di unità navali o aeree nell'esagono non riduce il numero di unità terrestri che possono raggrupparsi in quell'esagono (ECCEZIONE: 34.36) .

6.3 - Il limiti al raggruppamento non si applicano alle unità terrestri mentre muovono, nè quando sono imbarcate sulle navi, ma nessuna unità può terminare la sua fase di combattimento o il suo turno così imbarcata.

6.4 - Ci sono alcune limitazioni per unità di nazioni alleate raggruppate insieme nello stesso esagono (Vedere: 34.3, 36.1 e 45.1).

7. - CONTROLLO DELL'ESAGONO

7.1 - Ogni esagono di terra è controllato dall'ultima nazione ad aver avuto unità su di esso o ad essere passata con unità attraverso di esso. ECCEZIONE: (24.2), conquista iniziale di un paese maggiore o minore. Un'unità che attraversa degli esagoni controllati da una potenza maggiore alleata, non cambia il controllo di questi esagoni.

7.2 - Ogni nazione controlla automaticamente i propri esagoni, così come quelli di tutte le aree sotto il suo controllo elencate dalla scheda scenario, all'inizio di ciascuno scenario.

7.3 - Quando in un combattimento si verifica un risultato "EX" e l'attaccante perde tutte le sue forze di terra, o per ogni altra ragione non riesce ad occupare l'esagono attaccato con unità di terra, l'esagono attaccato rimane sotto il controllo del difensore. Per cui una capitale o un esagono obiettivo, o qualunque altro, non passa necessariamente sotto il controllo dell'attaccante quando il difensore è eliminato. L'attaccante deve avanzare con una unità di terra nell'esagono, per poterlo controllare. Se un'unità aviotrasportata viene lanciata sopra a difensori nemici ed ambo le parti sono eliminate in uno scambio, il difensore controlla ancora l'esagono.

7.4 - Se un esagono controllato dal nemico è nella ZOC di un'unità corazzata nemica, ciò non ha effetto sul suo status. Un'unità terrestre deve passare sopra o rimanere sul l'esagono per poterlo controllare.

8. - ZONE DI CONTROLLO (ZOC)

8.1 - Ogni unità terrestre esercita un controllo nell'esagono che occupa (d'ora in avanti la chiameremo ZOC).

8.2 - Le unità corazzate, oltre all'esagono che occupano, esercitano il controllo anche nei sei esagoni adiacenti, ma con alcune particolarità:

8.21 - Le ZOC delle unità corazzate non si estendono attraverso lati d'esagono completamente di acqua (non fiumi), attraverso lati d'esagono che contengono le frecce di attraversamento, nè in esagoni di fortezze.

8.22 - Unità corazzate dentro un esagono di fortezza esercitano una ZOC fuori dal loro esagono di fortezza. La ZOC delle unità corazzate si estende attraverso i fiumi ed attraverso il Canale di Suez.

8.3 - Le ZOC influenzano negativamente il movimento ed il rifornimento nemico. Vedere: 13.3 e 27.22.

9. - TESTE DI PONTE

9.1 - Un indicatore di testa di ponte può essere posto, a scelta del giocatore, su:

9.11 - Un esagono occupato con successo in seguito ad invasione dal mare. L'esagono non deve contenere necessariamente un'unità difendente ma deve essere stato controllato da una potenza nemica maggiore o minore nel momento in cui è stato invaso e deve essere stato occupato da un'unità attaccante, sopravvissuta, con invasione dal mare (o da un'unità aviotrasportata che ha attaccato in congiunzione ad un'invasione per mare; vedere: 29.432).

9.12 - Un esagono di fiume triplicato o un esagono con una freccia di attraversamento occupato con successo per una scelta offensiva di attacco. Gli indicatori di testa di ponte possono essere piazzati su esagoni della Linea Maginot o del Vallo Atlantico, anche se il difensore fosse quadruplicato invece che triplicato, avendo attenzione che l'attacco avvenga completamente attraverso il fiume. Può anche essere piazzato quando un lancio paracadutato non triplica i difensori che altrimenti sarebbero risultati triplicati contro un attacco attraverso un fiume.

9.2 - L'attaccante piazza l'indicatore di testa di ponte, se lo vuole, immediatamente dopo l'avanzata successiva al combattimento della sua prima unità terrestre entro un esagono possibile. Può quindi continuare l'avanzata post combattimento con altre unità che possono farlo, fino al limite di raggruppamento della testa di ponte. Un attaccante che non piazza un indicatore di testa di ponte in un esagono consentito, non può successivamente cambiare idea e piazzarlo in quel punto.

9.3 - Gli indicatori di teste di ponte in gioco sono limitati a quelli forniti: cinque per gli Alleati e tre per l'Asse.

9.4 - Un indicatore di testa di ponte può essere rimosso a piacere del giocatore che lo ha piazzato - anche se si usa questo indicatore per un'altra invasione. Il giocatore potrà attendere sempre l'esito di una prossima invasione prima di decidere se rimuovere o meno l'indicatore della testa di ponte. Deve essere rimosso solamente quando occupato dal nemico. Deve essere inoltre rimosso al termine del turno del proprio giocatore, quando non deve più provvedere al rifornimento (cioè, ogni unità precedentemente rifornita dalla testa di ponte può tracciare una diversa linea di rifornimento) e nessuna unità nemica terrestre è entro quattro esagoni dalla terra. Ogni unità che è oltre i limiti di raggruppamento al termine del turno del giocatore che ha rimosso la testa di ponte, è eliminata (a scelta dello stesso giocatore).

9.5 - Cinque unità terrestri (più eventualmente quelle aviotrasportate) possono occupare una testa di ponte. Solo due possono attaccare durante una scelta offensiva (ECCEZIONE: tre, se tutte e tre sono Inglesi e a Londra). Tutte e cinque vengono contate se sono in contatto col nemico durante una scelta d'attrito. Tutte e cinque si difendono contro una scelta offensiva dell'opponente; tutte e cinque contrattaccano quando è richiesto.

9.6 - Le teste di ponte non possono essere scelte per la occupazione durante una scelta d'attrito.

9.7 - Nel gioco con più partecipanti, ogni giocatore può piazzare una testa di ponte, avendo attenzione di averne a disposizione con o senza la partecipazione dei propri alleati. La Russia e l'Italia neutrali prima di un'alleanza attiva con gli Alleati o con l'Asse, non possono usare più di un indicatore di testa di ponte senza il permesso dei propri futuri alleati.

10. - SEQUENZA DI INIZIO DI ANNO (YSS)

10.1 - La Sequenza di inizio d'anno consiste nella risoluzione della guerra strategica (che d'ora in avanti chiameremo SW), calcolo dei BRP, e costruzione della guerra strategica. Ha luogo tra la fine del turno di ciascun inverno e l'inizio di ciascun turno di primavera. Nessuna sequenza di inizio d'anno (che d'ora in avanti chiameremo YSS) precede l'inizio del gioco campagna o dello scenario del 1939. Gli scenari del 1942 e del 1944 sono preceduti solamente dalla costruzione della guerra strategica (10.4). Nello scenario del 1942 l'Asse può giocare la variante 6 prima della costruzione della guerra strategica.

10.2 - Risoluzione della guerra strategica (SW)

10.21 - Entrambe le parti rivelano i loro indicatori SW che sono nel box SW. I fattori vengono mutualmente eliminati in uno scambio uno per uno (ASW per sommergibili; intercettatori per SAC) fino a che resti solo un tipo di ogni coppia di indicatori SW; cioè ASW o sommergibili, intercettatori o SAC. Nell'YSS del 1943 ogni fattore di ASW può essere scambiato per un fattore e mezzo di sommergibili. Nell'YSS del 1944 e 1945 ogni fattore di ASW può essere scambiato per due fattori di sommergibili. Le perdite frazionali sono risolte in favore del giocatore dell'Asse. L'eccesso di fattori che sopravvivono a questa eliminazione rimangono in gioco, determinano le perdite in BRP e vengono riposti nel box SW in attesa della successiva YSS.

10.22 - Ogni fattore di sommergibile sopravvissuto elimina tre BRP da quelli che restano agli Inglesi e/o Americani (il giocatore Tedesco decide quali o entrambi, ma non può eliminare BRP americani prima dell'YSS del 1943).

10.23 - Ogni fattore SAC sopravvissuto elimina due BRP da quelli che restano al giocatore Tedesco. In più, durante ogni YSS in cui i SAC infliggono perdite in BRP, il giocatore Tedesco deve rimuovere una delle sue unità aeree 5-4 dalla mappa, in cambio di cinque fattori di intercettatori aggiuntivi per l'uso nella guerra strategica. Questi fattori di intercettatori sono in aggiunta ad ogni altro costruito usando il limite del 10 % di BRP dell'SW. L'unità aerea 5-4 che viene rimossa non può essere ricostruita (in pratica viene sottratta dalla Allowable Builds del Force Pool). Se nessuna unità aerea 5-4 è disponibile per essere rimossa, deve essere costruita durante la fase di costruzione di primavera ed immediatamente trasformata in fattori di intercettatori per il box SW. In ogni successiva YSS in cui il giocatore Tedesco subisce di nuovo perdite in BRP a causa dei SAC, un'altra unità aerea 5-4 viene rimossa e scambiata allo stesso modo. Per contro, in ogni successiva YSS in cui il giocatore Tedesco non subisce perdite in BRP a causa dei SAC, un'unità aerea 5-4 può ritornare nel Force Pool Tedesco. Comunque, il Force Pool Tedesco non può superare le sei unità con cui inizia il gioco.

10.24 - Se la Gran Bretagna viene conquistata, i suoi indicatori SW rimangono in gioco se l'America è entrata in guerra. Se invece l'America non è entrata in guerra, gli indicatori SW Inglesi vengono ridotti prima della risoluzione degli SW, nel modo seguente: se è conquistata nel turno di autunno, $\frac{1}{4}$ dei fattori SW Inglesi (arrotondati per difetto) vengono rimossi; nel turno d'estate, $\frac{1}{2}$; nel turno di primavera, $\frac{3}{4}$; nel turno d'inverno non si hanno riduzioni. Se sono coinvolti sia gli indicatori SW che SAC, la riduzione frazionale si applica separatamente a ciascuno dei due. Il turno relativo alla conquista è il turno di gioco in cui la Gran Bretagna non riesce a riconquistare Londra. Se qualche fattore SW Inglese dovesse sopravvivere alla successiva risoluzione di SW, essi vengono rimossi dal gioco.

10.3 - Calcolo dei Punti Base di Risorsa (BRP)

10.31 - I BRP vengono calcolati separatamente per ogni potenza maggiore. Si inizia con la base della nazione determinata nella precedente YSS o dall'inizio dello scenario. Se ad una nazione restano BRP non usati dall'anno precedente, si moltiplicano per la percentuale di crescita della nazione, tralasciando le frazioni, ed il risultato si somma al quantitativo di base. ECCEZIONE: nessun aumento della base in BRP si verifica nel 1939. Questo calcolo si omette dall'YSS del 1940.

10.32 - Se, d'altro canto, l'SW riduce i BRP di una nazione al di sotto dello zero, si sottrae il deficit dalla base (se la nazione era già sotto lo zero prima delle perdite di SW, si sottrae solo quella parte del suo deficit che risulta dagli SW). Le perdite di SW sotto lo zero rappresentano l'unico modo di ridurre la base di BRP. ESEMPIO: se il livello di BRP è -3 e le perdite di SW sono -6, la nazione perderà 9 BRP da quelli in cui inizierà il successivo anno e 6 BRP per ogni anno a venire (sebbene tale perdita possa essere invertita per successivi aumenti).

10.33 - Il numero risultante è la nuova base in BRP della nazione per l'anno che deve iniziare (il risultato del 1940 sarà lo stesso della base di partenza del 1939, in quanto non possono verificarsi nè

aumenti, nè perdite di SW). Si registra questo risultato su un foglio di carta a parte come riferimento per la successiva YSS.

10.34 - Alla nuova base in BRP si aggiunge il valore in BRP di tutti gli alleati minori attivi, minori attaccati ma non conquistati per i quali il paese è intervenuto, e tutti i paesi e colonie conquistati ma non ancora controllati dalla nazione all'inizio dello scenario.

10.341 - Una potenza maggiore conquistata concede soltanto la metà (arrotondata per difetto) dei BRP con cui ha iniziato lo scenario alla nazione conquistante.

10.342 - Se una colonia o paese precedentemente controllato è stato conquistato dalla nazione durante l'ultima metà del turno d'inverno, si aggiunge anche questo. Questi BRP devono essere immediatamente sottratti se la nazione non riottiene il controllo durante il suo prossimo turno di primavera.

10.343 - Non si include un territorio controllato dalla nazione all'inizio del gioco/scenario, neppure se perduto e riconquistato. ECCEZIONI: Alleati Minori (25.3). Una potenza maggiore che è stata conquistata durante lo scenario in svolgimento deve, se successivamente riconquistata dalla propria parte, cedere BRP alla potenza controllante.

ESEMPIO: la Germania conquista la Francia nel Gioco Campagna. Durante l'YSS del 1944 gli Stati Uniti controllano Parigi e quindi ricevono 42 BRP per la riconquista.

10.344 - I BRP non vengono guadagnati per conquista fra le YSS (ECCEZIONE: 10.37, sebbene il controllo di Leningrado e Mosca non rappresenti una conquista). Per esempio, se la Germania conquista la Danimarca durante il turno della primavera 1940, la Germania non riceve i 10 BRP della sua conquista fino all'YSS del 1941, e solo se controlla ancora la Danimarca.

10.345 - Il totale dei BRP deriva sempre dalla somma delle conquiste dall'inizio dello scenario e dal totale in BRP dei paesi alleati minori alla base di BRP esistenti. I BRP non sono mai sottratti per la perdita di un paese o colonia, se la nazione ha iniziato lo scenario con quel paese o colonia nel suo controllo - vengono sommati come per il punto 10.34.

10.35 - Solo nella YSS del 1940; si moltiplica ogni BRP non usato del 1939 per il valore di crescita della nazione, si tralasciano le frazioni e si aggiunge all'ammontare dei BRP del 1940. Ciò non cambia il BRP base della nazione che rimane identico al BRP base del 1939.

10.36 - Se la nazione ha terminato l'anno precedente con un deficit in BRP a causa di perdite involontarie, sottrae la parte del deficit non causato dagli SW e dai BRP disponibili per l'anno che inizia (non si effettua alcuna moltiplicazione della percentuale di aumento per il deficit).

10.37 - La Germania può guadagnare 15 BRP aggiuntivi per il controllo di Leningrado e/o Mosca durante ogni YSS. Allo stesso modo, la Russia perde 15 BRP durante ogni YSS in cui non controlla queste città. Queste aggiunte sono valide solo se la Russia non si è arresa all'Asse.

ESEMPIO: si presuma che nell'YSS del 1940 la Germania abbia 50 BRP rimanenti dal 1939 e che inoltre abbia invaso la Polonia. I BRP non usati vengono moltiplicati per la percentuale di aumento tedesca del 50 %, dando altri 25 BRP per il 1940 - gli altri vengono perduti. Aggiunti alla base di BRP della Germania per quello scenario, danno un totale di 175 BRP per l'YSS del 1940. In più vengono aggiunti i 20 BRP della Polonia, dando al giocatore Tedesco un totale di 195 BRP per il 1940. Gli indicatori dei BRP vengono mossi opportunamente sulla scheda ad indicare tali valori. Si presuma che nell'YSS del 1941 la Germania abbia 30 BRP non usati ed abbia ottenuto 40 BRP aggiuntivi per la conquista della Danimarca, Belgio, Olanda e Lussemburgo. I BRP non usati vanno perduti, ma danno un aumento di 15 BRP in questa e nelle successive YSS. La nuova base in BRP della Germania è di 165. In più, 40 BRP sono aggiunti a questo totale a causa delle recenti conquiste, più 20 BRP per la Polonia che è ancora controllata dalla Germania. Il totale in BRP per il 1941 per la Germania è di 225. Si presuma che nell'YSS del 1942 la Germania non abbia BRP non usati ed abbia solo 25 BRP presi

nell'Europa orientale dalla Russia. Non ci sarà aumento di BRP nel 1942. In più, poiché il giocatore tedesco ha perduto 10 BRP per il successo della guerra strategica Inglese in questa YSS, la nuova base di BRP della Germania cade a 155 in aggiunta agli effetti della regola 10.23 sul Force Pool Tedesco. A questa base il giocatore tedesco può ora aggiungere gli 85 BRP delle conquiste che ora controlla portando il totale a 240. A questo il tedesco può aggiungere i 45 BRP dei propri alleati minori attivi. La Germania avrà quindi un totale in BRP per la YSS del 1942 di 285, sebbene la sua base resti di 155. Si presuma ora che nell'YSS del 1943 alla Germania restino 10 BRP non usati ed abbia conquistato Leningrado e Mosca per 30 BRP aggiuntivi senza aver perduto nulla delle sue precedenti acquisizioni. Comunque, le sue perdite di SW hanno aumentato a 20 i BRP per i bombardamenti alleati. Le perdite di SW annullano il surplus di 10 BRP Tedeschi e riducono la base annuale in BRP Tedesca a 145 ($155 - 10 = 145$). A questo risultato il giocatore tedesco può ora aggiungere 115 BRP di conquista a 45 per gli alleati minori attivi, da cui deriva un totale di 305 BRP per l'YSS del 1943.

10.4 - Costruzione della guerra strategica

10.41 - La Germania, la Gran Bretagna e (cominciando dall'YSS del 1942) gli Stati Uniti devono ora spendere ciascuno fino al 10 % del loro totale di BRP (le frazioni sono arrotondate per difetto) per costruire indicatori SW (gli Stati Uniti usano gli indicatori SW Inglese).

10.42 - Il costo in BRP per la costruzione dei fattori è indicato sulla BRP Costs Chart, sul lato destro della mappa di gioco.

10.43 - La Germania può costruire soltanto sommergibili ed intercettatori; gli Alleati possono costruire solo anti-sommergibili (ASW) e bombardieri strategici (SAC).

10.44 - I nuovi indicatori vengono posti con quelli sopravvissuti dalla risoluzione dell'anno precedente nel box SW, a faccia in giù, dove attendono la risoluzione SW durante il successivo YSS (durante l'anno, gli indicatori di sommergibili e di ASW devono essere mossi al Murmansk Box. Possono anche essere piazzati nel Murmansk Box all'inizio, quando sono stati costruiti).

10.45 - Invece di piazzare gli indicatori nel box, i giocatori possono voler registrare il loro insieme di fattori SW su un foglio di carta per impedire all'opponente di trarre conclusioni sul loro numero. Il numero di BRP spesi deve essere rivelato per tenere un'accurata registrazione dei BRP.

10.46 - Se il totale di BRP è talmente vicino che la spesa di SW potrebbe avere effetti su quale parte gioca per prima nel sopravveniente turno di primavera, ogni parte deve scrivere le proprie decisioni di spesa su un foglio di carta rivelandolo l'uno all'altro contemporaneamente.

10.47 - La costruzione della SW avviene prima dell'inizio del turno di primavera; i BRP spesi su questo non contano sul limite di spesa del turno di primavera (11.1).

10.5 - SW 1945: le regole relative alla risoluzione dell'SW per il 1945 sono alterate dopo la risoluzione della SW del 1944 nell'YSS del 1945 e nel successivo calcolo dei BRP.

10.51 - Al termine del turno di gioco della primavera del 1945, entrambe le parti rivelano i loro SW costruiti e risolvono l'SW come se si trattasse di una normale YSS. Ogni perdita risultante di BRP è presa per $\frac{1}{4}$ (le frazioni sono arrotondate per difetto) e sottratte immediatamente dai propri BRP. Le stesse perdite in BRP sono nuovamente inflitte al termine di ciascun turno di gioco fino all'YSS del 1946 o al termine del gioco.

10.52 - Se il giocatore tedesco dovesse sopportare perdite in BRP, a causa dell'SW, nel turno della primavera del 1945, dovrà rimuovere un'unità aerea 5-4 dalla mappa, come detto al punto 10.23, eccetto che il giocatore tedesco non guadagni intercettatori, come conseguenza per l'uso dell'SW, fino alla successiva YSS. Il giocatore tedesco non deve rimuovere altre unità a causa della risoluzione della SW per il periodo rimanente del 1945.

11. - LIMITE DI SPESA DEI BRP

11.1. Dopo che sono stati sottratti i BRP per la costruzione della SW, si divide il totale rimanente dei BRP di ogni nazione per due, tralasciando le frazioni, ed il risultato si registra come riferimento. Questo dato indica l'ammontare massimo in BRP che la nazione può spendere durante qualunque turno del giocatore nell'anno in corso.

11.2 - Il limite di spesa della metà del totale si applica inoltre all'inizio di ciascuno scenario. Se il giocatore possiede un indicatore di variante (33.4) che aumenta il BRP della nazione all'inizio di uno scenario, deve giocare l'indicatore durante il piazzamento di apertura se vuole aumentare il limite di spesa durante il primo anno dello scenario.

ESEMPIO: durante i due turni del 1939 (presumendo che non siano giocati indicatori di varianti che influenzano i BRP), la Gran Bretagna non potrà spendere più di 62 BRP in ciascun turno, la Francia non più di 42, la Russia non più di 45, la Germania non più di 75 e l'Italia non più di 37.

11.3 - Le perdite involontarie di BRP sono trascurate nei confronti di questo limite.

ESEMPIO: il limite della Gran Bretagna è di 62; l'Asse muove per prima nel turno di gioco e conquista Gibilterra, che costa immediatamente alla Gran Bretagna 25 BRP. La Gran Bretagna può ancora spendere fino a 62 BRP nel suo turno di gioco, se ne ha.

11.4 - Un giocatore non può mai effettuare volontariamente delle azioni che porterebbero ad eccedere il suo limite o che ridurrebbero i propri BRP al di sotto dello zero. Ma si noti quanto segue: la Gran Bretagna, con 15 BRP che le restano, ha perduto la colonia della Francia Libera per la quale aveva ricevuto 5 BRP all'inizio dell'anno. La riconquista è impossibile, nessuna unità è in posizione per tentarla; i BRP sono sicuramente perduti. La Gran Bretagna può scegliere di pagare BRP per una scelta offensiva, in quanto i 5 BRP perduti, sebbene inevitabili, non si attueranno fino al termine della fase di combattimento della stessa Gran Bretagna. Dopo la sua fase di combattimento, quando la perdita della colonia diventa effettiva, la Gran Bretagna incorrerà nel deficit dei 5 BRP nei confronti della successiva YSS.

12. - SEQUENZA DI GIOCO

12.1 - Determinazione del livello dei BRP ed ordine di gioco

12.11 - L'Asse e gli Alleati totalizzano ciascuno i BRP rimanenti all'inizio di ciascun turno di gioco. La parte col totale più alto è quella che ha l'iniziativa e gioca per prima nel turno di gioco in svolgimento. Se i totali dei BRP dovessero essere uguali, prevale l'ordine di gioco del turno precedente. ECCEZIONE: l'Asse muove sempre per prima nel primo turno degli scenari del 1939, 1942 e del gioco campagna.

12.12 - La parte che ha giocato per ultima in un turno di gioco può essere in grado di limitare la sua spesa di BRP così che riesca a giocare per prima nel successivo turno di gioco, avendo l'ammontare di due turni in una linea. Questo sviluppo di gioco è conosciuto con il nome "flip-flop" ed offre eccezionali opportunità, come anche dei rischi per la parte che lo effettua.

12.13 - I BRP dell'Italia sono sempre inclusi nel totale dell'Asse e la Germania e l'Italia effettuano il loro turno insieme, sia che l'Italia sia entrata o meno in guerra. I BRP Russi ed Americani non sono invece inclusi nel totale degli Alleati fino a che non sono in guerra con la Germania. Comunque, la Russia e gli Alleati occidentali svolgono insieme il loro turno nel corso del gioco, anche se una Russia neutrale ha un totale in BRP maggiore di quello dell'Asse.

12.14 - I BRP Americani sono inclusi nel totale Alleato iniziando col turno dell'estate del 1942 (sebbene gli Stati Uniti dichiarino guerra nella primavera, non lo è ancora all'inizio del turno della primavera del 1942).
ECCEZIONE: 50.22.

12.15 - I BRP degli Alleati Minori vengono inclusi nel totale dei BRP della nazione controllante dall'inizio del turno di gioco in cui sono stati attivati (estate 1941 o come per 33.63), o attivati dall'indicatore di variante 5. Quando sono attivati da un attacco Alleato o dall'intervento dell'Asse, i loro BRP vengono sommati - ma ciò non avviene all'inizio di un turno.

12.16 - I paesi minori, se attaccati ma non ancora conquistati, e se il loro opponente dell'attaccante non è ancora intervenuto (23), effettuano un proprio turno di gioco distinto (solo le fasi di movimento e combattimento) immediatamente dopo il turno dell'invasore. Anche se si verifica un turno "flip-flop", il paese minore deve effettuare questo turno distinto tra i turni dell'attaccante.

12.2 - Dichiarazione di guerra e dichiarazione delle scelte

12.21 - Ogni potenza maggiore deve, all'inizio del turno del suo giocatore, annunciare una dichiarazione di guerra (che d'ora in avanti chiameremo DoW) che effettuerà in quel turno e pagare il relativo costo (10 BRP ad un Paese Minore, 35 BRP ad una Potenza Maggiore) (vedere inoltre: 21). Le forze di un Paese Minore neutrale che ha subito una DoW sono piazzate in questo momento da un opponente dell'aggressore (vedere: 22.1).

12.22 - Ogni maggiore potenza deve poi annunciare se effettua una scelta offensiva, di attrito o di passare in ciascuno dei tre fronti, e deve pagare 15 BRP per ogni fronte in cui annuncia una scelta offensiva. Ogni potenza maggiore deve scegliere una, e solo una, opzione in ciascun fronte.

12.23 - Una potenza può effettuare una scelta d'attrito anche se poi non ingaggerà un combattimento d'attrito in quel fronte. Per poter ingaggiare combattimento d'attrito è necessario, al termine del movimento, il contatto con adiacenti unità terrestri nemiche, ma non è necessario entrare in esagoni senza controllo. Una potenza può usare una scelta d'attrito avendo attenzione che nessuna maggiore potenza alleata stia effettuando una scelta offensiva nello stesso fronte.

12.24 - Un giocatore che effettua una scelta offensiva deve effettuare almeno o un attacco di combattimento terrestre o condurre una missione aerea o navale contro il nemico. Portare un'offensiva aerea (28.41) o navale (29.312) soddisfa questa regola anche se poi l'intercettazione non la renderà attuabile.

12.25 - Se una nazione sceglie un'opzione di attrito od offensiva in un dato fronte, i suoi alleati devono unirsi in tale opzione di attrito o offensiva, oppure passare. Una nazione non può scegliere un'opzione d'attrito mentre un alleato sceglie un'opzione offensiva sullo stesso fronte. Nel gioco con più partecipanti, se gli alleati non sono d'accordo sulla scelta da usare su un fronte, il giocatore che desidera una scelta offensiva prevale, avendo cura che soddisfi quanto stabilito dalla regola 12.24. In quel turno, i suoi alleati dovranno unirsi alla scelta offensiva oppure passare (ECCEZIONE: la Russia determina sempre la scelta che gli Alleati dovranno usare nel fronte orientale, una volta che risulti attivamente alleata contro l'Asse). Quando tutti gli alleati sono d'accordo su una scelta offensiva, ciascuno di essi dovrà pagare 15 BRP. Tale limitazione non si applica fino a che un'alleanza non è attivata. ESEMPIO: se l'Italia non è ancora in guerra con gli Alleati, potrà effettuare una scelta d'attrito contro un paese minore nello stesso fronte in cui la Germania effettua una scelta offensiva contro la Gran Bretagna e viceversa.

12.26 - Le scelte devono essere inoltre annunciate in questo momento per ogni paese minore che è stato attaccato dalla parte avversa, ma non ancora conquistato.

12.261 - Se ha avuto luogo l'Intervento il paese minore automaticamente si conforma alla scelta effettuata dalla sua maggior potenza alleata in quel fronte.

12.262 - Se l'Intervento non si è verificato, il paese minore può scegliere qualunque opzione. Nessuno paga BRP se effettua una scelta offensiva. Il paese minore procede immediatamente alle sue fasi di movimento e combattimento, prima che la potenza maggiore faccia lo stesso. Se in quel momento

sono in gioco due o più paesi minori, quello che ha il maggior valore in BRP gioca per primo; le parità sono risolte da un lancio del dado.

12.263 - Le scelte del paese minore, così come il movimento ed il combattimento delle proprie forze, sono controllate dall'opposta potenza maggiore più vicina al paese minore, come determinato dal numero di esagoni che c'è fra le capitali del paese maggiore e minore, con l'eccezione della Polonia le cui forze sono piazzate dal giocatore inglese.

12.3 - Un turno relativo ad una scelta offensiva o di attrito comprende, nel seguente ordine, le fasi di Movimento, Combattimento, Costruzione delle Unità e Trasferimento Strategico. Una scelta di passare differisce per non avere la fase di combattimento.

12.4 - Tutte le nazioni alleate effettuano il loro turno simultaneamente, effettuando per primo il movimento su tutti e tre i fronti, etc..

12.5 - Prima di iniziare la sua fase di movimento, un giocatore deve distruggere volontariamente qualcuna delle sue unità e riporle nella sua Force Pool. ECCEZIONE: i giocatori francesi prima del 1942 e gli indicatori di basi aeree. Un'unità aviotrasportata distrutta in base a questa regola non può più essere ricostruita, a meno che non soddisfi ai criteri del punto 31.4. Ogni unità che viene volontariamente distrutta, non può essere ricostruita nello stesso turno di gioco.

13. - SCELTA OFFENSIVA - FASE DI MOVIMENTO

13.1 - Un giocatore può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità. Le unità di terra possono muovere fino al limite della loro capacità di movimento. Le unità navali possono cambiare di base (ma, facendo ciò non possono muovere in un altro fronte) e le unità aeree possono mettersi in volo (vedere: 28.2 e 29.2). Le unità aeree, navali ed i sommergibili tedeschi possono muovere dentro o fuori del Murmansk Box. ECCEZIONI: i sommergibili possono muovere fuori del Murmansk solo durante un turno di primavera.

13.2 - Il terreno non influenza il movimento, eccetto per alcuni lati d'esagono intransitabili (vedere 5.2 e 5.32). Negli altri casi il movimento su terra costa un punto di movimento per ogni esagono attraversato da un'unità.

13.3 - La ZOC delle unità corazzate nemiche influenza il movimento. Costa due fattori extra di movimento, per un totale di tre, lasciare un esagono che è nella ZOC di una unità corazzata nemica o per muovere da uno di questi esagoni ad un altro. Non si ha costo extra per entrare in una ZOC. La ZOC non produce effetti sul movimento aereo e navale.

13.4 - Le unità di terra non possono mai muovere dentro o attraverso esagoni occupati da unità di terra nemiche, ma possono muovervi soltanto intorno. Comunque, le unità aviotrasportate possono venir paracadutate in cima ad unità terrestri nemiche.

13.5 - I fattori di movimento non sono trasferibili da una unità ad un'altra, nè possono essere accumulati da un turno al successivo.

13.6 - Le unità terrestri ed aeree che muovono da un fronte ad un altro, devono attenersi a tutte le regole della scelta relativa al fronte in cui entrano. Se vengono mosse nella parte anteriore del confine per portare un attacco (offensivo o di attrito) contro un'unità nemica che è al di là del confine, vengono mosse in relazione alla scelta impiegata nel fronte in cui attaccano.

13.7 - Le unità navali che cambiano di base durante la fase di movimento, sono soggette ad una possibile intercettazione. L'attaccante deve indicare tutti i cambiamenti di base che tenterà di fare, prima che il difensore prenda le opportune decisioni per l'intercettazione. I cambiamenti di base vengono effettuati prima del movimento delle unità aeree e terrestri.

13.8 - Al termine della fase di movimento il giocatore che muove annuncia quali, se ci sono, delle sue flotte sono assegnate a provvedere al rifornimento durante quel turno di gioco e gli indicatori vengono invertiti (vedere: 27.23). Notare che se questo è il secondo turno del giocatore, del turno completo di gioco, ogni flotta così designata deve non essere stata intercettata durante il turno dell'opponente. Ogni indicatore di flotta invertito deve essere nuovamente posto a faccia in su al termine del turno di gioco.

14. - SCelta OFFENSIVA - FASE DI COMBATTIMENTO

14.1 - Durante la fase di combattimento si verifica la seguente sequenza:

14.11 - L'attaccante annuncia tutte le missioni aeree e navali (meno le intercettazioni e le missioni che possono aver luogo successivamente) che intende effettuare e dispone opportunamente le unità aeree e navali. Vengono risolte tutte le missioni contraeree (28.43). In questo momento l'attaccante non deve assegnarsi un qualunque specifico attacco.

14.12 - Il difensore annuncia l'assegnazione di ogni Appoggio Aereo Difensivo (che d'ora in avanti chiameremo DAS), ogni attacco aereo contro forze navali in mare ed ogni tentativo di intercettazione navale.

14.13 - L'attaccante annuncia ogni missione di intercettazione aerea ed ogni attacco aereo a, o intercettazione na vale di, intercettatori navali del difensore. Questi vengono risolti. Vengono quindi risolte le intercettazioni navali del difensore.

14.14 - Le missioni di trasporto navale che hanno avuto successo (29.42) sono concluse e le unità navali ritornano alle loro basi.

14.15 - L'attaccante può effettuare lanci di unità aviotrasportate.

14.16 - L'attaccante annuncia e risolve sulla Combat Results Table (che d'ora in avanti chiameremo CRT), che è sulla mappa, tutti gli attacchi terrestri che desidera effettuare, in qualunque ordine voglia. Deve risolvere ogni attacco che annuncia prima di dichiarare il successivo. Le unità per lo sfruttamento sono mosse negli esagoni di sfondamento. Ulteriori dettagli seguono al punto 14.3.

14.17 - Vengono risolti gli attacchi aerei alle forze navali che si trovano nei porti.

14.18 - Viene effettuato il movimento di sfruttamento (14.32). In questo momento possono aver luogo lanci aviotrasportati ed attività aerea offensiva e difensiva (ma non navale) da unità che non erano state designate. Vengono risolti gli attacchi di sfruttamento (vedere: 14.2 e 14.3).

14.19 - Vedere le sezioni della guerra aerea (28) e navale (29) e le regole sulle unità aviotrasportate (31) per ulteriori dettagli sulle loro possibilità di combattimento.

14.2 - Particolarità per il combattimento terrestre

14.21 - L'attaccante può attaccare con tutte, alcune o nessuna delle sue unità di terra che sono adiacenti ad unità terrestri nemiche (o sopra, nel caso si tratti di unità aviotrasportate). ECCEZIONE: gli indicatori di rimpiazzo, anche quando si trovino adiacenti al nemico, non possono attaccare eccetto che come parte di un risultato CA. Un attaccante non è mai forzato ad attaccare eccetto quando ha fatto un lancio aviotrasportato sopra ad unità di terra nemiche ed ha ottenuto un risultato CA dal contrattacco del difensore.

14.22 - I fattori di combattimento delle unità attaccanti sono sempre quelli base. I fattori di combattimento delle unità difendenti sono normalmente raddoppiati, triplicati o quadruplicati (vedere: 5.7).

14.23 - Tutte le unità terrestri che si difendono in un esagono devono essere attaccate collettivamente, con i fattori di combattimento sommati insieme, come se fossero una sola unità. Al contrario, le unità dell'attaccante che si trovano in un dato esagono non devono necessariamente attaccare tutto lo stesso esagono. Un'unità può attaccare in una direzione mentre un'altra può attaccare in una diversa direzione o non attaccare per niente. Le unità dell'attaccante che sono in un esagono possono attaccare unità che siano in due o più esagoni adiacenti, considerandolo come un singolo attacco. Tutte le unità attaccanti devono essere adiacenti (o sopra) a quelle difendenti. In un simile attacco, ogni unità aerea che effettua appoggio terrestre o DAS può essere piazzata in uno qualunque degli esagoni attaccati. Nessuna unità terrestre può separare i suoi fattori di combattimento; tutti devono essere diretti ad un attacco. A parte che per i risultati CA indicati nella CRT, un'unità non può essere attaccata più di una volta per ogni turno del giocatore, eccetto che in conseguenza di un risultato di un successivo combattimento di sfruttamento (compresi i lanci aviotrasportati). L'unica eccezione è relativa al punto 45.3.

14.24 - Se, a causa di una scelta d'attrito, la ritirata è seguita da un turno "flip-flop" e il difensore ha più di due unità raggruppate nell'esagono attaccato, solo due di queste unità possono difendersi. (E' il difensore che stabilisce quali siano). L'eccesso di unità è eliminato insieme a quelle difendenti che subiscono un risultato "D" e, a meno che l'attaccante abbia una forza più piccola, da un risultato "EX". L'attaccante trascurerà l'eccesso di unità quando determinerà le sue perdite in relazione allo scambio. Le unità in eccesso seguiranno il destino di quelle unità che sono forzate a contrattaccare, ma non sono usate per la determinazione del rapporto di forze di tale contrattacco. Normalmente solo due unità di terra possono attaccare da un esagono. Si hanno tre ECCEZIONI: 1) unità corazzate in un esagono di sfondamento (vedere: 14.37), 2) fino a tre unità Inglesi possono attaccare da Londra; 3) unità aviotrasportate (vedere 31.5).

14.25 - Quando tutti i preparativi per l'attacco e la difesa sono stati completati, ogni attacco viene risolto nel modo seguente: l'attaccante somma i fattori delle sue forze, includendovi ogni fattore delle missioni aeree di appoggio terrestre e di bombardamento navale. Il difensore somma la forza dei suoi fattori includendovi il DAS ed ogni valore moltiplicativo del terreno. La forza totale dell'attaccante e la forza del difensore vengono espresse in forma di rapporto (le frazioni vengono ignorate); si lancia il dado e si consulta l'opportuna colonna della CRT. Gli attacchi superiori a 5-1 vengono considerati come se fossero 5-1; quelli inferiori ad 1-4 danno come risultato l'eliminazione automatica dell'attaccante. ESEMPI: 20 fattori contro 10 risulterà in un attacco di 2-1; 19 fattori contro 10 risulterà in un attacco di 1-1; 5 fattori contro 15 risulterà in un attacco di 1-3.

14.26 - Risultati della Combat Results Table (CRT)

A - Tutte le unità attaccanti, comprese quelle aeree ma non quelle navali, sono eliminate e ritornano al Force Pool sulla scheda scenario.

D - Tutte le unità difendenti, comprese quelle aeree, sono eliminate e ritornano al Force Pool sulla scheda scenario.

EX - Scambio. La parte con i più bassi fattori di combattimento perde le sue intere forze. La parte maggiore rimuove dal gioco un uguale numero di fattori. L'attaccante dovrà rimuovere un valore doppio, triplo o quadruplo rispetto alle unità del difendente, a meno che non sia il difensore che ottiene un risultato "EX" mentre contrattacca.

ESEMPIO: la forza difendente è una 3-3 di fanteria raddoppiata, con un fattore di DAS. L'attaccante attacca (con sette o più fattori) ed ottiene un "EX". L'attaccante deve rimuovere come minimo 7 fattori per uguagliare le perdite del difensore. Ma se fosse il difensore ad ottenere "EX" mentre contrattacca, l'attaccante dovrebbe rimuovere solo 4 fattori. Se l'attaccante non può eguagliare la perdita dei fattori del difensore, deve rimuovere dei fattori aggiuntivi fino a che ne ha perduti tanti quanti il suo opponente; può inoltre scegliere di perdere volontariamente più fattori di quelli richiesti.

CA - Contrattacco: tutte le unità del difensore devono immediatamente attaccare tutte le unità che avevano originariamente portato loro l'attacco. Vengono controllati i fattori coinvolti, viene lanciato il

dado e consultata la opportuna colonna della CRT. Tutti i fattori sono quelli base quando il difendente contrattacca; nessuna unità di ambo le parti è raddoppiata, triplicata o quadruplicata, ma se il difensore ottiene un "CA" e l'attaccante originale deve nuovamente attaccare, le unità del difensore riprendono il loro valore originale ed il lancio del dado dell'attaccante avviene al vecchio rapporto di forze. Notare ancora che quando il difensore contrattacca, un risultato "A" elimina l'originale difensore, mentre un risultato "D" elimina l'originale attaccante. Se il contrattacco del difensore dovesse essere inferiore ad un rapporto di 1-4, risulterebbe automaticamente eliminato senza la necessità di lanciare il dado.

CA1 - Il difensore deve contrattaccare come sopra; ma lancia il dado per la colonna 1-1 indipendentemente dai fattori coinvolti.

CA2/CA3 - Identico al CA1 solo che si usano rispettivamente le colonne 1-2 ed 1-3.

14.27 - Nessuna battaglia può mai terminare con un risultato di contrattacco. Ogni battaglia deve terminare con un risultato "A", "D" o "EX".

14.28 - Nessuna delle due parti può portare forze aggiuntive durante un contrattacco, neppure quando queste forze siano adiacenti all'esagono attaccato.

14.29 - Tutte le volte che il combattimento dà come risultato l'eliminazione delle unità terrestri del difensore, le unità sopravvissute dell'attaccante possono avanzare nell'esagono reso vacante dal difensore, fino ai limiti sul raggruppamento, immediatamente dopo il combattimento. ECCEZIONI: unità che non sono rifornite all'inizio del loro turno ed unità aviotrasportate che sono state lanciate durante il loro turno, non possono avanzare in tal modo; le unità di sfruttamento non sono capaci di avanzare (vedere: 14.36). Se è consentito, l'attaccante può piazzare un indicatore di testa di ponte (vedere: 9). Quando due o più alleati hanno forze di terra che prendono parte ad un attacco, esse devono accordarsi su chi controllerà l'esagono reso vacante prima di occuparlo; se non c'è accordo, nessuno dei due può avanzare. Il difensore non deve mai avanzare, neppure quando vince un contrattacco.

14.3 - Sfondamento e sfruttamento

14.31 - Tutte le volte che la unità terrestri dell'attaccante comprendono come minimo un'unità corazzata ed ogni unità terrestre che attacca sopravvive ed avanza nell'esagono del difensore, si ha come risultato uno sfondamento. L'esagono del difensore diventa l'esagono di sfondamento.

14.32 - Alcune o tutte le unità corazzate che non hanno effettuato attacchi durante il combattimento, ma che si trovino adiacenti o raggruppate con qualunque unità (comprese quelle aviotrasportate) che hanno attaccato l'esagono di sfondamento, possono ora essere piazzate in questo esagono. Il piazzamento è libero; i fattori di movimento ed i limiti al raggruppamento sono ignorati. Le unità così disposte sono unità di "sfruttamento". Le unità che sono sopravvissute all'attacco originale ed occupano l'esagono di sfondamento, non sono unità di sfruttamento e non possono muovere nè attaccare durante l'azione di sfruttamento (anche partecipare ad un CA generato dal difensore).

14.33 - Dopo che è stato risolto tutto il normale combattimento terrestre, si può effettuare il movimento da ogni esagono di sfondamento nel modo seguente: la prima unità che effettua lo sfruttamento può muovere fino a due esagoni da quello di sfondamento. Ogni successiva unità che effettua lo sfruttamento può, sia muovere fino a due esagoni da quello di sfondamento, o replicare esattamente il movimento fatto da un'unità che ha già effettuato lo sfruttamento e muovere quindi di due ulteriori esagoni. In nessun caso un'unità può eccedere il suo fattore di movimento, che viene contato dall'esagono di sfondamento ed è limitato normalmente dalla ZOC di un'unità corazzata nemica nelle vicinanze.

14.34 - Le unità che effettuano lo sfruttamento non possono entrare o attaccare paesi neutrali, a meno che non sia stata già effettuata una DoW. Possono attraversare il confine del fronte, nel qual caso il

loro movimento dopo lo attraversamento deve conformarsi alla scelta che l'attaccante ha annunciato per quel fronte; se entrano in un fronte in cui c'è una scelta di passare, potranno fare soltanto così su esagoni amici già controllati all'inizio del turno e non possono passare adiacenti a nessuna unità nemica. Se entrano in un fronte in cui c'è una scelta di attrito, esse potranno aggiungere i loro fattori al totale che già c'è per quella scelta d'attrito. Tutte le volte che può verificarsi questa situazione, è necessario che l'attaccante completi il combattimento nel fronte in cui c'è una scelta offensiva prima di volgersi al fronte d'attrito. Se lo sfruttamento avviene fino, ma non attraverso, un confine di fronte, tali unità potranno attaccare attraverso il confine solo se è stata annunciata sull'altro fronte una scelta offensiva; possono inoltre effettuare attrito attraverso il confine se l'attrito è stato annunciato per l'altro fronte (vedere: 20.2).

14.35 - Soltanto le unità che effettuano lo sfruttamento, le unità lanciate durante il movimento di sfruttamento ed il loro appoggio aereo, possono ingaggiare in attacchi di sfruttamento. Tutto il movimento di sfruttamento deve essere completato prima che questi attacchi siano annunciati e risolti. Nessuna unità può attaccare più di una volta (nè CA) durante un turno di giocatore. Dopo il movimento, l'attaccante deve effettuare ogni lancio paracadutato e mettere in volo le missioni per appoggio terrestre che vuole, in congiunzione con i suoi attacchi di sfruttamento, ma l'appoggio aereo non deve essere stato in volo in precedenza durante il turno di gioco, e le unità aviotrasportate non devono essere state lanciate in precedenza nello stesso turno di gioco, nè aver mosso, nè aver ingaggiato in combattimento. Il difensore può assegnare aerei in difesa, l'attaccante può intercettarli, e quindi il combattimento terrestre di sfruttamento viene risolto sulla CRT. Durante lo sfruttamento non possono aver luogo missioni contraeree, nè missioni offensive navali.

14.36 - Le unità di sfruttamento che sopravvivono ai propri attacchi possono avanzare nell'esagono occupato dal difensore, ma non se tale avanzata dovesse interrompere la catena di 2 esagoni richiesta per le unità che effettuano lo sfruttamento. Notare che tale avanzata non dà luogo ad un nuovo esagono di sfondamento e che l'esagono interveniente tra l'ultima unità nella catena e l'esagono in cui l'attaccante avanza, deve essere uno di quelli attraverso cui l'attaccante effettua l'avanzata, come per il punto 14.33.

14.37 - Alcune o tutte le unità di sfruttamento potrebbero essere rimaste nell'esagono di sfondamento, e tutte queste avrebbero potuto essere attaccate, anche se sopra i limiti di raggruppamento. Ma se, dopo le perdite, dopo l'avanzata post-combattimento e la fase di SR, l'esagono di sfondamento dovesse essere ancora sovraffollato, l'attaccante dovrà eliminare, a sua scelta, l'eccesso di unità. L'eccedere i limiti di raggruppamento è consentito soltanto nell'esagono di sfondamento - le unità che muovono fuori dall'esagono di sfondamento non devono essere sovraraggruppate al termine del movimento per lo sfruttamento.

14.38 - Le unità corazzate devono tracciare una normale linea di rifornimento all'inizio del turno del giocatore in cui effettuano lo sfruttamento. Nel turno di gioco successivo allo sfruttamento, e solo in quel turno di gioco, esse sono automaticamente rifornite e non devono più tracciare una linea di rifornimento (ECCEZIONE: 27.34 e 35.3). ESEMPIO: un'unità corazzata effettua lo sfruttamento nel turno di primavera. All'inizio del suo turno d'estate, questa è in grado di tracciare una normale linea di rifornimento (in aggiunta ad essere automaticamente rifornita). Può effettuare di nuovo lo sfruttamento nel turno di estate.

ESEMPIO: un'unità corazzata effettua lo sfruttamento nel turno di primavera. All'inizio del suo turno d'estate non è in grado di tracciare una normale linea di rifornimento. Risulta automaticamente rifornita e può muovere normalmente ma non può più effettuare lo sfruttamento.

14.39 - Le unità di una nazione che effettuano una scelta di passare nel fronte in cui si trova l'esagono di sfondamento, non possono sfruttare lo sfondamento dei loro alleati anche se potrebbero farlo muovendo su esagoni controllati senza trovarsi adiacenti ad unità nemiche.

14.4 - Lo sfondamento ed il successivo sfruttamento possono verificarsi senza che il difensore venga eliminato dall'esagono di sfondamento tutte le volte che un giocatore con un'unità corazzata rifornita, e che non è stato attaccato durante quel turno del giocatore, dichiara la sua intenzione di "attaccare" un

esagono vacante controllato dal nemico con quell'unità corazzata (e qualunque altra unità adiacente all'esagono attaccato che non abbia effettuato attacchi in quel turno e voglia essere inclusa in quell'attacco). L'unità corazzata attaccante viene mossa nell'esagono nemico attaccato e dà luogo ad un esagono di sfondamento da cui altre unità corazzate possono effettuare sfruttamento, come detto in 14.32. Unità possono attaccare un esagono vacante in tal modo, come pure avanzare in esso come risultato di un combattimento "non contestato" solo se un'unità corazzata è coinvolta nell'attacco ed occuperà l'esagono attaccato (ECCEZIONE: 29.436).

ESEMPIO: (Figura 1 a pag. 9 del testo inglese):

Le tre unità nere di fanteria e l'unità corazzata DAK attaccano l'unità 3^a Guardie rossa a 13-6 (2-1).

ESEMPIO: (Figura 2 a pag. 9 del testo inglese):

Il nero vince l'attacco ed elimina la 3^a Guardie occupando l'esagono vacante con la sua vittoriosa unità 1^a Fante ria. Le tre unità corazzate nere negli esagoni adiacenti, e che non hanno preso parte all'attacco, sono state mosse nell'esagono di sfondamento senza alcun costo di movimento.

ESEMPIO. (Figura 3 a pag. 9 del testo inglese):

Le tre unità corazzate nere effettuano sfruttamento, ma non possono andare lontane a causa della ZOC dell'unità rossa 5 TK. Il primo esagono in cui muovono dentro costa un punto di movimento, ma porta le unità corazzate nere nella ZOC dell'unità rossa forzandole a spendere tre punti di movimento per lasciare l'esagono. Per cui l'unità corazzata nera può sfruttare solo due esagoni, anche se ha due fattori di movimento residui. Notare che se l'unità rossa 5 TK fosse stata un'unità non corazzata, le tre unità corazzate nere sarebbero potute penetrare nell'esagono Z creando una catena di unità corazzate negli esagoni X, Y e Z. Se fosse stato così, il nero avrebbe potuto tentare l'attacco alla 5 TK dopo il movimento di sfruttamento o rimanere dove era, avendo già isolato l'unità rossa 2^a Guardie. Anche se avesse avuto successo nel suo attacco contro l'unità rossa, il nero non avrebbe potuto muovere ulteriormente in questo turno, se non per occupare l'esagono reso libero dall'unità.

15. - SCELTA OFFENSIVA - FASE DI COSTRUZIONE DELLE UNITA'

15.1 - Prima di iniziare la costruzione, il giocatore dovrà rivedere i BRP che ha speso durante il turno attuale e rapportarli al limite di BRP che può spendere in quel turno. Può ora spendere i rimanenti BRP, fino a questo limite, nella costruzione di unità dal suo Force Pool della scheda scenario o per trasferirli ad altre nazioni.

15.2 - Il costo in BRP per la costruzione dei vari fattori di combattimento è indicato sulla tabella che si trova a destra sulla mappa.

15.3 - Vedere le sezioni relative alla guerra aerea e navale ed ai partigiani per le regole speciali che regolano la costruzione di queste unità.

15.4 - Le unità costruite devono essere piazzate inizialmente nel proprio paese, in ogni esagono controllato e rifornito che non sia in ZOC nemica. Le unità non possono essere costruite in un esagono che il proprio paese non controlla all'inizio di quel turno di gioco. Quando non sono ancora in guerra, le unità devono essere poste in un confine, senza tener conto di un'eventuale ZOC di unità corazzata nemica che potrà trovarsi lì. Le unità americane vengono poste nel Box U.S.A., in alto a sinistra sulla mappa. Ai fini di questa regola la Prussia orientale è parte della Germania, come l'Ulster è parte della Gran Bretagna e la Sicilia è parte dell'Italia. Ma la Francia non può piazzare le unità in Corsica, nè l'Italia in Sardegna, etc.. Nè la Russia può piazzare le unità nell'Europa orientale dopo la sua occupazione.

15.5 - La cessione di BRP ad altre nazioni viene stabilita in questo momento e trasferita durante l'SR. Alla cessione dei BRP si applicano le seguenti limitazioni:

15.51 - In un turno, una nazione non può cedere ad un'altra più di 40 BRP.

15.52 - In un turno, gli alleati occidentali non possono cedere alla Russia più di 40 BRP.

15.53 - Nessuna nazione può consumare più della metà della sua assegnazione annua di BRP (dopo la costruzione SW) per cederli ad altre nazioni durante quell'anno. Una volta ceduti, i BRP contano agli effetti di questo limite, anche se alcuni vengono successivamente perduti nel Murmansk.

15.54 - Una volta che una nazione garantisce dei BRP ad un'altra nazione, il ricevente non può garantire BRP alla nazione che glieli ha ceduti per il rimanente periodo di gioco.

15.55 - La Russia non può garantire BRP alle potenze maggiori. La Russia non può ricevere BRP dall'occidente a meno che non sia in guerra con la Germania, e a quel punto solamente per mezzo del "Lend Lease" e del "Murmansk Convoy" (ECCEZIONE: 40.5).

15.56 - Né la Francia, né gli Stati Uniti possono assegnare BRP fino alla primavera del 1942.

15.57 - Notare che i BRP vengono sottratti dalla nazione che li cede durante la fase di costruzione, ma non vengono aggiunti al totale del ricevente fino alla fase di SR. Il ricevente non può spendere nessuno di questi BRP nella sua fase di costruzione fino al turno successivo.

15.6 - Trasferimento libero in Siberia: questa è l'unica eccezione al processo di costruzione delle unità. Nel turno dell'inverno del 1941 il giocatore russo può assegnare quattro unità terrestri, attualmente nel suo Force Pool, per il piazzamento sulla mappa durante la fase di costruzione, senza alcun costo in BRP. Nel turno della primavera del 1942, può assegnare altre tre unità senza alcun costo, due nell'estate del 1942 ed una nell'autunno del 1942. Notare che molte unità del Force Pool della Russia non possono essere costruite fino al 1942 - queste unità non possono quindi essere scelte per essere assegnate nel l'inverno del 1941.

15.61 - Solo le unità terrestri possono essere piazzate in questa maniera. Le unità aviotrasportate non possono essere scelte per questo tipo di piazzamento. Il numero delle unità corazzate scelte per il piazzamento libero non può eccedere il numero di quelle di fanteria piazzate liberamente in ciascun turno. Le scelte di piazzamento libero non possono essere accumulate da un turno all'altro; devono essere effettuate nel turno previsto o vanno perdute.

15.62 - Le unità scelte per il trasferimento libero in Siberia devono essere piazzate inizialmente in una città russa amica da cui possano tracciare una linea di rifornimento fino al lato est della mappa. Durante questo piazzamento devono essere rispettati i limiti sul raggruppamento.

15.63 - L'uso del trasferimento libero in Siberia non è automatico; è una scelta consentita al giocatore russo. Una tale ritirata di forze dalle difese più orientali dell'Unione Sovietica, avrà conseguenze di grandi proporzioni a causa del suo effetto sulla strategia del Giappone. Se la Russia sceglie di usare il trasferimento libero in Siberia, cambieranno le condizioni di vittoria relativamente ad alcuni scenari.

15.631 - Gioco Campagna a due: si abbreviano le date di conquista dell'Asse di un turno di gioco per ogni livello di vittoria.

15.632 - Gioco Campagna con più partecipanti: si aumenta di due la richiesta di obiettivi russi per ogni livello di vittoria.

15.633 - Scenari 1939 e 1942 a due: si aumenta di uno la richiesta di obiettivi alleati per ogni livello di vittoria.

15.634 - Scenari 1939 e 1942 con più partecipanti: si aumenta di uno la richiesta di obiettivi russi per ogni livello di vittoria.

16. - SCELTA OFFENSIVA - FASE DI TRASFERIMENTO STRATEGICO (SR)

16.1 - Ogni nazione di cui è il turno del giocatore, può ora trasferire un certo numero di sue unità rifornite, muovendole a qualunque distanza, soggetta alle seguenti limitazioni sul numero delle unità

mosse: U.S.A. 10, Germania 9, Gran Bretagna 7, Russia 6, Italia 5 e Francia 5. Il trasferimento strategico (che d'ora in avanti chiameremo SR) non è trasferibile da una nazione all'altra, ne può essere accumulato da un turno al successivo. Le unità trasferite tramite SR non sono in alcun modo soggette ad intercettazione.

16.2 - Le unità trasferite strategicamente per terra possono muovere solo su esagoni controllati e riforniti (inclusi gli esagoni controllati da un alleato). Ogni unità trasferita strategicamente (terrestre, aerea o navale) non deve essere adiacente, nè passare adiacente a nessuna unità nemica, comprese unità aeree, navali, indicatori di base aerea o partigiani, nè all'inizio nè al termine nè in alcun punto del proprio trasferimento strategico. Notare comunque che un'unità non è "adiacente ad un'unità nemica" se il nemico è un nemico futuro, non ancora in guerra (vedere: 5.34).

16.3 - Le unità di terra e la cessione di BRP non possono attraversare qualunque lato d'esagono completamente d'acqua (eccettuate le frecce di attraversamento) durante l'SR senza scorta per mare (vedere: 29.6).

16.4 - Le unità navali che muovono in base all'SR non possono attraversare più di un confine di fronte (ECCEZIONE: le flotte che effettuano scorta per mare non possono attraversare nessun confine di fronte). Possono attraversare lo Stretto di Gibilterra solo se Gibilterra è controllata dalla loro parte. Forze nemiche in qualunque altro esagono adiacente allo Stretto (compresi gli esagoni AA9 e BB8) non impediscono l'SR attraverso Gibilterra fino a che la stessa Gibilterra risulta controllata. Allo stesso modo l'SR navale non può attraversare gli Stretti di Turchia se qualunque dei quattro esagoni adiacenti alla freccia di attraversamento è controllato da forze nemiche o neutrali.

16.5 - Le unità aeree possono effettuare il trasferimento strategico per mare solo con l'uso di una scorta, o tracciando un percorso di non più di 8 esagoni da una base aerea controllata, ad un'altra base aerea controllata. Possono attraversare più di 8 esagoni in questo modo usando una catena di basi aeree ad una distanza di 8 esagoni l'una dall'altra. Possono effettuare trasferimento strategico su esagoni parzialmente d'acqua e di terra se il terreno è amico o neutrale, ma non se è nemico.

16.6 - Ogni cessione di 20 BRP o frazione nei confronti di un'altra nazione, conta come un SR nei riguardi del limite di cessione della nazione. I BRP si muovono da una capitale ad un'altra, per cui non possono essere soggetti ad SR se la capitale dell'uno o dell'altro paese è sotto controllo nemico. ECCEZIONE: la Russia può ricevere i BRP fino a che non è stata circondata o conquistata, senza tener conto dello status in cui si trova Mosca (vedere: 40 e 42).

16.7 - Regole speciali si applicano alle unità che sono nel Box U.S.A.:

16.71 - L'SR dall'America alla Gran Bretagna ("Piazzamento Iniziale") è limitato normalmente a 6 unità per turno, ma può essere aumentato a 7 o diminuito a 5 da alcuni indicatori di variante. Ogni 20 BRP, o frazione, ceduti ad un alleato, conta agli effetti del limite al piazzamento iniziale, sia via Murmansk, Lend Lease o attraverso l'Atlantico; e sia che vengano ceduti alla Gran Bretagna o ad un altro alleato. Una volta che una flotta degli Stati Uniti è stata piazzata in Europa e per qualunque ragione ritorni poi al Box U.S.A., non è contata come unità per il piazzamento iniziale se viene nuovamente SR in Europa.

16.72 - Tutte le unità che vengono piazzate all'inizio, devono terminare il loro SR nel modo seguente:

- Se la Francia è stata conquistata e la Gran Bretagna non lo è stata: in Gran Bretagna (incluso l'Ulster);

- Se la Gran Bretagna è stata conquistata e la Francia non lo è stata: in Francia, attraverso un porto del fronte occidentale;

- Se la Gran Bretagna e la Francia non sono state conquistate: nell'una o l'altra attraverso un porto del fronte occidentale;

- se la Gran Bretagna e la Francia sono state conquistate: in ogni esagono raggiungibile attraverso un porto amico nel o confinante al fronte occidentale;

- Se non esiste nessun porto amico, il piazzamento inizia le può essere effettuato solo tramite invasione in qualunque esagono nel o confinante col fronte occidentale (vedere: 29.171 e 29.438).

In casi rari, il piazzamento iniziale può essere fatto tramite trasporto per mare (vedere: 29.171).

16.73 - Le unità non devono muovere più lontano delle aree specificate in 16.72, nello stesso turno, neppure al costo di SR addizionali.

ESEMPIO: solo la Francia è stata conquistata; gli Stati Uniti e la Gran Bretagna hanno invaso la Francia conquistata. Un'unità degli Stati Uniti si piazza in Gran Bretagna. Non può effettuare SR dalla Gran Bretagna alla Francia fino al prossimo turno.

16.74 - Le unità aeree e navali possono effettuare missioni difensive nel turno di gioco in cui arrivano in Gran Bretagna se sono state costruite nel turno precedente o se erano unità disponibili "all'inizio".

16.75 - Nessuna scorta per mare è richiesta alle unità che effettuano SR dall'America alla Gran Bretagna, ma è invece richiesta per i BRP ceduti a qualunque alleato. Tale scorta per mare deve essere di base negli U.S.A..

16.76 - Se la Gran Bretagna è conquistata, il piazzamento iniziale americano è limitato a 4 unità per turno (aumentabile a 5 o diminuibile a 3 dagli indicatori di variante). Se gli Alleati dovessero riconquistare Londra, il piazzamento iniziale ritornerebbe a 6 (5 0 7).

16.77 - Nel piazzamento iniziale tramite invasione, solo le unità che sono sulla flotta di invasione contano agli effetti dei limiti del piazzamento. Le flotte di per se stesse non contano, dal momento che non possono piazzarsi ma solo effettuare missioni dalle loro basi U.S.A. e quindi ritornarvi.

16.8 - Sia gli Stati Uniti che la Gran Bretagna possono assegnare più scorte, per proteggere i BRP trasferiti al Murmansk Box, muovendole nello stesso Murmansk Box. Ogni indicatore navale così assegnato, conta come un SR; può essere posto di base dovunque nell'Atlantico, inclusi gli U.S.A.. Gli indicatori ASW Alleati possono inoltre essere mossi dal Box SW al Murmansk Box durante la fase di SR Alleata; ma possono ritornare da dove sono partiti soltanto durante una fase di SR nel turno di primavera. Nessun SR è addebitato per tale movimento di ASW (vedere per dettagli: 42).

16.9 - I partigiani non sono soggetti ad SR. Le forze dei paesi minori lo possono, ma se sono alleati con un potenza maggiore; tale SR è addebitato alla potenza maggiore.

17. - RIMOZIONE DELLE UNITA' NON RIFORNITE

17.1 - Le unità che non sono rifornite all'inizio del loro turno, e lo sono anche al termine dello stesso, vengono rimosse dalla mappa indipendentemente dalla scelta impiegata e riposte nel loro Force Pool (a differenza dalle unità perdute per altre cause, esse non possono essere ricostruite nello stesso turno in cui sono state perdute).

18. - SCelta DI ATTRITO

18.1 - Le fasi di Movimento, di Costruzione e di SR della Scelta d'Attrito, sono identiche a quelle della Scelta Offensiva. Solo il combattimento d'Attrito è diverso. Dopo il movimento, l'attaccante somma i fattori delle unità terrestri che sono in contatto con unità terrestri nemiche adiacenti (se ci sono) in quel fronte. Può includervi le unità incapaci di tracciare una linea di rifornimento. Le sue unità che sono su un altro fronte, ma in contatto con le unità di terra nemiche nel fronte d'Attrito, possono essere incluse avendo attenzione che non prendano parte al combattimento per scelta offensiva o d'attrito sul proprio fronte. Le unità che sono solo in contatto con unità nemiche su un

altro fronte, non contano, nè sono considerate in contatto unità solo attraverso lati d'esagono tutti d'acqua (a meno che non ci sia una freccia di attraversamento). L'attaccante deve sommare nel suo totale tutte le unità disponibili e consentite - può omettere un'unità solo se questa prende parte ad una scelta offensiva su un altro fronte.

ESEMPIO: (vedere figura a pag. 10 del testo inglese). Se è il turno del rosso, l'unità A potrebbe partecipare al combattimento d'attrito nell'uno o nell'altro fronte, ma non in entrambi. Se è il turno del nero, le unità B e C potranno partecipare al combattimento d'attrito solo nel fronte orientale.

18.2 - Le unità di tutti gli alleati che prendono parte all'attrito vengono sommate insieme per un singolo lancio di dado.

ESEMPIO: l'Italia non sarà soggetta ad un lancio di dado per l'attrito nel Mediterraneo dalle forze inglesi e ad un secondo dalle forze francesi. Comunque, l'Italia può essere soggetta ad un lancio di dado per le forze combinate Anglo-Francesi ed un altro da una Grecia invasa ma non conquistata, se l'alleanza e l'intervento alleato non si sono ancora verificati in Grecia. Se sono coinvolti due paesi minori non alleati, ciascuno di essi può effettuare un lancio di dado; quindi, per continuare l'esempio, l'Italia potrebbe essere soggetta ad un terzo lancio di dado dalla Jugoslavia, se l'Italia avesse attaccato la Grecia e la Jugoslavia, ma non le avesse ancora conquistate.

18.3 - L'attaccante trova l'opportuna colonna sulla "Attrition Resolution Table" e lancia un dado. Il risultato può indicare il numero di unità (C) che il difensore perde ed un numero di esagoni (H) che deve cedere all'attaccante.

18.31 - Per prima cosa il difensore sceglie le unità che intende perdere e le riporta nel Force Pool della sua scheda scenario. Non può scegliere di perdere più unità di quante stabilite. Deve trattarsi di unità di terra che si riferiscono ad ogni paese difendente che ha unità di terra in contatto col nemico e che possono trovarsi dovunque lungo il fronte di attrito. Anche i Partigiani possono essere presi come perdite d'attrito. Le unità in difesa di un alleato minore attivo di una potenza maggiore o di un paese minore in cui è intervenuta la potenza maggiore in difesa, possono essere prese per soddisfare queste perdite e viceversa. Le unità russe, che in base alla scheda scenario è stabilito che restino al loro posto fino all'avvicinamento dell'Asse, non possono essere prese come perdite per l'attrito fino a che non siano state liberate da tale avvicinamento. Se gli alleati in difesa non si accordano su quali unità perdere, suddividono le perdite in base ai rapporti di forze, iniziando dalla nazione che ha il maggior numero di fattori di terra in contatto col nemico sul fronte. Allo stesso modo, se gli alleati attaccanti non si accordano su quali esagoni debbano essere guadagnati, vengono suddivisi lasciando la prima scelta alla nazione che ha il maggior numero di fattori in contatto sul fronte d'attrito. Le parità vengono risolte con un lancio del dado. Le unità che sono ancora nel Box U.S.A. non vengono prese come perdite d'attrito per il fronte occidentale.

18.32 - L'attaccante può ora scegliere un esagono da occupare (se ciò gli è consentito dal lancio del dado). Non può scegliere un esagono di fortezza, capitale, obiettivo o testa di ponte, nè uno che può essere solo occupato attraverso un lato d'esagono che contiene una freccia di attraversamento. Può scegliere il Lussemburgo, a meno che in quell'esagono non ci sia un indicatore di testa di ponte. L'esagono scelto deve contenere un'unità di terra nemica e deve essere adiacente ad una delle unità terrestri dell'attaccante, idonea ad effettuare l'avanzata (i rimpiazzi e le unità non rifornite all'inizio del proprio turno non sono idonee ad avanzare).

18.33 - Il difensore ritira le sue unità fuori dall'esagono scelto. L'attaccante deve avanzare con almeno una unità di terra adiacente nell'esagono scelto. Se non può far ciò, non deve chiedere al difensore di lasciare libero lo esagono. Il difensore può sovraraggrupparsi; può ritirarsi in ZOC nemica o in un esagono vuoto controllato dal nemico. Non può invece ritirarsi in un esagono che l'attaccante ha lasciato libero per effettuare la sua avanzata, nè in un esagono occupato da qualunque unità di terra, aerea, navale o base aerea.

18.34 - Una volta che l'attaccante ha indicato tutti gli esagoni che desidera occupare e vi è abilitato dal lancio del dado per il combattimento d'attrito, il difensore dovrà liberare simultaneamente tutti questi esagoni e l'attaccante dovrà provvedere alla simultanea occupazione degli stessi. Il procedimento di

liberare/occupare non viene effettuato un esagono alla volta; tutti gli esagoni devono essere liberati prima che l'attaccante avanzi ad occupare il primo esagono libero, ma il difensore non può ritirarsi in un esagono che l'attaccante ha scelto di occupare nel corso della sua avanzata. All'attaccante non è richiesto di scegliere tutti o alcuni degli esagoni per l'occupazione quando ottiene un risultato "H". Può anche scegliere di rimanere nelle sue posizioni.

18.35 - Se il difensore, quando si ritira, supera i limiti di raggruppamento, può ritornare entro la normalità fino alla sua successiva fase di movimento. Se ciò non avviene, deve distruggere ogni eccesso di unità a sua scelta. Se le unità, difendenti non si sono ritirate (in quanto completamente circondate dal nemico o da lati d'esagono intransitabili), risultano distrutte nel momento in cui dovrebbero lasciare libero l'esagono.

ESEMPIO: (vedere figura a pag. 11 del testo inglese).

Il nero ha optato per una scelta d'attrito sul Fronte Orientale con 25 fattori di terra in contatto con le forze terrestri rosse ed ha ottenuto dal dado un "1". Il rosso deve eliminare tre corpi e cedere due esagoni. Il rosso elimina due unità 1-3 da un'altra parte del fronte, ma non vuole cedere Vologda e così elimina la 1^a Tank, lasciando vacante Vologda e negando al nero la possibilità di occuparla. Vedendo ciò, il nero decide di occupare gli esagoni X e Y. La 7^a Guardie rossa è forzata dentro Vologda; l'unica altra ritirata nell'esagono Y sarebbe bloccata dall'avanzata del nero nello stesso esagono. L'11^a Guardie rossa si ritira nell'esagono Z.

18.36 - Le unità aeree o navali che devono ritirarsi a causa dell'attrito, possono trasferirsi alla più vicina base amica. Se su quel fronte non esiste nessun'altra base amica, tali unità navali sono eliminate. Le unità aeree saranno eliminate soltanto se nessuna altra base aerea amica è entro 8 esagoni, indipendentemente dai confini del fronte. In nessun caso possono essere superate le capacità della base (28.1 e 29.11).

19. - SCELTA DI PASSARE

19.1 - La scelta di passare non comprende la fase di combattimento. Le fasi di costruzione e di SR sono invece identiche alle altre scelte. La fase di movimento è quella che ha le maggiori differenze da quella delle scelte offensiva e di attrito.

19.2 - Le unità di terra possono muovere soltanto su esagoni già controllati, anche se l'esagono in oggetto è vacante e si trova entro la ZOC del giocatore che effettua il movimento. Se è adiacente a qualunque unità nemica (vedere: 5.34), anche se l'unità nemica è in un altro fronte, l'unità non può muovere. Il movimento non può iniziare, terminare nè attraversare ogni esagono adiacente ad ogni unità nemica (terrestre, aerea o navale), inclusi i partigiani e le basi aeree. Le unità di una potenza che effettua una scelta di passare possono entrare in esagoni conquistati da un alleato durante la stessa fase di movimento, avendo attenzione che non si applichi nessun'altra limitazione.

19.3 - Le unità aeree possono mettersi soltanto su esagoni già controllati o tutti di acqua.

19.4 - Le unità navali possono cambiare di base solo se il nemico non ha flotte sul fronte e non ha unità aeree entro 4 esagoni. Ciò anche se le flotte e gli aerei nemici non hanno la capacità di effettuare intercettazioni.

19.5 - Un'unità aerea o terrestre che cambi fronte durante il movimento o che attacchi un'unità nemica attraverso un confine di fronte non è sottoposta a queste limitazioni se entra o attacca in un fronte in cui non è in atto una scelta di passare. Le regole saranno quelle del fronte in cui si entra o si effettua l'attacco. Allo stesso modo, un'unità navale può (durante la fase di combattimento) muovere attraverso un fronte in cui è una scelta di passare per bombardare o invadere un altro fronte o per sbarcare una missione di trasporto per mare in un porto di sbarco che si trova in un altro fronte (Comunque, la missione di trasporto per mare non può sbarcare un'unità in un porto di un fronte in cui vige la scelta di passare, anche se tale unità muove ulteriormente per terra per entrare o attaccare un esagono su un altro fronte. Il porto di sbarco è l'esagono che "riceve l'azione" di questa missione navale).

20. - DETERMINANTI DELLA SCELTA

20.1 - L'esagono che "riceve l'azione" in ogni caso determina quale scelta è richiesta.

ESEMPIO: le unità navali nel Mediterraneo potrebbero invadere il sud della Francia o trasportare una missione per mare a Marsiglia, anche se la loro nazione ha optato per una scelta di passare o di attrito nel Mediterraneo. Similmente, le unità aeree nel nord Italia potrebbero attaccare il sud della Francia. Tutte queste azioni richiederebbero una scelta offensiva sul fronte Occidentale.

ESEMPIO: nell'esempio di cui sopra, le unità navali del Mediterraneo non potrebbero effettuare una missione di trasporto per mare a Genova, anche se le unità trasportate continuassero il loro movimento per terra ed attaccassero un esagono del fronte occidentale.

ESEMPIO: unità terrestri a Torino ed in U21, potrebbero attaccare unità adiacenti in Francia durante una scelta offensiva sul fronte occidentale, anche se una scelta di attrito o di passare è in atto nel fronte Mediterraneo. Allo stesso modo, le unità a Torino potrebbero esseré contate come parte dell'attrito sul fronte occidentale, anche se una scelta offensiva o di passare è in atto nel Mediterraneo. In entrambi i casi, le unità in Italia potranno ignorare le limitazioni della scelta di passare quando muovono al confine.

20.2 - In nessun caso un'unità può prendere parte ad azioni su due fronti. Una unità che si trova al confine di un fronte, non può partecipare ad attacchi offensivi su entrambi i fronti, nè ad attrito su entrambi i fronti, nè ad attrito su un fronte e ad un attacco offensivo su un altro (14.34). Potrebbe, comunque, lasciare un fronte e passare ad un attacco offensivo o di attrito su un altro fronte.

20.3 - Il combattimento non è un elemento necessario per effettuare una scelta offensiva o di attrito. La nazione potrebbe voler passare solo per territori non controllati e di conseguenza per volerli controllare.

20.4 - La scelta di passare deve essere selezionata per un dato fronte quando:

A) - Una nazione alleata voglia effettuare una scelta offensiva su quel fronte e le altre nazioni sono impossibilitate a farlo. Le nazioni alleate possono effettuare una scelta offensiva o di attrito in ciascun fronte. Non possono farle entrambe, anche se la scelta d'attrito è contemplata senza combattimento d'attrito. Le nazioni dissenzienti possono passare.

B) - Se una nazione non è capace di adempiere ai requisiti di una scelta già annunciata, deve passare, perdendo gli eventuali BRP che ha già pagato per una eventuale scelta offensiva.

21. - DICHIARAZIONE DI GUERRA (DoW)

21.1 - Le dichiarazioni di guerra (che d'ora in avanti chiameremo DoW) possono essere fatte solo all'inizio del turno del giocatore. Costano 35 BRP nei confronti di una potenza maggiore e 10 BRP contro una potenza minore. Nessun giocatore può attaccare le forze di un altro paese, a meno che non sia in guerra con lo stesso, nè può violare il suo territorio (o volare sopra di esso) incluse le colonie e le conquiste, a meno che non sia un proprio alleato ed abbia il permesso di farlo (ECCEZIONE: esa.goni neutrali parzialmente di terra ed acqua). Nessuna nazione può dichiarare guerra alla Svizzera.

21.2 - Una DoW pone la nazione che la effettua, in guerra con tutti gli alleati della nazione a cui la dichiarazione è rivolta, incluse le colonie. Nessun BRP in più viene speso, non importa quante siano le nazioni che risulteranno coinvolte. Una nazione che ha subito una DoW non deve pagare BRP per ritornare la dichiarazione.

21.3 - Se un paese minore sopravvive al suo primo turno in guerra e se nel successivo turno del giocatore attaccante una potenza maggiore si unisce all'attacco contro quel paese minore, il secondo attaccante non deve pagare il costo della DoW. Questi non può effettuare un tale attacco senza l'approvazione della potenza che per prima ha effettuato l'attacco. Allo stesso modo, due potenze già

alleate possono entrambe attaccare lo stesso paese minore nello stesso turno e solo uno pagare il costo della DoW. L'altro non potrà unirsi all'attacco senza l'approvazione del giocatore che ha effettuato il pagamento. Se, a causa di disaccordo fra gli alleati, dovesse essere coinvolta la regola 51.5, entrambe le potenze dovranno pagare il costo completo della DoW.

21.4 - Una potenza maggiore che dichiara guerra ad una potenza minore può, nel turno della dichiarazione, muovere le sue forze in quel paese minore o portare attacchi offensivi o di attrito contro le forze di quel paese minore. Se una nazione scopre di non potersi uniformare a questa regola, la DoW è revocata ed i BRP sono perduti. Il paese minore è in pace con tutte le potenze e non può essere attaccato in futuro senza una nuova DoW con una spesa di 10 BRP.

21.5 - Eccezioni:

21.51 - Ogni nazione che dichiara guerra ad una colonia o a un paese minore deve, se tale azione risultasse automaticamente in una guerra con una potenza maggiore, pagare 35 BRP invece di 10.

21.52 - La Germania e l'Italia non possono attaccare lo stesso paese minore fino a che l'Italia non è in guerra contro gli alleati occidentali.

21.53 - La Russia e gli Alleati Occidentali non possono dichiarare guerra ad uno stesso paese minore fino a che la Russia non è in guerra contro la Germania e l'Italia.

21.54 - La Russia non può dichiarare guerra alla Germania o all'Italia o effettuare ogni azione che risultasse automaticamente nella guerra contro la Germania, fino al turno dell'autunno del 1941 (ECCEZIONE: 4.2 - 3). Fino a che la Russia non è in guerra contro la Germania e l'Italia, può dichiarare guerra solo ai paesi minori confinanti. Non può dichiarare guerra agli alleati minori dell'Asse (attivi o non attivi) se il paese minore ha come guarnigione almeno un fattore di guerra tedesco. Se la Russia ha conquistato un paese minore, può, in un turno successivo, dichiarare guerra ad un altro paese minore che confini con quello precedentemente conquistato. (La Germania non ha una guarnigione in Finlandia; la Russia la conquista, e poichè fuori del lato nord confina con la Svezia e la Norvegia, potrà dichiarare guerra a questi paesi prima di effettuare un'invasione per mare; il movimento ed il combattimento fuori della mappa non è consentito). La Russia non può attaccare una colonia di Vichy fino a che non è in guerra contro la Germania e l'Italia, e anche se ciò fosse, dovrebbe dichiarare guerra alla Francia di Vichy, a meno che Vichy non sia stato attivato o disattivato.

21.6 - Il Gioco Campagna e lo scenario del 1939 iniziano con la Germania già in guerra con la Gran Bretagna, Francia e Polonia. Non viene quindi sottratto alcun BRP per DoW.

21.7 - Lo scenario del 1942 inizia con gli Stati Uniti in guerra e nessun BRP viene quindi sottratto. Comunque, nel Gioco Campagna e nello scenario del 1939, gli Stati Uniti devono pagare 35 BRP per dichiarare guerra alla Germania all'inizio del turno della primavera del 1942.

21.8 - Non può essere effettuata una DoW che risulti in una guerra tra eventuali partners dell'Asse (Germania e Italia) o tra le eventuali nazioni Alleate (Francia, Gran Bretagna, Russia e Stati Uniti).

22. - OPERAZIONI DEI PAESI MINORI

22.1 - Quando viene dichiarata guerra ad un paese minore, la più vicina potenza maggiore nemica, o potenziale nemica, dell'attaccante (come determinato fra la distanza in esagoni fra le due capitali) dispone le forze del paese minore nel proprio paese. Se il paese minore dovesse sopravvivere al turno iniziale d'invasione, il controllo delle forze del paese minore passerà alla maggiore potenza che per prima è intervenuta (la Germania controlla sempre i suoi alleati minori nell'eventualità che vengano attaccati. Le forze polacche sono piazzate e controllate dal giocatore inglese). Il piazzamento si effettua prima che vengano annunciate le scelte. Inizialmente almeno una unità terrestre deve essere piazzata nella capitale del paese minore; non è necessario che vi resti. L'opponente dell'attaccante

continua a controllare ed a muovere le forze del paese minore fino a che restano in vita ed effettua le scelte che esse stesse poi useranno.

22.2 - La "Minor Country Forces Chart", stampata sulla mappa, indica le forze a disposizione di ogni paese minore. Gli indicatori dei paesi minori neutrali forniti col gioco, non consentono il piazzamento contemporaneo di tutte le forze dei paesi neutrali, dal momento che è estremamente improbabile che si trovino tutte in gioco nello stesso turno. Se le forze Jugoslave vengono richieste nell'autunno del 1939, ci può essere scarsità di unità di fanteria 2-3; in sostituzione possono essere usati gli indicatori spagnoli o turchi. Alcuni paesi, come ad esempio il Portogallo, non hanno forze armate, per cui un invasore non troverà opposizione, ma dovrà ugualmente pagare il costo della DoW.

22.3 - Nel turno di gioco in cui si effettua la DoW, potenze maggiori già nemiche possono opporre attacchi ad un paese minore, solo per mezzo dell'intercettazione navale (quando è possibile). Tale intercettazione non costituisce un intervento. In quel turno, nessuna unità aerea di una potenza maggiore può interferire con attacchi al paese minore.

22.4 - All'inizio del gioco campagna e dello scenario del 1939, la Polonia è alleata con la Gran Bretagna e la Francia. Se la Polonia dovesse sopravvivere al 1940, la Francia e la Gran Bretagna possono dividere i BRP della Polonia in qualunque modo nell'YSS (vedere: 24.7).

22.5 - Le unità dei paesi minori, quando sono perdute, lo sono permanentemente; non possono più essere ricostruite. ECCEZIONE: paesi minori attivi degli Alleati.

22.6 - Se risultano isolate dalla propria capitale, le unità dei paesi minori possono essere rifornite da ogni paese attualmente in guerra con l'invasore, senza con ciò costituire intervento.

22.7 - Le unità di terra dei paesi minori non possono lasciare il loro paese (anche se alleate con una potenza maggiore (vedere: 23.1)); le unità aeree e navali non possono avere basi fuori dal loro paese (la Spagna può avere unità nelle Isole Baleari e nel Marocco Spagnolo). Un'eccezione sono ancora i paesi minori attivi degli Alleati. Le unità di terra possono attaccare unità adiacenti attraverso il loro confine, ma non possono avanzare nell'esagono oltre il confine dopo il combattimento. Le unità aeree e navali possono operare liberamente dalle loro basi nel paese, l'unica limitazione è che nel turno di gioco dell'invasione esse possono operare solo contro le forze della potenza che ha effettuato l'invasione attaccando il loro paese.

ESEMPIO: una flotta di trasporto che porta a terra unità in un porto per attaccare un paese minore, potrebbe essere intercettata dalle forze aeree e navali di quel paese minore. La stessa flotta della potenza maggiore, che opera solo contro una potenza maggiore nemica o un diverso paese minore, non potrebbe essere intercettata nello stesso modo dal paese minore nel turno di invasione.

22.8 - Le unità del paese minore possono essere rifornite dalla propria capitale o da ogni altra sorgente di rifornimento controllata da una potenza maggiore già in guerra con l'attaccante, anche se non si è verificato alcun intervento. Tale potenza maggiore può rifornire le forze del paese minore per mare (27.23).

23. - INTERVENTO NEI PAESI MINORI

23.1 - Se un paese minore non è conquistato nel turno della DoW, qualunque opponente dell'attaccante può intervenire mandando unità terrestri, navali ed aeree al paese minore durante la sua fase di combattimento, movimento o SR. Effettuare una missione aerea o navale in un esagono di un paese minore è, di per se stessa, insufficiente a costituire un intervento. Le unità che effettuano l'intervento possono raggrupparsi con le unità del paese minore. La potenza interveniente, se già non è in guerra con l'attaccante, deve effettuare la dichiarazione di guerra allo inizio del suo turno per poter effettuare l'intervento. Tale intervento dà come risultato un'alleanza tra il paese minore e la potenza che interviene e, se l'attaccante non conquista la capitale del paese minore, deve cedere i suoi BRP alla potenza interveniente, nella successiva YSS.

23.2 - Dopo che si è verificato l'intervento e l'alleanza, il paese minore effettua i suoi turni contemporaneamente ai suoi alleati. Altrimenti il suo turno si svolge immediatamente dopo quello dell'attaccante. Se un paese minore sopravvive all'attacco iniziale, deve sempre fare come minimo un turno indipendente, prima che l'intervento e l'alleanza possano verificarsi. (Vedere anche: 12.16).

23.3 - Se le unità intervenienti hanno mosso nel paese minore durante un turno di gioco in cui questo ha già effettuato un turno indipendente, le forze del paese minore, avendo già effettuato il loro turno, non possono muovere né partecipare ad attacchi d'attrito o offensivi. Sono immuni da ogni risultato di combattimento in cui può incorrere la potenza interveniente, anche se le unità di questa sono raggruppate con quelle del paese minore per effettuare l'attacco.

24. - CONQUISTA DEI PAESI MINORI

24.1 - I paesi minori risultano conquistati quando un'unità nemica occupa la loro capitale. Essi non hanno bisogno di un turno per tentare di riconquistarla. Tutte le rimanenti unità del paese minore vengono rimosse dalla mappa al termine della fase di combattimento dell'attaccante. Gli alleati minori dell'Asse non fanno eccezione (riconquistando immediatamente la capitale di un paese minore alleato, la Germania eviterà la perdita dei BRP dell'alleato minore, ma le unità di questo rimarranno permanentemente fuori dal gioco).

24.2 - Non appena conquistato, tutti gli esagoni del paese minore passano sotto il controllo del paese che ha effettuato la conquista al termine della sua fase di combattimento. ECCEZIONI:

24.21 - La regola si applica solo alla conquista iniziale. Le normali regole sul controllo degli esagoni vengono applicate tutte le volte che la capitale del paese cambia di possesso.

24.22 - La regola non si applica agli alleati minori se già sono stati attivati. Si applica ad un alleato minore attivato da un attacco più un intervento.

24.23 - Se unità terrestri di una potenza maggiore nemica si trovano nel paese conquistato e possono ancora tracciare una linea di rifornimento al termine della fase di combattimento del paese che ha effettuato la conquista, gli esagoni in cui si trovano e gli esagoni che fanno parte della linea di rifornimento non passano sotto il controllo del paese conquistante. Il possessore delle unità in oggetto, sceglie esattamente quali esagoni formeranno la sua via di rifornimento (o le vie, se sono necessarie più di una), ma tali vie dovranno essere il più brevi possibile e dovranno andare al più vicino porto o confine controllato da unità amiche. Il paese conquistante controlla tutti gli altri esagoni. Non può tagliare le vie di rifornimento per mezzo di SR di unità corazzate adiacenti fino al turno successivo.

24.24 - Le isole della Grecia, della Svezia e della Spagna, insieme al Marocco Spagnolo diventano amiche del conquistante insieme al loro territorio nazionale.

24.3 - Un paese minore conquistato cede il suo intero valore in BRP, come stampato sulla mappa, alla maggiore potenza che controlla la sua capitale durante ogni YSS. Se, dopo tale YSS, un altro opponente conquista il controllo della capitale, il precedente possessore ha a disposizione un turno per ristabilire il controllo della stessa capitale. Se non riesce a fare ciò nel suo successivo turno del giocatore, perde immediatamente i BRP che gli erano venuti da quel paese (durante la fase di combattimento in cui avviene tale fallimento). Se il controllo viene perduto nella seconda metà di un turno di inverno, la potenza perdente riceve i BRP durante la YSS; ma questi devono essere immediatamente sottratti se il controllo non viene ristabilito nel turno di primavera. L'opponente che occupa fisicamente la capitale, riceverà i BRP di quel paese durante l'YSS e di conseguenza la decisione finale sul controllo rimarrà pendente. Anche se una parte deve eventualmente perdere questi BRP, entrambe le parti possono includerli nel loro totale dell'YSS per poter determinare il limite massimo di spesa che deriva da tali totali. A questo scopo il Lussemburgo è considerato come se avesse una capitale.

24.4 - Il controllo delle colonie conquistate, ed ogni BRP che ne deriva, è considerato alla stessa maniera, eccetto che:

24.41 - Per poter ottenere i BRP nell'YSS, una nazione deve stabilire il controllo su tutte le città e porti in una colonia.

24.42 - Una volta che è stato stabilito tale controllo e sia svanita la possibilità di riprendere la città, la nazione continua a ricevere i BRP per la sua YSS fino a che controlla ogni città.

24.43 - I BRP vengono sottratti solo se la nazione perde il controllo di tutte le città e non riesce a ristabilirlo nella sua successiva fase di combattimento.

ESEMPIO: l'Algeria è della Francia Libera. All'inizio del 1941 l'Asse controlla Constantine (soltanto). Gli inglesi ricevono i BRP dell'Algeria per la loro YSS del 1941. Nella seconda metà dell'inverno del 1941, l'Asse conquista Orano, l'ultima città controllata dagli inglesi. Sia gli inglesi che l'Asse, riceveranno i BRP dell'Algeria per la YSS del 1942. Gli inglesi dovranno comunque sottrarli immediatamente se non riescono a riconquistare almeno una città durante la fase di combattimento del turno della primavera del 1942.

24.5 - Una nazione non può mai avere dei BRP da un paese o da una colonia controllata dalla sua parte, all'inizio di uno scenario, nè può perdere i BRP per la perdita di tale territorio. ECCEZIONI: i paesi minori degli Alleati negli scenari del 1942 e del 1944, sono aggiunti al totale iniziale e sono perduti quando la capitale viene perduta. I BRP risultano sempre perduti se non riesce a riconquistare una capitale occupata dai partigiani.

24.6 - Una nazione non può perdere BRP quando perde un paese o una colonia da cui non aveva ricevuto BRP per la sua YSS dell'attuale anno. ECCEZIONI: i paesi minori Alleati, quando i loro BRP sono ricevuti durante un anno anziché durante una YSS.

24.7 - Conquista in cooperazione: quando due o più alleati hanno partecipato alla conquista o riconquista di un paese o colonia, o in un intervento, ogni BRP che deriva da queste azioni, durante successive YSS, può essere ripartito d'accordo fino a che le proporzioni non cambino da un anno all'altro. Se gli alleati non raggiungono un accordo, i BRP vengono ripartiti ugualmente, tralasciando le frazioni. Se uno dei partecipanti viene conquistato, il partecipante (o i partecipanti) sopravvissuto riceve tutti i BRP per la sua YSS, avendo attenzione che controlli quell'area.

24.8 - L'originario conquistatore (o possessore) di ogni BRP derivante dal territorio, non può trasferirlo ad altri alleati, nè può cedere il controllo di un esagono obiettivo ad un alleato. Tali cambiamenti di possesso possono essere fatti soltanto come risultato di una conquista in cooperazione (24.7) o riconquista.

ESEMPIO: l'Italia può consentire alle unità tedesche di occupare alcuni o tutti gli esagoni dell'Albania, ma questi esagoni (e l'Albania) rimangono sotto il controllo dell'Italia (vedere 7.1). Se gli Alleati conquistano l'Albania e l'Asse la riconquista di nuovo, sia la Germania che l'Italia potranno controllare la stessa. Nessun paese potrà ricevere i suoi BRP (vedere 24.5).

ESEMPIO: l'Italia attacca da sola la Jugoslavia, occupando e quindi controllando Belgrado. L'Italia successivamente lascia Belgrado e consente ad un'unità tedesca di entrarvi. Ciò non darà alla Germania nessun BRP della Jugoslavia, nè altererà lo status di Belgrado come esagono obiettivo controllato dall'Italia.

ESEMPIO: l'Asse effettua una conquista in cooperazione della Jugoslavia. Entrambe le nazioni possono controllare Belgrado, sebbene una sola la occupi, ed i BRP jugoslavi possono essere suddivisi di comune accordo. Indipendentemente dal modo in cui la Jugoslavia è stata conquistata, se gli Alleati occupano successivamente Belgrado e ne tengono il controllo per un turno dell'Asse, e solo una nazione dell'Asse riconquista Belgrado, questa nazione riceverà tutti i BRP della Jugoslavia e la controllerà. Comunque, se l'altra nazione dell'Asse possiede unità in, o effettua un attacco, su qualunque esagono jugoslavo, la riconquista è in cooperazione ed i BRP dovranno essere divisi di comune accordo. Belgrado è, comunque, sotto il controllo della nazione che la occupa (vedere: 14.29).

25. - ALLEATI MINORI DELL'ASSE

25.1 - In aggiunta a quanto stabilito nelle sezioni 22 e 24, un certo numero di altre regole speciali si applicano agli alleati minori dell'Asse. La Finlandia, l'Ungheria, la Romania e la Bulgaria sono alleati minori della Germania e sono normalmente attivati all'inizio del turno dell'estate del 1941. Alcuni indicatori di variante possono attivare la Turchia e i ribelli iracheni come alleati minori della Germania, o la Spagna come alleato minore dell'Italia. La Turchia, la Spagna e l'Iraq non sono considerati come alleati minori inattivi, prima del gioco dei loro indicatori di variante. La Francia di Vichy può essere attivata come alleato minore tedesco da un indicatore di variante o dal successo tedesco in una attivazione tramite il lancio del dado (vedere: 49.4). L'attacco degli Alleati più l'intervento dell'Asse, possono inoltre attivare anticipatamente la Finlandia, l'Ungheria, la Bulgaria e la Romania. L'aiuto alleato agli stranieri (33.63) può ritardare o prevenire l'attivazione di un alleato minore dell'Asse, anche se la variante n. 5 dell'Asse stabilisce un'attivazione anticipata, ma non può rendere tale paese come parte della coalizione alleata.

25.2 - Se un alleato minore inattivo è soggetto ad una DoW, la Germania può scegliere di intervenire e, per far ciò, deve effettuare una dichiarazione di guerra, se già non era in guerra con la nazione attaccante. Se la Germania non interviene, nessuna unità tedesca può entrare nel territorio dell'alleato minore; le unità del paese minore non diventano parte del Force Pool Tedesco e non possono essere rimpiazzate se perdute; la Germania non riceve i BRP dell'alleato minore ed il paese minore può esercitare scelte indipendenti allo stesso modo di ogni altro paese minore neutrale attaccato. L'intervento tedesco, comunque, attiva gli alleati minori per tutti i fini precedenti, anche se la spesa per l'aiuto agli stranieri (33.63) dovrebbe normalmente prevenire l'attivazione. (L'Italia potrebbe intervenire al posto della Germania, nel qual caso il paese minore sarebbe attivato come alleato minore italiano. Nel gioco a più partecipanti, l'Italia potrebbe far ciò anche con la concorrenza tedesca oppure senza, se la Germania sceglie di non intervenire o se non può). ECCEZIONI:

25.21 - Se il paese alleato minore non è attualmente invaso, con forze nemiche sul suo territorio al termine del turno dell'attaccante, la Germania può mandare forze nel paese senza intervento o dichiarazione di guerra. Tali azioni costituiscono la creazione di una guarnigione (25.8) e preverranno la Russia (se la Russia è l'attaccante) da ulteriori attacchi al paese minore. Nè le forze del paese minore potranno attaccare le unità russe attraverso il confine, in quanto la pressione tedesca ha respinto indietro la Russia. La Russia ha perduto i BRP spesi per la dichiarazione di guerra; la pace è ristabilita. Questo procedimento, in se stesso, non attiva gli alleati minori.

25.22 - L'intervento attiverà automaticamente la Spagna o la Turchia come alleati minori della potenza che effettua l'intervento, indipendentemente dall'indicatore di variante tenuto ed indipendentemente da ogni spesa per aiuti all'estero (33.63).

25.23 - Se gli Alleati dichiarano guerra alla Francia di Vichy nel momento in cui unità dell'Asse sono in questo territorio o la dichiarano all'Ungheria, Romania, Bulgaria o Finlandia quando vi si trova un'unità tedesca, l'intervento è automatico ed immediato. L'Asse potrà intercettare i movimenti d'invasione iniziale di ogni tipo, se è capace di farle.

25.24 - L'intervento dell'Asse non attiva la Francia di Vichy, ciò può essere fatto solo dall'opportuno indicatore di variante o da un risultato positivo del dado per la attivazione stessa.

25.25 - Se, nel momento in cui un alleato minore può essere attivato, a) è stato attaccato ma non ancora conquistato dalla Russia, b) le forze russe sono presenti nel paese alleato minore, e c) Russia e Germania non sono ancora in guerra, la Germania può intervenire (23.1) se vuole attivare quel paese minore. Dal momento che la Germania deve dichiarare guerra alla Russia per intervenire, l'attivazione, in questo caso, non avverrà all'inizio del turno del giocatore.

25.3 - Tutte le volte che un alleato minore è attivato, i suoi BRP sono immediatamente aggiunti al totale tedesco e continueranno ad essere aggiunti durante ogni successiva YSS, fino a che risulterà

controllato. Le sue unità diventano parte del Force Pool Tedesco; non potranno essere mosse per SR in quanto contano agli effetti del limite dell'SR tedesco.

25.31 - La somma dei BRP avviene all'inizio del turno del giocatore dell'Asse quando sono attivate la Finlandia, la Ungheria, la Romania e la Bulgaria (estate del 1941 o successivamente, come per punto 33.63 o in base all'indicatore di variante). L'attivazione della Francia di Vichy con l'indicatore di variante, avviene comunque all'inizio del turno di gioco.

25/32 - In tutti gli scenari la Germania riceve i BRP per i suoi alleati minori in aggiunta ai suoi BRP di base e li perde quando i paesi risultano conquistati dagli Alleati.

25.33 - Eccettuate la Spagna e la Turchia, gli alleati minori sono automaticamente in guerra, quando attivati, con i nemici della Germania; non sono pagati costi per DoW.

25.34 - Anche se attivati come alleati minori, l'Iraq e la Francia di Vichy non cedono alla Germania i loro BRP. Le colonie di Vichy possono, ma raramente (vedere:49.9).

25.35 - Se un paese alleato minore è attivato dall'attacco alleato più l'intervento dell'Asse, ogni unità che perde prima dell'intervento è definitivamente fuori dal gioco e non diventa parte del Force Pool Tedesco.

25.4 - Dopo l'attivazione iniziale, le unità degli alleati minori sono piazzate in ogni esagono del loro paese, con almeno un'unità terrestre nella capitale, da cui possono essere mosse ed effettuare SR normalmente. Le perdite dei combattimenti che sono state ricostruite, devono essere poste su un esagono controllato e rifornito del proprio paese, non in ZOC nemica. All'inizio degli scenari del 1942 e del 1944, le unità degli alleati minori dell'Asse, devono essere piazzate su ogni esagono della mappa controllato dall'Asse, soggette alle seguenti limitazioni:

25.41 - Le unità finlandesi non possono mai muovere più lontane di 6 esagoni dal confine finlandese o dalla linea costiera. Nello scenario del 1942, le unità terrestri finlandesi possono iniziare soltanto in A47 e B46. Nello scenario del 1944 possono iniziare solo in Finlandia.

25.42 - Le unità Bulgare possono essere piazzate solo in Bulgaria, Jugoslavia, Grecia e Turchia Europea.

25.43 - Le unità Rumene possono essere piazzate soltanto in Romania, Jugoslavia, Europa Orientale e Russia. Le unità Rumene possono essere piazzate in Bessarabia (la parte del fronte orientale Rumeno) se la Russia non ha occupato l'Europa Orientale o se l'Asse ha già riconquistato quella parte.

25.44 - Le unità Ungheresi possono essere piazzate soltanto in Ungheria, Jugoslavia, Europa Orientale, Polonia e Russia.

25.45 - Le unità Spagnole e Turche possono essere piazzate solo nel Fronte Mediterraneo, con due eccezioni: le unità turche possono entrare in Russia e le unità aeree e terrestri spagnole possono entrare nell'Europa Orientale ed in Russia e possono effettuare SR attraverso il Fronte Occidentale.

25.46 - I ribelli iracheni possono essere piazzati solo in Iraq, Persia, Libano/Siria, Palestina, Transgiordania ed Arabia. I ribelli iracheni attingono i rifornimenti da Mosul. Se Mosul dovesse avere delle guarnigione unità alleate al momento in cui è giocata la variante dell'Iraq, gli iracheni hanno a disposizione un turno per riconquistare Mosul con un'unità terrestre dell'Iraq; se non vi riescono, sono eliminati. Durante il loro turno di creazione iniziale, le unità irachene non devono tracciare una linea di rifornimento se Mosul è occupata da unità alleate e quindi possono avanzare dentro Mosul in conseguenza di un attacco riuscito. Se Mosul e Munawir hanno entrambe una guarnigione, l'unità aerea irachena può essere tenuta fuori dalla mappa nel turno di attivazione e piazzata nel turno successivo. Una volta che sono stati attivati, gli iracheni risulteranno eliminati se gli Alleati conquisteranno Mosul.

25.47 - In tutti i casi ora descritti (25.41 - 46), le unità terrestri non possono mai entrare in un'area in cui non possono essere piazzate. Le unità aeree e navali devono trovarsi nelle basi in accordo con le limitazioni di cui sopra, ma possono operare liberamente al di fuori delle loro basi. Per cui la marina spagnola può essere di base nel nord della Spagna ed operare nell'Atlantico.

25.5 - Gli alleati minori attivi devono conformarsi alla scelta usata dai tedeschi in ciascun fronte. La Germania pagherà i costi per la ricostruzione delle unità eliminate.

25.6 - Prima dell'attivazione, la Germania non può avere più di 20 fattori tedeschi (solo aerei e terrestri) in Finlandia, Ungheria, Romania e Bulgaria. Di questi 20, non più di 5 possono essere piazzati in Finlandia. La Germania considera questi quattro paesi minori (ma non la Spagna, la Turchia e l'Iraq), quando inattivi, come territori controllati e può muovere liberamente, effettuare SR, tracciare una linea di rifornimento attraverso di essi e lanciare attacchi dal loro territorio. La Germania ha gli stessi privilegi nel territorio della Francia di Vichy ma l'esercizio di essi produce effetti sfavorevoli sul lancio del dado per l'attivazione della Francia di Vichy (ECCEZIONE: la Germania può tracciare una linea di rifornimento attraverso il territorio di Vichy senza penalità). Le unità Alleate possono effettuare attacchi attraverso il confine ad unità tedesche che si trovano sulla linea di confine di un paese alleato ma non potranno avanzare dopo il combattimento, usare il loro appoggio aereo nell'attacco o violare in qualunque modo il territorio del paese minore, a meno che non siano in guerra con esso.

25.7 - Un paese minore alleato inattivo la cui capitale è conquistata dagli Alleati, non può più essere attivato, e sia attivo che inattivo, non ha più a disposizione un turno per tentare di riprendere la capitale. Se la Germania o l'Italia dichiarano guerra a qualunque potenziale paese minore alleato, quel paese minore non può più essere attivato.

25.8 - Fino all'autunno del 1941, la Russia, a meno che non sia già in guerra con la Germania, non può dichiarare guerra ai paesi minori alleati confinanti che abbiano come guarnigione un fattore di combattimento di unità terrestre tedesca (un'unità di rimpiazzo conta a tal fine, una unità italiana non conta). Notare che la Finlandia non ha porti nè spiagge; se la Germania non ha una guarnigione in Finlandia durante il piazzamento iniziale, può averla successivamente, ma solo con un'unità aviotrasportata. La Turchia può avere una tale guarnigione prima che venga giocato il suo indicatore di variante. La Germania non può piazzare una guarnigione in Bessarabia senza aver dichiarato guerra alla Russia.

26. - CONQUISTA DELLE POTENZE MAGGIORI

26.1 - Gli Stati Uniti non possono essere conquistati.

26.2 - La Germania, l'Italia e la Gran Bretagna non possono essere conquistate controllando le loro capitali. La potenza conquistante deve avere il controllo della capitale per tutto il turno dell'opposto giocatore. La conquista si verifica immediatamente dopo che la potenza conquistata non riesce a riottenere il controllo della capitale durante la sua fase di combattimento.

26.21 - Le unità che muovono al contrattacco della loro capitale, devono trovarsi in una linea di rifornimento diversa dalla loro capitale all'inizio del loro turno.

26.22 - Immediatamente dopo la conquista (al termine della fase di combattimento della nazione conquistata) o la resa (26.7), tutte le unità del paese conquistato ed i suoi alleati minori attivi (se ci sono) vengono rimossi dal gioco.

26.3 - In ogni successiva YSS la potenza maggiore che controlla la capitale conquistata riceve la metà dei BRP (arrotondati per difetto) con cui la nazione conquistata ha iniziato lo scenario, come indicato appunto sulla scheda dello scenario. Il controllo di Parigi nella YSS dello scenario del 1942 o del

1944 dà agli Alleati 42 BRP; il controllo di Roma nella YSS dello scenario del 1944 darà agli Alleati 37 BRP.

26.4 - Se la capitale di un paese maggiore dovesse essere occupata nella seconda metà del turno d'inverno, il conquistante non riceve la metà dei BRP nella successiva YSS in quanto la conquista non è effettiva fino a che la nazione occupata non abbia sfruttato la possibilità di riprendere la propria capitale. Il calcolo normale della YSS viene fatto per la nazione che ha la capitale definitivamente occupata.

26.5 - Tutti gli esagoni della maggiore potenza risulteranno controllati dalla nazione che ha effettuato la conquista al termine della fase di combattimento in cui la nazione conquistata non riesce a riprendere la sua capitale. Si applicano le regole dei punti 24.21 e 24.23, eccetto che non c'è alcuna limitazione all'SR del paese conquistante. Egli può liberamente tagliare le linee di rifornimento durante il suo successivo turno di gioco.

26.6 - Le colonie non francesi, i paesi minori attivi degli Alleati e le conquiste di potenze che sono state conquistate, non risultano controllate da nessuno e vengono prese dal primo giocatore che le occupa. Notare che tale occupazione non può avvenire durante una Scelta di Passare, dal momento che gli esagoni non sono controllati. Tutte le forze di un paese minore attivo degli Alleati cessano di esistere quando la sua maggiore potenza viene conquistata.

26.7 - I T A L I A: all'Italia si può applicare una speciale situazione di resa in aggiunta a quella elencata sopra. L'Italia si arrende se si verificano tutte le seguenti condizioni:

A) Nella primavera del 1943 gli Alleati hanno un'unità rifornita, non aviotrasportata, nel territorio italiano al termine della fase di combattimento dell'Asse. Una presenza alleata in Sicilia non conta.

B) Non ci sono forze dell'Asse (oltre a quelle non attivate di Vichy) in Africa (compreso l'Egitto).

C) Gli Alleati controllano ogni esagono della Sicilia o ogni esagono della Sardegna e della Corsica.

D) Gli Alleati mantengono l'iniziativa (cioè, muovono per primi nell'attuale turno di gioco).

26.71 - Se l'Italia si arrende come conseguenza di questa regola, tutti gli esagoni controllati dall'Italia passano sotto il controllo tedesco. La Germania riceve la metà dei BRP con cui l'Italia ha iniziato lo scenario per ogni YSS successiva, in cui la stessa Germania controlla Roma. Tutte le unità italiane sono rimosse dal gioco. La resa è considerata una conquista per tutte le altre finalità.

26.72 - Al termine della fase di combattimento in cui l'Italia si arrende o è conquistata, il giocatore tedesco può lanciare un dado ed aggiunge "due" al risultato. Il numero risultante è il totale dei fattori navali italiani (presumendo che ancora esistano) che la Germania può usare a proprio piacimento. La Germania può scegliere qualunque tipo di indicatori parziali per raggiungere questo numero e li può piazzare in ogni porto rifornito e controllato che è nello stesso fronte. Nè queste, nè altre unità navali italiane possono essere ricostruite per tutta la durata del gioco. Se risultano ingaggiati in combattimenti navali, questi fattori mantengono il DRM relativo alla loro nazionalità italiana (29.5712).

26.8 - F R A N C I A: le regole 26.22 e 26.6 non si applicano alla Francia. Si applicano invece le seguenti regole speciali:

26.81 - Gli attacchi francesi, mentre Parigi è occupata da unità dell'Asse, sono limitati a quelli tendenti alla riconquista di Parigi.

26.811 - Gli attacchi francesi in esagoni diversi da quelli di Parigi sono consentiti solo se il successo degli stessi consentirà un attacco di 1-2 o migliore o il movimento per sfruttamento all'interno degli stessi.

26.812 - Gli attacchi francesi a Parigi, a rapporti di forze di 1-3 o 1-4 possono essere portati soltanto se un risultato "EX" rimuoverà tutte le unità terrestri da Parigi e se altre unità, che effettuano lo sfruttamento in base ad un altro attacco, potranno occuparla.

26.813 - Parigi non può essere attaccata da unità francesi a meno che come minimo un'unità terrestre francese attaccante sia rifornita e quindi in grado di avanzare a Parigi dopo il combattimento (ECCEZIONE: 26.812). Sebbene unità britanniche su un esagono diverso possano partecipare all'attacco, esse non possono avanzare dentro Parigi. In casi rari, comunque, può essere possibile per un'unità britannica conquistare un esagono vacante, controllato dall'Asse, muovendo attraverso di esso. Quando Parigi è occupata, le unità francesi in Europa possono tracciare una linea di rifornimento solo da Londra (o dal box U.S.A., ma solo se Londra è occupata o isolata) o da una capitale conquistata (27.4).

26.814 - Se la Francia non ha sufficienti BRP per effettuare una scelta offensiva all'ovest o se il difensore è capace di dimostrare che può assegnare DAS in modo tale che Parigi non può cadere, gli attacchi francesi non possono più essere effettuati e le unità che hanno provveduto al necessario DAS non possono effettuare altre missioni in quel turno di gioco. Anche in questo caso, comunque, Parigi non è considerata conquistata fino al termine della fase di combattimento degli Alleati.

26.815 - Mentre Parigi è occupata dal nemico, la Francia non può usare una scelta d'attrito in alcun fronte; può usare una scelta offensiva solo nel fronte occidentale, non può effettuare intercettazioni navali e non può effettuare una DoW.

26.816 - Le unità aeree francesi possono effettuare missioni contraeree solo contro quelle unità aeree dell'Asse che sono in posizione per opporsi, tramite DAS, ad attacchi terrestri francesi. Non possono essere effettuati attacchi aerei su flotte nemiche, sia in porto che in mare, durante il turno del giocatore francese.

26.817 - Se unità francesi rioccupano Parigi, quelle unità francesi che sono sul fronte occidentale e che non sono state ancora attaccate, possono farlo senza restrizioni durante la rimanente fase dello stesso combattimento. Comunque non è permessa nessuna alterazione retroattiva sulla scelta delle opzioni francesi su altri fronti, nè le unità aeree o navali possono effettuare missioni che già non avrebbero potuto fare all'inizio della fase di combattimento. Le unità aeree possono, per contro, effettuare appoggio terrestre o intercettazione in congiunzione con un attacco di sfruttamento successivo alla rioccupazione.

26.82 - La Francia non può muovere unità dal suo paese mentre Parigi è occupata.

26.83 - Le unità francesi non vengono tutte rimosse dopo la conquista; lo status delle colonie francesi viene determinato dal lancio del dado. Vedere la regola 49. per ulteriori dettagli.

26.84 - Qualunque unità inglese in Francia, quando questa cade, è soggetta alla regola 26.5. Non può tracciare nessuna parte della linea di rifornimento attraverso la Francia di Vichy.

26.9 - R U S S I A: regole speciali si applicano alla Russia. La Russia non risulta conquistata fino a che la sua capitale non è in mano dell'Asse.

26.91 - Le conquiste dell'Asse di Mosca o Leningrado danno come risultato una immediata perdita russa e l'Asse conquista anche 15 BRP per ogni città. Questo è un caso unico; se il controllo della città passa continuamente dall'uno all'altro, non ci sarà perdita/guadagno di BRP nella seconda e successive conquiste dell'Asse. Ma durante ogni YSS che l'Asse controlla entrambe le città, 15 BRP per città sono aggiunti all'Asse e sottratti dal totale russo. La Russia non ha a disposizione un turno per tentare la riconquista dopo che sono stati fatti questi aggiustamenti.

26.92 - Tutte le volte che al termine del turno del giocatore russo, i russi hanno meno di 50 fattori aerei e terrestri sulla mappa e la forza combinata dell'Asse all'interno dei confini originali della Russia eccede il totale dei russi come minimo di un rapporto di 3-2, la Russia si considera sconfitta e deve fare un'offerta di resa. I partigiani in Russia contano agli effetti del limite di 50 fattori.

26.921 - Se l'Asse accetta la resa, ogni esagono obiettivo non ancora sotto controllo dell'Asse, ha un'unità russa piazzata su di esso; questi esagoni obiettivo contano nei confronti delle condizioni di vittoria Russe/Alleate al termine dello scenario. L'Asse riceve la metà dei BRP russi (come indicato nella scheda scenario) durante ogni successiva YSS; cessano invece di ricevere i BRP di Mosca e Leningrado per l'YSS. L'Asse deve mantenere una guarnigione di 45 fattori entro i confini originali della Russia e di questi almeno 30 devono essere di unità terrestri, fino al termine dello scenario. Le unità aeree e navali che fanno parte dei 45 fattori possono effettuare missioni dalle loro basi russe; il limite dei 45 fattori deve essere conseguito al termine di ogni fase di movimento dell'Asse, o turno del giocatore, successivo alla resa russa. L'Asse, successivamente, non può più dichiarare guerra alla Russia per poter conquistare più esagoni obiettivo.

26.922 - Se l'Asse rifiuta la resa per poter conquistare più esagoni obiettivo, non può, in seguito, cambiare di nuovo idea. La Russia rimane in gioco fino a che non è stato eliminato il suo ultimo fattore di combattimento che si trova nei suoi confini originali. L'Asse non riceve la metà dei BRP russi fino a che tale ultimo fattore non è stato eliminato; continua invece a ricevere i BRP per Mosca e Leningrado. Come detto sopra, l'Asse deve mantenere in Russia una guarnigione di 45 fattori (30 di questi devono essere di terra) fino al termine dello scenario, anche dopo l'eliminazione dell'ultimo fattore.

26.923 - Se i giocatori italiano e tedesco non si accordano sull'accettare o meno tale resa, prevale il giocatore che ha più fattori all'interno dei confini originali della Russia.

26.924 - Se l'Asse non riesce ad avere la richiesta guarnigione di 45 fattori al termine della propria fase di movimento o turno del giocatore, deve cedere permanentemente un esagono obiettivo, a sua scelta, che era precedentemente sotto controllo russo e pagare una penalità di 15 BRP. In più, l'Asse non può usare l'SR se non per correggere l'ammontare della sua guarnigione, fino a che non siano stati ricostituiti i 45 fattori. Queste penalizzazioni per l'Asse si avranno fino a che la guarnigione non avrà raggiunto il suo totale o fino a che l'Asse non controlla più un esagono obiettivo russo. L'assestamento può essere effettuato comunque una volta per turno.

27. - RIFORMIMENTO

27.1 - Sorgenti di rifornimento

27.11 - Tutte le capitali delle potenze maggiori e minori sono sorgente di rifornimento per la parte che le controlla, avendo attenzione che quel paese abbia unità in gioco. Lisbona e Gerusalemme, per esempio, non sono qualificate a ciò. ECCEZIONE : Mosca è una sorgente di rifornimento solo per la Russia.

27.12 - Tutti i porti della Libia sono sorgenti di rifornimento solo per l'Asse; tutti i porti dell'Egitto lo sono solo per gli Alleati. Queste sorgenti di rifornimento sono contingenti ad altre eventualità (35.1 - 35.5 - 37.3). Tunisi e Beirut sono sorgenti di rifornimento per le unità francesi, ma tali fonti non possono essere usate da altre nazionalità. Dopo che questi porti sono passati alla Francia Libera o a Vichy, potranno rifornire, rispettivamente, soltanto queste. Per contro, qualunque porto può essere usato per ricevere rifornimenti da una flotta designata (27.23).

27.13 - Tutti gli esagoni di fortezza riforniscono le unità che sono in essi. Le unità che sono fuori non possono tracciare una linea di rifornimento entro gli stessi esagoni di fortezza. ECCEZIONE: Malta cessa di rifornire le unità Alleate che sono in essa se gli Alleati non controllano nè Gibilterra, nè Suez/Alessandria.

27.14 - L'intero lato est della mappa è fonte di rifornimento solo per la Russia.

27.15 - Mosul funziona come sorgente di rifornimento per l'Iraq se questo diventa un alleato minore della Germania (33.41 n. 1).

27.16 - Gli U.S.A. sono sorgente di rifornimento solo se sia Londra che Parigi sono occupate dall'Asse o isolate. Ciò avviene indipendentemente o meno che gli U.S.A. abbiano dichiarato guerra. Le unità che sono nel Box U.S.A. sono sempre automaticamente rifornite.

27.17 - Le unità greche sulle proprie isole sono sempre automaticamente rifornite. Le unità spagnole nel Marocco Spagnolo possono essere rifornite per mare attraverso Tangeri, anche se nel Marocco non esiste un porto.

27.18 - Königsberg e Durazzo sono rispettivamente sorgenti di rifornimento solo per la Germania e per l'Italia all'inizio dello scenario del 1939 e del Gioco Campagna. Perdono questo status non appena una normale linea di rifornimento via terra viene aperta in queste aree.

27.2 - Linee di rifornimento:

27.21 - Ogni sorgente di rifornimento può rifornire un numero illimitato di unità, a meno che diversamente specificato.

27.22 - Un'unità si considera in rifornimento se può tracciare una linea di esagoni controllati, libera da ZOC nemiche, tra essa stessa e la sorgente di rifornimento. Le ZOC nemiche che sono sopra all'unità e/o alla sorgente non bloccano questa linea di rifornimento fino a che tutti gli esagoni della linea tra l'unità e la sorgente siano liberi da ZOC nemiche. Le unità che sono adiacenti ad una sorgente di rifornimento sono sempre rifornite, a meno che la sorgente e l'unità adiacente non siano entrambe nella ZOC della stessa unità nemica. Le linee di rifornimento, come le unità terrestri, possono attraversare l'acqua senza assistenza navale o frecce di attraversamento. Gli esagoni controllati possono esserlo sia dalla potenza che traccia la linea di rifornimento e/o da alleati della stessa. Gli Alleati non possono negare l'uno all'altro la opportunità di tracciare linee di rifornimento su esagoni che controllano.

27.23 - Il rifornimento attraverso l'acqua è più complesso. Deve essere designata una flotta al trasporto dei rifornimenti ed una via di terra deve poter essere tracciata dalla sorgente di rifornimento alla base della flotta. La flotta non può fare nulla - intercettare, scorta per mare o altre missioni - durante il turno in cui trasporta rifornimenti.

27.231 - La flotta può cambiare di base durante il movimento e se tale cambiamento apre una linea di rifornimento per altre unità non rifornite, tali unità si considerano rifornite all'inizio del loro turno. Possono muovere e non sono più soggette ad eliminazione per mancanza di rifornimenti. E' vero anche l'inverso: se il cambiamento di base porrà delle unità fuori dal rifornimento, queste non risulteranno più rifornite all'inizio del loro turno e non possono muovere. Se una flotta viene eliminata mentre cambia di base, qualunque unità che tramite questa doveva essere rifornita è essa stessa isolata, escludendo la disponibilità di un'altra flotta a prendere il suo posto.

27.232 - Ogni fattore navale può rifornire un'unità terrestre (o base aerea), per cui una flotta di 9 fattori può rifornire 9 unità terrestri; indicatori parziali di flotte possono rifornire un numero inferiore di unità. Un indicatore di flotta potrà rifornire più di un porto o testa di ponte.

27.24 - La linea di rifornimento è ora tracciata dalla sorgente, via terra, alla base della flotta designata, e quindi attraverso il mare ad un porto o ad una testa di ponte (le isole senza un porto possono essere rifornite per mare attraverso qualunque esagono costiero designato a tal fine) o per terra fino alle unità rifornite. Entrambe le porzioni di terra della linea devono trovarsi in esagoni controllati e liberi da ZOC nemiche. Le unità che sono in un porto o in una testa di ponte possono essere rifornite per mare anche se il porto o la stessa testa di ponte si trovano in ZOC nemica. Gli indicatori delle teste di ponte

possono avere linee di rifornimento per mare, in questa maniera, solo se risultano piazzati come risultato di un'invasione per mare.

ESEMPIO: (vedere figura a pag. 15 del testo inglese).

Il giocatore nero ha appena finito il suo movimento, lasciando tutte le unità rosse isolate e fuori da vie di rifornimento eccetto che per la 10^a Fanteria che, sebbene in ZOC tedesca, non è circondata. Gli esagoni scuri sono le ZOC delle unità corazzate che hanno effettuato l'accerchiamento. Notare che in ogni caso la linea di rifornimento può essere tracciata entro la ZOC, ma mai attraverso di essa. La 10^a Fanteria è quindi rifornibile attraverso gli esagoni "X" e "Y".

27.25 - Le zone di controllo terminano sui lati d'acqua. Un'unità corazzata nemica a Calais o ad Harwich, per esempio, non impedirà di tracciare una linea di rifornimento per mare attraverso il Canale d'Inghilterra.

27.26 - Sebbene la stessa Gibilterra non possa rifornire le unità che sono al di fuori di essa, una linea di rifornimento può essere tracciata da Londra, attraverso Gibilterra, fino ad un porto o testa di ponte nel Mediterraneo. Ciò richiederà l'impiego di due flotte: una per portare i rifornimenti da Londra a Gibilterra ed una da Gibilterra fino al Mediterraneo. Allo stesso modo una linea di rifornimento può essere tracciata da una sorgente nel Mediterraneo fino ad un porto o ad una testa di ponte nell'Atlantico, per mezzo dell'uso di due flotte. Una linea di rifornimento può essere tracciata attraverso Kiel e Istanbul in entrambe le direzioni. Una flotta che si trova in un porto su due fronti, può provvedere al rifornimento verso porti o teste di ponte che sono su uno o entrambi i fronti.

27.27 - Le unità degli Alleati occidentali non possono tracciare linee di rifornimento da sorgenti russe o controllate dai russi e viceversa. Comunque, le unità occidentali potrebbero tracciare linee di rifornimento da esagoni controllati dai russi fino alle proprie sorgenti e viceversa.

27.28 - Le unità francesi in Europa possono tracciare soltanto una linea di rifornimento da Parigi fino al 1942. Se Parigi è occupata dall'Asse, possono tracciare la linea di rifornimento solo da Londra o da una capitale conquistata (o dagli Stati Uniti, ma solo se Londra è occupata o isolata).

27.29 - Le linee di rifornimento dell'Asse non possono essere tracciate attraverso unità partigiane.

27.3 - Esenzioni:

27.31 - Le unità aeree, navali e partigiane sono sempre rifornite (ECCEZIONE: 35.1); non debbono mai tracciare una linea di rifornimento.

27.32 - Le unità corazzate che effettuano azioni di sfruttamento si considerano rifornite nel turno successivo a tale azione.

27.33 - Le unità aviotrasportate che si lanciano, si considerano rifornite nel turno successivo al lancio.

27.34 - Le unità corazzate o aviotrasportate che vengono mosse per SR nello stesso turno del giocatore, dopo l'azione di sfruttamento o di lancio, perdono il vantaggio stabilito nei punti 27.32 - 27.33.

27.4 - Conseguenze per le unità non rifornite

27.41 - Le unità non rifornite mantengono il loro pieno fattore di combattimento. Possono attaccare durante una Scelta Offensiva e contano quando sono in contatto col nemico durante una Scelta d'Attrito.

27.42 - Le unità non rifornite non possono muovere durante le loro fasi di movimento e di combattimento. Non possono avanzare per attaccare il nemico, non possono avanzare dopo il combattimento, non possono sfruttare un'azione di sfondamento e non possono avanzare per

conquistare un esagono guadagnato per attrito. Possono essere mosse per SR, ma solo se il rifornimento è stato ripristinato e se esista un legale percorso per l'SR.

27.43 - Le unità non rifornite sono eliminate se risultano ancora non rifornite al termine del turno del loro giocatore. Ciò anche se si trovassero in una linea di rifornimento in qualche punto intermedio del loro turno di gioco. L'eliminazione si verifica al termine del turno del giocatore, le unità sono perdute dopo la fase di costruzione delle unità; di conseguenza, le unità perdute per mancanza di rifornimento, non possono essere ricostruite nel turno in cui sono perdute.

27.44 - Lo status del rifornimento si determina durante la fase di movimento, dopo il movimento delle unità navali, ma prima del movimento di ogni altra unità. Una flotta non usata in precedenza potrebbe effettuare SR in quel fronte e provvedere al rifornimento di un'unità precedentemente non rifornita per salvarla dall'eliminazione, ma l'unità di nuovo rifornita non potrà muovere durante la fase di SR.

28. - GUERRA AEREA

28.1 - Basi aeree

28.11 - Ogni città sulla mappa (compresi i porti) possono essere base di 5 fattori aerei. Un esagono che contiene due città potrà quindi essere base di 10 fattori aerei.

28.12 - Ogni potenza maggiore ha inoltre a disposizione tre indicatori di basi aeree. Ciascun indicatore può essere inizialmente piazzato in ogni esagono controllato e rifornito in qualunque momento del turno del giocatore - anche se è nella ZOC di un'unità corazzata nemica. Alcuni o tutti possono essere disposti come parte del piazzamento iniziale. Nello stesso esagono non può essere posto più di un indicatore di base aerea. Dopo il piazzamento iniziale, gli indicatori di basi aeree possono essere mossi solo per SR. Contano agli effetti dei limiti per l'SR e richiedono una scorta per mare per attraversare esagoni d'acqua.

28.13 - Un indicatore di base aerea aumenta la capacità del suo esagono, come base, di 5 fattori. Se è piazzato in un esagono non di città, la sua capacità è di 5 fattori; se è in una città, 10 fattori; se è in un esagono con due città, 15 fattori.

28.14 - Le unità aeree britanniche non possono essere piazzate su indicatori di basi aeree francesi e viceversa prima del 1942. Le unità aeree russe non possono essere piazzate su indicatori di basi aeree degli Alleati occidentali e viceversa. Tutti gli indicatori di basi aeree possono essere usati solo da unità aeree o aviotrasportate della stessa nazionalità, durante il turno del giocatore del piazzamento iniziale sulla mappa.

ECCEZIONE: le forze aeree italiane avute in prestito, possono usare gli indicatori di basi aeree tedeschi.

28.15 - Se un indicatore di base aerea viene investito o tagliato fuori dal rifornimento da un'azione nemica, viene rimosso e disposto nella capitale del suo paese. Se è tagliato fuori dal rifornimento, non viene ridisposto fino al termine della sua fase di SR (e non conta per i limiti dell'SR), ma se è investito viene ridisposto immediatamente. Se più di un indicatore dovesse essere piazzato in tal modo nella capitale, questa non potrà comunque essere base di più di 10 fattori aerei. Se la capitale dovesse essere occupata dal nemico o controllata, al momento dell'investimento, l'indicatore si considera distrutto e non potrà più tornare in gioco. ECCEZIONE: se Mosca è caduta, le basi aeree russe investite o isolate sono piazzate ad est degli Urali dal giocatore russo. Gli indicatori di basi aeree americane investite o isolate, vengono rimesse nel Box U.S.A., da cui possono essere trasferite in Europa ed usate di nuovo.

28.16 - Se l'SR di una base aerea riduce la sua capacità come base al di sotto del numero dei fattori aerei presenti, l'eccesso dei fattori deve essere trasferito strategicamente (SR) o eliminato.

28.2 - Movimento

28.21 - Un'unità aerea può percorrere (cambiare di base) fino ad 8 esagoni durante la sua fase di movimento. Il nuovo esagono della base non deve essere necessariamente sullo stesso fronte in cui era la vecchia base. Deve però essere stato controllato dalla parte che effettua il movimento all'inizio del suo turno. Tale tipo di movimento non può essere intercettato (vedere 19.3).

28.22 - Un'unità aerea può volare fino a 4 esagoni dalla sua base, per effettuare missioni, durante la fase di combattimento della scelta offensiva. Notare che ciò è in aggiunta al movimento per il cambiamento di base - un'unità aerea può muovere di 8 esagoni durante la fase di movimento per cambiare base e muovere di altri 4 esagoni durante il combattimento (vedere inoltre: 19.5 e 20.1). Anche le unità aeree del difensore possono volare per 4 esagoni per effettuare operazioni difensive. I fattori aerei sopravvissuti ritornano alla stessa base da cui erano partiti - se il nemico dovesse aver occupato la loro base mentre sono in volo, si applica la regola 28.24.

28.23 - Durante il cambiamento di base e durante i voli di combattimento e difensivo, gli aerei non possono attraversare alcun esagono che contenga territorio neutrale. Le unità aeree che muovono per SR possono attraversare esagoni che sono in parte acqua ed in parte territorio neutrale. Vedere: 16.5 per ulteriori dettagli sul movimento delle unità aeree per SR.

28.24 - Le unità aeree che si trovano in basi investite da unità nemiche, non sono distrutte. Muovono alla più vicina base aerea controllata che dispone di posto disponibile. Questo movimento non può essere intercettato. Se due di tali basi fossero equidistanti, è il giocatore che sceglie dove andare. Se non ci dovessero essere basi nel raggio di 8 esagoni, le unità aeree risulteranno distrutte. Un'unità aerea forzata a muovere in questo modo può ancora effettuare missioni dalla nuova base, se non è colpita dalla contraerea. Se una base dovesse essere catturata mentre i suoi aerei sono assenti, per una missione aerea difensiva, questa regola viene applicata al termine della fase di combattimento. Le unità aeree sopravvissute sono quindi poste nella loro nuova base, come se fossero state in quella precedente quando è stata catturata.

28.3 - Impiego

28.31 - Nel corso di un completo turno di gioco, gli aerei possono effettuare una, e solo una, missione offensiva o difensiva.

28.32 - Coloro che sopravvivono ad una missione contraerea non possono effettuare nessun'altra missione, offensiva o difensiva, per il rimanente turno di gioco. Le unità aeree appena costruite non possono effettuare nessuna missione, offensiva o difensiva, durante il turno in cui sono state costruite. ESEMPIO: nella primavera, l'Asse muove per primo. Durante la porzione Alleata (seconda metà) del turno di primavera, le nuove unità aeree dell'Asse appena costruite non possono volare. Ogni unità dell'Asse che ha effettuato una missione aerea offensiva non può volare. Ogni sopravvissuto degli Alleati ad attacchi contraerei (ECCEZIONE: 28.433) ed ogni aereo alleato che ha volato durante il turno dell'Asse, non può volare. Viene il turno dell'estate ed è un nuovo turno di gioco. Qualunque parte muova per prima in estate: le unità Alleate costruite nel turno di primavera, possono volare; le unità Alleate che hanno effettuato missioni offensive in primavera o che hanno volato in missione difensiva durante il turno Alleato, possono volare. ("Volare", nell'esempio ora detto, non significa cambiare di base o muovere per SR).

28.33 - Ogni unità aerea che effettua una missione o che subisce contraerea o è stata appena costruita, dovrà essere invertita al termine dell'attuale turno di gioco.

28.4 - Missioni aeree offensive

28.41 - Le missioni aeree offensive (appoggio a terra, contraerea, intercettazione o attacchi a basi navali) si svolgono durante la fase di combattimento di una Scelta Offensiva.

28.42 - Appoggio a terra

28.421 - Ogni unità aerea che si trova entro 4 esagoni da un esagono che sta per essere attaccato da unità terrestri, può volare sull'esagono attaccato e sommare il suo fattore di combattimento a quello delle unità terrestri che portano l'attacco. Ogni attacco di sfruttamento può essere appoggiato allo stesso modo da unità aeree che non hanno ancora volato in quel turno di gioco. Una volta che l'appoggio a terra è stato assegnato, quell'esagono deve essere attaccato durante il normale combattimento o sfruttamento a rapporti di forze regolari o gli aerei risulteranno eliminati. Non possono essere ritirati senza che abbiano effettuato un attacco regolare.

28.422 - Il totale dei fattori aerei che attaccano un qualunque esagono non può superare di tre volte il totale dei fattori terrestri che attaccano lo stesso esagono.

28.423 - Le unità aeree attaccanti vengono distrutte da un risultato "A" nel combattimento terrestre. Se l'attaccante subisce un risultato "EX", può scegliere le sue perdite fra le unità aeree, terrestri o flotte, a sua scelta ed in qualunque combinazione, fino a che abbia eliminato i fattori indicati.

28.424 - Se, in un attacco terrestre, l'attaccante usa delle unità che sono in un esagono per attaccare unità nemiche che siano in due o più esagoni adiacenti a quello attaccante, può aggiungere l'appoggio terrestre all'attacco se le sue unità aeree possono raggiungere ciascuno de gli esagoni attaccati.

28.43 - Contraerea

28.431 - Le unità aeree che sono entro 4 esagoni da una base aerea nemica, possono volare in quell'esagono ed attaccare gli aerei nemici. Solo le unità aeree non invertite ed in difesa possono partecipare al combattimento aereo.

28.432 - Combattimento aereo: entrambe le parti lanciano un dado per determinare le perdite del combattimento. Il lancio del dado è soggetto a modificazioni nel modo seguente:

A) - La parte maggiore riceve +1 DRM per ogni fattore in eccesso sulla parte minore.

B) - I modificatori della nazionalità si applicano in base a quanto indicato sulla "Air Force Nationality DRM Chart", data qui di seguito. Il modificatore più basso viene usato quando una parte consiste di nazionalità con diversi DRM.

AIR FORCE NATIONALITY DRM CHART

DRM	NAZIONALITA'
0	Germania, Stati uniti, Gran Bretagna
-1	Russia, Italia, Francia
-2	Tutti gli altri

28.4321 - La parte che ha il più basso lancio del dado per il combattimento aereo (dopo le modificazioni) è il perdente e deve eliminare dei fattori aerei pari alla differenza dei lanci di dado modificati. Se la differenza è più grande dei fattori aerei del perdente, questi elimina dei fattori aerei invertiti, in numero sufficiente, che possono essere presenti nell'esagono (pari alla differenza dei lanci di dado modificati). Se dopo aver eliminato i fattori aerei invertiti e non invertiti, la differenza non è stata ancora raggiunta, non c'è alcuna penalità aggiuntiva.

28.4322 - Il vincitore elimina poi la metà di tanti fattori aerei presenti nell'esagono (le frazioni sono arrotondate per difetto) quanti ne sono stati rimossi dal perdente.

28.4323 - Le parità sono risolte come battaglie pari. Si effettua un terzo lancio di dado ed ogni parte perde quel numero di fattori aerei ma nessuna delle due parti perde più fattori di quanti ne sono presenti nella forza più piccola.

28.433 - I fattori di ambo le parti che sopravvivono ritornano alla base, vengono invertiti e non possono essere usati per il rimanente del turno di gioco. ECCEZIONE: se il difensore (a) ha la forza più grande del combattimento e (b) è il vincitore; allora i fattori in difesa che sopravvivono non vengono invertiti e sono disponibili per un uso ulteriore durante il turno di gioco. Tutte le limitazioni per le unità che subiscono la contraerea non si applicano a tali fattori.

28.434 - L'attaccante può effettuare la contraerea su un esagono che contiene solo unità aeree nemiche invertite. Il difensore ha zero fattori nella partecipazione al combattimento aereo; vengono effettuati i lanci di dado e vengono opportunamente prese le perdite. Nessuna modificazione per la nazionalità si effettua sul lancio del dado del difensore.

28.435 - Le unità aeree di base a Malta possono, a loro scelta, rifiutare il combattimento quando attaccate per contraerea. Comunque, se rifiutano il combattimento, vengono invertite.

28.44 - Intercettazione

28.441- Dopo che il difensore ha assegnato unità aeree a missioni DAS, l'attaccante può usare le sue unità aeree che non hanno ancora volato e che non sono state attaccate con successo da contraerea, durante quel turno di gioco per intercettare tale tipo di appoggio. Le intercettazioni possono anche essere fatte in congiunzione con gli attacchi di sfruttamento.

28.442 - Le intercettazioni devono aver luogo nell'esagono in cui il difensore ha posto le sue DAS. L'aereo intercettante deve, per contro, avere la sua base entro 4 esagoni dall'esagono bersaglio.

28.443 - L'attaccante può intercettare con una forza di qualunque dimensione, non necessariamente uguale alla forza del difensore, sebbene una forza numericamente inferiore avrà meno successo nel combattimento (28.432). A differenza da una missione di contraerea, solo gli intercettatori ritornano alla base dopo il combattimento. Il rimanente della forza che è stata intercettata può continuare nella sua missione prima di ritornare alla base.

28.444 - Le unità sopravvissute del difensore, se ci sono, possono essere applicate al combattimento terrestre o possono ritornare alle loro basi, a scelta del difensore. Queste unità sopravvissute non possono essere intercettate una seconda volta.

28.45 - Attacchi a basi navali

28.451 - Gli aerei che si trovano entro 4 esagoni da una base navale nemica possono attaccare le navi che vi si trovano. Tali attacchi non vengono risolti fino alla risoluzione di tutti i combattimenti terrestri.

28.452 - Se unità aeree nemiche sono presenti nell'esagono attaccato, e se non hanno ancora volato in quel turno di gioco, devono essere attaccate con contraerea e devono essere sconfitte. Se non avviene ciò, le navi non possono essere attaccate. Le unità aeree del difensore che sono vicine, ma non nell'esagono della base navale, non possono effettuare voli difensivi - l'attaccante deve rivolgere la sua attenzione solo ad aerei che si trovano nell'esagono della base navale. ECCEZIONE: le unità aeree che sono a Malta, hanno la possibilità di rifiutare il combattimento contraereo (28.435), nel qual caso l'intera forza dell'attaccante è libera di attaccare le unità navali che sono a Malta.

28.453 - I fattori aerei che non sono stati usati ai fini della contraerea, attaccano quindi le forze navali. Ogni fattore aereo attaccante lancia un dado. Un risultato di "1" o "2" elimina un fattore navale; un "3" o un "4" non produce alcun effetto; un "5" o un "6" elimina il fattore aereo attaccante.

28.454 - L'attaccante può inoltre attaccare le unità navali del difensore che sono in mare, se il difensore tenta l'intercettazione navale e si trova entro un campo d'azione di 4 esagoni da unità aeree dell'attaccante libere da azioni, indipendentemente dalla scelta che è in effetto. Il combattimento è

identico, solo che occorre un risultato di “1” per eliminare un fattore navale ed un “6” per eliminare un fattore aereo.

ESEMPIO: 15 fattori aerei britannici attaccano una flotta tedesca di 9 fattori ed un'unità aerea 5-4 che si trovano a Brest. L'inglese assegna 6 fattori all'antiaerea. Entrambi i giocatori ottengono un “3” per il combattimento aereo che è vinto dal giocatore inglese per 4:3. Il giocatore tedesco perde un fattore aereo ed i rimanenti sono inutilizzabili per il resto di quel turno. La forza contraerea inglese non subisce perdite. I rimanenti 9 fattori aerei Britannici attaccano le forze navali ottenendo dal dado: 3,5,1,5,1,1,2,6,4. Vengono perduti 4 fattori navali insieme a 3 fattori aerei attaccanti. Notare che gli aerei Inglesi sopravvissuti all'azione di contraerea non sono idonei ad essere usati all'attacco contro le unità navali; ciò infatti consisterebbe in due missioni in un solo turno.

28.455 - Se le unità aeree dovessero muovere ad attaccare una base navale nemica ma i fattori navali che vi si trovano venissero spostati per un attacco terrestre avvenuto per primo e con successo, tali unità aeree non potrebbero più attaccare, sebbene il loro tentativo non conti più come missione aerea offensiva.

28.5 - Missioni aeree difensive

28.51 - Appoggio aereo Difensivo (DAS)

28.511 - Durante la fase di combattimento di una Scelta Offensiva nemica, dopo che l'opponente ha assegnato le sue missioni aeree di appoggio a terra, le unità aeree non invertite ed in difesa che sono entro un campo d'azione di 4 esagoni da ogni esagono potenzialmente attaccabile per terra o per invasione dal mare o paracadutata, possono volare in quell'esagono. I loro fattori sono sommati a quelli delle unità che si difendono a terra per determinare i rapporti di forze del combattimento. I fattori aerei sommati rimangono di base, non vengono moltiplicati per il terreno come avviene per le unità che si difendono a terra.

28.512 - Il difensore, allo stesso modo, può assegnare per il DAS unità che non hanno ancora volato nel turno di gioco per attacchi di sfruttamento.

28.513 - Il DAS può essere assegnato solamente ad unità terrestri e non può superare di tre volte il numero base dei fattori di terra che si difendono in quell'esagono. Le unità aeree assegnate per il DAS sono soggette all'intercettazione da parte di unità aeree nemiche disponibili (non assegnate a nessuna missione).

28.514 - Se l'attaccante ha assegnato un certo appoggio a terra ed il difensore ha assegnato DAS alla stessa battaglia terrestre, non si avrà diretta interazione aerea. Ogni parte somma semplicemente i suoi fattori a quelli delle sue unità di terra.

28.515 - Le unità aeree in difesa possono essere distrutte da risultati avversi durante il combattimento terrestre (notare che un'unità aerea che è di base in un esagono attaccato e non è stata assegnata a DAS, non viene distrutta - è semplicemente spostata (28.24) se l'attaccante avanza nell'esagono dopo il combattimento). Se uno scambio dovesse lasciare il difensore con qualche fattore sopravvissuto, questi può scegliere di prendere le sue perdite da unità aeree, terrestri o da entrambe, in qualunque combinazione, fino a che non ha eliminato tutti i fattori richiesti.

ESEMPIO; otto fattori di terra tedeschi attaccano un'unità di fanteria francese 2-3 (raddoppiata in difesa). Il rapporto di forze è di 8-4. Il giocatore tedesco, inoltre, attacca con 4 fattori aerei portando l'attacco a 12-4 (3-1). Il giocatore francese assegna per il DAS tre suoi fattori aerei modificando il rapporto di forze a 12-7 (1-1). Si ottiene un risultato “CA” ed il giocatore francese deve contrattaccare a 5-12 (1-3). Si ottiene quindi un risultato “A” e sia l'unità di fanteria che i tre fattori aerei sono eliminati. Le unità tedesche possono occupare l'esagono vacante e quelle aeree possono ritornare alla base.

28.516 - Le unità aeree assegnate al DAS risulta che hanno effettuato una missione anche se l'attaccante non attacca il loro esagono.

28.52 - Attacchi ad unità navali in mare.

28.521 - Il difensore può attaccare le unità navali che muovono in mare durante le fasi di movimento o combattimento di una Scelta Offensiva e durante la fase di movimento di una Scelta d'Attrito, se il loro percorso le porta entro un campo d'azione di 4 esagoni dalle unità aeree idonee a volare. Le unità navali che muovono possono essere attaccate nel loro esagono base (dal momento che entrano nella parte di acqua non appena lasciano il porto), nel loro esagono bersaglio o in ogni esagono intermedio.

28.522 - L'attacco viene risolto come detto in 28.454.

28.6 - Indicatori aerei parziali.

28.61 - Gli indicatori di unità aeree 5-4 (così come i 3-4 ed i 2-4) possono essere suddivisi in indicatori più piccoli in ogni momento durante il turno del proprio giocatore. Gli indicatori più piccoli possono a loro volta ricombinarsi per formarne uno più grande in ogni momento. Gli indicatori devono però essere sempre della stessa nazionalità; l'Asse non potrà mai usare indicatori di un suo alleato minore, ad esempio.

28.62 - Un giocatore non può mai avere in gioco più fattori aerei di quanti consentiti dal Force Pool della scheda scenario. Tenendo conto di questa limitazione, un giocatore può costruire unità aeree parziali. Tali indicatori parziali possono essere piazzati sia durante la fase di costruzione che di SR o combinati con un altro indicatore parziale durante il turno di costruzione; da ciò deve risultare un indicatore completo 5-4. Le unità dei paesi minori dell'Asse non sono considerati indicatori parziali e possono essere ricostruiti, avendo attenzione che quel paese minore sia stato attivo al momento della perdita.

28.63 - ECCEZIONE: gli Inglesi hanno 19 fattori aerei indicati nel proprio Force Pool dello scenario 1939 e del Gioco Campagna. Essi possono costruire i 20 fattori aerei ed avere quattro unità aeree 5-4. Possono far ciò sia radunando quattro fattori aerei 1-4 nello stesso esagono in Gran Bretagna, dove può essere costruito il quinto fattore senza la necessità di avere un fattore parziale per far ciò; o combinando i loro 1-4; sostituendo un fattore 2-4 o 3-4, quindi costruire un fattore e combinandolo con altri quattro dovunque sulla mappa. Se qualche fattore è stato perduto in combattimento, gli inglesi possono seguire la stessa procedura, costruendo dei fattori qualora sia necessario. Se sono perduti quattro fattori, gli inglesi possono costruire il loro quarto 5-4 senza ulteriore confusione. Sebbene nel Force Pool Inglese siano indicati gli 1-4, le perdite di combattimento non possono essere ricostruite a meno che non risulti da ciò un indicatore 5-4; nè possono, gli inglesi, avere in gioco nello stesso tempo più di 20 fattori aerei.

28.64 - La scissione e la ricostruzione degli indicatori aerei è sempre soggetta alla disponibilità di fattori con cui fare ciò.

28.641 - Se un giocatore perde qualche fattore aereo a causa del combattimento e non ha a disposizione fattori parziali per poter fare la “giusta correzione”, perderà più fattori di quanti previsti.

28.642 - I giocatori, particolarmente durante la fase di combattimento di una scelta offensiva, avranno la tendenza ad assegnare un fattore aereo a questa missione, due in più a quella, etc., senza preoccuparsi degli indicatori parziali. Ciò può risultare spesso conveniente. I giocatori dovranno ricordare, comunque, che tali scissioni dovranno essere limitate dal numero e dalle dimensioni degli indicatori parziali disponibili ad essi. Se un opponente dovesse dubitare dell'abilit' del giocatore nell'assegnare fattori aerei, potrà chiedere a questi di piazzare gli indicatori parziali sulla mappa.

28.65 / Gli indicatori aerei parziali contano come un pezzo a tutti i fini, incluso l'SR, quando sono raggruppati insieme (comunque un giocatore potrà combinare due 1-4 in un unico 2-4, nella stessa base aerea, prima di effettuare l'SR).

28.66 – Le unità aeree 2-4 dei paesi minori non hanno indicatori parziali di conseguenza non possono essere scissi. Le unità 2-4 della Spagna, Turchia ed Iraq possono essere ricostruite solose queste nazioni diventano alleati minori attivi. Se la Francia di Vichy dovesse avere indicatori aerei parziali al momento della sua attivazione come alleato minore, tali indicatori parziali potrebbero essere ricostruiti.

28.67 - Quando un indicatore aereo sta per usare i suoi fattori per effettuare diverse missioni nello stesso esagono, non deve necessariamente usare indicatori parziali per far ciò.

ESEMPIO: un'unità 5-4 vola in un esagono che contiene unità aeree e di terra, usa due fattori per la contraerea e tre per appoggio terrestre senza doversi scindere in indicatori parziali. Per contro, avrebbe dovuto scindersi o perdere l'intero 5-4 se nell'una o l'altra missione avesse sostenuto perdite.

29. – GUERRA NAVALE

29.1 - Basi

29.11 – Ogni porto sulla mappa può contenere fino a 36 fattori navali (ECCEZIONE: Malta, 41.1). Un esagono che contiene due porti può, quindi, essere base per 72 fattori navali.

29.12 – Una flotta si considera essere di base in un fronte che contenga l'area di mare in cui si trova il porto, anche se il porto attuale può trovarsi su un fronte adiacente.

ESEMPIO: una flotta di base sulla costa nord della Germania (Baltico) si considera esser sul fronte orientale, anche se l'esagono del porto si trova sul fronte occidentale.

ESEMPIO: una flotta che si trova a Marsiglia è di base nel Mediterraneo, anche se questo porto si trova sul fronte occidentale.

In nessuno degli esempi di cui sopra la base della flotta deve necessariamente richiedere una scelta offensiva affinché la flotta stessa possa effettuare una missione offensiva.

29.13 – Kiel, che è collegata da un canale, è un porto su due fronti a tutti gli effetti: le flotte che vi hanno la loro base possono effettuare missioni sia sul fronte orientale che su quello occidentale. Una flotta con base sul fronte orientale può muovere a Kiel durante la fase di movimento e, quindi, durante il combattimento svolgere una missione sul fronte occidentale e viceversa. Se gli alleati conquistano Kiel (e, in seguito, tutte le volte che Kiel cambia di occupante), questa cessa di essere un porto su due fronti. Con ciò vengono simulati i danni effettuati dal combattimento al canale di Kiel. Quando il canale non è operativo, le flotte possono essere di base sia nel porto del Baltico che in quello dell'Atlantico o un po' per ciascuna parte; spetta ai giocatori mantenerli collegati. Kiel diventa di nuovo un porto su due fronti quando ambo le parti risulteranno sotto controllo per due consecutivi turni di gioco.

29.14 - Anche Gibilterra è un porto su due fronti, in grado di effettuare missioni sia sul fronte occidentale che su quello mediterraneo ed ha tutti i vantaggi inerenti ad un porto su due fronti. Le flotte che hanno base a Gibilterra possono fuggire sia nel fronte occidentale che in quello mediterraneo, se dovesse essere investita da unità terrestri (vedere inoltre: 29.26).

29.15 - Anche Istanbul è a tutti gli effetti un porto su due fronti, capace di sostenere missioni sia nel Mediterraneo che nel Mar Nero ed ha tutti i vantaggi di un tale tipo di porto, con l'eccezione che il rifornimento ed il passaggio nel o dal Mediterraneo al di fuori degli Stretti di Turchia non è consentito a meno che tutti gli esagoni che compongono lo stretto (Z33, Z34, AA31, BB31) siano controllati da forze amiche.

29.16 - Soltanto le flotte Russe e Tedesche possono essere di base in qualunque porto Russo o degli Stati Baltici. Le flotte Russe possono essere di base solo in porti Russi controllati. Le flotte Russe di base nel Mar Nero possono essere SR nel Mediterraneo se conquistano il controllo di un porto del Mediterraneo ed entrambi i lati delle frecce di attraversamento degli stretti di Turchia sono sotto controllo amico.

29.17 - Le flotte di base negli U.S.A. hanno speciali limitazioni:

29.171 - Possono effettuare bombardamenti ed invasioni solo se nel fronte occidentale non c'è nessun porto amico. Possono effettuare trasporti per mare solo se tutti i porti amici del fronte occidentale non sono in grado di ricevere SR per la presenza di unità adiacenti dell'Asse.

29.172 - Possono trasportare dei rifornimenti solo se Londra e Parigi sono entrambe controllate dall'Asse o isolate. Ai fini di questa regola, l'isolamento si definisce come: non può essere tracciata una linea di rifornimento dalla capitale ad un porto sull'Oceano Atlantico. Le flotte inglesi e francesi possono cambiare di base o SR nel Box U.S.A. ed effettuare questa funzione anche prima che l'America entri in guerra (per cui sono in grado di rifornire un contrattacco inglese contro Londra occupata).

29.173 - Possono effettuare intercettazione in qualunque momento (ma solo dopo l'ingresso in guerra dell'America) e sono considerate essere al massimo del campo d'azione agli effetti della "Interception Table".

29.18 - Le flotte francesi possono avere la loro base solo in Francia o in porti conquistati e controllati dalla Francia fino alla primavera del 1942 (ECCEZIONE: 29.172). Alla caduta della Francia, le flotte devono ritornare a Marsiglia (a meno che la Gran Bretagna non possieda l'indicatore di variante n. 3) e sottostare al normale procedimento di dimezzazione di Vichy. Le flotte francesi che ritornano a Marsiglia a causa della caduta della Francia possono transitare liberamente attraverso lo Stretto di Gibilterra. La Germania può successivamente stabilire le basi delle flotte di Vichy, se vuole, nelle stesse colonie di Vichy, oppure a Marsiglia o in Corsica. Se Vichy diventa un alleato minore della Germania, le flotte di Vichy possono essere poste in basi senza alcuna restrizione.

29.19 - Se le flotte francesi sono forzate a muovere per la conquista della loro base e nessuna base francese consentita è disponibile sul loro fronte, possono temporaneamente muovere in un porto controllato dalla Gran Bretagna, sullo stesso fronte, avendo attenzione però che non ci siano unità inglesi. Devono comunque, al loro primo movimento o possibilità di SR, ritornare in un porto controllato dalla Francia o risulteranno eliminate. Non possono effettuare nessun'altra azione mentre sono di base in questo porto temporaneo.

29.2 - Movimento

29.21 - Le flotte possono cambiare di base durante la fase di movimento di una Scelta Offensiva o di Attrito. Possono cambiare di base durante una Scelta di Passare solo se nessuna flotta nemica è di base nello stesso fronte e se il proprio tragitto alla nuova base non passa entro 4 esagoni da unità aeree nemiche (ciò avviene anche se le flotte o le unità aeree in questione non sono idonee ad effettuare intercettazione). I cambiamenti di base sono soggetti all'intercettazione di unità aeree e navali nemiche. La nuova base deve trovarsi sullo stesso fronte di quella vecchia e deve essere stata controllata dalla propria parte all'inizio del turno del giocatore. I cambiamenti di base devono essere fatti prima di qualunque movimento di unità aeree e terrestri.

29.22 - Le flotte hanno un campo d'azione illimitato sul fronte in cui sono di base, durante sia la fase di movimento che di combattimento, ma non possono muovere fuori dal loro fronte eccetto che per SR.

29.23 - Le flotte possono muovere attraverso ogni lato di esagono d'acqua o parzialmente d'acqua. Il loro movimento non è ostacolato né da territorio controllato dal nemico, né da territorio neutrale, né dalla presenza di unità nemiche. ECCEZIONI: le flotte non possono muovere attraverso o dentro il Canale di Suez a meno che gli adiacenti esagoni di terra siano controllati dalla loro parte. Non possono muovere attraverso un qualunque stretto che contenga frecce di attraversamento a meno che la terra ai lati delle frecce sia sotto controllo amico (non neutrale). Possono muovere in questo stretto per una missione ma devono uscire dallo stesso lato in cui sono entrate e non devono attraversare lo stretto. Le flotte non possono attraversare il confine del fronte vicino a Gibilterra, eccetto che per SR,

e solo se Gibilterra non è controllata da una forza nemica. Le flotte non possono entrare in C3 (Oslo) nè in qualsiasi fiume.

29.24 - Una flotta non può cambiare base, nè effettuare SR direttamente dal Mar Nero al Baltico e viceversa.

29.25 - Ogni flotta USA può inizialmente muovere fuori dal Box U.S.A. solo durante l'SR, come un'unità che si disponga all'inizio (16.7) (ECCEZIONE: 29.17). Le flotte che non sono state inizialmente piazzate in Europa dovranno essere rappresentate in tal modo disponendole invertite nel Box U.S.A.. Con questa unica eccezione, le flotte U.S.A. e Alleate possono muovere liberamente al e dal Box U.S.A., sia durante la fase di movimento che durante l'SR. Le flotte che muovono in tal modo entrano/escono dalla mappa in ogni esagono del lato ovest, EE1-EE18 compresi.

29.26 - Le flotte che si trovano in basi investite da unità terrestri nemiche non vengono distrutte. Vengono spostate al più vicino porto controllato sullo stesso fronte che dispone di posto per contenerle (ma mai dal Mar Nero al Baltico e viceversa). Tale movimento può essere intercettato. Se due porti dovessero essere equidistanti, la scelta di dove andare spetta al giocatore che ha la flotta. Se un tale porto non dovesse esistere sullo stesso fronte, le flotte risulteranno distrutte. (ECCEZIONI: flotte in porti che sono su due fronti: (Gibilterra, Kiel, Istanbul) possono ripararsi nell'uno o nell'altro fronte. E' il giocatore che ha la flotta che sceglie il fronte, anche se una base in un fronte non scelto è più vicina, ma deve disporre le flotte nel porto controllato più vicino nel fronte scelto). Vedere: 47.4 per le flotte che sono a Suez.

29.27 - Il movimento navale nei lati d'esagono da Suez a LL30 o LL31 è considerato un movimento di due esagoni.

29.3 - Impiego

29.31 - Durante ogni completo turno di gioco, una flotta può fare qualunque, ma non più di una, delle seguenti azioni:

29.311 - Trasportare rifornimenti (vedere: 27.23).

29.312 - Effettuare una missione Offensiva (bombardamento, trasporto per mare, invasione) durante la fase di combattimento di una Scelta Offensiva.

ECCEZIONE: sezioni non usate di una flotta ingaggiata in un'invasione per mare, possono dare bombardamento di appoggio a questa invasione (29.433).

29.313 - Intercettare flotte opposte (durante il proprio turno o quello dell'opponente).

29.314 - Svolgere scorta per mare (durante la fase di SR).

29.315 - Scortare un convoglio per Murmansk (durante la fase di SR; vedere: 42). Dopo aver effettuato una qualunque delle missioni di cui sopra o dopo essere stata appena costruita, l'indicatore della flotta viene invertito fino al termine dell'attuale turno di gioco.

29.32 - Una flotta può cambiare di base durante la fase di movimento e fare ancora una qualunque delle azioni di cui sopra. Una flotta che ha effettuato una qualunque delle funzioni ora dette, eccetto che scorta per mare o scorta al convoglio per Murmansk, può ancora essere mossa per SR durante la fase di SR.

29.33 - Dopo la fase di movimento, una flotta non può nuovamente cambiare base fino alla fase di SR. Le flotte che lasciano la propria base durante la fase di combattimento devono ritornare alla stessa base, come lo deve una qualunque flotta che effettua intercettazioni durante la fase di movimento. Nel corso di una qualunque fase di combattimento, una flotta non può ritornare alla sua base e lasciarla di nuovo, nè entrare in un qualunque porto più di una volta (eccetto che per sbarcare unità a causa di una

missione fallita), nè entrare la parte di mare di più di un esagono bersaglio (a meno che non ci sia a disposizione una via alternativa), anche se non vi effettua azioni. Le flotte che lasciano la base durante la fase di movimento non possono ritornare alla stessa base durante quella fase.

29.34 - Le flotte appena costruite non possono effettuare nessuna delle funzioni di cui al punto 29.31 durante il turno di gioco in cui sono state piazzate sulla mappa.

29.35 - Una flotta che trasporta rifornimenti non può lasciare la sua base (eccetto che per cambiare base durante la fase di movimento o di SR). Una flotta con 9 fattori che è usata per rifornire solo tre unità, non può usare il suo surplus di 6 fattori per qualunque altro fine.

29.4 - Missioni offensive

29.41 - Bombardamento sulla spiaggia

29.411 - L'attaccante muove le sue flotte nella parte di acqua di un esagono costiero che contiene unità terrestri nemiche che devono essere attaccate dalle sue unità terrestri in un'invasione dal mare. Per ogni tre fattori navali si aggiunge un fattore alla forza delle unità di terra dell'attaccante quando si determina il rapporto di forze del combattimento terrestre.

29.412 - L'attaccante può combinare il bombardamento su spiaggia con l'appoggio terrestre delle sue unità aeree nello stesso attacco, in appoggio alle unità di terra.

29.413 - L'attaccante non può usare il bombardamento su spiaggia come appoggio ad un attacco di sfruttamento o in un qualunque attacco contro un esagono non sottoposto ad un'invasione dal mare. ECCEZIONE: il bombardamento su spiaggia può essere usato in appoggio ad attacchi contro fortezze costiere o isole che comprendono un solo esagono.

29.414 - Le flotte che effettuano bombardamento non sono influenzate da un risultato "A" nel combattimento terrestre. Se l'attaccante subisce perdite parziali per uno scambio, può scegliere di prendere alcune o tutte queste perdite nelle unità navali per preservare le altre. Tali perdite vengono comunque prese al valore del bombardamento su spiaggia: si prendono tre fattori navali per eguagliare un fattore terrestre o aereo.

ESEMPIO: due unità di fanteria 3-4 invadono dal mare e quattro flotte bombardano un'unità corazzata 2-5, triplicata, su un esagono di spiaggia ad un rapporto di 3-1. Si ottiene un risultato "EX" (Scambio); il difensore perde la sua unità corazzata. L'attaccante può scegliere di perdere soltanto le sue due unità di fanteria. Se vuole invece far sopravvivere un'unità di fanteria per poter occupare e controllare l'esagono attaccato, può scegliere di perdere una sola unità di fanteria e 9 fattori navali.

29.42 - Trasporto per mare

29.421 - Le flotte possono muovere da un porto controllato ad un altro porto controllato nello stesso fronte, trasportando unità aeree e terrestri. Ogni due fattori navali possono trasportare un fattore di combattimento aereo o terrestre.

29.422 - Le flotte non devono avere la base nel porto di imbarco. Possono muovere dalla loro base al porto d'imbarco, quindi al porto di sbarco e di nuovo alla loro base originale. Ci può essere più di un porto di imbarco per una missione di trasporto per mare; ma non ci possono essere due porti di sbarco. In quest'ultimo caso si richiedono due missioni indipendenti.

29.423 - Le unità aeree o terrestri possono muovere della loro completa capacità di movimento durante la fase di combattimento del turno in cui sono state trasportate per mare. Il costo per l'imbarco è "zero", quello per lo sbarco è di 1 fattore. Le unità corazzate nemiche che sono adiacenti ad un porto di imbarco, riducono il movimento su terra - le unità terrestri che si imbarcano in un porto in ZOC nemica pagheranno 2 MF per imbarcarsi, non zero. Ciò si applica anche se, sia l'unità terrestre che la flotta che deve iniziare il trasporto, iniziano il loro turno nello stesso esagono di porto.

ESEMPIO: un'unità corazzata 4-5 inizia il suo turno vicina ad un porto. Muove nell'esagono di porto (1 MF), si imbarca (0 MF) e sbarca ad un porto distante (1 MF). Può ancora muovere di 3 esagoni dopo che è sbarcata.

29.424 - Le unità aeree o terrestri così trasportate possono ingaggiare in combattimento dopo lo sbarco.

29.425 - Sebbene il trasporto per mare avvenga durante la fase di combattimento, le unità trasportate non possono muovere due volte; muovono invece soltanto durante la fase di combattimento. Le unità aeree possono aver iniziato il turno del giocatore nel loro porto di imbarco; il porto di sbarco è quindi considerato come la loro nuova base aerea. Non possono effettuare missioni contraeree in quel turno del giocatore e l'attaccante deve annunciare ogni missione aerea prevista nel momento in cui dichiara le sue altre missioni aeree.

29.426 - Le unità terrestri che non sono rifornite all'inizio del loro turno, non possono essere trasportate per mare, a causa del costo di sbarco.

29.427 - Tutti i trasporti per mare devono essere conclusi prima della risoluzione di qualunque combattimento terrestre.

29.428 - Entrambi i porti, di imbarco e di sbarco, devono essere stati sotto controllo amico all'inizio del turno del giocatore che effettua il trasporto.

29.429 - Il trasporto per mare non può essere usato per portare forze su indicatori di teste di ponte, a meno che l'esagono di testa di ponte contenga un porto.

29.43 - Invasioni per mare

29.431 - Le invasioni possono essere dirette contro qualunque esagono di spiaggia, Gibilterra (vedere: 5.6) o un'isola con un singolo esagono bianco. Copenhagen ed I31 possono essere invase solo da flotte con base in porti del Mar Baltico. Le unità terrestri che si difendono contro le invasioni sono triplicate, anche se attaccate simultaneamente da un esagono adiacente di terra o da un lancio di truppe aviotrasportate.

29.432 - Se l'esagono bersaglio contiene una flotta di 9 fattori, all'inizio del turno del giocatore, l'invasione non può essere tentata in quell'esagono. ECCEZIONI: se in quell'esagono non ci sono unità di terra, un lancio aviotrasportato potrebbe guidare fuori la flotta e permettere l'invasione. Se viene effettuato tale lancio, la flotta dell'attaccante può entrare nell'esagono di invasione a dispetto della presenza della flotta nemica. Se l'attaccante cambia idea e non effettua il lancio, nessuna invasione può essere tentata. Se l'esagono bersaglio contiene fattori navali, ma non una flotta di 9 fattori, e quindi permettendo un'invasione per mare, questi fattori vengono spostati al più vicino porto amico sullo stesso fronte. Possono tentare di intercettare l'invasione dal loro nuovo porto, se in grado di farlo.

29.433 Agli effetti delle invasioni, sono necessari tre fattori navali per trasportare un fattore di terra. Gli aerei non possono essere trasportati. Può essere trasportato qualunque numero di unità, fino al limite di capacità della flotta di invasione, ma solo due unità possono attaccare l'esagono bersaglio (più le unità aviotrasportate che si lanciano). Le unità attaccanti possono avere dei fattori di bombardamento su spiaggia da ogni fattore navale non sfruttato per il trasporto; possono ricevere inoltre appoggio terrestre da unità aeree che siano entro il campo d'azione.

ESEMPIO: due flotte da 9 fattori trasportano un'unità corazzata 4-5 ed una di fanteria 1-3. Per il trasporto di queste unità sono richiesti solo 15 fattori navali; i 3 fattori rimanenti possono essere usati per un fattore di bombardamento su spiaggia.

29.434 - Le unità che effettuano l'invasione devono iniziare il loro turno in un porto, rifornite. A differenza dal trasporto per mare, esse non possono muovere per raggiungere il loro porto di imbarco.

Detto porto deve essere la base della flotta che le trasporta, sebbene flotte nello stesso fronte potranno cambiare base a questo porto durante la fase di movimento.

29.435 - Avendo attenzione che almeno un'unità di quelle che attaccano all'inizio sia corazzata e che un'unità attaccante sopravviva per occupare l'esagono bersaglio, e che più unità corazzate siano di riserva sulla flotta di invasione, possono essere portate a termine le azioni di sfondamento e di sfruttamento. Se inoltre si verifica che l'attaccante abbia unità terrestri che non partecipano all'invasione adiacenti alla spiaggia, tali unità non potranno partecipare ad ogni risultante azione di sfruttamento, a meno che l'esagono di invasione venga inoltre attaccato da terra in combinazione con l'invasione stessa. L'unità corazzata che deve attaccare l'esagono di spiaggia per creare uno sfondamento, può venire sia dalle forze di invasione o da adiacenti unità di terra.

29.436 - Se l'invasione ha successo (almeno un'unità di terra che invade, sopravvive e prende terra), può essere piazzato un indicatore di testa di ponte. Le unità terrestri che sono sulla flotta di invasione e che non hanno partecipato all'attacco, possono essere poste sulla testa di ponte, fino al limite di raggruppamento di 5 unità. Se l'esagono bersaglio non conteneva unità terrestri nemiche, il successo risulterà automatico e potrà essere piazzato l'indicatore di testa di ponte (ma non se l'esagono bersaglio era già controllato dalla parte dell'attaccante). Le unità che invadono non possono attaccare unità nemiche adiacenti all'esagono bersaglio, eccetto che per attacchi di sfruttamento (in tal caso un'unità corazzata dovrà attaccare la spiaggia indifesa per stabilire un esagono di sfondamento e per poter effettuare l'azione di sfruttamento).

29.437 - L'attaccante non può prendere, per uno scambio, le perdite delle unità imbarcate che non hanno preso parte all'attacco iniziale. Può invece scegliere di prendere tali perdite dalle unità navali che hanno effettuato il bombardamento su spiaggia, non da quelle che hanno trasportato la forza d'invasione, nel rapporto di 3 fattori contro 1. Le flotte non sono influenzate da un risultato "A", nè lo sono quelle unità di terra che non hanno partecipato all'attuale attacco.

28.438 - Un esagono di testa di ponte che non contiene un porto, non può essere rinforzato per SR o per trasporto per mare. L'attaccante potrà rinforzarlo solo effettuando successive "invasioni" fino a che non riesca a conquistare un porto.

29.5 - Intercettazione

29.51 - Quando l'attaccante muove le sue flotte durante la fase di movimento di una Scelta Offensiva o di Attrito e durante la fase di combattimento di una Scelta Offensiva, il difensore può tentare di effettuare intercettazioni con qualunque sua flotta di base sullo stesso fronte. Le intercettazioni non possono essere tentate a meno che i paesi coinvolti siano già in guerra; un giocatore non può dichiarare guerra durante il turno del suo opponente per poter così effettuare intercettazioni. Le flotte che trasportano rifornimenti, che svolgono scorta per mare o che muovono per SR, non possono essere intercettate.

29.52 - Tutte le volte che il difensore vuole effettuare intercettazioni, l'attaccante deve indicare l'esatto percorso in esagoni delle sue unità in movimento. Il difensore sceglie quindi un esagono in cui tenterà di effettuare l'intercettazione. Può scegliere l'esagono in cui sono di base le flotte dell'attaccante (dal momento che entrano nella porzione d'acqua di quell'esagono non appena lasciano il porto) o l'esagono di destinazione o qualunque esagono intermedio.

29.53 - L'intercettazione navale può essere tentata solo in un punto lungo il percorso della flotta, sebbene le unità aeree del difensore possono attaccare in uno o più altri punti quella flotta.

ESEMPIO: le flotte italiane salpano indipendentemente da Taranto, Tripoli e Tobruk; si incontrano a sud di Creta e procedono quindi insieme nella loro missione. Gli Alleati possono tentare tre diverse intercettazioni (che dovranno aver origine da tre differenti basi) contro i tre gruppi prima che si riuniscano insieme. Se invece gli italiani combinano le flotte in successione, salpando da Taranto e andando a Tripoli e quindi da Tripoli a Tobruk e poi proseguendo insieme, gli Alleati potrebbero intercettare solo una volta, in qualunque punto tra Taranto e l'ultima destinazione (compresa).

29.54 - Tutte le unità navali in una data base, devono tentare l'intercettazione contro lo stesso bersaglio. Se l'Asse stesse muovendo nel Mediterraneo con due missioni intercettabili, quattro flotte Alleate che si trovassero a Gibilterra non potrebbero dividersi in due gruppi di intercettatori; le flotte a Gibilterra potrebbero tentare una intercettazione mentre le flotte da altri porti potrebbero tentarne un'altra. Se flotte che provengono da più di una base tentassero di intercettare la stessa missione nemica, dovrebbero scegliere un esagono comune in cui verrebbe tentata l'intercettazione.

29.55 - Durante la fase di movimento l'attaccante deve indicare tutti i cambiamenti di basi navali che effettuerà, prima che il difensore decida se e dove effettuare l'intercettazione. Allo stesso modo, durante la fase di combattimento, l'attaccante deve annunciare tutte le missioni navali che vuole intraprendere prima che il difensore prenda le sue decisioni sull'intercettazione. L'attaccante deve indicare quali unità terrestri, se ci sono, sono sulle sue flotte e ne deve anche specificare la destinazione.

29.56 - Ciò non impedisce all'attaccante di lasciare alcune delle sue unità navali senza missione. Tali unità possono a loro volta tentare di intercettare le unità intercettanti del difensore prima che queste raggiungano l'esagono di intercettazione (in teoria il difensore potrebbe ancora "contro-controintercettare" le flotte dell'altro, e così via fino a che uno dei due non disponga più di flotte assegnate a tal fine). Una controintercettazione di questo tipo può essere effettuata dalle flotte dell'attaccante e da quelle dei suoi Alleati, indipendentemente dalla scelta operata su quel fronte. Le flotte del difensore possono essere inoltre attaccate dalle unità aeree dell'attaccante che risultino disponibili, se si trovano entro il campo d'azione. Dopo che il difensore ha effettuato tutti i lanci di dado per l'intercettazione (ma prima del combattimento di intercettazione), l'attaccante dichiara tutte le controintercettazioni aeree e navali. Il combattimento viene risolto in ordine inverso; le flotte che hanno salpato per ultime risolvono le loro intercettazioni per prime.

29.57 - Il difensore conta gli esagoni del suo percorso scelto dalla sua base navale fino all'esagono di intercettazione, contando l'esagono del suo stesso porto come primo esagono attraversato e lancia il dado una volta per ogni base coinvolta. Il successo o il fallimento si determina consultando la "Interception Table" stampata sulla mappa. L'attaccante quindi annuncia ogni controintercettazione che vuole tentare contro gli intercettatori del difensore che hanno avuto successo; anche in questo caso si lancia il dado e, in caso di successo, si risolvono le intercettazioni. Le unità che falliscono l'intercettazione non si considerano aver effettuato una missione e possono essere usate per altri scopi durante il rimanente del turno di gioco ma non possono tentare di nuovo di intercettare in quel turno. Le flotte di base nel Box U.S.A. si considerano essere alla massima distanza per i tentativi di intercettazione.

ESEMPIO: una flotta italiana tenta un trasporto via mare da Taranto a Tripoli. Una flotta inglese da Gibilterra e due da Alessandria tentano l'intercettazione nell'esagono di Tripoli. Il lancio del dado per la flotta di Gibilterra fallisce ma uno per la flotta di Alessandria ha successo. L'Italia tenta ora di controintercettare la flotta di Alessandria in II24 con una seconda flotta da Taranto, ed ha successo. L'Italia annuncia inoltre un attacco aereo, da un'unità che è a Tobruk, sulla flotta di Alessandria in II24. Poi è la Francia che tenta di controintercettare la seconda flotta italiana in FF24 con una flotta da Marsiglia, ed ha successo. Le flotte italiane di base a Napoli tentano a loro volta di controintercettare quella francese in DD18. Ancora, due flotte inglesi da Gibilterra tentano di controintercettare le flotte di Napoli in CC19. Da ultimo, una flotta italiana da Livorno tenta l'intercettazione delle flotte di Gibilterra in CC17. I combattimenti vengono risolti in ordine inverso rispetto a quello elencato sopra: si inizia con la flotta di Livorno contro quelle di Gibilterra e si termina con i fattori che sopravvivono della flotta di Alessandria contro la missione di trasporto. Gli inglesi, sebbene abbiano una flotta non assegnata a nulla a Gibilterra, non possono tentare di intercettare la flotta di Livorno in base alla regola 29.54. Il fallimento della precedente intercettazione da qualche flotta di Gibilterra, comunque, non impedisce alle altre flotte inglesi che vi si trovano dall'effettuare i loro tentativi di successo contro le flotte di Napoli. L'attacco aereo e navale in II24 può essere risolto in qualunque ordine, a scelta del giocatore italiano. Se la flotta fosse stata attaccata da aerei e navi in esagoni separati, l'ordine sarebbe dipeso da quale attacco la flotta avesse incontrato per primo nel suo percorso. Se il lancio del dado per l'intercettazione della flotta di Alessandria o qualunque altro successivo, avesse fallito, le possibilità

di controintercettazione avrebbero avuto termine. Una parte non può annunciare un tentativo, lanciare il dado e quindi annunciare un altro tentativo contro lo stesso bersaglio.

29.571 - Combattimento navale: se l'intercettazione ha successo, entrambe le parti lanciano un dado per la risoluzione del combattimento navale, con vincitrice la parte che ottiene il risultato più alto (le parità danno come vincitrice la forza intercettante). Il lancio del dado per il combattimento navale delle due parti è soggetto a modificazioni in relazione alla nazionalità ed alla dimensione della flotta.

29.5711 - In qualunque combattimento navale la forza più grande ha sempre una modificazione favorevole al lancio del dado (che chiameremo DRM), se ha almeno 1/3 dei fattori navali in più del suo opponente. L'ammontare del DRM è determinato dalla "Naval Advantage Chart".

NAVAL ADVANTAGE CHART
Rapporto dei fattori navali rispetto all'opponente

	1,33:1	1,67:1	2:1	3:1	4+:1
DRM	+1	+2	+3	+4	+5

29.5712 - I DRM devono essere inoltre applicati al combattimento navale per la nazionalità dei rispettivi combattenti. Se una forza comprende 2 o più nazionalità, si applica il DRM di quella più bassa.

NAVAL NATIONALITY DRM

DRM	NAZIONE
+ 2	Germania
+ 1	Stati Uniti, Gran Bretagna e Svezia
0	Francia (incluse Vichy e Francia Libera)
- 1	Italia (se la battaglia è in o a sud della fila N)
- 2	Russia, Turchia, Spagna e Italia

29.572 - Il perdente di una battaglia navale deve eliminare un numero di fattori navali pari alla differenza dei lanci dei dadi per il combattimento navale tra le due parti (dopo le modificazioni). Se la parte perdente ha 18 o più fattori navali coinvolti nella battaglia, le sue perdite vengono moltiplicate per il numero delle flotte di 9 fattori (o equivalenti) che ha impiegato nella battaglia. Il vincitore della battaglia navale elimina quindi la metà (le frazioni sono arrotondate per difetto) di tanti fattori navali quanti ne ha perduti il difensore. Le perdite navali da una forza con più nazionalità, devono essere distribuite equamente fra le nazioni coinvolte (una perdita residua che non può essere ripartita equamente, viene presa alla nazione che ha il numero maggiore di fattori o, se sono coinvolti un numero pari di fattori, alla nazione che ha il più basso DRM).

29.573 - Il perdente di una battaglia navale deve immediatamente ritornare in porto; qualunque missione che avrebbe dovuto svolgere e non ancora compiuta, è cancellata per quel turno.

ESEMPIO: una flotta inglese di 9 fattori tenta di trasportare per mare un'unità terrestre 1-3 da Gibilterra a Malta. L'Italia decide di intercettare con due flotte da 9 fattori; il lancio del dado per l'intercettazione ha successo. Entrambe le parti ottengono un "3" per il combattimento navale ma il risultato della Gran Bretagna diventa "4" (+1 per la nazionalità) e quello dell'Italia un "5" (+3 per il vantaggio 2:1 e -1 per la nazionalità). Gli italiani vincono la battaglia. Gli inglesi perdono un fattore navale e ritornano a Gibilterra. Se gli italiani avessero ottenuto un "1" (prima delle modificazioni), avrebbero perduto la battaglia e due fattori navali mentre gli inglesi avrebbero continuato la loro missione dopo aver perduto un fattore navale.

29.574 - Ogni flotta intercettante (ma non una flotta di trasporto, di invasione o di bombardamento, nè una flotta che cambia di base) può, prima che il combattimento venga risolto, scegliere di

interrompere il combattimento. In questi casi perderà automaticamente la battaglia ma le sue perdite sono dimezzate (le frazioni arrotondate per difetto) da quelle che avrebbero dovuto essere in base alla regola 29.572 e, in nessun caso, possono eccedere la metà della forza dei suoi fattori. Anche le perdite del vincitore sono ridotte corrispondentemente. Se il perdente dovesse quindi “vincere” col lancio del dado modificato, nessuna parte perderebbe dei fattori.

ESEMPIO: quattro flotte inglesi da Gibilterra ed una da Port Said tentano di intercettare quattro flotte italiane. Le flotte di Gibilterra, ma non quella di Port Said, falliscono l'intercettazione. Il giocatore inglese sceglie di interrompere il combattimento a causa dell'ormai avverso rapporto di forze. Ogni parte ottiene dal dado un “3” che diventa “4” per la Gran Bretagna e “7” per l'Italia. La Gran Bretagna avrebbe perduto tre fattori e l'Italia uno, ma con la decisione di interrompere, la Gran Bretagna ne perde uno e l'Italia nessuno. La Gran Bretagna non avrebbe potuto perdere più di 4 dei suoi 9 fattori, non importa quanto avverso avrebbe potuto essere il risultato del dado.

29.575 - Nel caso che la Francia e la Gran Bretagna vogliano intercettare la stessa missione nemica (prima del 1942) e non riescano a mettersi d'accordo, prevale il giocatore che ha sul fronte il maggior numero di fattori navali.

29.58 - Dopo la risoluzione del combattimento, gli intercettanti che sopravvivono ritornano alle loro basi originali. Una forza intercettata può proseguire nella sua missione originale (o cambiare base) se vince la battaglia o può scegliere di interrompere e ritornare alla sua base. Se dovesse scegliere di interrompere, ogni unità aerea/ terrestre trasportata deve essere riportata al porto di imbarco.

29.59 - Se le perdite del combattimento di intercettazione riducono la flotta di invasione o di trasporto al punto in cui mancano i fattori navali necessari per trasportare le unità aeree o terrestri, queste unità vengono eliminate per quanto necessario (le unità aeree possono essere scisse ai fini delle perdite) fino ad arrivare alla ridotta capacità di trasporto della flotta. Le unità non possono essere salvate interrompendo la missione, anche se l'intercettazione avviene nel porto di imbarco o nello esagono bersaglio.

29.6 - Scorta per mare

29.61 - Durante l'SR, affinché un'unità terrestre o la cessione di BRP (o, in alcuni casi un'unità aerea, vedere: 16.5) possano attraversare il mare, una flotta di 9 fattori deve provvedere alla scorta per mare (ECCEZIONI: frecce di attraversamento, piazzamento iniziale americano in Gran Bretagna).

29.62 - Ogni flotta di 9 fattori può scortare per mare una unità di qualunque dimensione o 20 BRP. Flotte con meno fattori non possono effettuare scorta per mare. L'unità o i BRP devono essere capaci di muovere alla base della flotta che effettua la scorta.

ESEMPIO: una flotta di base in Gran Bretagna non può prendere un'unità da Bergen e trasferirla strategicamente. La flotta dovrà essa stessa trasferirsi (SR) a Bergen e nel turno successivo prendere l'unità. In alternativa, avrebbe potuto cambiare base dalla Gran Bretagna a Bergen, durante la fase di movimento, e, nello stesso turno, avrebbe potuto prendere l'unità.

29.63 - Le flotte usate per scorta sul mare non possono essere impiegate altrimenti durante il turno di gioco, sebbene potrebbero aver cambiato di base durante la fase di movimento.

29.64 - Le flotte che effettuano la scorta per mare, terminano la fase di SR nella stessa base da cui hanno iniziato. Le flotte stesse possono essere mosse ad una nuova base, anche in un nuovo fronte, per SR - ma non nello stesso turno in cui hanno effettuato scorta per mare e neppure per un'unità che va nella stessa destinazione.

29.65 - Le flotte che effettuano scorta per mare, non possono lasciare il loro fronte; è però possibile costituire una catena di scorte. Una flotta può scortare un'unità da un porto dell'Oceano Atlantico a Gibilterra ed un'altra da Gibilterra al Mediterraneo. Ugualmente possibile è la via inversa. L'unità viene contata solo una volta agli effetti del limite dell'SR, anche se due sono le flotte che prendono

parte all'SR. Similmente, Kiel e Istanbul possono servire come punti di trasferimento da un fronte all'altro.

29.66 - Unità nemiche che sono a Cadice o in qualunque altro esagono adiacente a Gibilterra non ostacolano la scorta per mare/SR di unità in, attraverso o fuori di Gibilterra. Le unità navali, sia che effettuino scorta per mare o che siano esse stesse mosse per SR, non possono attraversare gli Stretti di Turchia, a meno che entrambe le zone ai lati delle frecce di attraversamento siano sotto controllo amico (non neutrale). Affinchè le flotte effettuino l'SR dal Mare del Nord al Baltico o viceversa, sia Kiel o entrambi gli esagoni I32 ed I33 devono essere sotto controllo amico. Altrimenti, unità terrestri nemiche adiacenti non impediscono il passaggio di mare eccetto che attraverso le frecce di attraversamento, sebbene impediscano a tali unità di prendere terra in un esagono adiacente.

29.67 - Il punto relativo alla scorta per mare di ogni dato SR, deve iniziare e terminare in porti controllati. ECCEZIONE: le unità possono essere SR in o fuori da isole controllate e senza porti e non connesse ad un altro corpo di terra da una freccia di attraversamento, da una flotta di base dovunque in quel fronte - avendo attenzione che l'altro lato terminale della porzione di attraversamento d'acqua dell'SR non coinvolga la base della flotta (l'eccezione non si applica ad aree non insulari con porti, come la Finlandia).

29.7 - Indicatori navali parziali

29.71 - A differenza dalle unità aeree, le unità navali non possono essere scisse volontariamente in unità più piccole per dar vita a dei gruppi operativi. Le unità navali sono rimpiazzate da indicatori parziali solo quando subiscono perdite in combattimento.

29.72 - Una flotta che subisce perdite deve ridursi col numero più piccolo possibile di indicatori parziali. ESEMPIO: una flotta di 9 fattori che ne perde 2, deve essere rimpiazzata da una flotta di 6 fattori ed una di 1 fattore, se sono disponibili. Una suddivisione con indicatori 4, 2, 1 o qualunque altra combinazione non sarà consentita a meno che non siano disponibili gli indicatori 6 ed 1.

29.73 - Se un giocatore non ha indicatori navali parziali disponibili per effettuare gli opportuni cambiamenti quando subisce perdite, dovrà perdere più fattori di quanti previsti.

29.74 - Gli indicatori navali parziali possono essere ricombinati insieme quando si trovano nella stessa base. Un giocatore che ha due flotte di 6 fattori, può rimpiazzarli con uno da 9, uno da 2 ed uno da 1.

29.75 - Ogni indicatore parziale è un'unità ai fini della SR. Un giocatore può combinare due indicatori parziali piccoli in uno più grande prima dell'SR, se lo consente la disponibilità di indicatori parziali.

29.8 - Costruzione

29.81 - A differenza dagli aerei, gli indicatori parziali navali non possono essere costruiti. Un giocatore può costruire solo una flotta di 9 fattori al costo di 27 BRP.

29.82 - Un giocatore può costruire queste flotte da 9 fattori indicate come "Allowable Builds" nel suo Force Pool ma ci sono delle limitazioni nelle costruzioni per il rimpiazzo delle perdite: una nazione deve aver subito una perdita di 9 fattori, ed un indicatore da 9 fattori deve essere riposto nel Force Pool. Le perdite di combattimento ricostruite non vengono poste sulla mappa fino ad un anno completo dopo il pagamento del costo in BRP della costruzione. Tutte le volte che vengono ricostruite le perdite del combattimento, il giocatore deve indicare il porto in cui la nuova flotta verrà posta. Se tale porto cade, entro l'anno di attesa, in mano nemica, la flotta ricostruita ed i BRP spesi vanno perduti.

ESEMPIO: un giocatore paga 27 BRP per ricostruire una flotta nella sua fase di costruzione della primavera del 1940. Il giocatore può piazzare la flotta sulla mappa nella fase di costruzione della primavera del 1941. Ai fini della regola 29.34, la primavera 1941 rappresenta il "turno di costruzione".

29.83 - La Turchia, la Spagna, la Francia di Vichy, la Svezia e la Francia Libera, non possono mai ricostruire le flotte, anche se diventano alleati minori attivi.

29.9 - In qualunque forma di combattimento in cui vengono perduti fattori navali, un giocatore può non consentire al suo opponente di perdere dei fattori e di lasciarli invece sulla mappa. Questa tattica insolita è impiegata per prevenire il tentativo Alleato di perdere deliberatamente la flotta francese nell'imminente caduta della Francia, per evitare che cada nelle mani dell'Asse.

30. - INDICATORI DI RIMPIAZZO

30.1 - I rimpiazzi sono delle organizzazioni addestrate che vengono inserite nelle unità combattenti. La loro funzione principale è di consentire ai giocatori di avere delle unità da eliminare quando sono soggetti al combattimento d'Attrito. La Russia, che ha un gran numero di unità di fanteria 1-3 simili a queste, non ha indicatori di rimpiazzo.

30.2 - I rimpiazzi, una volta piazzati sulla mappa, non possono essere mossi, eccetto che per SR o quando devono ritirarsi per la scelta di un esagono d'Attrito da parte dell'opponente.

30.3 - I rimpiazzi hanno un fattore di combattimento pari ad "1" ed una conseguente difesa contro attacchi di una Scelta Offensiva nemica. Possono attaccare solo come parte di un contrattacco del difensore, quando ciò è richiesto durante la Scelta Offensiva nemica. Non possono attaccare durante la Scelta Offensiva della propria parte, neppure se sono adiacenti al nemico. Non contano per l'Attrito se sono in contatto col nemico e non possono avanzare per occupare un esagono conquistato con l'Attrito.

31 - UNITA' AVIOTRASPORTATE

31.1 - Per effettuare un lancio paracadutato, un'unità aviotrasportata deve iniziare il suo turno in una base aerea, in grado di tracciare una linea di rifornimento e non in ZOC nemica (non può muovere ad una base aerea durante la fase di movimento e lanciarsi successivamente in quel turno, nè può lanciarsi durante un turno in cui è stata mossa per trasporto per mare o per invasione. Se l'attaccante all'inizio del suo turno piazza un indicatore di base aerea non usato "sotto" un'unità aviotrasportata, ciò non indica che l'unità inizia il suo turno in una base aerea). Può lanciarsi durante la fase di movimento o immediatamente prima della risoluzione del combattimento terrestre o della risoluzione del combattimento di sfruttamento, durante una Scelta Offensiva. Può lanciarsi entro qualunque esagono che sia entro 6 esagoni dalla sua base aerea ma, come le unità aeree, per far ciò non può attraversare esagoni che contengono terreno neutrale.

31.2 - Un'unità aviotrasportata può lanciarsi in un esagono che contenga unità nemiche. Se si verifica ciò, deve attaccarle, ma non altre unità adiacenti, sia che siano sole o in congiunzione ad altre unità attaccanti. Se invece non è lanciata su unità nemiche, deve attaccare le unità nemiche che possono trovarsi adiacenti al suo esagono di lancio.

31.3 - Un'unità aviotrasportata non può muovere volontariamente dall'esagono in cui è stata lanciata, eccetto se possibile per SR, fino al turno successivo. Quando viene lanciata, non può avanzare dopo il combattimento. Risulta automaticamente rifornita nel turno di gioco successivo al suo lancio (ECCEZIONE: 27.34 e 35.3) ma non può lanciarsi a meno che all'inizio del suo turno sia capace di tracciare una normale linea di rifornimento ad una fonte diversa dall'esagono in cui è stata lanciata nel turno precedente e soddisfi agli altri requisiti sui lanci.

31.4 - Un'unità aviotrasportata e lanciata che viene eliminata prima del termine del turno di gioco successivo, viene rimossa permanentemente dal gioco e non può essere ricostruita a meno che in quella fase di combattimento è stata capace di tracciare una normale linea di rifornimento ad una fonte diversa dall'esagono in cui è stata lanciata o è adiacente o raggruppata con un'unità terrestre amica (diversa da un'altra unità recentemente lanciata o da un'unità Partigiana). Un'unità che soddisfa

all'ultima condizione non verrà rimossa permanentemente, anche se la unità terrestre amica è stata eliminata nella stessa fase di combattimento o è essa stessa non riformita.

31.5 - Le unità aviotrasportate ignorano tutti i limiti al raggruppamento e non vengono mai contate della determinazione del numero di unità che sono in gruppo. Possono attaccare e difendersi in situazioni in cui un'altra unità risulterebbe essere oltre il limite di raggruppamento. Questa regola si applica anche se l'unità aviotrasportata viene mossa ed usata come normale fanteria. Non si applica nel combattimento per l'invasione per mare se l'unità aviotrasportata è imbarcata su un'unità navale; solo due unità terrestri imbarcate possono attaccare e non possono essere aumentate a tre usando un'unità aviotrasportata. Può partecipare al combattimento d'invasione se si lancia da una base aerea e se in grado di farlo.

32. - PARTIGIANI

32.1 - Le unità partigiane non possono essere costruite in nessuna nazione fino a che la Russia non è in guerra con l'Italia e con la Germania.

32.11 - Le unità partigiane possono essere costruite e piazzate da qualunque giocatore alleato durante la sua fase di costruzione. ECCEZIONE: solo la Russia può costruire e piazzare i partigiani in Russia. I partigiani non possono essere piazzati nello stesso paese per due turni di gioco consecutivi, anche se sono costruiti da potenze maggiori diverse.

32.12 - Per rappresentare i partigiani si usano le unità di fanteria 1-3 dei paesi minori neutrali. Il numero massimo di unità partigiane consentito per ciascun paese è il seguente: Jugoslavia 4, Grecia 3, Russia 3, Francia 2, Gran Bretagna 3, Italia 1 (dopo la resa italiana). I partigiani non possono essere piazzati in paesi diversi da quelli indicati.

32.13 - I partigiani devono essere posti in esagoni liberi (o che contengano altre unità partigiane costruite dal lo stesso giocatore) che siano controllati dall'Asse ma non si trovino in una ZOC dell'Asse stesso. Se nessun esagono del paese soddisfa queste condizioni, i partigiani non vi possono essere ancora piazzati. I partigiani non possono essere costruiti nè mossi nella Francia di Vichy (compresa la Corsica) fino a che questa non sia attivata come alleato minore della Germania, sia disattivata o che abbia subito una dichiarazione di guerra dagli Alleati. I partigiani possono essere piazzati nell'Ulster, Sicilia, Sardegna o Isole della Grecia, se il giocatore lo vuole.

32.14 - I partigiani sono mossi e controllati dalla nazione che li ha costruiti e devono uniformarsi alle scelte prese dalla loro nazione in quel fronte (ECCEZIONE: i partigiani possono sempre muovere, senza riguardo al controllo dell'esagono ed alla scelta in effetto). Se due alleati vogliono costruire entrambi dei partigiani nello stesso paese e nello stesso tempo e non riescono a raggiungere un accordo, il massimo è calcolato in base al rapporto di forze ed assegnato alla nazione che ha più forze terrestri vicine alla capitale del paese in cui devono essere piazzati i partigiani. In caso di equidistanza si lancia un dado.

ESEMPIO: la Russia e la Gran Bretagna vogliono costruire partigiani in Grecia. La nazione con unità terrestri più vicine ad Atene può costruire due unità e sceglie il piazzamento per prima a terra. L'altra nazione ne può costruire una e la piazza per seconda.

32.15 - I partigiani risultano eliminati se la nazione che li ha costruiti è stata conquistata.

32.16 - I partigiani che sono in Russia contano come fattori di combattimento russi ai fini della risoluzione di Attrito, resa russa (26.92) e variante n. 7 dell'Asse (33.41).

32.2 - I partigiani non possano essere mossi per SR, non possono lasciare il loro paese e non possono attaccare attraverso i loro confini (se la CRT indica contrattacchi attraverso un confine, sono consentiti) o muovere per mare. Non vengono contati per l'Attrito se sono in contatto col nemico solo attraverso il confine nazionale. I partigiani russi non possono essere piazzati in, nè mossi dentro l'Europa Orientale. I partigiani non possono ricevere appoggio terrestre o DAS (a meno che l'unità

terrestre della potenza maggiore sia coinvolta nello stesso attacco e l'ammontare di tale appoggio terrestre dipenda dal numero dei fattori terrestri della potenza maggiore coinvolta).

32.3 - I partigiani attaccano come la normale fanteria eccetto che non possono non triplicare un difensore in un attacco attraverso un fiume. ECCEZIONE: se tutte le unità coinvolte in un attacco attraverso un fiume sono partigiane, un partigiano che è nel lato del fiume del difensore renderà questi non triplicato.

32.4 - I partigiani possono essere contati nel totale dell'Attrito, possono essere presi come perdite d'Attrito e possono avanzare ad occupare un esagono guadagnato per Attrito, purchè non escano dal loro paese.

32.5 - I partigiani sono sempre riforniti e non devono quindi mai tracciare una linea di rifornimento.

32.6 - Un partigiano controlla soltanto l'esagono in cui si trova e solo temporaneamente; non appena esce dall'esagono, questo ritorna sotto controllo dell'Asse. Un esagono controllato dai partigiani non lo è dalla nazione che li ha costruiti; un porto controllato dai partigiani non può ricevere trasporto per mare nè SR; una capitale controllata dai partigiani, sebbene privi l'Asse dei BRP, non li assegna neppure agli Alleati; ed un esagono obiettivo controllato dai partigiani non conta agli effetti del totale della sua parte. Un'unità partigiana può forzare le flotte e le unità aeree dell'Asse a cambiare base (28.15 e 29.26), ma solo se rimane nell'esagono della base al termine della fase di movimento. Attraversare una base non è sufficiente.

32.7 - Se i partigiani controllano la capitale del loro paese ed il contrattacco dell'Asse fallisce, i BRP sono sottratti dalla nazione controllante dell'Asse avendo però attenzione che li abbia ricevuti nella precedente YSS (o, negli scenari del 1942 e 1944, che abbia controllato la capitale all'inizio dello scenario). (ECCEZIONE: il controllo di Mosca da parte dei partigiani non risulta in una perdita per l'Asse di più di 15 BRP). Notare che se un contrattacco dell'Asse su una capitale controllata dai partigiani risulti in uno scambio che non lascia all'Asse unità terrestri capaci di avanzare dopo il combattimento, l'Asse riconquista il controllo della capitale, per la regola 32.6 e non perde BRP.

32.8 - Se i partigiani controllano Mosca e Leningrado, l'Asse perde 15 BRP se essi hanno ricevuto i BRP per le città nella YSS. La perdita è immediata e la riconquista non impedisce tale perdita.

33. - INDICATORI DELLE VARIANTI

33.1 - Prima dell'inizio del gioco, i giocatori inglese e tedesco estraggono ciascuno uno dei dieci indicatori di varianti. Ogni giocatore può, ma non è obbligato, mostrare ai suoi alleati l'indicatore che ha preso.

33.2 - Alcuni indicatori possono essere giocati in qualunque momento; altri possono essere giocati solo in un punto preciso o durante un certo intervallo di tempo. Per giocare il proprio indicatore, il giocatore lo mostra a tutti gli altri partecipanti e vengono seguiti gli effetti sotto descritti.

33.3 - Se l'indicatore estratto non può essere applicato allo scenario in svolgimento, il giocatore che lo ha non ne deve prendere un altro. Può tenere in dubbio i suoi oppositori per tutta la durata dello scenario semplicemente non giocando l'indicatore. Se la Gran Bretagna o la Germania risultano conquistate prima che abbiano giocato la loro variante, la parte che le controlla può ancora giocarla, se può essere applicata in ogni momento successivo. Nel gioco a più partecipanti, il giocatore deve trasferire l'indicatore non giocato ad un alleato.

33.4 - Effetti degli indicatori di variante

33.41 - Tedeschi

N. 1 - L'Iraq diventa un alleato minore della Germania a causa del riuscito colpo di stato a favore dell'Asse. Le forze ribelli Irachene consistono di cinque unità 1-3 di fanteria ed una 2-4 aerea (si usano gli indicatori dei paesi minori neutrali) che ricevono rifornimenti da Mosul o da qualunque altra sorgente di rifornimento controllata. Mosul non può rifornire qualunque altra unità. L'Iraq è conquistato quando Mosul è occupata dagli Alleati. Vedere inoltre 25.46. Si gioca in qualunque turno del giocatore dell'Asse precedente al 1943. Non si applica allo scenario del 1944.

N. 2 - L'Asse assiste le forze della resistenza irlandese che minaccia gli interessi politici della Gran Bretagna. La Gran Bretagna deve trasferire 10 fattori terrestri e/o aerei nell'Ulster e tenerveli per un anno intero. I 10 fattori o i loro sostituti devono essere presenti al termine di ogni fase di movimento o di SR inglese. Le unità possono essere mosse nell'Ulster per mezzo del trasporto via mare, per SR o scorta per mare o (in caso di unità aeree) per cambiamento di base o possono esservi direttamente costruite. Si gioca durante un qualunque turno tedesco; le condizioni devono essere soddisfatte al termine del successivo turno inglese o la Gran Bretagna firma una pace separata e si ritira dal gioco come neutrale. La Gran Bretagna non si considera conquistata ai fini del punto 2.21. ECCEZIONE: se parte o tutta l'Irlanda è sotto il controllo dell'Asse, giocare questo indicatore di variante non ha effetto. Vedere inoltre: 33.63.

N. 3 - La Francia di Vichy diventa un alleato minore tedesco. Si gioca all'inizio di ogni turno dell'Asse, ma non oltre il terzo turno di gioco dalla caduta della Francia. Si gioca all'inizio di qualunque turno del giocatore dell'Asse nello scenario del 1942. Non si può applicare allo scenario del 1944.

N. 4 - La Spagna diventa un alleato minore dell'Italia, avendo attenzione che la Francia sia stata conquistata e l'Italia sia ancora in gioco e controlli 5 esagoni obiettivo e che sia in guerra con una potenza maggiore. L'Italia deve pagare 35 BRP per la DoW della Spagna. Si gioca solo all'inizio del turno italiano della primavera del 1941. Non si applica agli scenari del 1942 e 1944.

N. 5 - La Finlandia, la Romania, l'Ungheria e la Bulgaria diventano alleati minori attivi della Germania purchè la Francia sia caduta e la Germania sia in guerra con la Russia. Si gioca all'inizio di ogni turno del giocatore tedesco in cui le condizioni siano già soddisfatte. Non è applicabile agli scenari del 1942 e del 1944.

N. 6 - Hitler non taglia gli armamenti e la produzione si estende. Si aggiungono 50 BRP al totale della Germania durante la YSS del 1942; si gioca in quel momento. Si gioca all'inizio dello scenario del 1942. Non si applica allo scenario del 1944.

N. 7 - La Turchia diventa un alleato minore della Germania, purchè la Germania sia in guerra con la Russia ed abbia un vantaggio in fattori di combattimento sul fronte orientale. Vengono contati tutti i fattori di combattimento dell'Asse per determinare se esiste tale vantaggio, inclusi gli alleati minori attivi e gli italiani. La Germania deve pagare 35 BRP per la DoW della Turchia. Si gioca all'inizio di ogni turno tedesco in cui risultino soddisfatte le condizioni, prima del 1943. Non si applica allo scenario del 1944.

N. 8 - La guerra dei sommergibili è un vero successo. Se i sommergibili nel Box SW sono in numero inferiore agli ASW in un rapporto di 3-2, il piazzamento iniziale degli USA in Gran Bretagna è ridotto a cinque unità per turno per il rimanente periodo di gioco. Si gioca in qualunque momento dopo il 1941. Non appena giocato, il giocatore tedesco deve rivelare i suoi sommergibili che sono nel Box SW. Gli Alleati, per evitare gli effetti dell'indicatore, devono rivelare almeno un numero sufficiente di ASW per evitare il rapporto di 3-2. Non devono rivelarli tutti, nè alcuni.

N. 9 - Mussolini non incontra grandi opposizioni al programma di armamenti. L'Italia può aggiungere 25 BRP al suo totale solo per il corrente anno. Si aggiungono al Force Pool Italiano due unità corazzate 2-5 e due unità di fanteria 2-3 (queste unità devono essere costruite per essere usate; non vengono aggiunte alle forze che si hanno all'inizio). Si gioca durante un qualunque turno italiano prima del 1942 o durante il piazzamento d'apertura. Non si applica agli scenari del 1942 e del 1944.

N. 10 - Hitler non interferisce nello sviluppo dei jets che vengono successivamente prodotti in quantità. Ogni due intercettatori possono essere scambiati per tre fattori SAC (le frazioni sono risolte in favore del giocatore tedesco) per il rimanente periodo di gioco. Le unità aeree tedesche ricevono inoltre un "+1" per il DRM della nazionalità in ogni situazione di combattimento aereo (28.432). Si gioca durante la YSS del 1943 per una risoluzione immediata. Nello scenario del 1944, si gioca durante la YSS dello stesso. Gli effetti si applicano in tutte le YSS successive. Non si applica allo scenario del 1939.

33.42 - Inglese

N. 1 - Miglior preparazione francese prima della guerra. Tutti i rimpiazzi e le unità di fanteria che sono nella "Allowable Builds" della Francia devono essere disposte durante il piazzamento iniziale senza pagare BRP per la costruzione di unità. Si gioca prima del piazzamento iniziale francese. Non si applica agli scenari del 1942 e del 1944.

N. 2 - Boom economico francese: si aggiungono 40 BRP al totale francese solo per l'anno corrente. Si gioca in qualunque momento prima della caduta della Francia. Non si applica agli scenari del 1942 e del 1944.

N. 3 - Se la Francia cade, tutte le colonie francesi e le unità fuori dall'Europa e dalla Corsica diventano automaticamente della Francia Libera. Anche la flotta francese diventa della Francia libera e combatte sotto il controllo inglese e non è dimezzata come le altre unità di Vichy (vedere le regole sulla Francia di Vichy). Se la flotta si trova in una colonia, vi rimane; altrimenti si sposta al più vicino porto controllato dagli inglesi. Le unità corazzate, aeree e navali della Francia Libera non possono essere ricostruite, una volta perdute. Si gioca alla caduta della Francia, ma non prima dell'autunno del 1940. Se la Francia cade prima dell'inverno del 1940, la variante è annullata. Non si applica agli scenari del 1942 e del 1944 se la Gran Bretagna è stata conquistata.

N. 4 - L'aumento delle consegne dai Dominions aumenta il valore di crescita della Gran Bretagna al 50%. Si gioca in ogni momento.

N. 5 - La marina USA protegge le navi dirette in Gran Bretagna dall'insidia crescente dei sommergibili. Gli Alleati perdono solo 2 BRP (invece di 3) per ogni fattore sopravvissuto di sommergibile, nella risoluzione della guerra strategica, per il rimanente periodo di gioco. Si gioca soltanto nella YSS del 1941 per una risoluzione immediata.

N. 6 - L'America concentra la sua marina nell'Atlantico. Le flotte indicate nell'"Allowable Builds" sono poste invece nella sezione "At Start" (all'inizio), senza alcun costo in BRP. Due indicatori da 9 fattori in surplus, provvisti col gioco, diventano ora "Allowable Builds". Il DRM navale USA (29.5712) è aumentato a +2. Si gioca al momento della DoW americana o all'inizio dello scenario del 1944.

N. 7 - Il bombardamento strategico alleato si concentra sull'industria tedesca. Ogni fattore sopravvissuto SAC sottrae 4 BRP, invece di 2, alla Germania per il rimanente periodo di gioco. Si gioca durante l'YSS del 1944 per una risoluzione immediata. Non si applica agli scenari del 1939 e 1942.

N. 8 - Una grande concentrazione di navi nell'Atlantico, aumenta il piazzamento iniziale americano in Gran Bretagna a 7 unità per turno. Si gioca in ogni momento dopo il 1942. Non è applicabile allo scenario del 1939.

N. 9 - Successo del piano quinquennale sovietico; si aggiungono 50 BRP al totale sovietico solo per l'anno corrente. Si gioca all'inizio di ogni turno.

N. 10 - Inverno estremamente duro. I russi ricevono una Scelta Offensiva extra sul Fronte Orientale. Le unità dell'Asse, eccetto quelle finlandesi, ad est dell'originale confine russo, non sono più

raddoppiate (ma sono ancora triplicate tutte le volte che può verificarsi). La Germania non può optare per una Scelta Offensiva sul Fronte Orientale. Si gioca all'inizio di ogni turno d'inverno. Gli effetti si applicano solo per un turno di gioco.

33.5 - Segretezza. Durante la fase di costruzione, qualunque grande potenza, per ogni alleanza, può spendere 5 BRP per un maggior sforzo di segretezza. Questa spesa abilita il giocatore a lanciare due dadi ed a consultare la "Intelligence Table". Se due o più alleati vogliono lanciare i dadi, entrambi i giocatori lanciano un dado e chi ottiene il miglior risultato può effettuare il lancio per la Intelligence Table (le parità sono risolte a favore del giocatore che ha più BRP). Una Russia o un'Italia ancora neutrali possono usare la tabella, ma solo se i loro futuri alleati non lo fanno o non possono farlo o se la Russia e l'Italia vincono nel lancio del dado appena descritto. Il giocatore USA non può usare la tabella prima del suo ingresso in gioco.

33.5 INTELLIGENCE TABLE

Lancio dei dadi:	Risultato:
12 +	L'indicatore di variante dell'opponente è annullato se non è ancora stato giocato. Non può essere rimpiazzato.
11	L'indicatore di variante dell'opponente deve essere mostrato.
10	Una nazione a vostra scelta perde un ammontare in aiuto estero pari al (ma non superiore allo ammontare già assegnato) risultato di un dado in qualunque paese minore a vostra scelta.
9	Si può estrarre un indicatore di variante non usato. Questo indicatore deve essere riposto nella pila di indicatori non usati per una possibile e nuova estrazione da ambo le parti. Questo indicatore non ha effetto se non per una possibile identificazione della variante dell'opponente.
8	L'opponente deve rivelare il contenuto del Box SW.
7	L'opponente deve rivelare il contenuto del Box Murmansk.
6 – 5	Nessun effetto.
4	Il vostro sforzo di segretezza è stato compromesso. La vostra parte non può usare la tabella nel turno successivo.
3	Lo stesso del risultato "4", in più il successivo sforzo per la segretezza costerà 10 BRP.
2	Lo stesso del risultato "4", in più i successivi due sforzi per la segretezza costeranno 10 BRP.

33.51 - Quando una nazione annuncia la sua intenzione di usare questa regola, qualunque nazione maggiore (eccetto gli USA fino a che non sono in gioco) che vuole opporsi a ciò, può immediatamente spendere 5 BRP per la controsegretezza. Questa spesa sottrae "1" al lancio del dado ma deve essere dichiarata prima del lancio. Spese ulteriori in BRP non abbassano di più di "1" tale lancio di dado. Una nazione non può fare questa spesa se già oltre il limite di spesa in BRP per quel turno o è più vicina di 5 al limite. Questo è l'unico caso in cui una nazione può spendere BRP durante il turno dell'opponente.

33.52 - Tutte le volte che una nazione effettua una spesa per la segretezza e questa non viene ostacolata dall'opponente, quella nazione si vede assegnata una modificazione di +1 al lancio dei dadi. Questa modificazione non è cumulativa e spesso può essere usata solo una volta per ogni spesa sulla segretezza che non è ostacolata.

33.53 - Il giocatore che usa la Intelligence Table può scegliere di usare il risultato di ogni numero più basso al posto di quello ottenuto dai dadi.

33.54 - Tutte le dichiarazioni fatte in base ai risultati della Intelligence Table sono rivolte solo al giocatore che usa la tabella. Questi può scegliere di tenerla per sé o di rivelarla ai suoi alleati.

33.55 - Il giocatore che usa la Intelligence Table non deve specificare chi è il suo opponente fino a che non ha lanciato i dadi. Nel gioco a più partecipanti è possibile che un giocatore possa voler usare la Intelligence Table contro un alleato che non coopera e contro un futuro alleato.

33.6 - Aiuti all'estero: I giocatori possono esercitare pressioni politiche, doti diplomatiche, concessioni ed aiuti per influenzare alcuni paesi minori neutrali a rimanere tali o a diventare partecipanti attivi. Questa regola si applica solo allo scenario del 1939 ed al Gioco Campagna.

33.61 - La cessione di BRP ad alcuni paesi minori è possibile nello stesso modo in cui il trasferimento avviene tra le potenze maggiori, tenendo presente la seguente tabella:

POTENZE MAGGIORI CHE EFFETTUANO LA CONCESSIONE

	GERMANIA	GRAN BRETAGNA	RUSSIA	ITALIA
R.	Finlandia	Finlandia (I)	--	--
I	Ungheria	Ungheria	Ungheria	--
C	Romania	Romania	Romania (*)	--
E	Bulgaria	Bulgaria	Bulgaria	--
V	Turchia	Turchia	--	--
E	Fr.Vichy	Fr.Vichy	--	--
N	Irlanda (I)	Irlanda	--	--
T	Spagna	Spagna	--	Spagna
E	Iraq	Iraq	--	Iraq

(*) Tutti i BRP sono perduti se la Russia controlla la Bessarabia.

33.62 - I BRP così ceduti svaniscono dal momento che i paesi minori riceventi non hanno un Force Pool o un indipendente livello di BRP. La cessione di aiuti all'estero costa in SR nella stessa maniera della cessione di BRP da paese maggiore a paese maggiore. Deve essere usato un SR per ogni cessione ad un paese diverso. Il totale che una nazione può cedere in un anno non può superare il 10% del suo totale di BRP di partenza per quell'anno. Sono richiesti (quando necessario) esagoni di strada controllati e scorta per mare e, solo per questo fine, gli esagoni neutrali sono considerati come controllati (compresi quelli dei paesi minori dell'Asse inattivi che contengono una guarnigione).

(I) - Nota alla tabella: Helsinki e Dublino, sebbene non siano dei porti a tutti gli altri effetti, possono ricevere BRP tramite scorta per mare in base a questa regola ma i Tedeschi devono usare un SR in più per ogni cessione a Dublino e gli Inglesi lo devono per ogni cessione ad Helsinki. In questo caso, una cessione di BRP alla Finlandia può essere fatta, con una flotta di base in Gran Bretagna, tramite scorta per mare e 2 SR. Altrimenti, la cessione di BRP come aiuto ad un paese minore costa solo un SR anche se passa, via scorta per mare, attraverso più di un fronte. ESEMPIO: se i paesi minori dell'Asse sono inattivi, la Gran Bretagna può inviare i BRP all'Ungheria tramite scorta per mare in Grecia-Bulgaria-Romania.

33.63 - Quando un paese minore alleato viene attivato, sia da un indicatore di variante che da altro, la potenza maggiore attivante deve ottenere da un dado un "1" o più. Il lancio del dado è soggetto alla modificazione di -1 per ogni BRP di aiuto estero ceduto dall'altra parte al paese minore (incluse le potenze maggiori neutrali destinate a diventare opponenti) da quanto ceduto al paese minore dalla potenza maggiore attivante. Se nessuna delle due parti ha ceduto BRP ad un dato paese minore, questo può essere attivato normalmente senza il lancio del dado. Allo stesso modo la Germania è prevenuta dal giocare la variante n.2 se la Gran Bretagna ha speso come minimo 6 BRP più della Germania a favore dell'Irlanda. L'aiuto estero da una potenza che è stata conquistata o che ha attaccato

quel paese minore è annullato, ma altrimenti i BRP spesi per lo aiuto estero sono cumulativi e rimangono in effetto dopo il fallimento del precedente tentativo di attivazione.

33.64 - I giocatori devono rivelare il totale dei BRP che spendono in tali cessioni durante la fase di costruzione, così come devono rivelare i paesi a cui i BRP sono stati ceduti.

33.65 - Un giocatore non deve abbandonare la sua variante o la possibilità di attivazione dell'alleato minore, se tenta di giocarla e fallisce a causa dell'avversa cessione di BRP, può sempre tenerla e tentare di nuovo di giocarla nei turni futuri. La variante n. 4 dell'Asse, normalmente giocabile solo in uno specifico momento, può essere ripetuta quando questa regola impedisce che venga giocata.

33.66 - Una potenza non può usare aiuto straniero per attivare un alleato minore se non è normalmente abilitata a ciò; può solo influenzare la sua attivazione da parte della potenza che la controlla. I lanci del dado per la determinazione della modificazione dell'aiuto straniero avvengono quando il paese minore viene attivato, sia per una variante o altro, e l'aiuto straniero non può avere influenza.

33.67 - I tentativi di attivazione devono avvenire all'inizio del turno del giocatore ma dopo la determinazione dell'iniziativa per quel turno di gioco.

33.7 - TURCHIA: in certe situazioni la Turchia può divenire un alleato minore della Gran Bretagna.

33.71 - La Gran Bretagna può tentare di attivare la Turchia come proprio alleato minore all'inizio del suo turno di giocatore se vengono soddisfatti i seguenti criteri:

33.711 - I fattori di combattimento terrestri degli Alleati nel Fronte Mediterraneo superano i fattori di combattimento dell'Asse nello stesso fronte.

33.712 - I fattori Alleati navali di base nei porti del Mediterraneo superano i fattori navali dell'Asse nello stesso Mediterraneo. I fattori navali e terrestri Italiani contano agli effetti dell'Asse, sia che siano stati attivati o meno.

33.713 - Gli Alleati controllino come minimo 7 dei 14 esagoni obiettivo del Fronte Mediterraneo.

33.714 - La Turchia sia neutrale o attaccata, ma non ancora conquistata dall'Asse.

33.72 - La Gran Bretagna deve pagare 35 BRP, nel turno di attivazione, per attivare la Turchia impedendo una precedente DoW dell'Asse alla Turchia (25.22) e ricevendo immediatamente i BRP di questa.

33.73 - Tutte le regole applicabili agli Alleati minori (25) relative alla Germania/Turchia, si applicano ugualmente alla Gran Bretagna/Turchia.

34. COOPERAZIONE ANGLO-FRANCESE.

C'era molto attrito fra la Francia e la Gran Bretagna all'inizio della guerra. Per cui si applicano le seguenti regole speciali.

34.1 - Le unità Inglesi non possono essere sulla Linea Maginot, Parigi, Marsiglia, né nella città di Vichy. Possono attraversare questi esagoni durante la fase di movimento o di SR ma non possono fermarsi in essi in nessun momento del turno. Se le unità sono forzate a ritirarsi in uno di questi esagoni vengono eliminate.

34.2 - Le unità Francesi non possono entrare in Gran Bretagna, né nelle colonie Inglesi (compresa Gibilterra). ECCEZIONI: se una colonia Inglese è stata occupata dall'Asse, la Francia può partecipare ai tentativi di riconquista. Vedere anche: 29.19.

34.3 - Le unità Francesi e Inglesi non possono trovarsi raggruppate insieme in nessuna circostanza e specificata mente:

34.31 - Le flotte Inglesi non possono trasportare né scortare le unità Francesi.

34.32 - Le unità aeree Inglesi possono dare appoggio offensivo terrestre alle unità di terra Francesi (in quanto le unità aeree Inglesi sono poste sopra alle unità attaccate dell'Asse piuttosto che sopra a quelle Francesi) avendo attenzione che le unità attaccate non siano in un esagono proibito dalla regola 34.1. Non possono dare DAS ai Francesi, in quanto non possono porsi sopra alle unità Francesi.

34.33 - Le unità corazzate Inglesi non possono sfruttare uno sfondamento dei Francesi (se unità Francesi e Inglesi attaccano un esagono di sfondamento da esagoni separati, le unità corazzate dell'uno e l'altro che occupano tale esagono possono effettuare l'azione di sfruttamento (anche se questa unità corazzata era adiacente ad attaccanti di altre nazionalità), in quanto esso non risulterà un gruppo combinato Anglo-Francese).

34.34 - Le unità aeree Inglesi possono trovarsi in una base aerea Francese (cioè in una città Francese) solo se nessuna unità Francese si trova nell'esagono. Lo stesso si applica alle unità navali Britanniche che si trovano in porti Francesi. Le unità aeree Inglesi non possono trovarsi su un indicatore di base aerea Francese, né le flotte o le unità di terra Inglesi possono raggrupparsi con un indicatore di base aerea Francese.

34.35 - Nei punti dal 34.31 al 34.34 è ugualmente vero il contrario; le flotte Francesi non possono trasportare unità Inglesi, etc..

34.36 - Le unità aeree e le flotte Inglesi e Francesi non possono combinarsi insieme per effettuare una qualunque missione. Notare una eccezione: se unità terrestri che sono in un esagono attaccano unità dell'Asse che sono su due o più esagoni, come un attacco unico, (14.23), l'appoggio terrestre Inglese può volare su uno degli esagoni attaccati e l'appoggio terrestre Francese può volare sull'altro.

34.37 - Le unità possono attraversarsi l'una sopra l'altra durante il movimento, il volo, etc..

34.38 - Le flotte Inglesi/Francesi possono trasportare rifornimenti per le unità dell'uno o dell'altro.

34.4 - Tutte le limitazioni dette (34.1-34.36) vengono eliminate all'inizio del 1942. Iniziando dal turno Alleato dopo la caduta della Francia, il punto 34.1 viene ignorato. Non appena un esagono della Linea Maginot è occupato dalle forze dell'Asse (5.51), le forze Inglesi possono entrarvi anche prima del 1942 o della caduta della Francia.

34.5 - Non ci sono restrizioni ai gruppi combinati o alla cooperazione tra le unità Inglesi/USA e quelle della Francia Libera.

35. - FORZE DELL'ASSE IN AFRICA.

35.1 - Non più di 18 fattori di combattimento Tedeschi di qualunque tipo possono essere riforniti da ogni sorgente Libanese o dal mare attraverso ogni porto del Nord Africa ad ovest del Canale di Suez o in qualunque combinazione dei due, fino a che gli Alleati controllano Malta.

35.2 - Ogni fattore aereo o navale Alleato di base a Malta riduce questo limite di 18 fattori di uno. A causa delle restrizioni prodotte dal fatto che gli Alleati sono di base a Malta, tale limite non può mai scendere al di sotto di quattro.

35.3 - Le unità Tedesche che si trovano già nel Nord Africa non possono essere eliminate da un aumento delle forze Alleate a Malta ma solo quell'ammontare di fattori entro il limite attuale è in rifornimento e può muovere durante le fasi di movimento e/o combattimento. Un'unità corazzata che ha appena effettuato un'azione di sfruttamento o un'unità aviotrasportata che si è appena lanciata non sono esenti da questo limite per il loro status di essere automaticamente rifornite.

35.31 - Il giocatore Tedesco determina quali unità devono considerarsi non rifornite. Una volta che ha preso questa decisione comunque, non può cambiarla fino all'inizio del suo successivo turno di giocatore, anche se le unità designate come rifornite sono successivamente eliminate o rimosse dalla zona in oggetto.

35.32 - Le unità non rifornite possono essere contate agli effetti dei totali per l'Attrito. Le unità non rifornite esclusivamente per questa regola non sono eliminate al termine del loro turno e possono essere mosse per SR.

35.4 - Le unità Italiane (sia trasferite alla Germania o no) e le unità Spagnole, non contano agli effetti di questo limite. Le unità degli Alleati minori della Germania, incluse quelle attivate dalla Francia di Vichy, contano, agli effetti di questo limite, anche se si trovano in una colonia di Vichy e vi restano.

35.5 - Una via di rifornimento attraverso uno o più dei seguenti porti: Antioch, Beirut, Haifa e Port Said, sarà inoltre limitata ad un massimo di 18 fattori e questo limite comprenderà anche le unità Italiane e Spagnole. Il limite di 18 fattori non si applica a quei fattori che possano tracciare una linea di rifornimento su terra ad ogni fonte che non sia un porto Libanese (ad es. attraverso Turchia e Persia verso qualche fonte di rifornimento). Gli Alleati possono diminuire questo limite massimo in modo simile a quello in cui Malta agisce sulle fonti di rifornimento Libanesi, se dispongono di un'unità aerea a Cipro, Creta o Rodi o se hanno più fattori navali dell'Asse nel Mediterraneo, ad est del Canale di Suez. Se la situazione di cui sopra dovesse aumentare, l'ammontare dei rifornimenti che i Tedeschi possono prendere da uno o più dei porti suddetti è limitato a 18 fattori meno un fattore aereo per ogni aereo Alleato a Cipro, Creta o Rodi o entro 4 esagoni da un porto dell'Asse e meno un fattore per ogni fattore navale Alleato ad est del Canale di Suez. Notare che se gli Alleati hanno due flotte da 9 fattori ad est del Canale di Suez nessuna unità dell'Asse sarebbe rifornita attraverso il porto.

NOTA: le unità dell'Asse non sono mai automaticamente rifornite essendo entro i limiti di questa regola. Il rifornimento deve essere sempre provvisto ai porti tramite le flotte dell'Asse.

35.6 - Tutti i fattori aerei e navali degli Alleati e dell'Asse coinvolti nella determinazione di questi rifornimenti, sono allo stesso tempo capaci di svolgere normali funzioni.

35.7 - Le unità Tedesche in eccesso delle loro attuali capacità di rifornimento, come indicato in 31.1 e 31.5, non possono essere mosse in Africa o nell'area ad est di Suez.

36. - COOPERAZIONE ITALO-TEDESCA.

36.1 - Fino a che la Germania e l'Italia non sono alleate (entrambe in guerra contro la stessa potenza maggiore) le loro unità non possono entrare nel territorio controllato dall'altro e le unità navali non possono imbarcare le unità dell'altro. Non appena attivamente alleate, le unità Italiane e Tedesche possono raggrupparsi insieme.

36.2 - Trasferimento delle forze Italiane.

36.21 - Non appena la Germania e l'Italia sono alleate, le unità Italiane possono essere trasferite alla Germania durante le fasi di SR. Il totale sotto il controllo Tedesco non può mai superare i 10 fattori. Gli indicatori di basi aeree non possono essere trasferiti.

36.22 - Ogni unità così trasferita conta come un SR, per il turno in cui è trasferita, sia che venga mossa o meno sulla mappa. Una unità può essere trasferita (o richiesta indietro) anche se è isolata e

adiacente al nemico ma non potrà essere mossa per SR. Un'unità che è stata trasferita deve soddisfare i normali criteri dell'SR (16.2-16.5).

36.23 - Il giocatore Tedesco controlla le unità avute come se fossero le proprie, pagando per le Scelte Offensive a cui prendono parte. Se risultano perdute in combattimento ritornano al Force Pool Italiano; il giocatore Italiano dovrà pagare il costo in BRP nel caso vengano ricostruite.

Dopo di ciò saranno di nuovo sotto il controllo Italiano fino a che nuovamente trasferite durante una fase di SR. Gli esagoni guadagnati dalle unità cedute sono controllati dalla Germania, non dall'Italia.

36.24 - L'Italia può richiedere le sue unità durante ogni fase di SR dell'Asse (l'Italia può richiedere le sue unità senza il concorso della Germania - ma non potranno essere mosse per SR, né sul territorio Tedesco senza il permesso della Germania). Se l'Italia viene conquistata, le unità trasferite vengono rimosse dal gioco immediatamente.

36.25 - Se la Germania viene conquistata, le unità Italiane trasferite rimangono in gioco ed il loro controllo ripassa all'Italia. Non c'è alcun costo in SR per questa inversione, sebbene ci sia un costo se e quando l'Italia muove le unità per SR. Notare che in base al punto 26.5 tali unità possono spesso trovarsi in situazioni difficili, come essere capaci di muovere per SR e/o rimanere rifornite.

37. - GIBILTERRA.

37.1 - La perdita di Gibilterra costa alla Gran Bretagna un pagamento immediato di 25 BRP. Il giocatore Inglese non ha a disposizione un turno per tentare di riprenderla. Se in precedenza ha già subito una perdita di 25 BRP per Gibilterra, non dovrà pagare ancora per averla perduta una seconda volta. Se ciò dovesse dare come risultato un deficit in BRP, la Gran Bretagna non potrà effettuare ulteriori spese per quell'anno ed il deficit dovrà essere sottratto dalla successiva YSS, come detto al punto 10.32.

37.2 - La parte (e solo quella parte) che controlla Gibilterra può trasferire per SR le unità (con scorta per mare) in, fuori o attraverso Gibilterra, indipendentemente dalla presenza di unità nemiche in qualunque esagono adiacente. Non è vero il contrario; le unità non possono essere SR in o fuori dall'esagono Z8 se unità nemiche si trovano a Gibilterra. Vedere inoltre: 27.26, 29.14 e 29.65.

37.3 - Se gli Alleati perdono Gibilterra, la capacità di rifornimento dei porti Egiziani diventa più limitata. Possono rifornire solo 4 unità terrestri. La presenza aerea e navale degli Alleati nel Mediterraneo è limitata ad un massimo di 4 indicatori. Gli indicatori parziali aerei e navali contano come uno, anche se raggruppati insieme. Le unità della Francia libera non contano agli effetti di questo limite, ma tutte le altre unità Alleate contano. In casi rari, unità in eccesso su questo limite possono essere capaci di tracciare una linea di rifornimento ad una fonte fuori dal fronte del Mediterraneo (unità in Spagna, ad esempio, attraverso una linea da un porto Spagnolo fino alla Gran Bretagna). Altrimenti, le unità in eccesso su questo limite devono lasciare il fronte del Mediterraneo al termine del successivo turno del giocatore o sono eliminate. L'SR dall'Egitto attraverso il Canale di Suez, fuori dalla mappa e poi intorno al Sud Africa fino all'Atlantico, è consentito, ma ogni unità così mossa conta come due SR per i limiti dell'SR stesso. E' anche consentito il percorso inverso, ad un costo doppio in SR, anche se Gibilterra rimane in mani Alleate. Sono necessarie due flotte se le unità scortate muovono nel Mediterraneo da Suez (in questo caso Suez agisce come un porto su due fronti); una scorta di base a Suez provvederà alla scorta direttamente nel Mediterraneo. La scorta navale è richiesta per ogni unità non navale così trasferita per SR, ma non è raddoppiata a meno che l'unità muove a e via da Suez nella stessa SR.

37.4 - Gibilterra, come porto su due fronti, può essere invasa sia dalle flotte del Mediterraneo che da quelle del fronte occidentale (richiedendo una Scelta Offensiva solo nel Mediterraneo; 20.1), ma solo se a Gibilterra non è presente una flotta di 9 fattori.

38. - IRAQ.

L'Iraq è una colonia Inglese, anche se può diventare un alleato minore Tedesco giocando la variante sulla rivolta Irachena. Il trasferimento di BRP non può attraversare l'Iraq. Vedere inoltre: 25,46 e 33,41-I.

39. - IRLANDA.

L'Irlanda del Nord (Ulster) è considerata parte integrante della Gran Bretagna a tutti gli effetti. La parte rimanente è un paese minore neutrale.

40. - PRESTARE AIUTI.

40.1 - Il "Lend Lease" è un mezzo per inviare i BRP dall'occidente alla Russia attraverso la Persia, in aggiunta o in luogo della via per Murmansk.

40.2 - Per poter attivare la via, una nazione alleata occidentale deve pagare 25 BRP durante la sua fase di costruzione delle unità. Questo rappresenta la spesa per aprire ed ottenere le facilità di trasporto attraverso la Persia e l'esercizio di pressioni politiche.

Le unità Alleate possono, ma non devono necessariamente, entrare in Persia; l'azione Alleata pone tutti gli esagoni persiani sotto il controllo Alleato. Le unità Russe possono entrare in Persia solo col concorso della nazione che paga l'importo dei BRP. L'Asse non deve pagare successivamente il costo della DoW se entra nella Persia.

40.3 - I BRP del Lend Lease richiedono due turni per arrivare a destinazione. Durante l'SR (iniziando nel turno stesso in cui attivano la via) gli Alleati possono SR i BRP nel Box Lend Lease stampato sulla mappa, avendo attenzione alle scorte per mare USA o della Gran Bretagna. Nel turno successivo alla fase di SR, i BRP possono essere mossi in Russia; nessuna scorta per mare è richiesta, ma il movimento dei BRP deve essere considerato agli effetti dei limiti dell'SR di qualunque nazione abbia mosso i BRP nel Box Lend Lease. Se la resa della Russia o qualche altro sviluppo di gioco dovessero far cambiare idea agli Alleati, i BRP in transito potrebbero ritornare a chi li aveva prestati attraverso il Box Lend Lease, con procedimento inverso.

Una volta trasferiti per SR, i BRP non esistono in nessun "BRP Inventory Track" fino a che non siano giunti a destinazione; non sono soggetti ad aumenti o riduzioni durante una YSS fino a che si trovano nel Box Lend Lease.

Quando si determina l'iniziativa, i BRP che sono nel Box Lend Lease contano nel totale di chi li ha ceduti in prestito. I BRP possono rimanere nel Box Lend Lease indefinitamente ma non in numero superiore a 20.

40.4 - L'Asse può interrompere la via del Land Lease conquistando sia Tabriz che Sarab oppure Grozny, Astrakhan, Krasnovodsk. Gli Alleati riaprono la via (senza ulteriore spesa in BRP) se riconquistano qualunque città, avendo attenzione che controllino almeno una città di ogni gruppo. Ogni BRP in transito al momento della conquista dell'Asse rimane dov'è (attendendo la riconquista Alleata) o può essere riportato in occidente durante una fase di SR Alleata.

40.5 - Se gli Alleati controllano la Turchia o parte di essa, e possono tracciare una via di terra da un porto del Mediterraneo all'attuale fonte di rifornimento Russa che si trova lì, possono usarla per il Lend Lease senza pagare alcun costo per l'attivazione. Tale via non può passare attraverso l'Iraq ed il trasferimento dei BRP richiede lo stesso procedimento in due turni della via attraverso la Persia. Nel primo turno sono necessarie due flotte per la scorta per mare (una in USA/Gran Bretagna ed una a Gibilterra); nessuna per il secondo turno.

Anche qui l'Asse può interrompere la via, sia interponendo le proprie forze/ZOC fuori dalla Russia che conquistando Grozny e Astrakhan. Si considera che i BRP abbiano raggiunto il porto del Mediterraneo al termine del primo turno. Sono distrutti se l'Asse occupa questo porto prima che vi muovano via; non possono muovere in Russia se l'Asse blocca la via.

40.6 - I costi di attivazione del Lend Lease non devono essere pagati prima dell'esistenza dello stato di guerra fra la Germania e la Russia.

40.7 - Se la nazione che ha pagato i 25 BRP per attivare la via del Lend Lease viene successivamente conquistata, la via risulterà chiusa fino a che un'altra nazione occidentale alleata pagherà nuovamente i 25 BRP per la sua riapertura.

41. - MALTA.

41.1. - Malta non può essere base di più di 9 fattori navali e di 5 fattori aerei. Le unità aeree e navali a Malta ostacolano le forze Tedesche in Africa; vedere la regola 35.

41.2 - Le unità aeree a Malta possono, a loro scelta, declinare il combattimento contraereo. Se avviene ciò, le unità aeree attaccanti sono libere di attaccare qualunque unità navale a Malta, ignorando la difesa aerea; in più, le unità che hanno declinato il combattimento non potranno più effettuare missioni aeree per il rimanente periodo di gioco.

41.3 - Se La Gran Bretagna perde sia Suez/Alessandria e Gibilterra, Malta cessa di essere una seppur limitata fonte di rifornimento.

42. - MURMANSK.

42.1 - Gli Alleati Occidentali possono inviare BRP alla Russia per mezzo dei convogli per Murmansk. Questo sistema non è soggetto al ritardo di due turni della via del Lend Lease, ma è soggetto all'opposizione dell'Asse.

42.2 - Le nazioni Alleate coinvolte assegnano i BRP (non più di 40) ad un convoglio per Murmansk durante la loro fase di costruzione; quindi assegnano le flotte per la scorta per mare (una per ogni 20 BRP) durante l'SR.

Se si vuole, possono essere assegnate più flotte, oltre il minimo richiesto, per la protezione del convoglio; ogni flotta così assegnata conta come un SR aggiuntivo. Le flotte che effettuano la scorta per mare devono essere di base in USA e/p Gran Bretagna, in relazione da dove provengono i BRP; ma flotte aggiuntive di protezione possono essere di base dovunque nel fronte occidentale. Queste flotte extra di protezione al convoglio sono considerate anch'esse effettuare scorta per mare e di conseguenza non possono svolgere altre funzioni durante il turno di gioco.

Gli Alleati possono trasferire inoltre dei fattori ASW dal Box SW al Box Murmansk per la protezione del convoglio; tali trasferimenti non contano agli effetti dell'SR ma gli indicatori così mossi devono rimanere nel Box Murmansk almeno fino alla successiva fase di SR del turno di primavera.

42.3 - Se nessuna unità dell'Asse è nel Box Murmansk, il convoglio non incontra opposizione ed il 100% dei BRP va aggiunto al totale Russo.

42.4 - L'Asse si può opporre al convoglio per Murmansk solo se ha già unità nel Box Murmansk. Può piazzare unità aeree e navali nel suddetto Box solo se controlla Bergen.

Il controllo di Bergen non è necessario per il piazzamento dei sommergibili nel Box Murmansk; comunque, se Bergen non è controllata dai Tedeschi, ogni fattore di sommergibile elimina dal convoglio un BRP in meno del normale.

42.41 - I Tedeschi possono muovere le unità aeree e navali che sono già in Norvegia al Box Murmansk, e viceversa, durante qualunque fase di movimento Tedesca. Un'unità può cambiare di base in Norvegia e quindi muovere al Box Murmansk, più tardi, nel proprio turno. Il giocatore Tedesco, inoltre, può muovere i suoi sommergibili dal Box SW al Box Murmansk in qualunque fase di movimento ma i sommergibili possono muovere dal Murmansk indietro al Box SW soltanto nella fase di movimento del turno di primavera, prima dell'YSS del 1945. Il movimento Tedesco a e dal Box Murmansk non può essere intercettato, può aver luogo indipendentemente dalla scelta fatta. Le forze Italiane e gli Alleati minori dell'Asse non possono andare nel Box Murmansk.

42.42 - La forza delle flotte dell'Asse che si oppongono al convoglio è rapportata alla forza della flotta Alleata (quest'ultima comprende le unità che scortano per mare i BRP, come pure ogni altra scorta extra di protezione al convoglio). Se il rapporto Asse-Alleati è inferiore ad 1-3, non succede nulla. Per rapporti di 1-3 o maggiori si lancia un dado; i risultati sono i seguenti:

- 1-3 : con un risultato di "1" le forze dell'Asse tentano una sortita - il convoglio si disperde e perde un BRP extra per ogni fattore di attacco aereo e di sommergibile.
- 1-2 : con un risultato di "1" o "2" le flotte dell'Asse fanno una sortita, provocando la reazione Alleata. Il convoglio si disperde e perde automaticamente il 10% dei suoi BRP (le frazioni sono arrotondate per difetto) più un BRP extra per ogni fattore di attacco di aereo o di sommergibile.
- 1-1 : con un risultato di "1", "2" o "3" le flotte dell'Asse fanno una sortita. Il convoglio si disperde e perde il 20% dei suoi BRP, più un BRP extra per ogni fattore di attacco di aereo e di sommergibile.
- 3-1 : con un risultato da "1" a "4" le flotte dell'Asse fanno una sortita. Il convoglio si disperde e perde il 30% dei suoi BRP più un BRP extra per ogni fattore di sommergibile e di aereo che attacca.

Ogni rapporto più grande di 3-2 è considerato come se fosse 3-2. Queste perdite derivanti dall'opposizione delle navi di superficie vanno determinate per prime, prima che venga fatta ogni ulteriore deduzione in BRP per opposizioni riuscite di aerei e sommergibili. Se le flotte dell'Asse effettuano una sortita, entrambe le parti lanciano un dado per vedere se si verifica una battaglia navale. Il giocatore che ottiene il risultato più alto decide se dar vita alla battaglia (le parità sono vinte dal giocatore dell'Asse). Se la battaglia si effettua, le perdite navali sono prese nel modo normale (29.571). Indipendentemente dalle perdite navali subite (se ci sono), la perdita percentuale dei BRP del convoglio non è influenzata.

42.43 - Per ogni fattore aereo che è nel Box Murmansk si lancia un dado ed il numero risultante indica i BRP perduti dal convoglio (c'è un modificatore di +1 se il convoglio si disperde e di -1 per ogni eccesso di flotta di 9 fattori, oltre quelle necessarie al trasporto dei BRP, se il convoglio non si disperde). Dopo l'attacco di ogni fattore aereo, si lancia un altro dado per vedere se tale fattore aereo sopravvive. Il fattore aereo sopravvive per ogni risultato del dado inferiore a "6".

Si ha un modificatore di +1 al lancio del dado per ogni flotta di protezione di 9 fattori (cioè non necessaria al trasporto dei BRP) se il convoglio non si disperde.

42.44 - Per ogni fattore di sommergibile in eccesso sui fattori ASW di scorta, 3 BRP vengono perduti dal convoglio (4 se il convoglio si disperde). I sommergibili e gli ASW sono mutualmente eliminati come nella risoluzione SW, in qualunque rapporto di forze si fossero trovati, durante l'YSS dell'anno corrente (10.21).

42.5 - I BRP che sopravvivono all'opposizione Tedesca sono aggiunti al totale Russo.

42.6 - Dopo la risoluzione, tutte le unità aeree e di superficie Tedesche rimangono nel Box Murmansk fino a che non vengono mosse fuori durante la fase di movimento di un successivo turno dell'Asse. Le unità di superficie Alleate ritornano immediatamente alla loro base. I sommergibili Tedeschi e gli ASW Alleati sopravvissuti rimangono nel Box Murmansk; non possono muovere al Box SW prima del successivo turno di primavera.

42.7 - Le unità Tedesche ritirate dal Box Murmansk ricompaiono a Bergen (aerei/navi), Oslo o in un indicatore di base aerea in Norvegia (solo aerei) o nel Box SW (solo i sommergibili).

ECCEZIONE: se la conquista Alleata della Norvegia blocca le unità aeree e navali Tedesche nel Box Murmansk, queste dovranno essere mosse in Germania nella successiva fase di movimento dell'Asse e non possono nel frattempo opporsi ai convogli. Se Bergen, e non Oslo, è controllata dagli Alleati, le flotte di superficie devono essere ritirate ma non così per le unità aeree che possono continuare ad opporsi ai convogli. I sommergibili rimangono nel Murmansk Box fino al successivo turno di

primavera dell'Asse o possono continuare ad opporsi ai convogli di Murmansk ma con efficacia ridotta (42.4).

42.8 - Le forze Tedesche nel Box Murmansk dovranno essere tenute invertite finchè non vengono usate. I Tedeschi possono lasciare concretamente delle unità in Norvegia e/o nel Box SW, tenendo nel contempo una registrazione segreta di quali unità si trovino attualmente nel Box Murmansk; gli Alleati possono fare la stessa cosa con le unità ASW. Se mentre si usa questo metodo, gli Alleati vogliono invadere Bergen, devono effettuare una Scelta Offensiva e mandare una flotta d'invasione per vedere che cosa c'è - solo allora sapranno se una flotta di 9 fattori è presente a Bergen per impedire l'invasione. Qualunque sia il metodo che si usa, i Tedeschi non sono obbligati a rivelare tutte le loro forze in Murmansk in risposta al convoglio Alleato ma solo quante ne ritengono sufficienti per assegnare un'azione contro il convoglio stesso.

Gli Alleati non sono obbligati a rivelare la loro forza in ASW fino a che il giocatore Tedesco ha assegnato i suoi sommergibili.

42.9 - La via dei convogli per Murmansk è chiusa se l'Asse controlla o ha isolato Leningrad e Vologda. Le due città non risulteranno isolate se potranno tracciare una linea di rifornimento fuori da ZOC nemiche fino a Mosca o fino al lato est della mappa.

Il rifornimento tracciato da ogni altra fonte, come Helsinki controllata dai Russi, non interrompe l'isolamento ai fini di questa regola.

43. - POLONIA- EUROPA ORIENTALE.

43.1 - Lo scenario del 1939 ed il Gioco Campagna iniziano con la Germania in guerra con la Francia, Gran Bretagna e Polonia; nessuna delle grandi potenze paga per la Dow a meno che non dichiarino guerra ad altri paesi.

La Germania deve iniziare con una Scelta Offensiva sul Fronte Orientale (questa scelta è gratuita, la Germania non deve pagare i 15 BRP per essa) e deve effettuare almeno un attacco terrestre contro le unità polacche. La Germania deve continuare ad attaccare le forze polacche nei turni successivi, sia con combattimenti offensivi che d'attrito, fino alla conquista della Polonia.

43.2 - La Germania, durante il piazzamento iniziale, deve disporre almeno 20 fattori di combattimenti aerei e/o terrestri sul fronte orientale. Deve poi continuare a mantenere questi 20 fattori fino a che non è in guerra contro la Russia. Solo per il piazzamento iniziale, le unità sul fronte occidentale, ma adiacenti al confine polacco, contano agli effetti di questi 20 fattori. Successivamente, al termine di ogni fase di combattimento e turno del giocatore Tedesco, la Germania dovrà avere i 20 fattori concretamente piazzati sul fronte orientale.

La perdita di qualche fattore a causa di combattimenti non determina una mancanza Tedesca a tale requisito, purchè 20 fattori siano in questa area dopo la successiva fase di movimento Tedesca. La mancanza di questo requisito libera il giocatore Russo dall'effettuare una DoW contro la Germania (21.54) o qualunque dei suoi alleati di guarnigione, prima dell'autunno del 1941. L'Italia e le unità minori alleate non contano a tale fine, come non contano le unità in Turchia o Romania. Le unità aeree che fanno parte dei 20 fattori possono effettuare missioni dalle loro basi sul fronte orientale. La Germania può muovere nel fronte orientale delle unità per farne uscire delle altre durante la stessa fase di movimento o di SR.

43.3 - La linea rossa punteggiata che corre dal nord al sud della Polonia è la linea di spartizione relativa al patto Nazi-Sovietico dell'Agosto del 1939. Le unità Tedesche possono attraversare questa linea nel loro attacco alla Polonia ma non possono rimanervi al termine del loro turno senza violare il patto di non aggressione con la Russia.

Se un'unità Tedesca rimane ad est della linea di spartizione al termine del suo turno di giocatore, la Russia può fare una DoW alla Germania prima dell'autunno del 1941 (21.54). Se il giocatore Tedesco non può muovere le sue unità al di qua della linea per una avanzata dopo il combattimento o per SR, può scegliere di eliminare l'unità piuttosto che violare il patto di non aggressione.

43.4 - Nel turno Russo dell'autunno del 1939 o successivamente, la Russia può dichiarare guerra ed occupare l'Europa Orientale. Questa comprende gli Stati Baltici, la Polonia ad est della linea di spartizione e la Bessarabia (la Romania, ad est del confine del fronte orientale). La Russia deve pagare 10 BRP per la dichiarazione di guerra.

A differenza dei Tedeschi, le unità Russe non possono muovere attraverso la linea di spartizione a meno che non siano in guerra con la Germania. Per soddisfare la condizione di conquista dell'Europa dell'Est, la Russia deve occupare soltanto le tre città polacche orientali - anche se la Polonia rimane inconquistata. Se ancora non in guerra, ma entrambe operanti contro la Polonia, le unità Russe e Tedesche possono ignorare le ZOC l'una dell'altra ma non possono muovere l'una verso l'altra e possono tracciare una linea di rifornimento solo attraverso esagoni che sono sotto il loro controllo. Non appena la Germania si è ritirata oltre la linea di spartizione, il controllo è determinato dalla linea stessa.

Il confine del Fronte Orientale diventa il nuovo confine Rumeno dopo l'occupazione dell'Europa dell'Est da parte della Russia.

43.41 - Se la Germania dovesse dichiarare guerra alla Russia prima che la Russia dichiari guerra all'Europa dell'Est, si applicano le seguenti considerazioni:

43.411 - La Russia può entrare in qualunque parte della Polonia senza dichiarare guerra all'Europa dell'Est.

43.412 - Né la Russia, né la Germania possono entrare negli Stati Baltici fino a che l'una o l'altra spendano 10 BRP per la DoW in quell'area.

43.413 - La Bessarabia rimane parte della Romania. Dal momento che il patto Russo-Tedesco è rotto, la Russia non può entrare in quest'area senza una separata DoW alla Romania. Altrimenti le azioni Russe sono regolate dal punto 25.6.

43.5 - Per poter controllare l'Europa dell'Est, la Russia deve avere il controllo di ogni città di quell'area. Se la Russia non riesce ad entrare nell'Europa dell'Est al termine dell'inverno del 1939, la Germania può dichiarare guerra ed occupare l'Europa dell'Est con gli stessi costi e benefici (la Germania non dovrà occupare la Bessarabia, che rimarrà in mani Rumene). Se nessuna delle due parti avrà dichiarato guerra all'Europa dell'Est al termine della primavera del 1940, la Polonia orientale non è più divisa lungo la linea di spartizione Nazi-Sovietica ed apparterrà a chi controlla Varsavia; gli Stati Baltici diventano una zona distinta del valore di 25 BRP che deve avere una distinta dichiarazione di guerra.

La Bessarabia rimane una parte permanente della Romania. Né la Bessarabia, né la Polonia Orientale hanno un distinto valore in BRP. L'Europa dell'Est, ai fini del punto 43.6, consiste solamente degli Stati Baltici.

43.6 - L'Europa dell'Est ha un valore di 25 BRP. Una volta conquistata, la Russia continua a ricevere i 25 BRP di questa durante la YSS fino a che vi mantiene il controllo di almeno una città. Il controllo dell'Europa dell'Est e la determinazione di chi debba ricevere i BRP avviene nello stesso modo che per le colonie (vedere:24.4).

43.7 - La DoW Russa all'Europa dell'Est non attiva la Romania, a meno che i Russi non avanzino oltre il confine del fronte orientale. Ciò costerebbe alla Russia un'altra DoW alla Romania e in qualche caso non si potrebbe verificare, a meno che la Germania abbia lasciato la Romania senza una guarnigione. Se la Russia avesse la possibilità di dichiarare guerra alla Romania senza guarnigione, non dovrà prima dichiarare guerra all'Europa dell'Est. I quattro esagoni Rumeni dell'Europa dell'Est sarebbero considerati solamente come parte della Romania e sarebbero esclusi dalle condizioni per la conquista dell'Europa dell'Est.

43.8 - Dopo l'occupazione, l'Europa dell'Est non diventa parte della Russia ai fini della costruzione delle unità, della costruzione dei partigiani e del movimento. L'occupazione dell'Europa dell'Est non abbassa il valore in BRP della Polonia e della Romania.

43.9 - Se la Polonia sopravvive al primo turno d'attacco tedesco, la sua fase di movimento viene effettuata prima di quella Russa. La Polonia, sebbene alleata alla Francia ed alla Gran Bretagna, può effettuare indipendentemente una Scelta Offensiva o di Attrito nell'Est, senza alcuna spesa da parte della Gran Bretagna (questa è un'eccezione al punto 23.2). Sebbene le forze Russe possano essere penetrate nella Polonia orientale, le Scelte Offensive e di Attrito della Polonia possono essere risolte solamente contro l'Asse e, agli effetti dell'Attrito, contano solo quelle forze polacche che sono adiacenti alle unità Russe.

44. - INVERNO RUSSO

44.1 - Nel primo turno di gioco d'inverno successivo alla DoW fra la Russia e la Germania, tutte le forze dell'Asse (eccetto i Finlandesi) ad est degli originali confini della Russia, non sono più raddoppiati in difesa. Le unità oltre i fiumi, in paludi o montagne, etc., sono però ancora triplicate in difesa. L'Asse non può usare una Scelta Offensiva sul fronte orientale.

44.2 - La Russia può, a sua facoltà, posticipare al secondo inverno gli effetti di questa regola, avendo attenzione che non ci siano, ad est dell'originale confine russo, più unità di terra (non Finlandesi) del risultato ottenuto dal lancio di quattro dadi (si lancia quattro volte un dado). Questa scelta deve essere annunciata all'inizio del primo turno d'inverno dopo il quadruplo lancio del dado.

44.3 - Se la Russia dichiara guerra all'Asse e lo fa nel turno d'inverno, questo turno rappresenta il primo inverno (anche se l'Asse ha già effettuato il suo turno d'inverno) e la Russia non può posporre gli effetti del primo inverno.

44.4 - La variante N. 10 degli Alleati può essere giocata nello stesso inverno in cui questa regola è effettiva (in tal caso l'unico beneficio extra per la Russia è una Scelta Offensiva gratuita) o può essere tenuta per venire usata in un successivo turno d'inverno. Se la Russia posticipa gli effetti del primo inverno, può usare questa variante per il primo inverno.

44.5 - Negli scenari del 1942 e 1944 si presume che il primo inverno sia già trascorso e pertanto questa regola non è applicabile.

45. - COOPERAZIONE RUSSO-ALLEATA

45.1 - Tutte le limitazioni al raggruppamento contenute dal 34.3 al 34.37 si applicano ugualmente al raggruppamento delle unità Russe ed Alleate nel corso del gioco. Le seguenti limitazioni sono in più.

45.2 - La Russia non può concedere appoggio navale o aereo a nessuna missione aerea, navale o terrestre Alleata e viceversa.

45.3 - Le unità terrestri Russe e Alleate Occidentali non si possono combinare per attaccare lo stesso esagono. Se volessero attaccare lo stesso esagono, la parte che può portarvi il maggior numero di fattori di combattimento (non necessariamente il miglior rapporto di forze per lo attacco) attacca per prima. Se non riescono ad eliminare il difensore, può tentare l'altro. Ogni DAS dell'Asse che sopravvive al primo attacco, deve essere usato contro il secondo e non può essere aggiunto o ritirato prima del secondo attacco.

45.4 - Dove la Russia e gli Alleati Occidentali hanno costruito partigiani nella stessa nazione (vedere:32.14), i partigiani "Russi" non possono raggrupparsi con quelli "Alleati", nè possono combinarsi insieme per attaccare lo stesso esagono o esagoni.

45.5 - Le fonti di rifornimento e le flotte controllate dai Russi non possono provvedere al rifornimento ed al rifornimento via mare degli Alleati occidentali e viceversa. Le unità aeree russe non possono effettuare SR su mare per mezzo delle basi degli Alleati Occidentali e viceversa.

45.6 - In Russia non possono essere piazzati più di 10 fattori Alleati occidentali.

46. - SPAGNA E COLONIE SPAGNOLE

46.1 - Il Marocco Spagnolo e le Isole Baleari sono parte integrante della Spagna. Vengono controllate dalla prima grande potenza che conquista la Spagna. La Spagna non può costruire unità nel Marocco Spagnolo o nelle Isole Baleari, sebbene possa piazzarvele nell'invasione iniziale.

46.2 - La Spagna (soltanto) può rifornire le unità terrestri spagnole (soltanto) nel Marocco Spagnolo per mare, anche se manca un porto.

46.3 - Se l'Asse dovesse dichiarare guerra alla Spagna, il prestigio ne soffrirebbe per un colpo ad un governo fascista. Come risultato, sono cancellate le varianti dell'Asse 1, 3, 5, 7, se già non sono state giocate ed il giocatore dell'Asse deve ottenere un "6" o più dal dado (33.63) per attivare un alleato minore.

47. - IL CANALE DI SUEZ

47.1 - I lati d'esagono LL30/LL31; MM30/LL31; MM30/MM31 rappresentano il Canale di Suez; sono trattati a tutti gli effetti come se fossero di fiume (movimento, combattimento, etc.), con l'unica eccezione che unità navali possono percorrerli. Il movimento navale può avvenire solo se gli esagoni adiacenti al Canale sono sotto controllo amico. I due rimanenti lati d'esagono a sud sono di oceano (Golfo di Suez) e quindi considerati come tali.

47.2 - Se l'Asse controlla sia la città di Suez che Alessandria, la Gran Bretagna perde istantaneamente 25 BRP e non ha a disposizione un turno per tentare di riconquistarla. Se la Gran Bretagna avesse già subito una perdita di 25 BRP per quest'area, non ne perderà altri 25, ma questi potrebbero essere sommati ai 25 per la perdita di Gibilterra (37.1).

47.3 - Se l'Asse consegue il controllo di ogni esagono adiacente al Canale di Suez e gli Alleati non riescono a riconquistarli, il Canale diventa inutilizzabile per entrambe le parti. Tale inutilizzabilità non attiva la penalizzazione di 25 BRP per la Gran Bretagna (47.2). Non ritorna utilizzabile fino a che una parte controlla per due turni completi tutti gli esagoni dei lati del Canale. Successivamente, la parte che controlla il Canale, può muovere attraverso di esso e può effettuare SR e scorta per mare come stabilito al punto 37.3.

ECCEZIONE: gli Alleati Occidentali possono prevenire l'SR o la scorta per mare dell'Asse attraverso Suez, rimuovendo dal gioco qualunque flotta di 9 fattori. Questa flotta viene posta, per convenienza, nel Box Lend Lease; muoverla lì costa un SR. (Viene riposta in gioco in qualunque porto della Gran Bretagna (o Francia) sollevando il blocco del Golfo di Suez). La flotta che blocca non può svolgere altre funzioni. La regola dei due turni per il ripristino del Canale è effettiva ogni volta che il Canale cambia possesso.

47.4 - Se unità di terra dell'Asse controllano la città di Suez, ogni flotta che vi si trova deve essere rimessa nel più vicino porto amico del Mediterraneo se tutti gli altri lati di esagono del Canale e Gibilterra sono ancora sotto controllo Alleato. Altrimenti, queste flotte sono fuori gioco fino al successivo turno del giocatore Alleato, quando ricompaiono in qualunque porto del fronte occidentale durante la fase di SR. Ciò costa un SR a ciascuno; il giocatore può ritardare l'arrivo della flotta se vuole usare l'SR per altri scopi.

48. - SVIZZERA

Nessuna nazione può dichiarare guerra alla Svizzera. Gli esagoni della Svizzera non possono essere percorsi da unità di terra, nè sorvolati da unità aeree.

49. - FRANCIA DI VICHY

49.1 - Le seguenti azioni si verificano immediatamente dopo la caduta della Francia (cioè dopo la fase di combattimento Alleata, quando il contrattacco a Parigi fallisce).

49.11 - La metà (arrotondando per eccesso) di ogni tipo di unità francese, incluse le basi aeree, rimangono in gioco come unità di Vichy. Anche i fattori aerei e navali vengono sommati per calcolare la metà sopravvissuta. Tutte le unità in Francia rimangono in gioco e vengono mosse entro i confini della Francia di Vichy senza nessun costo in SR e sono piazzate lì dal giocatore tedesco. Possono essere poste in ogni esagono libero della zona di Vichy, indipendentemente dall'adiacenza o dalle ZOC sia delle unità dell'Asse che Alleate.

ESEMPIO: sopravvivono 7 unità di fanteria e 3 corazzate; 4 di fanteria e 2 corazzate rimangono a Vichy; 3 di fanteria ed 1 corazzata sono rimosse.

49.12 - Viene lanciato il dado una volta per il Libano-Siria ed una volta per Tunisia-Algeria-Marocco. Se il risultato è pari, le colonie diventano Francia di Vichy; se è dispari, diventano Francia Libera. Il lancio del dado non cambierà lo status di una qualunque colonia già controllata dall'Asse in base ad una conquista.

49.13 - Le unità nelle colonie francesi diventano di Vichy o della Francia Libera in base al lancio del dado di cui sopra. Non vengono dimezzate. Le unità che sono fuori dalla Francia e dalle colonie muovono al più vicino territorio francese non controllato dall'Asse - se sono in Francia vengono contate durante il procedimento di dimezzamento, se sono in una colonia si attengono al risultato del dado. Le flotte Francesi, dovunque siano, tornano a Marsiglia e subiscono il processo di dimezzamento (a meno che gli Alleati non abbiano la variante N. 3, nel qual caso il giocatore inglese le può muovere al più vicino porto controllato dalla Gran Bretagna in quel fronte). Se qualunque altra unità è equidistante tra la Francia ed una colonia, o tra due colonie, il giocatore tedesco sceglie dove collocarla. Deve scegliere prima del lancio del dado per le colonie.

49.14 - La Corsica diventa di Vichy senza alcun lancio di dado. Ogni conquista francese ed ogni altro esagono controllato dalla Francia diventa dell'Asse. Ogni unità francese che è in Corsica vi può rimanere ma subisce il processo di dimezzamento. ECCEZIONE: ogni esagono controllato che può tracciare una linea di rifornimento fino ad una colonia della Francia Libera, rimane nel controllo di questa, a meno che non sia più vicino alla Francia Europea o ad una colonia della Francia di Vichy.

49.2 - Lo status della Francia di Vichy è ora quello di un alleato minore inattivo, con tre differenze: la Dow Alleata a Vichy più l'intervento tedesco sono insufficienti per l'attivazione della stessa Vichy; ciò può avvenire solo con l'opportuna variante ed il lancio del dado. Una Vichy inattiva non dà BRP alla Germania ma solo unità per il Force Pool Tedesco. Le unità di Vichy rimangono sulla mappa dalla caduta della Francia, invece di restare fuori in attesa dell'attivazione. La città di Vichy funziona come capitale della Francia di Vichy tra la caduta della Francia e la conquista o disattivazione di Vichy. In ogni altro istante è considerata come una qualunque città.

49.3 - La Germania controlla il movimento e il piazzamento delle forze di Vichy. Può muovere liberamente le unità fra Vichy e le colonie. Le unità tedesche possono muovere liberamente e per SR attraverso o rimanere nel territorio di Vichy (sebbene facendo ciò si riduce la possibilità di attivazione di Vichy) e raggrupparsi con le unità di Vichy. Le unità italiane possono fare la stessa cosa, col consenso dei Tedeschi, se l'Italia è attivamente alleata con la Germania. Ogni SR delle unità di Vichy conta agli effetti del limite dell'SR Tedesco. Le unità di Vichy possono essere rifornite da ogni fonte di rifornimento controllata dall'Asse. Mentre Vichy è neutrale, le sue flotte non possono svolgere missioni, eccetto che rifornire o scortare per mare le unità di Vichy.

49.4 - Durante ogni fase di costruzione della Germania, iniziando dal turno del giocatore successivo alla caduta della Francia, la Germania può spendere 5 BRP per l'attivazione di Vichy per mezzo del lancio del dado. Se, dopo le aggiunte e sottrazioni come indicato in 49.42, il risultato è "6" o più, Vichy è attivata come alleato minore tedesco.

49.41 - Durante ogni fase di costruzione inglese, iniziando due turni dopo la caduta della Francia, la Gran Bretagna può spendere 5 BRP per tentare la disattivazione di Vichy tramite il lancio del dado. Se, dopo le aggiunte e le sottrazioni come indicato in 49.42, il risultato è "1" o meno, Vichy cessa di esistere come entità politica (diventando di nuovo una parte della Francia); ogni colonia di Vichy non è più controllata da nessuno e può essere presa dalla prima potenza in grado di occupare tutti i porti e le città che vi si trovano. Gli esagoni della Francia di Vichy europea e della Corsica passano sotto il controllo tedesco, a meno che le unità Alleate non se le siano già rese amiche. Tutte le forze di Vichy sono rimosse dalla mappa al termine della fase di costruzione inglese.

49.42 - In aggiunta al possibile freno per l'attivazione di Vichy a causa dell'aiuto straniero (33.6), si applicano al lancio del dado, quando possibile, le seguenti modificazioni:

- +1 Se la Gran Bretagna non controlla Malta.
- +2 Se gli Alleati dichiarano guerra alla Francia di Vichy.
- +2 Se la Gran Bretagna non controlla Suez/Alessandria.
- +2 Se la Gran Bretagna non controlla Gibilterra.
- 1 Se tutte le colonie francesi sono Francia Libera e/o sotto il controllo Alleato.
- 1 Se nessuna unità dell'Asse è in Africa (compreso il lato est dell'Egitto).
- 1 Se le forze dell'Asse hanno attraversato il territorio di Vichy, eccetto che nel primo turno del giocatore dell'Asse dopo la caduta della Francia. Questa penalizzazione non si applica se le forze dell'Asse intervengono nel territorio di Vichy dopo l'attacco alleato allo stesso territorio. (L'Asse può tracciare una linea di rifornimento attraverso il territorio di Vichy senza penalità ed in qualunque momento).
- 1 Se le forze non aviotrasportate USA/Gran Bretagna sono in una testa di ponte o controllano un porto del continente Europeo. (Gibilterra e la Norvegia non contano. Né la Sicilia ed ogni altra isola).
- 1 Se gli USA hanno dichiarato guerra all'Asse.
- 2 Se l'Asse dichiara guerra alla Spagna.

49.43 - La Germania e la Gran Bretagna possono fare ciascuna un lancio di dado per l'attivazione/disattivazione in ogni turno del giocatore. Quando una nazione ha successo, inclusa l'attivazione con la variante N. 3, nessun lancio di dado può essere più tentato.

49.5 - Sia attiva che inattiva, tutte le unità di Vichy sono rimosse dal gioco al termine della fase di combattimento in cui la città di Vichy è occupata o controllata da forze Alleate che non siano però Partigiani. Il controllo di ogni esagono della Francia di Vichy non ancora occupato dagli Alleati ritorna alla Germania; le rimanenti colonie di Vichy non sono controllate da nessuno. Marsiglia e Lione contano come obiettivi tenuti dall'Asse mentre sono sotto il controllo di Vichy. Tutte le unità di Vichy sono inoltre rimosse dal gioco al termine della fase di combattimento dell'Asse in cui non riescono a riprendere Parigi. Vichy e Parigi controllate dai Partigiani non danno come risultato la caduta della Francia di Vichy o l'eliminazione delle unità di Vichy.

49.6 - Ogni unità inglese intrappolata nel territorio di Vichy alla caduta della Francia, deve lasciarlo durante la fase di SR del giocatore Alleato in cui la Francia viene conquistata. L'SR su esagoni non controllati di Vichy è consentito, in questo caso, sulla base di una per volta, ma devono essere eseguite tutte le altre norme sull'SR (questa eccezione non si estende alle unità Britanniche che si trovano in una porzione della Francia non di Vichy (26.5), né consente alle unità Britanniche l'SR entro il territorio di Vichy). L'essere adiacente alle unità di Vichy non impedisce, in questo caso, l'SR inglese, ma l'essere adiacente alle unità dell'Asse lo impedisce. Se la Gran Bretagna non è in grado di rimuovere tutte le unità deve, all'inizio del successivo turno del giocatore Alleato, o dichiarare guerra alla Francia di Vichy o distruggere quelle unità che hanno iniziato il loro turno nel territorio di Vichy. Se la Gran Bretagna dichiara guerra alla Francia di Vichy, l'SR sugli esagoni controllati di Vichy è ancora consentito durante quel turno del giocatore.

49.7 – Ogni unità di Vichy distrutta in combattimento prima che la Francia di Vichy diventi un alleato minore attivo, è rimossa permanentemente dal gioco e non può essere ricostruita. Ogni unità distrutta dopo l'attivazione può essere ricostruita dalla Germania nella stessa maniera di ogni altro alleato minore attivo, ma deve essere ricostruita in un esagono dell'Europa continentale di Vichy.

49.8 - La Gran Bretagna riceve i BRP per le colonie della Francia Libera in ogni YSS in cui rimangono fuori dal controllo dell'Asse. Le unità della Francia Libera funzionano come quelle inglesi a tutti gli effetti; la Gran Bretagna paga per le loro scelte offensive; se eliminate, possono ritornare al Force Pool inglese e ricostruite in Gran Bretagna. Se la Gran Bretagna è conquistata, ogni unità della Francia Libera rimane in gioco. Se sono distrutte prima che l'America entri in guerra, risultano permanentemente fuori dal gioco. Dopo l'ingresso, diventano parte del Force Pool Americano ed i BRP delle colonie vanno all'America nelle successive YSS. Tali unità, prima dell'ingresso dell'America, possono effettuare Scelte Offensive a nessun costo. Gli esagoni obiettivo controllati dalla Francia Libera contano come se fossero controllati dalla Gran Bretagna (o USA).

49.9 - L'Asse non riceve BRP per le colonie di Vichy, a meno che non siano conquistate prima della caduta della Francia o che siano conquistate dagli Alleati e successivamente riconquistate dall'Asse.

50. - REGOLE SPECIALI PER GLI SCENARI

50.1 - SCENARIO 1939: (12 turni di gioco: autunno 1939 - estate 1942).

Non è consentita nessuna invasione Alleata durante il turno dell'estate 1942 - ciò per prevenire invasioni poco realistiche nel contesto di una guerra lunga.

50.11 - L'Asse muove per primo nell'autunno 1939 anche se gli Alleati giocano la variante che gli assegna il vantaggio di BRP all'inizio del gioco.

50.12 - Gli USA devono spendere 35 BRP per una DoW quando entrano in gioco e non può avere un valore di crescita nella YSS del 1942.

50.13 - Entro i limiti di questo scenario, gli americani non possono effettuare "Allowable Builds" e possono piazzare unità e cedere BRP solo "all'inizio".

50.2 - SCENARIO 1942: (12 turni di gioco; primavera 1942 - inverno 1944).

50.21 - L'Asse muove sempre per primo nel turno della primavera 1942. Successivamente si ha una normale determinazione del livello dei BRP.

50.22 - Gli USA iniziano lo scenario già in guerra e non pagano alcun costo per la DoW. Tutte le forze iniziali americane iniziano il gioco nell'US Box.

50.23 - Non c'è YSS per il 1942 eccetto che per la costruzione di SW per la Germania, USA e Gran Bretagna, che possono essere aggiunti al loro surplus di SW (3.39).

50.24 - La Francia di Vichy è inattiva. Le unità di Vichy sono: nella Francia Europea o in Corsica, cinque 2-3 di fanteria e una flotta di 9 fattori; in Tunisia-Algeria-Marocco una 2-3 di fanteria; le unità dell'Asse non possono essere poste in Tunisia-Algeria-Marocco durante il piazzamento iniziale; successivamente si applica la regola 49.3. I tentativi di attivazione e disattivazione (49.4) possono iniziare nella primavera del 1942.

50.25 - La Francia Libera ha due unità di fanteria 2-3 in Libano-Siria.

50.26 - La Germania aggiunge 45 BRP, per i suoi alleati minori, alla sua base iniziale.

50.27 - La Gran Bretagna ha il controllo di Tobruk e di quegli esagoni libici, sia parzialmente che completamente a sud e/o ad est di Tobruk; comunque, questi non devono essere necessariamente occupati.

50.3 - SCENARIO 1944: (fino a 9 turni di gioco: primavera 1944 - primavera 1946).

50.31 - Gli Alleati muovono per primi nel turno della primavera del 1944. Si ha poi una normale determinazione del livello dei BRP.

50.32 - Non c'è YSS per il 1944 eccetto che per la costruzione di SW per la Germania, USA e Gran Bretagna, che possono essere aggiunti al loro surplus di SW (3.39).

50.33 - La Germania aggiunge 45 BRP, per i suoi alleati minori, alla sua base iniziale di BRP.

50.34 - Non c'è Francia di Vichy. Ci sono due unità 2-3 di fanteria che devono iniziare nel Mediterraneo.

50.35 - La Germania ottiene l'uso di 6 fattori navali italiani in ogni porto del Mediterraneo controllato dai tedeschi. A questi fattori si applica la regola 26.72.

50.36 - Nessuna delle due parti può invadere o violare il territorio di ogni paese minore che ha iniziato lo scenario come neutrale.

51. - GIOCO A PIU' PARTECIPANTI

51.1 - Due, tre o quattro giocatori possono prendere parte a qualunque scenario o al Gioco Campagna. Cinque giocatori possono partecipare ad ogni versione del gioco, eccetto che lo scenario 1944; mentre sei giocatori possono effettuare sia lo scenario 1939 che il gioco campagna. Il numero delle grandi potenze in relazione al numero dei partecipanti è:

Giocatori	1939 G. Campagna	1942	1944
3	UK/USA Germania/Italia URSS/Francia	UK/USA Germania /Italia URSS	UK/USA Germania URSS
4	UK/USA Germania Italia URSS/Francia	UK/USA Germania Italia URSS	UK USA Germania URSS
5	UK/USA Francia Germania Italia URSS	UK USA Germania Italia URSS	- - - - -

51.2 - Se un giocatore si ritira dal gioco a più partecipanti, il gioco prosegue col controllo della potenza del giocatore ritirato assegnata ad uno dei suoi alleati. Se, in conseguenza dei ritiri, rimangono solo due giocatori, si applicano le condizioni di vittoria per il gioco a due. Se i giocatori sono tre o più, si usano le condizioni di vittoria con più partecipanti. In base alle condizioni di vittoria per il gioco a più partecipanti, anche se una parte perde il gioco nel suo complesso, può tuttavia risultare individualmente come il più grande vincitore. Gli Alleati troveranno una strana riluttanza da parte del giocatore russo ad essere coinvolto nelle battaglie, a meno che i tedeschi minaccino una vittoria completa; lo stesso avviene per gli italiani nei confronti della Germania.

51.3 - Accordi diplomatici

51.31 - I giocatori possono stipulare qualunque tipo di accordo vogliano con gli alleati, i nemici, i futuri alleati ed i futuri nemici, fino a che gli accordi non siano contrari alle regole di gioco. Gli accordi possono comprendere, ma non essere limitati a: interventi in cooperazione, neutralità, tregue, cessioni e prestiti di BRP, sfere di influenza, comando, privilegi speciali per le basi, appoggio aereo e navale e limitazioni alla SW ed alla costruzione di armi.

51.32 - Gli accordi non devono obbligatoriamente essere mantenuti. Possono essere rotti in qualunque momento. L'unica penalizzazione per la rottura di un accordo è di assicurare la sfiducia verso il giocatore per quello e per i futuri giochi.

51.33 - I giocatori possono accordarsi per stabilire un limite di tempo per gli accordi diplomatici all'inizio di ciascun turno.

51.4 - Nessun giocatore può muovere unità terrestri in o altri esagoni controllati da un alleato, durante il movimento o l'SR, senza il consenso di quell'alleato. Nè può porre unità aeree e navali, senza consenso, in una base controllata da un alleato. Un giocatore che controlla una fonte di rifornimento non può rifiutare di consentire ad un alleato di tracciare da questa il rifornimento (vedere 45.5).

51.5 - Tutte le volte che nello stesso turno di gioco due alleati vogliono attaccare lo stesso paese minore o colonia, o intervenire nello stesso paese minore e non raggiungono un accordo su come procedere, si lancia una moneta. Il vincitore muove le unità in o adiacenti alle forze del territorio in questione. Il perdente muove quindi una unità e continuano ad alternarsi fino a che l'uno o l'altro non voglia più muovere unità in quel punto. Questo procedimento può essere usato durante il movimento, il combattimento, lo sfruttamento e l'SR; e può essere adottato per altre circostanze quando gli alleati non riescono a raggiungere un accordo su come procedere. Dal momento che tali disaccordi indicano delle incrinature nell'alleanza, le unità degli alleati in questione non possono raggrupparsi insieme su quel fronte per il rimanente turno del giocatore (sebbene unità che si trovano già raggruppate possano rimanervi fino a che muovano).

51.6 - Nei turni successivi nessuna nazione può entrare in un paese che è stato attaccato da un suo alleato, senza il permesso dell'alleato stesso. Tale permesso, una volta concesso, non può essere successivamente revocato. Quando due o più alleati partecipano ad una conquista che produce BRP, possono dividersi i BRP in qualunque maniera vogliono. Se non riescono a raggiungere un accordo, i BRP vengono suddivisi in parti uguali, tralasciando le frazioni.

51.7 - Un giocatore può accordarsi per porre alcune delle sue unità sotto il controllo di uno dei suoi alleati. Ma, eccetto come specificatamente indicato nella regola 36.2 sulla cooperazione Italo-Tedesca, tale cambiamento di controllo non può essere usato per evitare il costo in BRP per una Scelta Offensiva; nè può essere usato per trasferire SR non usati da un alleato ad un altro.

52. - ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO

Il gioco inizia con la scelta di uno dei tre scenari o del Gioco Campagna. Le unità vengono prese da ciascun giocatore in base al Force Pool individuale dello scenario che si gioca. Tutti i rimpiazzi e le nuove unità verranno prese dai rispettivi Force Pool dei giocatori nel corso del gioco. I giocatori sistemano gli indicatori dei loro BRP nella "BRP Inventory Chart" che si trova sulle schede scenario. I giocatori piazzano quindi sulla mappa le loro forze disponibili all'inizio, secondo l'ordine di piazzamento indicato dallo scenario e tenendo conto dei limiti al raggruppamento. Quindi ha inizio il gioco. La parte che inizia per prima decide quale scelta effettuare in ciascuno dei tre fronti (Occidentale, Mediterraneo, Orientale), in cui svolgerà le proprie operazioni. Il giocatore sottrarrà i BRP per ogni scelta effettuata, aggiustando opportunamente sulla scheda i suoi indicatori di livello dei BRP. Il giocatore a cui spetta il movimento, muove quindi le sue unità sui fronti, avendo attenzione di non effettuare movimenti proibiti in base alla scelta fatta ed al fronte a cui si riferisce. Viene quindi

risolto ogni combattimento usando l'opportuna tabella. I giocatori non sono obbligati ad effettuare una Scelta Offensiva; possono optare per una Scelta d'Attrito o di Passare che non hanno un costo in BRP. Ogni giocatore deve decidere la scelta migliore per le sue azioni in ogni fronte in cui ha delle unità e quindi segue i procedimenti relativi alla scelta fatta. Un giocatore può usare la stessa scelta su ogni fronte, oppure diverse, ma avendo però attenzione che sia la stessa di quella presa dai suoi alleati per quel fronte. Dopo aver effettuato il movimento e il combattimento in base alla scelta fatta, un giocatore può creare nuove unità pagando per esse i necessari BRP ed aggiustando ulteriormente il livello dei BRP sulla propria scheda, dopo averne detratto quelli spesi. Può poi cedere dei BRP ai suoi alleati, il cui trasferimento avverrà nella fase di SR. Da ultimo, il giocatore può muovere le unità di ogni potenza che è sotto il suo comando, tenendo presenti i limiti per l'SR. Il gioco quindi passa alla parte avversa, che ripete i vari passi indicati fino ad ora. Al termine viene mosso l'indicatore del tempo sulla "Time Track" (che è sulla mappa) ed inizia un altro turno di gioco con l'aggiustamento dei totali dei BRP, necessari per vedere chi sarà il primo a giocare. Se il nuovo turno è inoltre una YSS, questa viene risolta ed ogni potenza riceve i BRP per il nuovo anno. Vincitore risulterà chi, al termine del gioco, avrà conseguito le condizioni per la vittoria.

TRADUZIONE DELLE SCHEDE SCENARIO

NOTA: sulle schede in lingua inglese tutti i dati inerenti al primo scenario sono scritti in caratteri neri, quelli inerenti al secondo scenario sono scritti in caratteri rossi. Qui, per poterli facilmente identificare, scriveremo normalmente tutte le informazioni del primo scenario ed in parentesi tutte quelle del secondo:

S T A T I U N I T I

1942: BRP = 270
(1944 : BRP = 400)

Percentuale di aumento: 60%

Durata: Primavera 1942 - Inverno 1944
(Primavera 1944 - fino alla caduta di Berlino).

Situazione:

Gli Stati Uniti, la Gran Bretagna e la Russia sono in guerra con l'Italia e la Germania. Gli USA non devono pagare la DoW per iniziare il gioco.
(La stessa di sopra, eccetto che l'Italia non è in gioco).

Ordine di piazzamento:

USA, Gran Bretagna, Russia, Italia e Germania.
(La stessa di cui sopra, eccetto l'Italia).

Limiti di piazzamento:

Le forze Americane all'inizio devono disporsi dal Force Pool (16.71) prima che possano essere usate dovunque. Con l'uso della variante n[^] 8, il piazzamento iniziale americano in Gran Bretagna è limitato a 6 unità per turno, inclusa la cessione dei BRP.
(La stessa di cui sopra, eccetto che tutte le forze Americane che si trovano "all'inizio" possono essere poste dovunque nelle aree controllate della Gran Bretagna).

Surplus di SW:

Nessuno.
(2 ASW, 3 SAC).

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

		Asse		Alleati
Stallo	-	13	-	25
Marginale	(Autunno, 1945)	14	(Estate, 1945)	26
Tattica	(Inverno, 1945)	15	(Primavera, 1945)	27
Decisiva	(Primavera, 1946)	16	(Inverno, 1944)	28

CONDIZIONI DI VITTORIA CON PIU' GIOCATORI:

vedere: 2.32 e 2.33.

NOTE: le forze ed i BRP del 1939 sono uguali soltanto alle forze "At start" del 1942. Le forze del Gioco Campagna sono uguali ai BRP ed al Force Pool del 1942. Gli USA entrano negli scenari 1939 e Gioco Campagna nella primavera del 1942 e devono pagare 35 BRP per una DoW. Gli USA non ricevono aumenti alla base dei BRP, in nessuna versione, fino all'YSS del 1943.

Limite di SR: 10. Vedere: 16.1

=====

ITALIA.

1939 : BRP = 75

(Gioco Campagna: BRP = 75).

Percentuale di aumento: 20%

Durata: Autunno 1939 - Estate 1942.

(Autunno 1939 - Estate 1945).

Situazione:

L'Italia è neutrale. Non può attaccare o essere attaccata senza una DoW. L'Asse muove insieme anche se non attivamente alleati.

Ordine di piazzamento:

Polonia, Italia, Francia, Gran Bretagna, Russia e Germania.

Limiti di piazzamento:

almeno un'unità 1-3 di fanteria in Albania, due 1-3 di fanteria in Libia e tutte le flotte di base nel Mediterraneo.

Controllo:

Sicilia, Sardegna, Albania, Libia, Rodi.

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

	Asse	Alleati
Stallo	24	14
Marginale	25	15
Tattica	26	16
Decisiva	27	17

(Condizioni di vittoria per il Gioco Campagna: vedere: 2.21)

CONDIZIONI DI VITTORIA CON PIU' GIOCATORI.

vedere: 2.31 e 2.34.

Aiuto agli stranieri:

Spagna, Iraq - 33.6 -.

NOTE: Nessun aumento della base di BRP nella YSS del 1940. L'Asse muove per primo.

La variante n^ 9 -33.41- aggiunge 4 unità al Force Pool del 1939.

La variante n^ 4 - 33.41- aggiunge la Spagna come potenziale alleato minore Italiano.

Limite di SR: Vedere: 16.1

=====

ITALIA.

1942: BRP = 90

Percentuale di aumento: 20%

Durata: Primavera, 1942 - Inverno, 1944.

Situazione:

L'Italia e la Germania sono in guerra con gli USA, Gran Bretagna e Russia.

Ordine di piazzamento:

USA, Gran Bretagna, Russia, Italia e Germania.

Limiti di piazzamento:

almeno un'unità di fanteria 1-3 in Albania e due unità di fanteria 1-3 in Libia. Tutta la flotta deve essere di base nel Mediterraneo.

Controllo:

Sicilia, Sardegna, Albania, Libia (50.27) e Rodi.

CONDIZIONE DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

	Asse	Alleati
Stallo	13	25
Marginale	14	26
Tattica	15	27
Decisiva	16	28

CONDIZIONI DI VITTORIA PER PIU' GIOCATORI: vedere: 2.32

NOTE : Nessun aumento alla base di BRP nella YSS del 1940.
L'Asse muove per primo.

Limite di SR: 5. Vedere: 16.1

=====

GRAN BRETAGNA.

1939 : BRP = 125

(Gioco Campagna: BRP = 125)

Percentuale di aumento: 40%

Durata: Autunno 1939 - Estate 1942.

(Autunno 1939 - Estate 1945).

Situazione:

Gran Bretagna, Francia e Polonia sono già in guerra con la Germania. La Russia e l'Italia sono neutrali.

Ordine di piazzamento:

Polonia, Italia, Francia, Gran Bretagna, Russia e Germania.

Limiti di piazzamento:

Almeno un'unità di fanteria 1-3 in Palestina; una di fanteria 1-3 ed una 1-4 aerea a Malta; una di fanteria 1-3, una corazzata 2-5, una flotta e due aeree 1-4 in Egitto; un'unità aerea 1-4 e due flotte a Gibilterra.

Controllo:

Cipro, Iraq, Palestina, Transgiordania, Egitto, Malta, Gibilterra.

Aiuto agli stranieri:

Finlandia, Ungheria, Romania, Bulgaria, Turchia, Francia di Vichy, Irlanda, Spagna, Iraq (33.63).

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

	Asse	Alleati
Stallo	24	14
Marginale	25	15
Tattica	26	16
Decisiva	27	17

(Condizioni di vittoria per il Gioco Campagna:vedere 2.21).

CONDIZIONI DI VITTORIA CON PIU' GIOCATORI: vedere 2.31 e 2.34.

NOTE: nessun aumento alla base di BRP per la YSS del 1940. L'Asse muove per primo.

(*) La Gran Bretagna può avere quattro unità aeree 5-4 se nessuna unità aerea più piccola è attualmente in gioco. Vedere: 28.63.

Limite di SR: 7. Vedere: 16.1.

=====

GRAN BRETAGNA

1942: BRP = 160
(1944: BRP = 220).

Percentuale di aumento: 40%.

Durata: Primavera 1942 - Inverno 1944
(Primavera 1944 - Fino alla caduta di Berlino).

Situazione:

USA e Russia sono in guerra con la Germania e l'Italia.
(La stessa di cui sopra, eccetto che l'Italia è fuori dal gioco).

Ordine di piazzamento:

USA, Gran Bretagna, Russia, Italia, Germania.
(La stessa di cui sopra, eccettuata l'Italia).

Limiti di piazzamento:

almeno un'unità di fanteria 1-3 in Siria; una di fanteria 1-3 a Malta; una di fanteria 1-3 e due flotte a Gibilterra; due di fanteria 3-4, una corazzata 4-5, una aerea 5-4 e tre flotte in Egitto - possono essere poste in o ad est di Tobruk in Libia; vedere 50.27.

(Il fronte del Mediterraneo deve includere almeno due unità corazzate 4-5, tre unità di fanteria 3-4, una aerea 5-4, quattro flotte e due di fanteria 2-3).

Controllo:

Libano-Siria, Iraq, Palestina, Transgiordania, Cipro, Egitto, Malta, Gibilterra e la Libia ad est di Tobruk inclusa.

(Tutte quelle di cui sopra più: Libia, Marocco, Algeria, Tunisia, Sicilia, Sardegna, Corsica ed il Sud dell'Italia).

Surplus di SW: nessuno.

(2 ASW e 2 SAC).

CONDIZIONI DI VITTORIA PER PIU' GIOCATORI:

vedere: 2.32 e 2.33

NOTE: L'Asse muove per primo nel 1942. Gli Alleati muovono per primi nel 1944. Nella YSS del 1942 è consentita solo la costruzione di SW.

(Nella YSS del 1944 è consentita solo la costruzione di SW).

Limite di SR: 7. Vedere: 16.1.

=====

FRANCIA

1939 : BRP = 85
(Gioco Campagna: BRP = 85).

Percentuale di aumento: 30%.

Durata: Autunno 1939 - Estate 1942.
(Autunno 1939 - Estate 1945).

Situazione:

Francia, Gran Bretagna e Polonia sono in guerra con la Germania. L'Italia e la Russia sono neutrali.

Ordine di piazzamento:

Polonia, Italia, Francia, Gran Bretagna, Russia e Germania.

Limiti di piazzamento:

almeno un'unità di fanteria 2-3 in Marocco, Tunisia o Algeria; aggiungere una di fanteria 2-3 in Libano-Siria. Restrizioni alla cooperazione Anglo-Francese.

Controllo:

Corsica, Marocco, Algeria, Tunisia, Libano-Siria.

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

	Asse	Alleati
Stallo	24	14
Marginale	25	15
Tattica	26	16
Decisiva	27	17

(Condizioni di vittoria per il Gioco Campagna: vedere 2.21).

NOTE: nessun aumento di BRP nella YSS del 1940. L'Asse muove per primo.

Limite di SR: 5. Vedere: 16.1

=====

R U S S I A

1939 : BRP = 90

(Gioco Campagna: BRP = 90)

Percentuale di aumento: 30%

Durata: Autunno 1939 - Estate 1942.
(Autunno 1939 - Estate 1945).

Situazione:

La Russia è neutrale e non può fare una DoW contro l'Asse fino all'autunno del 1941 - vedere: 21.54 -. La Russia neutrale muove nello stesso tempo degli Alleati occidentali, anche se i suoi BRP non sono contati agli effetti del totale Alleato per determinare l'ordine di movimento. La Russia deve effettuare una Scelta di Passare o agire contro paesi neutrali senza guarnigione fino a che non esiste una Dow fra la Russia e l'Asse.

Ordine di piazzamento:

Polonia, Italia, Francia, Gran Bretagna, Russia e Germania.

Limiti di piazzamento:

Le seguenti unità devono iniziare e non muovere dalle città indicate fino a che non sono in guerra con l'Asse e le unità di terra dell'Asse siano entro 5 esagoni dalle città in questione:

LENINGRADO : una 2-3 di fanteria
 MOSCA : una 3-5 corazzata
 ODESSA : una 1-3 di fanteria
 KHARKOV : una 1-3 di fanteria
 GROZNY : una 1-3 di fanteria

Aiuto agli stranieri:

Ungheria, Romania, Bulgaria - 33.63 -.

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

	Asse	Alleati
Stallo	24	14
Marginale	25	15
Tattica	26	16
Decisiva	27	17

NOTE: Nessun aumento alla base di BRP per la YSS del 1940. L'Asse muove per primo.

Limite di SR: 6. Vedere: 16.1

=====

R U S S I A

1942 : BRP = 110

(1944: BRP = 130).

Percentuale di aumento: 30%

Durata: Primavera 1942 - Inverno 1944

(Primavera 1944 - Fino alla caduta di Berlino).

Situazione:

Russia, Gran Bretagna e USA sono in guerra con Germania e Italia.

(La stessa di cui sopra, eccetto che l'Italia è fuori dal gioco).

Ordine di piazzamento:

USA, Gran Bretagna, Russia, Italia, Germania.

(La stessa di cui sopra, eccettuata l'Italia).

Limiti di piazzamento:

almeno 6 fattori di terra in o entro un esagono sia da Mosca che da Leningrado.

(Nessuno).

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

		Asse		Alleati
Stallo		13		25
Marginale	(Autunno 1945)	14	(Estate 1945)	26
Tattica	(Inverno 1945)	15	(Primavera 1945)	27
Decisiva	(Primavera 1946)	16	(Inverno 1944)	28

CONDIZIONI DI VITTORIA PER PIU' GIOCATORI:

vedere 2.32 e 2.33

NOTE: l'Asse muove per primo nel 1942.

(Gli Alleati muovono per primi nel 1944)

Nessuna YSS nel 1942

(Nessuna YSS nel 1944)

Limite di SR: 6. Vedere: 16.1

Leningrado e Sevastopol sono sotto il controllo Russo, come pure l'esagono U40 ma Sevastopol è considerata una fortezza fino a che i Russi controllano un altro porto sul Mar Nero o possono tracciare una linea di rifornimento da Sevastopol al lato est della mappa.

=====

GERMANIA

1939: BRP = 150

(Gioco Campagna: BRP = 150)

Percentuale di aumento: 50%

Durata: Autunno 1939 - Estate 1942

(Autunno 1939 - Estate 1945).

Situazione:

La Germania è in guerra con la Polonia, la Francia e la Gran Bretagna. La Russia è neutrale fino a che non viene attaccata o fa una DoW non oltre l'autunno del 1941. L'Italia è neutrale.

Ordine di piazzamento:

Polonia, Italia, Francia, Gran Bretagna, Russia e Germania.

Limiti di piazzamento:

Deve piazzare almeno 20 fattori di terra e/o aerei sul Fronte Orientale e mantenerveli per tutto il gioco - 43.2 -. Le flotte devono iniziare nel Baltico o nel Mare del Nord. L'Asse muove per primo anche se l'Italia e la Germania non sono attivamente alleate. Può piazzare fino a 20 fattori in Finlandia - massimo di 5 -, Ungheria, Bulgaria e Romania. La Germania inizia il gioco con una Scelta Offensiva gratuita contro la Polonia e deve continuare ad attaccare la Polonia fino al turno in cui è conquistata. La Prussia orientale è considerata parte integrante della Germania.

Aiuto agli stranieri:

Finlandia, Ungheria, Romania, Bulgaria, Turchia, Francia di Vichy, Irlanda, Spagna, Iraq -33.6-.

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

	Asse	Alleati
Stallo	24	14
Marginale	25	15
Tattica	26	16
Decisiva	27	17

(Condizioni di vittoria per il Gioco Campagna: vedere 2.21)

CONDIZIONI DI VITTORIA PER PIU' GIOCATORI.

vedere 2.31 e 2.34

NOTE: nessun aumento alla base di BRP nella YSS del 1940.

Limite di SR: 9. Vedere: 16.1

=====

GERMANIA

1942: BRP = 245 *

(1944 : BRP = 325 **)

Percentuale di aumento: 50%

Durata: Primavera 1942-Inverno 1944

(Primavera 1944. Fino alla caduta di Berlino).

Situazione:

Tutte le potenze sono in guerra; Finlandia, Romania, Bulgaria, Ungheria sono attivate come alleati minori Tedeschi.

(La stessa di cui sopra, eccetto che l'Italia è fuori dal gioco).

Ordine di piazzamento:

USA, Gran Bretagna, Russia, Italia, Germania.

(Lo stesso di cui sopra, eccetto l'Italia).

Limiti di piazzamento:

I Finlandesi devono iniziare in Finlandia. Le flotte devono iniziare sia nel Baltico, nel Mar del Nord o nell'Atlantico. Deve iniziare almeno una unità corazzata ed una di fanteria in Libia -50.27-. Può piazzare unità nel Box Murmansk durante il piazzamento iniziale.

(La stessa di cui sopra, eccetto il piazzamento in Libia).

Controllo:

Norvegia, Danimarca, Olanda, Belgio, Lussemburgo, Francia, Jugoslavia, Grecia e Isole Greche, Stati Baltici compresi Saare, Polonia e Russia ad ovest della linea di inizio del 1942.

(La stessa di cui sopra più: Rodi, Albania, Italia a nord della linea di inizio del 1944 e la Russia ad ovest della linea di inizio del 1944).

Surplus di SW: 6 fattori U-Boat.

(Nessuno).

CONDIZIONI DI VITTORIA PER DUE GIOCATORI.

		Asse		Alleati
Stallo	-	13	-	25
Marginale	(Autunno 1945)	14	(Estate 1945)	26
Tattica	(Inverno 1945)	15	(Primavera 1945)	27
Decisiva	(Primavera 1946)	16	(Inverno 1944)	28

NOTE: L'Asse muove per primo nel 1942.

(Gli Alleati muovono per primi nel 1944).

Nella YSS del 1942 è consentita solo la costruzione di SW.

(Nella YSS del 1944 è consentita solo la costruzione di SW).

Limite di SR: 9. Vedere: 16.1

* +45 BRP per i 4 alleati minori della Germania.

** (Più 6 fattori navali Italiani in ogni porto del Mediterraneo controllato dai Tedeschi).