

Cataclysm

Revised Player Aid [01/01/2024]

1. Fase Amministrativa (3.2)

- Distribuire i counter sul Tracciato del Turno**
- Ciascuna Potenza guadagna 1 Bandiera, eccezioni:**
 - L'**Italia** può scegliere *Il Duce*
 - Notte dei Lunghi Coltelli*: **Germania** 2 Bandiere
 - Status Quo*: **USA non** guadagna Bandiere; **Francia / UK** necessario **Test di Stabilità** per guadagnare 1 Bandiera
 - Military Reforms*: **URSS** necessario **Test di Stabilità** per guadagnare 1 Bandiera
- Produzione (4.2)**

In **↑** ordine di efficienza:

 - Raccogliere risorse non danneggiate** (richiede LdC)
 - Trasferire risorse **USA** (*US-Japan Trade / Lend Lease*) (richiede LdC verso Potenza ricevente)
 - Status Quo*: Potenze **Democratiche** non possono raccogliere risorse fuori da proprie **aree domestiche**
 - Convertire risorse in Offensive (1:1) o costruzioni** (rapporto di conversione in base all'impegno di guerra)
 - Costruire unità e miglioramenti** da Force Pool
 - Costo unità: **1** costruzione, **flotte** e **miglioramenti: 2**
 - Flotte e fortezze** piazzate nel turno successivo
 - Guadagnare Offensive di Guerra** (se **belligerante**): **1** Offensiva per risorsa industriale raccolta questo turno
 - Riparare** risorse danneggiate
- Distribuzione finale**: piazzare fino a 1 counter in **riserva**, i restanti nella tazza azioni
 - Collective Security*: **URSS** no Offensive in riserva

2. Fase Azione (3.3)

Le Potenze possono **interrompere** con la riserva (**↓** ordine di efficienza), tranne se una Potenza della stessa Ideologia ha appena agito. Altrimenti, pescare counter dalla tazza azione:

- Riserva** (3.4) (rifiutare counter già in riserva),
- Rifiutare** (3.6) (counter in Force Pool/Available box)
- Risolvere** (3.7):
 - Bandiera: Azione Politica**
 - Risolvere Offensiva**: 1+ **Azioni Militari** in base alla conversione relativa all'impegno di guerra
Collective Security: **URSS** deve **rifiutare** le Offensive
 - Unità**: Piazzare unità in **siti di produzione** (*unità navali in aree domestiche costiere con LdC a siti di produzione*), quindi **schierarla**
WNT: Nessuna unità può essere schierata nel Pacifico
 - Miglioramento**: **Girare** unità corrispondente con LdC

Risolvere quando viene pescato:

Crisi: Tirare su Tabella Crisi per i primi 3 pescati; girare marker *Turn* su *Sudden Death* dopo la terza Crisi. **4a Crisi**: Non risolvere, verifica fine turno; # counter per ciascuna Potenza nella tazza:

- Civilian / Rearmament**: 2+ per continuare
- Mobilization / Exhaustion**: 3+ per continuare
- Total War**: 4+ per continuare

Home Front: Se non *Civilian*, condurre **Test di Stabilità** modificato dal *Commitment*, quindi **schierare** le unità

Civil War Resolution: Risolvere guerre civili (incl. quella Cinese)

3. Fine Fase (3.8)

Verificare condizioni di vittoria. Se non finisce, vuotare la tazza:

- Risolvere *Civil War Resolution*
- Risolvere *Home Fronts* in **↑** ordine di efficienza
- Counter e riserva in Production Holding Box
- Girare marker *Commitment*, *Effectiveness*, e *Soviet Posture*
- Girare e far avanzare il marker *Turn*

Fine Partita (1.6)

Partita finisce immediatamente (*dopo aver completato le Rese*):

- Tutte le Potenze di un'Ideologia si sono **arrese**
- Un'Ideologia ha causato la Resa di **2** Potenze
- Status di Guerra è *Global War* e **no** Potenze **belligeranti**
- Fine turno con marker *Global War* / ultimo turno scenario

Status di Guerra (5.6.3)

- Limited War**: quando una Potenza diventa **belligerante**
- Global War** inizia se:
 - Qualsiasi Potenza → *Total War*
 - Una Potenza di ciascuna Ideologia è **belligerante**

Piazzare *Global War* 2 turni avanti o nel 1945-46, il più tardo

Tiro dei dadi (2.8)

- Prendere sempre il risultato del dado **più alto**
- Ogni risultato **6** dopo il primo fornisce un bonus di **+1**
- Il risultato modificato **minimo** è **1**
- Tirare sempre min. **1 dado** (-1 se richiesto un dado in meno)

Stabilità (5.5)

Test di Stabilità: eseguire una Verifica dell'efficienza: **-1** Stabilità se fallisce. Condurre Test di Stabilità quando:

- Richiesto da un evento **Crisi**
- Home Front** (*no se Civilian*): **-1** se *Mobilization*, **-2** se *Total War / Exhaustion*
- Collasso/Resa**: Collasso/Resa di un proprio alleato
- Disastro Militare**: Perdite in eccesso in combattimento di terra / navale
- Perdita di controllo** di aree domestiche / colonie con risorse, Test addizionale in caso di capitale persa
- A-Bomb**: Se un attacco A-Bomb infligge perdite **URSS +1** al risultato del dado, tranne durante **Home Front**

Lina di Comunicazione (LdC) (4.3)

Tracciare da sito di produzione in area domestica all'area designata. LdC può entrare in # illimitato di aeree, del tipo:

- Area amica di terra; O
 - Area mista non controllata da Potenza nemica; O
 - Area di mare senza unità navali nemiche / aeree strategiche
- Se **belligerante**, qualsiasi area di mare o area mista non-amica dev'essere entro **due** aree di mare o miste da un porto amico. LdC può essere piazzata da o per (ma non attraversa) aree di terra **limitate** o aree con box *Delay*; aree **miste limitate** e qualsiasi area con unità **logistica non** bloccano LdC.
- URSS** ignora gli effetti dei terreni limitati nelle **aree domestiche** in Europa (e in quelle del Pacifico dopo *Trans-Siberian Railway*)

Cataclysm

Revised Player Aid [01/01/2024]

Azioni Politiche (6.0)

Costo 1 Bandiera - Richiesto un successo nella Verifica dell'efficienza

Alleanza (6.1)

Formare / unirsi a un'alleanza con Potenze della stessa Ideologia

- **Nuove alleanze:** Tutte le Potenze coinvolte devono giocare 1 Bandiera; valore di efficienza **più basso** per la Verifica dell'efficienza; in caso di fallimento, entrambe ricevono cubo
 - **Alleanze esistenti:** Solo la nuova Potenza gioca 1 Bandiera e utilizza il proprio valore di efficienza per la Verifica
 - Possibili alleanze con Potenze **belligeranti** solo se in grado di unirsi alla guerra (Commitment corretto, no *US-Japan Trade*)
 - **Provocate** Potenze sulle plance di *tutti* i membri alleanza
- Potenze alleate condividono **interessi** e **amiche** se **belligeranti**


Dichiarazione di Guerra (DdG) (6.2)

Se in *Mobilization* / *Total War*, guerra con Potenze avversarie

- DdG **non** richiesta per attaccare Paesi non-presidiato
 - *US-Japan Trade*: **USA** e suoi **alleati** no Guerra al **Giappone**
1. Potenza attiva esegue subito 1 **Operazione** gratuita contro Potenze bersaglio o cancella la DdG
 2. Potenze bersaglio guadagnano 1 **Bandiera**
 3. Alleati delle Potenze bersaglio può automaticamente unirsi alla Guerra (e guadagnare 1 **Bandiera**) o rompere l'alleanza
 4. Alleati Potenza attiva si uniscono Guerra o rompono alleanza

Diplomazia (6.3)

Bersaglio: Paesi **non-presidiati** nei tuoi interessi (**non un Paese con Guerra civile** **tranne** Paese cinese senza *armate cinesi*).

- -1 per  o **cubi neutrali**)
- -1 se controllato da Potenza nemica
- +1 se **Influenza** nell'area
- **Stresa Front**: **Germania/Italia** no bersagli in interessi comuni

Successo: Controllo: piazzare 1 cubo (*se non area domestica / colonia*), ritirare unità non-amiche, risolvere **provocazioni**

Escalation (6.4)

Aumenta il Commitment (*massimo una volta per turno*)

- Nessuna Verifica dell'efficienza se **belligerante**
 - *Total War* solo se **belligerante** o *Global War*
 - *Status Quo*: Potenze **Democratiche** no fino a *Mobilization*
1. **Provocazione** verso le Potenze sulle plance giocatore
 2. Aggiungere counter in Force Pool
 - *W. Naval Treaty*: **USA**, **UK**, **Giappone** no aggiunta **flotte**
 3. Status di guerra → *Global War* solo se in *Total War*
 4. *Mobilization* / *Total War*: Guadagna 1 **Offensiva** per risorse industriali permanenti con LdC (*possibile spendere risorse industriali limitate in cambio di Offensive aggiuntive*)

Manovre (6.5)

Eseguire 1 Azione Militare

Pressione (6.6)

Potenza *non-nemica* bersaglio guadagna 1 Bandiera

- Una delle due Potenze deve essere **belligerante**

Propaganda (6.7)

Aumenta Stabilità di 1 livello

- **URSS** tirare 1 dado extra

Azioni Speciali Potenze (6.8)

- **Germania**: Girare *Rhineland Dem.*; provoca **Francia** + alleati
- **USA**: Rimuovere *US-Japan Trade* (provoca **Giappone**); o piazzare *Lend Lease* (se raggiunto *Limited War*)
- **URSS**: Cambiare postura (*massimo una volta per turno*); o piazzare *Trans-Siberian railroad*
- **Italia**: Se **non-belligerante**, girare *Abyssinian Adventure* e piazzarlo a **Roma** con 1 **cubo**; provoca **Francia** e **UK**

Verifica dell'efficienza (5.3)

Tirare # dadi pari al valore di efficienza della Potenza

- +1 per cubi fallimento della stessa azione politica
- **Military Reforms**: **URSS** ha -1 a *tutti* risultati
- **Coll. Security**: **URSS** ha -1 a *tutti* i risultati *tranne* **Diplomazia**
- **Political Purges**: **URSS** ha -1 solo ai risultati **Diplomazia**
- **Italia**: +1 dado per **Il Duce**

Interessi (5.1)

Aree che possono far guadagnare Bandiere per **provocazione** e tentativi di **Diplomazia**. Una Potenza ha interessi in:


- Ogni area di terra o mista che controlla
- Ogni area (di terra, mare, o mista) **adiacente** alle aree che controlla (non attraverso confini **rossi**)
- Ogni area di terra o mista separata da una singola area di mare da una propria **area domestica** o **colonia**
- Ogni area con un proprio marker **Aiuti** o **influenza**
- Ogni area con una propria **base**
- Ogni area dove un proprio **alleato** ha interessi

Provocazione (5.2.4)

Una Potenza è **provocata** (e guadagna 1 Bandiera) quando una Potenza avversaria, ma non nemica:

- Forma / si unisce a un'alleanza, se indicato sulla plancia (max 1 Bandiera per ciascuna Potenza)
- Dichiarare **guerra** a sé o un proprio alleato
- **Aumenta il Commitment**, se indicato sulla plancia
- **Interviene** in aree dove ha interessi
- Dichiarare **operazioni** contro un'area dove ha interessi, sia che abbia successo o meno
- Esegue un **attacco a sorpresa** contro di sé
- Guadagna **controllo** di aree dove ha interesse

Opportunità Diplomatica (5.7)

Potenze idonee (in ↓ ordine di efficienza) eseguono Verifica dell'efficienza per controllare Paese bersaglio → **Ignorare**  !

- **Quando una Potenza che attacca fallisce la conquista di un Paese non-controllato (tranne aree cinesi)**: Potenze nemiche, seguite da Potenze avversarie non-nemiche.
- **Quando aree domestiche di una Potenza arresa diventa un Paese neutrale**: Ciascuna Potenza che controlla almeno una delle aree domestiche della Potenza arresa.
- **Quando la fazione di una Guerra civile ottiene una vittoria decisiva**: Ciascun Mentore della fazione vincitrice.
- **Quando evento crisi Coup fallisce nel prendere il controllo di un Paese non-controllato**: Potenze con diversa Ideologia.

Cataclysm

Revised Player Aid [01/01/2024]

Azioni Militari (8.0)

Le Offensive forniscono # azioni militari in base al Commitment della Potenza

Potenziamento (8.2)

+1 bonus in ogni combattimento durante l'operazione in corso

Costruzioni (8.3)

Se **belligerante**: Guadagna 1 costruzione per costruire una unità / miglioramento e piazzarla in tazza azioni (*flotte / fortezze costo 2*)

Schieramento (8.4)

Muovere tutte le unità in qualsiasi ordine attraverso il movimento

- **WNT**: Nessuna unità può essere schierata nel Pacifico
- Fortezze / Logistica con LdC possono tornare in tazza azioni
- Unità schierate non possono attaccare durante la stessa attivazione, ma possono fornire supporto

Intervento (8.5 - 11.2)

La Potenza attiva può inviare aiuti a una fazione di una guerra civile. Tracciare LdC (fazioni cinesi avversarie bloccando la LdC) all'area bersaglio per piazzare 1 marker *Offensiva* accanto uno dei due lati del marker *Civil War* o sotto un esercito cinese.

- Potenza che invia aiuti è il *mecenate*, chi li riceve il *cliente*
- Provoca tutte le Potenze con interessi nell'area bersaglio

Operazioni (9.0)

Attivare unità in # aree = # azioni militari per attaccare o muovere area nemica, Paese non-presidiato o base senza proprietario

- **Stresa Front**: **Germania / Italia** no bersagli in interessi comuni
- **W. Naval Treaty**: Nessuna Potenza può attaccare nel Pacifico
- Potenze **Democratiche** devono essere **belligeranti**
- **Operazioni di terra**: Attiva unità di terra per attaccare aree nemiche di terra o miste adiacenti o Paesi non-presidiati
- **Invasioni**: Richiede **2** azioni militari: no attacco a sorpresa. Attiva unità di terra per attaccare aree nemiche di terra o miste (o Paesi non-presidiati) attraverso una o due aree di mare occupate da flotte amiche
- **Operazioni navali**: Attivare **flotte** e/o forze aeree **strategiche** per attaccare aree all'interno della portata occupata da unità navali o forze aeree strategiche nemiche
- **Cattura base**: Attivare **min 1 flotta** eseguire combattimento navale per guadagnare controllo di una base all'interno della portata; **successo automatico se non occupata**
- **Operazioni aeree**: Attivare unità aeree per attaccare un'area nella portata occupata da unità aeree nemiche
- **Bombardamento Strategico**: Attivare unità aeree (inclusa almeno 1 forza aerea strategica) per attaccare un'area nemica nella portata contenete una risorsa
- **Attacco a sorpresa**: Solo Potenze **Fasciste**, in *Mobilization / Total War*: Entra in Guerra (e attacca) Potenze avversarie **non-nemiche**: Il difensore -1 al primo combattimento, riceve 1 Bandiera aggiuntiva e il marker *No Surprise*
- **A-bomb USA**: Spendere marker *A-Bomb* per eseguire bombardamento strategico atomico contro un'area **domestica** nemica, il difensore esegue un Test di Stabilità se subisce perdite e +1 a soglia di resa per ogni perdita

Sequenza Operazioni (9.2)

1. L'attaccante dichiara:
 - a. Tipo di operazione;
 - b. Unità attivate (*unità alleate belligeranti possono unirsi*)
 - c. Area bersaglio
2. Determinare il difensore
 - a. In un'operazione di terra con bersaglio un Paese non-presidiato, il difensore è il Paese stesso
 - b. Potenza in area bersaglio con unità idonee operazione
 - c. Altrimenti, la Potenza che controlla area (o base)
3. **Democrazie belligeranti** che attaccano un Paese non-presidiato o una base senza-proprietario deve passare **Verifica dell'efficienza** o l'operazione è cancellata
4. L'attaccante dichiara **potenziamenti** per l'operazione
5. Coinvolgere unità a supporto (*amiche al difensore e nemiche dell'attaccante*) in aree adiacenti, prima l'attaccante:
 - a. Unità **Aeree** in **Aeroporto**: in qualsiasi combattimento
 - b. **Flotte** in un **porto**: solo in combattimento navale
 - c. **Sottomarini** non supportano in combattimento
6. Ciascuna Potenza provocata guadagna 1 **Bandiera**; +1 Bandiera in caso di **attacco a sorpresa**
7. Unità di attaccante e difensore tracciano (*include unità a supporto*) tracciano LdC per il **rifornimento**
8. Unità di attaccante e difensore muovono nell'area bersaglio, *rispettare i limiti di occupazione*
9. Risolvere il combattimento:
 - a. Risolvere combattimento aereo, se presente
 - b. Risolvere combattimento di terra o navale, se presente
 - c. Conseguenze; unità restanti si ritirano o raggruppano
 - d. Risolvere Trionfo / Disastro, se applicabile

Aree Conquistate (10.9.1)

Quando un'area di terra / mista è **conquistata**:

1. Rimuovere cubi, marker *Aiuti*, *Civil War / Influenza*, unità logistica nemiche e basi speciali nemiche dall'area
2. Piazzare 1 cubo nell'area (**2** se Capitale nemica) a meno che controllo torni a Potenza **attiva** stessa Ideologia; questo causa **provocazione** verso Potenze avversarie non-nemiche
3. Conquistatore guadagna 1 **Bandiera** per *ogni cubo* in area nemica o rimosso da area domestica o colonia con risorsa
4. Potenza conquistata esegue **Test di Stabilità** per *ogni cubo* piazzato in propria area domestica o colonia con risorsa

Portata (7.3)

- **Navale**: 2 aree di mare / miste da porto amico
- **Aerea**: 1 o 2 aree da Aeroporto amico, rispettivamente per forza aerea tattica o strategica
- **Portata Estesa**: Unità aeree o navali possono muovere fino a 1 area extra in cambio di una penalità di -1 in combattimento (*Nota: non permesso per unità a supporto*)

Esercito Minore: Non può muovere, attaccare o ritirarsi (*tranne eserciti cinesi*), ma conta per il limite di occupazione

Cataclysm

Revised Player Aid [01/01/2024]

Risoluzione Combattimento (10.0)

- Tirare** 🎲🎲, tirare invece un solo 🎲 se:
 - No unità di terra in un combattimento di terra
 - No unità navali in un combattimento navale
 - No unità aeree in difesa in bombardamento strategico
- Modificatori** (min 1d6, **-1** penalità se dovresti tirarne di meno)

+1 🎲

Terra/Navale: Lato con <u>più</u> unità aeree <i>dopo</i> combattimento aereo	Terra: Lato con <u>meno</u> carri (no con <i>Terreno Avverso</i>)
Terra: Difensore con Aiuti scarta 1 Aiuto per <i>ciascuna</i> fazione	Navale: Lato con <u>meno</u> portaerei

3. Bonus / Penalità di Combattimento

Attaccante	Difensore
-1 se <i>Limited Supply</i>	-1 se <i>Limited Supply</i>
	-1 se <i>Surprised</i>
-1 se <i>Portata Estesa</i>	<i>Political Purges: -1</i> per URSS
	+1 per Fortezza (solo comb. terra)
+1 per <i>Potenziamento</i>	+1 se si difende in <i>Terreno Avverso</i> , attraverso <i>Frecce Nere</i> , o contro Invasione (solo comb. terra)

4. Entrambi giocatori tirano: Risultato > vince combattimento

Attaccante Vince	Pareggio	Difensore Vince
Perdite Difensore: risultato att. / dif. (arr. per difetto)	Perdite: Entrambi 1 perdita (prima il difensore)	Perdite Attaccante: Risultato dif / att (arr. per difetto)
Difensore può ritirarsi per assorbire 1 perdita*	Non è possibile ritirarsi volontariamente	Atta Difensore può ritirarsi per assorbire 1 perdita*

*Non è possibile ritirarsi volontariamente se le perdite rimanenti eliminerebbero tutte le unità

5. Conseguenze

Terrestre	Navale	Aereo
No unità di terra attacco o 1+ unità di terra difesa restanti: Attaccante si ritira*	No unità navali attacco o 1+ unità navali difesa restanti: Attaccante si ritira	Se non durante superiorità aerea: Perdente si ritira (Attacco se pareggio)
Altrimenti: Attaccante conquista area, difensore si ritira	Altrimenti: Attaccante cattura base, difensore si ritira	Bomb. Strategico: Danneggiare 1 risorsa se perdite non risolte
Unità vincenti possono Raggrupparsi		

*Tranne in aree cinesi, se l'attaccante fallisce la *Conquista di un Paese non-presidiato*: Potenze nemiche (seguite da Potenze avversarie non-nemiche) ricevono opportunità **diplomatica**

6. Trionfo / Disastro

Se perdite > di quelle applicabili in un combattimento **di terra o navale** e almeno un'unità in difesa di terra o flotta distrutta (tranne contro un esercito **minore** che difende solo), quindi:

- Trionfo:** Potenza vincitrice guadagna 1 **Bandiera**
- Disastro:** Tutte le Potenze perdenti con unità di terra o navali in combattimento esegue **Test di Stabilità** extra

Perdite (10.8)

Ciascuna Potenza applica le perdite alle proprie unità:

- Perdite a tipo di unità corrispondenti al combattimento
- Almeno **una** Perdita applicate a un'unità **migliorata**
- Almeno **metà** perdite di un lato applicate a unità di attaccante / difensore primario, se possibile

Ritirata (10.10)

Unità si ritirano in ↓ordine di efficienza, restrizioni movimento

- Combattimento aereo:** Solo unità **aeree** si ritirano
- Combattimento navale:** Unità **navali** e **aeree** si ritirano
- Combattimento di terra:** **Tutte** le unità si ritirano
- Unità **di terra** si ritirano in area di terra / mista adiacente
- Forze **aeree / navali** si ritirano un aeroporti / porti amici occupabili all'interno della *portata estesa*
- Unità che **non possono ritirarsi** (comprese *Fortezze, Logistica e eserciti minori non-cinesi*) sono distrutte e tornano in Available Force Pool

Raggruppamento (10.11)

Possibile per tutte unità idonee (anche non in combattimento):

- Unità **di terra** dopo combattimento di terra
- Unità **navali** dopo combattimento navale
- Unità **aeree** dopo qualsiasi combattimento
- Unità di terra muovono da area bersaglio a area di terra / mista **amica** adiacente (**no** *Fortezze, unità di Logistica, eserciti minori non-cinesi*)
- Unità aeree / navali muovono da area bersaglio a porto / aeroporto **amico** nella portata (*estesa solo se dichiarata*)

Movimento (7.2)

- Unità non possono entrare in aeree di terra /miste **non-amiche** a meno che area bersaglio di un'operazione
- Unità devono fermarsi quando entrano in area box *Ritardo*
- Alleati** possono entrare nelle aeree alleate solo se **amiche**
- Confini **rossi** non sono attraversabili
- Unità fortezze e logistica possono muovere solo tramite rischieramento

Movimento di terra

- Da aree di terra /miste a aree di terra / miste adiacenti
- Attraverso frecce **nere** e connettori mappa **cerchio bianco**

Movimento navale

- Da porto /area di mare a porto /area di mare adiacente
- Richiedere di rimanere nella portata di un porto amico
- Attraverso connettori mappa con **cerchio azzurro**
- Unità di terra e logistica possono utilizzarlo per schieramento
- Unità aeree possono utilizzarlo per schieramento

Movimento navale non può:

- Muovere direttamente tra aree di terra adiacenti
- Muovere direttamente tra area di terra e area mista adiacente, se non connessa da una freccia nera
- Muovere tra coste separate di **Finland, Lombardy, Spain**
- Finire in area occupata da basi o unità **avversarie**, se non bersaglio di un'operazione
- Entrare in area occupata da unità navali **nemiche** o forze aeree strategiche, se non bersaglio operazione (**eccezione: sottomarini possono passare per aree occupate dal nemico**)

Movimento aereo

- Tra aree adiacenti, indipendentemente dalla tipologia
- Attraverso connettori mappa **cerchio bianco**
- Non** può entrare in aree occupate da unità aeree **nemiche**

Cataclysm

Revised Player Aid [01/01/2024]

Limite di Occupazione (7.1)

Il limite di occupazione si applica separatamente per Ideologia

Aree di terra e miste

- Fino a 2 unità di terra (*inclusi eserciti minori*), ma non più di 1 fortezza e 1 esercito cinese per area
- Fino a 2 unità navali in aree costiere; unità navali non possono occupare aree di terra non costiere
- Fino a 2 unità aeree
- Fino a 1 unità logistica
- *Base navale speciale britannica* come se fosse un base navale in un'area di mare (vedi accanto)

Terreno avverso riduce il limite a 1 unità di ciascun tipo (terra, navale, aerea, logistica); un'unità **logistica** nell'area nega la penalità. **URSS** ignora limiti terreno avverso in **aree domestiche** in **Europa** (anche nel **Pacifico** con *Trans-Siberian Railway*)

Aree **remote** possono essere occupate da qualsiasi # di unità, ma solo della Potenza che controlla l'area

Aree di mare

Le unità **non** possono occupare aree di mare, tranne:

- 1 unità logistica può occupare area con base amica
- 1 unità navale con base navale amica (2 con unità logistica)
- 1 unità aerea con base area amica (2 con unità logistica)
- Se **belligerante**, 1 unità **navale** e 1 unità **aerea** strategica possono occupare aree di mare adiacenti a porto o aeroporto amico; **non** possono occupare aree con basi avversarie non-nemiche
- Se **belligerante**, 1 solo **sottomarino** può occupare area di mare a due aree di mare di distanza da un porto amico; **non** può occupare are con base avversaria non-nemica
- **Durante un'operazione**, fino a 2 unità navali e/o 2 unità aeree possono occupare un'area di mare

Collasso (5.5.2)

Determinare la **soglia di resa**, partendo da 0:

- **+1** per ciascun cubo neutrale, avversario e nemico in proprie aree domestiche o colonie con risorse
- **+1** se la Potenza ha punti vittoria ≤ 0
- **+1** se il commitment della Potenza è *Exhaustion*

Il giocatore della **Potenza** tira **1d6**:

- Risultato $>$ soglia di resa, seguire sequenza di **collasso**
- Risultato \leq soglia di resa, seguire sequenza di **resa**

Quando una Potenza **collassa**, applicare i seguenti effetti:

1. Ciascuna Potenza nemica guadagna 1 **Bandiera**
2. Cancellare successivi Test di Stabilità Potenza collassata
3. Far tornare la **riserva** della Potenza sulla plancia giocatore
4. Rimuovere i **cubi** della Potenza da Failed Political Action Box
5. Ridurre **efficienza** della Potenza di 1 per il resto del turno
6. **Test di Stabilità** per le Potenze alleate, in caso di collasso o resa di un alleato eseguire una nuova procedura
7. Se il commitment della Potenza è *Exhaustion*, rompere le alleanze e offrire **Armistizio** alle Potenze nemiche, in \uparrow ordine di efficienza decidono se accettare o meno
8. Se il commitment della Potenza è *Mobilization / Total War*, impostarlo a *Exhaustion* e regolare le forze disponibili di conseguenza

Se l'**Italia** collassa, Bandiera **Il Duce** perde la sua abilità speciale
Se la **Germania** collassa, cancellare *Night of the Long Knife*

Resa (5.5.4)

Resa immediata se Potenza non controlla aree domestiche

Quando una Potenza si **arrende** è eliminata dalla partita:

1. Ciascuna Potenza nemica guadagna 1 **Bandiera**
2. **Test di Stabilità** per le Potenze alleate, in caso di collasso o resa di un alleato eseguire una nuova procedura
3. **Alleato** con unità di terra presenti può guadagnare controllo di aree e basi della Potenza arresa; se **UK** si arrende, rimuovere tutte le sue basi navali speciali
4. La Potenza arresa rompe le sue **alleanze**
5. Rimuovere *tutti* i counter e cubi della Potenza dal gioco, piazzare *Unowned Base* sulle basi non controllate da altri
6. Piazzare 1 cubo **neutrale** on ogni area domestica e colonia non controllata da altre Potenze (*2 cubi nella capitale*)
 - Aree domestiche diventano Paesi non-controllati, soggetti a **opportunità diplomatica**
7. Se rimossi cubi da ree di altre Potenze nello step 5, piazzare cubi **neutrali**; aree domestiche soggette a opportunità diplomatica, piazzare *Unowned Base* su basi non controllate
8. Piazzare **marker VP** sul tracciato sul suo nuovo valore
9. Ideologia avversaria con maggioranza cubi in aree domestiche della Potenza arresa muove marker *Surrender* sulla propria plancia giocatore, condivisa in caso di pareggio
10. Verificare se la partita termina

Colonia: Area con il colore e la bandiera della Potenza, la quale:

- È un **Paese** quando non controllato dalla Potenza originale
- Non fornisce una **Bandiera** o **Test di Stabilità** quando viene conquistata, a meno che non contenga una **risorsa**
- Non è idonea per opportunità diplomatica durante la **resa**
- **Non** fornisce **risorse** alle Democrazie durante lo *Status Quo*

Paese: Area di terra / mista che **non** è area domestica / colonia di una Potenza (*ciascuna area in Cina è un Paese separato*)

Presidiato: Un Paese con unità di terra di una **Potenza**

Avversario: Potenze di Ideologie diverse

Nemico: Potenze in Guerra tra loro

Belligerante: Quando una Potenza è in guerra, può:

- Non ricevere più Bandiere per le provocazioni
- Utilizzare azioni militari come **costruzioni**
- Considerare le aree alleate come **amiche**
- Tracciare LdC soltanto attraverso aree di mare se all'interno di due aree di distanza rispetto un'area amica
- Occupare aree di mare 1 area da porto /aeroporto amico (*2 per sottomarini*), se senza **base avversaria non-nemica**

Amico: Un'area controllata dalla Potenza o (se **belligerante**) da uno dei suoi alleati; Potenze amiche possono:

- Occupare aree e basi l'uno dell'altro
- Muovere e tracciare LdC attraverso aree l'uno dell'altro
- Attivare unità amiche durante un'operazione

Cataclysm

Revised Player Aid [01/01/2024]

Eventi Crisi Civil War (11.1)

Se una Potenza ha unità di terra nell'area bersaglio l'evento viene **ignorato**; se l'area è già in guerra civile, applicare l'evento col risultato più basso nella stessa tabella. Sequenza:

1. Piazzare marker *Civil War* (o girare marker *Influence*) nell'area bersaglio.
2. Rimuovere eserciti minori dall'area; altre eventuali unità nell'area devono immediatamente ritirarsi.
3. In ordine \uparrow di efficienza, le Potenze con Influenza nell'area assegnano Aiuti a una delle due fazioni.
4. Se l'area è controllata, rimuovere i cubi della Potenza (se è un Paese) o piazzare 1 cubo neutrale (se area domestica o colonia). Quella Potenza può piazzare 1 Aiuto per una fazione (richiede LdC e non causa provocazione).

Civil War Resolution (11.3)

Quando viene pescato un marker *Civil War Resolution*, risolvere un round di **combattimento guerra civile** in tutte le aree col marker *Civil War* (inclusa Guerra Civile Cinese). Ogni fazione inizia con **2d6**: la fazione con **più Aiuti** tira 1d6 extra. Comparare i punteggi e applicare i risultati:

Risultato di pareggio: **Stallo**

- Entrambe fazioni perdono tutti Aiuti; guerra civile continua.

Un risultato >, ma non doppio dell'altro: **Vittoria Marginale**

- Fazione perdente perde tutti Aiuti; guerra civile continua.
- Se fazione perdente non ha aiuti, guerra civile termina con **vittoria marginale** per il vincente. Girare marker *Civil War* su lato *Influence* e piazzarci sotto 1 Offensiva per mecenate.

Un risultato almeno doppio dell'altro: **Vittoria Decisiva**

- Fazione perdente perde tutti Aiuti, guerra civile termina con vittoria decisiva della fazione vincente.
- Uno dei mecenati vincenti guadagna controllo dell'area (seguire regole per la conquista, incluso il raggruppamento). Se più mecenati, risolvere opportunità diplomatica. Senza mecenati: rimuovere marker *Civil War*.

Guerra Civile Cinese (11.4)

- Ciascuna area in Cina è trattata come Paese separato.
- Eserciti cinesi sono eserciti minori, tranne che non possono **ritirarsi** in Paesi cinesi non-controllati senza eserciti.
- **Limite di occupazione**: 1 esercito cinese per Paese cinese.
- Una Potenza può **controllare** (con un cubo piazzato) un Paese cinese con un esercito, ma quel Paese **non** è **amico**:
 - Potenze non possono muovere unità o tracciare LdC in o attraverso (*tranne per l'invio di Aiuti*) e risorse non possono essere raccolte.
 - Potenze **controllano** area per punteggio e interessi.
- **Diplomazia** contro Paesi cinesi con esercito è **proibita** mentre Guerra Civile cinese è **attiva**.
 - **-1** penalità a diplomazia verso un Paese cinese con esercito cinese.
- **Aiuti** assegnati a specifico esercito cinese, non alla fazione. Nel tracciare LdC: aree della fazione bersaglio sono amiche, mentre aree della fazione avversaria sono nemiche.

Risoluzione Guerra Civile Cinese (11.4.4)

A) Attiva / Inattiva

Determinare lo status corrente della Guerra Civile Cinese. Se nessun Paese cinese è presidiato, impostare il marker *Chinese Civil War* come *Inattiva*. Altrimenti, impostarlo su *Attiva*

B) Decisioni fazione

Determinare la Potenza designata a prendere le decisioni per le fazioni cinesi, in base alle seguenti priorità:

1. Maggioranza di cubi nelle aree occupate dalla fazione
2. Maggioranza di Aiuti o influenza assegnati alla fazione
3. URSS (ChiComs) o USA (GMD), se attive
4. La potenza attiva con efficienza maggiore

C) Risoluzione

- Se *Inattiva* o eserciti fazione non adiacenti; si **espandono**
- Se *Attiva*, fazione più numerosa deve attaccare un'area adiacente con esercito della fazione avversaria. In caso di pareggio, GMD deve attaccare.
 - Ogni lato tira **2d6**, la fazione con **più Aiuti** tira 1d6 extra
 - *Non muovere le unità che attaccano nell'area bersaglio*

Risultato di pareggio: **Stallo**

- Entrambi eserciti perdono tutti Aiuti; nessuna armata si ritira o viene distrutta

Un risultato >, ma non doppio dell'altro: **Vittoria Marginale**

- Esercito perdente rimuove tutti Aiuti. Se no Aiuti, l'esercito deve ritirarsi in un Paese cinese adiacente non-controllato senza eserciti. Se non può ritirarsi, rimuovere l'esercito. Piazzare un esercito della fazione vincente, rimuovere i cubi

Un risultato almeno doppio dell'altro: **Vittoria Decisiva**

- L'esercito sconfitto rimuove tutti gli Aiuti e viene girato sul suo lato vincitore. Rimuovere i cubi dall'area

Fine della Guerra Civile Cinese (11.4.5)

Termina quando rimangono in gioco eserciti di una sola fazione:

1. Sostituire marker *Chinese Civil War* con uno *Influence*
2. Ciascun mecenate di una qualsiasi fazione cinese piazza sotto 1 marker **Offensiva** sotto il marker *Influence*, garantendo un bonus di **+1** per i tentativi diplomatici e interesse nei Paesi con esercito cinese
3. Durante successive risoluzioni, fazione vincente si espande
 - Le Potenze **non possono più intervenire** in Cina

Chinese Expansion (11.4.6)

Ciascuna fazione tenta di espandersi in un Paese cinese adiacente *non-controllato* (*se Guerra Civile Inattiva*) o *controllato* (*se Guerra Civile Terminata*) senza un esercito.

- La fazione più numerosa tenta per prima, con **efficienza 2** (se pareggio: prima GMD con efficienza 1), le altre fazioni tentano per seconde con **efficienza 1**
- Non applicare alcun modificatore
- In caso di successo, piazzare un esercito cinese nell'area bersaglio e rimuovere tutti i cubi; qualsiasi altra unità nell'area deve ritirarsi
- Questo **non** causa una provocazione verso le Potenze con interesse nell'area bersaglio