

CATACLYSM

Riassunto Regolamento [by AhabXXX – 01/01/2024]

1.0 PANORAMICA

1.1 POTENZE E IDEOLOGIE

Una Potenza è **attiva** finché non si arrende.

Possibili relazioni tra Potenze:

- **Avversarie:** Potenze di due *Ideologie* diverse (Democrazia, Fascismo o Comunismo).
- **Belligeranti:** una Potenza *in guerra* con almeno un'altra Potenza.
- **Nemiche:** potenze *avversarie in guerra* tra di loro.
- **Alleate:** potenze in una stessa *alleanza*.
- Counter, cubi, o aree sono **amiche** della Potenza che lo *controlla*, e dei suoi *alleati* se belligeranti.

1.5 NEGOZIAZIONI

I giocatori possono negoziare tra loro in qualsiasi momento; qualsiasi accordo non è vincolante.

1.6 FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente se:

- Tutte le Potenze di una Ideologia si sono *arrese* – completare la **Procedura di Resa** [5.5].
- Una Ideologia ha causato la Resa di *due Potenze* – completare la **Procedura di Resa** [5.5].
- Lo stato di Guerra è *Guerra Totale* e nessuna Potenza è belligerante.

Altrimenti, la partita termina come da Scenario, o al termine del Turno indicato dal segnalino *Guerra Totale* – scegliere sempre la data *più avanti nel tempo*.

1.7 COME VINCERE

Nella maggior parte degli Scenari, vince l'Ideologia con *più punti vittoria* (PV) al termine della partita.

- **1.7.1 Punteggio.** PV = # propri *cubi* in mappa - # cubi di colore diverso nelle proprie aree (domestiche e colonie). Il punteggio può essere negativo.
- **1.7.2 Determinare il Vincitore.** Al termine della partita, l'Ideologia con *più punti vittoria* vince. In caso di pareggio, vince il **Comunismo**, altrimenti il **Fascismo**. Se sia il punteggio di Comunismo e Fascismo è *positivo*, il punteggio della **Democrazia** deve superare la somma dei due punteggi per vincere; altrimenti vince il punteggio più alto tra i due.

2.0 COMPONENTI

2.2 AREE

- **2.2.3 Aree domestiche e colonie.** Se un'area con il colore di una Potenza ha il nome in un riquadro dello stesso colore, è un'area *domestica*; altrimenti è una *colonia*. La *capitale* di una Potenza è scritta tutta in maiuscolo. Le colonie seguono le seguenti eccezioni:
 - Se una Potenza nemica conquista una colonia non guadagna una *Bandiera* e non causa un *Test di Stabilità*, a meno che la colonia contenga *Risorse*.
 - Non sono selezionabili per i *tentativi diplomatici* durante la *Procedura di Resa* [5.5.4].
 - Con *Status Quo*, potenze democratiche non possono raccogliere *Risorse* dalle colonie.
- **2.2.4 Controllo area.** Una Potenza *controlla* aree domestiche e colonie che non contengono cubi di colori diversi e qualsiasi area con propri cubi. Potenza *arrese* non controllano aree. *Aree marittime* non sono mai controllate. Quando avviene un cambio controllo: rimuovere tutti i cubi, i marker *Aid*, *Guerra Civile* e *Influenza*. Se si guadagna il controllo di un'area di una Nazione all'interno della stessa Ideologia, l'area torna al proprietario originale (non piazzare cubi). Unità non idonee a occupare un'area devono immediatamente *Ritirarsi* o a scelta, se non come conseguenza di un combattimento, essere piazzate nella *Tazza Azioni*.
- **2.2.5 Nazioni.** Una Nazione è **controllata** se contiene un *cubo* di una potenza. Una nazione è **presidiata** se contiene *unità terrestri* di una Potenza.
- **2.2.7 Aree Fuori-Mappa.** Le *freccie bianche* mostrano a quali aree sono adiacenti.
- **2.2.8 Aree Remote.** Vi possono entrare solo unità appartenenti a chi *controlla* l'area. Potenze avversarie non possono mai controllare aree remote, possono diventare neutrali in caso di resa.

2.3 CARATTERISTICHE DELLA MAPPA

- **2.3.1 Terreno avverso.** Nega la *superiorità corazzata* e fornisce +1 al risultato del *difensore*.
- **2.3.2 Basi.** Non possono essere create o distrutte, permettono alle truppe di *occupare* un'area di mare; le aree di mare non possono mai essere *controllate*.
 - **Base aerea.** Permette ad *1 unità aerea* amica di occupare l'area e, mentre è *belligerante*, ad *1 unità area strategica* amica di occupare ogni area di mare *adiacente*.
 - **Base navale.** Permette ad *1 unità navale* amica di occupare l'area e, mentre è *belligerante*, *1 unità*

navale amica di occupare ogni area di mare *adiacente*. *Unità sottomarine belligeranti* amiche possono occupare aree fino a due aree navali di distanza da una base navale.

- **2.3.3 Basi Britanniche Speciali.** Le basi britanniche in *Guandong, Java e Spagna*, non forniscono controllo, ma forniscono *interesse* nell'area. Rimuoverle in caso di cattura dell'area o se una Potenza guadagna il controllo della Nazione nella quale risiedono, mentre le unità amiche presenti si ritirano.
- **2.3.4 Freccie Attraversamento.** Due aree unite da una *freccia nera* sono considerate *adiacenti*. Attaccare attraverso uno stretto fornisce +1 al risultato del *Difensore*. Permette il *movimento navale* tra un'area mista e un'area costiera adiacente. Due aree unite da una *freccia blu* permettono soltanto operazioni aeree (movimento e supporto aereo).
- **2.3.5 Box Ritardo.** Unità che entrano in quest'area non possono effettuare ulteriori movimenti durante quell'azione. Al termine dell'azione spostare l'unità sull'area di destinazione.
- **2.3.6 Connettori di Mappa.** Aree che condividono connettori di mappa sono considerate *adiacenti*. Se *bianco* consentito movimento terrestre e aereo, se *azzurro* movimento navale, se a metà entrambi.
- **2.3.7 Resistenza.** Ogni paese ha un valore di **resistenza** da 0 a 2 (# icone *pugno rosso*). Aree contenenti cubi neutrali hanno resistenza pari al # cubi neutrali. Sottrarre il valore della resistenza durante i *Tentativi Diplomatici*; non per le *opportunità diplomatiche*.
- **2.3.8 Risorse.** Le potenze raccolgono *risorse* durante la *produzione* e le convertono in *costruzioni* o *Offensive*. Ci sono quattro tipi di risorse:
 - **Naturali:** Nessuna regola addizionale.
 - **Industriali:** Forniscono *offensive vincolanti* e di *guerra*. Funzionano anche come *siti di produzione*.
 - **Limitate:** Utilizzabili una sola volta e poi rimosse.
 - **Speciali:** Marker *Unione Sovietica* che funzionano da *risorse industriali* e *siti di produzione*.
- **2.3.9 Siti di produzione.** Area domestica controllata dalla Potenza originaria che contiene una *risorsa industriale* (no risorse limitate), anche se danneggiate da bombardamento strategico. Fungono da punto d'origine per il piazzamento di nuove unità costruite o per tracciare *Linea di Comunicazione* (LdC).
- **2.3.10 Terreno limitato.** Blocca la *LdC* attraverso un'area, e riduce il *limite di occupazione* di quell'area. Il movimento non viene inficiato. Effetti annullati dalla presenza di un'unità *logistica* amica.

2.4 COUNTER E CUBI

Il numero di counter e cubi è *limitato*.

- **2.4.4 Armate minori.** Non possono muovere, attaccare, o ritirarsi, non contano nel limite di occupazione di un'area. Non possono essere rimosse volontariamente da una Potenza.

2.8 DADO

Ci sono quattro regole base riguardo al tiro di dado:

- Se si tira più di un dado, considerare soltanto il risultato *più alto*, quindi applicare i *modificatori*.
- Se si ottengono più risultati **6**: aggiungere +1 per ogni risultato 6 aggiuntivo (quindi max: 8).
- Il risultato modificato minimo è **1**.
- Se si sta tirando un solo dado, ma un effetto richiede di tirare un dado in meno: -1 al risultato.

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

3.1 ORDINE DI GIOCO

L'ordine è determinato dall'**efficienza**. In caso di pareggio: in ordine decrescente **Fascismo** > **Comunismo** > **Democrazia**, viceversa in ordine crescente.

3.2 FASE AMMINISTRATIVA

Seguire la seguente sequenza:

1. Distribuire i segnalini sul *Tracciato del Turno*.
 2. Guadagnare *Bandiere*.
 3. *Produzione*:
 - a. Raccogliere *risorse* (incluse quelle trasferite).
 - b. *Convertire* risorse.
 - c. *Costruire* unità.
 - d. Guadagnare *offensive di guerra*.
 - e. *Riparare* risorse danneggiate.
 4. Distribuzione finale dei segnalini *produzione*.
- **3.2.1 Distribuire i segnalini sul Tracciato del Turno.** Piazzare i marker *Crisi, Fronte Interno, e Risoluzione Guerra Civile* nella Tazza Azioni. **IMPORTANTE:** se presente il marker *Guerra Globale*, il gioco termina alla fine di questo Turno.
 - **3.2.2 Guadagnare Bandiere.** Ogni Potenza guadagna 1 *Bandiera* dal proprio box marker disponibili e la piazza nel box produzione. Applicare le seguenti eccezioni:
 - La *Germania* guadagna 2 *Bandiere* durante la **Notte dei Lunghi Coltelli**.
 - L'*Italia* può scegliere la *Bandiera speciale Il Duce*, se disponibile.
 - Mentre l'*Unione Sovietica* ha una postura *Riforme Militar*, guadagna soltanto 1 *Bandiera* al costo di condurre un *Test di Stabilità*.
 - Con **Status Quo**, *Francia* e *UK* guadagnano soltanto 1 *Bandiera* al costo di condurre un *Test di Stabilità*, mentre gli *USA* non guadagnano alcuna *Bandiera*.

- **3.2.3 Produzione.** In *ordine efficienza crescente*, ogni Potenza deve:

a. **4.4 Raccogliere risorse:** Qualsiasi area con un simbolo *risorsa* produce 1 risorsa per la Potenza che la controlla. Rimuovere le *risorse limitate* raccolte. Un'area con un marker *danno non* produce risorse, rimuovere invece il marker.

- **4.4.1 Trasferimento di risorse:** Gli USA trasferiscono risorse durante la propria fase di produzione, se la Potenza ricevente può tracciare una *LdC* tra un proprio sito di produzione e un'area domestica americana (considerare anche le basi navali). Se vengono trasferite *risorse industriali*, queste contano come *Offensive di guerra*.

- **4.4.2 Raccolta di risorse:** Una Potenza può raccogliere risorse per le quali può tracciare una *LdC*. Per ogni risorsa raccolta, spostare un marker *risorsa* dal box dei marker disponibili al box produzione. Se risorse > dei marker, queste vengono perse.

IMPORTANTE: Potenze Democratiche non possono raccogliere risorse fuori da proprie aree domestiche finché in **Status Quo**.

- **4.3 Linee di Comunicazione (LdC):** Tracciata da un proprio *sito di produzione* a una determinata area. Può entrare in # illimitato di aree, ciascuna area deve essere:

- Un'area di terra o mista amica.
- Un'area di mare non contenente unità navali o aree strategiche nemiche. Se *belligerante*, deve essere entro due aree da un porto amico.
- Un'area bersaglio di azione *Intervento*.

Non può attraversare *terreni limitati* (a meno che sia presente un marker *Logistica*) o aree con *Box Ritardo*.

b. **4.5 Convertire risorse:** In base all'attuale *livello di impegno militare*, ogni risorsa può essere convertita in *offensive* (indipendente dal rapporto di conversione) o *costruzioni*.

Impegno Militare	Costruzioni per Risorsa
<i>Civilian</i>	2 risorse per 1 costruzione
<i>Rearmament</i>	1 risorsa per 1 costruzione
<i>Mobilization</i>	1 risorsa per 2 costruzioni
<i>Total War</i>	1 risorsa per 3 costruzioni
<i>Exhaustion</i>	1 risorsa per 2 costruzioni

c. **4.6 Costruire unità:** Le *costruzioni* (arrotondate per difetto) sono spendibili per costruire *unità e miglioramenti* (prelevati da *Available Force Pool* e piazzati secondo indicazioni), ogni costruzione non utilizzata viene persa. Rimettere i marker *risorsa* in *Available Markers*.

Unità	Costo	Piazzamento
Miglioramento	2	<i>Production Holding Box</i>
Flotta	2*	Prossimo Turno
Fortezze	1	Prossimo Turno
Tutte le altre	1	<i>Production Holding Box</i>

* *Italia e Francia* possono costruire una singola Flotta a costo 1 usando il marker *Dreadnought Refit*.

d. **4.7 Guadagnare Offensive di Guerra:** Le Potenze *belligeranti* guadagnano un marker *Offensiva* dal proprio *Available Markers* per ogni risorsa *industriale* raccolta nel Turno. Piazzarle in *Production Holding Box*.

e. **4.8 Riparare risorse danneggiate:** Rimuovere i marker *Danno* presenti nelle aree con risorse.

- **3.2.4 Distribuzione finale dei segnalini produzione.** In *ordine efficienza crescente*, ogni Potenza può mettere in riserva un singolo segnalino dal proprio *Production Holding Box*.

IMPORTANTE: Inserire tutti gli altri segnalini in *Production Holding Box* nella Tazza Azioni. I segnalini *Risorse* non convertite tornano in *Available Markers*.

3.3 FASE AZIONE

Giocare i segnalini uno alla volta, sia dalla riserva che pescati dalla Tazza Azioni. Il giocatore con il punteggio più basso pesca i segnalini per l'intero turno. Ogni volta che sta per essere pescato un segnalino, qualsiasi Potenza avente i requisiti può **interrompere** per giocare un segnalino dalla propria riserva. Una volta che ciascuna Potenza ha rinunciato ad interrompere, pescare un nuovo singolo segnalino e risolvere:

- Segnalini *Bandiera, Offensiva, Miglioramento*, o unità. possono essere giocati immediatamente, piazzati in riserva, oppure rifiutati.
- Marker *Crisi, Fronte Interno, Risoluzione Guerra Civile*, vengono risolti immediatamente. Una volta risolti, piazzarli nel Turno successivo sul Tracciato.
- Continuare la pesca dei segnalini (sempre intervallata dalla possibilità di *interrompere*) finché viene pescata una *Crisi* durante il *Sudden Death*.

Le Potenze non possono eseguire *Tentativi Diplomatici* che non apportino un cambiamento allo stato del gioco.

- **3.4 Riserva.** Ogni Potenza può avere un solo segnalino *Bandiera*, unità, *Offensiva, Risorsa*, o *Miglioramento* sul proprio tracciato, come *riserva*. Un segnalino *Risorsa* può essere trattenuto per un potenziale utilizzo durante il Turno seguente, tutti gli altri possono essere utilizzati per *interrompere*. Ogni volta che una Potenza guadagna un segnalino può decidere di piazzarlo in riserva; se già presente un segnalino in riserva, questo viene immediatamente *rifiutato*.

- **3.5 Interrompere.** Immediatamente prima che un segnalino sia pescato dalla Tazza Azioni, una Potenza

può *interrompere* giocando il proprio segnalino in riserva. In caso di più Potenze eleggibili, seguire l'*ordine efficienza decrescente*. Un'Ideologia non può mai interrompere due volte consecutive. Una Potenza non può interrompere se un segnalino della medesima Ideologia è stato l'ultimo pescato o giocato dalle riserve in questo Turno.

- **3.6 Rifiutare.** Una Potenza può *rifiutare* un proprio segnalino pescato dalla Tazza Azioni. Piazzarlo in *Available Markers* o in *Available Force Pool*.
- **3.7 Risolvere Unità e Segnalini.**
 - **3.7.1 Risolvere una Bandiera o un'Offensiva.** Quando viene giocata una *Bandiera*, la Potenza risolve un'*Azione Politica*; quando viene giocata un'*Offensiva*, una o più *Azioni Militari*. Far quindi tornare i segnalini in *Available Markers*.
 - **3.7.2 Risolvere un'unità.** Piazzare l'unità su un *sito di produzione*, sul lato non-migliorato. *Unità navali* devono essere piazzate in un'area costiera domestica che possa tracciare LdC con un sito di produzione. Se non vi sono aree idonee, l'unità può essere *rifiutata*, o piazzata in *riserva* o sul *Turno successivo*. Eseguire immediatamente uno *schieramento* solo per quella singola unità.
 - **3.7.3 Risolvere un Miglioramento.** Possibile migliorare un'unità della tipologia corrispondente, in grado di tracciare una LdC. Senza unità idonee, il *Miglioramento* può essere *rifiutato*, o piazzato in *riserva* o sul *Turno successivo*.
 - **3.7.4 Risolvere una Crisi.** Prime tre *Crisi*: tirare 2d6 e consultare *Tabella delle Crisi (Tempo di Guerra se in Guerra Limitata o Totale; o Tempo di Pace)*. Piazzare quindi il segnalino sul *Turno successivo*. Se una Crisi non causa cambiamenti nello stato del gioco, ritirare i dadi (max una volta).
 - **3.7.5 Sudden Death.** Dopo che il *terzo* segnalino *Crisi* è stato pescato nel Turno, girare il marker *Turno* sul lato *Sudden Death*. Quando il quarto marker *Crisi* viene pescato, non tirare per l'evento, verificare invece se si conclude la *Fase Azione*: svuotare la Tazza Azioni e contare i segnalini ancora presenti per ogni Potenza, la Fase Azione continua se uno qualsiasi di questi criteri è soddisfatto:
 - *Civile* o *Riarmamento*: 2+ segnalini.
 - *Mobilitazione* o *Esaurimento*: 3+ segnalini.
 - *Guerra Totale*: 4+ segnalini.Se la Fase Azione continua: rimettere tutti i segnalini e 1 segnalino *Crisi* nella Tazza Azioni.
 - **3.7.6 Fronte Interno.** Condurre un *Test di Stabilità Fronte Interno*, tranne con impegno militare *Civile*. Quindi, la Potenza può eseguire uno *schieramento*. L'URSS può anche decidere di cambiare la propria

Posizione, se ancora non l'ha fatto in questo Turno. Piazzare quindi il segnalino sul *Turno successivo*.

- **3.7.7 Risoluzione Guerra Civile.** Risolvere *tutte* le *Guerre Civili* in corso, inclusa la *Guerra Civile Cinese*. Piazzare quindi il segnalino sul *Turno successivo*.

3.8 FINE FASE

Verificare immediatamente se la partita termina. Se la partita non termina, risolvere tutti i segnalini rimanenti nella Tazza Azioni, nel seguente ordine:

1. Risolvere segnalini *Risoluzione Guerra Civile*.
2. Risolvere segnalini *Fronte Interno*, in *ordine efficienza crescente*.
3. Piazzare i segnalini *Bandiera*, *Offensiva*, unità e *Miglioramento*, nei *Production Holding Box*.
4. Spostare i segnalini in *riserva* nei *Production Holding Box*.
5. Girare i marker *Impegno Militare*, *Efficienza* e *Posizione Sovietica* sul lato frontale.
6. Girare il marker *Sudden Death* sul lato *Turno*, e farlo avanzare sul *Turno successivo*.

4.0 ECONOMIA

4.1 IMPEGNO MILITARE

L'impegno militare può solamente essere *aumentato*.

- **Civile**
 - Converti 2 *Risorse* in 1 *costruzione*.
 - Converti 1 *Risorsa* in 1 *Offensiva*.
 - 2 *Offensive* giocate insieme (una in riserva + una pescata) forniscono 1 *Azione Militare*.
 - Nessun *Test di Stabilità Fronte Interno*.
 - Nessuna *Dichiarazione di Guerra*.
 - Nessun *Miglioramento* in *Available Force Pool*.
- **Riarmamento**
 - Converti 1 *Risorsa* in 1 *costruzione/Offensiva*.
 - Le *Offensive* forniscono 1 *Azione Militare*.
 - Nessun modificatore al *Test di Stabilità Fronte Interno*.
 - Nessuna *Dichiarazione di Guerra*.
- **Mobilitazione**
 - Converti 1 *Risorsa* in 2 *costruzioni* o 1 *Offensiva*.
 - Le *Offensive* forniscono 2 *Azioni Militari*.
 - Penalità di -1 all'*Azione Politica Propaganda* e ai *Test di Stabilità Fronte Interno*.
- **Guerra Totale**
 - Converti 1 *Risorsa* in 3 *costruzioni* o 1 *Offensiva*.
 - Le *Offensive* forniscono 3 *Azioni Militari*.
 - Penalità di -2 all'*Azione Politica Propaganda* e ai *Test di Stabilità Fronte Interno*.
- **Esaurimento**
 - Converti 1 *Risorsa* in 2 *costruzioni* o 1 *Offensiva*.

- Le *Offensive* giocate forniscono 2 *Azioni Militari*.
 - Penalità di -2 all'Azione Politica *Propaganda* e ai *Test di Stabilità Fronte Interno*.
 - Nessuna *Dichiarazione di Guerra*.
- **4.1.1 Forze disponibili.** Include tutti i segnalini unità e *Miglioramenti* disponibili o in gioco. All'aumentare dell'*Impegno Militare* di una Potenza, aggiungere o rimuovere immediatamente segnalini in base al nuovo limite di forze disponibili. I segnalini aggiunti vanno piazzati in *Available Markers* o *Available Force Pool*.
 - **4.1.2 Esaurimento.** Quando una Potenza *collassa* mentre si trova in *Mobilizzazione* o *Guerra Totale*. Si tratta di una condizione permanente.

5.0 CONCETTI POLITICI

5.1 INTERESSI

Una Potenza ha *interessi* in:

- Ogni area di terra o mista che *controlla*.
- Ogni area *adiacente* ad un'area che controlla.
- Ogni area di terra o mista separata da una *sola zona di mare* da una propria colonia o area domestica.
- Ogni area con un marker *Aid* o *Influenza*.
- Ogni area nella quale si possiede una *Base*.
- Ogni area in cui un proprio *alleato* ha interessi.

Aree separate da un *confine rosso invalicabile* non sono adiacenti e l'interesse non si estende. È possibile che più potenze abbiano interessi in una stessa area.

5.2 BANDIERE

Giocare 1 *Bandiera* per eseguire 1 *Azione Politica*. Rimetterla quindi in *Available Markers*.

- **5.2.2 Guadagnare Bandiere.** Quando si guadagna una *Bandiera*, (se disponibile) prelevarla da *Available Markers* e metterla nella Tazza Azioni o in *riserva*.
- **5.2.3 Bandiere tramite Provocazione.** Una Potenza è *provocata* quando una Potenza avversaria:
 - Forma o si unisce ad una *alleanza*, se indicato sulla sua carta giocatore (max 1 Bandiera per Potenza).
 - *Dichiara Guerra* a lei o un suo *alleato*.
 - Aumenta l'*Impegno Militare*, se indicato sulla sua carta giocatore.
 - *Interviene* in un'area nella quale ha interessi.
 - *Dichiara un'Operazione* contro un'area nella quale ha interessi (anche se fallisce).
 - Esegue un *attacco a sorpresa* contro di lei.
 - Guadagna il *controllo* di un'area nella quale ha interessi, incluso se dovuto da un *evento Crisi*, *diplomazia*, *conquista*, o una *vittoria decisiva* in una *Guerra Civile*.

IMPORTANTE: La provocazione conta solo se le potenze sono avversarie (di differente Ideologia).

- **5.2.4 Bandiere da Eventi di gioco.** Una Potenza guadagna una *Bandiera* quando:
 - È indicato su un determinato *evento Crisi*.
 - Quando una Potenza nemica *collassa* o si *arrende*.
 - È bersaglio di un'*Azione Pressione Politica* riuscita.
 - Raggiunge un *trionfo* in un combattimento navale o di terra.
 - Conquista un territorio nazionale di un nemico attivo (2 *Bandiere* in caso di area Capitale) o una colonia contenente risorse.
 - Un cubo non-amico viene rimosso da una propria area nazionale o colonia contenente risorse (+1 *Bandiera* in caso di area Capitale).
 - Quando il *Giappone* termina il *Washington Naval Treaty* (solo UK e USA).
 - Quando termina lo *Status Quo* (solo *Democrazie*).

5.3 EFFICIENZA

- **Controllo dell'efficienza:** tirare #d6 pari proprio valore di *efficienza*, successo con risultato modificato ≥ 5 . Alcuni *eventi Crisi* abbassano l'efficienza di una Potenza, girare il marker *Efficienza* come promemoria. L'efficienza non può mai essere abbassata di più di uno o scendere sotto l'1. Se l'efficienza è 1 e viene ridotta: applicare un *malus* di -1 al risultato per il controllo dell'efficienza.

5.4 AZIONI POLITICHE FALLITE

Ogni volta che una Potenza *fallisce* un *Controllo dell'efficienza* nel tentativo di compiere un'*Azione Politica* (tranne per *Diplomazia*) può piazzare 1 cubo in *Failed Political Action Boxes*. Quando si svolge la successiva *Azione Politica* dello stesso tipo: +1 al risultato per il controllo dell'efficienza per ogni cubo presente.

Quando un'*Azione Politica* fallisce, rimuovere i cubi che non corrispondono a quel tipo di *Azione Politica* da *Failed Political Action Boxes*; rimuovere tutti i cubi quando un'*Azione Politica* ha successo.

Quando un'*azione Alleanza* fallisce, ciascuna Potenza coinvolta piazza 1 cubo per il fallimento.

5.5 STABILITÀ

- **5.5.1 Test di Stabilità.** Si effettua un *Controllo dell'efficienza*: in caso di successo non cambia nulla, in caso di fallimento la *Stabilità* si abbassa di 1 *livello*. Necessario condurre il Test in questi casi:
 - **Eventi Crisi.**
 - **Fronte Interno:** A meno che l'impegno militare sia *Civile*, eseguire un Test di *Stabilità*. Con *Mobilizzazione*, -1 al Test; con *Guerra Totale* -2.
 - **Collasso/Resa.**
 - **Disastro Militare:** Testare quando si soffrono un eccesso di perdite in combattimento.

- **Perdita del controllo:** Testare ogni volta che viene perso il controllo di un'area domestica, o di una propria colonia contenente risorse. Effettuare un secondo test per la Capitale.
- **Bomba nucleare:** Testare per ogni perdita inflitta da un attacco nucleare.
- **5.5.2 Collasso.** Determinare la **soglia di resa** nel seguente modo, partendo da 0:
 - +1 per ciascun *cubo neutrale* o *nemico* nelle proprie aree domestiche o colonie con risorse.
 - +1 se la Potenza ha *punti vittoria* ≤ 0 .
 - +1 la Potenza ha impegno militare *Esaurimento*.

Tirare 1d6:

- *Risultato* > *Soglia di resa*: procedura di **Collasso**.
- *Risultato* \leq *Soglia di resa*: procedura di **Resa**.
- **5.5.3 Procedura di Collasso.** Eseguire la sequenza:
 1. Ciascuna Potenza *nemica* guadagna 1 *Bandiera*.
 2. Qualsiasi *Test di Stabilità* pendente per la Potenza collassata viene cancellato. Impostare la *Stabilità* della potenza a *Vacillante*.
 3. Far tornare il segnalino nella *riserva* della Potenza sulla sua plancia giocatore.
 4. Rimuovere tutti i cubi della Potenza da *Failed Political Action Boxes*.
 5. Se non già ridotto, ridurre l'efficienza della Potenza di 1 per il resto di questo Turno (girare il marker *Efficienza* come promemoria).
 6. Le Potenze *alleanze* devono condurre un *Test di Stabilità*. Nel caso di Collasso o Resa di un alleato, eseguire una nuova procedura (in ordine di efficienza) al termine di quella in corso.
 7. Se l'impegno militare della Potenza è *Esaurimento*, rompere l'alleanza e offrire un *Armistizio* a tutte le Potenze nemiche. Ciascun nemico, in ordine di efficienza, decide se accettare o meno.
 8. Se l'impegno della Potenza è *Mobilizzazione* o *Guerra Totale*, impostarla a *Esaurimento* e regolare le forze disponibili di conseguenza.

Se l'*Italia* collassa, la *Bandiera Il Duce* perde per sempre la sua abilità speciale; se la *Germania* collassa, la regola speciale *La Notte dei Lunghi Coltelli* è cancellata per il resto della partita.

- **5.5.4 Resa.** Se una Potenza si arrende, è eliminata dalla partita e non è più una Potenza attiva.
IMPORTANTE: Se una Potenza non controlla nessuna propria area domestica, si arrende immediatamente. Eseguire la sequenza:
 1. Ciascuna Potenza *nemica* guadagna 1 *Bandiera*.
 2. Le Potenze *alleanze* devono condurre un *Test di Stabilità*. Nel caso di Collasso o Resa di un alleato, eseguire una nuova procedura (in ordine di efficienza) al termine di quella in corso.

3. Qualsiasi *alleanza* con unità terrestri in aree controllate dalla Potenza, o unità navali o aeree in aree con una Base della Potenza, può immediatamente guadagnare il *controllo* dell'area o della Base. Se l'UK si arrende, rimuovere tutte le sue *Basi navali speciali*.
4. La Potenza rompe le sue *alleanze*.
5. *Rimuovere* tutti i counter e i cubi della Potenza dal gioco. Piazzare un marker *Unowned Base* sulle *Basi della Potenza* non controllate da altre Potenze.
6. Piazzare un *cubo neutrale* in ciascuna area domestica e colonia attualmente non controllata da altre Potenze (2 cubi sulla Capitale). Quelle che erano aree domestiche, sono ora soggette a un'opportunità diplomatica, nell'ordine deciso dalla Potenza attiva.
7. Se la Potenza ha rimosso cubi da aree di un'altra Potenza arresa nello step 5, piazzare cubi neutrali anche in quelle aree. Come per lo step 6, qualsiasi area domestica è ora idonea per un'opportunità diplomatica, piazzare quindi un marker *Unowned Base* sulle *Basi perse*.
8. Piazzare il marker *Vittoria* della Potenza al suo valore negativo.
9. Girare il marker *Stabilità* della Potenza sul suo lato *Arreso*. L'Ideologia avversaria che possiede la maggioranza di cubi nelle aree domestiche della Potenza arresa mette il marker sulla sua plancia giocatore; in caso di pareggio, viene assegnato ad *entrambe* le Ideologie avversarie. Se nessuno ha cubi, rimuovere il marker.
10. Verificare se la partita finisce.

5.6 GUERRA

- **5.6.1 Inizio della Guerra.** Quando una Potenza entra in guerra e diventa belligerante, gli alleati devono decidere se unirsi alla guerra o rompere l'alleanza.
- **5.6.2 Fine della Guerra.** Una volta iniziata, una guerra può terminare soltanto in due modi:
 - **Armistizio:** In qualsiasi momento a seguito di un accordo comune tra i due contendenti. Una Potenza che *collassa* mentre il suo impegno militare è *Esaurimento*, deve offrire un *Armistizio* a ciascuna Potenza nemica; se non tutte le Potenze avversarie accettano, viene rotta immediatamente l'alleanza tra loro.
 - **Capitolazione:** Se rimangono solo Potenze belligeranti di un'unica *Ideologia*.

Quando Potenze alleate smettono di essere amiche a causa della fine di una guerra, qualsiasi unità che non può più occupare le loro aree deve ritirarsi o essere piazzata nella Tazza Azioni, a scelta del proprietario.

- **5.6.4 Guerra Limitata.** La prima volta che una Potenza diventa *belligerante* piazzare il marker stato di guerra al centro del display politico, sul lato *Limited War*. Anche se in futuro non dovessero più esserci Potenze belligeranti, questo marker non verrebbe rimosso. Se il marker USA *Lend Lease* si trova sul display politico, spostarlo in *Available Markers Box* degli USA.

- **5.6.5 Guerra Globale.** Girare il marker da *Guerra Limited War* a *Global War* quando:

- Qualsiasi Potenza porta il suo impegno militare a *Guerra Totale*, oppure
- Almeno una Potenza per ciascuna Ideologia è attualmente *belligerante*.

IMPORTANTE: Quando viene girato sul lato *Guerra Globale*, piazzare il marker due turni avanti, oppure nel *1945-46*, scegliendo la data *più avanti nel tempo*. Questo segna la fine della partita.

5.7 OPPORTUNITÀ DIPLOMATICA

Le Potenze sono idonee ad usufruire di un'*opportunità diplomatica* nei seguenti casi:

- Quando fallisce un *attacco* di una Potenza per conquistare un'*area non controllata*: solo le Potenze nemiche dell'attaccante sono idonee.
- Quando un'*area domestica* di una *Potenza* che si è *arresa* diventa neutrale: solo le Potenze che controllano almeno una delle aree domestiche della Potenza arresa sono idonee.
- Quando una fazione con diversi sostenitori ottiene una vittoria decisiva in una *Guerra Civile*: solo le Potenze sostenitrici sono idonee.
- Quando un evento *Colpo Fascista* o *Colpo Comunista* fallisce nel prendere il controllo di un paese non controllato: le Potenze con differente Ideologia sono idonee.

Ciascuna Potenza idonea (in ordine efficienza decrescente) può eseguire un *Controllo dell'efficienza*, la prima Potenza che supera il test (risultato ≥ 5) prende il controllo dell'area. Se tutte le Potenze falliscono, l'area rimane non-controllata.

IMPORTANTE: Non considerare il valore di resistenza di un'area durante un'*opportunità diplomatica*.

6.0 AZIONI POLITICHE

6.1 ALLEANZA

Giocare *1 Bandiera* per tentare di formare o unirsi ad un'*alleanza* con altre Potenze della medesima Ideologia. Tutte le Potenze coinvolte devono avere *1* propria Bandiera in *riserva* e giocarla per eseguire l'azione. Eseguire un singolo *Controllo dell'efficienza*, utilizzando il valore di efficienza più basso tra le Potenze coinvolte.

In caso di successo, vale come *provocazione* verso le Potenze indicate sulla carta giocatore. Una Potenza non può guadagnare più di *1* Bandiera per alleanza.

- **6.1.1 Unirsi ad un'Alleanza.** Può esserci una sola alleanza per ciascuna Ideologia. Se due Potenze sono già alleate, una terza Potenza può solamente unirsi all'alleanza esistente: per farlo, *soltanto la terza Potenza* deve giocare *1 Bandiera* e passare un *Test dell'efficienza*. Tutte le Potenze coinvolte causano *provocazione*. Nel caso di fallimento, soltanto la terza Potenza piazza *1 cubo* in *Failed Political Action Boxes*.

- **6.1.2 Effetti di un'Alleanza.** Le Potenze in un'alleanza condividono gli stessi *interessi*. In aggiunta, *alleati belligeranti* sono anche *amici*:

- Possono utilizzare aree e basi degli altri, occupandole e per tracciare portata aerea o navale.
- Possono muovere o tracciare LdC all'interno o attraverso le aree altrui.
- Possono attivare le proprie unità congiunte, durante un'operazione.

- **6.1.3 Alleanze e Guerre.** Quando una Potenza in un'alleanza diventa *belligerante*, i suoi alleati possono unirsi immediatamente alla guerra, oppure rompere immediatamente l'alleanza. Se una Potenza *belligerante* forma o si unisce ad un'alleanza, i suoi nuovi alleati devono unirsi alla guerra. Le Potenze devono comunque sempre rispettare due vincoli per poter unirsi a una guerra:

- Il loro impegno di guerra deve essere *Mobilizzazione* o *Guerra Totale*.
- USA e i suoi alleati non possono unirsi a una guerra contro il *Giappone* fintanto che il marker *Commercio US-Giappone* è in gioco.

IMPORTANTE: Una Potenza che si unisce ad una guerra in quanto un suo alleato è bersaglio di una *DdG* o un *attacco a sorpresa* non deve rispettare questi requisiti.

Se soltanto alcune Potenze in un'alleanza accettano un *Armistizio*, l'alleanza viene rotta.

- **6.1.4 Rompere un'Alleanza.** Una Potenza rompe un'alleanza quando:

- In caso di *Collasso* (con *Esaurimento*) o *Resa*.
- Accetta un *Armistizio* e i suoi alleati non lo fanno.
- Non può unirsi ad una guerra con i propri alleati.

Dopo la rottura, unità che non posso occupare legalmente un'area devono ritirarsi o essere piazzata nella Tazza Azioni, a scelta del proprietario.

6.2 DICHIARAZIONE DI GUERRA (DdG)

Giocare *1 Bandiera* per tentare una *DdG* verso uno o più (in caso di alleanza) avversari.

IMPORTANTE: Non è richiesta una DdG per attaccare un paese non presidiato.

Per una DdG, le Potenze devono:

- Avere impegno di guerra *Mobilizzazione* o *Guerra Totale*.
- USA e i suoi alleati non possono dichiarare guerra contro il *Giappone* fintanto che il marker *Commercio US-Giappone* è in gioco.

Se la DdG ha successo:

- Posizionare i cubi delle nuove potenze *belligeranti* nell'apposito spazio del display politico.
- Ciascun *alleato* del dichiarante deve decidere se unirsi alla guerra, o rompere l'alleanza.
- Le Potenze bersaglio della DdG guadagnano immediatamente *1 Bandiera*.
- Ciascun *alleato* del bersaglio deve decidere se unirsi alla guerra (e guadagnare *1 Bandiera* per la provocazione subita), o rompere l'alleanza.
- Se si tratta della prima guerra della partita, piazzare il marker *Limited War* sul display. Se il marker *USA Lend Lease* si trova sul display politico, spostarlo in *Available Markers Box* degli USA.
- Se tutte e tre le Ideologie hanno Potenze belligeranti, girare il marker sul lato *Global War*.
- **IMPORTANTE:** Dopo aver dichiarato guerra con successo, il dichiarante deve immediatamente eseguire un'*Operazione* con bersaglio una delle Potenze contro le quali si è entrati in guerra. Se ciò non è possibile, la DdG viene *cancellata*.

6.3 DIPLOMAZIA

Giocare *1 Bandiera* per tentare di prendere il controllo di un paese non presidiato. Il paese bersaglio può essere controllato da un'altra Potenza (anche della stessa Ideologia), o essere un'area domestica o una colonia con cubi neutrali, ma non con una *Guerra Civile* attiva (tranne *Guerra Civile Cinese*).

La Potenza attiva esegue un *Controllo dell'efficienza*:

- Sottrarre la *resistenza* del paese (1 per # pugni rossi o cubi neutrali).
- -1 in caso il paese bersaglio sia *controllato* da una Potenza *nemica*.
- +1 per ogni Potenza attiva con *Influenza* nell'area.

Con successo, la Potenza guadagna il controllo dell'area.

6.4 ESCALATION

Giocare *1 Bandiera* per tentare di *aumentare l'impegno di guerra*. Se la Potenza è *belligerante*, la *Verifica dell'efficienza* ha successo automaticamente.

IMPORTANTE: Possibile fare escalation fino a *Guerra Totale* solo se *belligerante* o in status *Global War*.

Una Potenza può fare escalation massimo una volta per Turno, e non può mai raggiungere *Esaurimento*.

- **6.4.1. Effetti dell'Escalation.** È una *provocazione* per alcune Potenze avversarie (vedi carta giocatore).
- **6.4.2 Offensive per l'Escalation.** Quando una Potenza raggiunge *Mobilizzazione* o *Guerra Totale* guadagna immediatamente *offensive*: 1 offensiva per ciascuna risorsa industriale che può tracciare una LdC. Piazzarle immediatamente nella Tazza Azioni (o una in riserva).

6.5 MANOVRE

Giocare *1 Bandiera* per tentare di eseguire una singola *Azione Militare*.

6.6 PRESSIONE

Giocare *1 Bandiera* per tentare di fornire *1 Bandiera* ad una Potenza *non-nemica*, una delle due Potenze coinvolte devono essere *belligeranti*. Eseguire una *Verifica dell'efficienza*: in caso di successo fornire *1 Bandiera*.

6.7 PROPAGANDA

Giocare *1 Bandiera* per tentare di aumentare la *Stabilità*. Eseguire una *Verifica dell'efficienza* (con i malus relativi all'impegno militare), in caso di successo la Potenza aumenta la propria *Stabilità* di 1 livello.

6.8 AZIONI SPECIALI SPECIFICHE PER OGNI POTENZA

Eseguire una *Verifica dell'efficienza*, in caso di successo eseguire le azioni speciali specifiche per ogni Potenza:

- *Germania*: girare il marker *Rhineland Demilitarized* sul lato *Ruhr Limited Resource*.
- *USA*: rimuovere il marker *US-Japan Trade*.
- *USA*: giocare il marker *Lend Lease*, se disponibile.
- *Unione Sovietica*: giocare il marker *Trans-Siberian Railroad*.
- Una *Potenza Comunista*: può cambiare la propria *posizione* (senza *Verifica dell'efficienza*).

7.0 CONCETTI MILITARI

7.1 LIMITE DI OCCUPAZIONE

Si applica separatamente per ciascuna Ideologia. Il limite può essere temporaneamente superato soltanto durante il movimento, la produzione o le operazioni. Negli altri casi, il proprietario dovrà distruggere le unità in eccesso e farle tornare nelle forze disponibili.

IMPORTANTE: Le unità di una Potenza non possono occupare aree avversarie (o aree con Basi o unità avversarie), se non quando è l'area bersaglio di un'operazione. Le unità possono occupare soltanto aree di terra (o aree di mare con unità o Base) appartenenti a Potenze della stessa ideologia solo se *amiche* (quindi alleate e belligeranti).

- **7.1.1 Aree Terrestri e Miste.** L'occupazione in aree di terra e miste è così limitata:
 - Fino a 2 unità di terra, ma al massimo 1 forte e 1 armata cinese per area.
 - Fino a 2 unità navali in un'area costiera.
 - Fino a 2 unità aeree.
 - Fino a 1 unità logistica.
 - Qualsiasi # di unità della Potenza che le controlla possono occupare aree remote.
 - Una Base navale speciale britannica permette l'occupazione come se fosse una Base navale in un'area di mare (vedi di seguito).
- **7.1.2 Aree di Mare.** Le unità non possono occupare aree di mare, tranne nelle seguenti situazioni:
 - 1 unità logistica, se presente una Base amica.
 - 1 unità navale, se presente una Base navale amica (2, con unità logistica).
 - 1 unità aerea, se presente una Base aerea amica (2, con unità logistica).
 - Se belligerante, 1 unità navale e 1 unità strategica aerea, in aree di mare adiacenti a porto o aeroporto amico. Non possono occupare un'area con Base avversaria non-nemica.
 - Se belligerante, 1 unità sottomarino, in qualsiasi area di mare a due aree di mare o miste di distanza da un porto amico. Non possono occupare un'area con Base avversaria non-nemica.
 - Durante un'operazione, fino a 2 unità navali e/o 2 unità aeree, in un'area di mare.

IMPORTANTE: Quando un porto o aeroporto cambia proprietario, controllare le aree di mare vicine che potrebbero mutare il limite di occupazione. Unità in eccesso devono ritirarsi immediatamente.
- **7.1.3 Terreni Limitati.** Fino a 1 unità di terra, 1 navale, e 1 aerea. Unità logistiche amiche negano restrizioni.
- **7.1.4 Unità Logistiche.** Annulla le penalità dei terreni limitati (LdC e limite di occupazione); in un'area di mare aumenta a 2 il limite di occupazione di unità navali e aeree. Non possono muovere e vengono distrutte e rimosse tra le forze disponibili in caso di ritirata o occupazione dell'area.

7.2 MOVIMENTO

Le unità muovono durante *schieramento*, *operazioni*, *supporto*, *ritirata* e *raggruppamento*. Terreno avverso e limitato non hanno effetto sul movimento; non è mai possibile attraversare i confini rossi.

IMPORTANTE: Le unità possono muovere in aree di terra e miste, soltanto se *amiche* o *bersaglio* di un'operazione. Movimento aereo durante le operazioni può transitare su aree nemiche.

Unità differenti possono utilizzare tipi di movimento diversi, in base alle circostanze:

- **Unità di terra:** possono sempre utilizzare movimento di terra; movimento navale soltanto durante lo schieramento o operazioni di invasione.
- **Forti:** non possono muovere; possono essere ritirate durante lo schieramento.
- **Unità navali:** sempre solo movimento navale.
- **Unità aeree:** possono sempre utilizzare movimento aereo; movimento navale durante lo schieramento; con *portata estesa*, possono attraversare più aree di mare in un'operazione.
- **Unità logistiche:** non possono muovere; possono essere ritirate durante lo schieramento.
- **7.2.1 Movimento di terra.** Permessi tra aree di terra o miste *adiacenti* o *collegate*.
- **7.2.2 Movimento Navale.** Permessi tra aree di mare o costiere *adiacenti*, oppure tra aree miste e un'area costiera adiacente se collegate da una freccia nera. Il movimento navale non può:
 - Muovere direttamente tra due aree di terra (anche se entrambe costiere).
 - Entrare in un'area occupata da unità navali o aree strategiche *nemiche*, a meno che bersaglio di un'operazione (eccezione: i *sottomarini* possono attraversare queste aree, ma non rimanerci).

IMPORTANTE: Durante il movimento navale, le unità devono rimanere nella *portata* di un *porto amico*.
- **7.2.3 Movimento Aereo.** Permessi tra aree *adiacenti*, indipendentemente dalla tipo. Durante un'operazione possono attraversare aree nemiche. Unità aeree non possono entrare in aree occupate da *unità aeree nemiche*, a meno che sia bersaglio di un'operazione.

7.3 PORTATA

Durante un'operazione, unità navali e aeree possono soltanto muovere e attaccare aree all'interno della portata del proprio *porto* o *aeroporto* d'origine. Durante *ritirata* o *raggruppamento*, unità navali e aeree devono muovere in un porto o aeroporto amico all'interno della portata.

- **7.3.1 Portata Navale.** Durante movimento navale: 2 aree da porto amico (tracciate usando movimento navale).
- **7.3.2 Portata Aerea.** Portata di un'unità aerea *tattica*: 1 area da un aeroporto amico. Portata di un'unità aerea *strategica*: 2 aeree da un aeroporto amico (tracciate usando movimento aereo).
- **7.3.3 Portata Estesa.** All'inizio di un'operazione, la portata può essere estesa di 1 area, in cambio di una penalità di -1 ai risultati di combattimento. Non valido durante operazioni di *supporto*.

8.0 AZIONI MILITARI

8.1 OFFENSIVE

Giocare *Offensive* per eseguire un # di azioni militari in base all'*impegno di guerra*. Azioni militari multiple sono eseguite in sequenza. Una Potenza con impegno di guerra *Civile* deve utilizzare 2 Offensive simultaneamente (una dalla riserva) per eseguire 1 singola azione militare.

8.2 POTENZIAMENTO

All'inizio di un'*operazione*, spendere azioni militari per ottenere bonus +1 al risultato di ogni combattimento durante l'intera operazione per ogni azione militare spesa.

8.3 COSTRUZIONI

Una potenza *belligerante* può spendere azioni militari per generare un equivalente numero di *costruzioni*, che devono essere immediatamente utilizzate per costruire unità dalla propria *Force Pool*; metterle all'interno della Tazza Azioni. Costruire una *flotta* o un *Miglioramento* richiede 2 azioni militari della stessa offensiva.

8.4 SCHIERAMENTO

Permette di *muovere* proprie unità un # illimitato di volte. Non valido muovere unità *alleate*.

- **8.4.1 Forti e Unità Logistiche.** Non possono muovere tranne quando pescate o in riserva. Durante un'azione schieramento, è possibile *ritirare* queste unità (solo se tracciabile una LdC) per rimetterle nella Tazza Azioni; non è possibile metterle in riserva in questo modo.
- **8.4.2 Attivazione Successiva.** Unità schierate non possono essere attivate per un'operazione durante la stessa offensiva. Unità attivate possono invece essere poi schierate durante la stessa offensiva.
IMPORTANTE: *Flotte* e *unità aeree* possono fornire *supporto* immediatamente dopo lo schieramento.

8.5 INTERVENTO

Possibile *intervenire* in una guerra civile spendendo 1 azione militare per fornire *aiuti* a una fazione. La Potenza diventa *Mecenate* della fazione e la fazione diventa sua *Cliente*. Per fornire aiuti, il Mecenate deve potere tracciare una LdC fino all'area del Cliente. Per aiutare l'esercito cinese, la LdC deve poter essere tracciata attraverso aree occupate dalla stessa fazione; aree occupate da dalla fazione cinese avversaria bloccando la LdC. Piazzare uno dei propri marker Offensiva a lato del marker *Guerra Civile*, oppure sotto l'esercito cinese

designato. Intervento è una *provocazione* per qualsiasi Potenza abbia interesse nell'area del cliente.

9.0 OPERAZIONI

9.1 DEFINIZIONE DI OPERAZIONE

Operazione: è un'azione militare che *attiva* unità amiche per *muovere* o *attaccare* una singola area.

Unità amiche in più aree possono essere attivate con una stessa operazione, spendendo simultaneamente 1 azione militare per ciascuna area contenente unità attive.

Unità alleate possono essere attivate soltanto con il permesso del proprietario, ma è necessario attivare almeno una propria unità.

L'area bersaglio dev'essere controllata da una Potenza nemica, contenere una Base nemica o senza proprietario, essere occupata da unità nemiche, o essere un Paese non-presidiato (eccezioni: attacco a sorpresa). Non può essere un'area controllata dalla stessa Ideologia.

Possibile attivare unità per azioni multiple durante una singola offensiva per successive operazioni.

9.2 SEQUENZA OPERAZIONI

Seguire la seguente sequenza per ogni operazione:

1. La Potenza che esegue l'operazione dichiara:
 - a. La tipologia di operazione.
 - b. Le unità attivate per l'operazione.
 - c. L'area bersaglio (che identifica il difensore).
2. Una *Democrazia belligerante* che attacca un Paese non-presidiato non controllato da una Potenza nemica, o una Base senza proprietario, deve passare un *Verifica dell'efficienza*.
3. L'attaccante dichiara l'eventuale *Potenziamento* dell'operazione.
4. Ogni Potenza *provocata* dall'attacco guadagna 1 *Bandiera*. In caso di *attacco a sorpresa*, il difensore guadagna 1 *Bandiera* aggiuntiva. Le due Potenze sono ora *in guerra*.
5. Attaccante e difensore devono tracciare una *LdC* per determinarne il rifornimento delle unità.
6. Le unità attaccanti *muovono* nell'area bersaglio (rispettando i limiti di occupazione).
7. Risolvere il *combattimento*.

9.3 OPERAZIONI DI TERRA

- **9.3.1 Procedura Operazioni di Terra.** Spendere 1 azione militare per attivare una o più *armate amiche* per attaccare un'area di terra o mista controllata dal nemico o un Paese non-presidiato. Le armate attivate muovono sull'area bersaglio e iniziano il combattimento; unità aeree possono supportare.

- **9.3.2 Operazione Invasione di Terra.** Per attaccare un'area terrestre o mista attraversando una o due aree di mare. Differisce da una normale operazione di terra per i seguenti punti:
 - Necessarie *2 azioni militari* simultanee.
 - Possono essere attivate le armate in *1 singola area d'origine*.
 - Non può essere eseguito come *attacco a sorpresa*.
 - All'inizio dello step 6 della sequenza operazioni, prima di muovere le unità attivate, l'attaccante deve indicare una o due aree di mare o miste come *percorso di invasione*:
 - Connettere area di origine e bersaglio attraverso *serie contigua di aree adiacenti*.
 - Ciascuna area del percorso designata deve contenere una *flotta amica* all'invasore.
 - Se è di *2 aree*, l'invasione è considerata a *portata estesa*: l'attaccante soffre un malus di *-1* ai risultati del combattimento di terra.
 - *Muovere* le forze dell'invasore sull'area bersaglio; rispettare i limiti di occupazione.
 - Se le forze che hanno invaso si *ritirano*, farle tornare nell'area di origine. Se l'invasione ha successo, le unità possono *raggrupparsi* da e/o all'area di origine.

9.4 OPERAZIONI NAVALI

- **9.4.1 Procedura Operazioni Navali.** Spendere 1 azione militare per attivare una o più *flotte e/o forze aeree strategiche amiche* per attaccare un'area. Devono occupare un porto o aeroporto amico. Unità *sottomarino* non sono mai attivate per le operazioni. Designare l'area bersaglio: deve contenere almeno un'unità navale o aerea strategica nemica ed essere all'interno della portata. Muovere nell'area bersaglio e iniziare un combattimento navale; unità aeree possono supportare.
- **9.4.2 Operazione di Cattura Base Navale.** Dichiarata contro un'area contenente una Base nemica o senza-proprietario; almeno una *flotta* deve essere tra le unità attivate. Una *Potenza Democratica* deve essere *belligerante* per poter attaccare una Base senza-proprietario e passare una Verifica dell'efficienza. Risolvere come *combattimento navale*. Se non ci sono unità nemiche presenti: vittoria automatica. Durante le *conseguenze* di un combattimento, se l'attaccante può *raggruppare*: sostituire con propria Base (eccezione: in caso di basi speciali britanniche, eliminarle semplicemente dal gioco).

9.5 OPERAZIONI AEREE

- **9.5.1 Procedura Operazioni Aeree.** Spendere 1 azione militare per attivare una o più *unità aeree* per attaccare un'area. Le unità attivate devono occupare un aeroporto amico. Designare l'area bersaglio: deve contenere almeno un'unità aerea nemica ed all'interno della portata (anche estesa). Muovere nell'area bersaglio e iniziare un combattimento aereo; unità aeree possono supportare.
- **9.5.2 Operazione Bombardamento Aereo Strategico.** Dichiarata contro un'area nemica *con risorse*; può non contenere unità aeree nemiche; almeno un'unità strategica aerea tra quelle attivate. Risolvere come *combattimento aereo*. Se non ci sono unità nemiche presenti: il difensore tira comunque *1d6* come *difesa aerea intrinseca*, ma non può *ritirarsi*. Se il combattimento infligge più perdite di quelle che il difensore può assorbire, una risorsa nell'area bersaglio viene *danneggiata*: non può essere raccolta durante la produzione, eliminarla se *limitata*.

9.6 RIFORNIMENTO

Prima che un'unità muova come parte di un'operazione, ciascuna area contenente unità in attacco e in difesa deve tracciare una LdC per il *rifornimento* (comprese le unità di supporto). Se non può essere tracciata, piazzare un marker *Rifornimento Limitato* e applicare una penalità di *-1* al risultato di combattimento di quelle unità. Armate minori, unità logistiche, e difesa intrinseca non richiedono mai rifornimento.

9.7 ATTACCARE UN PAESE

Una Potenza può attaccare un paese *presidiato* soltanto se è controllato da una Potenza *nemica*.

Potenze *Fasciste* e *Comuniste* possono attaccare Paesi non-presidiati anche se non controllati. Non è necessaria una DdG o un attacco a sorpresa. Una Potenza *Democratica* può attaccare Paesi non-presidiati solo mentre è belligerante; se non controllato dal nemico deve passare una Verifica dell'efficienza.

Un attacco *provoca* tutte le Potenze avversarie che hanno un interesse in quel Paese.

- **9.7.1 Guerra Civile e Aiuti.** Un marker *Guerra Civile* non ha effetto sul fatto che un Paese possa essere attaccato; rimuovere il marker e gli *aiuti* in caso una Potenza prenda il controllo dell'area. Se un Paese con *Guerra Civile* viene attaccato, 1 marker *aiuti* di ciascuna fazione viene speso e torna in *Available Markers*. Se vengono spesi *aiuti*, il paese tira un dado addizionale per la difesa. In caso di più Mecenati, spendere l'aiuto della Potenza con efficienza più bassa; in caso di pareggio: sceglie

l'attaccante. Stesso processo quando un'armata cinese con un *aiuto* viene attaccata da una Potenza.

- **9.7.2 Attacchi Falliti.** Se una Potenza attacca un Paese non controllato e fallisce, risolvere immediatamente un'*opportunità diplomatica* per quel Paese.
IMPORTANTE: Un fallimento nelle aree della *Cina* non genera opportunità diplomatica.

9.8 ATTACCO A SORPRESA

È un'operazione che crea uno stato di *guerra*; non richiede azione politica né Verifica dell'efficienza. Solo le Potenze *Fasciste* possono effettuarlo: se con impegno di guerra *Mobilizzazione* o *Guerra Totale* spende 1 azione militare per attaccare una Potenza avversaria non-nemica (eccezione: non sono valide le invasioni).

Il difensore guadagna 1 *Bandiera aggiuntiva* per la *provocazione*.

Per la durata dell'operazione, il difensore ha una penalità di -1 ai risultati di combattimento. Piazzare un marker *Surprised* sull'area bersaglio. Al termine dell'operazione, girare il marker sul lato *No Surprise* e metterlo sull'Ideologia in difesa: per il resto della partita per questa Ideologia non sono più applicabili penalità per la sorpresa.

10.0 COMBATTIMENTO

10.1 SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Seguire la seguente sequenza per ogni combattimento:

1. Designare unità di *supporto*, prima l'attaccante.
2. Risolvere il *combattimento aereo*. Determinare la *superiorità aerea*.
3. Risolvere il *combattimento di terra*, o *navale*.
4. Risolvere le *conseguenze*; le unità restanti si *ritirano* o si *raggruppano*.

10.2 SUPPORTO

Unità aeree amiche in un aeroporto e flotte amiche in un porto, possono *supportare* un combattimento in un'area *adiacente*. Unità idonee nell'area bersaglio devono supportare. Prima sceglie l'attaccante.

Tutte le unità a supporto muovono nell'area bersaglio. Unità *alleanze* possono supportare soltanto con il permesso della Potenza che le controlla.

In caso di Paese non-presidiato in difesa, solo unità sia amiche del controllore che nemiche dell'attaccante, possono supportare.

Unità aeree possono supportare qualsiasi tipo di attacco, le flotte solo attacchi navali. Una volta designate, le unità a supporto subiscono tutti gli effetti del combattimento.

10.3 SUPERIORITÀ AEREA

Il lato con *più aerei rimanenti* dopo aver risolto un combattimento aereo. Se soltanto un fronte ha aerei presenti, ottiene la superiorità aerea senza combattere. In caso di pareggio: nulla. Il fronte con superiorità aerea tira *1d6 aggiuntivo* nei combattimenti terrestri e navali.

10.4 COMBATTIMENTO DI TERRA

Soltanto le unità di terra soffrono perdite in un combattimento di terra. Risolvere in questo modo:

1. Di default, ciascun lato tira *2d6*. Se un lato non ha unità terrestri tira solo *1d6*.
 - a. **Superiorità aerea:** Il lato con *superiorità aerea*, *+1d6* aggiuntivo.
 - b. **Superiorità corazzata:** Lato con meno *carri*, -*1d6* in meno (no in *terreno avverso*). Se un lato tira solo *1d6* e dovrebbe togliere un dado, applica invece una penalità di -1 al risultato.
 - c. **Aiuti:** Se il difensore spende almeno 1 *aiuto*, *+1d6* aggiuntivo.
2. Calcolare bonus e/o penalità per ciascun lato.
 - a. Attaccante: *+1* per ogni offensiva spesa come *Potenziamento* per questa operazione.
 - b. Attaccante: -1 se l'operazione è un'*invasione a portata estesa*.
 - c. Entrambi: -1 se in *Rifornimento Limitato*.
 - d. Difensore: *+1* se l'area bersaglio è un *terreno avverso*, se necessario attraversare uno *stretto*, o se difende un'*invasione* (non cumulativo).
 - e. Difensore: *+1* se l'area bersaglio ha un *forte*.
 - f. Difensore: -1 se vittima di un *attacco a sorpresa*.
3. Entrambi tirano i dadi e determinano il risultato del combattimento.

10.5 COMBATTIMENTO NAVALE

Soltanto le unità navali soffrono perdite in un combattimento navale. Risolvere in questo modo:

1. Di default, ciascun lato tira *2d6*. Se un lato non ha unità navali tira solo *1d6*.
 - a. **Superiorità aerea:** Il lato con *superiorità aerea*, *+1d6* aggiuntivo.
 - b. **Superiorità portaerei:** Lato con meno *portaerei*, -*1d6* in meno. Se un lato tira solo *1d6* e dovrebbe togliere un dado, applica invece una penalità di -1 al risultato.
2. Calcolare bonus e/o penalità per ciascun lato.
 - a. Attaccante: *+1* per ogni offensiva spesa come *Potenziamento* per questa operazione.
 - b. Attaccante: -1 se qualsiasi unità navale sta operando a *portata estesa*.
 - c. Entrambi: -1 se in *Rifornimento Limitato*.
 - d. Difensore: -1 se vittima di un *attacco a sorpresa*.
3. Entrambi tirano i dadi e determinano il risultato del combattimento.

10.6 COMBATTIMENTO AEREO

Soltanto le unità aeree soffrono perdite in un combattimento aereo. Risolvere in questo modo:

1. Di default, ciascun lato tira *2d6*. Durante un *bombardamento strategico*, se il difensore non ha unità aeree tira solo *1d6*.
2. Calcolare bonus e/o penalità per ciascun lato.
 - a. Attaccante: *+1* per ogni offensiva spesa come *Potenziamento* per questa operazione.
 - b. Attaccante: *-1* se qualsiasi unità aerea sta operando a *portata estesa*.
 - c. Entrambi: *-1* se in *Rifornimento Limitato*.
 - d. Difensore: *-1* se vittima di un *attacco a sorpresa*.
3. Entrambi tirano i dadi e determinano il risultato del combattimento.

10.7 RISULTATO COMBATTIMENTO

Sommare il risultato dei dadi tirati: il lato con il risultato di combattimento più alto vince il combattimento; in caso di pareggio ciascun lato subisce 1 perdita e non può dichiarare una *ritirata volontaria*.

Subire *perdite* pari al risultato del vincitore diviso il risultato del perdente (arrotondato per difetto).

Applicare il risultato del combattimento nell'ordine:

1. Il perdente può assorbire 1 *perdita* dichiarando una *ritirata volontaria*, tranne in caso di pareggio o se le perdite restanti eliminerebbero tutte le unità.
2. Subire tutte le *perdite rimanenti*; in caso di pareggio, prima il difensore.
3. Se dichiarata una *ritirata volontaria*, le unità perdenti si ritirano dall'area bersaglio.
4. Risolvere le *conseguenze* del combattimento.
5. Determinare se è avvenuto un *trionfo/disastro* (solo nei combattimenti navali e terrestri).

10.8 PERDITE

Girare le *unità migliorate* o eliminare quelle regolari; un'unità può subire più perdite. Ciascun giocatore sceglie come gestire le proprie perdite, con queste restrizioni:

1. Possono essere applicate soltanto alle unità corrispondenti al quel *tipo di combattimento*.
2. Almeno 1 perdita deve essere applicata girando un'unità *migliorata*, se presente.
3. Almeno *metà perdite* di un lato devono essere applicate a unità dell'attaccante/difensore primario.

10.9 CONSEGUENZE

- **10.9.1 Conseguenze Combattimento Terrestre.** Al termine di un combattimento terrestre, se non rimangono unità terrestri dell'attaccante, o almeno

una unità terrestre del difensore rimane nell'area bersaglio, le unità attaccanti devono *ritirarsi* (unità terrestri e aeree amiche possono *raggrupparsi*).

Se rimangono soltanto unità terrestri del lato dell'attaccante, l'attaccante *conquista* l'area:

1. Rimuovere tutti i cubi, marker *aiuti* e *Guerra Civile* o *Influenza*, dall'area.
2. L'attaccante piazza 1 proprio *cubo* nell'area (2 in caso di Capitale).
3. Aggiustare i *punti vittoria*, in base ai cubi aggiunti o rimossi.
4. Distruggere *unità logistiche*. Unità del difensore rimanenti devono immediatamente *ritirarsi*.
5. Unità di terra e aeree amiche dell'attaccante possono *raggrupparsi*.
6. Le Potenze guadagnano *Bandiere* e conducono *Test di Stabilità*, innescati dalla conquista.

- **10.9.2 Conseguenze Combattimento Navale.** Al termine di un combattimento navale, se non restano unità navali dell'attaccante, o almeno una unità navale del difensore rimane nell'area bersaglio, le unità attaccanti devono *ritirarsi* (unità navali e aeree amiche possono *raggrupparsi*).

Se rimangono soltanto unità navali del lato dell'attaccante, le unità rimanenti del difensore devono *ritirarsi* (eccezione: tranne le unità di terra), mentre unità navali e aeree amiche dell'attaccante possono *raggrupparsi*. Una *Base* del difensore presente nell'area di mare può essere catturata.

- **10.9.3 Conseguenze Combattimento Aereo.** Al termine di un combattimento aereo per determinare la *superiorità area* non ci sono conseguenze. Unità aeree che dichiarano una *ritirata volontaria* devono farlo prima di risolvere il combattimento di terra o navale. Qualsiasi unità aerea restante si ritira o raggruppa come parte delle conseguenze.

Al termine di un combattimento aereo durante un'*operazione aerea*, le unità aeree del perdente devono *ritirarsi* e unità aeree amiche del vincitore possono *raggrupparsi*. In caso di pareggio, l'attaccante si ritira e il difensore si raggruppa.

10.10 RITIRATA

Il lato perdente può scegliere di assorbire 1 perdita attraverso una *ritirata volontaria*. Le unità potrebbero essere obbligate a ritirarsi come conseguenza di un combattimento, o se non sono più in grado di occupare l'area in cui si trovano. Le ritirate seguono tutte le regole e le restrizioni del movimento. Seguire ordine efficienza decrescente in caso di ritiro di più Potenze.

- **10.10.1 Ritirata Unità di Terra.** Muovere in un'area *adiacente* che possa essere legalmente occupata.

Unità di terra che non possono ritirarsi sono distrutte e tornano in *Available Force Pool*.

- **10.10.2 Ritirata Unità Navali e Aeree.** Utilizzare rispettivamente il movimento navale e aereo, per muovere le unità in un porto o aeroporto amico che possa essere legalmente occupato, all'interno della *portata estesa* (3 aree per le unità navali e forze aeree strategiche, 2 aree per forze aeree tattiche). Unità che non possono ritirarsi sono distrutte e tornano in *Available Force Pool*.

10.11 RAGGRUPPAMENTO

Il *raggruppamento* non costa azioni e non attiva le unità coinvolte; si applicano tutte le regole del movimento e dei limiti di occupazione.

- **Unità terrestri** raggruppano muovendo dall'area bersaglio a un'area *amica adiacente*, o viceversa.
- **Unità navali e aeree** raggruppano muovendo dall'area bersaglio a un porto o aeroporto *amico* all'interno della *portata* (estesa, solo se dichiarata a inizio operazione), o viceversa.

10.12 TRIONFO E DISASTRO

Se un combattimento terrestre o navale (con almeno 1 unità di terra o flotta coinvolte) infligge *più perdite di quelle applicabili*, la Potenza vincitrice raggiunge un *trionfo*, quella sconfitta soffre un *disastro*.

- **Trionfo:** Attaccante o difensore primario vincente guadagna *1 Bandiera*.
- **Disastro:** Tutte le Potenze perdenti con almeno un'unità terrestre o navale nel combattimento devono condurre un *Test di Stabilità*.

11.0 GUERRE CIVILI

11.1 EVENTI CRISI GUERRA CIVILE

Se l'area bersaglio di un evento *Guerra Civile* è già in guerra civile, l'evento si applica al prossimo risultato più basso della stessa tabella, fino a trovare un'area idonea. Se non vi sono aree idonee, l'evento non ha effetto.

Se l'area bersaglio ha unità di terra di qualsiasi Potenza presenti, l'evento non ha effetto.

Piazzare un marker *Guerra Civile* e rimuovere *armate minori* nell'area. Se l'area contiene già un marker *Influenza*, girarlo sul suo lato *Guerra Civile* e ciascuna Potenza con *aiuti* presenti, li assegna a una delle due fazioni, in ordine efficienza crescente.

Se l'area è *controllata* da una Potenza, in aggiunta:

- Unità nell'area devono immediatamente *ritirarsi*.
- Se è un Paese, rimuovere i *cubi* della Potenza.
- Se è un'area *domestica* o una *colonia*, piazzare 1 cubo neutrale.

- La potenza può piazzare un marker *Aiuti* per una fazione (necessaria LdC e non causa provocazione).

11.2 AIUTI

Mentre è in corso una guerra civile, una Potenza può spendere un'azione militare per fornire *aiuti* ad una fazione. Un marker *aiuto* fornisce i seguenti effetti:

- Il Mecenate ha *interesse* nell'area cliente.
- Quando si risolve una guerra civile, la fazione con più aiuti tira *1d6 aggiuntivo*.
- Quando una Potenza attacca un Paese in guerra civile o un'armata cinese (anche se proprio cliente) spendere 1 marker *Aiuto* da ciascuna fazione – il difensore tira *1d6 aggiuntivo*.
- Quando si risolve una guerra civile, la fazione con più aiuti tira un dado aggiuntivo.

I marker *Aiuti* vengono rimossi e fatti tornare in *Available Markers Box* se:

- Una qualsiasi Potenza (anche Mecenate) guadagna il controllo dell'area cliente.
- La guerra civile termina.
- Il Mecenate sceglie di revocarli, in qualsiasi momento.

11.3 RISOLUZIONE GUERRA CIVILE

Appena un marker *Risoluzione Guerra Civile* viene pescato, risolvere immediatamente un round di combattimento di guerra civile (nell'ordine scelto dal giocatore attivo). Spostare quindi il marker sul turno successivo.

Per risolvere un round di combattimento di guerra civile, ciascuna fazione inizia con *2d6*; la fazione con più *aiuti* tira *1d6 aggiuntivo*. Comparare i risultati e applicare:

- **Risultato di Pareggio: Stallo**
Entrambe le fazioni perdono tutti i marker *Aiuti*; la guerra civile continua.
- **Un risultato maggiore, ma non il doppio dell'altro: Vittoria Marginale**
La fazione perdente perde tutti i propri marker *Aiuti*; la guerra civile continua.
Se la fazione perdente non ha aiuti, la guerra civile termina con una *vittoria marginale* per la fazione vincente. Girare il marker sul suo lato *Influenza* e piazzare sotto 1 marker *Offensiva* per ciascun Mecenate. Questo marker non funge più da aiuti, ma garantisce *interesse* alle Potenze associate e fornisce un bonus di *+1* quando viene tentata un'azione *diplomática* nel Paese. La Potenza può riprendere la propria *Influenza* in qualsiasi momento. Se la fazione vincente non ha Mecenati, rimuovere semplicemente il marker *Guerra Civile*.
- **Un risultato almeno il doppio dell'altro: Vittoria Decisiva**

La fazione perdente perde tutti i propri marker *aiuti* e la guerra civile termina. Uno dei Mecenati vincitori guadagna il controllo dell'area, in caso di più Mecenati, risolvere immediatamente un'opportunità diplomatica per il Paese. Se la fazione vincente non ha Mecenati, rimuovere semplicemente il marker *Guerra Civile*.

11.4 GUERRA CIVILE CINESE

- **11.4.1 Armate Cinesi.** Le armate cinesi sono *armate minori*, tranne per il fatto che possono ritirarsi dopo un combattimento, ma solo in un Paese cinese non controllato e senza armate. Ogni Paese cinese può essere occupato al massimo da una sola armata cinese. Gli Aiuti ad una fazione cinese sono attaccati direttamente a un'armata cinese individuale. Se un'armata cinese viene distrutta, l'*aiuto* attaccato torna in *Available Markers Box*.
- **11.4.2 Controllare Paesi Cinesi.** Una Potenza può controllare (quindi avere cubi) un Paese cinese occupato da un'armata cinese, ma questo non sarà *amico* della Potenza che lo controlla. Nello specifico:
 - La Potenza non può *muovere* unità o tracciare LdC all'interno o attraverso l'area. Ciò significa che le *risorse* presenti non possono essere raccolte.
 - La Potenza controlla l'area per quanto concerne *interessi e punteggio*.
- **11.4.3 Diplomazia Contro Paesi Cinesi.** Tentativi diplomatici verso Paesi cinesi occupati da armate cinesi devono applicare una penalità di -1 al risultato.
- **11.4.4 Risoluzione Guerra Civile Cinese.**

A. Status Attivo/Inattivo

Determinare lo status corrente della Guerra Civile Cinese. Se qualsiasi Paese cinese è presidiato (con unità di terra di una Potenza): marker su lato *Non Attiva*; altrimenti lato *Attiva*.

B. Decisioni Fazione

Ogni volta che una fazione cinese deve prendere una decisione, una Potenza è selezionata per farlo, in base alle seguenti priorità:

1. *Maggioranza di cubi* nelle aree occupate dai marker di quella fazione.
2. *Maggioranza di Aiuti o Influenza* attaccati ai marker fazione.
3. *Unione Sovietica per ChiComs* e *USA per GMD*, anche se non hanno aiuti o cubi in Cina.
4. La Potenza attiva con efficienza maggiore.

C. Risoluzione

Se guerra civile è *Non Attiva*, oppure le fazioni non possono combattere: tentano di espandersi.

Se guerra civile è *Attiva*: la fazione più numerosa deve attaccare un'area adiacente contenente

un'armata della fazione avversaria, se possibile. Se pareggio, *GMD* deve attaccare. Non muovere le unità attaccanti nell'area bersaglio. Se il combattimento non è possibile perché non sono adiacenti, ciascuna fazione tenta di espandersi. Gli attacchi delle armate cinesi sono risolti come una regolare guerra civile, con questi effetti:

- Risultato Pareggio: Stallo

Entrambe le armate perdono tutti gli *Aiuti* attaccati; nessuna armata si ritira o è distrutta.

- Un risultato maggiore, ma non il doppio dell'altro: Vittoria Marginale

L'armata perdente perde tutti i propri marker *Aiuti*; la guerra civile continua. Se invece non ha aiuti, l'armata deve *ritirarsi* in un Paese cinese adiacente non controllato senza armate; se non è possibile ritirarsi, rimuovere l'armata. Piazzare una nuova armata cinese della fazione vincente e rimuovere qualsiasi cubo.

- Un risultato almeno il doppio dell'altro: Vittoria Decisiva

L'armata perdente perde tutti i propri marker *Aiuti* e viene girato sul suo lato vincitore. Rimuovere qualsiasi cubo.

- **11.4.5 Fine Guerra Civile.** Quando rimangono in gioco le armate di una singola fazione, la guerra civile termina immediatamente. Sostituire il marker *Status Guerra Civile Cinese* con uno *Influenza* e piazzare sotto un marker *Offensiva* per ciascun Mecenato di una qualsiasi armata cinese. Le Potenze associate guadagnano *interesse* nei Paesi con le armate cinesi e ricevono un bonus di +1 quando tentano un'azione diplomatica nei loro confronti. Possibile ritirare le offensive in qualsiasi momento.

Durante ogni successiva risoluzione della guerra civile, la fazione vincitrice tenta di espandersi.

Una volta terminata la guerra civile, le Potenze non possono più intervenire in Cina.

- **11.4.6 Espansione Cinese.** Mentre la guerra civile cinese è *Non Attiva*, ciascuna fazione può tentare di espandersi usando la diplomazia, in un Paese cinese non controllato adiacente senza un'armata.

La fazione più numerosa tenta di espandersi per prima, utilizzando un'*efficienza* pari a 2, l'altra fazione usa un'*efficienza* di 1. In caso di forza pari, *GMD* tenta di espandersi per primo, con efficienza 1. Se la prima fazione fallisce, può tentare la seconda.

Se la guerra civile cinese è terminata, la fazione vincente può tentare di espandersi in un Paese cinese adiacente non occupato da unità terrestri, anche se controllato da una Potenza, con efficienza 2.

Nessun modificatore applicato ai tentativi di espansione. Se l'espansione ha successo, piazzare

un'armata della fazione e rimuovere qualsiasi cubo; altre unità presenti devono ritirarsi o essere piazzate nella Tazza Azioni, a scelta del proprietario.

Non conta come *provocazione*.

12.0 REGOLE SPECIALI DELLE POTENZE

12.1 POTENZE FASCISTE

- **Stresa Front:** Mentre il marker è in gioco, *Germania* e *Italia* non possono dichiarare un'operazione o tentativi diplomatici contro un'area dell'interesse dell'altro. Rimuovere il marker quando Germania e Italia si alleano, o quando Francia e UK si alleano, o quando Italia o Germania diventano belligeranti.
- **12.1.1 Germania.**
 - **La Notte dei Lunghi Coltelli.** Durante la *Fase Amministrativa* di ogni Turno, la Germania guadagna 1 *Bandiera aggiuntiva*. Cancellata permanentemente quando la Germania *collassa*.
 - **Rhineland Demilitarized.** Mentre il marker è in gioco, la Germania non può occupare l'area *Ruhr*, né utilizzarne le *risorse*. La Germania può girare il marker attraverso un'azione militare o politica. Questo vale come *provocazione* per la Francia e i suoi alleati. Se la Germania diventa *belligerante*, girare il marker senza causare *provocazione*.
- **12.1.2 Italia.**
 - **Il Duce.** Quando si gioca la *Bandiera* con *Il Duce* per un'azione politica: tirare *1d6 aggiuntivo* durante la Verifica dell'efficienza. Permanentemente cancellata se l'Italia *collassa*.
 - **Abyssinian Adventure.** Se il marker è disponibile e l'Italia non è *belligerante*, possibile utilizzare un'azione politica per giocare il marker: girarlo e piazzarlo su *Rome*, insieme a 1 cubo italiano; Francia e UK subiscono *provocazione*.
 - **Dreadnought Refit Program.** Se in *Available Markers Box*, l'Italia può rimuoverlo per costruire 1 *flotta* con il costo ridotto di uno.
- **12.1.3 Giappone.**
 - **Forze Speciali Anfibie.** Le armate giapponesi ricevono un bonus di +1 al risultato dei combattimenti durante operazioni d'*invasione*.
 - **Washington Naval Treaty (WNT).** Mentre il marker è in gioco:
 - Giappone, UK e USA non possono aggiungere *flotte* alle rispettive Force Pool.
 - Nessuna Potenza può schierare unità o attaccare aree nell'*Oceano Pacifico*, incluse: Philippines, Java, New Guinea, Papua e Australia.

Rimuovere il marker quando UK e USA diventano *belligeranti*. Il Giappone può rimuovere il marker in qualsiasi momento, anche durante un'azione; questo conta come *provocazione* per UK e USA.

12.2 Potenze Democratiche

- **Status Quo.** Mentre è in gioco:
 - Le Potenze Democratiche non guadagnano *Bandiere* nella *Fase Amministrativa*. Francia e/o UK possono scegliere di guadagnare 1 *Bandiera*, al costo di eseguire un *Test di Stabilità*.
 - Potenze Democratiche non possono raccogliere *risorse* fuori dalle proprie aree domestiche (quindi da colonie o Paesi controllati).
 - Potenze Democratiche non possono raggiungere l'impegno militare *Mobilizzazione*.
Rimuovere immediatamente il marker quando:
 - Germania, Italia o URSS raggiungono *Mobilizzazione*; oppure
 - I *punti vittoria* combinati di Germania + Italia sono maggiori di quelli di Francia + UK; oppure
 - Una Potenza Democratica diventa *belligerante*.
Quando il marker viene rimosso, qualsiasi Potenza Democratica guadagna 1 *Bandiera*.
- **12.2.1 Francia.**
 - **Dreadnought Refit Program.** Se in *Available Markers Box*, la Francia può rimuoverlo per costruire 1 *flotta* con il costo ridotto di uno.
- **12.2.2 USA.**
 - **Isolazionismo.** Gli USA non possono *schierare* unità di terra o logistica, tranne nelle proprie aree domestiche e Basi possedute, finché non diventa *belligerante*.
 - **US-Japan Trade.** Mentre il marker è in gioco:
 - Gli USA devono trasferire 1 *risorsa industriale* al Giappone durante ogni *Fase Amministrativa*.
 - Gli USA e i loro alleati non possono *dichiarare guerra* al Giappone.
Gli USA possono tentare di rimuovere il marker attraverso un'azione politica; il successo vale come *provocazione* verso il Giappone.
Rimuovere il marker se il Giappone è *in guerra* con una Potenza Democratica o se perde il controllo di *Tokyo*.
 - **Lend Lease.** Solitamente il marker non è disponibile a inizio Scenario, diventa disponibile (e piazzato in *Available Markers Box* degli USA) quando il marker *War Status* viene piazzato sul *Display Politico*.
Mentre il marker è in gioco, gli USA non possono tentare di formare o unirsi ad un'*alleanza*.
Gli USA possono tentare di mettere il marker in gioco, posizionandolo a *Washington DC*, tramite un'azione politica. Mentre è in gioco, durante la

produzione gli USA possono trasferire le risorse nelle proprie aree domestiche alle Potenze belligeranti (max 1 per Potenza).

- **A-Bomb.** Quando gli USA raggiungono *Guerra Totale*, piazzare il marker *A-Bomb* due Turni avanti nel Tracciato. Una volta ottenuto, il marker può essere costruito al costo di *1 costruzione* e piazzato nella Tazza Azioni (mai in riserva). Quando pescato, piazzarlo a *Washington DC*.

Mentre il marker è a *Washington DC*, gli USA possono eseguire un'operazione **bombardamento strategico atomico** verso un'area domestica nemica, come azione militare. All'inizio dell'operazione, far tornare il marker in *Available Markers Box*. Durante l'operazione, se il difensore subisce perdite, durante le conseguenze deve eseguire un *Test di Stabilità*: se il difensore crolla, +1 alla *soglia di resa* per ogni perdita; se si arrende, le Democrazie ottengono il marker *Surrender*.

12.3 Potenze Comuniste

- **Postura.** La Potenza può spendere un'azione politica per cambiare la propria postura (nessuna *Verifica dell'efficienza* richiesta), o può cambiare postura ogni Turno, dopo aver eseguito il *Test di Stabilità* per il proprio *Home Front*. La postura può essere cambiata la massimo *una volta per Turno*.
 - **Riforme Militari.**
 - Penalità di -1 alle *azioni politiche*.
 - Non guadagnare *Bandiere* durante la *Fase Amministrativa*, per farlo è necessario un *Test di Stabilità*.
 - **Purghe Politiche.**
 - Penalità di -1 a *Diplomazia*.
 - Penalità di -1 al risultato dei *combattimenti*.
 - **Sicurezza Collettiva.**
 - Penalità di -1 a tutte le *azioni politiche*, tranne *Diplomazia*.
 - Non è possibile giocare *Offensive*, che devono essere rifiutate o poste in riserva quando essere pescate. Permesse azioni militari attraverso altri mezzi.
- **12.3.1 Unione Sovietica.**
 - **Riforma Industriale.** L'URSS riceve i marker *Risorse Speciali* quando raggiunge *Mobilizzazione (Volga)* e *Guerra Totale (Urals)*: piazzare i marker nelle aree indicate come *risorse industriali permanenti*.
 - **Inverno Generale.** L'URSS ignora i *terreni limitati* nelle aree domestiche della mappa europea.
 - **Za Rodinu!** L'URSS tira *1d6 aggiuntivo* per tutti i *Test di Stabilità* e le azioni politiche *Propaganda*.

- **Trans-Siberian Railroad.** Come azione politica, gli URSS possono tentare di piazzare il marker nel *Box Ritardo degli Urals*. Mentre il marker è in gioco:
 - Ignorare il *Box Ritardo* degli *Urals* per qualsiasi scopo.
 - L'URSS ignora tutti i *terreni limitati* nelle proprie aree domestiche della mappa del Pacifico.