



Sequenza di gioco

Fase Strategica

- Segmento dei Rinforzi
- Segmento dei Rimpiazzati
- Segmento della Guerra Strategica
- Segmento di distribuzione delle carte

Fase delle Offensive

- Segmento di Iniziativa
- Segmento delle Offensive

Fase Politica

- Segmento dello Stato Nazionale
- Segmento della Volontà Politica US

Fase di Attrito

Fase di Fine Turno

7.2 Sequenza delle offensive

Fase 1: Il giocatore Offensivo attiva le unità rifornite entro il raggio di attivazione di un HQ (7.2.1). Qualsiasi bo-nus Offensivo dalla carta EC che si applica prima del movimento viene ora implementato (incluso ricevere rinforzi).

Fase 2: Il giocatore Offensivo muove le unità attivate (7.22, 7.23).

Fase 3: Il giocatore Offensivo dichiara gli esagoni di battaglia (7.24).

Fase 4: Il giocatore che Reagisce può annullare l'Offensiva usando un Evento Reazione Meteo. Se l'Offensiva viene annullata, ponete tutte le unità nelle loro locazioni di partenza, rimuovete i rinforzi dati dall'evento, rimuovete i rimpiazzati dati dall'evento, e ponete la carta Offensiva usata nel mazzo degli scarti; restituite gli ASP usati durante l'offensiva; l'offensiva si conclude (7.28).

Fase 5: Implementate i possibili bonus per l'evento della carta EC del giocatore Offensivo che si applicano prima della reazione.

Fase 6: Se è possibile la Reazione Speciale, il giocatore che Reagisce può tirare per tentare di creare esagoni di battaglia aggiuntivi mediante la Reazione Speciale (7.27). Se, dopo di questo, non è stata dichiarata alcuna battaglia né creata dalla Reazione Speciale, il giocatore che Reagisce può giocare qualsiasi carta Reazione Attacco possibile, poi passate alla Fase 13, Movimento Post Battaglia.

Fase 7: Il giocatore che Reagisce tenta di cambiare lo Stato delle Informazioni dell'Offensiva giocando una carta Reazione appropriata o, quale alternativa, effettuando un tiro di dado per le informazioni (7.25). Se, alla fine di questa fase, lo Stato delle Informazioni dell'Offensiva è Attacco di Sorpresa, passate alla Fase 9.

Fase 8: Il giocatore che Reagisce attiva e muove le unità per partecipare agli esagoni di battaglia o dichiarati dal giocatore Offensivo o creati da Reazione Speciale (7.26).

Fase 9: Il giocatore che Reagisce può giocare qualsiasi carta Reazione Attacco.

Fase 10: Implementate qualsiasi bonus offensivo che si applica dopo la reazione. Implementate qualsiasi carta Re-azione Attacco che si applica prima delle battaglie.

Fase 11: I giocatori risolvono tutte le battaglie (7.28).

Fase 12: Implementate qualsiasi carta Reazione Attacco che si applica dopo le battaglie.

Fase 13: I giocatori effettuano il movimento post battaglia (9.6). Il giocatore che Reagisce per primo, seguito dal giocatore Offensivo.

Fase 14: Effettuate tutti i movimenti navali di emergenza (8.22) e movimenti aerei di emergenza (8.32) necessari.

Carte Strategiche

Una carta Strategica può essere giocata come Carta Operazionale (OC), come Carta Evento (EC), designata come carta Future Offensive, o può essere scartata. Quando è giocata come OC, il giocatore può effettuare le azioni seguenti:

- Condurre un'Offensiva OC (7.0)
- Condurre un'Offensiva OC in Cina (13.72)
- Ritirare un HQ (6.13)
- Portare un HQ in gioco prendendolo dalla Tabella del Turno (6.15).
- Costruire una via di trasporto strategico (13.77).

| | Terra | Aerea | Terra | Aerea |
|-------------------|-------|-------|---------------------|-------|
| Marina USA | | | Esercito USA | |
| Marina Giapponese | | | Esercito giapponese | |
| Inglese | | | Neozelandese | |
| Australiano | | | Olandese | |
| Indiano | | | Cinese | |

Valori di Intelligence Tipo di Carta Numero di Carta

Valore Operazionale
 Nero = Militare
 Giallo = Politico
 Verde = Risorsa
 Blu = Reazione

Evento **Makin Is. Raid**
US Raiders

One Japanese air unit (Allied Player's choice) that is on a non-Japanese Islands hex within the range of a US HQ is reduced one step, even if this would eliminate the air unit.
Remove from play if used as an event.

| | | |
|---------------------|----------------------|------------------|
| Attacco a Sorpresa | Rivalità tra Armi | Guerra in Europa |
| Imboscata | Rivalità tra Armi | Condizioni Meteo |
| Intercettazione | Cina | Gandhi |
| Risposta ad Attacco | Volontà Politica USA | Tojo |

Empire of the Sun

Piazzamento dei Rinforzi

I rinforzi arrivano secondo la tabella dei rinforzi o mediante una carta Evento. I rinforzi di terra e navali devono essere posti in un esagono amico di porto dove l'unità sia in rifornimento e che sia entro il raggio di attivazione di un HQ che possa attivare l'unità (6.12).

Ponete un'unità aerea di rinforzo in un esagono amico di aeroporto dove l'unità sia in rifornimento e che sia entro il raggio di attivazione di un HQ che possa attivare l'unità. Un HQ che arriva come rinforzo deve essere posto in un porto amico dove sia in rifornimento.

I rinforzi non possono essere piazzati entro una ZOI aerea nemica non neutralizzata. Gli HQ che arrivano come rinforzo nel turno corrente rispettano i requisiti di rifornimento ed attivazione per il piazzamento dei rinforzi solo nell'esagono che essi occupano. Per porre rinforzi in altri esagoni, il rifornimento ed attivazione devono essere tracciati da un HQ che abbia iniziato il turno sulla mappa.

Il giocatore Alleato pone tutti i suoi rinforzi per primo, seguito dal giapponese. Il piazzamento dei rinforzi non può alte-rare ZOI nemiche per consentire altri piazzamenti nello stesso segmento; comunque, può generare una nuova ZOI per limitare il piazzamento nemico delle unità. Quando si piazzano i rinforzi, non si possono violare le limitazioni al raggruppamento ed al piazzamento.

Quando si deve porre un'unità cinese come se fosse un rinforzo, può essere posta solo a Kunming (2407).

Rimpiazzi Alleati

11.31 Rimpiazzi di Terra

Il giocatore Alleato riceve un numero specifico di rimpiazzi di unità di terra come per la Tabella dei Rimpiazzi. L'Alleato riceve 2 rimpiazzi di terra per turno a partire dal turno 2. Tutti i rimpiazzi che non possono essere usati sono

persi (vanno in Europa). Un rimpiazzo di terra Alleato può essere usato per unità di terra ridotte o eliminate US e del Commonwealth.

11.32 Rimpiazzi Aerei

L'Alleato riceve 5 rimpiazzi aerei per turno di gioco. Questi possono essere usati per qualsiasi unità aerea Alleata eli-minata o ridotta che può ricevere rimpiazzi. Se questi rimpiazzi non sono usati in questi turni, sono persi (vanno in Europa).

11.33 Rimpiazzi Navali

L'Alleato riceve un numero specifico di rimpiazzi Navali secondo la Tabella dei Rinforzi. Se non sono usati, sono persi. L'Alleato ottiene uno o due rimpiazzi navali US per turno (eccetto il turno 1) se controlla Ohau (5808). Ognuno di questi può essere usato per le unità navali ridotte o eliminate US. L'Alleato riceve un rimpiazzo navale del Commonwealth nei turni 6, 9 e 12 se controlla uno qualsiasi di questi esagoni: Colombo (1307), Trincomelee (1308), Singapore (2015), Hong Kong (2709) o Townsville (3727).

11.34 Rimpiazzi Cinesi

Se la Cina non si è arresa, l'Alleato riceve un rimpiazzo cinese ogni turno di gioco dispari. Questo rimpiazzo cinese può essere usato per riportare in gioco, a forza ridotta, un'unità cinese eliminata, nell'esagono 2407 Kunming, o per riportare a piena forza un'unità cinese ridotta. Notate che, dal momento Kunming non può essere sarà sempre possibile farvi arrivare le unità cinesi che sono ricostruite. Un rimpiazzo cinese può essere posto a Kunming solo se questa è una fonte disponibile di rifornimento (13.75). I rimpiazzi cinesi che non possono essere usati nel turno in cui sono ricevuti, sono persi. Gli altri rimpiazzi non possono essere usati per le unità cinesi.

11.33 Olandesi

Non vi sono rimpiazzi per le unità olandesi. Una volta che un'unità olandese viene eliminata, è rimossa permanentemente dal gioco.

Tabella dei Rimpiazzi

| Turno | Giapponese | Alleato |
|-------|------------|---------------------------------|
| 1 | Nessuno | Nessuno |
| 2 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Navale US |
| 3 | 1 Navale | 2 terra – 5 Aerei – 1 Cinese |
| 4 | 1 Navale | 2 terra – 5 Aerei – 1 Navale US |
| 5 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Cinese |
| 6 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Navale US |
| 7 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Cinese |
| 8 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Navale US |
| 9 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Cinese |
| 10 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Navale US |
| 11 | 1 Navale | 2 terra – 5 Aerei – 1 Cinese |
| 12 | Nessuno | 2 terra – 5 Aerei – 1 Navale US |

Note: inoltre, l'Alleato ottiene 1 rimpiazzo navale US per turno se controlla Oahu (5808) ed un rimpiazzo navale del Commonwealth nei turni divisibili per 3 (3, 6, 9, 12) se controlla un qualsiasi esagono tra Columbo (1307), Trincomelee (1308), Singapore (2114), Hong Kong (2709) o Townsville (3727)

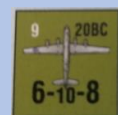
Guerra Sottomarina

Se il tiro di dado meno il turno corrente di gioco è minore o uguale a zero, il giapponese riduce la pesca di carte di uno, ma mai a meno di 4 carte. Inoltre, il giapponese perde permanentemente 1 ASP e riduce il modificatore per le Scorte ridotto da +4 a +2 o da +2 a 0.

Modificatori alla Guerra Sottomarina

- Eventi Scorte giapponesi, ognuno dei quali aggiunge +2 al tiro di dado per la guerra sottomarina giapponese.
- L'Alleato aggiunge +1 al tiro di dado per tutti i turni del 1942 per siluri difettosi.

Bombardamento Strategico



Procedura: L'Alleato tira un dado per ogni unità B29. Un'unità B29 a piena forza bombarda con successo il Giappone con 0-8 e fallisce con 9. Un B29 ridotto bombarda con successo il Giappone con 0-4 e fallisce con 5-9.

Effetto: Ogni bombardamento strategico che ha successo riduce la pesca di carte giapponese di uno, ma non a meno di 4 carte.

Perdite di B29: Quando un B29 a piena forza o ridotto tira un 9, il B29 perde 1 livello di forza a meno che l'Alleato controlli un aeroporto che sia entro 5 esagoni di Tokyo. L'evento giapponese *Intercettori ad Alta Quota* aggiunge 1 ai tiri di dado per il bombardamento strategico sino a che l'Alleato non controlla una base aerea in rifornimento entro 5 esagoni da Tokyo.

Linee di rifornimento

Un'unità è rifornita se può tracciare un percorso non bloccato da un HQ attivato rifornito appropriato (6.12) all'unità stessa, e la lunghezza del percorso non eccede il raggio dell'HQ. Una linea di rifornimento può essere tracciata attraverso qualsiasi lato di esagono eccetto i seguenti:



A. Lato di esagono non giocabile (vedere la mappa)

B. Un lato di esagono di acqua di un esagono non neutralizzato di ZOI nemica.

C. Qualsiasi lato di esagono di terra di un esagono costiero non di porto dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di mare.

D. Qualsiasi lato di esagono tutto di mare da un esagono costiero non di porto dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di terra.

E. Un lato di esagono di terra di qualsiasi esagono occupato esclusivamente da un'unità nemica di terra, HQ o aerea.

F. Qualsiasi lato di esagono di mare di un esagono di porto controllato dal nemico dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di terra.

G. Qualsiasi lato di esagono di terra di un esagono di porto controllato dal nemico dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di mare.

6.3 Attivazione delle Unità

Un'unità deve essere attivata per muovere (*eccezioni: Movimento Navale di Emergenza, Movimento Aereo di Emergenza, Sganciamento di Terra, Ritirata*) o per iniziare un attacco. Affinché un'unità sia attivata, deve avere un percorso di attivazione dall'HQ usato per l'offensiva o la reazione, ed essere in rifornimento, possibilmente da Kunming o da un HQ diverso da quello usato per le attivazioni (6.2).

Si traccia un percorso di attivazione dall'HQ attivante all'unità attivata e può essere tracciato attraverso qualsiasi lato di esagono eccetto i seguenti:

- Un lato d'esagono di acqua di un esagono di ZOI nemica non neutralizzata.
- Qualsiasi lato d'esagono di terra di un esagono occupato esclusivamente da un'unità nemica di terra o aerea.

La lunghezza del percorso di attivazione non può eccedere il Raggio di Comando dell'HQ usato per attivare le unità.

A differenza di una linea di rifornimento (6.21), un percorso di attivazione può essere tracciato attraverso lati d'esagono non giocabili e può passare da terra a mare senza la necessità che vi siano porti amici.

Solo un singolo HQ per parte può essere usato per attivare le unità per una offensiva ed il numero di unità che possono essere attivate dipende dal valore OC o logistico della carta usata e dal valore di Efficienza dell'HQ (6.11).



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

6.4 Zona di Influenza (ZOI) degli Aerei

Tutte le unità aeree e portaerei in rifornimento hanno una ZOI di 2 esagoni. La ZOI viene neutralizzata se una ZOI avversaria esercitata



non da LRB si estende nello stesso esagono. Le unità LRB esercitano la ZOI come le altre unità aeree e portaerei, ma non possono essere usate per neutralizzare le ZOI nemiche. La ZOI di aerei o portaerei si suppone esista quando si verifica se quell'unità è in rifornimento.

Le unità aeree o portaerei fuori rifornimento non hanno ZOI e non possono neutralizzare le ZOI nemiche. Lo stato di rifornimento per determinare se un'unità sia in rifornimento viene ricontrollato di nuovo ogni volta che la ZOI potrebbe avere effetto (6.2). Pertanto, le unità possono andare fuori rifornimento e perdere la loro ZOI (o viceversa) nel mezzo del movimento nemico. Notate però che una volta che un'unità è stata attivata per un'offensiva, rimarrà in rifornimento sino al termine dell'offensiva indipendentemente da qualsiasi altro fattore.

Una ZOI aerea da un'unità in rifornimento è in essere sempre quando l'unità è ferma e durante i movimenti non strategici (quindi le unità aeree e portaerei che muovono neutralizzano le ZOI avversarie mentre si muovono). Un'unità aerea o portaerei che usa il movimento strategico perde la sua ZOI nel corso del movimento e la riprende dopo aver completato il movimento.

Una ZOI che non è neutralizzata ha impatti su molte funzioni del gioco:

- Nessuna unità può entrare o uscire da una ZOI quando effettua il movimento strategico (8.23, 8.33).
- Le unità di terra che effettuano l'assalto anfibio non possono entrare o uscire da una ZOI (8.44).
- Una ZOI blocca il percorso di calcolo del raggio di attivazione di un HQ se questo entra o esce dalla ZOI attraverso un lato d'esagono tutto di acqua (6.3).
- Una ZOI aerea blocca un percorso di rifornimento se questo entra o esce dalla ZOI attraverso un lato d'esagono tutto di acqua (6.21).

Inoltre una ZOI ha due effetti anche quando è neutralizzata:

- Le unità Offensive che entrano, escono o muovono entro una ZOI di reazione danno un +2 al tiro di dado per le informazioni (7.26).
- Le unità Offensive che effettuano un assalto anfibio entro una ZOI del giocatore che Reagisce possono consentire la reazione speciale (7.27).

Una ZOI non influenza:

- Il movimento di terra da un esagono di terra ad un altro di terra attraverso un lato d'esagono di terra (8.42).
- Il movimento delle unità Navali o aeree che non sia movimento strategico (8.21, 8.31).
- Il percorso di calcolo del raggio di attivazione di un HQ se questo entra o esce dalla ZOI attraverso un lato d'esagono di terra (6.3).
- Un percorso di rifornimento se questo entra o esce dalla ZOI attraverso un lato d'esagono di terra (6.21).
- Il raggio di un HQ quando si usa per mantenere le unità ridotte nel corso della fase di Attrito (6.24).

Empire of the Sun

| Volontà politica US | | |
|--|--|--|
| <i>L'ammontare della volontà politica US viene aumentato o diminuito dell'effetto indicato</i> | | |
| Titolo | Condizione | Effetto |
| Resa di una nazione Alleata | Burma, Indie Orientali Olandesi, Malesia, Filippine Australia, Cina, India Tutte le nazioni sopra indicate | -1 per Nazione -2 per Nazione -2 una volta per partita |
| Occupazione dell'Alaska | Occupare le Aleutine @ alla fine del turno 4600-5100 | -1 una volta per partita |
| Occupazione di Hawaii | Occupare l'isola di Hawaii o Midway @ alla fine del turno | -1 una volta per partita |
| Guerra Strategica | Il giapponese controlla 3 esagoni o meno di Risorsa (turni 5-12) Bombardamento del Giappone che ha successo | +1 una volta per partita +1 una volta per turno |
| Eventi | Operazione Z: carta giapponese 1 Specificato nell'evento | +8 una volta per partita +/- ? una volta per evento |
| Perdite US | Eliminazione di una unità Divisione o Corpo US durante una Offensiva | -1 una volta per turno |
| Situazione navale strategica | Nessuna portaerei US sulla mappa alla fine del turno | -1 una volta per turno |
| | Nessuna unità navale US sulla mappa alla fine del turno (cumu-lativo) | -1 una volta per turno |
| Progredire della guerra | Turni 4-12 se l'Alleato cattura meno di 5 esagoni | -1 una volta per turno |
| Guerra in Europa | Livello 4 | -1 una volta per turno |

| Resa Nazionale | | |
|---------------------------------|--|--|
| Nazione | Esagoni delle Basi Principali | Esagoni per la Resa |
| Australia | 2426, 2525, 2825, 3023, 3226, 3624, 3626, 3727 | Come per le Basi Principali |
| Mandati | 3820, 3921, 4020, 4021, 4121, 4122, 4221, 4222, 4322, 4423 | Rabaul (4021), Guadalcanal (4423) |
| Nuova Guinea | 3119, 3219, 3319, 3520, 3620, 3720, 3721, 3822, 3823, 3922, 4024 | 3219, 3319, 3520, 3720, 3822, 3823, 4024 |
| Burma | 2006, 2008, 2106, 2206, 2305 | 2008, 2106, 2206, 2305 |
| Cina | 2407 | Vedere la procedura di resa in 12.73 |
| Indie Orientali Olandesi | | 2019 + 7 esagoni di Risorsa |
| Amboina | 2919 | |
| Bali | 2320 | |
| Borneo | 2216, 2318, 2415, 2517, 2616 | |
| Celebes | 2620, 2719, 2917 | |
| Java | 2018, 2019, 2220 | |
| Morotai | 3017 | |
| Sumatra | 1813, 1914, 1916, 1917, 2017 | |
| Timor | 2721 | |
| India | | Vedere la procedura di resa in 12.62 |
| Ceylon | 1307, 1307 | |
| Continentale | 1406, 1805 | |
| Settentrionale | 1905, 2005, 2104, 2105, 2205 | |
| Giappone | | |
| Isole Nazionali | 3307, 3407, 3506, 3507, 3607, 3704, 3705, 3706 | Controllo Alleato di tutti gli esagoni di Honshu |
| Manciuria | 3302, 3303 | |
| Isole Marshall | 4316, 4415, 4715, 4716, 4815, 1846, 4817, 4916 | 4415, 4715 |
| Malaya | 1912, 1913, 2012, 2014, 2015, 2112 | 2015, 2014 |
| Filippine | 2715, 2812, 2813, 2911, 2915, 3014 | 2813, 2915 |
| Siam | 2110 | L'ultima unità a controllare l'esagono |