

AGE 12+
2 ÷ 6 giocatori

Axis & Allies[®]

RULEBOOK

GLOBAL 1940

SECOND
EDITION

Questa è una traduzione in italiano del testo delle regole del gioco “**Axis&Allies® - Global 1940**” (2^a ediz.), sintesi delle regole dei giochi combinati “**Axis&Allies® - Europe 1940**” (2^a ediz.) e “**Axis&Allies® - Pacific 1940**” (2^a ediz.), progettati da **Larry Harris** per la società editrice **Wizard of the Coast**. Le regole sono state allineate alle indicazioni rilasciate dal sito del progettista con il cosiddetto Setup Alpha 3+ rilasciato in data 03/09/2011.

Il regolamento è stato sviluppato basandosi sulle regole comuni tratte da Europe 1940 [E], modificate dalle varianti della sezione Global [G] ed integrate con le regole particolari del regolamento di Pacific 1940 [P] e con le varianti indicate nel Setup Alpha 3+ [A]. All’inizio di ogni paragrafo è indicata la fonte di provenienza dello stesso (se Alpha 3+ non modifica le regole del regolamento Global non viene richiamato come fonte).

La traduzione non sostituisce il testo in lingua originale dei regolamenti sopra indicati e distribuiti nella confezione dei giochi o scaricati dal sito www.wizards.com sezione Downloads, ma vuole essere un aiuto per i giocatori italiani. Si ricordi comunque che in caso di dubbio il regolamento in lingua originale costituisce testo di riferimento.

Per facilitare la lettura a volte sono state aggiunte (a cura del traduttore) alcune parole di raccordo o di spiegazione (*in corsivo nero nel testo*) e sono anche state meglio scandite le azioni della Fase 3 – Combattimento.

Buon Gioco a tutti

Paolo Giovannini

-----ooooooooOOOOOOoooooooo-----

Introduzione alle regole di A&A Global 1940 [G]

Axis&Allies Global 1940 combina in un singolo gioco gli scenari previsti da A&A Europe 1940 e A&A Pacific 1940. E' necessario quindi che alcune regole debbano essere riviste o aggiunte per armonizzare al meglio il gioco combinato.

In generale si devono seguire le regole e i setup che sono stati stabiliti sia in A&A Europe 40 che in A&A Pacific 40, a meno che non siano date indicazioni diverse in questo regolamento oppure se non siano intervenute varianti dettate dalla casa editrice. In particolare questa traduzione inserisce tutte le varianti introdotte con il così detto Setup Alpha 3+.

Il presente regolamento integra anche alcune regole specifiche dei singoli giochi base (come per esempio gli attacchi Kamikaze o le regole particolari sulla Cina presenti solo in Pacific 1940).

Nella traduzione di seguito viene indicato (utilizzando una lettera tra parentesi quadre) da quale regolamento le regole abbiano spunto (E=Europe, P=Pacific, G=Global, C=Comune a E e P. Inoltre tutte le parti scritte in corsivo sono state aggiunte dal traduttore per rendere meglio il contenuto della traduzione stessa.

INDICE DEL GIOCO

- 1. Sommario del gioco [G]**
- 2. Componenti del gioco [G]**
- 3. Preparazione del Gioco [G]**
- 4. Numero dei giocatori [G]**
- 5. Come si vince la guerra [G]**
- 6. Situazione Politica**
 - **Potenze Maggiori [G]**
 - Germania
 - Unione Sovietica
 - Giappone
 - Stati Uniti
 - Cina
 - United Kingdom
 - Italia
 - ANZAC
 - Francia
 - **Stati Neutrali [E]**
 - Territori Neutrali
 - Territori Neutrali Orientati a Favore
 - Territori Neutrali Ostili
 - Territori Strettamente Neutrali
 - **Regole Speciali riguardanti la Cina [P]**
- 7. Elementi della mappa**
 - **Territori [P]**
 - **Zone Marine [C]**
 - **Isole [C]**
 - **Canali e Stretti [E]**

8. Sequenza di gioco

- Successione dei Giocatori [G]
- Sequenza delle fasi in un turno [C]

9. Dettaglio delle singole Fasi

- **FASE 1: Approvvigionamento e rimessa in efficienza di Unità o Installazioni;**
 - Costruzione nuove unità
 - Riparazione unità o basi danneggiate
- **FASE 2: Combat Move (Movimento finalizzato al Combattimento);**
 - Norme Generali
 - Dichiarazione di Guerra
 - Unità che iniziano il movimento in Sea Zone ostili;
 - Movimento delle unità Aeree
 - Assalto Anfibia [C]
 - Combat Move Speciale [C]
 - > Portaerei
 - > Sommergibili
 - > Carri armati, Meccanizzati e Blitzing
 - > Trasporti
 - Effetto delle Basi Aeree
 - Effetto delle Basi Navali
 - Lancio dello Scramble
 - Potenze non in guerra tra loro
- **FASE 3 - Combattimento;**
 - Sequenza di Combattimento
 - Azione 1: Attacco Kamikaze [P]
 - Azione 2: Raid di Bombardamento Tattico o Strategico
 - Azione 3: Assalti Anfibi
 - Azione 4: Combattimento Standard
 - Regole Particolari
 - > Unità combinate
 - > Operazioni di forze multinazionali
 - > Trasporti senza scorta
- **FASE 4 - Non Combat Move (Movimento Non Finalizzato al Combattimento)**
 - Norme generali
 - Dove le unità possono ritirarsi
- **FASE 5 - Schieramento delle nuove unità;**
 - Norme Generali
 - Restrizioni di piazzamento
- **FASE 6 - Raccolta delle risorse.**
 - Norme generali
 - Effetti dell'interruzione del flusso dei convogli

10. Caratteristiche delle unità;

- **Installazioni (Complessi industriali e basi)**
 - Complessi Industriali,
 - Basi Aeree,
 - Basi Navali,
- **Unità Terrestri**
 - Fanteria,
 - Artiglieria,

- Meccanizzati
- Carri,
- Artiglieria Antiaerea
- **Unità aeree**
 - Caccia,
 - Bombardieri tattici,
 - Bombardieri Strategici.
- **Unità navali**
 - Corazzate,
 - Portaerei
 - Incrociatori
 - Cacciatorpediniere,
 - Sommergibili,
 - Trasporti

11. Regole Aggiuntive [G]

- **Regole Speciali per gli Stati Uniti**
 - Complessi industriali degli Stati Uniti
 - Capitale degli Stati Uniti
- **Patto di difesa Russo Mongolo**
- **Regole Globali per il Regno Unito (una potenza due economie) [G]**
 - Economie Separate
 - Ricerca e Sviluppo
 - Acquisizioni e Riparazioni
 - Fasi di Combat Move, Combat e NonCombat Move
 - Schieramento nuove unità
 - Raccolta delle risorse
 - Cattura di una capitale regionale UK
 - Cattura di una capitale dell'Asse

12. Obiettivi Nazionali e Bonus delle Entrate [G]

13. Regola Opzionale: Ricerca e Sviluppo [G]

- Sequenza di Ricerca e Sviluppo
- Tabella di Progresso Tecnologico 1
- Tabelle di Progresso Tecnologico 2

14. Tabelle di Setup [G]

1. SOMMARIO DEL GIOCO [G]

Axis & Allies® Global 1940 è un gioco di simulazione che può essere giocato *fino ad un massimo di 6 giocatori*. Il gioco sostanzialmente è un confronto tra due avversari, l'Asse e gli Alleati. Se ci sono più di 2 giocatori vanno individuati i giocatori che controllano le potenze dell'Asse e quelli che controllano le potenze degli Alleati.

In totale sono rappresentate 9 potenze. *Le potenze Alleate sono 6 ed includono Stati Uniti, Regno Unito, Francia Cina, Australia e Nuova Zelanda (ANZAC) e Unione Sovietica. Le potenze dell'Asse sono 3 ed includono Germania Giappone ed Italia.* Ciascun giocatore controllerà sicuramente una potenza, ma alcuni potrebbero controllarne più di una.

Ad ogni turno in cui un giocatore gioca in nome di una potenza deve decidere quali unità verrà costruire o installazioni vorrà riparare.

Quindi potrà muovere le unità attaccanti in zone ostili e successivamente risolverà i combattimenti con il lancio del dado.

Dopo il combattimento potrà effettuare Movimenti non di combattimento utilizzando quelle unità che non hanno partecipato a combattimenti in quel turno.

Alla fine il giocatore potrà piazzare le unità prodotte all'inizio del proprio turno e quindi potrà ritirare il controvalore in IPC derivanti della rendita delle aree controllate (comprese quelle appena conquistate) o dal raggiungimento degli obiettivi nazionali.

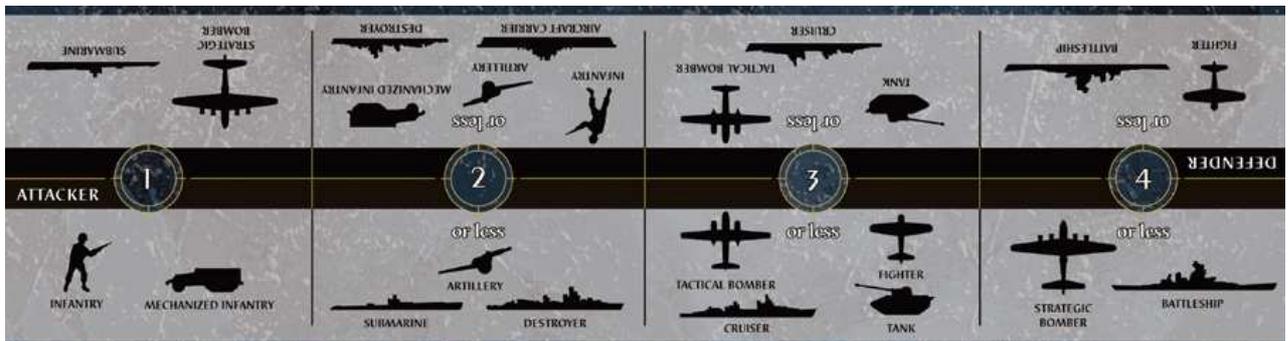
2. COMPONENTI DEL GIOCO

➤ Tabellone di gioco e contenitori

- Mappe di gioco
- scatole per riporre le unità di ogni potenza impegnata nel gioco

➤ Carte ed Aiuti di gioco

- Research & Development Chart
- BattleStrip



➤ Marcatori e Segnalini

- Dischetti National Marker
- Basi navali
- Basi aeree
- Indicatori di complessi industriali Maggiori
- Indicatori di complessi industriali minori
- Indicatori di artiglieria antiaeree

➤ Dadi e dischetti di plastica

- Dischetti grigi
- Dischetti verdi
- Dischetti rossi
- Dadi

➤ **Miniature**

- Miniature di plastica che rappresentano le unità terrestri, navali ed aeree.

3. PREPARAZIONE DEL GIOCO [G]

➤ **Sistemazione delle mappe**

Collegare il bordo occidentale della mappa di Pacific 1940 con il bordo orientale della mappa di Europe 40. La mappa combinata avvolge il mondo orizzontalmente. I Territori e le Zone Marine sul bordo orientale della mappa combinata sono adiacenti a Territori e Zone Marine sul bordo occidentale (vedere oltre movimenti tra le mappe).

➤ **Movimento tra le mappe**

I bordi orientali ed occidentali delle mappe marcano i confini tra Territori e Sea Zone. In particolare:

- La provincia canadese dell'Alberta/Saskatchewan/Manitoba sulla mappa è adiacente ai territori dello Yukon e della British Columbia sulla Mappa Pacifico.
- Gli Stati Uniti Centrali sono adiacenti agli Stati Uniti occidentali.
- Il Messico Sudorientale è adiacente al Messico

Le seguenti Zone Navali sono tra loro adiacenti:

Zona	Adiacente a
11	64
28	64
51	64, 65, 66
52	66
64	11, 28, 51
65	51
66	51, 52

➤ **Posizionamento delle unità sulle mappe**

Il setup delle unità di ogni singola potenza è riportato nelle tabelle riportate in fondo al Regolamento.

➤ **Capitale iniziale delle Potenze impegnate**

Le nazioni iniziano il gioco con i seguenti capitali (in IPC):

Potenza	IPC di partenza	Potenza	IPC di partenza
Germania	30	ANZAC	10
Unione Sovietica	37	Italia	10
Giappone	26	Stati Uniti	52
Regno Unito – Europa	28	Cina	12
Regno Unito – Pacifico	17	Francia	19
ANZAC	10	Italia	10

E' possibile tracciare la situazione del capitale (in IPC) delle singole Potenze durante il gioco utilizzando la IPC Tracking Chart.

4. NUMERO DEI GIOCATORI [G]

Questo gioco può essere giocato da 2 a 6 giocatori. Ove un giocatore controlli più di una potenza è necessario che tenga separati gli introiti di ogni nazione. Un giocatore può condurre le operazioni di una sola potenza alla volta. Il controllo delle potenze deve essere così diviso tra i giocatori

➤ **Due giocatori**

- **Giocatore 1:** Asse (Germania, Italia, Giappone);
- **Giocatore 2:** Alleati (Regno Unito, ANZAC, Francia, Unione Sovietica, Stati Uniti, Cina)

➤ **Tre giocatori**

- **Giocatore 1:** Asse (Germania, Italia, Giappone)
- **Giocatore 2:** Regno Unito, ANZAC, Francia.
- **Giocatore 3:** Unione Sovietica, Stati Uniti, Cina

➤ **Quattro giocatori**

- **Giocatore 1:** Asse (Germania, Italia, Giappone).
- **Giocatore 2:** Regno Unito, ANZAC.
- **Giocatore 3:** Unione Sovietica, Francia.
- **Giocatore 4:** Stati Uniti, Cina.

➤ **Cinque giocatori**

- **Giocatore 1:** Germania, Italia.
- **Giocatore 2:** Giappone
- **Giocatore 3:** Regno Unito, ANZAC.
- **Giocatore 4:** Unione Sovietica, Francia.
- **Giocatore 5:** Stati Uniti, Cina.

➤ **Sei giocatori**

- **Giocatore 1:** Germania.
- **Giocatore 2:** Italia.
- **Giocatore 3:** Giappone.
- **Giocatore 4:** Regno Unito, ANZAC.
- **Giocatore 5:** Unione Sovietica, Francia.
- **Giocatore 6:** Stati Uniti, Cina.

5. COME SI VINCE LA GUERRA [G]

L'Asse vince se controlla contemporaneamente per un completo round di gioco (in alternativa) almeno 8 Victory City sulla mappa Europea o almeno 6 Victory City sulla mappa del Pacifico e nel contempo controlla almeno una capitale dell'Asse (Roma, Berlino o Tokyo) al termine di quel round.

Gli Alleati vincono il gioco se controllano contemporaneamente Berlino, Roma, e Tokyo per un completo round di gioco e se controllano almeno una delle capitali Alleate (Washington, Londra, Parigi, o Mosca) al termine di quel round.

6. SITUAZIONE POLITICA [G]



All'inizio del gioco Germania, Giappone ed Italia fanno parte dell'Asse. Al momento il Regno Unito, supportato dal Commonwealth (Canada, e ANZAC), la Francia e la Cina costituiscono gli Alleati *in guerra*. Gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica sono neutrali. Durante il periodo *iniziale del conflitto* molte altre nazioni tentarono di rimanere neutrali, ma quando il conflitto divenne globale molte nazioni neutrali furono forzate ad aderire ad una alleanza o all'altra.

Le regole seguenti riflettono lo sviluppo di questi eventi storici dal 1940 in poi. Queste regole sostituiscono la Situazione Politica e gli Obiettivi Nazionali e le regole sui Bonus stabiliti per Axis & Allies Pacific 1940 ed Europe 1940 giocati singolarmente. *Fanno eccezione le regole sui territori neutrali di Europe 1940 che vengono acquisite integralmente.*

➤ **Potenze Maggiori**

- **Germania**

I tedeschi occupano Belgio/Olanda e sono pronti a scatenare l'attacco contro la Francia dove quello che resta dell'Esercito Francese supportata da alcune unità alleate sbarrano la via di Parigi. Con il grosso delle forze aeree e terrestri in Belgio la Germania non è in posizione per attaccare, al momento l'Unione Sovietica.

Situazione Politica: La Germania è in Guerra con la Francia, il regno Unito e ANZAC. *Il giocatore che controlla* la Germania può dichiarare guerra agli Stati Uniti, all'Unione Sovietica o alla Cina all'inizio di qualsiasi Fase Combat Move del turno di gioco tedesco. Lo stato di guerra tra la Germania e una delle due citate potenze non comporta l'automatico stato di guerra con le altre due.

- **Unione Sovietica**

La Nazione si sta riprendendo dalle Purghe staliniane che hanno colpito anche il corpo degli ufficiali ed ha scosso l'Armata Rossa nel suo intimo. Questo ed i recenti disastri sul fronte finlandese, inoltre, fanno sì che l'Unione Sovietica sia ben felice di aver stretto un patto segreto con la Germania. Questo Accordo Segreto, noto come patto Molotov-Ribbentrop, assicura che l'Unione Sovietica rimarrà neutrale mentre la Germania farà la guerra in Europa. Inoltre permette ad entrambe le potenze di espandere la loro sfera di influenza nell'Europa

orientale senza interferenze altrui. Ad Est un patto di non aggressione con il Giappone sta per essere siglato. Sta ai due giocatori (Russo e Giapponese) definire i dettagli di questo trattato.

Situazione politica: L'Unione Sovietica inizia il gioco senza essere in guerra con nessuna altra potenza. L'Unione Sovietica non può dichiarare guerra a nessuna potenza dell'Asse prima del turno 4, a meno che non abbia ricevuto una dichiarazione di guerra da un'altra potenza dell'Asse europea o che Londra non sia stata conquistata da una potenza dell'Asse. Può invece dichiarare guerra al Giappone all'inizio della Fase di Combat Move di ogni suo turno di gioco.

Grazie ai due separati patti di non aggressione con Germania e Giappone, l'Unione Sovietica è in una particolare posizione nelle relazioni con le potenze dell'Asse. Come risultato se l'Unione Sovietica è in guerra con una potenza dell'Asse solo su uno dei due teatri (*Europa o Pacifico*) nell'altro teatro rimane sotto le stesse restrizioni applicabili ad una nazione neutrale. (vedere la sezione Potenze non in guerra con altri). In altre parole un eventuale stato di guerra con il Giappone elimina le restrizioni all'Unione sovietica solo sulla mappa del Pacifico, mentre lo stato di guerra con la Germania o l'Italia elimina le restrizioni solo sul teatro Europeo.

- **Giappone**

Con l'imminente firma da parte del Giappone del Patto Tripartito insieme con Germania ed Italia, si formalizza l'alleanza tra i paesi dell'Asse. Il Giappone ha anche recentemente posto termine ad una guerra di frontiera con l'Unione Sovietica ed la Mongolia che si è concluso con un accordo di cessate il fuoco.

Situazione Politica: All'inizio del gioco il Giappone è in guerra solo con la Cina. Il Giappone considera qualsiasi movimento di unità di una qualsiasi nazione alleata all'interno della Cina come un atto di guerra. Quando non è in guerra con gli Stati Uniti oltre alle normali restrizioni (vedere la sezione Potenze non in guerra tra di loro) il Giappone non può terminare delle sue unità navali entro 2 Sea Zone dalla territori continentali degli Usa (Alaska e Western United States). Il Giappone può dichiarare guerra a UK, ANZAC, USA, Francia o URSS all'inizio della Fase di Combat Move di un qualsiasi proprio turno. Una dichiarazione di guerra del Giappone contro UK o ANZAC ha come conseguenza lo stato di guerra con entrambi. Un eventuale stato di guerra tra Giappone e Russia o tra Giappone e Francia non ha effetti sulle relazioni tra Giappone e USA. Il Giappone può attaccare i territori olandesi solo se esiste lo stato di guerra con UK e ANZAC.

- **Stati Uniti**

Gli Stati Uniti pur volendo rimanere neutrali hanno un forte sentimento pro Alleati. Separati dai conflitti del mondo da due grandi oceani gli Stati Uniti non hanno intenzione di essere coinvolti in un'altra guerra Europea a meno di 20 anni dal termine della guerra precedente. Con il suo esercito classificabile tra il 12° ed il 14° posto nel ranking mondiale e con un fortissimo sentimento isolazionista, solo un deliberato attacco da parte di una potenza dell'Asse può far terminare lo stato di neutralità e costringere la nazione ad entrare in guerra. Comunque la crescita del pericolo rappresentato dal rafforzamento della minaccia dell'Asse può costringere gli USA a riconsiderare la loro posizione.

Situazione Politica: All'inizio del gioco gli Stati Uniti non sono in guerra con nessuno. In aggiunta alle normali restrizioni (vedere la sezione Potenze non in guerra tra loro) fino al momento in cui non è in guerra con il Giappone gli Stati

Uniti non possono muovere nessuna unità attraverso territori Cinesi o terminare il movimento delle sue unità navali nelle Sea Zone adiacenti a territori controllati dal Giappone. Fino a che non sono in guerra con Germania o con l'Italia gli Stati Uniti possono terminare il movimento delle unità navali solo nelle Sea Zone adiacenti a territori controllati dagli americani con una sola eccezione: le navi da guerra possono condurre pattugliamenti a lungo raggio nella Sea Zone 102.

Gli Stati Uniti non possono dichiarare guerra a nessuna potenza dell'Asse a meno che un'altra potenza dell'Asse non gli abbia dichiarato guerra, oppure Londra non sia stata conquistata o sia stato occupato un qualsiasi territorio nel Nord America oppure il Giappone abbia fatto una dichiarazione di guerra non provocata contro UK o ANZAC. Dopo di ciò gli USA sono intitolati dichiarare guerra a qualsivoglia potenza dell'Asse al turno susseguente.

Comunque se non ancora in guerra alla Fase di Collect Income del suo terzo turno gli USA possono dichiarare guerra a una qualsiasi potenza dell'Asse all'inizio di quella Fase. Questa è una eccezione alla regola standard di dichiarazione di guerra che prevede la dichiarazione di guerra al'inizio della Fase di Combat Move.

- **Cina**

L'espansione giapponese in Cina nei primi anni trenta fu concepita non solo per controllare le risorse della Cina, ma anche per eliminare l'influenza di inglesi, americani e sovietici nell'area. In Giappone vuole isolare la Cina dagli aiuti esterni.

Situazione politica: La Cina comincia il gioco in guerra con il Giappone. La Cina non può dichiarare guerra ad una potenza dell'Asse europea a meno che quelle potenze non decidano di dichiarare guerra alla Cina e muova le sue unità in un territorio in cui le le unità cinesi sono abilitate a muoversi. Lo stato di guerra tra la Cina e una potenza dell'Asse non ha effetto sulle relazioni con le altre potenze dell'Asse.

- **United Kingdom**

Il Regno Unito ha appena completato l'evacuazione delle sue sue forze e di quelle alleate da Dunkirk. L'invasione dell'Inghilterra appare come una reale possibilità. La battaglia d'Inghilterra sta per incominciare.

Situazione politica: Il Regno Unito insieme alla Francia inizia il gioco in guerra con Germania e Italia. Il Regno Unito può dichiarare guerra al Giappone all'inizio della Fase Combat Move di ogni turno, ma questo significa che anche ANZAC risulta in stato di guerra. Se 'il Regno Unito non è ancora in guerra con il Giappone in aggiunta alle normali restrizioni (vedere la sezione "Potenze non in guerra tra loro") allora il Regno Unito non può muovere unità all'interno o attraverso la Cina. Può invece spostare truppe nei territori Olandesi in un movimento NonCombat quando desidera e fino a quando questi territori non siano stati conquistati da una potenza dell'Asse. Può anche prendere il controllo dei territori Olandesi muovendo Unità terrestri dentro di essi (durante la fase di Combat Move) e guadagnando anche gli IPC relativi. Inoltre il Regno Unito considera attacchi contro i territori olandesi come un atto di guerra diretto contro di lui. Una volta che un territorio Olandese risulti catturato da una potenza dell'Asse può comunque essere successivamente essere catturato e controllato da qualsiasi altra potenza.

- **Italia**

Situazione Politica: All'inizio del gioco l'Italia è in stato di guerra con Francia e Regno Unito ed ANZAC. L'Italia può dichiarare guerra agli Stati Uniti,

all'Unione sovietica o alla Cina all'inizio di ogni fase di Combat Move di ogni suo turno. L'eventuale stato di guerra con una di queste potenze non ha effetto sulle relazioni con le altre due.

- **ANZAC**

Lo stato di tensione ed il sospetto sulle reali intenzioni espansive Giapponesi minano il senso di sicurezza di Australia e Nuova Zelanda (ANZAC).

Situazione Politica: ANZAC inizia il gioco in guerra con Germania e Italia (entrambe nell'altro emisfero (e quindi anche sull'altra mappa). ANZAC può dichiarare guerra al Giappone all'inizio della fase di Combat Move di ogni suo turno cosa che coinvolgerà in guerra automaticamente anche il Regno Unito. Quando non in stato di guerra con il Giappone in aggiunta alle normali restrizioni (vedere la sezione "Potenze non in guerra tra loro") allora il Regno Unito non può muovere unità all'interno o attraverso la Cina. Può invece spostare truppe nei territori Olandesi in un movimento Non Combat quando desidera e fino a quando questi territori non siano stati conquistati da una potenza dell'Asse. Può anche prendere il controllo dei territori Olandesi muovendo Unità terrestri dentro di essi (durante la fase di Combat Move) e guadagnando anche gli IPC relativi. Inoltre il Regno Unito considera attacchi contro i territori olandesi come un atto di guerra diretto contro di lui.

- **Francia**

La Francia si trova a combattere per la sua sopravvivenza e, ove la storia si ripettesse, cadrà a seguito di una vittoriosa invasione della Germania.

Situazione Politica: La Francia è in guerra con Italia e Germania. La Francia può dichiarare guerra al Giappone all'inizio della fase di Combat Move di ogni suo turno.

Giocatore di controllo: Il giocatore che controlla la Francia gestirà tutti gli eventi correlati con la Francia come se fosse una potenza controllata separatamente, includendo in questo anche le risorse economiche. Il gioco non contempla la costituzione della repubblica di Vichy in Francia.

➤ **Stati neutrali**

- **Territori Neutrali [E]**

Nel 1940 molte nazioni (compresi gli Stati Uniti) tentarono di rimanere neutrali. La trasformazione della guerra europea in una vera guerra mondiale costrinse molte nazioni neutrali ad unirsi ad una alleanza o all'altra. Ci sono tre tipi di Territori neutrali nel gioco: Territori Neutrali orientati a favore degli alleati, Territori Neutrali orientati a favore dell'Asse e Territori strettamente Neutrali (non allineati).

Molti territori neutrali hanno le loro forze armate. Queste forze sono indicate sulle mappe da una silhouette di una unità di fanteria stampigliata sul territorio associata ad un numero *che corrisponde* alle unità di fanteria che possono essere piazzate sulla mappa ove la neutralità del territorio fosse violata. Il piazzamento di queste unità avviene senza pagamento *di IPC* da parte di alcuno.

Un concetto fondamentale *da comprendere* è la differenza tra 'territorio neutrale' e 'Potenza neutrale'. Ci sono solo 9 Potenze coinvolte nel gioco (Germania, Unione Sovietica, Giappone, Stati Uniti, Cina, Regno Unito, ANZAC, Italia e Francia). Alcune di queste Potenze iniziano il gioco in stato di neutralità. I territori neutrali iniziano il gioco non controllati da nessuna potenza e ogni singolo territorio è trattato come una entità a parte. I territori neutrali non sono

mai collegati ad altri territori come una singola nazione. Ad esempio ove l'Asse invadesse la NorthWest Persia, questo evento non attiverebbe le unità della Persia o cambierebbe il suo stato politico. A differenza delle potenze principali del gioco, non è mai previsto di 'dichiarare guerra' ad un territorio neutrale: questi possono essere semplicemente attaccati.

Il movimento in un territorio neutrale deve essere effettuato nel corso della Fase Combat Move ed ogni combattimento conseguente deve essere risolto nel corso della fase di Combattimento. Prima che un territorio neutrale possa ricadere sotto il controllo della Potenza che lo sta invadendo tutte le unità del territorio neutrale devono essere eliminate. Le unità aeree non possono volare su un territorio neutrale a meno che non stiano partecipando ad un attacco contro di esso.

- **Territori Neutrali orientati a favore [C]**

Sono considerati amici quei territori neutrali che simpatizzano per una alleanza.

Ad esempio sulla mappa Bulgaria ed Iraq sono considerate territori orientati a favore dell'Asse. Entrambi questi territori sono considerati orientati a favore sia dell'Italia della Germania e del Giappone. Un territorio neutrale orientato a favore degli Alleati si intende simpatizzante per Stati Uniti, Cina, Regno Unito, Unione Sovietica, Francia, ANZAC.



I territori neutrali amici non

possono essere attaccati *dalle nazioni per cui simpatizzano* e le loro unità aeree non possono volare sopra di essi. Unità terrestri di una nazione (*amica*) in guerra possono muovere in un territorio Neutrale amico ma non attraversarlo (*per andare oltre*) durante la fase di Non Combat Move. (vedere più avanti Non Combat Move). Questo movimento fa perdere comunque al territorio il suo status di neutralità. La prima potenza amica che effettua questo tipo di movimento mette un proprio control marker sul territorio precedentemente neutrale e il suo Livello di produzione Nazionale è immediatamente corretto del valore del territorio occupato. Con la perdita della neutralità le forze armate di quel territorio sono immediatamente attivate. Queste unità appartengono ora alla potenza che controlla il paese neutrale e possono essere utilizzate liberamente da questa potenza a partire dal suo turno successivo.

- **Territori Neutrali Ostili [C]**

Territori neutrali amici di una alleanza sono ovviamente ostili all'alleanza avversaria. Per esempio la Germania deve combattere per entrare in Yugoslavia che è un territorio neutrale simpatizzante per gli alleati.

Muovere contro un territorio neutrale avverso è considerato un Combat Move e il conseguente combattimento deve essere risolto nella susseguente Fase di combattimento (vedere più oltre Combat Move). Unità aeree non possono sorvolare un paese neutrale ostile a meno che non lo facciano per attaccarlo.

Quando un territorio neutrale viene invaso le unità del suo esercito sono immediatamente attivate e sono piazzate nel territorio. Prima che una potenza possa prendere il controllo di un territorio neutrale ostile tutte le unità del suo esercito devono essere eliminate.

Quando un territorio neutrale ostile viene attaccato non è più considerato neutrale e immediatamente entra a far parte dell'alleanza avversa all'attaccante. Per esempio se la Germania attacca la Yugoslavia quest'ultima si unisce agli Alleati e immediatamente le sue unità sono attivate e piazzate. In ogni caso il controllo di queste forze deve essere assegnato ad uno dei giocatori avversari (una delle potenze Alleate) e vengono utilizzate le unità di fanteria di quella potenza per rappresentare le forze neutrali. Questo giocatore selezionato piazza le unità

neutrali sulla mappa e le gestisce nella fase di Combattimento. Le forze neutrali non vanno confuse con altre forze di altre potenze, incluse quelle del giocatore che controlla le forze del territorio neutrale attaccato.

Catturare un territorio neutrale ostile assegna al giocatore che lo cattura gli IPC relativi al territorio. La potenza che invade il territorio neutrale ostile piazza un Control Maker nazionale sul territorio e il suo livello di produzione nazionale è aggiornato tenendo conto del valore del territorio conquistato.

Se un territorio neutrale ostile è attaccato ma non viene conquistato le unità difendenti sopravvissute rimangono sul territorio ma non possono essere mosse altrove. Il territorio rimane non controllato da nessuna potenza (si piazza un qualsiasi National Control Marker rovesciato sul territorio) ma le unità dell'alleanza amica sono ora autorizzate a muoversi all'interno del territorio e prendere quindi *eventualmente* il controllo del territorio e delle unità superstiti come se fosse un neutrale amico.

- **Territori Strettamente Neutrali [C]**

Svezia, Turchia, e Svizzera sono esempi di territori strettamente neutrali. Tali territori non propendono per nessuna delle due alleanze. Si può prendere il controllo di questi territori neutrali solo invadendoli. Non hanno nessuna particolare propensione verso nessuna delle due alleanze e si comportano verso di esse come Neutrali ostili con una sola eccezione: un attacco di qualsiasi potenza contro un territorio strettamente neutrale (*sia che sia coronato da successo o no*) trasforma i rimanenti territori strettamente neutrali in pro Alleati o pro Asse, in conseguenza di chi ha portato l'attacco.

Per esempio se la Germania attacca la Svezia tutti gli altri neutrali diventano immediatamente pro-Alleati a tutti gli effetti.

Una volta che un territorio neutrale è controllato da una potenza maggiore le regole riguardanti i territori neutrali non si applicano più, e il territorio viene trattato come ogni altro territorio, con l'eccezione che non esiste una potenza 'controllore originale'. In ogni caso può essere solo catturato ma mai liberato (vedere più oltre liberare un territorio) e non è possibile piazzare su di esso un complesso industriale maggiore.



- **Regole speciali riguardanti la Cina [P]**

La Cina e le sue unità sono controllate da uno dei giocatori alleati, ma, per gli scopi del gioco, La Cina è considerata una potenza a parte e le sue risorse non possono essere mescolate con quelle delle altre potenze alleate. I territori cinesi sulla mappa hanno marcato l'emblema delle Forze Nazionaliste Cinesi. Alcuni di questi territori iniziano il gioco sotto il controllo giapponese, ma sono considerati territori originariamente controllati dalla Cina.

- **Mobilizzazione delle unità**

A differenza delle altre potenze la Cina non è un paese industrializzato e ha una economia essenzialmente rurale e un governo decentralizzato. Come risultato la Cina non ha una capitale come le altre Potenze. Nel caso in cui tutti i territori

cinesi siamo stati catturati dal Giappone, la Cina non gli cede gli IPC non spesi ma li trattiene nella speranza che alcuni dei suddetti territori siano liberati. e li può riutilizzare se almeno un territorio venga liberato dagli alleati. La Cina può spendere i propri IPC solo per acquistare unità di fanteria (con una eccezione più oltre riportata) ma non usa complessi industriali per il piazzamento delle unità. Le nuove unità cinesi possono essere mobilitate in qualsiasi territori cinese controllato dalla Cina, compresi quelli eventualmente catturati *dai cinesi* nel turno corrente.

- **Complessi industriali**

Se i Giapponesi avessero deciso di costruire un Complesso industriale su un territorio cinese e questo territorio fosse successivamente ricatturato dai cinesi o liberato da una potenza alleata, il complesso industriale deve essere immediatamente rimosso dalla mappa.



- **Conseguenze dalla interruzione dei convogli**

La Cina non ha conseguenze da eventuali interruzione del flusso dei convogli. (vedere di seguito la regola dedicata).

- **Limitazioni di movimento delle unità cines**

Quando fu invasa dal Giappone sul territorio cinese si stava combattendo una guerra civile. Questo limita gli interessi cinesi nella guerra generale. Le unità cinesi, di conseguenza, possono solo muoversi entro territori che riportano stampato l'emblema della Cina nazionalista. Fanno eccezione a questa regola il Kwangtung e la Birmania (Burma), in quanto, pur non essendo territori cinesi, è concesso alle unità cinesi di muovervi. Queste sono gli unici territori dove non cinesi che unità cinesi possono occupare. La Cina può controllare temporaneamente questi territori, ma solo se forzer cinesi li ricatturano all'Asse mentre l'India è sotto controllo dell'Asse. Le forze cinesi non possono essere imbarcate sui trasporti.

- **Strada della Birmania**

La strada della Birmania è vitale per lo sforzo bellico cinese. Quando tutti i territori che sono attraversati da questa strada sono controllati dagli Alleati durante la fase di raccolta delle risorse la Cina riceve un Bonus speciale di 6 IPC ogni turno. Inoltre quando la strada della Birmania è aperta (la verifica va fatta nel corso della fase di acquisto e riparazione delle unità ad inizio turno) la Cina può anche mobilitare unità di artiglieria. Non disponendo di miniature di artiglieria cinese si usino quelle americane ma per il resto queste rimarranno unità cinesi a tutti gli effetti. di artiglieria americane

- **Le Tigri Volanti**

All'inizio del gioco in Cina è dislocata una caccia americano. Questa miniatura rappresenta il gruppo di volo volontario americano denominato le Tigri Volanti. Questo caccia è considerato parte delle forze cinesi per tutto quanto attiene al movimento ed al combattimento. Non può lasciare il territorio che le forze cinesi possono occupare, anche solo per attaccare un altro territorio non cinese e quindi atterrare su un territorio cinese. Se l'unità viene distrutta il giocatore americano non può ricostituirla.

7. ELEMENTI DELLA MAPPA (Spazi sul tabellone di gioco)

➤ Territori [P]

I colori del bordo dei territori indicano quale potenza occupi il territorio all'inizio del gioco. Ogni potenza ha il suo proprio colore ed il proprio emblema. (Il Regno Unito controlla il Canada oltre agli altri territori dove è stampato il suo emblema). Quando le regole si riferiscono al 'controllore originale' di un territorio si intende riferirsi alla potenza il cui emblema è stampata sul territorio. (Alcuni territori in Cina hanno sovraimpresso l'emblema cinese ma sono controllati dal Giappone all'inizio del gioco. Questi territori sono considerati controllati dalla Cina in origine ma catturati dal Giappone).

Tutti gli altri spazi sono neutrali e non sono allineati con nessuna potenza.

Molti territori hanno un valore in termini di risorse che può variare da 1 a 20. Questo è il numero di IPC che il territorio produce per ogni turno a favore della potenza che lo controlla. Alcuni territori come l'Islanda non hanno alcun valore di risorsa.

Le unità si possono muovere attraverso spazi adiacenti (quelli che condividono un confine comune). Territori che confinano solo in un punto (come il Regno Unito ed il mare della Sea Zone 111) non sono adiacenti tra loro, in quanto non condividono un confine comune.

Tutti i territori possono presentarsi sotto tre condizioni:

- **Amico:** Controllato da un giocatore o da una potenza amica.
- **Ostile:** Territorio controllato da una potenza avversaria con cui si è in guerra;
- **Neutrale:** Territorio non controllato da alcuna potenza o controllato da una potenza *potenzialmente* avversaria con la quale non si è ancora in guerra (vedere la Situazione politica).

I territori neutrali come la Svizzera presentano bordi bianchi e non hanno l'emblema di una potenza stampato sul territorio. Questi territori presentano una silhouette di un'unità *di fanteria* e un numero che indica quante unità di fanteria quel territorio può generare per difendere se stesso quando la sua neutralità sia violata. Il Deserto del Sahara e le Paludi del Pripiat sono considerate impraticabili e non possono essere attraversati da qualsiasi tipo di unità.

➤ Zone Marine (Sea Zone) [E]

Le zone marine possono essere sia amiche sia nemiche. Le zone marine considerate 'amiche' sono quelle che non contengono unità di superficie da combattimento (non trasporti o sommergibili) che appartengano a potenze che siano in guerra con il giocatore in turno. Le zone di mare ostili che contengono unità navali di superficie di una potenza in guerra con il giocatore in turno sono considerate 'ostili'.

Nota: Il Mar Caspio (circondato da Caucasus, Kazakhstan, Turkmenistan, Eastern Persia, Persia e Northwest Persia) è considerato una Sea Zone anche se non è contrassegnato da alcun numero identificativo.

➤ Isola [C]

Un'isola o un gruppo di isole è un territorio completamente circondato da una o più zone di mare. Una zona di mare può contenere più un'isola o gruppi di isole, ma ogni isola (o gruppo di isole) è



considerato un unico territorio. Ogni singolo territorio ha il suo nome separato e il suo emblema *stampigliato* su di esso. Non è però possibile dividere le eventuali unità terrestri (*presenti sullo stesso gruppo di isole*) in modo che possano occupare differenti isole dello stesso gruppo.

Per esempio Sardegna e Sicilia sono collocate all'interno della SZ 95. Hanno denominazione diversa e possono avere unità basate a terra separatamente dislocate. Al contrario le Indie Occidentali, collocate all'interno della SZ 89 costituiscono un unico territorio insulare.

Le Isole che invece non sono specificamente denominate (come quelle nelle SZ 114) non hanno effetti sul gioco e le unità non possono muovere su di esse.

➤ Canali e Stretti [E]

Canali e stretti sono oggetti geografici che possono aiutare o impedire il movimento navale, in dipendenza di chi li controlla. I Canali sono vie d'acqua artificiali che collegano due specchi d'acqua contigui mentre gli stretti sono passaggi naturali che hanno lo stesso effetto. In entrambi i casi il controllo dei territori terrestri che bordano queste vie d'acqua concede alla potenza controllante e ai suoi alleati la capacità di poter sfruttare gli stretti ed i canali per muoversi tra le Sea Zone adiacenti, negandone nel contempo l'uso alle potenze avversarie.



Ci sono due canali sulla mappa. Il **canale di Panama** connette l'oceano Pacifico (SZ 64) con il Mar dei Caraibi (SZ 89), mentre il **canale di Suez** connette il Mar Rosso (SZ 64) con il Mar Mediterraneo (SZ 98). Un canale non è considerato uno spazio *marittimo*, quindi non blocca il movimento terrestre tra le sue sponde. Unità terrestri possono muoversi liberamente tra Egitto e Tansgiordania. Il territorio del Centro America contiene interamente il Canale di Panama e quindi non è richiesto movimento terrestre tra le due sponde.

Sulla mappa sono presenti tre stretti. **Gli stretti turchi** (*Bosforo e Dardanelli*) connettono il Mediterraneo (SZ 99) ed il Mar Nero (SZ 100), lo **Stretto di Gibilterra** connette l'Oceano Atlantico (SZ 91) ed il Mar Mediterraneo (SZ 92), gli **stretti danesi** connettono il Mare del Nord (SZ 112) e il Mar Baltico (SZ 113). Gli stretti non possono essere attraversati da unità terrestri senza l'ausilio dei trasporti navali. La Turchia, essendo un unico territorio che contiene uno stretto, costituisce eccezione alla presente regola e quindi non è necessario l'utilizzo di trasporti navali per l'attraversamento degli stretti (*da parte delle unità terrestri*) e l'attraversamento degli stessi non corrisponde a movimento terrestre.



Se una alleanza (ma non necessariamente la potenza in turno *appartenente a quella alleanza*) controlla un canale o uno stretto all'inizio del turno di gioco di una potenza, questa può far transitare proprie unità navali attraverso lo stretto o il canale. Non è invece possibile attraversare stretti o canali nello stesso turno in cui se ne assume il controllo. Se invece lo stretto o il canale è sotto il controllo della alleanza *potenzialmente* avversaria ma con la quale non si è ancora in guerra è necessario

chiedere l'autorizzazione per utilizzarlo, e il permesso può essere concesso o negato. Non è possibile muovere unità navali attraverso canali o stretti sotto il controllo di nazioni neutrali o con le quali si è in guerra.

Per controllare uno stretto o un canale è necessario controllare i territori vicini. Le norme sono le seguenti:

Canali o stretti	Territori da controllare
Canale di Suez	Egitto e Transgiordania
Canale di Panama	America Centrale
Stretti Turchi	Turchia
Stretto di Gibilterra	Gibilterra
Stretti Danesi	Danimarca

Se c'è un solo territorio interessato al controllo *di uno stretto o un canale* la potenza che controlla il territorio controlla lo stretto o il canale. Se i territori bordano uno stretto o un canale sono due allora se una potenza o una alleanza controlla entrambi di conseguenza controlla lo stretto o il canale. Se invece i territori che bordano lo stretto o il canale sono sotto il controllo da potenze appartenenti ad alleanze diverse allora lo stretto o il canale è chiuso alla navigazione. La Turchia inizia il gioco come nazione neutrale, quindi non è possibile movimenti attraverso gli stretti turchi finché la Turchia non venga catturata.

I sommergibili di qualsiasi alleanza possono però attraversare lo stretto di Gibilterra a prescindere dalla potenza che controlla Gibilterra.

Canali e stretti non interferiscono con il movimento aereo sia che il movimento sia tra zone marine sia che sia tra territori. Inoltre le unità aeree possono passare tra due Sea Zone connesse da uno stretto o da un canale a prescindere dalla potenza che lo controlla.

9. DETTAGLIO DELLE SINGOLE FASI [C]

FASE 1: Costituzione delle nuove unità e Rimessa in efficienza di Unità o installazioni danneggiate [C]

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

➤ Sequenza di costruzione di una nuova unità [C]

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

- **Step 1: Scegliere e costituire le nuove unità [C]**

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

- **Step 2: Pagare i costi per le nuove unità e le riparazioni alle unità o alle basi danneggiate [C]**

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

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

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

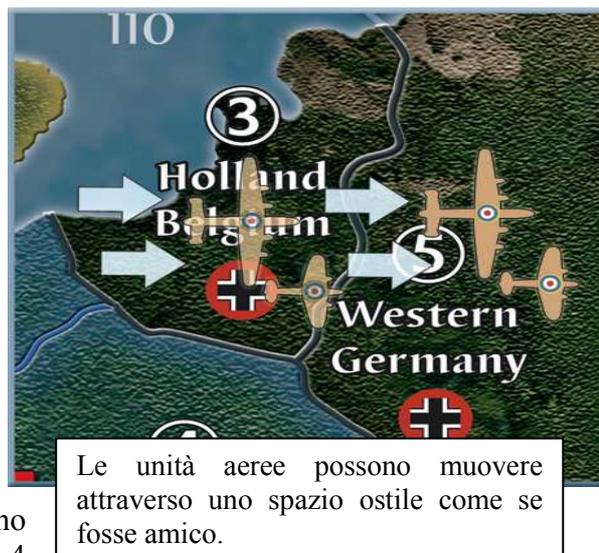
- **Step 3: Piazzare le unità nel settore di mobilitazione [C]**

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

FASE 2: Combat Move (movimento finalizzato al combattimento) [C]

➤ Norme Generali

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



E' possibile muovere tutte le unità che si voglia entro qualsiasi territorio o Sea Zone ostile, a propria discrezione. Ci si può muovere in una area ostile provenendo da aree (*terrestri o marittime*) differenti a patto che ogni unità attaccante raggiunga quell'area ostile con un movimento legale

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

- Unità carri e Meccanizzate che hanno effettuato un blitz attraverso un territorio ostile non occupato (vedere unità carri, meccanizzate, e Blitzing);
- Unità che muovono da una zona marina ostile per sfuggire ad un combattimento compiendo in questo modo un Combat Move (Ai fini del rispetto di questa regola una Sea Zone all'interno della quale unità aeree in difesa possono essere lanciate in intercettazione (Scramble) in reazione ad un assalto anfibio deve essere considerata come Sea Zone ostile)
- Unità navali che hanno partecipato ad un assalto anfibio partendo da una Sea Zone amica così come unità aeree o navali che possono essere richieste per supportare questo assalto in caso che le unità difendenti siano sottoposte ad intercettazione (vedere la regola sullo scramble);
- Unità navali che muovono in una zona marina che contiene solo sommergibili nemici e/o trasporti con il compito di attaccare queste unità (si rammenti che in questo caso le zona marine non sono considerate ostili).



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

Unità della stessa alleanza possono liberamente condividere i territori, e spazi su portaerei e trasporti ove le potenze a cui appartengono le unità siano entrambe in guerra. Le Sea Zone possono essere condivise anche se le unità appartengono a nazioni non a tutte in guerra. Queste condivisioni devono comunque trovare d'accordo le due potenze coinvolte.

Tutti i movimenti effettuati nella Fase Combat Move si considerano avvenuti allo stesso tempo e precedono tutti la fase di combattimento. Non è quindi possibile nel corso della stessa fase muovere una unità, effettuare un combattimento quindi muovere di nuovo la stessa unità. L'unica eccezione riguarda le unità terrestri che devono effettuare uno sbarco anfibio preceduto da una battaglia navale (vedere la sezione riguardante gli assalti anfibi). Queste unità devono essere sbarcate dopo la battaglia navale (terminata con successo). Non è inoltre possibile muovere ulteriori unità in rinforzo in uno spazio in cui sia iniziata una battaglia.

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

Un sommergibile nemico e/o un trasporto non bloccano il movimento delle unità navali avversarie o impediscono lo sbarco o l'imbarco di unità terrestri dai trasporti nelle Sea Zone dove stazionano (in assenza di unità navali di altro tipo) con una sola eccezione (Vedere SpecialCombat Movement – Trasporti). Il giocatore in turno può decidere di attaccare (nella

fase di combattimento) trasporti o sommergibili che stazionino nella stessa Sea Zone dove vi siano proprie unità da combattimento. Comunque se l'unità da combattimento opta per l'attacco deve terminare in quella zona marina il proprio movimento e deve attaccare tutte le unità presenti nella Sea Zone. In pratica o si attaccano tutte le unità (sottomarini e trasporti in una determinata sea zone o li si ignora in blocco. E' però possibile che alcune unità di un gruppo navale proseguano oltre una Sea Zone occupata solo da trasporti e/o sommergibili mentre altre terminino lì il loro movimento per attaccare dette unità.



Il movimento del sommergibile US attraverso la SZ 117 non è impedito dall'unità GER (che non è un cacciatorpediniere) che però interrompe il movimento dell'altra unità di superficie US

➤ **Dichiarazione di Guerra [C]**

Non esistono particolari limitazioni nella possibilità di una Potenza a dichiarare Guerra ad una Potenza appartenente all'altra alleanza (vedere situazione politica). Se si vuole dichiarare guerra ad una potenza avversaria (con la quale non si sia già in guerra all'inizio del gioco) lo si deve fare all'inizio della fase di Combat Move del proprio turno di gioco, prima che siano eseguiti i movimenti (a meno che non sia diversamente disposto dalle regole politiche).

Non è necessario che alla dichiarazione di guerra segua un attacco.

Al momento che viene stabilito lo stato di guerra con un'altra Potenza, immediatamente tutti i territori o Sea Zone sotto il controllo di quella potenza o occupati da unità di quella potenza divengono ostili e si applicano quindi le restrizioni le restrizioni al movimento verso a attraverso spazi ostili con la seguente eccezione. Nel corso della Fase di Combat Move in cui una potenza entra in stato di guerra i suoi trasporti, che stazionano in Sea Zone diventate ostili, possono ancora essere caricati nelle Sea Zone dove si trovano (ma non in altre zone ostili). In pratica si considera che l'imbarco di unità terrestri su queste navi per un assalto anfibio avvenga prima della dichiarazione di guerra (quando la Sea Zone non è ancora diventata ostile).

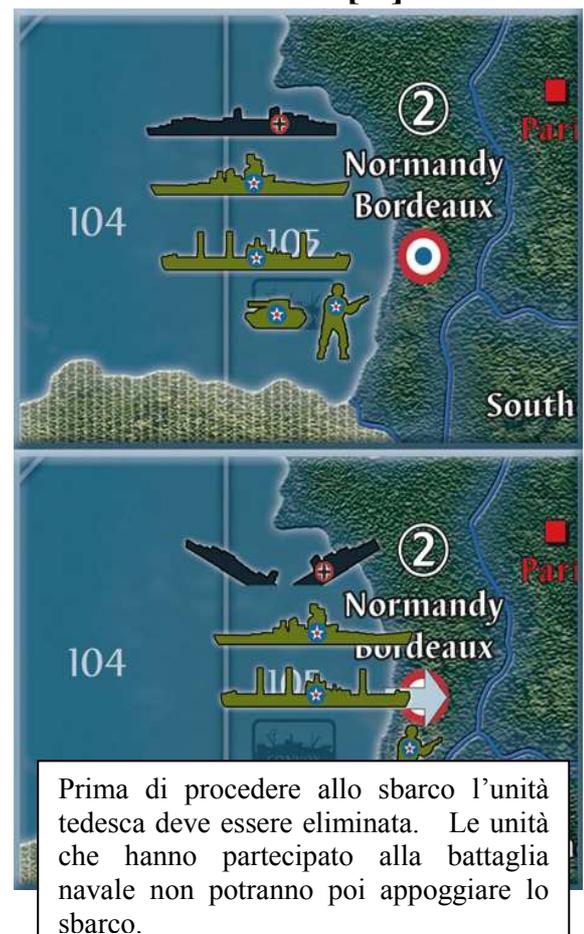
Una dichiarazione di guerra può essere "provocata" o "non provocata". Una dichiarazione di guerra è considerata provocata sia quando è fatta come reazione ad una diretta aggressione di un'altra potenza o quando una regola politica permette alla potenza di dichiarare guerra a causa delle azioni poste in essere da un'altra potenza. Per esempio se il Regno Unito dichiara guerra al Giappone, una conseguente dichiarazione di guerra del Giappone verso il regno Unito (tecnicamente non necessaria, visto che le due potenze sono già in guerra) verrebbe considerata provocata.

➤ **Unità che iniziano il turno di gioco in Sea Zone ostili [C]**

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

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

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



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

➤ **Movimento delle unità aeree**

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

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

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

➤ **Assalto Anfibio [C]**

Se una potenza vuole effettuare un attacco anfibio deve annunciare il suo intento nel corso della fase di Combat Move. L'assalto anfibio ha luogo quando la potenza in turno attacca un territorio costiero o un gruppo di isole da una zona di mare non ostile, scaricando le unità terrestri dai trasporti per attaccare il territorio obiettivo (o facendo un attacco combinato con unità sbarcate dal mare ed altre che attaccano da uno o più territori terrestri confinanti).

La Sea Zone dove si effettua l'Assalto Anfibio può essere sia amica che ostile, ma se risulta ostile va trasformata in amica attraverso l'esecuzione di un combattimento navale (*che elimini le unità navali nemiche*) prima che abbia inizio lo sbarco vero e proprio.

Muovere i trasporti e le unità imbarcate nella zona marina dalla quale sia stato pianificato di lanciare l'assalto anfibio, conta come un movimento per il combattimento, anche se nella zona marina non vi siano unità da guerra di superficie nemiche o non vi sia la possibilità per le unità aeree di poter essere intercettate da unità nemiche in scramble. Quanto detto è valido per le unità aeree che appoggiano l'Assalto. Inoltre se unità aeree nemiche potessero potenzialmente essere soggette a scramble per difendere la Sea Zone interessata è possibile muovervi unità aeree aggiuntive per combatterle nel caso lo scramble fosse realmente lanciato.



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

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

➤ **Combat Move Speciale [C]**

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

- **Portaerei [C]**

Anche se non hanno una capacità di attacco e non sono rappresentate sulla battle strip, le portaerei possono comunque partecipare ad un attacco, ed eventualmente incassare colpi, fino a quando un'altra unità, con fattore di attacco di almeno 1, attacca insieme ad essa. da zero, Qualsiasi unità aerea imbarcata su portaerei, ove il concorrente decida di usarla, deve esse lanciata prima che l'unità navale venga mossa. Le unità aeree e quelle navali muovono indipendentemente.

Le unità aeree possono effettuare un Combat Move dalla zona di mare dove si trova in origine la portaerei o in alternativa rimanere e muovere durante la Fase di Non Combat Move.

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

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

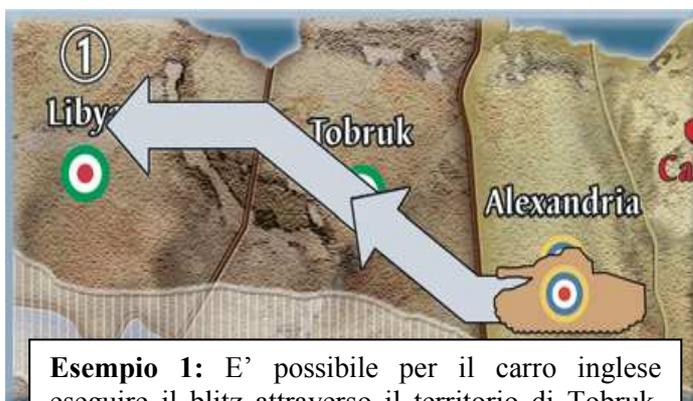
- **Sommergibili [C]**

I Sommergibili sono capaci di muoversi senza farsi individuare grazie alla loro abilità nel navigare immersi. Per questa ragione seguono regole speciali di movimento. Se non sono presenti cacciatorpediniere nemici i sommergibili possono muoversi attraverso zone marine contenenti navi da guerra di superficie avversarie senza l'obbligo di fermarsi. Comunque se un

sommersibile entra in una Sea Zone dove staziona un cacciatorpediniere avversario deve interrompere il suo movimento immediatamente e nella fase successiva dovrà avvenire un combattimento.

- **Carri, Meccanizzati e 'Blitzing' [C]**

Una unità carri può effettuare un **attacco in profondità** (blitz) muovendo attraverso un territorio ostile non occupato come prima parte di un movimento che potrà terminare in un territorio sia ostile che amico. E' inoltre ammesso che una unità meccanizzata possa muoversi insieme (eseguendo un blitz) con una unità carri. Il movimento completo



Esempio 1: E' possibile per il carro inglese eseguire il blitz attraverso il territorio di Tobruk, ostile ma non occupato. Al termine del movimento è impossibile marcare con un proprio marker nazionale i territori oggetto del blitz (anche se non occupati).

deve avvenire nel corso della fase Combat Move. L'unità che conduce un blitz stabilisce il controllo sul primo territorio che attraversa prima di muovere sul secondo, quindi il giocatore in turno può immediatamente porre il suo National Control Marker sul territorio e aggiornare il National Production Level. Ove l'unità carri (ed eventualmente quella meccanizzata che la accompagna) trovasse sul primo territorio una unità nemica (includendo tra queste anche unità antiaeree, i complessi industriali, basi aeree e basi navali) deve terminare immediatamente il proprio movimento.



Esempio 2: La presenza di una qualsiasi unità nemica ne territorio che si vuole attraversare nel blitz (sia essa una unità antiaerea, un complesso industriale, una base aereo navale) interrompe il blitz stesso.

- **Trasporti [C]**

Se un trasporto incontra una unità da guerra di superficie ostile (escludendo quindi sommergibili e trasporti) dopo che ha iniziato il movimento (non conta la zona marina di partenza) deve interrompere il proprio movimento per quel turno e dovrà effettuare un combattimento nella successiva fase (*in questo caso anche le portaerei partecipano al combattimento avendo valore in difesa diverso da 0. Il trasporto senza scorta navale può comunque essere appoggiato da unità aeree, Se totalmente senza scorta viene immediatamente eliminato*)).

Un trasporto può caricare unità quando si trova o transita attraverso una Sea Zone amica, compresa la Sea Zone da cui è iniziato il movimento. Se il trasporto carica unità terrestri nel corso della Fase Combat Move, queste dovranno essere sbarcate per attaccare un territorio ostile come parte di un assalto anfibio durante la fase di Combattimento, oppure i trasporti dovranno

ritirarsi durante lo step di combattimento navale della sequenza dell'assalto anfibio. Un trasporto che prende parte ad un assalto anfibio deve terminare il suo movimento in una Sea Zone amica (oppure in una Sea Zone che potrebbe diventare amica a seguito del combattimento navale) dalla quale l'attacco anfibio verrà portato. Comunque un trasporto non è autorizzato a sbarcare unità terrestri per un assalto anfibio in una Sea Zone che contiene uno o più sommergibili nemici ignorati (*nel senso di non attaccati*) a meno che al termine della Fase di combat Move non si trovi in quella Sea Zone insieme con almeno una nave da guerra di superficie della potenza che sta portando l'attacco

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

➤ **Effetto delle Basi Aeree [C]**

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

➤ **Effetto delle Basi navali [C]**

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

➤ **Lancio dello Scramble (intercettazione su allarme) [C]**

Lo Scramble è una azione di movimento speciale che il difensore può mettere in atto alla fine della Fase di Combat Move dell'attaccante *per difendere dagli attacchi le Sea Zone adiacenti a territori con certe caratteristiche.*

Lo Scramble deve essere effettuato dopo che l'attaccante ha terminato tutti i suoi Combat Move e che tutti gli attacchi siano stati dichiarati. L'attaccante non può modificare i suoi Combat Move dopo che il difensore abbia dichiarato quali azioni di scramble abbia deciso di effettuare.

Il gruppo di intercettazione può essere composto al massimo da 3 unità aeree in difesa (Caccia o cacciabombardieri, i Bombardieri strategici non possono partecipare ad uno scramble) ogni gruppo basato su un'isola o su un territorio costiero che abbia al suo interno una base aerea, può lanciare uno scramble per difendere dagli attacchi le Sea Zone adiacenti. Queste unità aeree possono essere lanciate per supportare unità amiche che sono dislocate nelle Sea Zone Adiacenti e stanno per essere sottoposte ad attacco.

Può essere inoltre lanciato uno scramble per difendere un territorio da un assalto anfibio da una Sea Zone adiacente anche se il territorio sotto assalto non è quello che contiene la Base aerea. Possono difendere anche contro unità navali nemiche che stanno tentando l'assalto anfibio, anche se non sono presenti nella stessa Sea Zone unità navali amiche.

In situazioni in cui una Sea Zone sia adiacente a più di un territorio che contenga una base aerea (esempio SEA Zone 6 con Giappone e Corea o Sea zone 109 con United Kingdom e Scotland) da ogni territorio (*ammesso che entrambi abbiano una base aerea*) può essere lanciato un gruppo di intercettazione composto al massimo da tre aerei.

In caso che un territorio sia adiacente a più Sea Zone (Alaska con le Sea Zone 1 e 2 o United Kingdom con le Sea Zone 109 e 110) e sempre che questi territori ospitino una Base Aerea, ogni territorio può al massimo lanciare comunque al massimo 3 aerei ma può suddividerli come meglio crede tra le diverse Sea Zone.

Gli aerei lanciati in scramble stanno giocando un ruolo difensivo, quindi nel combattimento bisogna fare riferimento al loro valore in difesa. In quanto in difesa, inoltre non possono ritirarsi e non possono partecipare ad alcun altro combattimento durante quel turno (*che si ricordi vede in attacco un'altra potenza*) compreso un eventuale combattimento che abbia luogo sul territorio da cui lo scramble è stato lanciato.

Dopo che tutto il combattimento è stato completato, ogni unità del gruppo di intercettazione che è sopravvissuta deve ritornare nel territorio da cui è stata lanciata. Se il territorio è stato catturato dal nemico l'unità aerea può muovere di uno spazio per atterrare in un territorio amico o su una portaerei amica (*ove questa abbia capienza*). Se non fosse disponibile uno spazio ove atterrare l'unità sarebbe perduta. Le unità del gruppo di intercettazione sopravvissute atterrano durante la Fase di Non Combat Move *di quello stesso turno di gioco*, prima che l'attaccante compia i suoi movimenti.

Potenze non in Guerra tra loro

- **Norma generale**

Quando due potenze appartenenti a due schieramenti diversi non sono ancora in guerra tra loro sono soggette ad alcune restrizioni e a regole particolari.

- **Movimento.**

Una nave da guerra non blocca il movimento della navi delle altre potenze con cui non è in guerra. E' vero ovviamente anche il vice versa. Quindi navi di potenze potenzialmente avversarie possono occupare le stesse Sea Zone.

- **Combattimento.**

Una Potenza non può attaccare un territorio controllato o contenente unità di una Potenza con la quale non è in guerra. Se una potenza già belligerante attacca una Sea Zone che contiene unità che appartengano ad una potenza con cui è già in guerra e una con cui non è ancorain guerra, le unità di quest'ultima vengono ignorate. Le unità della potenza non in guerra non possono partecipare al combattimento in alcun modo e a seguito di quel combattimento non può risultare un stato di guerra.

- **Stati Uniti.**

Gli Stati Uniti iniziano il gioco come stato neutrale, e non fa parte degli Alleati. Non essendo in guerra con nessuno e avendo la la nazione un profondo spirito isolazionista, Gli stati Uniti devono rispettare particolari restrizioni:

- Non possono spostare truppe o unità aeree in altri territori neutrali;
- Non possono muovere unità in territori o su navi appartenenti a un'altra potenza o utilizzare basi navali di altre potenze;
- Parimenti non è permesso il passaggio o lo stazionamento di unità terrestri o aeree di altre potenze sul territorio degli stati Uniti ne è possibile utilizzare le sue basi navali.
- Da ultimo non è concesso alle unità navali americane di terminare il movimento in Sea Zone adiacenti a territori controllati dal Giappone.

FASE 3: COMBATTIMENTO (Solo Potenze in guerra)

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

➤ Sequenza di combattimento [P]

La sequenza di combattimento si esplica in 4 Azioni che vanno eseguite (a discrezione dell'attaccante nell'ordine indicato:

- **Azione 1: Attacco Kamikaze**
 - *Step 1: Dichiarazione dell'attacco*
 - *Step 2: Effettuazione dell'attacco*
- **Azione 2: Raid di Bombardamento Strategico**
 - *Step 1: Combattimento Aereo*
 - *Step 2: Assegnazione degli obiettivi ai Bombardieri e Azione della contraerea.*
 - *Step 3: Bombardamento*
- **Azione 3: Assalti Anfibi**
 - *Step 1 – Assegnazione delle unità Aeree*
 - *Step 2 - Combattimento Navale*
 - *Step 3 - Bombardamento controcosta di Corazzate ed Incrociatori*
 - *Step 4 - Combattimento Terrestre*
- **Azione 4: Combattimenti Standard**
 - *Step 1 - Piazzare le unità lungo la battle strip (o sulla Battle Board)*
 - *Step 2 - Attacco di Sorpresa dei Sommergibili o Immersione (Solo battaglie navali)*
 - *Step 3 - Fuoco delle unità dell'attaccante*
 - *Step 4 - Fuoco delle unità del difensore*
 - *Step 5 - Rimozione delle perdite del difensore*
 - *Step 6 - Scelta di continuare nell'attacco o ritirarsi*
 - *Step 7 - Conclusione del Combattimento*

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

➤ Unità combinate

In alcune circostanze la combinazione di alcuni tipi di unità incrementa le loro capacità. Per esempio una unità di fanteria accoppiata in attacco con una di artiglieria abilita l'unità di fanteria ad attaccare a 2. Tutte le circostanze in cui forze combinate incrementano le capacità sono riportate nella tabella in fondo (e sono comunque trattate nella descrizione delle capacità delle singole unità).

Alcune unità necessitano di un accoppiamento uno a uno con l'altra unità per attivare la capacità nello stesso momento. Ma è possibile che in fasi diverse dello stesso turno una unità possa attivare differenti capacità. Ad esempio una unità di artiglieria non può essere accoppiata contemporaneamente ad una unità di fanteria ed a una meccanizzata nello stessa fase di combattimento del proprio turno: solo una delle due unità potrà attaccare a 2. Peraltro una unità meccanizzata può accoppiarsi ad una unità carri per abilitare il blitz (nel corso della fase Combat Move) e quindi accoppiarsi con

una unità di artiglieria nella successiva Fase di combattimento. Di seguito la tabella delle possibili implementazioni.

Fanteria + artiglieria	Fanteria attacca @ 2
Meccanizzati + artiglieria	Meccanizzati attaccano @2
Cacciabombardieri + Carri	Cacciabombardiere attaccano @ 4
Cacciabombardieri + Caccia	Cacciabombardieri attaccano @ 4
Meccanizzati + carri	Meccanizzati abilitati al Blitz
Aerei + cacciatorpediniere	Aerei possono colpire i sommergibili

➤ **Azione 1 - Attacco Kamikaze:[P]**

Solo il giocatore Giapponese ha la capacità di effettuare questo attacco speciale contro le navi alleate e comunque nel numero massimo di 6 attacchi nel corso dell'intero gioco. L'Attacco Kamikaze può essere portato solo in una delle Sea Zone che riportano stampato in cartiglio kamikaze (e che sono quelle che circondano **Japan, Okinawa, Iwo Jima, Formosa, Marianas, and Philippines**). Se una potenza alleata decide di lanciare un attacco contro uno di questi gruppi di isole oppure di lanciare un assalto anfibio da una delle Sea Zone che circondano detti gruppi di isole, il giocatore giapponese può dichiarare all'inizio di questa Fase (*di combattimento*) l'intenzione di lanciare uno o più attacchi kamikaze in una delle Sea Zone indicate.

• **Step 1: Dichiarazione dell'attacco**

Il giocatore giapponese deve indicare (prima che qualsiasi attacco venga portato) quanti attacchi kamikaze vuole lanciare e contro quante Sea Zone e quale unità navale verrà attaccata da ogni singolo attacco. Un attacco kamikaze può essere lanciato contro una qualsiasi unità da guerra di superficie (non sommergibili o trasporti) che appartenga alla flotta alleata in attacco. E' possibile portare più di un attacco contro la stessa unità navale.

• **Step 2: Effettuazione dell'attacco**

L'attacco kamikaze ha successo se il lancio del dado ha un risultato di 2 o meno. Se si è ottenuto un risultato valido, l'esito va applicato immediatamente all'unità scelta che viene immediatamente eliminata dal gioco (per affondare una capital ship sono necessari 2 colpi) e non può partecipare alla battaglia successiva. L'attacco kamikaze impedisce il bombardamento costiero a supporto dell'assalto anfibio, a prescindere dal successo dell'attacco kamikaze (piazzare a questo scopo il segnalino Kamikaze sulla Sea Zone interessata per ricordarsene).

➤ **Azione 2 - Raid di Bombardamento Tattico o Strategico. [C]**

Un Raid di Bombardamento strategico o tattico è diretto contro le installazioni. Nel corso di questa Azione il giocatore in turno può bombardare complessi industriali, basi aeree e basi navali utilizzando i suoi bombardieri strategici. Si possono anche bombardare Basi aeree e basi navali (ma non complessi industriali) utilizzando i bombardieri tattici. Quando si danneggiano queste installazioni, le loro capacità sono diminuite o al limite annullate e l'avversario è costretto a spendere IPC per riparare le installazioni danneggiate e ripristinare le capacità perdute. Queste riparazioni saranno eseguite dal giocatore che controlla queste installazioni durante

la Fase di Acquisizione e riparazione delle unità (vedere più sopra per le istruzioni di dettaglio).

La sequenza dell’Azione è la seguente:

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

- **Step 1: Combattimento Aereo**

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

I caccia basati sul territorio che contiene l’installazione che sta per subire un raid di bombardamento strategico o tattico possono essere impegnati dal difensore (nel numero che lo stesso difensore riterrà più adeguato) per intercettare i bombardieri, siano questi o non scortati dai caccia. Il numero di caccia impegnati nell’intercettazione viene deciso dal difensore (*o dai difensori se ci fossero aerei di più nazionalità*). Questo movimento deve avvenire durante la fase di Non Combat Move prima che l’attaccante effettui qualsiasi movimento. Ove non fossero disponibili idonei spazi per l’atterraggio i caccia risulteranno perduti.

Ove il difensore abbia deciso impegnare i propri intercettori avrà luogo immediatamente una battaglia aerea, prima che il bombardamento abbia luogo. Viene combattuta una sola battaglia aerea per ogni territorio, anche se questo contenesse più di una installazione in procinto di essere bombardata. Questa battaglia aerea viene risolta come una normale battaglia con le seguenti eccezioni:

- I bombardieri attaccanti e i caccia di scorta e gli intercettori sono le uniche unità partecipanti a questa battaglia;
- Il combattimento dura un solo round
- Tutti gli aerei di qualsiasi tipo hanno valore di attacco e difesa pari a 1.

Dopo che si è combattuta la battaglia (o se non ci siano intercettori in difesa) i caccia di scorta sopravvissuti si considerano ritirati dall’azione. Essi non partecipano al raid di bombardamento vero e proprio, non sono quindi soggetti al fuoco antiaereo e rimangono sul territorio oggetto dell’attacco sino alla Fase di Non Combat Move.

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

Tutti i bombardieri che sono sopravvissuti alla battaglia aerea sono quindi assegnati ai loro obiettivi per effettuare il bombardamento (ricordando che i

bombardieri tattici non essere assegnati al bombardamento di complessi industriali). Se il territorio presenta più obiettivi i bombardieri possono essere divisi in gruppi diversi che bombarderanno i singoli obiettivi *prescelti*.

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

- **Step 3: Bombardamento**

Dopo la reazione contraerea i bombardieri sopravvissuti lanciano un dado. (*Il risultato del dado indica quanti punti danneggiamento siano stati inferti al complesso*). Al risultato ottenuto dal dado lanciato per ogni bombardiere strategico (non tattico) si aggiunga 2 e quindi si sommino i risultati ottenuti. Per marcare i danni porre un dischetto grigio sotto l'installazione colpita per ogni colpo inferto. Un complesso industriale può ricevere fino a 20 punti di danneggiamento (se maggiore) o 6 punti (se minore). Le basi aeree o navali possono ricevere fino a 6 punti di danneggiamento. Danneggiamenti oltre questi limiti non sono applicati.

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

➤ **Operazioni di Forze multinazionali.**

- **Attacco di forze multinazionali**

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

Una Forza Multinazionale non può attaccare lo stesso territorio o la stessa area marina in maniera combinata, in quanto ogni potenza muove ed attacca con le sue unità solo nel suo turno.

Qualsiasi unità in una Sea Zone in cui avvenga un combattimento che appartenga ad un alleato dell'attaccante (a meno che non sia a bordo di un trasporto del giocatore attaccante) non può partecipare al combattimento in nessun caso. Queste unità non possono essere prese come perdite nella battaglia navale e non hanno effetto (*se cacciatorpediniere*) su eventuali sottomarini in difesa.

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

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

- **Difesa Multinazionale**

Quando uno spazio che contiene una forza multinazionale è attaccato, tutte le unità si difendono insieme. Se le unità in difesa appartengono a differenti giocatori le eventuali perdite di combattimento sono decise insieme. Se non

raggiungono un accordo, sarà l'attaccante a decidere quali unità saranno prese *come vittime del suo attacco*.

- **Trasporto di Forze Multinazionali**

Trasporti appartenenti ad una potenza alleata possono imbarcare e sbarcare unità terrestri non proprie, sempre che entrambe le potenze siano in guerra. Il processo si sviluppa in tre step

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

➤ **Azione 3 - Assalti Anfibi**

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

Sequenza di Assalto Anfibio

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

- **Step 1 –Assegnazione Unità Aeree**

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

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

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

- **Step 2 – Combattimento Navale**

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

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

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

- **Step 3 – Bombardamento controcosta da parte di corazzate ed incrociatori**

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

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

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

- **Step 4 – Combattimento Terrestre**

Se non c'è stata battaglia navale oppure nella Sea Zone c'erano solo trasporti o sommergibili (immersi), e l'attaccante ha ancora unità terrestri comandate per l'attacco anfibio, allora tutte le unità (in attacco ed in difesa) possono essere trasferite sulla Battle Strip ed impegnano il combattimento usando le regole standard. Si ricordi di porre le eventuali unità colpite dal bombardamento navale dietro la Casualty Strip.

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

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

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

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

Le unità aeree attaccanti (sia che abbiano partecipato al combattimento navale, sia che abbiano appoggiato il combattimento terrestre si possono ritirare secondo quanto previsto dalle regole sulla ritirata. Se l'attaccante decida la ritirata, le unità aeree e terrestri devono essere ritirate contemporaneamente. Le unità aeree devono atterrare nel corso della Fase NonCombat Move.

- **Unità aeree impegnate nell'assalto anfibio**

Ogni unità aerea attaccante può decidere se partecipare alla battaglia navale oppure se appoggiare lo sbarco, non può partecipare ad entrambe. L'attaccante deve dichiarare quali unità aeree siano coinvolte nei due singoli combattimenti e non può cambiare successivamente l'assegnazione. Le unità comandate per lo scramble sono piazzate solo dopo che l'assalto anfibio sia stato dichiarato e le unità aeree attaccanti (ove ve ne siano) siano assegnate alla battaglia navale o al supporto dello sbarco. Al termine dell'Assalto anfibio tutte le unità aeree restano in loco: verranno fatte atterrare durante la Fase di NonCombat Move.

Le unità aeree che difendono un territorio possono combattere solo in quel territorio. Non possono partecipare al combattimento navale. Unica eccezione a questa regola sono i caccia e i bombardieri tattici in difesa che sono su un'isola o un territorio costiero dove vi sia una base aerea. Queste unità possono essere comandate per effettuare uno Scramble nella Sea Zone adiacente dove partecipano alla sua difesa. I bombardieri non possono essere mai comandati per lo scramble.

➤ **Azione 4 - Combattimento Standard**

In questa Azione vengono risolti tutti i combattimenti negli spazi che contengono contemporaneamente unità dei due schieramenti. I Combattimenti vengono risolti seguendo la sequenza di combattimento (più sotto indicata). Il combattimento ha luogo contemporaneamente in tutti gli spazi ma in ogni territorio o Sea Zone ogni battaglia è risolto separatamente e completamente prima di passare ad un altro combattimento nella zona contesa successiva. L'attaccante decide in quale ordine i combattimenti hanno luogo. Nessuna nuova unità in rinforzo può entrare in combattimento una volta che questo è cominciato. Le unità in attacco ed in difesa si affrontano contemporaneamente nella singola battaglia ma, per semplificare la procedura di battaglia, prima lancia i dadi l'attaccante, quindi risponde il difensore. Se l'attaccante ha mosso sue unità in un territorio ostile non occupato da forze nemiche o occupato solamente da installazioni o unità antiaeree in realtà non è necessario provvedere con un vero e proprio combattimento. Semplicemente si salta allo Step 7 (conclusione del combattimento) e per ognuno di questi territori si provvede a rimuovere le unità antiaeree eventualmente presenti.

- **Sequenza di Combattimento Standard**

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

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

Step 3 - Fuoco delle unità dell'attaccante

Step 4 - Fuoco delle unità del difensore

Step 5 - Rimozione delle perdite del difensore

Step 6 - Scelta di continuare nell'attacco o ritirarsi.

Step 7 - Conclusione del Combattimento

- **Step 1 – Piazzare le unità lungo la Battle Strip [C]**

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

Alcune unità navali (come i trasporti, le portaerei in attacco o le unità antiaeree in difesa) non hanno capacità e non sono rappresentate sulla Battle Strip. Le si piazzano al lato della Battle Strip stessa, significando che partecipano alla battaglia e possono comunque essere prese come perdite. Nel caso si combatta una battaglia navale bisogna piazzare sulla Battle Strip anche tutte le unità trasportate (siano esse del giocatore in turno o di un suo alleato) *ponendole* dietro l’unità da trasporto o (ove si tratti di unità aeree alleate) sulla portaerei che le trasportano. Le unità trasportate non partecipano alla battaglia né possono mettere a segno colpi. Se i trasporti o le portaerei vengono affondati sono distrutti con loro anche le unità trasportate.

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

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

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

I sommergibili che scelgono di immergersi sono rimossi dalla Battle Strip e piazzati nuovamente sul tabellone di gioco nella *Sea Zone di provenienza* e non partecipano alle successive fasi di battaglia. **Nota:** La decisione se i sommergibili in attacco o in difesa apriranno il fuoco o si immergeranno deve essere presa prima che qualsiasi dado sia stato lanciato. Il giocatore in attacco decide per primo.

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

A questo punto i sommergibili del giocatore in difesa effettuano il loro Attacco di Sorpresa e lanciano il loro dado. I sommergibili in difesa mettono a segno un colpo facendo ‘1’. Dopo che il giocatore in difesa ha lanciato il suo dado

per tutti i suoi sommergibili, il giocatore in attacco sceglie una unità navale per ogni colpo messo a segno (tranne le Capital Ship non danneggiate che necessitano 2 colpi a segno per essere affondate) e la pone dietro la Casualty Strip.

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

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

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

Si lancia un dado per ogni unità attaccante che abbia un valore di attacco, che non abbia già combattuto o non si sia immersa nello step 2. Si lancino i dadi per tutte le unità che hanno lo stesso valore in attacco allo stesso tempo. Per esempio: si possono lanciare i dadi per tutte le unità che hanno valore in attacco pari a '3'. Una unità in attacco mette a segno un colpo se il dado lanciato esce con valore pari o inferiore al suo valore di attacco. Dopo che il giocatore in attacco ha lanciato i dadi per tutte le sue unità, *si contano i colpi messi a segno* e il **difensore** sceglie quindi una unità da eliminare per ogni colpo a segno ricevuto e la pone dietro la Casualty Strip. Tutte le unità dietro la Casualty Strip potranno comunque rispondere al fuoco ne corso dello step 4. Si devono assegnare il maggior numero dei colpi che sono stati messi a segno (*se possibile tutti*). Per esempio se un incrociatore ed 2 sommergibili attaccano una portaerei con un caccia e l'attaccante mette a segno 3 colpi, il difensore deve mettere a segno sul caccia il colpo dell'incrociatore e sulla portaerei i due colpi dei sommergibili. Il difensore non può assegnare il colpo dell'incrociatore alla portaerei perché i colpi dei sommergibili non possono essere assegnati agli aerei, e così un colpo a segno andrebbe perduto.

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

Le unità in difesa lanciano un dado per ogni unità che abbia un valore difensivo, , ma che non abbiano sparato nel corso dello step 2, comprese quelle già poste dietro la Casualty Strip. Si lancino i dadi per tutte le unità che hanno lo stesso valore in attacco allo stesso tempo. Una unità in attacco mette a segno un colpo se il dado lanciato esce con valore pari o inferiore al suo valore di attacco *Si contano i colpi messi a segno*. **L'attaccante** sceglie quindi una unità per ogni colpo messo a segno dal difensore e la rimuove dal gioco.

Si devono assegnare il maggior numero dei colpi che sono stati messi a segno (*se possibile tutti*). Per esempio se un incrociatore ed un sommergibile che si difendono contro un cacciatorpediniere e 1 caccia e il difensore mette a segno 2

colpi, l'attaccante deve assegnare il colpo del sommergibile al cacciatorpediniere e quello dell'incrociatore all'aereo, altrimenti un colpo a segno andrebbe perduto.

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

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

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

Nota: Dopo che le unità eliminate sono state rimosse bisogna valutare se certe capacità di alcune unità collegate strettamente alla presenza o all'assenza di altre unità. Per esempio unità di fanteria potrebbero aver perduto il bonus legato alla presenza di una unità di artiglieria, oppure i sottomarini potrebbero non essere limitati nelle loro abilità speciali dalla presenza di un cacciatorpediniere ora eliminato. I cambiamenti avranno effetti nella successiva tornata di combattimenti.

- **Step 6 – Scegliere di continuare l'attacco o ritirarsi**

La tornata di combattimento (step 2-5) continua a meno che non ricorra una di queste due condizioni:

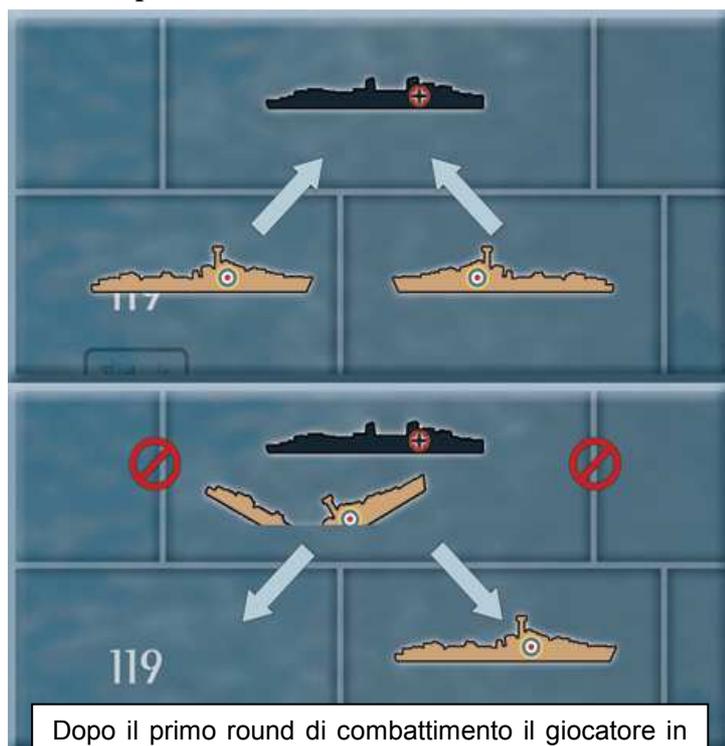
- **Condizione A – L'attaccante o il difensore perde tutte le sue unità.**
- **Condizione B – L'attaccante decide di ritirarsi.**

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

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

In questa condizione il giocatore che abbia una o più unità lungo la Battle Strip vince la battaglia e può riportare le proprie unità nell'area contesa sul tabellone.

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



Dopo il primo round di combattimento il giocatore in attacco può decidere di ritirarsi, ma il cacciatorpediniere deve ritirarsi in una delle Sea Zone da cui le forze attaccanti provenivano.

Condizione B – L'attaccante decide di ritirarsi.

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

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

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

- **Trasporti senza scorta**

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

Ciò avviene anche se rimangono solo unità da combattimento che non si possono colpire tra loro, per esempio se al difensore rimangono solo trasporti e sommergibili e all'attaccante solo unità aeree. Anche in questo caso i trasporti sono considerati senza scorta e sono eliminati e con loro le unità trasportate.

I trasporti dell'attaccante non si possono considerare senza scorta perché è possibile esercitare l'opzione della ritirata. Se non è possibile la ritirata invece la loro sorte è segnata come per i trasporti del difensore. Ricordare comunque che la distruzione di trasporti non scortati conta come un combattimento ai fini della possibilità *delle unità da guerra* di effettuare bombardamenti controcosta o per l'applicazione di regole simili

- **Step 7 – Conclusione del Combattimento**

Se il giocatore in turno (l'attaccante) vince il combattimento e una o più delle sue unità terrestri sopravvivono al combattimento stesso, allora l'attaccante può prendere il controllo del territorio. In caso contrario il territorio rimane sotto il controllo del difensore. (Nota: Se tutte le unità *terrestri* dei due contendenti sono state distrutte *nel corso del combattimento* il territorio resta sotto il controllo del difensore).

Le unità navali non prendono mai il controllo di una zona marina.

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

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

Quando un giocatore prende il controllo di un territorio, ogni base navale, base aerea e complesso industriale siti nel territorio conquistato passano sotto il controllo del giocatore che ha conquistato il territorio (vedere più sotto liberare un territorio).

Si rammenti che le unità antiaeree eventualmente presenti in un territorio catturato sono immediatamente eliminate dal gioco.

Se viene catturato un complesso industriale non è possibile mobilitarvi nuove unità prima del successivo turno di gioco. Se il complesso industriale catturato è un complesso maggiore, viene immediatamente riclassificato come minore.

Se viene catturata una base navale o una base aerea non è possibile aumentare il raggio d'azione delle unità prima del successivo turno di gioco.

Ogni precedente danno inflitto a una qualsiasi installazione rimane, fino a che non venga riparato (ma vengono rimossi tutti i marker di danneggiamento superiori a 6 dal complesso industriale).

- Liberazione di un territorio

Se viene catturato un territorio che era controllato da un altro membro dell'Alleanza al principio del gioco, il territorio è considerato 'liberato'. Chi occupa quel territorio non ne prende il controllo ma questo torna all'originale controllore che così riguadagna i punti risorsa a suo tempo perduti. Ogni complesso industriale base aerea o base navale ritorna sotto il controllo dell'originale possessore ma i complessi industriali a suo tempo ridotti da maggiori a minori non ritornano automaticamente al loro stato originale, ma la potenza che ne ha ripreso il controllo può decidere di potenziarla *usando la normale procedura*.

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

- Cattura e Liberazioni delle Capitali

Se una potenza cattura un territorio contenente una capitale nemica (Washington, London, Moscow, Rome, Paris, Berlin Tokyo....) segue le stesse norme che regolano la cattura di un territorio, aumentando il valore del proprio National Production Level con il valore del territorio. Inoltre la potenza incamera tutti gli IPC non spesi dall'originale controllore della capitale conquistata. *Per esempio se il Germania conquista Mosca mentre il giocatore russo ha in cassa 8 IPC, questi IPC passano immediatamente nella disponibilità del giocatore tedesco.* Questi IPC vengono raccolti anche se la propria capitale è occupata dal nemico.

Se gli Alleati catturano tutte le capitali dell'Asse questo comporta la vittoria degli Alleati. In questo caso la potenza che ha conquistato il territorio contenente l'ultima capitale conquistata aggiunge al proprio National Production Level il valore del territorio e requisisce tutti gli IPC in cassa. Il giocatore dell'Asse ha un ulteriore turno per liberare, con le forze a disposizione, una delle capitali dell'Asse, *altrimenti il gioco termina.*

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

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

Non si recuperano IPC dalla potenza che controlla una capitale al momento della sua liberazione. Ad esempio se la Germania libera Roma occupata precedentemente dall'Inghilterra, il Regno Unito non restituisce alcun IPC.

- **Cattura di una Città Obiettivo. [G]**

Il Controllo delle città obiettivo serve a determinare l'esito del gioco. L'Asse vince infatti se controlla contemporaneamente per un completo round di gioco (in alternativa) almeno 8 Victory City sulla mappa Europea o almeno 6 Victory City sulla mappa del Pacifico, e nel contempo controlla almeno una capitale dell'Asse (Roma, Berlin o Tokyo) al termine di quel round.

Gli Alleati vincono invece il gioco se controllano contemporaneamente Berlin, Roma, e Tokyo per un completo round di gioco e se controllano almeno una delle capitali Alleate (Washington, London, Paris, o Moscow) al termine di quel round.

FASE 4: NON COMBAT MOVE (movimento non associato al combattimento) [C]

In questa fase il giocatore può muovere qualsiasi delle sue unità che non si è mossa nella Fase Combat Move o che non abbia partecipato a combattimenti nel proprio turno. Inoltre si possono far atterrare tutte le unità aeree che abbiano preso parte a combattimenti e siano sopravvissute. Questo è il momento giusto per raggruppare le unità, sia per rafforzare territori vulnerabili o per rinforzare unità al fronte. Le unità terrestri e navali si possono muovere della loro completa capacità di movimento. Le unità aeree si possono invece spostare fino al massimo della loro possibilità di movimento ma dedotto il numero di spazi utilizzati durante la fase di Combat Move. Le unità aeree che non si siano mosse durante la fase di Combat Move si possono spostare fino al massimo della loro capacità di movimento.

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

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

➤ Dove le Unità possono muoversi. [E/G]

- **Unità Terrestri.**

Le unità terrestri possono muovere in territori amici o neutrali orientati a favore, compresi quelli che sono stati appena conquistati nel turno corrente. Non è possibile muovere in territori ostili (anche in quelli controllati dal nemico ma non occupati da unità nemiche) o in un territorio neutrale ostile o strettamente neutrale. Se una potenza non è in guerra non può muovere sue unità attraverso territori che appartengono ad un'altra potenza (anche se amica) o attraverso un territorio neutrale amico (*ciò vale in particolare per gli Stati Uniti quando sono ancora neutrali*).

Nota: questa è l'unica fase in cui possono essere mossi le unità antiaeree.

- **Unità aeree**

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

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

- Caccia o Bombardieri Tattici possono atterrare in una zona di mare (anche ostile) adiacente ad un territorio con un complesso industriale se è prevista, in quella Sea Zone la mobilitazione di una portaerei già costruita nella fase di costruzione unità.
- Perché un'unità aerea possa atterrare la portaerei e l'unità aerea devono terminare il movimento nella stessa Sea Zone.

- Per permettere l'atterraggio durante la fase di movimento non combat su una portaerei questa deve terminare il movimento, oppure non essersi mossa o essere mobilitata in quel turno in quella Sea Zone. Non è ammesso di muovere deliberatamente una unità aerea al di là del raggio di azione che permetta un potenziale atterraggio sicuro.

Una unità aerea che non possa atterrare in una zona consentita alla fine della fase di Non Combat Move è distrutta. Questo include le unità che erano bloccate per la difesa (vedi sopra).

Nessuna unità aerea può atterrare su un territorio che non fosse già amico all'inizio del turno. Dal computo sono esclusi anche i territori conquistati o convertiti da neutrali orientati a favore nel turno corrente. Se la potenza in fase non è in guerra non può muovere le proprie unità aeree verso territori controllati o su portaerei appartenenti ad un'altra potenza amica (*ciò vale in particolare per gli Stati Uniti fino a che rimangono neutrali*).

- **Unità navali.**

Una unità navale può muovere attraverso una qualsiasi Sea Zone amica. Non può muovere attraverso Sea Zone ostili.

A differenza delle altre unità navali i sommergibili possono entrare in o muovere attraverso una Sea Zone ostile durante la Fase di NonCombat Move. Comunque un sommergibile deve fermarsi se entra in una zona marina dove siano presente uno o più cacciatorpediniere nemici.

I trasporti possono muoversi verso un territorio costiero amico per imbarcare o sbarcare unità terrestri a meno che le navi da trasporto non abbiano imbarcato, mosso o sbarcato o siano state coinvolte in combattimento nel corso delle precedenti Fasi di Combat Move o di Combattimento.

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

FASE 5 – Mobilitazione delle Nuove Unità [E/G]

In questa fase il giocatore in turno deve spostare le unità acquisite all'inizio del turno e piazzate nella Zona di Mobilitazione del tabellone di gioco, su un territorio o una Sea Zone idonee al piazzamento, che siano sotto il suo controllo già dall'inizio del turno stesso. Non possono essere utilizzati per il piazzamento i complessi industriali catturati o costruiti nel corso di questo turno. Non è mai possibile utilizzare per il piazzamento complessi industriali di potenze alleate.

6. Il numero delle unità (aeree, terrestri o navali) che può essere mobilitato da un singolo complesso industriale per ogni turno è limitato a 10 per i complessi maggiori e a 3 per i complessi minori. (Se nel corso di questo turno si sta potenziando il complesso industriale da minore a maggiore la capacità di mobilitazione rimane pari a 3 unità). Per ogni colpo ricevuto (*nel corso di raid di bombardamento strategici*), segnalato da un dischetto grigio sotto il complesso stesso, la capacità di mobilitazione scende di una unità. I complessi industriali non possono mai essere distrutti (*ad eccezione di eventuali complessi industriali giapponesi in Cina ove il territorio dove sono stati costruiti venga liberato dagli alleati*), ma la loro capacità di produzione può essere azzerata dai danni di bombardamento quando questi raggiungano o superino la loro capacità di produzione. In questo caso nessuna nuova unità può entrare in gioco attraverso quel complesso industriale, a meno che questo non venga riparato.

➤ Restrizioni di Piazzamento

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

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

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

Le nuove installazioni possono essere piazzate in qualsiasi territorio che il giocatore controlli dall'inizio del turno. A differenza delle unità di combattimento le installazioni non richiedono la presenza di un complesso industriale nel territorio dove si intende piazzarle. Comunque le installazioni piazzate non entrano nel conto del numero massimo di unità che un complesso può mobilitare. I complessi industriali maggiori possono essere piazzati su territori originariamente controllati e con un livello di rendita in IPC del territorio pari a 3 o superiore. Complessi industriali minori possono essere piazzati su territori con valore di rendita in IPC del territorio pari a 2 o superiore. Non è possibile avere più di una installazione dello stesso tipo (complesso industriale, base aerea, base navale) nello stesso territorio. Non è possibile costruire Complessi Industriali sulle Isole.

Ove vengano prodotte più unità di quelle che sia possibile mobilitare, bisogna riporle nel loro box (il costo delle nuove unità non mobilitate è restituito al giocatore)

FASE 6 – Raccolta delle Risorse

In questa Fase si raccolgono le risorse per finanziare il futuro sforzo bellico. Si deve vedere quale sia il livello del National Production Level (indicato dal control marker della potenza), sulla National Production Chart. Questo è l'ammontare di IPC che si è generato.

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

Una volta determinati il valore della rendita relativa ai territori controllati, il valore dei 'Bonus income' e le perdite dovute alla dispersione dei convogli si può determinare il numero degli IPC che la potenza può raccogliere dato dalla somma delle rendite dei territori, dei

'bonus income' e detratte le perdite per i convogli dispersi. Si può

quindi ritirare l'ammontare degli IPC dalla banca e aggiungerli al tesoro della potenza.

Se la capitale della potenza in turno è sotto il controllo del nemico non è possibile raccogliere le risorse o ricevere danni per distruzione di convogli. Una potenza non può prestare né ricevere IPC da un'altra potenza, anche se entrambe le potenze sono nella stessa alleanza.

➤ Tentare l'Interruzione del flusso dei Convogli

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

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

- La Sea Zone deve riportare il cartiglio 'Convoy Symbol';
- La Sea Zone deve essere adiacente a uno o più isole o a un territorio controllato dal giocatore in turno
- Almeno una nave da guerra di una potenza con cui si è in guerra deve essere presente nella Sea Zone (la presenza di unità proprie o amiche non ha effetto sulla dispersione dei convogli).

Ogni unità da guerra di superficie nemica (con eccezione delle portaerei), unità aeree trasportate da portaerei e sommergibili provocano la perdita di 1 o più IPC più dalle



I 3 sommergibili tedeschi nella Sea Zone 109 potrebbero potenzialmente provocare perdite fino a 18 IPC, ma la perdita massima potrebbe ammontare solo a 10 IPC (8 per UK e 2 per la Scozia). La presenza dell'unità inglese non ha effetto sull'azione dei sommergibili.



entrate del giocatore in fase di quel turno. L'assalto ai convogli nelle zone marine marcate con il 'Convoy Symbol' avviene secondo la seguente procedura

- Per ogni corazzata, incrociatore o cacciatorpediniere si lancia un dado per ogni unità;
- Per ogni sommergibile o unità aerea si lanciano 2 dadi;
- Tutti i lanci da 4 in su sono ignorati;
- Tutti i lanci da 3 in giù sono totalizzati e la loro somma è il totale dei danni sofferti nella dispersione del convoglio

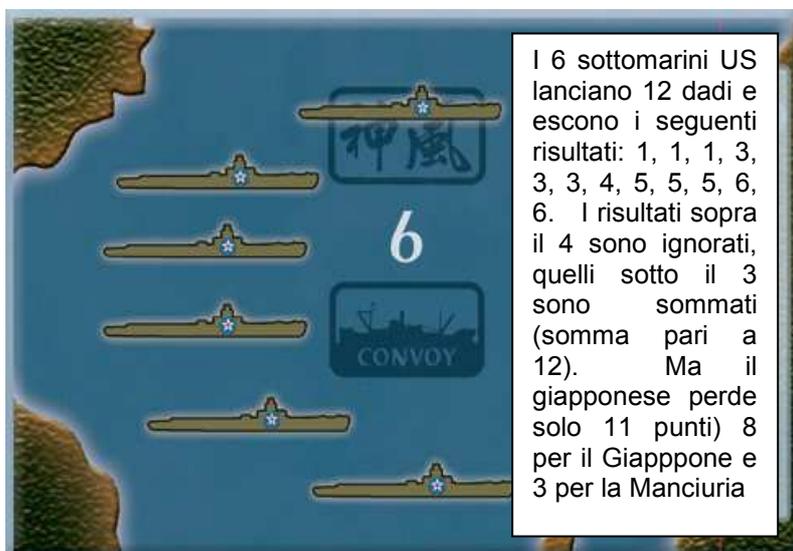
Comunque il massimo degli IPC che possono essere perduti dal singolo convoglio è limitato dal valore della rendita di tutti i territori adiacenti alla Sea Zone oggetto dell'attacco e (nel caso che un territorio confini con più Sea Zone dove siano possibili attacchi ai convogli) la somma degli IPC persi negli attacchi nelle Sea Zone adiacente non può superare il valore della rendita del territorio (ad esempio il Giappone, che ha una rendita di 8 IPC e che ha due Sea Zone dove possono aver luogo attacchi ai convogli, ma non può perdere più di 8 IPC come risultato degli attacchi nelle SZ 6 e 19, come la Scozia non può perdere più di 2 IPC come risultato degli eventuali attacchi ai convogli nelle Sea Zone 109 e 119).



Il sommergibile inglese nella SZ 97 potrebbe costare fino a 2 IPC nella fase di raccolta delle risorse al giocatore italiano. Se ancora in zona nel successivo turno tedesco potrebbe costare fino a 2 IPC anche al giocatore tedesco.

Una volta verificate perdite e limitazioni, il totale calcolato è sottratto alle entrate relative a quel turno di gioco.

La verifica della mappa per verificarsi la sussistenza delle condizioni richieste è responsabilità di tutti i giocatori. *Nota: La Cina non è soggetta alla regola della distruzione dei convogli.*



I 6 sottomarini US lanciano 12 dadi e escono i seguenti risultati: 1, 1, 1, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 5, 5, 6. I risultati sopra il 4 sono ignorati, quelli sotto il 3 sono sommati (somma pari a 12). Ma il giapponese perde solo 11 punti) 8 per il Giappone e 3 per la Manciuria

10. CARATTERISTICHE DELLE UNITA' [C]

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

COMPLESSI INDUSTRIALI E BASI (Installazioni) [C]

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

Le installazioni non possono essere mosse o trasportate. Se un territorio viene catturato le eventuali installazioni presenti vengono catturate. La potenza che cattura una installazione (o se del caso una potenza alleata) la può usare dal turno successivo alla cattura.

I Nuovi Complessi industriali e le nuove basi sono poste sulla mappa nel corso della fase di mobilitazione delle nuove unità. Le installazioni non possono essere piazzate in un territorio appena catturato. Per permettere la costruzione di un Complesso Industriale Minore un territorio deve avere un valore di almeno 2 IPC (o maggiore). Per permettere la costruzione di Complessi industriali Maggiori un territorio deve avere un valore di 3 IPC (o superiore). I complessi industriali non possono essere costruiti sulle isole (vedere il paragrafo "isole")

Le basi aeree possono essere costruite su qualsiasi tipo di territorio (*anche isole*) purchè sotto controllo *sin dall'inizio del turno*. Le basi navali possono essere costruite su territori adiacenti al mare o su qualsiasi isola.

Solo una installazione per tipo (complesso industriale, base aerea, base navale) può esistere in un singolo territorio.

- **Installazioni danneggiate [C]**

Le installazioni possono essere danneggiate da bombardieri nemici (vedere il paragrafo "Raid di bombardamento strategici e tattici"). Le installazioni non possono mai essere distrutte (eccezione: i complessi industriali nei territori cinesi liberati). Comunque possono essere danneggiati fino al punto di non essere in grado di funzionare. Per indicare lo stato di danneggiamento di una installazione si utilizzano i dischetti di plastica ponendoli sotto di esse. Consultare il profilo dell'installazione per vedere gli effetti del danneggiamento. Il danneggiamento totale che può essere inflitto ad un complesso industriale non può eccedere 20 punti per quanto attiene ai complessi maggiori e 6 per quelli minori. Le basi aeree e navali non possono eccedere i 6 punti di danneggiamento.

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

➤ **Complessi industriali. [C]**

Costo: **Complessi Maggiori 30; Complessi minori 12.**

Valore in Attacco: -

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

Movimento: -



• **Caratteristiche delle unità**

- **Complessi Industriali:** I Complessi industriali sono il punto di ingresso di tutte le unità (aeree, navali e terrestri) prodotte. Ci sono due tipi di complessi industriali, maggiori e minori. Quelli maggiori hanno il valore 10 stampato su di essi. Ognuno di questi complessi maggiori può produrre fino a 10 unità per turno.

I Complessi Industriali Minori hanno un 3 stampato su di essi. I Complessi minori possono essere potenziati a complessi maggiori ad un costo di 20 IPC. I complessi minori possono produrre fino a 3 unità per turno di gioco. Un complesso Industriale Minore può essere piazzato in un territorio con un valore in IPC di 2 o più. Un complesso minore per essere potenziato a maggiore deve essere posizionato su un territorio (non catturato) che era originariamente sotto il controllo sin dall'inizio del gioco che abbia un valore risorsa pari a 3 IPC o maggiore.

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

- **Impianti danneggiati:** Per ogni marker di danneggiamento assommato da un complesso industriale questo complesso vede scendere la capacità di mobilitazione di 1 unità. I complessi industriali possono assommare al massimo tanti marker di danneggiamento *pari al doppio* del loro valore di produzione (*vedi sopra*). Ove il danneggiamento abbia raggiunto il valore di produzione il complesso industriale non può mobilitare nuove unità fino a quando il complesso non viene riparato.

Un complesso industriale minore danneggiato non può essere potenziato. Quindi prima di potenziare un complesso minore danneggiato è necessario ripararlo.

➤ **Basi Aeree**

Costo: 15

Valore in Attacco: -

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

Capacità di Movimento: -



• **Caratteristica delle unità**

- **Aumento del raggio d'azione delle unità:** Quando le unità aeree decollano da un territorio amico o da un'isola che contiene una base aerea operativa, queste unità aeree aggiungono un punto alla loro capacità di movimento. Quindi i caccia e i bombardieri tattici possono muovere fino a 5 spazi mentre i bombardieri strategici fino a 7 spazi. Nota: Le unità aeree imbarcate su una portaerei adiacente ad una base aerea non beneficiano di questo vantaggio.
- **Scramble:** Si possono lanciare unità aeree in una intercettazione difensiva (scramble) per partecipare alla difesa di una Sea Zone adiacente ad un'isola o un territorio costiero che siano dotati di una base aerea (vedere il paragrafo "scramble" per maggiori dettagli).
- **Effetti del danneggiamento:** Una base aerea è considerata "non operativa" se ha accumulato 3 o più punti di danneggiamento. In questa situazione non può incrementare il raggio di azione delle unità aeree né lanciare scramble.

➤ **Basi Navali [C]**

Costo: 15

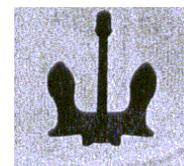
Valore in Attacco: -

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

Capacità di Movimento: -

• **Caratteristica delle unità**

- **Supporto alle unità navali nelle zone marine adiacenti:** Tutte le Sea Zone che circondano un territorio che contiene una base navale operativa sono considerate supportate da detta base. Le Sea Zone supportate dalla base navale conferiscono i benefici della presenza della base a tutte le navi presenti amiche in quelle Sea Zone.
- **Aumento del raggio d'azione delle unità navali:** Tutte le unità che iniziano il movimento da una Sea Zone supportata da una base navale possono effettuare un movimento addizionale. Le unità in questa condizione possono muovere di 3 spazi invece che di 2.
- **Riparazioni:** Le Capital Ship (portaerei e corazzate) possono essere riparate muovendo queste unità in una zona marina supportata da una base navale operativa propria o di un alleato. Le navi danneggiate sono riparate senza spesa di IPC durante la Fase di Produzione e riparazione delle unità del turno del giocatore che controlla le unità danneggiate se queste si trovano in una Sea Zone supportata da una base navale (anche alleata). Ciò è valido anche se la base è stata riattivata (*dal danneggiamento*) in quello stesso turno.
- **Effetti del danneggiamento:** Una base navale è considerata non operativa se ha 3 o più punti di danneggiamento. In queste condizioni la base non può riparare unità o incrementare il raggio di azione delle unità navali.



UNITA' TERRESTRI [C]

Fanteria, artiglieria, fanteria meccanizzata, carri, artiglieria antiaerea possono attaccare e difendere solo su aree terrestri (territori). Solo fanteria, artiglieria, fanteria meccanizzata e carri possono occupare un territorio ostile. Tutte le unità terrestri possono essere trasportati da navi da trasporto.

➤ **Fanteria [C]**

Costo:	3
Valore in Attacco:	1 (2 se supportato da artiglieria)
Valore in difesa:	2
Capacità di Movimento:	1



• **Caratteristica delle unità**

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

➤ **Artiglieria [C]**

Costo:	4
Valore in Attacco:	2
Valore in difesa:	2
Capacità di Movimento:	1



• **Caratteristica delle unità**

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

➤ **Fanteria Meccanizzata [C]**

Costo:	4
Valore in Attacco:	1 (2 se supportato da artiglieria)
Valore in difesa:	2
Capacità di Movimento:	2



• **Caratteristica delle unità**

Attacco in profondità (Blitzing): Una unità meccanizzata deve normalmente fermarsi quando entra in un territorio controllato dal nemico. Ma se il movimento avviene accoppiato a quello di una unità carri, allora l'unità meccanizzata può effettuare un movimento in profondità (blitz) e cioè *entrare in un territorio controllato ma non occupato da nemico come primo passo per un attacco in profondità. che può terminare sia in un territorio amico sia in un territorio ostile.* Il movimento di entrambe le unità deve iniziare e terminare negli stessi territori.

Supporto dell'artiglieria: Quando una unità meccanizzata attacca insieme ad una unità di artiglieria, l'unità meccanizzata aumenta il suo valore in attacco a

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

➤ Carri [C]

Costo: 6

Valore in Attacco: 3

Valore in difesa: 3

Capacità di Movimento: 2



• Caratteristica delle unità

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

Armi Combinate: Le unità carri possono combinarsi con unità meccanizzate o bombardieri tattici.

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

➤ Unità Antiaeree [C]

Costo: 5

Valore in Attacco: -

Valore in difesa: 1

Capacità di Movimento: 1 (solo nella Fase Non Combat Move)



• Caratteristica delle unità

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

Nessun valore di combattimento: Anche se le unità antiaeree possono difendere, sia sole che insieme ad altre unità, hanno comunque un valore di combattimento pari a 0. Questo significa che le unità antiaeree non possono fare

fuoco nel corso del normale combattimento difensivo, anche se possono essere prese come perdite. Se in un territorio attaccato esiste una unità antiaerea isolata, questa viene immediatamente distrutta. Le unità antiaeree non possono mai attaccare.

Difesa Aerea: Una unità antiaerea può fare fuoco contro unità aeree che stiano attaccando unità aeree o terrestri nel territorio dove l'unità antiaerea è posizionata. L'unità Antiaerea spara una sola volta, prima del primo turno di combattimento. Ogni unità aerea può fare fuoco contro al massimo tre unità aeree, ma ogni singola unità aerea può essere attaccata una sola volta. In altre parole il numero dei dadi lanciati è tre volte il numero delle unità antiaeree o il numero massimo delle unità aeree attaccanti (si prende il valore più piccolo). Per esempio se 5 caccia attaccano un territorio contenete 2 unità antiaeree queste spareranno solo 5 colpi contro gli attaccanti.

Una volta che il numero dei dadi che il difensore può lanciare sia determinato, questo può lanciare i dadi. Per ogni 1 che esce l'attaccante deve scegliere una unità aerea da eliminare. Le perdite *degli attaccanti* sono rimosse immediatamente e non partecipano al resto della battaglia. Il fuoco delle unità antiaeree avviene prima dei normali combattimenti relativi al territorio che ospita l'unità antiaerea stessa.

L'unità antiaerea non contribuisce alla difesa aerea di complessi industriali, basi aeree, o basi navali soggette a raid di bombardamento tattico o strategico. Queste installazioni possiedono la loro propria artiglieria antiaerea (vedere paragrafo installazioni).

UNITA' AEREE

Caccia, Bombardieri tattici e Bombardieri strategici possono attaccare e difendere territori. Tutti possono attaccare nelle Sea Zone. I Caccia e i bombardieri tattici possono difendere nelle zone marine. Tutte le unità aeree possono atterrare su territori amici o, in caso di caccia o bombardieri tattici, su portaerei amiche. Le Unità aeree non possono atterrare in territori appena catturati (*i territori devono appartenere al giocatore in turno o ad un suo alleato dall'inizio del turno in corso*), a prescindere dal fatto che le unità aeree siano stati coinvolti in combattimenti per la conquista di quel territorio o che il territorio sia stato appena convertito dalla posizione di Neutrale orientato a favore. Le unità aeree possono muovere attraverso Sea Zone o territori ostili senza limitazioni. Sono sottoposti al fuoco antiaereo durante la Fase di combattimento solo se coinvolte nell'attacco ad un territorio ostile che contenga una unità aerea nemica. Nel corso di un raid di bombardamento strategico o tattico solo i bombardieri (strategici e tattici) sono esposti al fuoco antiaereo dei complessi industriali e delle basi aeree o navali. Le eventuali unità antiaeree presenti non partecipano a questo tipo di combattimento.

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

Unità aeree basate su territori costieri o su isole normalmente non possono difendere le Sea Zone adiacenti. Unica eccezione è data dalla presenza nell'isola (*all'interno della zona marina*) o sul territorio costiero di una base aerea operativa, dalla quale caccia e bombardieri tattici possono essere lanciati (in scramble) per difendere la Sea Zone adiacente sotto attacco. I bombardieri strategici non possono essere usati in missioni scramble (vedere missioni Scramble).

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

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

Una volta dimostrata la possibilità di atterraggio per ogni singolo aereo attaccante, non c'è comunque l'obbligo di fornire, nel corso della battaglia i punti di atterraggio dichiarati. Ad esempio le portaerei coinvolte nel combattimento possono essere ritirate o essere prese come perdite, anche se così facendo dovessero lasciare le unità aeree senza possibilità di atterraggio (le unità aeree risulteranno eventualmente perdute alla fine della Fase di NonCombat Move). Comunque nelle fasi di NonCombat Move o Mobilizzazione delle nuove unità si deve cercare di far atterrare in sicurezza il numero massimo possibile di unità aeree.

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

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

➤ **Caccia**

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



• **Caratteristica delle unità**

10. Operazioni dalle portaerei.

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

Caccia di scorta ed intercettori

I caccia possono partecipare a raid di bombardamento strategico o tattico come scorta o intercettori. Tutti o alcuni dei caccia in difesa, basati su un territorio che

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

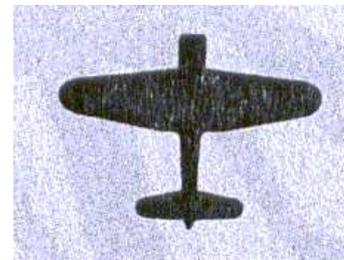
➤ **Bombardieri Tattici**

Costo: 11

Valore in Attacco: 3

Valore in difesa: 3

Capacità di Movimento: 4



• **Caratteristica delle unità**

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

Operazioni dalle portaerei.

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

Superiorità aerea

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

Armi combinate

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

Raid di bombardamento Tattico

Un Bombardiere tattico può partecipare ad un normale combattimento o può condurre un attacco contro una base aerea o navale avversaria. Questo tipo di attacco viene denominato Raid di bombardamento tattico (vedere sopra raid di bombardamento tattici e strategici).

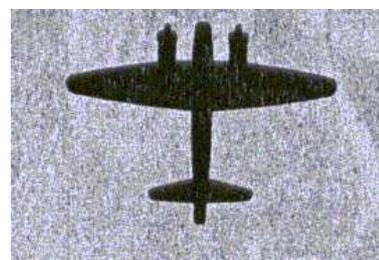
➤ **Bombardieri Strategici**

Costo: 12

Valore in Attacco: 4

Valore in difesa: 1

Capacità di Movimento: 6



• **Caratteristica delle unità**

Raid di Bombardamento Strategico.

Una unità da bombardamento strategico può partecipare sia a un normale combattimento, sia effettuare un attacco contro complessi industriali, basi aeree e basi navali. Un attacco contro queste installazioni è un raid di bombardamento strategico. Questo tipo di attacco può essere portato durante il primo Step della Fase di Combattimento (vedere Raid di bombardamento tattici e strategici)

I bombardieri strategici che sopravvivano al fuoco antiaereo generato dai loro obiettivi designati, così come all'attacco degli intercettori, possono attaccare i loro obiettivi specifici. Si lancia un dado per ogni Bombardiere sopravvissuto. Il Bombardiere causerà alla installazione un numero di punti di danneggiamento pari al risultato del dado lanciato. Il massimo del danno che un raid di bombardamento strategico può infliggere ad un complesso industriale è due volte la capacità di produzione del complesso stesso (20 punti per i complessi maggiori e 6 per quelli minori). Il massimo danno che un raid può infliggere ad una base aerea o navale è pari a 6 punti.

UNITA' NAVALI [C]

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

Tutte le unità navali possono usualmente muovere attraverso due Sea Zone. Eccezione a questa regola sono le unità supportate da una base navale amica operativa. In questo caso, quando partano da una zona marina supportata da una base navale operativa queste unità possono muovere di 3 zone marine (vedere regola sulle Basi Navali più sopra).

Le unità navali non possono muovere attraverso zone marine ostili, *possono entrarvi nella Fase di Cobat Move*, e devono fermarsi e quindi combattere, quando vi entrino. Viene considerata zona marina ostile una zona marina dove stazionino unità di superficie nemiche (sono esclusi trasporti e sommergibili). I sommergibili costituiscono eccezione: queste unità possono passare attraverso una zona marina ostile senza fermarsi, a meno che non vi siano cacciatorpediniere nemici presenti (vedere più sotto cacciatorpediniere).

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

Tutte le unità di superficie e i sottomarini possono tentare di eseguire interruzione di un convoglio (convoy disruption).

➤ **Corazzate**

Costo: 20

Valore in Attacco: 4

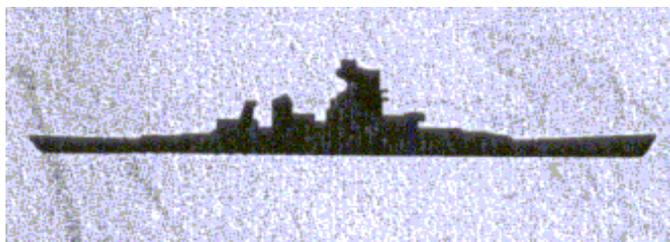
Valore in difesa: 4

Capacità di Movimento: 2

• **Caratteristica delle unità**

Capital Ship

Una Corazzata deve ricevere due colpi per essere affondata. Se una corazzata viene colpita una prima volta (anche da un attacco di sorpresa di un sommergibile o da un attacco kamikaze) la si pieghi su un fianco per segnalare il suo stato di danneggiamento. In caso che la corazzata sia schierata in difesa in caso di un primo colpo non la si deve schierare dietro la Casualty Strip. Solo in caso di un secondo colpo la nave va posta dietro la Casualty Strip. Se la corazzata



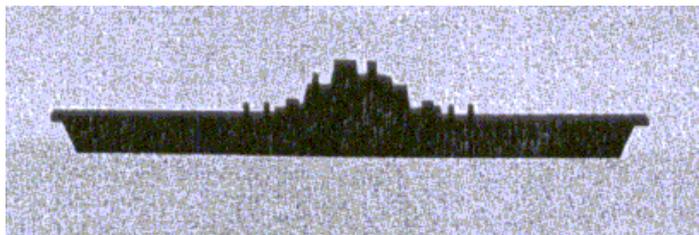
sopravvive ad un combattimento nel quale ha subito un colpo può essere riparata se visita una base navale amica (vedere più sopra Basi Navali).

Bombardamento Controcosta

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

➤ **Portaerei**

Costo:	16
Valore in Attacco:	0
Valore in difesa:	2
Capacità di Movimento:	2



• **Caratteristica delle unità**

Capital Ship

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

Trasporto di aeroplani

Una portaerei può trasportare fino a due unità aeree, comprese quelle che appartengono a potenze alleate (sempre che entrambe le potenze siano in guerra). Queste unità aeree possono essere di due tipi: caccia e tac bomber. Unità aeree trasportate su portaerei di una potenza amica sono sempre considerate unicamente trasportate *non possono volare*, nel turno di gioco del possessore delle portaerei.

Le portaerei si muovono indipendentemente dagli aeroplani trasportati. Le unità aeree si muovono insieme alle portaerei se appartengono a potenze diverse. Nello step relativo alle unità aeree gli aerei vengono lanciati prima che la portaerei muova, anche se non stiano lasciando la zona marina. È possibile che la portaerei effettui un Combat Move, lasciando indietro gli aeroplani che effettueranno un NonCombat Move successivamente.

Nel corso di NonCombat Move, caccia e bombardieri tattici possono usare il loro movimento residuo per muoversi verso una zona marina dove siano presenti

portaerei, allo scopo di atterrare su di esse. Le portaerei possono a loro volta muoversi nel corso della Fase di NonCombat Move (ove non abbiano mosso nella Fase di Combat Move) o partecipare ad un combattimento. Le portaerei infatti (ove possano farlo) possono o muovere o rimanere nella stessa zona marina, allo scopo di fornire uno spazio per l'atterraggio per unità aeree che non saprebbero altrimenti dove atterrare. L'atterraggio non avviene prima della fase di mobilitazione delle nuove unità, così che le unità aeree e le portaerei possono terminare il movimento nella stessa zona marina. Qualsiasi unità aerea che non abbia un adeguato spazio per atterrare per la fine della Fase di Non Combat Move è distrutta (nota: ciò non accade in una Sea Zone nella quale una portaerei sarà piazzata durante la Fase Mobilitazione delle nuove unità).

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

Difesa Aerea

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

Unità aeree basate su una portaerei in difesa devono riatterrare sulla stessa portaerei, ove possibile, al termine della battaglia. Se la portaerei è distrutta o danneggiata in combattimento, gli aerei devono cercare di atterrare su un'altra portaerei amica nella stessa zona marina. In alternativa possono muovere di uno spazio per atterrare su una portaerei o un territorio amico, altrimenti sono distrutti. Questo movimento deve avvenire la Fase di Non Combat Move, prima che il giocatore in turno proceda ai propri movimenti non combat.

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

Una portaerei da sola non può affondare trasporti nemici non scortati, in quanto dispone di un fattore di attacco pari a 0.

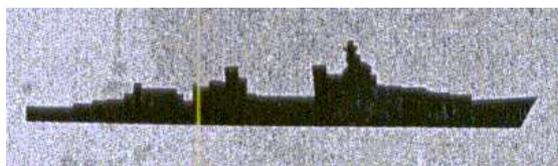
➤ **Incrociatori**

Costo: 12

Valore in Attacco: 3

Valore in difesa: 3

Capacità di Movimento: 2



• **Caratteristica delle unità**

Bombardamento Controcosta

Corazzate ed Incrociatori possono eseguire un bombardamento contro costa nel corso di un assalto anfibio. *Quando bombardano gli incrociatori mettono a segno un colpo lanciando un '3' o meno. Le perdite dovute al bombardamento controcosta sono mosse dietro la casualty strip. Gli incrociatori impegnati nel*

bombardamento devono essere nella stessa Sea Zone dei trasporti che sbarcano le unità terrestri prima che possano effettuare il bombardamento. Gli incrociatori sparano contro le unità nemiche nel territorio che deve essere attaccato prima del combattimento terrestre. Gli Incrociatori non possono effettuare un bombardamento contro costa se sono state coinvolti in una battaglia navale prima dell'assalto anfibio. Le unità impegnate in un bombardamento possono effettuare una azione di bombardamento per turno. (vedere sopra Assalto Anfibio - step 3 – Bombardamento Controcosta). Il numero di corazzate ed incrociatori che possono bombardare durante un assalto anfibio è limitato ad una nave per unità terrestre impegnata nello sbarco dai trasporti verso il territorio costiero.

➤ **Cacciatorpediniere**

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



• **Caratteristica delle unità**

Unità antisommergibili

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

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

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

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

Porre attenzione al fatto che la presenza nella Sea Zone di cacciatorpediniere appartenente solamente ad una Potenza amica a quella in attacco in quel turno, non coinvolge il cacciatorpediniere nella eventuale battaglia navale e, conseguentemente, non causa la cancellazione delle caratteristiche peculiari dei sommergibili nemici in difesa.

➤ **Sommergibili**

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



• **Caratteristica delle unità**

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

Attacco di sorpresa

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

Possibilità di immergersi

Un sommergibile ha la possibilità di immergersi. Questa opzione è sempre disponibile tranne quando il sommergibile decida per un “Attacco di sorpresa”. La decisione deve essere presa da entrambi i contendenti prima del lancio dei dadi (l’attaccante decide per primo) e ha effetto immediatamente. Quando un sommergibile decide di immergersi è rimosso dalla Battle Strip e posto di nuovo sulla mappa. Come conseguenza non può più partecipare alla battaglia sia per sparare sia per essere colpito. Comunque un sommergibile non può immergersi se è presente un cacciatorpediniere nemico (*vedere sopra cacciatorpediniere – caratteristiche negate ai sommergibili*).

Agguato

Un sommergibile in una zona marina marcata con il simbolo ‘convoglio’ è considerato essere in ‘Agguato’, e focalizza il suo impegno nella localizzazione e distruzione dei convogli nemici. Quando in Agguato un sommergibile lancia 2 dadi quando tenta di ‘interrompere il flusso dei convogli’ (*vedere sopra ‘interruzione del flusso dei convogli’*).

Considerare una zona marina ostile come amica

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

Impossibilità di bloccare il movimento del nemico

La capacità dei sommergibili di passare inosservati (stealth) da la possibilità alle navi nemiche di ignorare la loro presenza. Il movimento di unità navali in una qualsiasi zona marina che contenga solo sommergibili nemici non viene interrotto. Unità navali che terminano il loro Combat Move in una zona marina contenente solo sommergibili nemici possono scegliere se attaccarli o meno. Unità navali possono anche scegliere di terminare il loro NonCombat Move in zone marine contenenti solo sottomarini nemici (*in questo caso non segue un combattimento*).

Impossibilità di colpire unità aeree.

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

Impossibilità di essere colpiti da unità aeree.

Quando attaccano o si difendono i colpi messi a segno da unità aeree non possono essere attribuiti a sommergibili, a meno che non sia presente un

cacciatorpediniere della stessa potenza (*non alleato, vedi sopra*) impegnato nella stessa battaglia.

C'è una eccezione a questa regola: un sommergibile può attaccare qualsiasi trasporto che, non scortato da altre navi di superficie, muove attraverso la zona marina occupata da un sommergibile o vi termina il movimento, sia che si tratti di Combat Move che di Non Combat Move. Ogni sommergibile spara una volta (con valore in attacco '2') ad ogni trasporto e deve essere rimosso un trasporto per ogni colpo messo a segno. I trasporti non colpiti continuano il loro movimento pianificato.

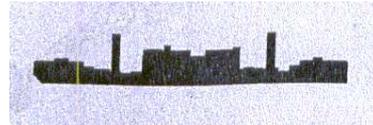
➤ **Trasporti**

Costo: 7

Valore in Attacco: 0

Valore in difesa: 0

Capacità di Movimento: 2



• **Caratteristica delle unità**

Non c'è valore di combattimento: Benchè possa partecipare ad azioni offensive o difensive, da solo o insieme ad altre unità, il Trasporto ha un valore di attacco e di difesa pari a 0. Questo significa che l'unità non può sparare nella fase di attacco o di difesa. I trasporti non possono partecipare ad un attacco se non sono accompagnati al limite da una unità con un valore di combattimento, a meno che non stiano effettuando un assalto anfibio da una Sea Zone amica che non contenga sommergibili avversari.

La presenza di unità di trasporto nemiche in una zona di mare non interrompe il movimento delle unità navali in quell'area. La mancanza di capacità di combattimento implica che le unità navali avversarie possono ignorare la presenza dei trasporti in una Sea Zone. Se unità aeree o navali (diverse da trasporti) terminano il loro movimento per il combattimento in una zona marina che contiene solo trasporti nemici, ciò implica automaticamente la distruzione di tutti i trasporti nemici in quell'area. Questa azione vale, per le unità attaccanti, come una azione di combattimento navale (a meno che non decidano di ignorare i trasporti per appoggiare un attacco anfibio). Unità navali possono terminare il loro NonCombat Move in una zona marina che contiene solo trasporti nemici. In questo caso però non avrà luogo alcun combattimento (*e quindi i trasporti non saranno affondati*)

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

Trasporto di unità terrestri: I trasporti possono trasportare unità terrestri della stessa potenza o di potenze alleate (a patto che entrambe le potenze siano in guerra). La capacità di trasporto è pari ad una qualsiasi unità terrestre a cui si può aggiungere una unità di fanteria. Questo significa che è possibile trasportare (*su ogni trasporto*) una unità carri e una di fanteria, una unità meccanizzata e una di fanteria, una unità di artiglieria e una di fanteria, una unità AA e una di fanteria

oppure due unità di fanteria. Non è possibile trasportare complessi industriali, basi aeree o basi navali. Quando le unità terrestri sono a bordo devono essere considerate solo come “trasportate” e quindi non possono attaccare o difendersi. Ove i trasporti siano affondati le unità terrestri trasportate sono automaticamente perdute.

Sbarco ed imbarco di unità terrestri: un trasporto può imbarcare unità terrestri da territori sotto controllo amico prima durante o dopo il suo movimento. Una unità può ad esempio caricare una unità prima del movimento, quindi muovere in una zona marina adiacente, caricare una seconda unità da un altro territorio sotto controllo amico, muovere in un'altra zona marina e quindi scaricare una o entrambe le unità ma in un unico territorio. Il trasporto può rimanere con le unità a bordo (ma solamente se le unità siano state imbarcate in un turno precedente, durante la fase di Non Combat Move dello stesso turno, o sono state imbarcate per partecipare ad un assalto anfibio da cui il trasporto si è ritirato). L'imbarco e/o lo sbarco dai trasporti valgono come un intero movimento per l'unità terrestre. All'unità terrestre è fatto divieto di muoversi prima dell'imbarco o dopo lo sbarco. Una volta imbarcate le unità devono essere poste a fianco del trasporto. Se il trasporto muove nel corso della fase di NonCombat Move è possibile sbarcare una o entrambe le unità trasportate in un solo territorio sotto controllo amico.

Le unità terrestri di potenze alleate possono essere imbarcate nel turno della propria nazione. Il movimento invece deve avvenire nel turno della potenza a cui il trasporto appartiene. Lo sbarco deve inoltre avvenire nel successivo turno della potenza a cui appartengono le unità terrestri. Questo è vero anche se il trasporto non dovesse muoversi in altra zona marina (*e quindi sbarco ed imbarco devono avvenire in turni successivi*). Questa procedura va rispettata anche se il trasporto rimane nella stessa Sea Zone.

Una volta che il trasporto ha scaricato una o entrambe le unità trasportate non può muovere ulteriormente. Se una nave trasporto si ritira in un'altra zona di mare (ritirandosi da un attacco) non le è possibile scaricare le unità trasportate.

Un trasporto non può scaricare *unità trasportate* nello stesso turno in due territori diversi né può trasferire le unità caricate su un altro trasporto. Un trasporto non può caricare o scaricare unità terrestri se si trova in una zona marina ostile (*Eccezione: Assalto Anfibio*). Si rammenti che una zona marina ostile è quella che contiene unità navali di superficie da combattimento nemiche (non conta a questo proposito la presenza di soli trasporti o sommergibili nemici).

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

Assalto Anfibio: Un trasporto può prendere parte ad un assalto anfibio nel corso della Fase 3 Attacco. E' l'unico caso in cui un trasporto possa scaricare unità terrestri in un territorio ostile. Nel corso di un assalto anfibio il trasporto può scaricare le unità terrestri a prese a bordo nel corso della fase di movimento per il combattimento oppure ritirarsi nel corso del combattimento navale. Può anche scaricare unità già a bordo all'inizio del proprio turno di gioco.

11. REGOLE AGGIUNTIVE [G]

➤ Regole speciali per gli Stati Uniti

- **Complessi Industriali degli Stati Uniti**

I Complessi industriali presenti in Eastern, Central e Western United States iniziano il gioco come Complessi Industriali Minori. *Queste installazioni* possono essere potenziate a Complessi Industriali Maggiori, senza costi aggiuntivi, non appena gli Stati Uniti entrano in guerra e possono essere utilizzati in questo nuovo stato immediatamente. Comunque possono essere potenziati anche prima di quel momento, utilizzando il modalità standard (*e pagando i costi associati – vedere regola “*)

- **Capitale degli Stati Uniti**

San Francisco è considerata una normale VC e non la Capitale degli Stati Uniti. Quindi una sua eventuale conquista da parte di una potenza nemica non comporta la cattura di IPC USA non spesi.

➤ Patto di Difesa Russo-Mongolo

A seguito del comune conflitto di frontiera con il Giappone del 1939, l'Unione Sovietica e la Mongolia hanno un rapporto speciale. I territori Mongoli (Olgic, Tsagaan-Olom, Central Mongolia, Ulaanbaatar, e Buyant-Uhaa) non possono mai diventare pro Asse a meno che uno dei territori mongoli non sia attaccato dall'Unione Sovietica. Inoltre, se il Giappone attacca un qualsiasi territorio Sovietico che sia adiacente ad un territorio mongolo, allora tutti i territori che siano ancora strettamente neutrali o neutrali orientati all'alleato o che si siano uniti con l'alleato, a seguito di una fallita invasione giapponese, passano sotto il controllo dell'Unione Sovietica al termine della Fase di Combattimento Giapponese. Questa azione avviene come se l'Unione Sovietica avesse mosso unità di terra in un territorio neutrale (vedere sezione “territori neutrali amici. Da questo momento su questi territori si pone Control Marker russo, le loro forze potenziali sono poste sulla mappa (usando unità russe) e sono poste sotto il controllo Sovietico da quel momento in poi. Questo avviene senza riguardo allo stato delle relazioni tra Unione Sovietica e Giappone al momento dell'attacco con una sola eccezione: Se l'Unione Sovietica attacca la Korea o qualsiasi altro territorio che confini con territori mongoli (mentre la Mongolia è ancora strettamente neutrale) allora in questo caso la Mongolia rimane neutrale e non si allea con l'Unione Sovietica.

In ogni altro caso la Mongolia è trattata come stato strettamente neutrale. Per esempio se uno dei territori della Mongolia è attaccato dal Giappone mentre è strettamente neutrale tutti gli altri territori (*della* Mongolia) strettamente neutrali diventano pro Alleati.

➤ Regole Globali per il Regno Unito (una potenza due economie) [G]

- **Economie Separate**

Il Regno Unito è una Potenza che ha due economie separate, una legata alla mappa europea, l'altra legata alla mappa del Pacifico. Gli introiti ed il livello di IPC in cassa per le due economie sono tracciate separatamente. Per individuarlo viene utilizzato un National Control Marker Separato (a forma di Union Jack) sulla National Production Chart. L'Economia Europea include tutti i territori controllati dal Regno Unito sulla mappa occidentale con Londra Capitale Regionale.

L'Economia del Pacifico include tutti i territori controllati dal Regno Unito sulla Mappa del Pacifico con Calcutta Capitale Regionale.

Ci sono due eccezioni a questa separazione:

- West India (che è un territorio della Europe Map fa parte del sistema economico Pacifico;
- I territori del Nord America posizionati nella mappa del Pacifico fanno parte del sistema economico Europeo.

- **Ricerca e Sviluppo**

Entrambe le economie possono pagare in tutto o in parte il costo di condotta di attività di Ricerca e Sviluppo

- **Acquisizione e Riparazioni**

Ogni sistema economico (europeo e pacifico) effettua i suoi separati acquisti e procede alla riparazioni nei settori di competenza.

- **Fasi di Combat Move, Combat e NonCombat Move**

Sono condotte in maniera unitaria come se le forze appartenessero ad una stessa Potenza.

- **Schieramento delle nuove unità**

Il Regno Unito schiera le nuove unità, acquisite dai differenti sistemi economici, utilizzando i rispettivi complessi industriali.

- **Raccolta delle risorse**

Le risorse vanno raccolte separatamente e separatamente conteggiate. Questo vale per il conteggio di eventuali perdite derivanti dalla distruzione di convogli o gli eventuali bonus ottenuti per il raggiungimento degli obiettivi nazionali.

- **Cattura di una delle capitali regionali del Regno Unito**

Se una delle capitali regionali (London o Calcutta) è catturata da una potenza dell'Asse, deve cedere a quest'ultima solo gli IPC non spesi che il relativo sistema economico ha in cassa. Un sistema economico la cui capitale regionale sia stata conquistata non può raccogliere risorse, riparare installazioni o unità spendere IPC. La capitale regionale ancora indipendente non può mai raccogliere risorse di competenza del sistema economico dell'altra capitale regionale. Ove una capitale regionale fosse stata catturata dall'Asse, i territori originariamente controllati dal Regno Unito e facenti capo a quella capitale regionale possono assumere temporaneamente il controllo di un'altra potenza alleata.

- **Cattura di una Capitale dell'Asse.**

Se Roma o Berlino fossero catturate dal Regno Unito gli IPC requisiti sarebbero assegnati al bilancio del sistema economico europeo. Se Tokio fosse catturata dal Regno Unito IPC requisiti sarebbero assegnati al bilancio del sistema economico Pacifico. Questo va applicato anche se la capitale regionale dell'area è sotto il controllo dell'Asse (*Quindi essendo vietato raccogliere IPC, in quanto la capitale regionale è occupata, questi non potranno essere presi da nessuno*).

12. OBIETTIVI NAZIONALI E BONUS DELLE ENTRATE

➤ Germania

Obiettivi Nazionali: L'obiettivo nazionale della Germania è la "lebensraum" (lo spazio vitale). Era necessario conquistare nuovi spazi per permettere la crescita della popolazione tedesca per un "Grande Germania". Per riflettere questi obiettivi la Germania riceve un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

- **Germania non è in guerra con l'Unione Sovietica:**
 - Incassa 5 IPC a turno. [Benefici del commercio con l'URSS]
- **Germania è in guerra con l'U.R.S.S.:**
 - Incassa 5 IPC a turno per ognuno dei seguenti territori controllati dalla Germania: Novgorod (Leningrado), Volgograd (Stalingrado), Russia (Mosca). [Raggiungimento degli obiettivi strategici e propagandistici del regime];
 - Incassa 5 IPC se una potenza dell'Asse controlla il Caucaso. [controllo della vitale produzione di petrolio sovietica]
- **Germania è in guerra con Regno Unito e Francia**
 - incassa 5 IPC a turno se controlla contemporaneamente Danimarca e Norvegia con la Svezia neutrale o controllata dall'Asse (non li ottiene se la Svezia è pro alleati) [Accesso al ferro e ad altre risorse strategiche];
 - 5 IPC a turno se c'è almeno un'unità di terra tedesca in Egitto [Passante per i campi petroliferi del medio oriente];
 - 2 IPC a territorio per turno se controlla Iraq, Persia e/o Northwest Persia [Accesso alle riserve strategiche di petrolio].

➤ Unione Sovietica

Obiettivi nazionali: La paura di una invasione cresce a Mosca di giorno in giorno. Gli obiettivi dell'Unione Sovietica sono quelli di creare un cuscinetto di territori a costituire una fascia di sicurezza. Per riflettere questi obiettivi l'Unione Sovietica riceve un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

- **Unione Sovietica è in guerra in Europa**
 - incassa 3 IPC a turno per ogni territorio originariamente controllati da tedesco e italiano o neutrale pro-asse occupato [Estensione del Comunismo].
 - Incassa 5 IPC a turno se la zona di mare 125 è libera da unità navali da guerra dell'Asse, se controlla Arcangelo e non ci sono unità alleate in territori originariamente controllati dai sovietici [Prestigio nazionale ed accesso ai materiali provenienti dal Lend/Lease Alleato]
- **Unione Sovietica occupa Berlino. (una sola volta).**
 - Incassa 10 IPC [Prestigio Nazionale].
- **Unione Sovietica viene attaccata dal Giappone in un territorio adiacente alla Mongolia,** a lei si unisce immediatamente tutta la Mongolia.

➤ Giappone

Obiettivi Nazionali: L'Obiettivo del Giappone è la costituzione della "Sfera di Co-Posperità della Grande Asia Orientale" (l'Asia agli Asiatici). Per riflettere questi obiettivi il Giappone riceve un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

- **Giappone non è in guerra con gli Stati Uniti,**
 - incassa 10 IPC a turno se non ha invaso l'Indocina francese e non ha attaccato Regno Unito ed ANZAC [Risultati del commercio di risorse strategiche con gli USA]
- **Quando il Giappone è in guerra con gli Alleati Occidentali**
 - incassa 5 IPC a turno se l'Asse controlla tutte le seguenti 5 isole (Midway, Wake, Salomone, Gilbert e Guam)
- **Giappone controllo ciascuno dei seguenti territori**
 - Incassa 5 IPC a turno per ciascun territorio se una potenza dell'Asse controlla Hawaiian Islands (Honolulu), New south Wales (Sydney), India (Calcutta) e/o Stati Uniti Occidentali (San Francisco) [Controllo dei principali centri produttivi degli Alleati];
 - Incassa 5 IPC a turno se l'Asse controlla contemporaneamente Sumatra, Giava, Borneo e Celebes [Controllo delle risorse strategiche].

➤ United States

Obiettivi Nazionali: l'obiettivo nazionale degli Stati Uniti è diventare "l'Arsenale della Democrazia". E sconfiggere le potenze dell'Asse. Per riflettere questi obiettivi gli Stati Uniti ricevono un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

- **Quando gli Stati Uniti sono in guerra,**
 - incassano 10 IPC a turno se controllano tutti i seguenti territori: Eastern US, Central US, Western US [*Mantenimento della Sovranità del territorio nazionale*];
 - Incassano 5 IPC a turno se controllano tutti i seguenti territori: Hawaii, Alaska, Aleutine, Line Island e Johnston Island [*Mantenimento della sovranità*];
 - Incassano 5 IPC a turno se controllano tutti i seguenti territori: Mexico, South East Mexico, Central America e West Indies [*Difesa dei trattati e obblighi commerciali*];
 - Incassano 5 IPC a turno se controllano le Filippine [*Centro dell'influenza americana in Asia*];
 - Incassano 5 IPC a turno se vi sono unità americane nel territorio France (Parigi) [*Grande collaborazione dell'Alleanza*].

➤ Cina

Obiettivo nazionale: L'obiettivo della Cina è resistere all'espansione giapponese in Cina e ricevere un supporto dalle altre potenze nella lotta contro il Giappone. Per riflettere questi

obiettivi i paesi ANZAC ricevono un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

- **se la via della Birmania è aperta**

- Incassa 6 IPC a turno, cioè se gli alleati controllano India, Birmania, Yunnan e Szechwan. In questo caso inoltre la Cina può acquistare anche artiglierie [*Mantenimento del corridoio dei rifornimenti*].

➤ **United Kingdom**

Gli obiettivi nazionali del Regno Unito è quello di mantenere il controllo degli antichi centri di potere e mantenere così “l’Impero Britannico”. Per riflettere questi obiettivi (vedere anche le Regole Globali del Regno Unito) Il Regno Unito riceve un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

Obiettivi nazionali:

✓ (IPC incassabili solo da Londra)

- **Regno Unito è in guerra con Germania e Italia**

- Incassa 5 IPC a turno se controlla tutti i suoi territori originali del tabellone Europe [*Mantenimento dell’integrità dell’impero*].

✓ (IPC incassabili solo da Calcutta)

- **Regno Unito è in guerra col Giappone**

- incassa 5 IPC a turno se controlla Malesia e Kwantung [*Mantenimento dell’integrità dell’impero*].

➤ **Italia**

Obiettivi Nazionali: L’obiettivo nazionale dell’Italia è il controllo del Mediterraneo per ricreare il “Mare Nostrum”. Mussolini voleva ristabilire la grandezza dell’Impero Romano. Per riflettere questi obiettivi i paesi ANZAC ricevono un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

- **Quando l’Italia è in guerra**

- incassa 5 IPC a turno se l’Asse controlla 3 di questi 4 territori (Egitto, Southern France, Grecia e Gibilterra) [*Propaganda e vantaggio strategico*];
- Incassa 5 IPC a turno se non ci sono navi da guerra di superficie alleate nel Mediterraneo (SZ 92-99) [*Mare Nostrum*]
- Incassa 5 IPC a turno se l’Asse controlla tutti i territori del Nord Africa (Marocco, Algeria, Tunisia, Libia, Tobruk e Alessandria) [*Controllo degli obiettivi militari in Nord Africa*];
- Incassa 2 IPC a turno per territorio se li controlla: Iraq, Persia e/o Northwest Persia [*Accesso alle riserve strategiche di petrolio*].

➤ **ANZAC**

Obiettivi Nazionali: Australia e Nuova Zelanda hanno l’obiettivo di assistere militarmente il Regno Unito ed ovviamente difendere Australia e Nuova Zelanda dalle minacce Giapponesi. Per riflettere questi obiettivi i paesi ANZAC ricevono un bonus di IPC al raggiungimento delle seguenti situazioni:

- **ANZAC è in guerra col Giappone**
 - Incassa 5 IPC a turno se gli Alleati (Non gli Olandesi) controllano Dutch New Guinea, New Guinea, New Britain e isole Salomone [*Mantenimento del perimetro difensivo strategico*].
 - Incassa 5IPC a turno se gli Alleati controllano la Malesia e l'ANZAC controlla tutti i suoi territori originali [*Malesia pietra angolare per il mantenimento dell'impero in estremo oriente*]

➤ **Francia**

- **Quando il territorio a France è in liberato per la prima volta**
 - ottiene 12 IPC in unità da piazzare in quel territorio [Prestigio Nazionale]

13. Regola Opzionale: Ricerca e Sviluppo [G]

Ove nel gioco si voglia utilizzare questa regola, i giocatori possono tentare di potenziare la loro tecnologia militare. Se si decide di usare la Ricerca e Sviluppo questa (nella sequenza del turno di gioco (diventa la Fase 1, le altre cambiano numero di conseguenza. Cina e Russia non possono avere potenziamenti derivanti da Ricerca e Sviluppo

➤ Sequenza di Ricerca e Sviluppo

- Step 1: Acquistare un dado di Ricerca;
 - Step 2: Lanciare il dado di ricerca
 - Step 3: Verificare l'esito della ricerca (Breakthrough)
 - Step 4: Registrare lo sviluppo
- **Step 1 Acquisto del dado di ricerca**
L'Acquisto di ogni dado di Ricerca costa 5 IPC. Si può acquistare un qualsiasi numero di dadi di ricerca (anche nessuno).
 - **Step 2: Lanciare il dado di ricerca**
Lanciare tutti i dadi di ricerca Acquistati. Si ottiene un successo nella ricerca se si ottiene almeno un 6. Ove si ottenga almeno un successo si passa allo step 3, *altrimenti la fase è conclusa.*
 - **Step 3: Verificare esiti Ricerca Tecnologica (Breakthrough)**
Se la ricerca ha avuto successo si *deve stabilire in quale campo la ricerca abbia avuto successo secondo la seguente procedura:*
 - si scelga una delle due tabelle di Sviluppo tecnologico
 - si lanci un dado per stabilire in quale campo si è ottenuto il miglioramento tecnologico.
 - **Step 4: Registrare gli sviluppi**
Se la ricerca tecnologica ha avuto successo, si piazza un control marker nazionale nell'appropriato spazio di avanzamento. Lo sviluppo diventa effettivo immediatamente.
La stessa tecnologia può essere sviluppata da nazioni diverse, ma non può essere condivisa tra alleati.

➤ Tabella del Progresso Tecnologico 1

1. **Artiglieria Potenziata**
Ogni unità di artiglieria può fornire un supporto maggiore. Da questo momento ogni unità di artiglieria può supportare nell'attacco 2 unità di fanteria o meccanizzate invece che una, elevando il loro fattore di attacco a 2
2. **Missili Balistici**
Le basi aeree sono adesso abilitate al lancio di missili balistici. Nel corso dello step dedicato ai raid di bombardamento tattici e strategici della fase di Combattimento di ogni turno, ogni base aerea operativa può effettuare un lancio di missili contro un complesso industriale, una base aerea o una base navale nemici, entro 4 spazi dalla base di lancio. Questo attacco permette il lancio di un dado per determinare I danni inflitti a quella installazione. I missili non possono essere lanciati su territori neutrali.
3. **Paracadutisti**
Fino a 2 unità di fanteria, localizzate in ogni territorio dotato di una base aerea possono essere mosse in un territorio controllato dal nemico, posto fino a tre spazi dalla base aerea di partenza e sotto attacco da parte di altre forze dell'attaccante poste in territorio adiacenti e/o sotto assalto anfibio.

Quando si muovono le unità paracadutiste sono assoggettate alle stesse restrizioni delle unità aeree. Quindi se il territorio sotto attacco è dotato di unità antiaeree, le unità paracadutiste sono soggette a fuoco contraereo con le stesse regole delle unità aeree. Se le unità paracadutiste attaccano insieme a unità che eseguono un normale attacco terrestre possono ritirarsi normalmente per via terrestre.

4. Aumento della produzione industriale

Ognuno dei complessi industriali può ora produrre ulteriori unità oltre la sua normale capacità. Complessi industriali maggiori possono mobilitare fino a 12 unità, e quelli minori fino a 4 unità. Inoltre, nella fase di riparazione dei danni. È possibile rimuovere 2 marker di danneggiamento al costo di 1 IPC (quindi a metà prezzo). Non cambia invece il valore massimo di marker di danneggiamento che possono essere inflitti ad un singolo impianto industriale.

5. Prestiti di guerra

Durante la fase di raccolta delle risorse si lancia un dado e si raccolgono tanti IPC in più *tanto quanto è il risultato del dado*.

6. Meccanizzati potenziati

Ogni unità di fanteria meccanizzata che opera accoppiata con un carro o una unità di artiglieria ha ora un valore di attacco pari 2. Inoltre le unità meccanizzate possono ora attaccare in profondità (blitz) senza attaccare congiuntamente con un carro.

➤ **Tabella del Progresso Tecnologico 2**

1. Super Sommersibili

Il valore di attacco dei sommergibili è ora 3 invece che 2

2. Caccia a reazione

Il valore in attacco dei caccia è ora pari a 4 (invece che 3). Inoltre nel corso di raid di bombardamento aereo i caccia di scorta o gli intercettori ora colpiscono a 1 e 2 invece che a 1

3. Cantieri Navali potenziati

I cantieri navali costruiscono unità a prezzi inferiori:

- Corazzate: 17 IPC
- Portaerei: 13 IPC
- Incrociatori 9 IPC
- Cacciatorpediniere: 7 IPC
- Trasporti: 6 IPC
- Sommersibili 5 IPC

4. Radar

Il fuoco antiaereo sia dalle unità antiaeree sia dalle installazioni, ora colpisce con una uscita di dadi si 1 e 2 invece che solo con un 1

5. Aerei a lungo raggio

Tutte le unità aeree hanno il loro raggio di azione aumentato di uno spazio

6. Bombardieri Pesanti

I Bombardieri strategici sono ora bombardieri pesanti. Quando attaccano, sia in battaglia sia in raid di bombardamento strategico, si lanciano due dadi e come risultato si prende il migliore..

TABELLE SETUP A&A GLOBAL1940 (Integrato con Alpha3+)

Tabella Setup: GERMANIA

Germania 30 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali						Altro		
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
Holland/Belgium	4	2	-	3	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Western Germany	3	1	4	-	3	2	3	-	-	-	-	-	-	-	M	1	1
Greater Southern Germany	6	2	-	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Germany	11	3	-	-	3	-	1	2	-	-	-	-	-	-	M	-	-
Slovakia/Hungary	2	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Poland	3	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Romania	2	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Norway	3	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Denmark	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SZ 103	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
SZ 108	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
SZ 113	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	1	-	-	-
SZ 114	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-
SZ 117	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
SZ 118	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
SZ 124	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-

Tabella Setup: UNIONE SOVIETICA

UNIONE SOVIETICA 37 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali					Altro			
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardi	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpedini	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
Karelia	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Archangel	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Russia	1	1	1	1	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	M	1	-
Volgograd	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	-	-
Caucasus	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bessarabia	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Western Ukraine	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Eastern Poland	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Baltic States	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Belarus	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Novgorod	6	1	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	P	1	1
Vyborg	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ukraine	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	-	-
Amur	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Sakha	6	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Buryatia	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SZ 115	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-
SZ 127	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-

Tabella Setup: GIAPPONE

GIAPPONE 26 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali						Altro		
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
Japan	6	2	-	1	3	2	2	2	-	-	-	-	-	-	M	1	1
Manchuria	6	1	1	-	1	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Palau Island	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kiangsi	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Formosa	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Shantung	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kwangsi	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Iwo Jima	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Jehol	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Caroline Islands	2	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Siam	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Okinawa	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kiangsu	3	1	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Korea	4	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SZ 6	-	-	-	-	-	2	2	-	2	1	1	2	1	1	-	-	-
SZ 19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	1	1	-	-	-
SZ 33	-	-	-	-	-	1	1	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-
SZ 20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-

Tabella Setup: REGNO UNITO

REGNO UNITO 28 IPC (Europe) 17 IPC (Pacific)	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali					Altro			
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
Ontario	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Quebec	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	-	-
New Brunswick/Nova Scotia	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Iceland	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
United Kingdom	2	-	1	-	4	2	-	1	-	-	-	-	-	-	M	1	1
France	1	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Normandy/Bordeaux	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Gibraltar	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Malta	1	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
Alexandria	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Anglo Egyptian Sudan	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Union of south Africa	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	-	1
West India	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Scotland	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
Kwangtung	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
Burma	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Malaya	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
India	6	1	-	-	3	1	1	-	-	-	-	-	-	-	M	1	1
SZ 37	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-
SZ 39	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	1	-	-	-
SZ 71	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-
SZ 91	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-
SZ 98	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	1	1	-	1	-	-	-
SZ 106	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-
SZ 109	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-
SZ 110	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-
SZ 111	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	-	-	-	-	-

Tabella Setup: ANZAC

ANZAC 10 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali						Altro		
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
New South Wales	2	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	-	1
New Zealand	1	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Queensland	2	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Malaya	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Egypt	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SZ 62	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-
SZ 63	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-

Tabella Setup: ITALIA

ITALIA 10 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali						Altro		
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
Northerner Italy	2	2	-	1	2	1	-	1	-	-	-	-	-	-	M	-	-
Southern Italy	6	-	-	-	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	P	1	1
Albania	2	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Italian Somaliland	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ethiopia	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Libya	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tobruck	3	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SZ 95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	-	-	-
SZ 96	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-
SZ 97	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	1	-	-	-

Tabella Setup: USA

STATI UNITI 52 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali						Altro		
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
Western US	2	1	1	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	P	1	1
Hawaiian Islands	2	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Philippines	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
Midway	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
Wake Island	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
Guam	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
Eastern US	1	1	-	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	P	1	1
Central US	1	-	3	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	P	-	-
SZ 10	-	-	-	-	-	1	1	-	1	1	1	1	-	1	-	-	-
SZ 26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1	-	-	-
SZ 35	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-
SZ 101	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-

Tabella Setup: CINA

CINA 12 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali					Altro			
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
Szechwan	6	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Hunan	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Yunnan	4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kweichow	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Shensi	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Suiyuyan	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Tabella Setup: France

FRANCE 19 IPC	Unità Terrestri					Unità aeree			Unità Navali					Altro			
	Fanteria	Artiglieria	Meccanizzati	Carri	Contraerea	Caccia	Cacciabombardieri	Bombardieri	Portaerei	Corazzate	Incrociatori	Cacciatorpediniere	Sommergibili	Navi trasporto	Industrie	Basi Aeree	Basi Navali
France	6	1	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	M	1	-
Normandy Bordeaux	1	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	-	1
Southern France	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	P	-	1
United Kingdom	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Syria	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Tunisia	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Morocco	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Algeria	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
French West Africa	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SZ 72	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-
SZ 93	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-
SZ 110	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-