

LINGUA ITALIANA



2^a EDIZIONE

WAR ROOM

A LARRY HARRIS GAME

PREMessa

Ufficialmente, la guerra è iniziata nel settembre del 1939. Dopo trentatré lunghi mesi, essa continua... "ATTENZIONE..." viene urlato quando entri per la prima volta nei confini della tua War Room. Noti una busta sul tavolo davanti alla tua sedia. Viene dal Capo di Stato della tua Nazione ed è contrassegnata come "Personale". La apri e la leggi:

Generale,

Con mio grande piacere lei è stato nominato Comandante Supremo di tutte le Forze Armate della nostra Nazione. In questo momento, mentre assume il comando, il mondo è in guerra da quasi 3 anni, eppur la lotta continua.

Con la presente lascio questo manuale - lo chiami "Il Libro dei Come" - che ha servito bene sia me che il suo predecessore. Lo chiamiamo il Regolamento della War Room. È mio desiderio che lei lo legga attentamente. I suoi continui e accresciuti doveri - anzi, le sue responsabilità - le richiederanno di guidare le nostre forze armate verso ed oltre le sorvegliate porte delle capitali nemiche. Solo con la piena comprensione di questi capitoli potrà sperare di portare a termine questa missione. Sotto la sua supervisione e con i prodotti della nostra industria (navi, aerei, artiglieria, carri armati e i nostri coraggiosi soldati) non solo prevarremo, ma trionferemo. Ho la completa fiducia che le nostre forze saranno trasportate in numero adeguato e tempestivamente sulle molte linee del fronte della Seconda Guerra Mondiale di questo secolo.

Le do un consiglio: è importante che, oltre ad essere un grande comandante di uomini e macchine, lei sia anche un mago della logistica e un diplomatico efficace quando avrà a che fare con i nostri eroici alleati. Con tutte queste qualità da lei già dimostrate, sono certo che la sua nomina alla carica di Capo di Gabinetto ci porterà alla vittoria totale. Come dimostrato durante la sua carriera passata, deve continuare ad anticipare le intenzioni del nemico ed a stroncarne le ambizioni sul campo di battaglia. Attraverso la sua astuzia e il suo slancio, siamo certi che andrà in contro al nemico con forze travolgenti in ogni occasione. Gli porti la guerra in casa. Gli neghi la capacità di finanziare la guerra prendendo il controllo dei suoi territori ricchi di risorse e si assicuri la distruzione finale e completa delle sue forze armate e della sua leadership. VERSO LA VITTORIA!

Buona Fortuna,

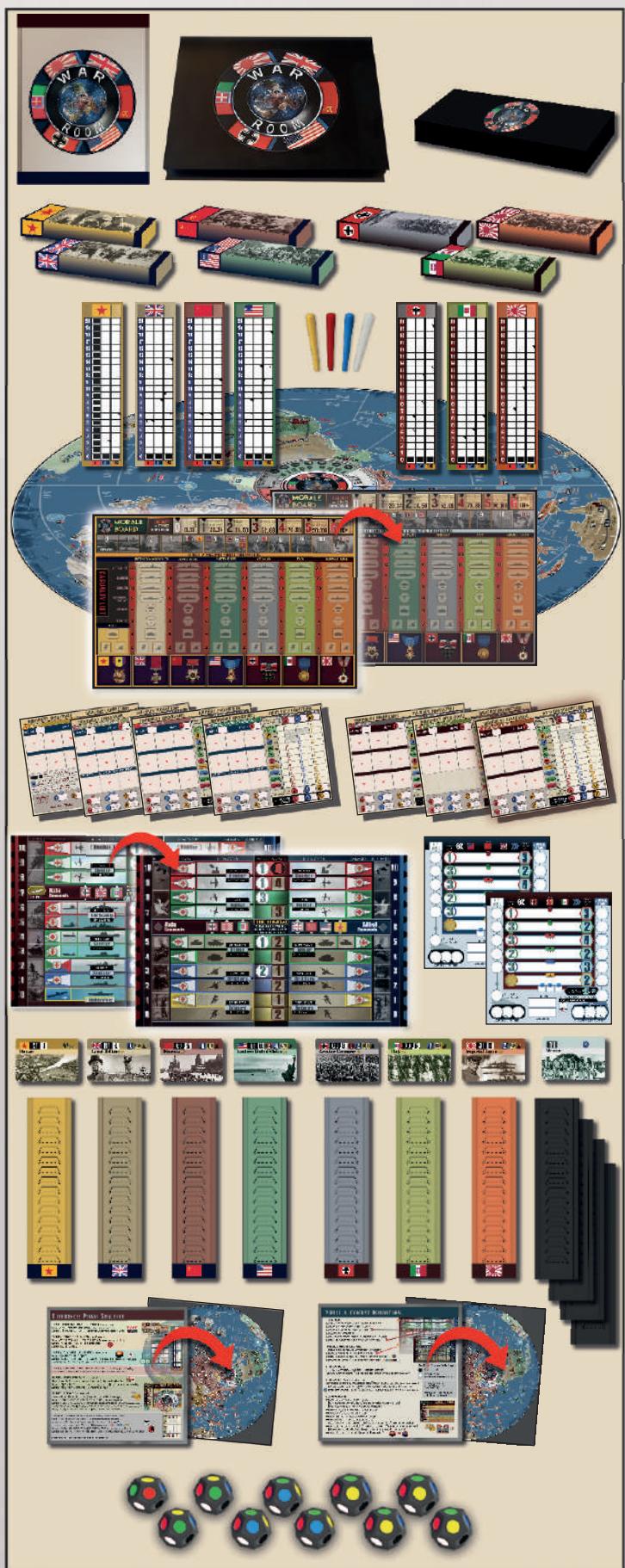
OBIETTIVI

STANDARD: Sette Nazioni lottano per controllare i territori chiave e le risorse critiche prima che lo stress e la devastazione della guerra prosciughino la loro capacità di dichiarare guerra. A meno che non sia diversamente indicato nello scenario di gioco scelto, le Forze Alleate (abbreviato anche come "Alleati") devono controllare sia la **Grande Germania [Greater Germany]** che il **Giappone [Japan]** per vincere. L'Alleanza del Patto Tripartito (alias l'Asse) deve controllare due dei seguenti territori per vincere: **Stati Uniti orientali [Eastern United States]**, **Gran Bretagna [Great Britain]** o **Mosca [Moscow]**.

LIMITATO: per un'esperienza di gioco più breve, limitatevi a 6 round. Quindi calcolate un punteggio in base alla posizione di ciascuna Nazione sull'"Indicatore dello Status della Patria" [Homeland Status Track], 1 punto per ogni Zona in cui è avanzata oltre la Zona di partenza (bianca). Ad esempio una nazione ottiene 3 punti se si trova nella zona arancione, mentre una nazione "al collasso" [collapsed] ottiene 6 punti. Vince la fazione (Asse o Alleati) con il punteggio totale più basso per tutte le sue Nazioni. Confronta i totali dello stress (sottraendo le medaglie e/o i Beni Civili) sul "Morale Board" per risolvere i pareggi. Ulteriori pareggi porteranno ad un sorteggio. Vincere conquistando Capitali è comunque sempre possibile.

Nota: in questo regolamento la parola "Alleati" (con la "A" maiuscola) denota specificatamente le Forze Alleate (Stati Uniti, Commonwealth Britannico, Unione Sovietica e Cina), mentre la parola "alleati" (con la "a" minuscola), denoterà genericamente delle Nazioni alleate fra loro.

COMPONENTI DI GIOCO



1 Regolamento: Questo è un "must read" per tutti i comandanti!

1 Scatola delle unità: Contiene unità di terra, navali e aria.

1 Scatola dei segnalini [token] comuni: Contiene tutti i segnalini (tokens o gettoni) comuni, come marcatori "battaglia in atto" [Hotspot Marker], medaglie, bombe, e frecce.

7 Scatole delle varie nazioni: Ognuna contiene un set di Segnalini Comando [Command Tokens], Bandiere Nazionali, e Carte Territorio extra.

7 Contatori delle risorse e 28 pioli: Si inseriscono i pioli colorati nelle colonne corrispondenti per tenere traccia delle risorse accumulate da ciascuna nazione: petrolio, ferro e OSR ("Other Strategic Resources", ossia "altre risorse strategiche"). Il piolo bianco serve per il conteggio oltre i 20. Ci sono codici abbreviati (ad esempio "G", "E", "P" ecc.) che indicano le quantità di partenza a seconda dello scenario selezionato. Il retro è usato per le regole opzionali "Quick Play" ([vedi pagina 35](#)).

1 Mappa mondiale: E' il tabellone di gioco. Da notare l'indicatore dell'ordine dei turni [Turn Order Track] e l'indicatore dello "status della patria" [Homeland Status Track] vicino al polo.

1 Tabellone del morale [Morale Board]: Si usa questo tabellone per calcolare lo stress accumulato da una nazione, un fattore chiave del gioco. Il lato dorato riporta i valori di soglia dello stress per gli scenari Guerra globale [Global War] e Fronte orientale [Eastern Front], mentre il lato argentato riporta i valori di soglia dello stress per gli scenari Guerra in Europa [War in Europe], Guerra nel Pacifico [War in the Pacific], e Nord Africa [North Africa] ([vedi pagine 26-30](#)).

7 Blocchetti degli Schemi delle Operazioni e della Produzione [Operations and Production -O&P- Charts]: Ogni round, ogni nazione scriverà segretamente ordini per il movimento delle truppe e l'acquisto di nuove unità su una nuova O&P chart. Ordina più blocchetti su www.nightingale-games.com o fanne delle copie.

2 Tabelle di Battaglia [Battle-Board]: Un lato è per battaglie terra/aria e il retro è per battaglie mare/aria. Il secondo Battle-Board è per le regole opzionali per partite più veloci con battaglie simultanee.

2 Tabelle "Quick Battle" Cancellabili [Dry-Erase Quick Battle Charts]: Queste tabelle a due facce (rossa per l'Asse e blu per le Forze Alleate) vengono usate al posto delle Battle-Board standard quando si decide di usare le regole opzionali "Quick Play"\ "Quick-Battle". ("Gioco rapido"\ "Battaglia Rapida")

131 Carte Territorio [Territory Cards]: Queste carte a doppia faccia verranno scambiate quando i territori verranno catturati. Il lato anteriore di ogni carta mostra la quantità di risorse prodotte, mentre il retro (con strisce rosse e bianche) mostra una quantità di risorse ridotto per quando è "Conteso" [Engaged]. Ogni carta mostra anche le forze iniziali per la preparazione iniziale del gioco.

11 Porta Carte [Card Holder]: Questi Porta Carte hanno delle fessure [slot] per contenere le Carte Territorio che hanno una produzione di Risorse. Le carte degli altri territori (senza Risorse) vengono conservate nei contenitori portaoggetti. Oltre ad avere 1 porta carte per ogni Nazione, ci sono 4 porta carte neutri per chi avesse bisogno di più slot. Piegate i lembi del lato lungo per tenere le carte in posizione. Spingete delicatamente il retro per inserire una carta.

2 "Tappetini" di riferimento: Uno riguarda le 7 fasi di un round di gioco, mentre l'altro è un riferimento per le Operazioni di Combattimento. C'è una mappa sul retro di ognuna, utile per le discussioni segrete.

10 Dadi: I Dadi a 12 facce (d12) si usano per risolvere i combattimenti. Ogni dado ha i seguenti lati: 1 bianco, 1 nero, 1 rosso, 2 verdi, 3 blu e 4 gialli.

COMPONENTI DI GIOCO

BANDIERE JUMBO: Applicate gli adesivi con la bandiera di ogni Nazione ai segnalini di plastica neri, per creare i **segnalini bandiera JUMBO**.

- **Indicatore dell'ordine dei turni** [Turn Order Track]: usate una bandiera jumbo **rotonda** per ogni nazione che partecipa allo scenario

- **Indicatore dello status della patria** [Homeland Status Track]: usate una bandiera jumbo **quadrata** per ogni nazione che partecipa allo scenario



BANDIERE NAZIONALI: Questi segnalini con bandiera più piccoli vengono utilizzati come segue:

- **Territori** (per indicare che un Territorio è controllato da una Nazione diversa da quella mostrata originariamente sulla mappa)

- **Contatore dello stress** [Stress Track] sul Morale Board (si usa una bandiera per ogni Nazione che partecipa allo scenario per conteggiare i livelli di stress)

- **Convoglio transoceanico** (per indicare che un Convoglio è controllato da una Nazione diversa da quella mostrata originariamente sulla mappa)

- **Segnalini Caccia imbarcato** (per mostrare a quale Nazione appartiene il segnalino, se necessario)

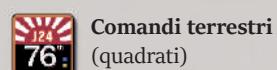
- **Battle-Board** (per distinguere le unità che appartengono ai vari alleati, se questi hanno Unità presenti nel Battle-Board nello stesso momento)

	Cina
	Commonwealth Britannico
	Unione Sovietica
	Stati Uniti
	Germania
	Italia
	Impero Giapponese

SEGNALINI COMANDO: Questi segnalini si trovano in cima alle pile di Unità, identificando così l'appartenenza delle Unità sottostanti e consentendo ordini specifici. Questi sono "pezzi limitati", ma possono essere riciclati secondo necessità (una volta eliminati in battaglia). I Segnalini Comando non sono Unità. Segnalini e adesivi di ricambio sono inclusi nella scatola.

ID COMANDO: Il numero più in grande, bianco su sfondo nero, è l'ID del Comando (da 1 a 9 per i comandi Navali, 11-19 per Aerei, 20+ per Terrestri) della Nazione indicata. Il piccolo codice identificativo della regione e le piccole sagome colorate vengono utilizzate per la preparazione rapida del gioco ([vedere pagina 7](#)).

PILA DI COMANDO: Un gruppo di Unità porta in cima un Segnalino Comando. C'è un limite di 8 Unità impilabili per ogni Comando. Le pile di comando NON possono essere sciolte (al fine di liberare un Segnalino Comando necessario altrove).



Comandi terrestri
(quadrati)



Comandi aerei
(rotondi)



Comandi navali
(esagono allungato)



La 18^a Pila di Comando
Aereo dell'Impero Giapponese

UNITA' TERRESTRI: Questi segnalini rappresentano le varie forze di terra.



155 FANTERIA
[INFANTRY]



90 ARTIGLIERIA
[ARTILLERY]



65 UNITA' CORAZZATE
[ARMOR]

UNITA' Aeree: Questi rappresentano le varie forze aeree.



80 CACCIA [FIGHTERS]



30 BOMBARDIERI [BOMBERS]

SEGNALINI CACCIA IMBARCATO:

Queste Unità speciali non richiedono un Segnalino Comando, né richiedono ordini scritti, e vengono lanciati in una fase speciale.

16 SEGNALINI CACCIA IMBARCATO



FRONTE (Forze Alleate) RETRO (Asse)

UNITA' NAVALI: Questi rappresentano varie forze navali.



25 SOTTOMARINI [SUBMARINES]



35 INCROCIATORI [CRUISERS]

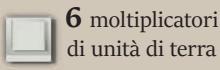


15 PORTAEREI [AIRCRAFT CARRIERS]



15 CORAZZATE [BATTLESHIPS]

MOLTIPLICATORI DI UNITA': Le unità non sono limitate dai pezzi fisicamente disponibili. Questi segnalini **bianchi** vengono usati per rappresentare **3** unità di qualunque tipo che si trovi direttamente sotto di esso nella pila.



6 moltiplicatori
di unità di terra



6 moltiplicatori
di unità di aerei



6 moltiplicatori di
unità di navali

DAVANTI DIETRO



30 SEGNALINI HOTSPOT (BATTAGLIA IN ATTO): questi segnalini verranno posizionati su qualsiasi regione che richieda una risoluzione. Il rovescio del segnalino (con rosso e blu) indica una regione ancora Contesa (cioè un conflitto in corso da continuare il prossimo round). Usa gli Hotspot anche durante i raid e sul Battle-Board come contatori.

30 MEDAGLIE/BENI CIVILI: Le medaglie rappresentano dei premi di guerra, e sono usate nel Morale Board. La faccia opposta denota i "Beni Civili", che sono acquistati con Risorse e possono essere usati per cancellare lo Stress.

25 SEGNALINI BOMBA/INDUSTRIA: Il lato Bomba viene utilizzato nei territori per mostrare i danni alle infrastrutture dovuti ai bombardamenti strategici. Usa il lato Industria per contrassegnare le unità in costruzione.

20 CONTRASSEGNI (TAG) FRECCIA: Sono usati per indicare che un comando aereo deve atterrare durante la Fase di "Comandi Aria Terra" (Fase 5): *Riparazione e Dispiegamento*. **Rosso**=Asse; **Blu**=Alleati. Sono usati anche per denotare un Vantaggio in battaglia.

CARATTERISTICHE DELLA MAPPA MONDIALE



CARATTERISTICHE DELLA MAPPA MONDIALE

REGIONE MARITTIMA: Queste sono regioni blu con un grande ID azzurro (es. **A-5**)

CONVOGLIO: I Convogli sono uno o più profili di navi cerchiati. Alcuni cerchi si sovrappongono per formare un Raggruppamento [Cluster] di Convogli. I Convogli Costieri sono collegati ad un territorio. I Convogli Transoceanici hanno delle Bandiere indicanti il territorio collegato. I Convogli possono essere attaccati con un Raid (*vedi Raid sui Convogli a pagina 17*).

STRETTO: Questi stretti passaggi hanno regole che limitano il passaggio delle navi (*Vedi "Stretti" più in basso*)

TERRITORIO: Queste sono regioni terrestri (includendo le isole) che riportano una barra delle informazioni (es. **G1**)

ISOLA: Ai fini del movimento, tutto ciò che si trova all'interno del cerchio dell'isola è considerato terra (cioè un territorio). Non si può entrare in nessuna isola che non abbia un ID regione. Le piccole bandiere chiariscono l'appartenenza originaria.

REGIONI IMPRATICABILI: I Comandi di terra non possono muoversi né nel Sahara (in Africa) né nell'Himalaya (in Asia). I Comandi Aerei possono volare sopra queste regioni ma non possono atterrare.

ADIACENZA: Regioni che hanno in comune solo un angolo non sono adiacenti. Per esempio, **U3** NON E' adiacente a **P-4**, ed **R16** NON E' adiacente a **P-2**. Nota: la Sicilia è adiacente all'Italia.



BARRA DELLE INFORMAZIONI: Questa è una striscia di codici per ciascun territorio ed include: ID della regione, Valore Strategico (SV), e Risorse prodotte. Una bandiera sul lato sinistro della barra delle informazioni denota un territorio Capitale.

G1 **ID DELLA REGIONE:** Un codice ID è riportato in un riquadro nero per i territori, ed in lettere azzurre per le regioni marittime. Per esempio, la Grande Germania [Greater Germany] è **G1** ("G" sta per "Germania"), e la regione del Mar Baltico a nord della Grande Germania è **A-5** ("A" per "Atlantico")

8 **VALORE STRATEGICO:** Il Valore Strategico [SV, "Strategic Value"] è riportato in un riquadro bianco nella mappa e nelle Carte dei Territori. Maggiore è il Valore Strategico, maggiore è l'importanza del territorio, in quanto questo valore si trasforma in stress acquisito qualora il territorio venisse perduto.



RISORSE: Molti territori forniscono delle Risorse. Rosso=**Petrolio [Oil]**, Blu=**Ferro [Iron]**, Giallo=**OSR ("altre risorse strategiche")**, **"Other Strategic Resources"**). Il numero indica quante unità di ogni risorsa vengono fornite.



INDUSTRIE: Questi simboli mostrano dove possono essere costruite nuove unità Terrestri, Aeree e Naval. Il numero di ciminiere di ciascuna industria (uguale al valore strategico del territorio) limita il numero di Unità che possono essere costruite contemporaneamente.



ICONA MOBILITAZIONE: La Cina ha regole speciali per la mobilitazione della Fanteria (*vedi Mobilitazione Cinese a pagina 22*).



PORTI: I Porti intatti forniscono un Vantaggio Porto (*vedi pagina 15*) nelle battaglie navali. In aggiunta, unità navali appena prodotte possono essere immesse solo in una regione marittima connessa ad un porto che è parte di un territorio con industrie.



FERROVIE: Ferrovie intatte consentono lo spostamento rapido fra i territori che connette.



ICONA COMMERCIO: Alcuni territori Neutrali (*vedi pagina 25*) offrono sul mercato Risorse di un certo tipo, così come mostrato nell'Icona Risorsa cerchiata (*vedi "Commerciare con i Neutrali" a pagina 22*).

GLI STRETTI DEL MONDO

I passaggi marittimi stretti (in breve "stretti") limitano il movimento marittimo (Comandi Navalni e Trasporti Truppe). Le Unità Aeree non sono interessate. Questi passaggi sono linee rosse (con puntini bianchi) di confine marittimo e canali (canali di Suez e Panama). Le Nazioni amiche possono passare liberamente. Tu o un alleato dovrete:

- Controllare (o essere allineati con) l'**America Centrale** [Central America], il territorio, per passare attraverso il Canale di Panama (**A-12, P-7**).
- Controllare l'**Egitto** [Egypt] per passare attraverso il Canale di Suez (**M-3, M-5**).
- Controllare sia la **Danimarca** [Denmark] che la **Norvegia** [Norway] per passare attraverso lo Stretto Danese (**A-5, A-6**).
- Controllare **Gibilterra** [Gibraltar] per passare attraverso lo Stretto di Gibilterra (**A-15, M-1**).
- Controllare la **Malesia Britannica** [Malaya] per passare attraverso lo Stretto di Malacca (**I-9, P-15**).
- Controllare la **Turchia** [Turkey] per passare attraverso gli stretti turchi (**M-3, M-4**). Nota: la Turchia è neutrale, quindi inizialmente nemmeno le Forze Alleate possono passarvi attraverso. Nella mappa lo stretto dei Dardanelli e del Bosforo sono assunti essere un unico stretto.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

MAPPA DEL MONDO

Disponete la mappa del mondo in modo che tutti i giocatori vi abbiano accesso.

SCELTA DELLO SCENARIO

Scegliete uno dei 5 scenari giocabili (vedi pagine 26-30).

ASSEGNAZIONE DELLE NAZIONI

Ogni giocatore decide con quale(i) nazione(i) giocare, come consentito dallo scenario.

INDICATORE DELLO STATUS DELLA PATRIA

[HOMELAND STATUS TRACK]

Ogni Nazione partecipante piazza una bandiera jumbo quadrata nella zona bianca (partenza, "START") dell'Homeland Status Track.



INDICATORE DELL'ORDINE DEI TURNI

[TURN ORDER TRACK]

Ogni Nazione partecipante piazza una bandiera jumbo rotonda nel Turn Order Track. La sequenza sarà decisa alla fine della Fase 2: Pianificazione Strategica (vedi pagina 9).



O&P CHART

Ogni Nazione prende il suo blocchetto di O&P Charts e scrive con una matita il numero del round nello spazio indicato nel primo foglio.

CONTATORI DELLE RISORSE

Il giocatore di ogni Nazione pone 3 pioli per Petrolio, Ferro e OSR ("Altre Risorse Strategiche" - "Other Strategic Resources") nella riga "0" della rispettiva colonna nel contatore delle risorse della Nazione.

I pioli bianchi sono per le quantità sopra 20. Le Risorse sono una informazione pubblica.

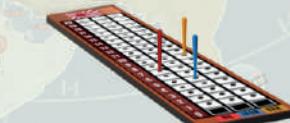


TABELLE [BOARDS]

Tenete vicino il Morale Board.

Ogni nazione partecipante pone una bandiera nazionale nel riquadro "0" del contatore di stress.

BATTLE-BOARD E DADI

Tenete vicino il Battle-Board (tabella della situazione della battaglia) ed i 10 dadi.



SEGNALINI COMUNI E LA SCATOLA DELLE UNITÀ

Tenete vicino la scatola dei segnalini comuni e delle unità. I segnalini comuni includono:

- Segnalini Hotspot
- Segnalini Bomba/Industria
- Contrassegni (Tag) Freccia
- Medaglie / Beni Civili



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
MORALE BOARD	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
CASUALTY LIST	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



REGOLAMENTI E RIFERIMENTI

Tenete a portata di mano questo regolamento e i tabelloni di riferimento.

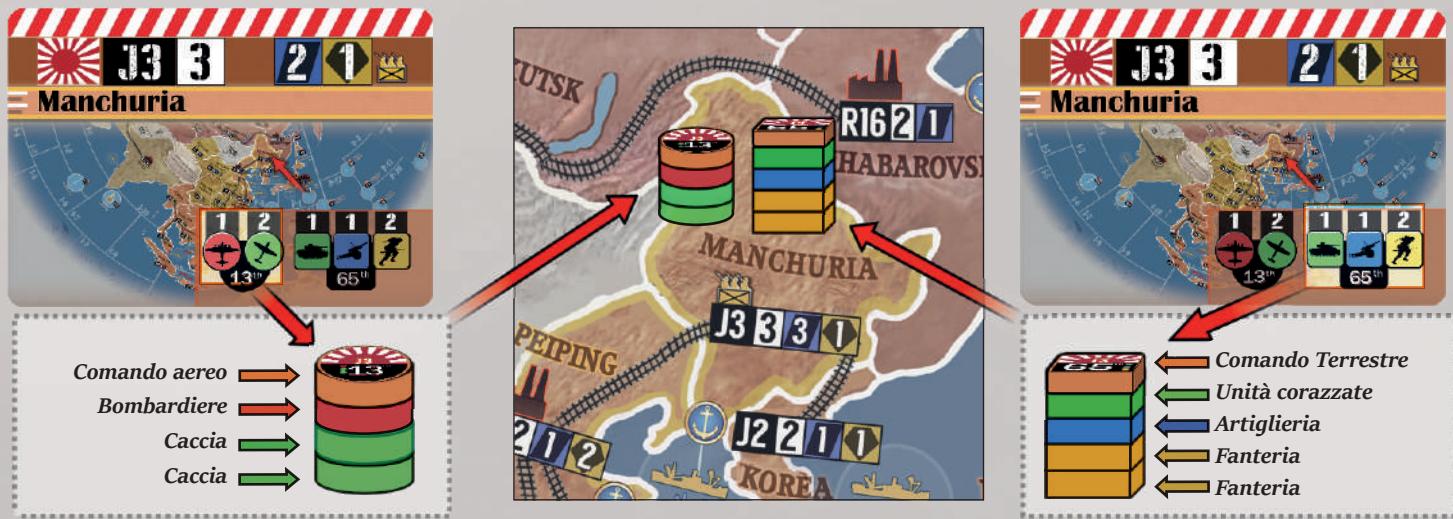
PREPARAZIONE DEL GIOCO

COMPONENTI NAZIONALI • Ogni giocatore reclama la propria scatola dei componenti, che include i Segnalini Comando, le Bandiere Nazionali e le Carte Territorio. Inserite le Carte Territorio che hanno risorse (dal lato senza righe rosse) negli slot del porta carte, in modo che si possano comodamente aggiungere le risorse durante la *Fase 1: Dirigere l'Economia nazionale*.



POSIZIONARE I SEGNALINI COMANDO • Riferendosi alle Carte Territorio o ai Segnalini Comando stessi, posizionate i Segnalini Comando nella mappa, in accordo all'ID della Regione indicato. I Segnalini Comando senza un ID, durante la preparazione iniziale, non sono posizionati nella mappa, e potranno essere utilizzati in seguito.

POSIZIONAMENTO DELLE UNITÀ • Le unità possono essere schierate ora, oppure i giocatori possono scegliere di aspettare, usando così il metodo di preparazione rapida. Se si utilizza il metodo di preparazione rapida, i giocatori devono posizionare le unità sotto i comandi solo dopo che un determinato Comando è entrato in battaglia o deve essere suddiviso o unito. Se non si usa il metodo di Preparazione Rapida, piazzate le Unità Terrestri e Aeree del/i Tipo/i designato/i sotto ogni Segnalino Comando per formare ora una Pila di Comando. Ponete le Unità Navali sotto i Segnalini Comando nelle regioni marittime indicate. Nota: alcune Carte Territorio richiedono Unità di due Nazioni diverse. Ad esempio, il territorio della Gran Bretagna [Great Britain] inizia il gioco sia con le forze britanniche che con le forze statunitensi. Le Isole Salomone [Solomon Islands] sono l'unica regione ad iniziare il gioco con entrambe le alleanze avversarie presenti.



LE FASI E GLI UFFICIALI

Scegliete un giocatore come **Ufficiale di Programmazione**. Questa persona ha la responsabilità di far girare il gioco. Per un gioco più regolamentato, vedere *Ruoli degli ufficiali* a pagina 31. Ogni round di gioco consta in 7 fasi (a loro volta suddivise in più passi dettagliati nei prossimi capitoli):

- **FASE 1: DIREZIONE DELL'ECONOMIA NAZIONALE**
- **FASE 2: PIANIFICAZIONE STRATEGICA**
- **FASE 3: OPERAZIONI DI MOVIMENTO**
- **FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO**
- **FASE 5: RIPARAZIONI & DISPIEGAMENTO**
- **FASE 6: MORALE**
- **FASE 7: PRODUZIONE**



FASE 1: DIREZIONE DELL'ECONOMIA NAZIONALE

TERMINI IMPORTANTI

CONTROLLO DEL TERRITORIO: Una Nazione titolare della Carta Territorio ha il "controllo" ed il "possesso" del territorio. Le regioni marittime non possono essere controllate da nessuno.

ALLEANZA: L'alleanza definisce da che parte state: le Forze Alleate o l'Asse.

AMICHEVOLE: le nazioni della stessa alleanza sono "Amichevoli"/"Amiche" e non possono mai attaccarsi a vicenda. Questo vale anche per i Neutrali (*vedi pagina 25*) allineati con quell'alleanza. Il termine "Amichevole" può applicarsi ai territori e alle Unità se appartengono a te o ad una nazione amica.

NEMICO: i territori e i Comandi di un'alleanza avversaria (oppure i Neutrali allineati con un'alleanza avversaria) sono descritti come "Nemici". I Neutrali standard non sono né amici né nemici fino a che non vengono invasi (*vedi pagina 25*).

CATEGORIA DI UNITÀ: ogni categoria di unità (terrestre, aerea o navale) ha la propria forma dedicata (quadrato, cerchio o esagono allungato).

TIPO DI UNITÀ: il tipo di unità si riferisce ad un colore specifico all'interno della sua categoria (*ad esempio: le truppe corazzate sono verdi, l'artiglieria è blu, la fanteria è gialla*).

 **REGIONE ATTIVA:** Questo si riferisce a qualsiasi regione che abbia un conflitto da risolvere. Ciò potrebbe essere dovuto a forze opposte che condividono un territorio, ad un raid ai convogli o persino all'invasione di un territorio vuoto (*vedi Forze di guarnigione a pagina 15*). Un Segnalino Hotspot viene posto nella regione durante la *Fase 3: Operazioni di Movimento* e dovrebbe essere girato dalla parte "regione contesa" o rimosso dopo che il conflitto è stato affrontato durante la *Fase 4: Operazioni di Combattimento*. Non dovrebbero esserci Hotspot visibili entro la fine della *Fase 4: Operazioni di combattimento*.

 **REGIONE CONTESA:** Dopo una battaglia, se i Comandi avversari condividono ancora una regione marittima o un territorio, esso diventa "Conteso".

- Durante il resoconto della battaglia (*vedi pagine 18 e 19*), gira il segnalino Hotspot sul lato rosso-blu (Regione Contesa).
- Gira la Carta Territorio (se del caso) sul lato Conteso [Embattled]. Il lato "Territorio Conteso" è quello che riporta le strisce rosse e bianche.
- Chi controlla un Territorio Conteso mantiene la Carta Territorio ma riceve entrate di Risorse leggermente ridotte, come indicato sul lato "Conteso" [Embattled] della Carta Territorio.
- Capovolgi tutti i segnalini "Conteso" negli Hotspot Attivi all'inizio della *Fase 3: Operazioni di Movimento* per indicare che deve avvenire un'altra battaglia.
- La Carta Territorio rimarrà girata sul lato Conteso fino a quando il territorio non sarà più in conflitto.
- I Comandi Aerei possono atterrare durante la *Fase 5: Riparazioni e Dispiegamento* in un territorio Conteso solo se il territorio è amico.

PASSO 1. CONTROLLO DEL LATO DELLA CARTA TERRITORIO

Assicurati che le Carte Territorio siano rivolte nel modo corretto perché i territori in battaglia (Contesi) ricevono entrate leggermente ridotte. Ogni volta che un territorio non è più né Conteso né Attivo, la sua carta deve essere immediatamente rimessa a faccia in su e il segnalino Hotspot rimosso dalla Mappa. **Eccezione:** tutte le Carte Territorio del colore (ad esempio grigio per la Germania, verde oliva per l'Italia ecc.) di una "Nazione al Colla... dovrebbero essere permanentemente girate dal lato Conteso (con entrate ridotte) anche se sono attualmente controllate da una Nazione diversa. Questo esaurimento delle risorse rappresenta le conseguenze di una guerra prolungata.



RESTRIZIONI DELLA CINA



La Cina non può né guadagnare né spendere Petrolio durante il gioco. La Cina può creare unità di artiglieria solo se ottiene il controllo di un territorio industriale come *Peiping*. La Cina non può commerciare affatto. La Cina non può entrare nelle regioni marittime con i comandi di terra. La Cina non può catturare unità aeree o navali.



PASSO 2. CONTEGGIO DELLE RISORSE ACQUISITE

Il giocatore di ogni Nazione ora fa il conteggio di ciascun tipo di Risorsa (Petrolio, Ferro, OSR) come mostrato sulle sue Carte Territorio ed aggiusta il rispettivo Contatore delle Risorse di conseguenza spostando i pioli verso l'alto in ogni colonna (se del caso), aggiungendoli alle quantità esistenti. Nota: Se una Nazione supera il massimo mostrato sul suo Contatore delle Risorse, aggiunge un ulteriore piolo bianco (lasciando l'originale al punto 20). Il reddito iniziale standard si basa sui territori controllati all'inizio dello scenario che si sta giocando (si veda la notazione sul Contatore de Risorse). Le risorse sono informazioni pubbliche. Una Nazione mantiene le sue risorse finché non è al Colla... (*vedi pagina 23*).



FASE 2: PIANIFICAZIONE STRATEGICA

PASSO 1. SCRIVERE GLI ORDINI E LE OFFERTE PER L'ORDINE DEI TURNI

SCRIVERE ORDINI DI MOVIMENTO

Tutti i giocatori scrivono contemporaneamente ordini TOP SECRET sulle loro O&P Chart. La discussione tra gli alleati è incoraggiata. I giocatori possono concordare un limite di tempo per questo passo. Se un giocatore controlla più nazioni, usa una O&P Chart separata per ogni nazione. I giocatori possono scrivere un'operazione di movimento in ciascuna delle 9 caselle sul lato sinistro della O&P Chart. Per tracciare un ordine scrivete l'ID Comando della Pila scelta sopra la freccia, e l'ID Territorio di destinazione sotto la freccia. La sua destinazione potrebbe anche essere il suo Territorio attuale. Non possono essere assegnati più ordini allo stesso Comando nello stesso round. Una nazione non può avere più di 9 ordini scritti per un dato round, con l'eccezione di Cina e Italia, che possono scrivere solo 6 ordini.

OFFERTE DI PETROLIO [OIL BID] PER L'ORDINE DEI TURNI

Ogni Nazione può offrire petrolio per un migliore Rango nell'ordine dei turni. Non c'è limite alle offerte (salvo la quantità di petrolio correntemente posseduta da ogni Nazione). Le Nazioni possono fare offerte pari a 0, mentre le offerte della Cina devono essere per forza pari a 0 (ma non necessariamente è l'ultima se anche altre Nazioni hanno offerto zero).

Annunciate e completate le divisioni o le fusioni (unioni) dei comandi prima di procedere al Passo 2.
Una volta completato il Passo 1, i giocatori non possono più modificare ordini scritti od offerte.

MOVEMENT OPERATIONS	
UNITED STATES OF AMERICA	
ROUND #	OIL BID
28	
B7	

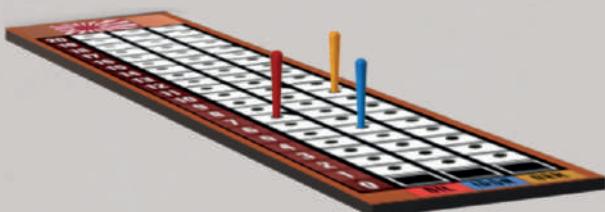
PASSO 2. RIVELARE LE OFFERTE E STABILIRE L'ORDINE DEI TURNI

Una volta che tutti i giocatori hanno finito di scrivere gli ordini, ogni Nazione annuncia la sua offerta per l'Ordine dei Turni. La nazione che ha offerto più petrolio (come scritto sulla sua O&P Chart) sarà la prima a scegliere a piacimento **qualsiasi posizione libera** nell'Ordine dei Turni (ovvero potrebbe scegliere anche l'ultima od una nel mezzo), e così via... dal primo all'ultimo. Man mano che si presentano (cioè, dopo che tutte le nazioni con l'offerta più alta hanno scelto una posizione) i pareggi (inclusi le offerte pari a zero) devono essere risolti procedendo ad una estrazione casuale delle Bandiere Nazionali. Posizionate le Bandiere Nazionali negli appositi spazi sul TURN ORDER TRACK che si trova vicino all'Homeland Status Track quando viene determinato il rango di ogni Nazione. Nota: il rango dell'Ordine dei Turni diventa il metodo di spareggio universale, se non diversamente specificato.



PASSO 3. PAGARE IL PETROLIO PER LE OFFERTE

Ogni Nazione ora paga per la sua offerta per il Rango dell'Ordine dei turni. Tutte le offerte devono essere pagate, che si abbia vinto o perso. Modificate di conseguenza il conteggio delle risorse petrolifere di ogni nazione.



CANCELLARE GLI ORDINI

Una Nazione può scegliere di cancellare qualsiasi ordine durante il suo turno nella Fase 3: *Operazioni di Movimento*, oppure un ordine potrebbe essere cancellato automaticamente a causa di un errore. L'annullamento intenzionale è solitamente dovuto a movimenti nemici preventivi che causano un cambio di programma.

RIORGANIZZARE I COMANDI

Le nazioni possono riorganizzare le loro Pile di Comando (dividendole e fondendole secondo necessità) all'interno di ciascun territorio solo nei seguenti momenti:

- **Fase 1: Direzione dell'Economia Nazionale** - In qualsiasi momento
- **Fase 2: Pianificazione Strategica** - Solo durante il Passo 1- le divisioni e le fusioni non vengono mai scritte come ordini però devono essere annunciate
- **Fase 3: Operazioni di movimento** - Solo Comandi forzati a dividersi a causa di un Vincolamento (tali Comandi possono essere divisi solo una volta, ovvero non possono essere suddivisi in 3 o più Comandi) (*Vedi "Vincolamento" a pagina 10*)
- **Fase 4: Operazioni di Combattimento** - Solo durante il resoconto della battaglia e all'interno di una regione attiva
- **Fase 5: Riparazioni e Dispiegamento** - In qualsiasi momento
- **Fase 6: Morale** - In qualsiasi momento
- **Fase 7: Produzione** - In qualsiasi momento

Se non ci sono più Comandi disponibili nella riserva, non si può effettuare alcuna divisione. Se un Vincolamento nemico ha causato una divisione, l'ordine di movimento deve essere annullato.

Se ai fini della battaglia è importante quale Nazione si riorganizza per prima, seguite il Rango dell'Ordine dei Turni (decidete l'ordine in modo casuale se è il primo round di gioco prima della Fase 3).

SUGGERIMENTO: Unite le pile di comando per muovere più unità in modo efficiente con meno ordini. Dividete le pile di Comando per prepararvi a più destinazioni o a bluffare.

FASE 2: PIANIFICAZIONE STRATEGICA

VINCOLAMENTO [PINNING]

I Comandi di Terra o Naval che tentano di uscire da una regione che contiene Unità Terrestri o Naval Nemiche devono lasciare un numero di Unità uguale a quello delle Unità Nemiche di quella Categoria presenti. All'interno della regione, le Unità appartenenti a qualsiasi alleato sono sempre utilizzate per prime per soddisfare questo requisito.

Qualsiasi unità in eccesso, non necessaria per bilanciare il vincolamento nemico, DEVE continuare secondo l'ordine scritto alla destinazione originale, se possibile (a meno che l'ordine non venga completamente annullato). Il proprietario piazza un nuovo Segnalino Comando sulla forza vincolata, che rimane indietro.

TRACCIARE COMANDI TERRESTRI

I Comandi Terrestri si possono muovere in un territorio adiacente (eccetto le regioni invalidabili) o a qualsiasi distanza lungo un percorso Ferroviario amico collegato, con le seguenti restrizioni:

TRACCIARE COMANDI TERRESTRI VIA FERROVIA

Il movimento ferroviario è implicito se il territorio di destinazione scritto nel comando non è adiacente; in quanto tale, non è necessaria alcuna notazione speciale. Se ci si muove con la ferrovia, i Comandi Terrestri non possono entrare in un territorio controllato dal nemico (o in un territorio neutrale non amico), anche se privo di unità nemiche. In breve, una nazione non può invadere via ferrovia. Inoltre, non possono entrare in NESSUN territorio con unità terrestri nemiche presenti (anche se il territorio è controllato da forze amiche o è sotto il proprio controllo). Nei territori contrassegnati con Segnalini Bomba è impedito anche il movimento ferroviario in entrata e in uscita da quel territorio (*vedi pagina 17*). Qualunque Comando Terrestre avente questo impedimento, e con l'ordine di muoversi in (od oltre) un territorio adiacente via Ferrovia, deve annullare completamente il suo ordine - non può effettuare un movimento parziale fino all'ostruzione. I Comandi Terrestri possono uscire da un territorio amico (ma NON da un territorio nemico) via ferrovia secondo le normali regole del vincolamento, seguendo tutte le regole di cui sopra. Attenzione che le penalità derivanti dal trovarsi nella Zona Gialla dello Stress potrebbero limitare gli spostamenti ferroviari, *si veda "Penalità delle Zone Stress" a pagina 21*.



TRASPORTARE UNITÀ TERRESTRI VIA MARE

I comandi terrestri sono considerati "Trasporti Truppe" mentre vengono trasportati via mare. I Trasporti Truppe possono muovere fino a 2 regioni marittime solo se sia la prima che la seconda mossa FINISCONO in una regione marittima. Quando scendono a terra possono spostarsi solo in un territorio adiacente.

TRASPORTI TRUPPE DURANTE LE BATTAGLIE - I Trasporti Truppe non partecipano alle battaglie mentre sono in mare, e sono un facile bersaglio. Eventuali Trasporti Truppe verranno affondati alla fine della battaglia (o anche se non c'è stata battaglia) se le unità aeree o navali nemiche rimangono nella regione dove è presente il trasporto, e nessuna unità navale o aerea propria o amica sopravvive per difenderle. Se le forze navali e aeree di entrambe le parti vengono completamente distrutte nella regione, i Trasporti Truppe di entrambe le parti sopravvivono. I Trasporti Truppe non hanno effetto sui Trasporti Truppe nemici.

VINCOLAMENTO - I Trasporti Truppe non vincolano mai altri Trasporti Truppe o unità navali nemiche. I Trasporti Truppe non contribuiscono mai a compensare un vincolamento nemico che impedirebbe ai comandi navali amici di partire. Le regole del vincolamento delle unità terrestri si applicano se i Trasporti Truppe hanno l'ordine di entrare in una regione marittima da terra. I Trasporti Truppe (indipendentemente dal loro numero) sono vincolati da unità navali nemiche se queste non sono pareggiate da unità navali amiche (con l'eccezione di seguito esposta).

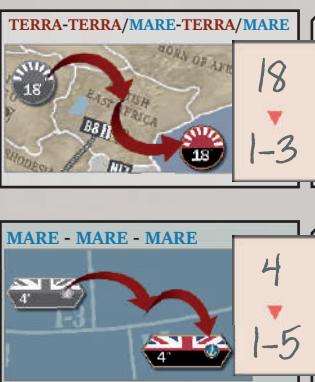
ECCEZIONE AL VINCOLAMENTO - I Trasporti Truppe possono ignorare il vincolamento se hanno l'ordine scritto di sbarcare in un Territorio Amico adiacente (indipendentemente dallo stato di Contesa).



TRACCIARE COMANDI AEREI

I Comandi Aerei possono inizialmente muoversi per 1 o 2 regioni di terra/mare. Durante la *Fase 5: Riparazioni e Dispiegamento*, le unità aeree che sono state spostate o hanno partecipato a una battaglia (come indicato dai contrassegni freccia) potranno nuovamente muoversi per 1 o 2 regioni per atterrare in sicurezza (*vedi pagina 20*).

VINCOLAMENTO - I comandi Aerei non vincolano né possono essere vincolati.



TRACCIARE COMANDI NAVALI

I Comandi Naval possono muoversi per 1 o 2 regioni marittime. Se ci sono più percorsi, un giocatore può scegliere il percorso durante la *Fase 3: Operazioni di Movimento*. Gli ordini scritti specificano solo la regione di destinazione.

VINCOLAMENTO - I Comandi Naval possono vincolare Unità Naval Nemiche e Trasporti Truppe.

FASE 3: OPERAZIONI DI MOVIMENTO

PASSO 1. GIRARE I SEGNALINI “HOTSPOT”

Girate tutti gli Hotspot (presenti col lato “Regione Contesa” dal round precedente) sul lato attivo.



PASSO 2. RISOLVERE I MOVIMENTI IN BASE ALL'ORDINE DEI TURNI

Ogni Nazione svolge il proprio turno, risolvendo (o annullando) TUTTE le RIGHE dei suoi ordini scritti sull’O&P Chart per il round. Tipicamente, un avversario legge gli ordini della Nazione attiva, mentre il giocatore della Nazione attiva muove di conseguenza i Comandi sulla mappa. Fino a questo momento, per ogni rispettiva Nazione, gli ordini scritti rimangono segreti. L’O&P Chart viene sempre letta da sinistra a destra e dalla riga 1 alla riga 3. Tutti gli ordini devono essere eseguiti o annullati. Dopo che tutte le Nazioni hanno svolto il proprio turno, procedete alla *Fase 4: Operazioni di Combattimento*.

CONTRASSEGNARE I COMANDI AEREI

Posizionate le Frecce (rosse per l’Asse - blu per le Forze Alleate) sopra i Comandi Aerei mentre vengono mossi e/o partecipano al combattimento in questo round. Solo i comandi aerei con contrassegni freccia possono essere spostati durante il passo Atterraggio dei Comandi Aerei nella *Fase 5: Riparazioni & Dispiegamento*.



CANCELLAZIONE DI ORDINI E RISOLUZIONE DI ORDINI “ILLEGALI”

Una Nazione può scegliere di annullare uno qualsiasi dei suoi ordini tracciando una barra sull’ordine e annunciando l’annullamento. Se l’ordine di un Comando Aereo viene annullato, al Comando Aereo non viene assegnata una Freccia (a meno che non partecipi al combattimento). Non sono ammesse cancellazioni parziali. Durante questa fase, tutti i giocatori possono controllare gli ordini scritti del giocatore attivo in cerca di ordini illegali (ovvero che violano il regolamento). Gli ordini illegali devono essere annullati. Se un singolo Comando riceve più di un ordine, viene eseguito solo il primo ordine.



MOVIMENTI PARZIALI E ALTRE RESTRIZIONI

Non sono consentiti movimenti parziali eccetto per quanto già indicato precedentemente (*ad es. Unità Vincolate, vedi pagina 10*). Assicuratevi di osservare le altre restrizioni al movimento, come quelle per gli Stretti (*vedi pagina 5*) o le Ferrovie bloccate (*vedi pagina 10*).

DIVIDERE I COMANDI DURANTE IL MOVIMENTO

Oltre a lasciare indietro una forza corrispondente (a causa di un vincolamento) quando si lascia una regione attiva, i comandi non possono riunirsi o dividersi durante la Fase delle operazioni di movimento (*vedi Riorganizzare i Comandi a pagina 9*). Se non sono disponibili Comandi nel caso di una suddivisione forzata, bisogna annullare l’ordine.

POSIZIONARE I SEGNALINI HOTSPOT

Posizionate gli Hotspot su qualsiasi regione attiva non appena lo stato di battaglia diventa evidente (anche se non sono stati scritti ordini per quella regione). Fra questi si ricorda:



- Territori invasi difesi solo da una guarnigione (*vedi Forze di guarnigione a pagina 15*)
- Potenziali raid ai convogli (poiché non sono necessari ordini)
- Conflitti derivanti dalla produzione di unità navali (piuttosto che a causa di qualsiasi movimento in questo round)
- Regioni Contese presenti dal round precedente (piuttosto che dovute a qualsiasi movimento in questo round)

PASSO 3. MOVIMENTO DEI CACCIA IMBARCATI

NESSUN ORDINE SCRITTO PER I CACCIA IMBARCATI

Le portaerei hanno speciali Segnalini Caccia Imbarcati che possono essere attivati dopo che sono stati effettuati tutti gli altri movimenti. Mantenete i Segnalini dei Caccia Imbarcati nella scatola fino a quando non sono necessari. I segnalini Caccia Imbarcati hanno due facce: usate il lato rosso per l’Asse e il lato blu per le Forze Alleate. Non possono mai diventare parte di una pila di Comando Aereo.



LANCIARE I CACCIA IMBARCATI

Ogni Nazione può ora lanciare un singolo Segnalino Caccia Imbarcato da ciascuna delle sue Portaerei (questo può essere fatto in Ordine di Turno, se qualcuno dei partecipanti insiste). Un Segnalino Caccia Imbarcato può essere piazzato nella regione di mare della sua Portaerei “madre” o in una regione di terra o di mare adiacente. I segnalini Caccia Imbarcati non vincolano mai, né vengono vincolati.



A UN TERRITORIO ADIACENTE



ALLA REGIONE MARITTIMA DELLA PORTAEREI



ALLA REGIONE MARITTIMA ADIACENTE



RIMOZIONE DEI CACCIA IMBARCATI DOPO IL COMBATTIMENTO

Spostate i segnalini Caccia Imbarcato distrutti nella Lista delle Vittime (*vedi Rimuovere le Unità Eliminate a pagina 18*). I Segnalini Caccia Imbarcato sopravvissuti vengono rimossi dalla mappa nella parte di resoconto di Battaglia della *Fase 4: Operazioni di Combattimento* (si presume che siano tornati). Le portaerei hanno sempre un segnalino (e solo uno) Caccia Imbarcato a bordo all’inizio di ogni nuovo round. Se una Portaerei viene eliminata, il suo Segnalino Caccia Imbarcato partecipa comunque al combattimento durante quel round. Se un segnalino Caccia Imbarcato non viene eliminato ma viene eliminata la Portaerei “madre”, spostate la sola Portaerei nella Lista delle Vittime.

FASE 3: ESEMPI DI MOVIMENTO

Di seguito è riportato un esempio di round per il Giappone con 7 ordini scritti:

	ROUND #	OIL BID
RIGA 1	65 J5	97 P-13
RIGA 2	8 P-13	24 P-0
RIGA 3	6 J21	

Di seguito è riportata una vista della mappa prima del movimento del Giappone:



RIGA 1	65 J5	97 P-13	18 P-12

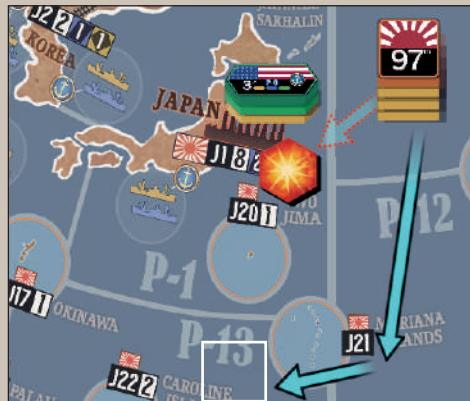
RIGA 1: Riquadro 1: Sposta il 65° [2 Artiglieria e 1 Fanteria] dalla Manchuria (**J3**) verso il Chekiang (**J5**) via ferrovia.

La Cina (col 101°) si è mossa in precedenza facendo diventare il Peiping (**J4**) Conteso. Ciò impedisce tutti i movimenti ferroviari in entrata o in uscita dal Peiping; non è una questione di Vincolamento. L'ordine del 65° Comando deve essere annullato. Il Giappone traccia una linea diagonale nel riquadro per annullarlo. (Se la destinazione scritta fosse Peiping (**J4**), il movimento sarebbe stato comunque possibile.)



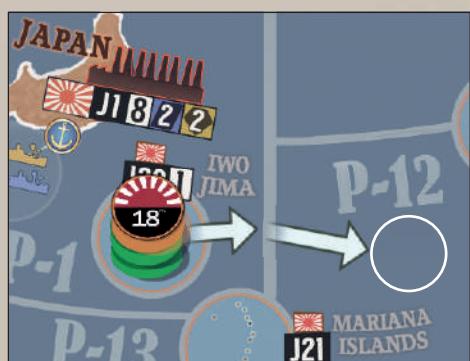
RIGA 1: Riquadro 2: Muove il 97° [3 Fanteria] in mare da **P-2** a **P-13**.

Se il Giappone sceglie di spostare il 97° trasporto di truppe attraverso **P-1**, verrà vincolato [Pinned] dalle due unità navali statunitensi a meno che il Giappone non abbia già una forza corrispondente di unità navali presenti, cosa che non ha ancora. Il Giappone sceglie di spostare il 97° su **P-13** tramite **P-12**, che è privo di nemici. Nonostante abbia più Trasporti Truppe rispetto alle unità navali statunitensi (3 a 2), TUTTI i Trasporti Truppe giapponesi verrebbero vincolati se entrasse in **P-1** (a meno che il Giappone non abbia abbastanza unità navali per bilanciare il vincolamento USA). I Trasporti Truppe possono lasciare una regione di mare con una maggior presenza di Unità Navali Nemiche solo se i trasporti stanno entrando in un territorio amico.



RIGA 1: Riquadro 3: Sposta il 18° [2 Caccia] da Iwo Jima (**J20**) alla regione marittima **P-12**.

I comandi aerei non sono mai vincolati, né possono vincolare. A parte che con una cancellazione, il Giappone NON può farli fermare prima, per nessun motivo. Aggiungete un contrassegno freccia in cima al comando aereo per ricordare che questi caccia devono successivamente atterrare sani e salvi (o perire) nella Fase 5: Riparazioni e Dispiegamento. Nota: questi movimenti dei contrassegni freccia non vengono mai scritti.



FASE 3: ESEMPI DI MOVIMENTO

RIGA 2

8 ▼ P-13	24 ▼ P-0	16 ▼ J20
----------------	----------------	----------------

8
▼
P-13

RIGA 2: Riquadro 1: sposta l'8° [1 portaerei, 1 sottomarino, 1 incrociatore] da **P-0** a **P-13**.

Il Giappone può scegliere se passare attraverso **P-1** o **P-14** nel suo percorso verso **P-13**, poiché viene specificata solo la destinazione (o annullato completamente lo spostamento). Gli Stati Uniti avevano spostato delle navi da guerra in **P-1**, quindi il Giappone decide di dar battaglia e auto-vincolarsi parzialmente, lasciando indietro la portaerei e il sottomarino per affrontare le 2 unità statunitensi. Il Giappone deve proseguire verso la destinazione finale con la 3° unità, lasciando dietro di sé non più unità di quelle necessarie ad uguagliare quelle nemiche. L'Incrociatore prosegue verso **P-13**, mentre le 2 Unità rimaste indietro ottengono il nuovo Segnalino Comando del 2° Comando.

24
▼
P-0

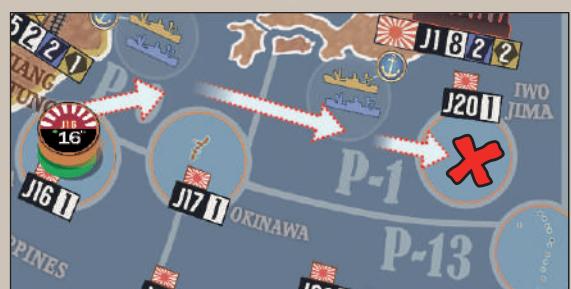
RIGA 2: Riquadro 2: sposta il 24° [1 unità corazzata e 1 fanteria] da Peiping (**J4**) alla regione marittima **P-0**.

A causa della precedente mossa della Cina, il Comando è parzialmente vincolato [Pinned] da una fanteria cinese a Peiping. Il Giappone deve lasciarsi alle spalle una forza corrispondente o annullare del tutto la mossa. Il Giappone sceglie di lasciare indietro l'unità corazzata, creando la necessità di posizionare su di essa un nuovo Segnalino Comando (il 41°), mentre la Fanteria (come 24°) mantiene l'attuale Comando ed entra in mare. Anche se il Giappone stesse per muovere altre forze in quel territorio con un ordine successivo, deve risolvere il vincolamento ora, poiché gli ordini devono essere risolti da sinistra a destra e dall'alto verso il basso. Se un alleato dell'Asse si trovasse a Peiping (**J4**), verrebbe utilizzato per primo per soddisfare i requisiti di vincolamento del Giappone.

16
▼
J20

RIGA 2: Riquadro 3: Sposta il 16° [1 Caccia] da Formosa (**J16**) a Iwo Jima (**J20**).

L'impero Giapponese ha sbagliato. Il 16° non può raggiungere **J20** con i 2 movimenti a sua disposizione. Il Giappone annulla la mossa barrando il riquadro. Non può muoversi parzialmente, né può muoversi durante la fase di Comandi Aria Terra (a meno che non si verifichi una battaglia in **J16**) poiché il Caccia non è mai decollato.



RIGA 3

6 ▼ J21	▼	▼
---------------	---	---

RIGA 3: Riquadro 1: sposta il 6° [1 sottomarino e 1 portaerei] da **P-12** alle Isole Marianne [Mariana Islands] (**J21**).

Il Giappone ha commesso un nuovo errore. Le unità navali NON possono entrare nei territori. Tutto quello che si trova all'interno del cerchio di un'isola è considerato territorio. Il Giappone barra il riquadro dell'ordine. Nota: un Segnalino Caccia Imbarcato potrà comunque essere lanciato, anche se l'ordine è stato annullato, poiché il lancio dei Segnalini Caccia Imbarcato non richiede ordini.



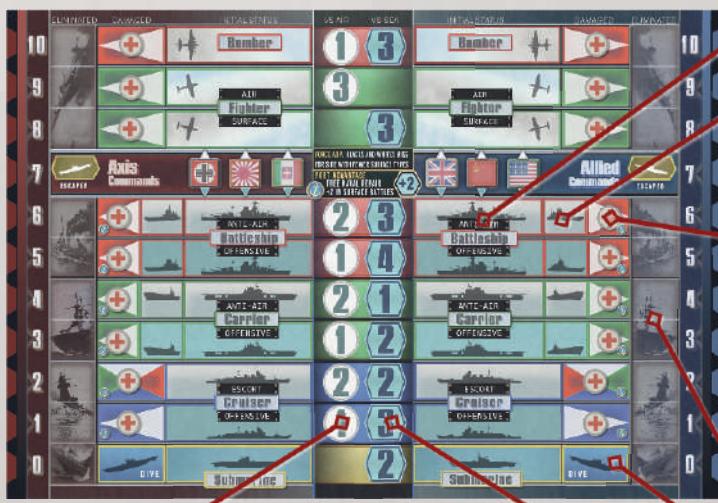
FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO - TERMINI



FASI DI COMBATTIMENTO

Una battaglia può avere una o due fasi distinte, a seconda del tipo o dei tipi di unità presenti. Ogni Fase è completamente condotta a turno, se necessario. Una Nazione non può mai attaccare un alleato o se stessa.

- **FASE DI COMBATTIMENTO AEREO:** Questa prima fase include tutti gli attacchi contro le unità aeree da parte di unità nemiche, sia unità antiaeree in superficie che unità aeree in cielo.
 - **FASE DI COMBATTIMENTO TERRESTRE:** Questa seconda Fase prende di mira le Unità di Terra o di Mare. Questo implica attacchi contro Unità Terrestri o Navali da parte di Unità Aeree sopravvissute (incluso quelle danneggiate) e/o da Unità di Terrestri o Navali Nemiche.



VALORI DI COMBATTIMENTO AEREO

VALORI DI COMBATTIMENTO TERRESTRE

ASSETTO [STANCE]: C'è spesso una scelta di Assetto per un dato Tipo di Unità. Gli assetti hanno etichette come DEFENSE (DIFESA) od OFFENSE (OFFESA). Alcuni assetti hanno sia un VALORE DI COMBATTIMENTO AEREO che un VALORE DI COMBATTIMENTO TERRESTRE. Ciascun Assetto di Combattimento viene utilizzato per la rispettiva Fase. (Non è quindi una scelta o/o.)

POSIZIONI DEGLI STATI DI BATTAGLIA

STATO INIZIALE [INITIAL STATUS]: Le unità partono nel loro rispettivo slot, come da figura.



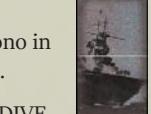
LEGGERMENTE DANNEGGIATA: Portaerei, corazzate (navi) e unità corazzate (di terra) hanno caselle di danno extra. Non è necessaria alcuna riparazione ([vedi pagina 18](#)) se l'unità è solo leggermente danneggiata.



DANNEGGIATA [DAMAGED]: Tutte le caselle con un'icona a forma di croce rossa indicano che l'unità è "danneggiata" ad un punto tale da richiedere una riparazione. Nota: portaerei, corazzate (navi) e unità corazzate (di terra), con le loro caselle aggiuntive, possono essere colpiti una volta prima di essere considerate danneggiate. La maggior parte delle unità danneggiate è vulnerabile al lancio di un dado se esce il colore bianco ([vedi pagina 16](#)), come indicato dal triangolo bianco nella casella.



ELIMINATA [ELIMINATED]: Tutte le unità che finiscono in questa colonna saranno rimosse alla fine della battaglia.



IMMERSIONE: I sottomarini danneggiati nella casella DIVE (IMMERSIONE) non sono vulnerabili ai colpi bianchi. Dopo ogni lancio di dadi nemici, i sottomarini danneggiati, ma non eliminati, fuggiranno dalla battaglia, evitando così ulteriori danni e la necessità di riparazioni. Spostate questi sottomarini fuggiti nell'area ESCAPED (FUGGITO) dopo che il risultato di ogni lancio di dadi è stato assegnato completamente.



FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO - PREPARAZIONE

ORDINE DI BATTAGLIA

Nell'Ordine di Turno, ogni nazione seleziona un Hotspot attivo e lo affronta. Il conflitto o raid scelto deve coinvolgere le forze o il territorio della Nazione di turno (se non ci sono tali Hotspot, questa Nazione deve passare il turno). Ripetete questo processo finché tutti gli Hotspot non vengono affrontati esattamente una volta. Ogni regione non dovrebbe mai avere più di 1 Hotspot presente. Rimuovete gli Hotspot dalla mappa del mondo man mano che vengono risolti (a meno che non rimangano Contesi). Il posizionamento e la risoluzione di un Hotspot non è facoltativo e deve essere affrontato per forza. In rari casi, un territorio catturato in questa fase può causare un nuovo Raid ad un convoglio, che richiederà il posizionamento di un Hotspot (ma solo se non ce n'era già uno), o causare la rimozione di un Hotspot esistente relativo ad un raid ad un convoglio (poiché una Nazione non dovrebbe effettuare raid a stesso o a un suo alleato).

PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA

1. LATO DEL BATTLE-BOARD

Girate il Battle-Board sul lato pertinente: LAND or SEA (TERRA o MARE).

2. POSIZIONA LE UNITÀ NEL BATTLE-BOARD

Le Forze Alleate [Allied Forces] sono sul lato destro e l'Asse [Axis] è sulla sinistra. Spostate ogni Unità dalla regione attiva scelta al Battle-Board nella rispettiva casella di partenza, in base al tipo e alla nazionalità. I trasporti truppe rimangono sulla mappa per essere affrontati durante il resoconto della battaglia. Le unità in costruzione non combattono e possono essere catturate se il territorio viene perso.

3. POSIZIONARE I SEGNALINI COMANDO SULLE BANDIERE

Posizionate i segnalini comando sulle bandiere corrispondenti stampate sul Battle-Board. Quando ci sono più Nazioni Amiche su entrambi i lati, usate le Bandiere Nazionali (o l'orientamento delle Unità) per tenere traccia di quali Unità appartengono a quale Nazione e allineatele in colonne.

4. ASSEGNAZIONE I COMANDANTI

Le nazioni della stessa alleanza devono scegliere un singolo comandante tra i giocatori delle nazioni partecipanti per prendere tutte le decisioni di battaglia e tirare tutti i dadi per questo particolare conflitto. Risolvete eventuali controversie su chi sia il comandante utilizzando il rango dell'Ordine dei Turni. Il Comandante decide, fra gli alleati partecipanti, quale Nazione rivendica un territorio appena conquistato e quale(i) Nazione(i) riceve la(e) Medaglia(e).



5. ASSEGNAZIONE GLI ASSETTI DI COMBATTIMENTO

C'è una scelta di Assetto per la maggior parte dei tipi di unità. Ogni Assetto ha diversi punti di forza e di debolezza. Ad esempio, un Assetto può consentire di tirare più dadi durante la Fase di battaglia aerea ma meno dadi durante la Fase di battaglia Terrestre. Spostate ogni unità in una casella "Stato iniziale" [Initial Status] corrispondente al tipo di unità e all'Assetto preferito. Non tutte le Unità di un singolo Tipo devono essere assegnate allo stesso Assetto. Distribuiteli a vostro piacimento. L'Alleanza il cui Comandante è per primo nell'Ordine di Turno deve finalizzare per prima l'Assetto delle proprie Unità. Gli Assetti ora rimarranno per entrambe le fasi di battaglia.

6. ANNOTARE I VANTAGGI

Posiziona i contrassegni freccia nelle caselle pertinenti per ricordare ai giocatori se vi è un Vantaggio di Forze e/o un Vantaggio Porto. Le alleanze condividono entrambe le condizioni.

VANTAGGIO DI FORZE

Durante la Fase di Battaglia Terrestre, la parte con più tipi di unità terrestri o navali sul Battle-Board ha il Vantaggio di Forze. Se una parte ha il Vantaggio di Forze, i risultati bianchi e neri dei dadi tirati dall'altra parte sono considerati colpi mancati. Per l'assegnazione del vantaggio gli Assetti sono irrilevanti. Se entrambe le parti hanno un numero uguale un Tipi di Unità, nessuna delle parti ha il Vantaggio di Forze. Il Vantaggio di Forze viene valutato SOLO all'inizio della Fase di Battaglia Terrestre. Se il saldo dei tipi di unità cambia dopo che è stato fatto un giro di dadi, NON bisogna comunque rivalutare il vantaggio. Le Unità Aeree che attaccano le Unità di Terra o Navali non influenzano il Vantaggio di Forze, ma ne risentono in quanto a risultati dei Dadi. Ad esempio, se la Germania ha Artiglieria e Fanteria, mentre l'Unione Sovietica ha solo Caccia e Fanteria, allora i risultati bianchi e neri dei Dadi dell'Unione Sovietica mancano il colpo per l'intera Fase di Battaglia Terrestre poiché la Germania ha il Vantaggio di Forze.

ASSETTO "SCORTA" DEGLI INCROCIATORI

Ogni Incrociatore [Cruiser] assegnato a questo speciale Assetto "Scorta" [Escort] dà al suo Comandante l'opzione di subire i colpi (inclusi quelli bianchi o neri) che normalmente sarebbero assegnati ad una Portaerei (verde) o ad una Corazzata (rossa). I colpi blu vengono sempre risolti prima dei colpi verdi o rossi. Un Incrociatore danneggiato può ancora usare questa abilità, ma se l'Incrociatore di scorta viene affondato, l'abilità viene persa. Fra alleati si possono proteggere le unità l'uno dell'altro con questa abilità.



VANTAGGIO PORTO

Se si verifica una battaglia in una regione marittima collegata a un porto, la fazione con un territorio collegato ad un porto amico ha il Vantaggio Porto. Entrambe le fazioni possono avere un Vantaggio Porto se il proprio porto è collegato alla stessa regione marittima. I Porti Danneggiati ed i Porti controllati da Nazioni che si trovano in Zona Gialla o peggio ([vedi pagina 21](#)) non forniscono alcun Vantaggio Porto. Se sono presenti Unità Navali Amiche, chi ha un Vantaggio Porto tira altri 2 Dadi (osservando il limite di 30 Dadi) per la Fase di Battaglia di Superficie delle battaglie navali. Inoltre, le riparazioni per le Unità Navali sono gratuite (invece della consueta 1 Risorsa per Unità danneggiata - [vedi pagina 18](#)). Porti aggiuntivi sullo stesso lato non hanno ulteriore effetto. Nota: il controllo del territorio e quindi il Vantaggio Porto vengono aggiornati immediatamente dopo ogni battaglia, quindi l'ordine di risoluzione degli Hotspot può essere critico per i Vantaggi Porto.

FORZE DI GUARNIGIONE

Tutti i territori vuoti hanno una guarnigione (compresi i territori neutrali che hanno avuto le loro Forze di Difesa eliminate ma non sono stati catturati - [vedi pagina 25](#)). Se il territorio viene attaccato da forze di terra, la forza attaccante non tira per prima dadi contro la Guarnigione. Invece, è la Guarnigione che tira 2 Dadi per prima. Se entrambi i dadi avranno lo stesso colore (2 gialli o 2 blu, ecc.) che corrispondono a un tipo di unità di terra dell'invasore, allora un'unità di quel tipo viene eliminata (nessun danno parziale, quindi nessuna riparazione) e spostata nella lista delle vittime. I risultati neri sono jolly (cioè gli può essere assegnato il colore che più fa comodo). I risultati bianchi sono colpi mancati. Dopo questo scambio, il territorio verrà catturato se rimangono unità terrestri dell'invasore.

FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO - BATTAGLIE

RISOLUZIONE DELLA BATTAGLIA

Dopo la preparazione, risolvete la battaglia nel seguente ordine:

1. Conducete la Fase di Battaglia Aerea se sono presenti Unità Aeree. (Le Unità Aeree eliminate in questa Fase NON parteciperanno alle fasi successive.)
2. Risolvete i Raid, se ce ne sono. Per condurre un Bombardamento Strategico o un Raid ad un Convoglio, [vedere pagina 17](#).
3. Conducete la Battaglia di Superficie se sono presenti Unità di Terra o Navali. Le unità aeree danneggiate partecipano se in assetto Ground (a terra) o Air (in volo).
4. Conducete il Resoconto Della Battaglia. [Vedi pagina 18](#).

Per condurre una Fase di Battaglia (Aerea o di Superficie), seguite i passaggi (A-C) di seguito:

PASSO A. CONTEGGIO DEI DADI DA LANCIARE

Entrambi i comandanti ora moltiplicano il numero delle proprie unità in ogni riga del Battle-Board per il rispettivo Valore di Combattimento [Combat Value] di quella riga per la corrente Fase di Battaglia (Aria o di Superficie). Se c'è Vantaggio di Forze ([vedi pagina 15](#)), posizionate un Contrassegno Freccia dal lato che subisce la penalità, come promemoria. Quindi, ogni parte aggiunge le somme di ogni di riga per formare un totale complessivo, che non può mai superare i 30 Dadi ciascuno per Fase di Battaglia (ignorate l'eccesso). Usate gli Hotspot lungo i bordi all'estrema sinistra e all'estrema destra del Battle-Board per tenere traccia del totale dei dadi che ciascun giocatore deve tirare per l'attuale Fase di battaglia.

BATTAGLIA AEREA		BATTAGLIA DI SUPERFICIE
Contate tutte le Unità Aeree ed ogni Unità Terrestre o Navale che possiede capacità di fuoco antiaereo.		Contate tutte le Unità Terrestri o Navali ed ogni Unità Aerea superstite eccetto quelle che stanno conducendo Bombardamenti Strategici.

PASSO B. TIRO DEI DADI

Per ogni Fase di Battaglia i risultati sono effettivamente simultanei poiché i Valori di Combattimento vengono sommati prima che inizi il tiro dei dadi. I comandanti tirano i dadi in gruppi di 10, finché non vengono tirati tutti i dadi della fase corrente. (Solo l'ultimo gruppo di dadi della Fase di Battaglia può averne meno di 10) Il primo Comandante per Ordine di Turno tira il suo primo gruppo di dadi, poi il Comandante avversario lancerà il suo primo gruppo. Quindi entrambi rimuovono un Hotspot di conteggio dei dadi dal bordo del tabellone. I comandanti quindi ripetono questa sequenza per i loro secondi e terzi gruppi, se del caso. Quando sono presenti più alleati, un comandante tira tutti i dadi per la propria alleanza. **Nessun risultato può essere tenuto da parte per essere combinato con un tiro successivo (o precedente).**



ESEMPIO DI BATTAGLIA DI SUPERFICIE

I tedeschi e gli italiani insieme hanno 12 dadi da tirare per la Fase di Battaglia di Superficie. I sovietici ne hanno 21. Nessuna delle parti ha il Vantaggio di Forze. Il giocatore tedesco è il Comandante dell'Asse ed è il primo per Rango dell'Ordine dei Turni. Il giocatore tedesco tira un gruppo di 10 dadi e risolve i risultati. Il giocatore sovietico tira un gruppo di 10 Dadi e risolve i risultati. Il giocatore tedesco tira e risolve i suoi 2 Dadi rimanenti. Il giocatore sovietico tira un altro gruppo completo e lo risolve, quindi risolve infine il suo ultimo dado.

BATTAGLIA AEREA

Solo le unità aeree possono essere colpiti durante la Fase di battaglia aerea (anche se partecipano pure unità di terra o navali).

BATTAGLIA DI SUPERFICIE

Solo le Unità Terrestri o Navali possono essere colpiti durante la Fase di Battaglia di Superficie (anche se partecipano pure unità aeree).

PASSO C. ASSEGNAME I DANNI

Se il colore di un dado tirato corrisponde al colore di un'unità nemica, è un colpo contro quel tipo di unità. Chi lancia i dadi (attaccante) deve assegnare i colpi alle unità nemiche avvicinandole di un passo alla casella ELIMINATA [ELIMINATED] della rispettiva riga. Un'Unità danneggiata deve essere eliminata prima che un'altra Unità che si trova nella stessa riga possa ricevere un colpo. Nota: quando si gioca con più alleati nella stessa battaglia, trasferite immediatamente le unità eliminate nell'elenco delle vittime, in modo che non vengano confuse. Esempio: la Cina tira 5 dadi risultanti in 2 gialli, un verde, un nero e un bianco, e colpisce il suo nemico, il Giappone. I due gialli colpiscono una singola unità di fanteria in Assetto Difensivo. Viene spostato di 2 passi, ossia nella casella ELIMINATA [ELIMINATED]. Il Giappone non ha unità corazzate presenti, quindi il verde è un colpo mancato. La Cina assegna il nero ad un'Artiglieria, spostandola nella casella DANNEGGIATA [DAMAGED]. Il bianco può essere assegnato all'Artiglieria danneggiata, che quindi viene spinta nella casella ELIMINATA [ELIMINATED].

ASSEGNAME I TIRI NERI E BIANCHI

Ogni risultato NERO è un JOLLY (per la Fase di Battaglia corrente) è può essere usato come fosse un qualunque altro colore (anche per mancare intenzionalmente un colpo).

Ogni risultato BIANCO può essere usato solo per colpire Unità Nemiche all'interno di un riquadro col triangolo bianco (nella Fase di Battaglia corrente).

Nota: Se il nemico ha un Vantaggio di Forze, i risultati bianchi e neri sono colpi MANCATI.

I Colpi non possono MAI essere assegnati a Unità che non sono bersagli consentiti per l'attuale Fase di Battaglia. Risolvete tutti i risultati di un singolo colore prima di passare al colore successivo nel seguente ordine:

- GIALLO
- BLU
- VERDE
- ROSSO
- NERO
- BIANCO



FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO - RAID

BOMBARDAMENTI STRATEGICI

I bombardamenti strategici possono verificarsi in qualsiasi territorio con un potenziale obiettivo: ad esempio Risorse, Unità in costruzione (incluse le unità navali) e/o Infrastrutture. Durante la preparazione della battaglia, i bombardieri possono essere posti in Assetto "Strategico" [Strategic] nel Battle-Board. Se è così, questi Bombardieri effettuano Raid di Bombardamento Strategico tra la Fase di Battaglia Aerea e la Fase di Battaglia di Superficie (se sopravvivono alla Fase di Battaglia Aerea). L'attaccante tira 4 dadi per ogni Bombardiere che bombarda e applica il danno prima di tirare per il Bombardiere successivo. Quando ogni Bombardiere tira, rimuovete le Unità distrutte in costruzione e spostateli nella Lista delle Vittime e registrate le Risorse perse per ogni Tipo sulla Tabella delle Risorse della Nazione bersaglio.

- Giallo: Distrugge 1 Fanteria o Sottomarino in costruzione, o toglie 1 OSR nemico.
- Blu: Distrugge 1 Artiglieria o Incrociatore in costruzione, o toglie una risorsa Ferro nemica.
- Verde: Distrugge 1 Truppa Corazzata o Caccia in costruzione.
- Rosso: Distrugge 1 Bombardiere o Corazzata in costruzione, o toglie una risorsa Petrolio nemica.
- Bianco: Danneggia tutte le Infrastrutture, inclusi Porti e Ferrovie, aggiungendo un segnalino Bomba al territorio.
- Nero: Distrugge una Risorsa qualsiasi, distrugge una Unità in costruzione qualsiasi, o danneggia tutte le Infrastrutture aggiungendo un Segnalino Bomba.



INFRASTRUTTURE DANNEGGIATE: I Segnalini Bomba sono permanenti a meno che non si usi la regola "Riparazione dei Danni da Bombardamento", [vedi pagina 31](#). Solo i territori con industrie possono avere più di un Segnalino Bomba. Un territorio bombardato che viene poi catturato, resta danneggiato. Effetti immediati:

- **NESSUN VANTAGGIO PORTO:** I porti non forniscono più il Vantaggio Porto (ma sono per altro funzionanti).
- **NESSUNO SPOSTAMENTO SU ROTAIA:** Non si possono effettuare spostamenti su rotaia da e per il territorio.
- **PERDITA DI UNA CIMINIERA:** Se del caso, ogni Segnalino Bomba riduce in modo permanente la produzione di quel territorio di 1 ([vedi pagina 22](#)).

RAID AI CONVOGLI

Ci sono due tipi di convogli: convogli transoceanici e convogli costieri. Entrambi sono rappresentati sulla mappa del mondo da Cluster di Convogli, che sono gruppi di sagome di navi da trasporto codificate a colori all'interno di uno o più anelli. I convogli possono essere soggetti a raid una volta per round (non sono richiesti ordini) e si "rigenereranno" per essere attivi per il round successivo. Un cambiamento nel controllo di un territorio collegato ha effetto immediato sul controllo del convoglio.



CONVOGLI TRANSOCEANICI

I gruppi di convogli transoceanici, recanti una bandiera nazionale e un codice per i suoi territori di origine e destinazione, sono mostrati sulla mappa del mondo nelle regioni marittime. Se entrambi i territori sono controllati da Nazioni della stessa Alleanza, il Convoglio è attivo e può essere attaccato dall'alleanza avversaria (se due Nazioni dell'Asse controllano i territori, devono decidere tra di loro quale Nazione pone la propria Bandiera Nazionale per denotarne il controllo e subirne le responsabilità). Se i territori sono controllati da Nazioni avversarie, il Convoglio è inattivo e non è soggetto a raid.



CONVOGLI COSTIERI

I convogli costieri sono gruppi di convogli collegati a determinati porti sulla mappa del mondo. La Nazione che controlla il territorio collegato controlla anche il Convoglio Costiero e subirà qualsiasi perdita di Risorse a causa di un Raid. I Convogli Costieri sono sempre attivi. CLUSTER: Ci sono alcune regioni marittime (**P-0, P-15, P-16 e I-1**) in cui diversi anelli si connettono per formare un unico grande raggruppamento [cluster] di Convogli, tuttavia le navi all'interno degli anelli connessi possono collegarsi a territori diversi. In questi casi, solo le sagome controllate dai nemici sono potenziali bersagli per i raid.

IDENTIFICAZIONE DEI RAID AI CONVOGLI

Se una forza aerea o navale si trova in una regione di mare con un convoglio nemico attivo E non ci sono unità navali o aeree in difesa presenti all'inizio della *Fase 4: Operazioni di Combattimento*, posizionate un Hotspot nella regione per indicare che un raid deve essere risolto in quella fase. Se i difensori sono nella regione, non possono verificarsi raid, anche dopo che una battaglia è stata risolta. I Trasporti Truppe non agiscono come difensori e possono essere affondati in aggiunta ad un raid ai convogli che si verifica ([vedi perdita dei Trasporti Truppe a pagina 18](#)).

RISOLUZIONE DEI RAID AI CONVOGLI

Ogni Convoglio può subire raid solo una volta per round, e ogni Comando può effettuare raid solo a un Convoglio (o gruppo di Convogli) nella sua regione. Ogni Caccia Imbarcato è considerato un singolo Comando in questo caso. Se più Comandi Amici prendono di mira un Cluster, conducono un raid insieme, scegliendo un Comandante, se necessario. Per risolvere ogni Convoglio (o cluster) attaccato, l'attaccante tira 1 Dado per Unità Aerea o Navale nel Comando(i) del raid. Si applica il limite di 30 dadi. Se viene ottenuto un solo risultato giallo, allora TUTTI i convogli gialli NEMICI verranno affondati all'interno di quel convoglio (o gruppo di convogli). La Nazione controllante dovrebbe immediatamente registrare la perdita di 1 OSR per ciascuno dei suoi convogli gialli affondati. Seguire la stessa procedura per i risultati blu (ferro) e rosso (petrolio). Ogni risultato Nero è un jolly (può essere utilizzato per qualsiasi colore). Tenete presente i LIMITI DI PERDITA ([vedi sotto](#)).

LIMITI ALLE PERDITE DURANTE I RAID: Un territorio non può perdere più Risorse totali di ogni Tipo di quelle che produce al momento (tenendo conto dello stato della Carta Territorio girata) da un singolo raid (alternativamente da un gruppo di Bombardieri OPPURE da un Raid ai Convogli). Tuttavia, le Risorse di un territorio potrebbero essere perse due volte in un singolo round se colpiti sia da un Bombardamento Strategico che da un raid ad un Convoglio, poiché ogni attacco a una regione viene risolto indipendentemente. Le perdite di risorse esauriscono i totali attuali, non le entrate future. Le risorse di una nazione non possono scendere sotto lo zero.

FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO - RESOCONTO

RESCOCONTRO DELLA BATTAGLIA

Dopo aver completato entrambe le Fasi di Battaglia Aerea e di Superficie, risolvete i seguenti passaggi (A-G):

PASSO A. VALUTARE LO STATO DELLE UNITA' E PAGAMENTO PER LE RIPARAZIONI

Alla fine di una battaglia, le unità possono trovarsi solo in uno dei tre seguenti stati:



- **STATUS INIZIALE***: normale
- **DANNEGGIATA**: devono essere riparate o eliminate
- **ELIMINATA**: devono essere rimosse e aggiunte alla Lista delle Vittime

*Corazzate, Portaerei e Unità Corazzate hanno una casella extra, "leggermente danneggiata", che non richiede riparazioni. Spostate le unità nelle caselle LEGGERMENTE DANNEGGIATE nelle loro caselle INIZIALI.

CONTROLLO DEI VANTAGGI PORTO

Le unità navali ottengono riparazioni gratuite se applica il Vantaggio Porto (vedi pagina 15). Spostate ogni Unità riparata nella sua casella STATO INIZIALE.

OPZIONI DI RIPARAZIONE

Per ogni Unità rimasta in una casella DANNEGGIATA [DAMAGED], la Nazione proprietaria può pagare 1 Risorsa (di qualsiasi tipo) per Unità danneggiata per ripararla. Riporta ogni Unità riparata nella sua casella STATO INIZIALE [INITIAL STATUS]. Le Risorse di una Nazione non possono scendere sotto lo 0, né possono essere commercializzate al di fuori della Fase 7: Produzione. Ciascuna Nazione si può rifiutare (o non essere in grado) di ripararle; se è così, spostate tali Unità danneggiate (inclusi i Caccia Imbarcati) nelle caselle ELIMINATA [ELIMINATED]. Nota: le unità aeree eliminate per mancanza di riparazioni possono continuare a partecipare alla Fase di Battaglia di Superficie o ai Bombardamenti Strategici, poiché l'opzione di riparazione si verifica dopo tutte le fasi di battaglia.

INITIAL STATUS	DAMAGED	ELIMINATED
Bomber		
AIR Fighter		
SURFACE		
UKR CHINA USA	Ally Commands	CREAPED
ANTI-AIR Battleship OFFENSIVE		
ANTI-AIR Carrier OFFENSIVE		
ESCAPE Cruiser OFFENSIVE		
Submarine		

The image shows the Morale Board and the Global Thresholds chart. The Morale Board displays stress levels and conversion rates for different nations. The Global Thresholds chart shows the current status of various naval units (Battleship, Carrier, Submarine, etc.) across the British Commonwealth, Soviet Union, United States, Germany, Italy, and Imperial Japan fronts. Red arrows point from specific unit types in the initial status table to their corresponding elimination points on the morale board and thresholds chart.

MORALE BOARD		CASUALTY IN STRESS CONVERSION		GLOBAL THRESHOLDS											
Bandiera Nazionale	Stress	0	0.18	1	20.34	2	36.50	3	52.68	4	70.88	5	90..108	6	110+
Incrociatore eliminato	CASUALTY	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Caccia eliminato	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Medaglia o Bene Civile	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

PASSO B. RIMOZIONE DELLE UNITA' ELIMINATE

Spostate le unità che si trovano nelle caselle ELIMINATA alla Lista delle Vittime in base alla Nazione ed al Tipo corrispondenti. Quando in una battaglia sono presenti più alleati, spostate immediatamente le unità eliminate della nazione di appartenenza nell'elenco delle vittime durante la battaglia. Se una Portaerei viene eliminata in battaglia e il suo Segnalino Caccia Imbarcato invece non lo è, il Segnalino Caccia Imbarcato non viene spostato nella Lista delle Vittime.

PASSO C. CONTROLLO DEI TRASPORTI TRUPPE PERSI

I Trasporti Truppe (comandi di terra in mare) incustoditi, ovvero senza un'unità navale o aerea amica nella stessa regione di mare, saranno TUTTI eliminati se nella stessa regione sono presenti unità aeree o navali nemiche. Inoltre, se le uniche unità amiche presenti sono sottomarini e ci sono unità aeree nemiche, i trasporti truppe verranno ugualmente eliminati. La presenza di Trasporti Truppe nemici non ha alcun effetto. Trasferite tutte le unità dei Trasporti Truppe eliminati alla lista delle vittime. Esempio: la Germania ha 1 Sottomarino e 1 Comando di Terra (Trasporto truppe) presenti in una regione marittima. Gli Stati Uniti hanno un Caccia Imbarcato presente. Tutte le unità di terra tedesche nella regione marittima vengono eliminate.

PASSO D. RIMETTERE LE PILE DI COMANDO NELLA MAPPA

Riportate le pile di comando sopravvissute nella propria regione sulla mappa del mondo e, in modo facoltativo, riorganizzatele all'interno di quella regione. Fai attenzione a non confondere le Unità possedute da Nazioni Amiche. Mettete nella scatola i Segnalini Caccia Imbarcati sopravvissuti (indipendentemente dal fatto che le loro rispettive Portaerei siano state eliminate o meno).

FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO - RESOCONTI

PASSO E. AGGIORNARE LA SITUAZIONE DEI TERRITORI (BATTAGLIE TERRESTRI)

DETERMINARE CHI CONTROLLA IL TERRITORIO

Una Nazione ottiene il controllo di un territorio Nemico se la sua Alleanza è l'unica forza con almeno un'Unità di Terra sopravvissuta. Altrimenti, se entrambe le parti hanno ancora Unità di Terra o nessuna delle due ha Unità di Terra, il territorio non passa di mano. I comandi aerei da soli non possono catturare o controllare un territorio. Se il territorio viene catturato e c'erano più Nazioni dalla parte vittoriosa, il Comandante decide quale di quelle Nazioni sarà il nuovo controllante (purché quella Nazione abbia almeno 1 Unità di Terra sopravvissuta).

CAMBIARE LA SCHEDA TERRITORIO (O AGGIORNARE IL SUO STATO CONTESO)

Se il controllo cambia, la precedente Nazione controllante cede la Carta Territorio al nuovo controllante. Se il controllo non cambia e le unità nemiche rimangono nel territorio, assicuratevi che il lato Conteso della carta territorio sia a faccia in su.



SOSTITUIRE (O MANTENERE) LA BANDIERA NAZIONALE

Se cambia il controllo di un Territorio, cambia anche la bandiera nazionale. Se il nuovo controllante è il controllante originale (come indicato dal colore della mappa), semplicemente rimuovete tutte le bandiere; altrimenti, rimuovete la Bandiera corrente (se c'è) e ponete la Bandiera del nuovo controllante sul territorio.



VERIFICARE SE VI SONO UNITÀ CATTURATE

Vengono catturate anche tutte le unità sotto un Segnalino Industria e verranno schierate sotto la nuova proprietà durante la Fase 5: Riparazione e schieramento. (La Cina non cattura mai unità aeree o navali; tali unità vengono rimosse).



EVACUARE I COMANDI AEREI NEMICI

Se all'Alleanza che non controlla il territorio rimangono solo Comandi Aerei, quei Comandi dovranno essere spostati in un territorio Amico durante la Fase Comandi Aerei e di Terra o dovranno essere eliminati.



PASSO F. ASSEGNARE STRESS E MEDAGLIE

Le medaglie appena ottenute vanno aggiunte al Morale Board, sopra la relativa immagine della medaglia di guerra. Di conseguenza le Bandiere Nazionali devono essere riposizionate sullo Stress Track del Morale Board.

ASSEGNARE LE MEDAGLIE PER L'HOTSPOT ATTIVO

Se un territorio viene catturato (o riconquistato), il Comandante vittorioso sceglie a quale Nazione Amica (anche più di una) partecipante viene assegnata la Medaglia (o le Medaglie, se più di una). Le Medaglie possono essere assegnate a una Nazione partecipante anche se tutte le sue Unità presenti sono state eliminate. Non è necessario che la Nazione che riceve Medaglie sia quella che prende il controllo del territorio (in una battaglia di terra). Le Medaglie non vengono mai assegnate per la cattura di Stati Neutrali.



- **CATTURA DI UN TERRITORIO NON CAPITALE:** 1 Medaglia (indipendentemente dal suo SV)
- **CATTURA DI UN TERRITORIO CAPITALE:** 3 Medaglie (indipendentemente dal suo SV) (Le medaglie possono essere assegnate in modo non uniforme tra le Nazioni amiche partecipanti)

APPLICARE LO STRESS PER L'HOTSPOT ATTIVO

- **PERDITA DEL TERRITORIO:** L'ex controllante di un territorio guadagna Stress pari al SV del territorio perduto.
- **ROTTURA DEL PATTO DI NON AGGRESSIONE NIPPO-SOVIETICO:** La prima Nazione che infrange il patto ottiene 6 Punti Stress.
- **INVASIONE DI UN TERRITORIO NEUTRALE:** Che vinca o che perda, una Nazione guadagna 1 Stress per invasione (solo la prima volta).

PASSO G. AGGIORNARE I SEGNALINI HOTSPOT

Se la regione rimane Contesa (rimangono Unità Terrestri o Navalì di entrambe le parti), girate il segnalino Hotspot per mostrare il suo lato Conteso rosso e blu. In caso contrario, rimuovetelo.



RISTABILIRE IL CONTROLLO

Un alleato deve riportare i territori riconquistati al controllante Amico originale (come indicato dalla Carta Territorio) a meno che il controllante originale non si trovi nella Zona Grigia sull'Homeland Status Track o fuori dal gioco. Nota: il Comandante sceglie chi ottiene la/e Medaglia/e fra coloro che hanno partecipato anche se il territorio catturato viene poi restituito ad un alleato.

TRASFERIRE IL CONTROLLO

I territori originariamente Nemici (una volta catturati) non possono essere trasferiti fra alleati. Ad esempio, se il Commonwealth Britannico ha catturato la Francia dalla Germania e gli Stati Uniti entrano in Francia in un round successivo, gli Stati Uniti non possono prendere il controllo della Francia dal Commonwealth Britannico.

TERRITORI OCCUPATI

I territori con confini marroni o gialli ritornano sotto il controllo rispettivamente dei sovietici o dei cinesi, se riconquistati.

- Belarus, Ukraine {Unione Sovietica}



- Peiping, Manchuria, Chekiang-Kwangtung {Cina}



FASE 5: RIPARAZIONI & DISPIEGAMENTO

PASSO 1. FAR ATTERRARE I COMANDI AEREI

Tutti i comandi aerei che sono stati mossi e/o hanno partecipato al combattimento avrebbero dovuto essere contrassegnati con un contrassegno freccia. Ora possono muovere fino a **2 regioni** e devono atterrare in un territorio amico (è consentito anche se è ancora Conteso).



- Se un giocatore insiste, risolvete questi atterraggi in Ordine di Turno.
- Quando i Comandi Aerei sono atterrati, rimuovete i loro Contrassegni Freccia.
- I movimenti per l'atterraggio del Comando Aereo NON devono essere scritti sull'O&P Chart.
- I Comandi Aerei possono dividersi in questo momento, atterrando in più territori. Se un Comando Aereo non ha mosse consentite possibili, allora viene eliminato (trasferito nella Lista delle Vittime).
- I Comandi Aerei, da soli, non possono mai prendere il controllo di un territorio nemico dopo una battaglia, anche se non sono presenti forze nemiche.
- Rimuovete tutti i Segnalini Caccia Imbarcato dalla Mappa, e rimetteteli nella scatola.



PASSO 2. DISPIEGARE LE UNITÀ

Questo passaggio viene saltato nel primo round di gioco poiché la Produzione non è ancora avvenuta (a meno che non si utilizzi la Regola Opzionale Risoluzione Rapida - [vedi pagina 35](#)).

Le nazioni devono schierare simultaneamente le loro unità di nuova costruzione ([vedi Fase 7: Produzione](#)).

1. Rimuovi i Segnalini Industria.
2. Create nuove Pile di Comando solo con le stesse Categorie di Unità (Terrestre, Aerea o Navale) OPPURE unite le nuove Unità in Pile di Comando esistenti di quella Categoria, rispettando il limite di 8 Unità per Comando.
 - Le Unità di Terra o Aeree devono essere schierate nel territorio in cui sono state costruite (anche se il territorio è Conteso).
 - Le unità navali devono essere schierate in una regione di mare collegata al porto (anche se la regione di mare è Contesa o sono presenti solo unità nemiche).
3. Le infrastrutture bombardate hanno dei limiti per il dispiegamento. Le unità in eccesso che non possono essere schierate a causa di industrie appena bombardate, ossia con un numero di ciminiere ridotto, vengono distrutte (il proprietario decide quali, a propria discrezione) e trasferite all'elenco delle vittime. ([Vedi Bombardamenti Strategici a pagina 17](#).)
4. Se non sono disponibili abbastanza segnalini comando per ospitare tutte le unità create (anche dopo le fusioni fatte per liberarne alcune), le unità in eccesso (a scelta del possessore) non vengono dispiegate e rimangono impilate sotto il Segnalino Industria (ciò si verifica raramente).



PASSO 3. RIORGANIZZARE I COMANDI

- I giocatori possono unire o dividere i Comandi che condividono una regione e sono della stessa Nazionalità.
- La riorganizzazione dei Comandi può avvenire contemporaneamente per tutti o in Ordine di Turno, se qualcuno insiste.
- Nessuna Pila di Comando può superare le **8 Unità**.
- Nessuna regione ha un limite al numero totale di Comandi che può ospitare.
- Le unità, quando si uniscono, devono essere tutte della stessa Categoria di Unità (Terrestre, Aerea o Navale).
- Quando si divide un Comando, bisogna assicurarsi di assegnare un nuovo Segnalino Comando.
- Mettete via tutti i Segnalini Comando che non vengono utilizzati.



FASE 6: MORALE

CONVERTIRE LE VITTIME IN STRESS

In ordine di turno, ogni Nazione somma i propri Punti Vittima delle Unità e converte quella somma in Punti Stress. Seguite questi passaggi per ogni nazione:

- Per ogni tipo di unità, moltiplicate il numero di unità perse per il fattore corrispondente (mostrato nelle colonne rosse appena a sinistra o a destra).
- Fate la somma per tutti i tipi di unità per ottenere i Punti Vittima totali di quella nazione.
- Convertite i Punti Vittima in Punti Stress, secondo la Tabella di Conversione.
- Spostate la bandiera nazionale corrispondente lungo il contatore dello stress per aggiornare il nuovo totale dello stress (aggiungete una seconda Bandiera Nazionale nella casella "10+" se necessario). Per esempio, se una Nazione perde una Corazzata (20), un Incrociatore (10) e 3 Fanterie ($2 \times 3 = 6$), acquisisce 36 Punti Vittima, che si convertono in 2 Punti Stress.
- Dopo la conversione rimettete le Unità perdute nella scatola.

RISOLVERE LE MEDAGLIE ED I SEGNALINI STRESS

Oltre allo Stress acquisito per i Punti Vittima, lo Stress potrebbe anche essere stato acquisito in precedenza da cambi di mano dei Territori, invadendo un territorio Neutrale o a causa della rottura del Patto Nippo-Sovietico ([vedi pagina 24](#)). Completate ogni passaggio sottostante per TUTTE LE NAZIONI PRIMA di procedere al passaggio successivo. Le nazioni non possono tornare sui propri passi in reazione alle scelte di altre nazioni (cioè, ogni fase viene eseguita in Ordine di Turno).

1. PRESENTARE MEDAGLIE PER CANCELLARE PUNTI STRESS

Ogni Nazione può spendere qualsiasi combinazione di Medaglie e/o Beni Civili per cancellare Punti Stress al tasso di **1 Medaglia o 1 Bene Civile per 1 Punto Stress**. Punti Stress, Medaglie e Beni Civili non possono MAI essere scambiati tra Nazioni (Amiche o meno). Medaglie e Beni Civili non spesi per annullare lo stress possono essere conservati a tempo indeterminato per un uso successivo.

HOMELAND STATUS TRACK: Questo contatore, con zone codificate a colori, si trova vicino al centro della mappa del mondo.

Ogni Nazione segna la sua posizione attuale sul tracciato con una Bandiera Nazionale, e può essere costretta ad avanzare lungo il tracciato man mano che i suoi livelli di Stress aumentano. Arrivare a una nuova Zona di Stress impone conseguenze più severe.



2. VALUTARE I LIVELLI DI STRESS

La Bandiera quadrata di ogni Nazione stampata sullo Stress Track indica la sua Soglia di Stress. Ad esempio, la Soglia di Stress dell'Italia è 4. Se una Nazione ora ha Punti Stress pari o superiori alla sua Soglia di Stress, sposta la Bandiera di quella Nazione fino alla Zona successiva sull'Homeland Status Track. Aggiorna anche il Morale Board, fate scorrere la bandiera di quella nazione in base al suo nuovo totale di stress, ridotto del valore della sua soglia di stress, e mantenendo il rimanente (ovvero un cambio di zona nell'Homeland Status Track comporta un ri-abbassamento dello stress corrispondente al valore soglia). Una Nazione può avanzare di più di una Zona per round, quindi ripetete questo processo fino a quando i Punti Stress rimanenti sono inferiori alla Soglia di Stress. Inoltre, se una Nazione non ha Unità o non controlla Territori sulla Mappa del Mondo, avanza di una Zona. Se una Nazione si trova nella Zona Grigia (vedi sotto), non può avanzare ulteriormente sull'Homeland Status Track e quindi non perde i suoi Punti Stress.

3. RIDURRE LO STRESS

Ogni Nazione ha la possibilità di spendere qualsiasi combinazione delle sue Medaglie e/o Beni Civili pari al suo valore di Soglia di Stress per tornare indietro di 1 Zona sull'Homeland Status Track. Una Nazione non può scendere al di sotto della Zona Bianca né tornare indietro di più di 1 Zona per round.

4. APPLICARE LE PENALITA' DELLE ZONE STRESS

Le penalità Stress derivanti dal trovarsi in una data zona dell'Homeland Status Track sono cumulative e ricorrono ogni round (cioè, se una Nazione è a quel livello o peggio)

PENALITA' DELLE ZONE STRESS

- Zona bianca:** "Stress accettabile" [Acceptable Stress] – Nessuna penalità (posizione di partenza).
- Zona Blu:** "Scioperi e Disordini Civili" [Labor and Civil Unrest] – La Nazione deve pagare 3 Risorse, se possibile, per ristabilire l'ordine in patria.
- Zona Gialla:** "Disfunzione a Rotaie e Porti" [Dysfunctional Rails and Ports] – Tutte le rotaie controllate dalla Nazione (inclusi le rotaie nei territori nemici catturati) non sono utilizzabili da quella Nazione o da qualsiasi suo alleato ([vedi pagina 10](#)). La Nazione affetta può ancora usare le rotaie di un alleato se la Nazione di quell'alleato non ha raggiunto questa Zona. Non è consentito il commercio via mare ([vedi pagina 22](#)). I porti controllati dalla Nazione non forniscono più Vantaggi Porto ([vedi pagina 15](#)). Il dispiegamento ([vedi pagina 20](#)) può ancora avvenire in quei Porti.
- Zona Arancione:** "Linee di Rifornimento Interrotte" [Disrupted Supply Lines] – A causa del morale impoverito e della disorganizzazione al fronte, la Nazione ha 3 ordini in meno disponibili durante la Fase 2: Pianificazione Strategica. Tracciate delle barre nelle ultime 3 caselle sull'O&P Chart della nazione affetta.
- Zona Rossa:** "Colllasso Economico" [Economic Collapse] – Nessuna nuova Risorsa può essere aggiunta alla Tabella delle Risorse della Nazione. Le Risorse Attuali possono ancora essere spese o perse.
- Zona Grigia:** "Diserzione di massa" [Mass Desertion] – Il giocatore della Nazione deve ora trasferire dalla Mappa (alla Lista delle Vittime) un numero di Unità (di qualsiasi Tipo) pari ai suoi attuali Punti Stress. Tali diserzioni NON riducono i Punti Stress. Nota: dopo aver applicato le penalità della Zona Grigia, se un territorio In Battaglia perde la sua ultima Unità di difesa Terrestre, il controllo del territorio non viene perso a favore del nemico fino alla Fase di Combattimento del round successivo. Se non sono presenti Unità in difesa avrà luogo una battaglia contro una Forza di Guarnigione, a meno che la Nazione che controlla il Territorio non collassi prima che avvenga tale battaglia. ([vedi pagina 22](#)).



FASE 7: PRODUZIONE

E' il momento di produrre armamenti e mobilitare nuove forze di fanteria. Ogni Nazione segretamente riempie il lato Produzione del suo O&P Chart.

PASSO 1. SEGNARE LE RISORSE DI PARTENZA

Ogni Nazione riempie le caselle che si trovano in fondo alle operazioni di movimento [Movement Operations] con le Risorse Iniziali, facendo riferimento ai corrispettivi nel Contatore delle Risorse.



PASSO 2. ANNOTARE L'ACQUISTO DI UNITÀ

Utilizzando l'O&P Chart (parte "MILITARY PRODUCTION"), le varie nazioni decidono simultaneamente il numero di Unità di ogni tipo che pianificano di acquistare (colonna "PURCHASE QUANTITY"). I pallini colorati mostrano il costo in termini di risorse per le unità. I Beni Civili costano 5 Risorse (di qualsiasi Tipo, anche misto). Dopo aver finalizzato gli acquisti, ogni Nazione totalizza (nelle caselle "TOTAL PURCHASE") le spese di ogni Risorsa, le sottrae dalle Risorse Iniziali (che devono essere riportate nelle caselle "POST-TRADE RESOURCE TOTAL" già aggiornate con le quantità scambiate col commercio) e annota le Risorse rimanenti sul suo O&P Chart nelle caselle "REMAINING RESOURCES".

 I beni Civili costano 5 Risorse
(di qualunque tipo, anche misto)

		MILITARY PRODUCTION		
		POST-TRADE RESOURCE TOTAL		
PURCHASE QUANTITY		OIL IRON OSR		
5* CG	*	*	*	
INF				
ART				
ARM				
FTR	2	4	2	2
CR				
CV				
BB				
TOTAL PURCHASE	2	4	2	2
REMAINING RESOURCES	5	3	3	3

Esempio di acquisto: 2 nuovi Caccia costeranno 4 di Petrolio, 2 di Ferro e 2 di OSR.

PASSO 3. RIVELARE GLI ACQUISTI & AGGIORNARE LE RISORSE

Dopo che tutte le Nazioni hanno terminato di scrivere i propri acquisti, ciascuna Nazione ne conferma la validità scambiando l'O&P Chart con un avversario. Quindi tutte le nazioni raccolgono le unità acquistate dalle scatole e tutti assieme aggiornano i loro contatori delle risorse.



PASSO 4. TRASFERIRE LE NUOVE UNITÀ ALLE INDUSTRIE

Le Nazioni, nell'Ordine di Turno, ora posizionano le unità acquistate sulla mappa del mondo nei territori industriali controllati (anche se Contesi o catturati da una nazione nemica). All'interno di ogni territorio, tenete tutte le Unità in costruzione in un'unica pila, indipendentemente dalla Categoria di Unità (Terrestre, Aerea o Navale). Il normale limite di impilamento di 8 unità non si applica alle Unità in costruzione. Coprite ogni pila di nuove unità con un Segnalino Industria. Un avversario dovrebbe verificare i limiti di "ciminieri", poiché il numero di Unità che possono essere costruite in ciascun territorio industriale è limitato dal suo Valore Strategico, ridotto del numero di Segnalini Bomba in esso presenti ([vedi pagina 17](#)). Le Unità Navali possono essere costruite solo in territori che hanno un Porto (non schierare le Unità Navali in mare fino alla Fase 5: Riparazioni e Dispiegamento). Le nuove unità in costruzione non possono ricevere ordini né essere attaccate, ma sono vulnerabili ai Bombardamenti Strategici ([vedi pagina 17](#)) e alla cattura ([vedi pagina 19](#)). I Beni Civili non sono limitati dalle ciminiere (e non sono collegati a nessun territorio Industriale) e devono essere collocati immediatamente sul Morale Board, nella casella Medaglie per quella Nazione.



Esempio di Trasferimento: 1 Portaerei, 1 Artiglieria ed 1 Bombardiere sono posti sotto un Segnalino Industria. Nella regione Eastern Australia possono essere costruite solo 3 Unità (come mostrato dal numero di ciminiere e dal Valore Strategico).



MOBILITAZIONE CINESE: La Cina deve schierare immediatamente la fanteria appena acquistata in uno o più territori da essa controllati e contrassegnati da un'icona di Mobilitazione. Il numero di Unità di Fanteria schierate in ogni territorio è limitato dal suo SV. La Cina può costruire Artiglieria solo nei territori Industriali (Peiping).

ATTENZIONE: Al completamento della Fase 7: Produzione, inizia un nuovo round. Controllate se sono necessari cambiamenti nella situazione dei Territori Contesi nelle Carte Territorio.

COMMERCiare COI NEUTRALI

Il commercio è possibile solo nello scenario Guerra Globale, durante il *Passo 2 della Fase 7: Produzione*. Facendo riferimento alla Mappa del Mondo, il commercio è consentito solo con Neutrali non Contesi ([vedi pagina 24](#)) che mostrano un'icona rotonda col Tipo di Risorsa offerto. I neutrali accetteranno in cambio solo uno degli altri due tipi di risorse. Ad esempio, il Mexico offre solo ferro; quindi non accetterà ferro. Le Nazioni controllate dai giocatori non possono commerciare tra loro.



TASSI DI SCAMBIO: Le OSR sono scambiate a blocchi di 5, Ferro in blocchi di 3, Petrolio in blocchi di 2. (Ad esempio: servono 2 di Petrolio per avere 5 OSR e vice versa.)

RESTRIZIONI DEGLI ALLEATI: A meno che non vengano catturati, i Neutrali "Pro-Alleati" (colorati in verde chiaro sulla mappa) non commerceranno con l'Asse. Un Neutrale catturato commercerà solo con la corrispondente alleanza. La Cina non può commerciare affatto.

ACCESSO COMMERCIALE VIA TERRA: Una Nazione può commerciare se essa, o un alleato, controlla un territorio non Conteso adiacente al territorio Neutrale.

ACCESSO COMMERCIALE VIA MARE: Una Nazione può commerciare se la regione marittima collegata al Porto del Neutrale non ha Comandi Nemici (eccetto Trasporti Truppe). L'Asse, inoltre, deve avere un Comando Navale Amico in quella regione di mare (per intimidazione).



Per commerciale con l'Arabia, l'Impero Giapponese deve controllare il Medio Oriente [Middle East] OPPURE avere un Comando Navale in una regione marittima adiacente.

TRACCIARE GLI SCAMBI COMMERCIALI: Gli scambi devono essere dichiarati, e l'accesso via terra o via mare deve essere verificato prima del Passo 3. Quindi la Nazione che commercia aggiusta il suo contatore delle Risorse di conseguenza, ed annota lo scambio e i nuovi totali delle Risorse sull'O&P Chart, nelle caselle che si trovano in fondo alle operazioni di movimento (Movement Operations, sopra le diciture "TRADE", commercio). Ogni nazione è limitata a uno scambio completo per round (ad esempio, guadagna esattamente 2 Petrolio per aver rinunciato a 5 OSR). Ciascun Neutrale può scambiare più volte per round.

VITTORIA & SCONFITTA

CONTROLLARE SE QUALCUNO HA VINTO

La tua alleanza ha vinto la guerra se ha soddisfatto i requisiti dello scenario, tipicamente catturando un certo numero di territori Capitale, alla fine di un round. Se entrambe le parti raggiungono l'obiettivo nello stesso round, continua la guerra finché non ci si trovi più in quella situazione. Nel raro caso in cui tutte le Nazioni non hanno più Unità sulla mappa, entrambi avranno perso.

CONTROLLARE SE VI SONO NAZIONI AL COLLASSO

Se una Nazione non ha più Unità sulla Mappa del Mondo e si trova nella Zona Grigia alla fine di un round, è ora "Al collasso" (o "Collassata") ed è fuori dal gioco. Rimuovete dal gioco il suo Contatore delle Risorse; le sue Risorse rimanenti sono perse. Mantenete le bandiere di quella Nazione sulla mappa fino a quando tali territori non verranno rivendicati da altre Nazioni. Se un alleato occupa già un tale territorio con qualsiasi tipo di Unità (indipendentemente dallo stato Conteso), DEVE ora reclamare la Carta Territorio e posizionare la propria Bandiera Nazionale, guadagnando qualsiasi Risorsa nei round futuri (se più alleati se lo litigano, usate il Rango dell'Ordine di Turno). Una volta che una Nazione collassa girate tutte le Carte Territorio dal lato Conteso. Una volta che una Nazione è collassata essa non è più amica di nessuna Nazione (nemmeno gli ex alleati). Ai fini delle regole i suoi territori originali sono trattati allo stesso modo dei territori nemici da tutte le Nazioni, e non avranno più Forze di Guarnigione difensive. Possono essere reclamati da qualsiasi altra Nazione nel modo normale, durante il resoconto dei round futuri. Assegnate per questo una Medaglia (3 se è un territorio Capitale) ogni volta che una Nazione (che fosse precedentemente Amica o meno) se ne impossessa.



REGISTRO DELLE SESSIONI

PATTI DI NON-AGGRESSIONE E DOTTRINA DI STALIN

PATTO DI NON AGGRESSIONE NIPPO-SOVIETICO

Questo storico patto di non aggressione quinquennale tra l'Unione Sovietica e l'Impero Giapponese è attivo solo per lo scenario Guerra Globale.

RESTRIZIONI AL MOVIMENTO (MENTRE IL PATTO E' IN VIGORE):

- Nessuna delle parti può entrare né passare attraverso territori controllati dall'altra (nemmeno via aerea).
- Nessuna delle Unità delle parti può contribuire al vincolamento delle Unità dell'altra (ad esempio, se l'Unione Sovietica annuncia il suo ordine di invadere il Burma dall'India, questa invasione normalmente romperebbe il Patto. Però, se le Unità dell'Impero Giapponese in India vincolano gli invasori, l'Impero Giapponese avrà rotto il Patto per primo. Un'invasione deve effettivamente avvenire prima di costituire una violazione).
- Nessuna delle parti può entrare nei territori Neutrali se l'altra lo controlla o ha Unità presenti in tale territorio.
- L'Unione Sovietica non può muovere Trasporti Truppe nel Pacifico (regioni marittime con l'ID "P-").

RESTRIZIONI AL COMBATTIMENTO (MENTRE IL PATTO E' IN VIGORE)

- Nessuna delle parti può compiere raid ai Convogli dell'altra.
- Nessuna delle parti può partecipare a battaglie che potrebbero causare vittime all'altra.
- In rari casi, situazioni multi-nazionali possono richiedere due battaglie distinte nella stessa regione per evitare una rottura del Patto. Risolvete queste battaglie sequenzialmente in Ordine di Turno delle parti.
- Nessuna delle parti può prevenire la cattura di un territorio di una terza parte grazie alla sua presenza. Se entrambe le parti sono presenti nella stessa regione marittima di una terza parte, esse devono coesistere. Se una delle parti finisce con Unità Terrestri in un territorio controllato dall'altra parte, allora la parte offendente nel round successivo deve emettere l'ordine di lasciarlo (o deve essere spostata nelle Liste delle Vittime).
- Nessuna delle parti può offrire un Vantaggio Porto in battaglie che coinvolgono unità dell'altra parte.

Nota: Battaglie, Raid ai Convogli e Vantaggi Porto normalmente non sono opzionali, ma queste azioni SONO invece opzionali se hanno effetti sul Patto.

SCIOLIERE IL PATTO: Il Patto viene permanentemente sciolto (senza penalità per nessuna delle parti) se:

- una delle parti entra nella Zona Rossa dell'Homeland Status Track, oppure
- o Mosca (Moscow) o la Grande Germania (Greater Germany) venogono catturate o Contese.

ROMPERE IL PATTO: Se una delle parti non cancella un ordine o una azione che viola qualunque delle restrizioni di cui sopra, allora il Patto è rotto permanentemente e immediatamente dopo la violazione. Una parte può anche rompere il Patto in qualunque momento a piacimento, eccetto che durante la Fase 6: Morale e la Fase 7: Produzione. Usate l'Ordine di Turno per determinare quale parte decide per prima se c'è una disputa circa il tempismo esatto.

- PENALITA' STRESS - La parte che rompe il Patto riceve immediatamente una penalità una tantum di 6 Punti Stress (sul Morale Board).
- PENALITA' MEDAGLIE - La parte che rompe il Patto non riceve medaglie per i territori catturati all'altra parte per l'intero round, ma le riceverà per territori catturati ad altre Nazioni Nemiche.

IL PATTO DI NON AGGRESSIONE SINO-SOVIETICO

I Comandi Sovietici non possono entrare nei territori cinesi originari (colorati o bordati di giallo, *vedi Territori Occupati a pagina 19*) che sono sotto il controllo cinese, né possono i Comandi Cinesi entrare nei Territori sovietici originari (colorati o bordati di marrone) che sono sotto il controllo sovietico. Le Unità Aeree sovietiche possono passare attraverso i (ma non atterrare nei) territori cinesi aventi queste restrizioni. Il Patto è permanentemente sciolto se uno fra la Cina e l'Unione Sovietica entra nella Zona Rossa dell' Homeland Status Track.

LA DOTTRINA DI STALIN

Finché l'Unione Sovietica entra nella Zona Rossa dell'Homeland Status Track per la prima volta, le Unità Terrestri appartenenti alle altre Nazioni delle Forze Alleate non possono entrare o passare attraverso i territori sovietici originari (colorati o bordati di marrone, *vedi Territori Occupati a pagina 19*) che sono attualmente sotto il controllo sovietico, A MENO CHE questi territori non siano Contesi al momento del movimento. Ad esempio, le forze degli Stati Uniti possono inseguire una forza tedesca in un territorio sovietico originario, ma solo se gli Stati Uniti muovono dopo la Germania in Ordine di Turno, oppure se il territorio sovietico è Conteso in precedenza. Mentre la Dottrina di Stalin è attiva, le Unità Aeree possono entrare o attraversare questi territori, ma non possono atterravarli.

POLITICA DEI TERRITORI LIBERATI: Sia per la Dottrina Stalin che per il Patto sino-sovietico, se le Unità alleate finiscono (perché li hanno liberati da un Nemico) in tali territori proibiti, possono continuare a rimanervi e muoversi SOLO in tali territori. Se gli alleati se ne vanno completamente, la "porta si chiude" e non possono rientrarvi mentre la Dottrina è in vigore.



NEUTRALI

TRE TIPI DI NEUTRALI

I neutrali non producono né contribuiscono direttamente alle entrate di risorse. Solo nello scenario Guerra Globale, alcuni Neutrali che mostrano un'icona Risorsa possono commerciare Risorse durante la Fase 7: Produzione (vedi *Commercio con Neutrali a pagina 22*). Una Forza di Difesa di tali Stati Neutrali (elencata sotto e indicata sulla Mappa del Mondo) viene attivata solo se vengono invasi (e solo una volta durante l'intero gioco). I tre tipi di Neutrali sono:

NEUTRALI STANDARD

(In grigio chiaro nella Mappa del Mondo) I Neutrali Standard inizialmente non sono allineati a nessuna alleanza. Se un Neutrale diventa controllato da una Nazione, il suo allineamento cambia per combaciare con l'alleanza controllante (Pro-Alleati o Pro-Asse). Potrebbero applicarsi nuove restrizioni al commercio (vedi pagina 22).

- **Afghanistan** – 4 Fanteria
- **Angola** – 3 Fanteria
- **Colombia** – 4 Fanteria (commercia OSR)
- **Ireland** – 3 Fanteria
- **Mongolia** – 3 Fanteria
- **Mozambique** – 3 Fanteria
- **Portugal** – 4 Fanteria
- **Arabia** – 3 Fanteria (commercia Petrolio)
- **Spain** – 6 Fanteria, 2 Artiglieria, 1 Caccia (commercia OSR)
- **Sweden** – 4 Fanteria, 1 Artiglieria, 1 Caccia (commercia Ferro)
- **Switzerland** – 3 Fanteria
- **Turkey** – 6 Fanteria, 2 Artiglieria, 1 Caccia
- **Venezuela** – 4 Fanteria (commercia Petrolio)



ATTACCARE I NEUTRALI STANDARD

Fase 3: Operazioni di Movimento: Quando le Unità entrano per la prima volta in un Neutrale Standard, il suo stato passa immediatamente a Pro-Alleati o Pro-Asse, in opposizione all'invasore. La Nazione (dell'alleanza avversaria a quella che attacca) col Comando di Terra più vicino al Neutrale (usa l'Ordine di Turno in caso di parità) ne prende immediatamente il controllo ponendo la sua Bandiera nel territorio Neutrale e reclamando la Carta Territorio del Neutrale. Piazza la Forza di Difesa del Neutrale (vedi elenco sopra) sul territorio Neutrale invaso senza un Segnalino Comando. Ponete un segnalino Hotspot sul territorio Neutrale invaso, da risolvere durante la Fase 4: Operazioni di Combattimento. Nota: le Unità Aeree che passano semplicemente sopra i neutrali non attiveranno il cambio di allineamento né attiveranno le Forze di Difesa.

Fase 4: Operazioni di Combattimento: Una Forza di Guarnigione (vedi pagina 15) è attiva se il territorio Neutrale è vuoto (anche nel caso non vi sia una Forza di Difesa, ad esempio l'Islanda). La parte al momento allineata con il neutrale sceglie un comandante per la battaglia iniziale (usate il rango dell'ordine di turno per risolvere qualsiasi controversia). Durante il Resoconto (solo di questa battaglia iniziale), trasferite le Unità della Forza di Difesa eliminate nella scatola invece che nell'Elenco delle Vittime.

- **SE L'INVASORE VINCE** (cioè, ha forze di terra sopravvissute e sconfigge tutte le forze di terra Nemiche nel Territorio Neutrale), il comandante vittorioso sceglie tra i suoi alleati partecipanti sopravvissuti quale Nazione sostituirà il contrassegno Freccia con la sua Bandiera, denotandone il controllo (vedi pagina 19). Questa Nazione prenderà anche la Carta Territorio.
- **SE QUALSIASI UNITÀ DELLA FORZA DI DIFESA SOPRAVVIVERE**, il Comandante in difesa (ovvero gli Alleati se chi attacca è l'Asse, e viceversa) deve sostituire il contrassegno Freccia con la propria Bandiera e prendere la Carta Territorio Neutrale. Ora il territorio può passare di mano solo se il Nemico ne prende il controllo in un'altra battaglia. Il Comandante in difesa mette i propri Segnalini Comando sopra la(e) pila(e) di Unità Neutrali. Questi nuovi Comandi possono anche uscire dal Territorio Neutrale in un round successivo, ma non possono essere trasferiti ad un alleato.

Fase 5: Riparazioni & Dispiegamento: Se sopravvivono all'invasione iniziale solo le Unità Aeree (della Forza di Difesa del Neutrale), devono atterrare in un territorio Amico o essere eliminate. (Questo sito di atterraggio potrebbe essere il Territorio Neutrale originale se il nemico non ne prende il controllo.)

Fase 6: Morale: La prima Nazione che ha invaso il Neutrale (durante la Fase 3: Operazioni di Movimento), con successo o meno, guadagna 1 punto Stress (la prima volta solo per quel Neutrale). Le nazioni che catturano (o riconquistano) un Neutrale non ricevono Medaglie.

Fase 7: Produzione: I membri dell'alleanza della nazione corrispondente (eccetto la Cina) possono potenzialmente commerciare con un Neutrale controllato.

NEUTRALI PRO-ALLEATI

(In verde chiaro sulla Mappa del Mondo) I Neutrali Pro-Alleati sono Amichevoli con le Nazioni delle Forze Alleate e non commerciano con l'Asse (a meno che il controllo non passi all'Asse). Si attiva Una Forza di Difesa solo c'è un'invasione da parte di un Comando dell'Asse. (Nessuna attivazione di questo tipo è causata dalla presenza o dal movimento di un Comando delle Forze Alleate). Sarà attivo il Vantaggio di Porto Neutrale Pro-Alleato.

- **Brazil** – 4 Fanteria, 2 Artiglieria, 1 Caccia (commercia Ferro)
- **Central America** – Nessuna unità
- **Greenland** – Nessuna unità
- **Iceland** – Nessuna unità
- **Mexico** – 3 Fanteria, 1 Artiglieria (commercia Ferro)
- **West Indies** – Nessuna unità

NEUTRALI PRO-ASSE

(Nessuno all'inizio del gioco; un Neutrale Standard può essere controllato dall'Asse.) Sarà attivo il Vantaggio del Porto Neutrale Pro-Asse. I Neutrali Pro-Asse, come indicato da un segnalino Bandiera, commergeranno solo con l'Asse (fino a quando il controllo non cambierà nuovamente a causa di un'altra invasione).

SCENARI

SCELTA DELLO SCENARIO DA GIOCARE

I cinque scenari elencati di seguito riguardano ciascuno uno specifico "teatro" della Seconda Guerra Mondiale, che consente un certo tipo di giocatori e una certa durata del gioco. Non importa quale scenario scegliete, l'intera Seconda Guerra Mondiale è considerata in corso in ogni angolo del globo. Alcuni scenari (Guerra in Europa, Guerra nel Pacifico, Nord Africa e Fronte Orientale) hanno teatri operativi limitati e specifici con restrizioni su quali territori vengono utilizzati.

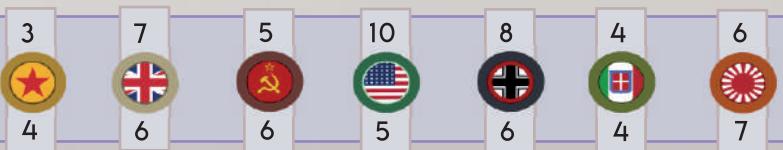
Quando si piazzano Unità e si raccolgono Risorse, utilizzate le Carte Territorio solo come prescritto nello scenario. I territori inutilizzati non offrono Unità o Risorse al giocatore che li controlla. In ogni scenario, i territori non elencati, inclusi i Neutrali e le Regioni Marittime al di fuori della mappa mostrata nello scenario non possono essere attraversati (nemmeno dalle Unità Aeree). Durante la preparazione, non si piazzano Comandi Navali nelle regioni marittime fuori della mappa mostrata per quello scenario. Il commercio con i Neutrali è consentito solo nello scenario di Guerra Globale, se non diversamente specificato. Per scenari diversi dalla Guerra Globale, bloccate le posizioni inutilizzate dell'ordine dei turni con dei Contrassegni Freccia.

Potrebbe esserci il bisogno che qualche giocatore controlli più di una Nazione della stessa parte. Per l'integrità Nazionale, le O&P Chart e le Risorse di ciascuna Nazione devono essere mantenute separatamente. Salvo diversa indicazione, è in vigore il Patto di Non Aggressione Nippo-Sovietico ([vedi pagina 24](#)).

VP BASE PER QUICK PLAY:

GUERRA GLOBALE

SOGLIE DI STRESS:



GIOCATORI (GIOCO COMPLETO)

- Giocatore 1 - Cina e Stati Uniti
- Giocatore 2 - Commonwealth Britannico
- Giocatore 3 - Unione Sovietica
- Giocatore 4 - Germania
- Giocatore 5 - Italia
- Giocatore 6 - Impero Giapponese

5 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Cina e Stati Uniti
- Giocatore 2 - Commonwealth Britannico
- Giocatore 3 - Unione Sovietica
- Giocatore 4 - Germania e Italia
- Giocatore 5 - Impero Giapponese

4 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Cina e Unione Sovietica
- Giocatore 2 - Commonwealth Britannico e Stati Uniti
- Giocatore 3 - Germania e Italia
- Giocatore 4 - Impero Giapponese

3 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Cina e Unione Sovietica
- Giocatore 2 - Commonwealth Britannico e Stati Uniti
- Giocatore 3 - Germania, Italia e Impero Giapponese

2 GIOCATORI

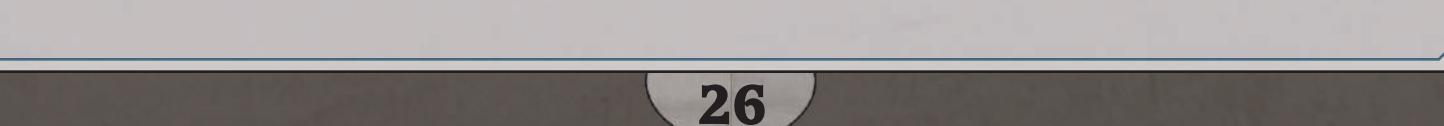
- Giocatore 1 - Tutte le Forze Alleate (Cina, Commonwealth Britannico, Unione Sovietica e Stati Uniti)
- Giocatore 2 - Tutte le Forze dell'Asse (Germania, Italia, Impero Giapponese)

CONDIZIONI DELLO SCENARIO

L'Asse (Germania, Italia e Impero Giapponese) vince se controlla simultaneamente due dei seguenti territori Capitale: Gran Bretagna [Great Britain], Mosca [Moscow], Stati Uniti Orientali [Eastern United States]. Le Nazioni delle Forze Alleate (Cina, Commonwealth Britannico, Unione Sovietica e Stati Uniti) vincono se controllano contemporaneamente sia la Grande Germania [Greater Germany] che il Giappone [Japan]. Usa il lato del Morale Board contrassegnato "Global" (Globale).

CARTE TERRITORIO

In questo scenario si usano TUTTE le Carte Territorio, inclusi i Neutrali.

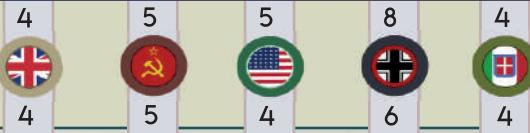


SCENARI

VP BASE PER QUICK PLAY:

GUERRA IN EUROPA

SOGLIE DI STRESS:



5 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico
- Giocatore 2 - Unione Sovietica
- Giocatore 3 - Stati Uniti
- Giocatore 4 - Germania
- Giocatore 5 - Italia

4 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico
- Giocatore 2 - Unione Sovietica
- Giocatore 3 - Stati Uniti
- Giocatore 4 - Germania e Italia

3 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico (e Unione Sovietica)
- Giocatore 2 - Stati Uniti (e Unione Sovietica)
- Giocatore 3 - Germania e Italia

(Sia il giocatore 1 che 2 possono giocare l'Unione Sovietica, ma uno fra loro deve giocarla)

2 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico, Unione Sovietica, e Stati Uniti
- Giocatore 2 - Germania e Italia



CONDIZIONI DELLO SCENARIO

L'Asse (Germania e Italia) vince se controlla uno dei seguenti territori Capitale: **Gran Bretagna [Great Britain]**, **Mosca [Moscow]**, **Stati Uniti Orientali [Eastern United States]**. Le Nazioni delle Forze Alleate (Commonwealth Britannico, Unione Sovietica e Stati Uniti) vincono se controllano la **Grande Germania [Greater Germany]**.

- Il Commonwealth Britannico e gli Stati Uniti possono scrivere fino a 6 ordini ciascuno per ogni round.
- Usate il lato del Morale Board contrassegnato "Europe" (Europa).

CARTE TERRITORIO

- La Germania e l'Italia usano tutte le loro carte Territorio.
- L'unione Sovietica (URSS) usa tutte le sue Carte Territorio eccetto **Soviet Sakhalin**.
- Gli Stati Uniti usano solo le Carte Territorio degli **Stati Uniti Orientali [Eastern United States]** e **Stati Uniti Centrali [Central United States]**.
- Sono in gioco tutti i Neutrali eccetto **Mongolia** e **Afghanistan**.
- Il Commonwealth Britannico non usa le seguenti Carte Territorio:

- India
- Ceylon
- Papua
- Western Australia
- South Australia
- Northern Territory
- Eastern Australia
- New Hebrides
- New Zealand



SCENARI

VP BASE PER QUICK PLAY:



GUERRA NEL PACIFICO

SOGLIE DI STRESS:



3 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Cina e Commonwealth Britannico
- Giocatore 2 - Stati Uniti
- Giocatore 3 - Impero Giapponese

2 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Cina, Commonwealth Britannico e Stati Uniti
- Giocatore 2 - Impero Giapponese

CONDIZIONI DELLO SCENARIO

L'Impero Giapponese vince se controlla i seguenti territori: **Australia Orientale [Eastern Australia]** o India, e -simultaneamente- uno dei seguenti territori: **Hawaii, Alaska o Stati Uniti Occidentali [Western United States]**. Le Nazioni delle Forze Alleate vincono se controllano il **Giappone [Japan]**. Poni delle Medaglie sulla mappa per sottolineare quali sono i Territori Capitale non standard.

- Il Commonwealth Britannico e gli Stati Uniti possono scrivere fino a 6 ordini ciascuno per ogni round.
- Usa il lato del Morale Board contrassegnato "Pacific" (Pacifico).



CARTE TERRITORIO

- L'Impero Giapponese usa tutte le sue Carte Territorio, così come la Cina.
- Gli Stati Uniti usano tutte le Carte Territorio eccetto **Stati Uniti Orientali [Eastern United States]** e le sue forze in Gran Bretagna.
- I Neutrali in gioco sono **Colombia, Central America, Mexico, Mongolia e Afghanistan**.
- Il Commonwealth Britannico usa **solo** le seguenti Carte Territorio:
 - Iran
 - Maldives
 - India
 - Ceylon
 - Western Australia
 - South Australia
 - Northern Territory
 - Eastern Australia
 - Papua
 - New Hebrides
 - New Zealand
 - Western Canada



SCENARI

VP BASE PER QUICK PLAY:

NORD AFRICA



SOGLIE DI STRESS:

4 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico
- Giocatore 2 - Stati Uniti
- Giocatore 3 - Germania
- Giocatore 4 - Italia

3 GIOCATORI - OPZIONE A

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico e Stati Uniti
- Giocatore 2 - Germania
- Giocatore 3 - Italia

3 GIOCATORI - OPZIONE B

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico
- Giocatore 2 - Stati Uniti
- Giocatore 3 - Germania e Italia

2 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Commonwealth Britannico e Stati Uniti
- Giocatore 2 - Germania e Italia



CONDIZIONI DELLO SCENARIO

Le Nazioni delle Forze Alleate vincono se controllano l'**Italia** o controllano 5 territori africani adiacenti al Mediterraneo: **Marocco Francese [French Morocco]**, **Algeria**, **Tunisia** ed **Egitto [Egypt]**.

L'Asse vince se controlla - allo stesso tempo- **Egitto [Egypt]** ed il **Medio Oriente [Middle East]**. Vince anche se cattura o gli **Stati Uniti Orientali [Eastern United States]** o la **Gran Bretagna [Great Britain]** - sebbene sia improbabile.

- Tutte le Nazioni possono scrivere fino a 6 ordini ciascuno per ogni round.
- Usa il lato del Morale Board contrassegnato "Europe" (Europa).

CARTE TERRITORIO

- Il Commonwealth Britannico usa tutti suoi territori eccetto:

- Ceylon
- Western Australia
- South Australia
- Northern Territory
- Eastern Australia
- Papua
- New Hebrides
- New Zealand

- Gli Stati Uniti usano solo le Carte Territorio **Eastern United States** e **Central United States** (e le sue Forze in **Gran Bretagna**).

- La Germania usa i seguenti Territori (e le sue forze in **Libia**):

- France
- Bulgaria Rumania
- French Morocco
- Algeria
- Tunisia
- Crete
- French West Africa
- Madagascar

- L'Italia usa tutti i suoi Territori.

- Tutti i Neutrali Standard sono fuori dal gioco.

- I Neutrali Pro-Alleati giocano come al solito (**Brazil**, **Central America**, **Greenland**, **Iceland**, **Mexico**, e **West Indies**).



SCENARI

VP BASE PER QUICK PLAY:



IL FRONTE ORIENTALE

SOGLIE DI STRESS:

5

6

5

6

2 GIOCATORI

- Giocatore 1 - Unione Sovietica
- Giocatore 2 - Germania (l'Italia non viene usata in quanto si suppone che sia concentrata sul teatro Mediterraneo)

CONDIZIONI DELLO SCENARIO

Una Nazione vince se controlla entrambe le Capitali alla fine della Fase Morale. Altrimenti si continua finché una Nazione è al Collasco (vedi pagina 23).

- Usa il lato del Morale Board contrassegnato "Eastern Front" (Fronte Orientale).
- Usa solo regioni marittime adiacenti ai Territori accessibili, escludendo il Pacifico ed il Mediterraneo.
- La Germania mantiene sempre il controllo dello Stretto Danese.

CARTE TERRITORIO

- I Neutrali in gioco sono Svezia [Sweden], Svizzera [Switzerland] e Turchia [Turkey].
- L'Unione Sovietica usa tutte le sue Carte Territorio eccetto "Soviet Sakhalin".
- Per rappresentare la guerra su due fronti, la Germania usa solo le seguenti Carte Territorio:

- Greater Germany
- Poland/Slovakia/Hungary
- Bulgaria/Rumania
- Ukraine
- Belarus
- Baltic States
- Finland



REGOLE OPZIONALI AVANZATE

REGOLE AVANZATE

Le seguenti regole opzionali possono essere utilizzate se tutti i giocatori sono d'accordo:

BATTAGLIE SIMULTANEE

Al fine di accelerare i giochi di grandi dimensioni, i giocatori possono risolvere più Hotspot contemporaneamente. Idealmente, nessun singolo giocatore dovrebbe essere coinvolto in entrambe le battaglie simultanee. Probabilmente saranno necessari anche un secondo set di 10 dadi e un secondo Battle-Board.

PENALI DI PRODUZIONE

Per ogni errore scoperto durante la Fase di Produzione, si applica la penalità di 1 Ordine Scritto in meno sull'O&P Chart di quella Nazione per il round successivo (barrando il riquadro dell'ordine), poiché la verifica potrebbe avvenire dopo aver visto le scelte di un'altra Nazione.

LIMITE AL NUMERO DI DADI IN CASO DI VANTAGGIO DI FORZE

SOLO per la Fase di Superficie:

- Se una parte ha 2+ tipi di unità di superficie in meno, può tirare al massimo 1 gruppo di 10 dadi.
- Se una fazione ha 1 tipo di unità di superficie in meno, può tirare al massimo 2 gruppi di 10 dadi.

SBARCHI ANFIBI A LUNGO RAGGIO

I Trasporti Truppe possono anche muoversi per 2 regioni se iniziano il movimento da una regione marittima, il loro primo movimento finisce in una regione marittima, il loro secondo movimento finisce in un territorio E si verifica almeno una delle seguenti eventualità:

- Il territorio di destinazione è controllato da amici (anche se è Conteso).
- Il territorio di destinazione ha già Unità Terrestri Amiche presenti al momento dello sbarco (è stabilita una testa di ponte).
- Il territorio di destinazione non ha Unità Terrestri nemiche presenti al momento dello sbarco.

Una battaglia con Forze di Guarnigione avrà luogo se il territorio è controllato da un Nemico. L'eccezione alla regola del Vincolamento qui non si applica (*vedi pagina 10*).

RIPARAZIONE DEI DANNI BOMBA

Durante la *Fase 7: Produzione*, dopo il commercio ma prima di finalizzare gli acquisti, una Nazione può pagare 9 unità di Ferro per togliere 1 Segnalino Bomba da qualsiasi territorio sotto il suo controllo (aggiornando immediatamente il suo totale di Ferro nella O&P Chart). Una Nazione deve annunciare questa riparazione prima del Passo 3 della Fase Produzione (che è quando si rivelano gli acquisti). Ogni Nazione può rimuovere in questo modo solo 1 Segnalino Bomba per ogni round.

RUOLI DEGLI UFFICIALI

In modo casuale o per consenso, assegnate a 3 ufficiali generali i seguenti ruoli di leadership per facilitare e accelerare il gioco: Ufficiale della Pianificazione Strategica (UPS); Ufficiale delle Operazioni di Combattimento (UOC); e Ufficiale Economico, Morale e di Produzione (UEMP).

RUOLI DELL'UFFICIALE DELLA PIANIFICAZIONE STRATEGICA (UPS)

- Dopo aver completato i tuoi ordini, mettili al sicuro e annuncia a tutti che hanno altri 5 minuti per completare i loro ordini.
- Facilitare e stabilire l'Ordine di Turno del round.
- Gestire il processo di offerta e verificare i pagamenti in Petrolio per le offerte.
- Supervisionare i movimenti delle Pile di comando e verificare che corrispondano agli ordini scritti.
- Garantire che gli ordini ritenuti ambigui o impossibili da eseguire non vengano eseguiti.
- Annunciare le cancellazioni degli ordini di movimento e verificare che siano stati allineati sull'O&P Chart della Nazione.
- Identifica le regioni attive e posiziona tutti i Segnalini Hotspot necessari sulla mappa.
- Annuncia il lancio del Segnalino Caccia Imbarcato.

RUOLI DELL'UFFICIALE DELLE OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO (UOC)

- Supervisionare la risoluzione e il mantenimento dello stato degli Hotspot.
- Aiuta e guida i giocatori attraverso le battaglie:
 - Assicura che il Battle-Board sia impostato correttamente.
 - Assicura che i giocatori abbiano scelto i loro Assetti e che siano osservati i Vantaggi di Forza e Porto.
 - Supervisiona le Fasi della Battaglia Aerea e della Battaglia di Superficie.
 - Verifica i pagamenti per le riparazioni e le opportunità di Vantaggio Porto.
 - Supervisiona il posizionamento dei segnalini Stress e Medaglia.
 - Supervisiona il riposizionamento delle Unità sopravvissute sulla Mappa del Mondo e il posizionamento delle Unità eliminate nell'Elenco delle Vittime.
 - Verifica che le Carte territorio vengano scambiate quando necessario.
- Nomina un giocatore disponibile ad assumere temporaneamente la posizione di UOC quando lui partecipa a una battaglia.
- Supervisiona la *Fase 5: Riparazione e Dispiegamento*, assicurandosi che tutte le Unità Aeree siano correttamente atterrate o eliminate e che i Comandi siano correttamente fusi o suddivisi.



RUOLI DELL'UFFICIALE ECONOMICO, MORALE E DI PRODUZIONE (UEMP)

- Durante la *Fase 1: Direzione dell'Economia Nazionale*, assicura che il Contatore delle Risorse di ogni Nazione rifletta il corretto conteggio delle Risorse mostrato sulle sue Carte Territorio.
- Durante la *Fase 6: Morale*, risolve l'Elenco delle Vittime e il Morale Board, nonché qualsiasi penalità dell'Homeland Status Track.
- Durante la *Fase 7: Produzione*, dopo aver completato i suoi acquisti, annuncia agli altri che rimangono 5 minuti per completare i loro acquisti.

'TAKE HER DOWN' NANO-ESPANSIONE

'TAKE HER DOWN' ('MANDALA GIU')

(in riferimento ad una famosa citazione dalla seconda guerra mondiale di Howard W. Gilmore)

UNA NANO-ESPANSIONE DI WAR ROOM, VERSIONE 1

COMPONENTI:

20 Segnalini Convoglio Vittima/Sottomarino in Immersione



Il lato Convoglio Vittima è usato per marcire Navi Convoglio affondate sul Morale Board.



Il lato Sottomarino in Immersione è usato per marcire (quando vengono riposizionati nella mappa) Sottomarini che sono fuggiti, immersendosi, da un combattimento.

Nota: Dal momento che le espansioni sono facoltative per natura, queste regole sono facoltative. L'intenzione è quella di rendere i Raid ai Convogli una parte più importante del gioco, poiché storicamente sono stati molto importanti. Ci sono due aspetti di questa piccolissima espansione che corrispondono ai due lati dei segnalini.

CONVOGLI VITTIME

Per ogni Risorsa persa in un Raid ad un Convoglio (le sagome colorate sulla mappa), piazzate un Segnalino Convoglio Vittima sul Morale Board nella casella "SUBMARINE" (SOTTOMARINO) della Lista Vittime corrispondente alla Nazione che controllava il Convoglio. (I Segnalini Convoglio Vittima valgono **6 Punti Vittima** ciascuno nella Fase 6: Morale.)

Ad esempio, durante un raid, se vengono affondati 2 convogli gialli, e un convoglio blu, la Nazione che subisce le perdite di risorse assumerà 18 Punti Vittima (6 Punti Vittima x 3 convogli).

NOTA: Una Risorsa deve essere effettivamente persa prima di poter applicare un Segnalino Convoglio Vittima. *Vedi "Limiti di perdita per i raid" in fondo a pagina 17 del regolamento di War Room.*

Ad esempio, se il Peiping è Conteso e quindi attualmente non produce Ferro, la sagoma del convoglio blu collegato non può essere affondato in un raid. Ad esempio, se la Cina controlla l'Iran, la sagoma rossa del convoglio collegato all'Iran viene ignorata.

SOTTOMARINI IN IMMERSIONE

I Sottomarini che sono fuggiti (immersendosi) durante una battaglia, possono opzionalmente fuggire dalla regione marittima della battaglia, ignorando il vincolamento, e alla fine del Resoconto della Battaglia possono muoversi immediatamente in qualunque regione marittima adiacente. Se così facendo si dividono da un Comando, questi Sottomarini devono essere posti sotto un nuovo Segnalino Comando (non possono essere uniti ad un Comando già esistente). Ponete un Segnalino Sottomarino in Immersione sul nuovo Comando del Sottomarino fuggito per indicare che queste unità NON possono essere coinvolte in nessun conflitto o raid nella loro nuova regione per il resto del round corrente (non devono essere piazzati nuovi Segnalini Hotspot), né possono eliminare Trasporti Truppe senza scorta in nessuna regione.

I sottomarini fuggiti possono muoversi anche se tutte le Unità Nemiche sono state eliminate nella battaglia e possono muoversi nelle regioni occupate dal Nemico. Le restrizioni al movimento negli Stretti si applicano normalmente. Se una Nazione ha più sottomarini che sono fuggiti, possono dividersi e spostarsi in diverse regioni marittime adiacenti (o alcuni potrebbero non muoversi affatto), ammesso che ci siano sufficienti Segnalini Comando Navale disponibili. I **Segnalini Sottomarino in Immersione** vengono rimossi all'inizio della Fase 5: Riparazioni e Dispiegamento; a quel punto i Sottomarini vengono considerati riemersi, e volendo possono normalmente essere riorganizzati nei Comandi.

NOTA: i sottomarini che non esercitano l'opzione di fuga in una regione di mare adiacente vengono trattati normalmente (possono eliminare i Trasporti Truppe nemici incustoditi)



Howard W. Gilmore, Commander, USN

La battaglia dell'Atlantico: la campagna raggiunse il picco dalla metà del 1940 fino alla fine del 1943. Come indicato sulla mappa, i convogli provenivano dal Nord America e si dirigevano verso il Regno Unito e l'Unione Sovietica. Gli Stati Uniti hanno dovuto affrontare la grande sfida di fornire il materiale bellico disperatamente necessario ai loro alleati europei attraverso i manipoli di U-Boot tedeschi che si aggiravano nell'Oceano Atlantico.

Nel Pacifico, si stava verificando un'altra grande sfida in mare. Questa volta era l'Impero Giapponese a condurre i suoi convogli attraverso acque pericolose. Se il Giappone non fosse riuscito a mantenere aperte le sue rotte marittime, sarebbe crollato militarmente ed economicamente. All'improvviso sembra che ci sia molta più attività navale da considerare mentre giochi a **WAR ROOM**.

Siete invitati a provare questa nuova meccanica di gioco opzionale per i Raid ai Convogli. La temperatura della guerra in mare si è appena alzata! La perdita di milioni di tonnellate di risorse vitali avrà ora un impatto maggiore sul morale nazionale. Ora potete giudicare se questa espansione ufficiale e facoltativa rappresenti più da vicino le minacce storiche.

-Larry Harris

NOTE DEL DESIGNER

Era periodo fantastico. Stavamo volando su uno dei nuovissimi jet Pan Am Clipper. Era il 1960 e stavamo volando a Teheran, in Iran, per il nuovo incarico di papà.

Dall'altoparlante si sentì il Capitano parlare: "Signore e signori... Alla nostra destra..." (Forse ha detto a sinistra) "... ci sono le spiagge di Dunkerque". Con la mia voce da dodicenne, piuttosto eccitata, curiosa e sonora, ho urlato dall'altra parte del corridoio: "Cos'è Dunkerque, papà?"

Ho capito subito che l'avevo appena messo in imbarazzo, e solo allora mi sono imbarazzato anch'io. C'erano sguardi di adulti tutto intorno a me. Non sguardi cattivi, nemmeno sguardi di condanna. Erano sguardi di sorpresa, e alcuni sguardi che lasciavano trasparire la delusione per il fatto che quel giovane ragazzo non avesse mai sentito parlare di Dunkerque. Com'era possibile? Questi erano gli sguardi che mi infastidivano di più.

Mio padre si chinò e cominciò lentamente a raccontarmi dettagliatamente quella storia sorprendente. Inevitabilmente, la conversazione mi portò a chiedergli: "Dimmi cosa hai fatto in guerra, papà". Era il mio collegamento diretto, vi ha partecipato. Sapevo che era stato in guerra. Avevo persino trovato un diario che aveva tenuto durante la guerra, ma non avevo mai afferrato la sua piena importanza e il suo significato. Quel giorno ho cominciato a riconoscerlo. Quello è stato il volo più lungo e veloce della mia vita, e quella conversazione è continuata fino al 2010.

Non sono ossessionato o un fan della guerra. Non ho false illusioni su cosa sia la guerra. Non metto in dubbio l'orrore e la sofferenza che porta. Tuttavia, nel tempo, ne sono rimasto semplicemente affascinato e ho iniziato subito a imparare tutto ciò che potevo: il costo in termini di vite umane, la ridefinizione delle mappe, le implicazioni politiche ed economiche. Mi sono interessato alle guerre che si sono verificate centinaia e persino migliaia di anni fa. Volevo sapere in cosa consistessero e perché erano accadute. Volevo sapere dove erano avvenute e chi erano i comandanti e gli eroi. Questi scontri sono una parte importante della storia umana. Ho notato come il corso della storia umana sembrava scorrere da un punto all'altro. Ogni punto è una guerra e ad ogni punto la linea prende un'altra direzione. Ero affascinato dal modo in cui la seconda guerra mondiale ha cambiato tutte le nostre vite. Sembrava essere il punto più grande di tutti.

Spesso ho appreso la seconda guerra mondiale direttamente da chi vi ha partecipato. Sono cresciuto con loro intorno a me e li ho cercati. Mentre vivevo in Iran (ci sono stato per 3 anni), ho saputo che il mio vicino era il pilota personale dello Scià. Ho pensato che fosse davvero bello, ma quando ho saputo che era stato nella Luftwaffe ed era stato abbattuto 17 volte in Russia (non sto esagerando, e nemmeno lui), sono rimasto sbalordito. A volte, sono sicuro che le mie infinite domande abbiano messo alla prova la sua pazienza, ma le storie e le conversazioni continuavano ad avvenire.

In questi giorni le persone che incontro abitualmente sembrano conoscere sempre meno la seconda guerra mondiale, soprattutto i giovani. Quando introduco la guerra nella conversazione, apprendo che il loro padre, o nonno, ha prestato servizio in guerra o in una delle tante guerre avvenute dopo la seconda guerra mondiale. Sento spesso cose del tipo "Mio padre ha combattuto in qualche battaglia - credo", "Penso che sia stata la battaglia di Bulge", o "È sbarcato a Omaha Beach" o "Mia nonna ha lavorato in una fabbrica di munizioni". O, come mio padre, la cui unità della Guardia Nazionale è stata attivata l'8 dicembre 1941, è stato portato di corsa nel Pacifico e ha combattuto come fante nelle Isole Salomone, in Nuova Guinea, e poi nelle Filippine.

Ora sono io uno di quegli adulti su quel jet Clipper della Pan Am? No... probabilmente no... non sarò mai veramente un adulto. Tutto quello che voglio fare è progettare e giocare. Sono solo un ragazzo preoccupato che vuole ritardare, il più a lungo possibile, l'inevitabile giorno in cui la nostra Più Grande Generazione non sarà più qui, quando non saranno più nelle nostre conversazioni e le lezioni che ci hanno dato non saranno più ascoltate. Non voglio che i sacrifici che hanno fatto per noi vengano presto dimenticati... almeno non durante la mia vita. La loro incredibile storia continuerà solo se continueremo a trasmettere le loro storie da una generazione all'altra.

Col passare degli anni, uno dopo l'altro, sono sempre meno i testimoni oculari della seconda guerra mondiale intorno a noi. Nel momento in cui scrivo, sono trascorsi 72 anni da quando i giapponesi si arresero alla USS Missouri nella baia di Tokyo. Se quel giorno fossi stato un giovane marinaio di 20 anni, ora avresti 92 anni. Se fossi mai così fortunato da incontrare uno di questi uomini "una volta giovani", che a modo loro hanno salvato il mondo, assicurati di stringergli la mano, di esprimere la tua gratitudine e di dimostraragli la tua soggezione. Ringrazialo per il suo servizio. Un giorno potrai dire di aver stretto la mano a una delle persone più speciali di questo paese.

War Room è stato un atto d'amore per me. Se può portare la seconda guerra mondiale nelle tue conversazioni, se può generare interesse e consapevolezza su questo evento monumentale, allora ho contribuito in qualche modo a che continui l'eredità della guerra.

In termini generali, questo gioco ti darà il quadro generale di quella guerra: cosa pensavano i suoi generali e strateghi e dove si trovassero questi luoghi lontani e con nomi strani. Spero che ne otterrai una migliore comprensione della scala e del ragionamento di tutto questo.

Se sei già a conoscenza di tutto ciò che riguarda la seconda guerra mondiale, spero che tu apprezzi e riconosca il filo storico che attraversa questo gioco. Ora puoi dirigere quegli eserciti che conosci così bene. In entrambi i casi, che tu sia nuovo a questo argomento o un vecchio studente, puoi mettere alla prova le tue abilità nel comandare in modo simulato le forze che hanno plasmato il nostro mondo attuale.

È mia convinzione che un gioco dovrebbe raccontarti una storia e portarti in un'avventura. Forse come la storia che mi ha raccontato mio padre su quel volo. Dai... spostiamo alcuni Segnalini Comando in giro sulla mappa di War Room e, per un momento, almeno nella nostra mente, possiamo avvicinarci al tornare in quel fantastico momento e luogo: è quello che dovrebbe fare una buona storia. Mi piace questo gioco! Mi piace giocarci. Ne sono molto orgoglioso, e ora sai perché.

-Larry Harris

SOMMARIO

PREMESSA E OBIETTIVI (pag. 2)

COMPONENTI DEL GIOCO (pagine 3-4)

CARATTERISTICHE DELLA MAPPA DEL MONDO (pag. 5)

PREPARAZIONE DEL GIOCO (pagine 6-7)

LE FASI E GLI UFFICIALI (pag. 7)

FASE 1: DIRIGERE L'ECONOMIA NAZIONALE (pag. 8)

Passo 1: Controllare l'orientamento delle Carte Territorio
Passo 2: Conteggio delle Risorse Acquisite

FASE 2: PIANIFICAZIONE STRATEGICA (pagine 9-10)

Passo 1: Scrivere gli Ordini e Fare le Offerte per i Turni
Passo 2: Rivelare le Offerte e Stabilire l'Ordine dei Turni
Passo 3: Pagare il Petrolio per le Offerte

FASE 3: OPERAZIONI DI MOVIMENTO (pag. 11)

Passo 1: Girare i Segnalini "Hotspot"
Passo 2: Risolvere i Movimenti in Ordine di Turno
Passo 3: Movimento dei Caccia Imbarcati

ESEMPI DI MOVIMENTO (pagine 12-13)

FASE 4: OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO (pag. 14)

PREPARAZIONE DELLA BATTAGLIA (pag. 15)

Passo 1: Impostare il Lato del Battle-Board
Passo 2: Posizionare le Unità nel Battle-Board
Passo 3: Posizionare i Segnalini Comando sulle Bandiere
Passo 4: Assegnare i Comandanti
Passo 5: Assegnare gli Assetti di Combattimento
Passo 6: Annotare i Vantaggi

1. BATTAGLIA AEREA (pagina 16)

Passo A: Contare i Dadi da Lanciare
Passo B: Tiro Dei Dadi
Passo C: Assegnare i Danni

2. RISOLVERE I RAID (pagina 17)

Bombardamenti Strategici
Raid ai Convogli

3. BATTAGLIA DI SUPERFICIE (pag. 16)

(Stesse fasi della Fase di Battaglia Aerea)

4. RESOCONTI DELLA BATTAGLIA (pagine 18-19)

Passo A: Valutare lo Stato delle Unità e Pagare le Riparazioni
Passo B: Rimozione delle Unità Eliminate
Passo C: Controllo dei Trasporti Truppe Persi
Passo D: Rimettere le Pile di Comando nella Mappa
Passo E: Aggiornare la Situazione dei Territori
Passo F: Assegnare Stress e Medaglie
Passo G: Aggiornare i Segnalini Hotspot

FASE 5: RIPARAZIONI & DISPIEGAMENTO (pag. 20)

Passo 1: Atterrare i Comandi Aerei
Passo 2: Dispiegare le Unità
Passo 3: Riorganizzare i Comandi

FASE 6: MORALE (pag. 21)

CONVERTIRE LE VITTIME IN STRESS
RISOLVI MEDAGLIE E SEGNALINI STRESS
Passo 1: Presentare le Medaglie per Cancellare i punti stress
Passo 2: Valutare i Livelli di Stress
Passo 3: Ridurre lo Stress
Passo 4: Traferire le Nuove Unità alle Industrie

FASE 7: PRODUZIONE (pag. 22)

Passo 1: Segnare le Risorse iniziali
Passo 2: Annotare l'acquisto di Unità
Passo 3: Rivelare gli acquisti e aggiornare le Risorse
Passo 4: Piazzare le Nuove Unità

VITTORIA & SCONFITTA / REGISTRO DELLE SESSIONI (pag. 23)

PATTI DI NON AGGRESSIONE E DOTTRINA DI STALIN (pag. 24)

NEUTRALI (pag. 25)

SCENARI (pagine 26-30)

REGOLE OPZIONALI AVANZATE (pag. 31)

"Take Her Down" NANO-ESPANSIONE (pag. 32)

NOTE DEL DESIGNER (pag. 33)

SOMMARIO E CREDITS (pag. 34)

REGOLE OPZIONALI "QUICK PLAY" (pag. 35)

RIFERIMENTO PER LA "QUICK BATTLE" (pag. 36)



RICONOSCIMENTI

Game Designer ed Inventore: Larry Harris

Art e Sviluppo: Thomas Gale

Consigliere Esecutivo: Joe Minton

Operatore Video per Kickstarter: Angus Reid

Supporto Logistico per Kickstarter: Rory Madden

Editor del Regolamento: Kevin Chapman

DESIGN E TESTING SUPPORT

Alysia Bartok, Simon Reid, Joe Minton, Jay Adan, Rory Madden, Rob Eng, Robert Bealer, Kevin Grant, Paul Gordon Hughes, David Vogel, Adam Haley, Katherine Williams, Randy Van Dyke, Josiah Milette, Levi Van Dyke, Joel Greenhalgh, Lucas Sanford-Long, John Flynn, Todd L. Nicholson, Joe Churma, Erik Stonemark, Trisdin Hart, Seth Lustig, Michael LaCasse, and many more...

©2019-2022 Nightingale Games LLC ~ WAR ROOM un Marchio di Proprietà di Larry Harris

Per notizie ed aggiornamenti visita: www.Nightingale-Games.com

TRADUZIONE ITALIANA: Andrea Santin e la Community di www.goblins.net



REGOLE OPZIONALI "QUICK PLAY"

REGOLE "QUICK PLAY" ("GIOCO RAPIDO")

Tutti e 5 gli scenari possono essere giocati usando queste regole. Per tutto ciò che non è modificato dalle regole di seguito esposte, si seguono le regole standard.

PREPARAZIONE: Le Carte Territorio e il Morale Board non sono necessari. Usate il retro dei contatori delle risorse ed inserite 3 pioli (rosso, blu e giallo) nelle rispettive colonne:

- "Casualty Points" (Punti Vittima)
- "Production Value" (Valore Produzione)
- "Stress Points" (Punti Stress)

Punti Vittima e Punti Stress partono da 0, mentre il piolo blu (Valore Produzione) inizia da una posizione corrispondente allo scenario ed alla Nazione scelta (*vedi tabella a destra*). Ogni Nazione inizia con una Medaglia. Pioli e Medaglie sono sempre visibili a tutti. I giocatori possono anche usare il metodo di Preparazione Rapida (*vedi pagina 7*).

Produzione Industriale - Valori Produzione degli Scenari						
	Nazione	Globale	Europa	Pacifico	Nord Africa	Fronte Orient.
	Cina	3		3		
	Commonwealth B.	7	4	3	3	
	Unione Sovietica	5	5			5
	Stati Uniti	10	5	5	5	
	Germania	8	8		3	5
	Italia	4	4		4	
	Impero Giapponese	6		6		



FASE 1. PIANIFICAZIONE STRATEGICA

NEUTRALI: Non si può entrare nei territori dei Neutrali Standard né li si può attraversare (nemmeno per via aerea). I Neutrali Pro-Alleati seguono le regole standard.

OFFERTE PER L'ORDINE DEI TURNI: Le Nazioni possono "offrire" Medaglie per il Rango nell'Ordine dei Turni. Dopo che tutti gli ordini sono stati scritti, le Nazioni annunciano le loro offerte per stabilire l'Ordine dei Turni come al solito (tirando a sorte in qualche modo per i pareggi). Si paga per tutte le offerte in Medaglie (ossia paga anche chi "perde").

FASE 2. PRODUZIONE

Ignorate il monitoraggio delle Risorse ed il commercio. Non si possono acquistare Beni Civili. Invece di usare Risorse per acquistare nuove Unità, ogni Nazione tira un numero di "Dadi Produzione" uguale al suo **Valore Produzione** (PV, da "Production Value" in inglese) più il suo Bonus Produzione. I PV delle Nazioni sono basati sulla loro Produzione Industriale per quel dato scenario (*vedi la tabella sopra*).

1. DETERMINARE IL BONUS: In Ordine di Turno, ogni Nazione può restituire qualunque numero di Medaglie guadagnato per la cattura di Territori (*vedi Resoconto di Battaglia sotto*) per avere un numero di Bonus Produzione uguale al numero Medaglie restituite. Nessuna Nazione può tirare più di **20** Dadi Produzione per ogni round. Qualunque Bonus Produzione deve essere acquisito prima del tiro dei dadi.

2. TIRI PRODUZIONE: In Ordine di Turno, ogni Nazione ora tira il suo totale di Dadi Produzione in gruppi di 10. Le nuove Unità sono prodotte in accordo ai colori risultanti dal tiro (*vedi tabella a destra*). I risultati del tiro di un gruppo di dadi non possono essere salvati per il gruppo successivo. I risultati dei tiri possono fornire diverse opzioni (*vedi tabella a destra*).

3. PIAZZARE NUOVE UNITÀ: In Ordine di Turno, ogni Nazione piazza le sue nuove Unità nei territori Industriali da essa controllati, sotto un Segnalino Industria (in un numero limitato del numero di ciminiere di ogni territorio). In caso contrario le nuove unità verranno perse.



- I risultati neri sono JOLLY e possono essere usati al posto di qualunque altro colore.
- I risultati bianchi sono JOLLY, ma possono essere usati solo per Unità Aeree e Navali. Può essere usato solo un risultato bianco per Unità.

Ad esempio 1 risultato rosso, 1 nero ed 1 bianco consente di acquisire O 1 Corazzata O 1 Bombardiere ed 1 Unità Terrestre.



Promemoria: La produzione della Cina è limitata come al solito alla Fanteria (ed Artiglieria se controlla un territorio Industriale). Durante questa fase, la nuova Fanteria cinese viene dispiegata immediatamente nei territori con una icona Mobilitazione da essa controllati. La Cina può anche aggiungere queste nuove Unità a Comandi che hanno già ordini scritti dalla Fase 1: Pianificazione Strategica.



FASE 3. OPERAZIONI DI MOVIMENTO

Risolvete gli ordini come al solito. Nota: Il Patto di Non Aggressione Nippo-Sovietico (*vedi pagina 24*) non può essere rotto (ma può essere sciolto).

FASE 4. OPERAZIONI DI COMBATTIMENTO

Usate le regole "Quick Battle" per affrontare gli Hotspot. Guardate il retro di questo Regolamento per le relative istruzioni. Le eccezioni apportate dalle regole "Quick Play" a quelle standard sono:

Raid: Non si effettuano Raid ai Convogli. I Bombardamenti Strategici si risolvono come al solito, ma non si possono bersagliare le Risorse.

Non ci sono Forze di Guarnigione: Trasferite immediatamente il controllo dei territori senza difesa, senza tiro di dadi. Gli invasori devono ancora avere almeno una Unità Terrestre presente per prendere controllo del territorio.



RESOCONTO DELLA BATTAGLIA: Totalizzate i Punti Vittima immediatamente dopo ogni battaglia (invece che durante la Fase 6: Morale) muovendo concordemente (se del caso) il piolo rosso nel pannello forato sul retro del contatore delle risorse (allo stesso modo, modificate immediatamente la posizione del piolo rosso per ogni vittima al di fuori del resoconto). Controllate i Trasporti Truppe persi come al solito.

 Tracciate i Punti Stress acquisiti usando il piolo giallo, muovendolo nella tabella forata di ogni Nazione.

 Assegname come segue le Medaglie per i territori catturati: **3** per ogni territorio Capitale, **2** per ogni territorio Industriale non-Capitale e **1** per ogni altro territorio.

Punti Vittima per Unità	
Unità Terrestri	1
Unità Aeree	2
Sottomarini o Incrociatori	3
Portaerei o Corazzate	5

FASE 5. RIPARAZIONI E DISPIEGAMENTO

Come al solito fate atterrare le Unità Aeree, poi dispiegate le Unità che erano state messe sotto i Segnalini Industria.

FASE 6. MORALE

Conversione di Punti Vittima: Convertite i Punti Vittima (piolo rosso) in Punti Stress (piolo giallo) ad un tasso di **5 a 1**, eliminando ogni residuo. *Per esempio, la Germania converte i suoi 17 Punti Vittima in 3 Punti Stress (17/5=3), ignora i restanti 2 e riporta il suo piolo rosso a 0.* **Risolverte Medaglie e Punti Stress:** Seguite questi passaggi come di consueto tranne che terrete traccia dei Punti Stress con un piolo giallo sulla tabella di ogni nazione. **Passo 1:** Restituite le medaglie per annullare i punti di stress. **Passo 2:** Valutate i livelli di stress. **Passo 3:** Alleviate lo stress. **Passo 4:** Applicate le penalità della zona di stress. Le penalità rimangono invariate, eccetto che non vengono pagate Risorse per la Zona Blu. Inoltre, una Nazione perde **1 PV** (spostate il relativo piolo blu verso il basso) quando entrate nella Zona Blu e di nuovo entrando nella Zona Gialla (se si torna indietro sull'Homeland Status Track, questo viene annullato).

RIFERIMENTO PER LA "QUICK BATTLE"

Le seguenti Regole opzionali "Quick Battle" (Battaglia Rapida) sono pensate per velocizzare il gioco. A meno che non sia dichiarato diversamente, si applicano le regole standard.

REGOLE "QUICK BATTLE" ("BATTAGLIA RAPIDA")

Non spostate le Pile di Comando dalla Mappa. Invece, ogni Comandante usa una Tabella "Quick Battle" Cancellabile [Dry-Erase Quick Battle Chart], [vedi sotto](#):

PASSO A: REGISTRARE LE UNITÀ'

- Ogni Comandante registra al centro dell'area di ogni riga il numero delle sue Unità di ogni Tipo che partecipano alla battaglia. Se dirige più Nazioni, scrive i valori incolonnati sotto la Bandiera corrispondente. Si escludono i Trasporti Truppe.
 - Assegnate gli Assetti ai Bombardieri nelle battaglie terrestri dove c'è un potenziale bersaglio per un Bombardamento Strategico [Strategic Bombing].
 - Assicuratevi di aggiornare il totale delle Unità Aeree dopo che la Fase Aerea [Air Stage] è finita, poiché le Unità Aeree eliminate non partecipano alla Fase di Superficie [Surface Stage].

PASSO B. CONTEGGIO DEI DADI CHE DEVONO ESSERE LANCIATI DA CIASCUN GIOCATORE

- Per ogni Tipo di Unità partecipante, moltiplicate il numero di Unità per il loro Valore di Combattimento [Combat Value] per la Fase di Combattimento corrente: Aerea [Air Combat Value] o di Superficie [Surface Combat Value].
 - Ogni comandante fa il totale della sua colonna per la Fase di Combattimento corrente e annota quanti dadi tirare (caselle "Air Stage Dice Total" o "Surface Stage Dice Total"), usando il Vantaggio Porto se del caso.

PROMEMORIA: CONTROLLATE SE VI E' UN VANTAGGIO DI FORZE (SOLO FASE DI SUPERFICIE)

- Se una delle parti ha una maggioranza di tipi di Unità Terrestri o Naval, allora quella parte ha il Vantaggio di Forze [Force Advantage]. Se la vostra parte è penalizzata, prendetene nota.
 - Per la parte con meno tipi di Unità Terrestri o Naval, i risultati neri e bianchi sono colpi mancati, e non possono essere usati.

TABELLA "QUICK BATTLE" DI TERRA (ASSE)

PROMEMORIA: REGOLA OPZIONALE DEL LIMITE AL NUMERO DI DADI IN CASO DI VANTAGGIO DI FORZE [SOLO BATTAGLIA DI SUPERFICIE]

- La parte con un Tipo di Unità Terrestre o Navale in meno può tirare solo 2 gruppi di dadi al massimo. Questa barra la terza delle rispettive caselle [“Air Stage Batches” \ “Land Stage Batches”].
 - La parte con 2+ Tipi di Unità Terrestri o Navalì in meno, può tirare solo un gruppo di dadi. Questa barra la seconda e la terza delle rispettive caselle [“Air Stage Batches” \ “Land Stage Batches”].

PASSO C TIRARE I DADI IN GRUPPI

- Controllate ogni gruppo appena viene tirato e risovetelo.
 - Se c'è solo un dado da tirare nell'ultimo gruppo, aggiungi un secondo dado.

RASSO D'ASSEGNARE I COLPI

- Per ogni gruppo, abbinate le coppie di risultati per colore (in qualunque ordine) per eliminare le Unità di quel colore. I risultati bianchi e neri sono JOLLY e possono essere abbinati a qualsiasi colore o ad un altro JOLLY (nero o bianco). Però si può applicare solo un risultato bianco ad ogni Unità. Ad esempio, tutte le coppie sotto eliminaranno una Unità di Fanteria, eccetto la coppia di bianchi.



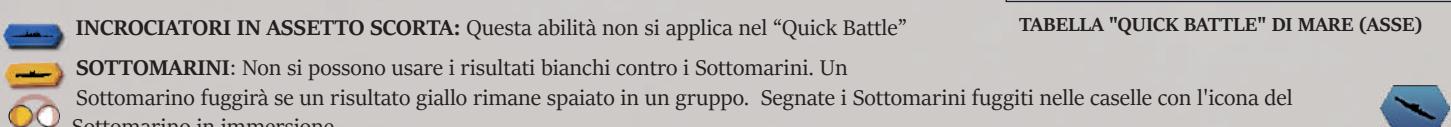
- I risultati spaiati sono colpi mancati e non possono essere conservati per il gruppo di dadi successivo.
 - Corazzate e Portaerei (navi maggiori) richiedono triplette (3 colpi) per essere eliminate. Ancora, solo un risultato bianco può essere applicato ad ogni Unità. Ad esempio, tutte le possibili combinazioni sottostanti **elimineranno una Portaerei**, eccetto le ultime 2, che coinvolgono 2 bianchi.



- Disegnate una X per ogni Unità eliminata sotto il Tipo di Unità corrispondente e alla rispettiva Bandiera Nazionale.

The Air Stage board section is shown in a top-down view. It features a vertical column of six hexagonal spaces for player movement, each containing a numbered circle (1 through 6) and a small green or red icon. To the left is a vertical stack of five white circles representing the Air Stage Dice Total. Below the board are three circular icons representing Air Stage Batches. The right side shows a vertical column of hexagonal spaces for the Surface Stage, with a blue circle at the top labeled '3' and a yellow circle at the bottom labeled '2'. At the bottom center is a large rectangular box for the Match ID, with a smaller box below it for Region ID. A large arrow points downwards from the Air Stage area towards the Surface Stage area. In the bottom right corner, there is a summary box titled 'SURFACE STAGE DICE TOTAL' and 'FORCE ADVANTAGE?' which includes icons for a green circle, a blue circle, and a red circle.

TABELLA "QUICK BATTLE" DI MARE (ASSE)



PASSO E RESOCONTI DI BATTAGLIA

- Non c'è riparazione per le Unità, poiché non esiste mai lo stato "danneggiato" nella modalità "Quick Battle".
 - Le Unità eliminate vengono rimosse dalla Mappa piuttosto che dal Battle-Board, e si possono riorganizzare le Pile di Comando se si vuole.