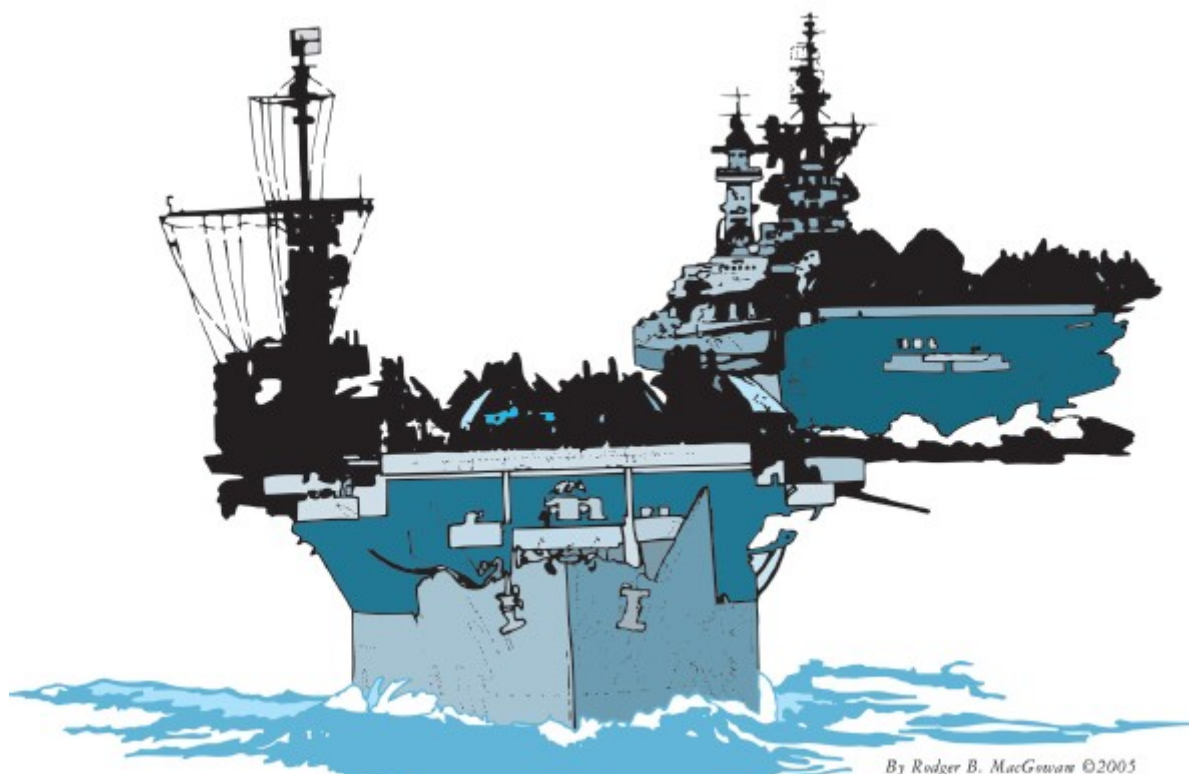


# L'IMPERO DEL SOLE



By Rodger B. MacGowan ©2005

## LA GUERRA NEL PACIFICO, 1941-1945

### 1.0 INTRODUZIONE

L'Impero del Sole è un gioco sulla guerra nel Pacifico nel corso della seconda guerra mondiale. Un giocatore prende le parti del Giappone e l'atra degli Alleati. Il giapponese tenta di migliorare l'esito della sua controparte storica obbligando gli Alleati a negoziare la fine della guerra, mentre l'Alleato tenta di distruggere le forze militari giapponesi e di arrivare con i propri bombardieri pesanti B-29 e le forze Navali a bombardare i siti industriali giapponesi. Se gli Alleati non riescono a tenere il passo della controparte storica, l'unica altra possibilità è ricorrere all'invasione del Giappone stesso.

### 1.1 Cause della guerra

La guerra nel Pacifico nel corso della seconda guerra mondiale ebbe molte cause, la più evidente fu la visione giapponese di avere il diritto di divenire la forza dominante in Asia. La psicologia giapponese poneva correttamente sullo stesso piano il Giappone con le nazioni occidentali. Era opinione diffusa a Tokyo che l'unico ostacolo per divenire una potenza a livello mondiale fosse la mancanza di risorse naturali. Facendo leva sui precedenti delle nazioni occidentali, abbracciarono il modello imperiale coloniale, cosa che li portava alla necessità di dominare la Cina e le Indie Orientali Olandesi. Quale risultato di questo pensiero, le irrequiete unità dell'Esercito Imperiale Giapponese presentarono a Tokyo un fatto compiuto quando attaccarono e conquistarono la Manciuria nel 1931. Questa avventura in suolo straniero ed i tentativi dei successivi governi giapponesi di ottenere il riconoscimento internazionale per il loro stato di dominanza in Asia, continuò a portare costernazione ed attrito nelle relazioni giapponesi con le potenze occidentali.

Ancora più importante, questa filosofia si scontrava con le strategie di lungo termine degli Stati Uniti tese all'apertura di relazioni con la Cina. Gli USA avevano mantenuto un'immagine romantica delle loro ampie relazioni commerciali con la Cina, non supportata dalla realtà economica.

Importanti famiglie, come i Roosevelt, dovevano le loro fortune ai commerci con la Cina, e combattevano diplomaticamente per mantenere l'accesso privilegiato degli USA al mercato cinese.

Continue offensive secondarie ed il crollo dell'autorità centrale in Cina portarono nel 1936 nell'invasione in larga scala della Cina settentrionale. Questa invasione fu caratterizzata dalla brutalità giapponese sulle popolazioni occupate, come venne evidenziato dal sacco di Nanchino.

La Cina era però un boccone troppo grosso per il Giappone, ed i seguenti governi nazionalisti cinesi, prima sotto Sun Yat Sen e poi Chiang Kai Shek, continuarono a combattere, con massima frustrazione per il governo giapponese. Il blitzkrieg tedesco in Europa nel 1939-41 sconfisse o mise in forte difficoltà molte delle potenze coloniali occidentali, quindi i loro lontani imperi coloniali divennero vulnerabili dal punto di vista militare. L'operazione Barbarossa e il pericolo di un imminente crollo dell'Unione Sovietica, sommato alle sanzioni economiche statunitensi, portarono il governo giapponese a credere che fosse arrivato il momento di colpire. I giapponesi credevano che avrebbero dovuto agire subito altrimenti sarebbe svanito per sempre il sogno di divenire una potenza mondiale. Sebbene gli analisti statunitensi avessero decrittato molti dei codici segreti diplomatici e militari giapponesi di basso livello, furono comunque presi in contropiede il 7 dicembre 1941, quando la Marina Imperiale Giapponese attaccò la Flotta US del Pacifico a Pearl Harbor. L'impatto di questo attacco fu la ricerca della vendetta da parte degli Stati Uniti sull'Impero giapponese per cancellare il "giorno dell'infamia".

## 1.2 Componenti

### 1.21 Dado

Il gioco usa un singolo dado a 10 facce. Lo zero vale zero e non 10.

### 1.22 La mappa

La mappa rappresenta l'Oceano Pacifico e le parti dell'Asia che furono coinvolte nella guerra. Ogni esagono è largo circa 150 miglia. Il terreno varia dalle montagne della Nuova Guinea agli atolli del Pacifico Centrale. Vi sono anche rappresentati gli aeroporti e porti che sono l'infrastruttura logistica necessaria alle offensive delle unità combattenti. Per uniformità tutte le diciture della mappa derivano da un'unica fonte, la mappa della Società Geografica Nazionale del 1943.

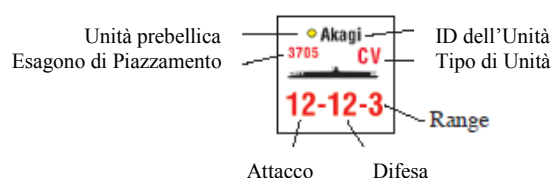
### 1.23 Pedine

Le pedine rappresentano le unità che i giocatori manovrano e con le quali combattono per soddisfare le proprie condizioni di vittoria. Le unità di terra rappresentano una varietà di unità aventi dimensioni diverse, dai reggimenti alle armate. Le unità aeree rappresentano grandi unità locali. Le unità Navali sono grossi gruppi comprendenti varie unità, il nome di alcune delle quali è stato indicato come designazione dell'unità, e un numero variabile di incrociatori, incrociatori leggeri e cacciatorpediniere. Le pedine in gioco sono sempre visibili ed ispezionabili da entrambi i giocatori.

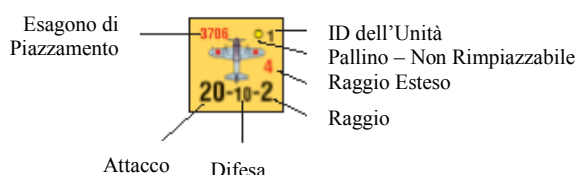
#### Esempio di Unità di Terra



#### Esempio di Unità Portaerei



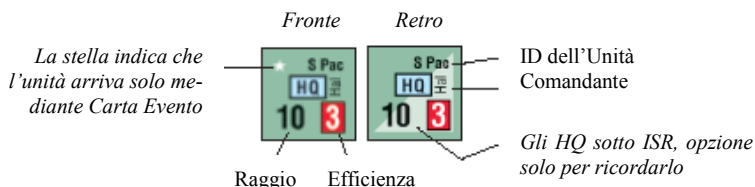
#### Esempio di Unità Aerea



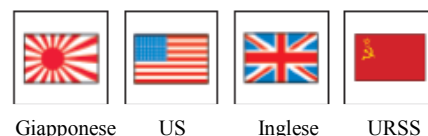
#### Esempio di Unità Navale



#### Esempio di Unità HQ



#### Segnalini di Controllo



**Esempi di pedine:** tutte le unità Navali che non siano portaerei e le unità di terra hanno due valori, quello di attacco (a sinistra) e quello di difesa (a destra). Le unità aeree e le portaerei hanno tre valori: attacco (sinistra), difesa (centro) e raggio in esagoni (destra), quest'ultimo diviso in due parti, uno normale seguito da uno esteso (talvolta tra parentesi). Tutti gli HQ hanno due valori, il raggio in esagoni (sinistra) e l'efficienza (destra). Gli unici altri valori sono l'esagono di piazzamento (numero a 4 cifre) o un numero di turno nel quale l'unità entrerà (una o due cifre). Le unità che hanno un triangolo bianco sul fronte della pedina iniziano la partita a forza ridotta, sul retro, dove si trova l'esagono di piazzamento o il turno di entrata. Tutti gli altri numeri sono designazioni storiche e non hanno effetto sul gioco.

### 1.24 Carte strategiche

Vi sono due mazzi di carte strategiche, uno Alleato ed uno Giapponese. Una carta contiene 5 informazioni: numero della carta, tipo di carta (Militare, Politica, Risorsa, Reazione), valore operativo, valore di informazioni ed Evento. Il numero della carta vale solo come riferimento e non si usa nel gioco. Quando viene giocata una carta usando il suo Valore Operativo viene detta carta operativa, ovvero **OC** nell'ambito delle regole. Se viene usata come Evento, viene detta carta Evento, ovvero **EC** nell'ambito delle regole. Notate che molti Eventi consentono al giocatore di effettuare un'offensiva, ma il giocare un Evento per effettuare un'offensiva non rende quella carta una OC, rimane comunque una EC. Varie carte hanno effetti che durano per più di un turno ed hanno una pedina corrispondente per tenerne conto. Il titolo della carta ha solo valore di riferimento storico.

### 1.3 Glossario

**Alleato:** il termine fa riferimento a qualsiasi unità controllata dall'Alleato, include le unità inglesi, australiane, neozelandesi, indiane, olandesi, cinesi ed americane.

**Aeroporto Disponibile per il Rifornimento:** un HQ amico che sia in rifornimento o no e che può tracciare un percorso di rifornimento legale (6.21) di qualsiasi lunghezza ad un aeroporto amico controllato, rende quella località disponibile per il rifornimento. La disponibilità dei rifornimenti per gli aeroporti non considera il raggio logistico di terra, ma ha il limite di un porto disponibile per il rifornimento. Il termine aeroporto e base aerea si usa indifferentemente nelle regole.

**Arrotondare:** quando si deve arrotondare un numero o valore frazionale, arrotondate per eccesso, mai per difetto.

**Bombardieri a Lungo Raggio (LRB):** solo l'Alleato ha unità LRB, che sono tutte le unità aeree con raggio di 6 o più. Queste unità hanno utilizzi distinti nel gioco e quindi sono esplicitamente citate nell'ambito delle regole. Notate che sebbene la loro designazione storica sia uguale alla loro unità di derivazione dotata di aerei normali, ma fra parentesi, sono considerate unità separate per tutte le funzioni del gioco a meno che non sia indicato diversamente. Due delle unità LRB Alleate nel gioco non hanno unità di derivazione, sono la 20BC e 21BC. Queste sono le unità equipaggiate con B29 ed hanno la capacità di effettuare il Bombardamento Strategico. Quando le regole o il testo di una carta fanno riferimento ad unità B29, fanno riferimento a queste due specifiche unità.

|                   | Terra | Aerea |                     | Terra | Aerea |  | Valori di Intelligence | Tipo di Carta | Numero di Carta |
|-------------------|-------|-------|---------------------|-------|-------|--|------------------------|---------------|-----------------|
| Marina USA        |       |       | Esercito USA        |       |       |  |                        |               |                 |
| Marina Giapponese |       |       | Esercito giapponese |       |       |  |                        |               |                 |
| Inglese           |       |       | Neozelandese        |       |       |  |                        |               |                 |
| Australiano       |       |       | Olandese            |       |       |  |                        |               |                 |
| Indiano           |       |       | Cinese              |       |       |  |                        |               |                 |

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

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

Evento



**Carte Strategiche:** sono il “motore” del gioco. Una Carta Strategica può essere giocata come carta operativa (OC), usando il numero indicato nella parte alta della carta (1, 2 o 3), o come carta di Evento (EC), considerando solo l'Evento scritto. **Se il testo di una carta contraddice le regole, il testo dell'Evento ha precedenza sulle regole.** I giocatori ricevono il proprio mazzo di carte strategiche (uno giapponese ed uno alleato). Il giapponese è l'unico giocatore che può usare le Carte Strategiche giapponesi e l'Alleato l'unico giocatore che può usare le carte alleate.

**Cina occupata:** tutti gli esagoni costieri in Cina sono controllati dal giapponese eccetto Hong Kong, che inizia lo scenario campagna 1941 sotto controllo Alleato e dovrebbe essere indicato da una bandiera Alleata.

**Commonwealth:** il termine fa riferimento alle unità Alleate che non sono né americane né olandesi né cinesi. Le unità del Commonwealth hanno lo stesso colore beige di fondo, ma sono differenziate da un secondo colore sulla pedina. Ovvero, sono inglesi (simbolo rosso o striscia rossa per le unità aeree e Navali), australiane (simbolo o striscia gialla), neozelandesi (simbolo o striscia viola), o indiane (simbolo marrone). Quando le regole fanno riferimento alle unità del Commonwealth, comprendono tutte queste unità. Altrimenti si fa riferimento alla singola nazionalità.

**Controllo:** tutti gli esagoni iniziano il gioco sotto controllo alleato o giapponese. Tutti gli esagoni entro il confine dell'Impero Giapponese, tutti quelli coreani e tutti quelli costieri della Cina (eccetto Hong Kong) iniziano lo scenario campagna sotto controllo giapponese. Tutti gli altri esagoni iniziano sotto controllo alleato. Il controllo di un esagono può variare solo per l'azione di unità di terra. Le unità aeree e/o navali da sole non possono mai cambiare il controllo di un esagono. La parte che possedeva le ultime unità di terra che sono passate attraverso o occupato un esagono, lo controllano. Comunque, se un'unità di terra entra in un esagono vuoto usando l'assalto anfibio (non il movimento di terra), l'esagono cambia controllo solo al termine delle battaglie. Quando si varia il controllo, ponete una bandiera giapponese oppure una bandiera inglese o USA per il controllo alleato (vi sono due bandiere sovietiche che si usano con la carta di Evento speciale Invasione della Manciuria). L'uso delle bandiere per indicare il controllo ha valore solo mnemonico e si possono piazzare e rimuovere come si desidera in modo da ricordare chi controlla un dato esagono. Non vi sono differenze tra la bandiera USA e quella inglese, la distinzione ha valore puramente estetico.

**Esercito giapponese:** le unità dell'esercito giapponese sono gialle con striscia nera. L'Esercito giapponese è costituito da tutte le unità di terra giapponesi di dimensione Armata (XXXX) e tutte le Divisioni Aeree giapponesi (con numero di identificazione inferiore a 20 e con simbolo di monomotore sulla pedina, inclusa l'unità aerea Tainan [T]). Le Brigate SN e SS (unità di dimensione X) non sono unità dell'Esercito giapponese, ma unità di terra della Marina giapponese.

**Esercito US:** l'Esercito US è composto da tutte le unità di terra americane di dimensione Corpo (XXX), la Brigata P., e la 11° Divisione Paracadutisti, più tutte le unità della Aviazione US. Queste unità hanno sfondo verde.

**Impero Giapponese:** il confine dell'Impero Giapponese è indicato sulla mappa. Tutti gli esagoni entro il confine sono controllati dal giapponese (Hong Kong esclusa) a meno che lo scenario non dettagli una situazione di controllo diversa. Per altri dettagli, vedere Controllo più sopra.

**Isola:** qualsiasi esagono che contiene terra e che non fa parte della terraferma asiatica (contiene l'India, Cina, ecc.) o parte dell'Australia, è considerato di isola, compresi gli esagoni classificati come atollo. Se la massa di terra di un'isola ha un'area transitabile solo in un esagono, come Leyte/Samar, quest'isola è di una classe particolare detta isola di un esagono. Anche gli Atolli sono considerati isole di un solo esagono.

**Lato d'esagono non giocabile di Oceano:** un lato di esagono dove l'area di mare su uno degli esagoni adiacenti viene indicata sulla mappa come non giocabile. Non si può effettuare alcun movimento navale, incluso l'Assalto Anfibio, né tracciare il rifornimento attraverso un lato d'esagono non giocabile di Oceano.

**Lato d'esagono non giocabile di Terra:** un lato d'esagono dove la massa di terra su uno degli esagoni adiacenti viene indicata sulla mappa come non giocabile. Non si può tracciare alcun movimento di terra o rifornimento attraverso un lato di esagono di Terra non giocabile.

**Località con Nome:** Città, con o senza difesa intrinseca, esagoni di Risorsa, ed esagoni con porti o aeroporti sono località con nome.

**Marina giapponese:** le unità della Marina giapponese sono bianche con striscia rossa. La Marina Giapponese comprende tutte le unità Navali giapponesi, tutte le unità aeree delle Flottiglie (di numero 21 o più e con un simbolo di bi-motore) e le unità di terra SN ed SS. Queste 5 unità di dimensione Brigata (X) sono considerate far parte della Marina per il presente regolamento.

**Marina US:** le unità della Marina US sono blu con stampa nera. La Marina US è composta da tutte le unità Navali americane, le unità aeree della Marina (VMF211 è della Marina), la Brigata SF, le Divisioni e Brigate Marine. Anche le unità della Marina US sono blu, ma di dimensione superiore rispetto a quelle dell'esercito ed hanno un profilo di una nave. Tutte le unità dei Marine sono blu.

**Mazzo degli Scarti:** sono le carte che sono state giocate ma che possono essere ancora essere giocate in seguito, dopo un Evento di mescolamento dei mazzi.

**Offensiva:** il gioco di una carta strategica o come Carta Evento (EC) o come Carta Operazionale (OC) per attivare le unità per le operazioni sulla mappa.

**Portaerei:** tutte le unità navali di tipo CV, CVL e CVE sono dette portaerei. Quando le regole fanno riferimento alle portaerei, si comprendono tutti e tre i tipi. Quando si hanno distinzioni nelle regole, sono indicate nel dettaglio.

**Porto Disponibile per il Rifornimento:** un HQ amico che sia in rifornimento o no e che può tracciare un percorso di rifornimento legale (6.21) per mare di qualsiasi lunghezza ad un porto amico controllato, rende quel porto disponibile per il rifornimento.

**Raggio:** il raggio è la distanza tra due esagoni. Quando contate il raggio non includete l'esagono di partenza occupato dall'HQ o dall'unità combattente, ma includete l'esagono di destinazione nel calcolo.

**Raggio aereo delle portaerei:** le unità navali portaerei hanno anche un raggio per gli aerei. Funziona in modo analogo al normale raggio delle unità aeree. Per poter partecipare ad una battaglia, questa è la distanza massima in esagoni alla quale un portaerei può trovarsi dall'esagono di battaglia.

*NOTA: il giapponese ha un piccolo vantaggio quando suddivide i colpi nel combattimento aeronavale per il maggiore raggio dei propri aerei imbarcati.*

**Raggio degli aerei:** le unità aeree (unità aerei basati a terra) hanno due valori di raggio (normale ed esteso) indicati sulla pedina. Il raggio di un aereo è la distanza in esagoni alla quale può muovere da aeroporto in aeroporto, e la distanza in esagoni alla quale può essere da una battaglia per potervi partecipare. Quando un aereo usa il raggio esteso solamente in battaglia, la sua forza di attacco è dimezzata nel combattimento. Se il raggio esteso è fra parentesi, l'unità non può partecipare ad una battaglia se usa il raggio esteso per partecipare alla battaglia; può unirsi solo ad una battaglia che si trova entro il raggio normale. Inoltre, un'unità con raggio esteso tra parentesi non può partecipare ad una battaglia se usa questo raggio per muovere durante una Offensiva. Di conseguenza, un aereo non può reagire usando il suo valore fra parentesi, dal momento che tutte le unità che reagiscono devono partecipare alla battaglia per poter fare il movimento di reazione.

*NOTA: il raggio normale è il raggio operativo dei caccia nell'unità aerea, mentre il raggio esteso rappresenta esclusivamente i bombardieri bimotori che operano da soli. Solo gli Alleati avevano bombardieri quadrimotori, che sono raggruppati in unità aeree di bombardamento a lungo raggio che hanno un solo valore di raggio. Le unità aeree con raggio fra parentesi rappresentano unità composte da intercettori tattici a corto raggio e cacciabombardieri.*

**Rimossa dal mazzo:** sono le carte che una volta giocate non torneranno in gioco nel corso della partita.

**Unità con capacità di Assalto Anfibio:** solo alcune unità di terra possono fare assalto anfibio. Sono tutte le unità giapponesi, dell'esercito americano, Marine americani, inglesi del Commonwealth (eccetto la 7<sup>a</sup> Brigata Corazzata), australiane e neozelandesi del Commonwealth. Le unità di terra olandesi, indiane del Commonwealth e cinesi non hanno capacità di Assalto Anfibio.

**Unità cinesi:** sono le 3 unità di terra cinesi.

**Unità prebelliche:** la maggior parte delle unità che iniziano il gioco sulla mappa (quelli con indicato l'esagono di piazzamento sulla pedina) ed alcune altre sono distinte da un pallino nero sulla pedina, ad indicare che sono unità prebelliche. Le unità prebelliche non possono ricevere rimpiazzi.

*NOTA: le unità prebelliche erano di due categorie: soldati professionisti e truppe coloniali che erano addestrate per la sicurezza interna.*

**US:** il termine fa riferimento a tutte le unità Alleate che sono americane.

**Zona di Influenza (ZOI) degli Aerei** (vedere 6.4): tutte le unità aeree e le portaerei rifornite hanno una zona di influenza di 2 esagoni, che può essere neutralizzata solo dalla presenza di un'unità aerea avversaria in rifornimento che non sia un LRB (bombardiere a lungo raggio) o portaerei che esercita la sua ZOI nello stesso esagono. Una ZOI che non viene neutralizzata ha effetto su molte funzioni del gioco, come il blocco del raggio degli HQ per l'attivazione delle unità e delle linee di comunicazione per la determinazione del rifornimento. Inoltre, una ZOI ha impatto sulla Reazione Speciale (7.27) o per i tiri di dado per le informazioni che sia neutralizzata o no. Alcune carte Evento annullano temporaneamente le ZOI aeree.

*NOTA: questo è un importante concetto del gioco in quanto vi troverete spesso a pensare alla vostra posizione in termini di ZOI aeree.*

## 2.0 PIAZZAMENTO DEL GIOCO

*L'Impero del Sole* ha molti scenari che variano a seconda della durata dell'esperienza di gioco che cercate. Di conseguenza il piazzamento varia a seconda di quando intendete partire, al fine di riprodurre la situazione storica in quel momento. Le pedine sono configurate per l'intero Scenario Campagna. Tutti gli altri scenari sono una parte di quello campagna. Per qualsiasi scenario, una volta completato il piazzamento iniziale, le unità entrano in gioco secondo la parte del gioco campagna che state giocando.

*NOTA: vi suggeriamo di separare le pedine a seconda del loro turno di entrata, metodo che si è dimostrato il modo più efficiente per organizzare i pezzi del gioco.*

### 2.1 Scenari

L'intera campagna dura 12 turni, con il turno 1 (dicembre '41) più corto degli altri (vedere 17.11). Il gioco può essere anche iniziato il turno 2, usando un piazzamento alternativo che inizia con la posizione giapponese del gennaio 1942. Inoltre, vi sono 3 scenari annuali (1942, 1943, 1944) con piazzamenti alternativi, e scenari pluriennali che usano uno dei piazzamenti annuali e le condizioni di vittoria di uno scenario annuale successivo. Gli scenari annuali sono raccomandati per tornei e singole sedute di gioco.

### 2.2 Piazzamento dell'intera campagna

Tutte le unità nel gioco che si piazzano all'inizio del turno 1 (dicembre 1941) dello Scenario Campagna hanno indicato l'esagono iniziale sulla pedina. Se il fronte della pedina ha un triangolo bianco nell'angolo in alto a destra, questa unità inizia a forza ridotta. Un'unità che ha un numero di turno indicato al posto dell'esagono di piazzamento è un'unità di rinforzo. Una tale unità deve entrare nel turno indicato, sebbene nel corso del gioco si possano ritardare o annullare alcuni rinforzi. Se un'unità ha una stella invece di un numero, significa che può entrare in gioco solo giocando l'Evento della carta strategica correlata. Entrambe le parti hanno alcuni segnalini, da utilizzare nelle tabelle sulla mappa e per indicare varie funzioni nel gioco.

### 2.3 Scenari diversi da quello Campagna

Ogni scenario, che non sia l'intera campagna, ha un piazzamento iniziale per tutte le unità indicate. Viene indicato se un'unità si piazza a forza ridotta, altrimenti si piazza a piena forza. Il turno di entrata per le unità che sarebbero entrate in gioco dopo l'inizio di un dato scenario è comune per tutti gli scenari. Per esempio, lo scenario del 1943 inizia il turno 5. I rinforzi per entrambe le parti per i turni 6 e 7 sono quelli indicati sulle pedine e sono uguali anche per lo scenario Campagna.

*NOTA: l'informazione sulla pedina vale per l'intera campagna. Quando giocate altri scenari state entrando in gioco in un dato momento continuando un percorso storico fintanto che dura lo scenario.*

## 3.0 SVOLGIMENTO GENERALE DEL GIOCO

Ogni turno inizia facendo entrare le unità di rinforzo e ricostituendo le unità ridotte mediante i rimpiazzi. L'Alleato effettua poi la Guerra Strategica, che include l'uso dei sottomarini e il bombardamento strategico. Se ha successo viene diminuito il numero di carte che il giapponese riceve. La resa di alleati americani in un turno precedente porterà alla riduzione del numero di carte ricevute dall'Alleato. Quindi i giocatori ricevono un numero variabile di carte.

Il cuore del gioco è la Fase delle Offensive, ove i due avversari si alternano nel giocare una carta strategica, effettuando offensive o implementando un Evento. Quando i giocatori hanno terminato tutte le proprie carte in mano, il gioco entra nella Fase Politica. In questa fase i giocatori determinano lo stato di ogni nazione rappresentata nel gioco per vedere se si arrende. Il turno termina con la determinazione dello stato di rifornimento delle unità sulla mappa e se subiranno o meno gli effetti dell'attrito. A questo punto, se non si è giocato l'ultimo turno di uno scenario, inizia un nuovo turno; se è l'ultimo, si determina chi ha vinto.

*NOTA: Se questa è la prima volta che leggete queste regole, si raccomanda che i giocatori dividano le pedine tra quelle che hanno un esagono di piazzamento e quelle che hanno un turno di entrata. Prendete le unità con l'esagono di piazzamento e ponetele sulla mappa dov'è indicato. Una volta fatto passate all'esempio di gioco e spostate le pedine secondo la narrazione. Riteniamo che questo sia il modo migliore per facilitare la vostra introduzione al sistema di gioco.*

## 4.0 LA SEQUENZA DI GIOCO

La sequenza di gioco che viene esposta comprende tutte le parti di un singolo turno di gioco. Viene ripetuta nell'ordine indicato per ogni turno sino alla fine della partita.

### 4.1 La Fase Strategica

#### 4.11 Segmento dei Rinforzi

Ogni giocatore riceve i propri rinforzi secondo la regola 10.1 (Rinforzi).

L'Alleato prima riceve i suoi rinforzi per primo. Riceve i rinforzi ritardati dal turno precedente per gli effetti della guerra in Europa (15.0), poi riceve i rinforzi del turno in corso (se non vi è ritardo) e li pone sulla mappa o li pone nella casella del ritardo per la guerra in Europa o per l'effetto di un Evento. Se la guerra in Europa è a livello 1 o più, l'Alleato tira un dado per alcune classi di unità che possono essere perse definitivamente venendo dirottate in Europa. Il giapponese pone i suoi rinforzi per secondo. I rinforzi giapponesi non sono mai ritardati né dirottati.

#### 4.12 Segmento dei Rimpiazzi

Entrambi i giocatori possono ricevere rimpiazzi, l'Alleato li usa per primo. I rimpiazzi si usano per girare le unità ridotte che sono in rifornimento a forza piena, o per riprendere unità che sono state eliminate in combattimento. Vedere Rimpiazzi (11.0) per i dettagli.

#### 4.13 Segmento della Guerra Strategica

L'Alleato risolve la guerra sottomarina e il Bombardamento Strategico. Vedere Guerra Strategica (12.0). Gli effetti della Guerra Strategica possono ridurre il numero di carte che verranno date al giapponese per il turno corrente.

#### 4.14 Segmento di distribuzione delle carte

Il giapponese riceve da 4 a 7 carte, a seconda dell'esito della Guerra Strategica, dal proprio mazzo di carte. L'Alleato riceve da 4 a 7 carte, a seconda del turno di gioco e se alcune nazioni Alleate si sono arrese, dal proprio mazzo. Notate che lo scenario giocato potrebbe definire una procedura diversa per la distribuzione nel primo turno dello scenario.

### 4.2 La Fase delle Offensive

#### 4.21 Segmento di Iniziativa

Il giocatore che ha meno carte Strategiche in mano può giocare la sua carta di Future Offensive come EC (solamente) per giocare per primo. Se non lo fa, il giocatore che ha più carte strategiche in mano gioca per primo (e può giocare qualsiasi carta). In caso di parità, il giapponese deve giocare per primo nei turni degli anni 1941 e 1942, mentre sarà l'Alleato a dover giocare per primo in tutti gli altri turni; in questo caso l'avversario NON può usare la sua carta Future Offensive per agire per primo (7.29).

#### 4.22 Segmento delle Offensive

I giocatori si alternano a ad essere il giocatore delle Offensive, giocando carte strategiche come OC o EC per effettuare Offensive (muovere le unità sulla mappa e risolvere i combattimenti) o per implementare altre funzioni del gioco mediante gli Eventi.

Il giocatore che sta effettuando le offensive deve giocare una carta Strategica come OC o EC, usare una possibilità di passare se la ha, designare una carta come carta Future Offensive, o scartare una carta Strategica. Se non ha più carte Strategiche, il ruolo di giocatore che sta effettuando le offensive passa all'avversario.

Se il giocatore che sta effettuando le offensive gioca una OC o EC con valore logistico, effettua una Offensiva durante la quale può attivare unità per muovere ed attaccare unità avversarie. L'avversario è considerato il giocatore che Reagisce e può giocare carte Reazione e forse attivare e muovere le sue unità in reazione all'offensiva. La descrizione integrale e la sequenza delle offensive è esposta in 7.0.

Se il giocatore che sta effettuando le offensive gioca una EC non militare, implementa gli effetti dell'evento.

Dopo aver completato la risoluzione, i giocatori invertono i ruoli ed il nuovo giocatore delle Offensive parte con il gioco seguente. Questo segmento termina quando entrambi i giocatori hanno giocato tutte le carte strategiche che hanno in mano per il turno.

### 4.3 La Fase Politica

#### 4.31 Segmento dello Stato Nazionale

Qualsiasi paese che rispetta i criteri di resa si arrende secondo le regole in 13.0.

#### 4.32 Segmento della Volontà Politica US

Spostate il segnalino di Volontà Politica US sulla relativa tabella se si applica qualsiasi condizione che ne alteri la posizione, indicate nella regola 16.4.

### 4.4 La Fase di Attrito

Tutte le unità di terra ed aeree determinano il loro stato di rifornimento (6.2). Se sono fuori rifornimento, sono girate da piena forza a forza ridotta. Se sono già ridotte possono essere eliminate. Le unità Navali non sono influenzate dall'attrito.

### 4.5 Fase di Fine Turno

Se il segnalino di Volontà Politica US è nella casella zero (Negoziato) durante questa fase, il giapponese vince la partita. Se invece si applicano le condizioni per la vittoria automatica Alleata, l'Alleato vince la partita. Se è l'ultimo turno di gioco, determinate il vincitore secondo le condizioni di vittoria della campagna o scenario giocato. Se non si applica alcuna di queste condizioni, spostate in avanti il segnalino di turno ed iniziate un nuovo turno. Girate o rimuovete vari segnalini come indicato dalle regole.

## 5.0 LE CARTE STRATEGICHE

*[N.d.T.: tutte le carte strategiche sono state tradotte in una tabella che si trova in allegato alla traduzione]*

Ogni giocatore ha un mazzo di proprie carte strategiche. Un giocatore può usare solo le carte strategiche del proprio mazzo, sebbene alcune carte vi consentano di obbligate l'avversario a scartarne dalla propria mano. Ogni turno un giocatore pesca una mano che va da 4 a 7 carte. I giocatori si alternano nel gioco di carte strategiche nel segmento delle Offensive entro la Fase delle Offensive. Durante il loro turno, devono giocare una carta strategica, o passare (ma questo per un numero limitato di volte), o scartare una carta Strategica. Quando entrambi i giocatori hanno giocato tutte le carte Strategiche che hanno in mano, si conclude la Fase delle Offensive per il turno in corso.

*NOTA: Le carte Strategiche sono il cuore di questo sistema di gioco, che ho usato precedentemente in We The People e For The People. Le carte sono il meccanismo mediante il quale si effettuano tutto il movimento, battaglie ed eventi nel corso del gioco.*

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

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

Notate che molti Eventi consentono di fare Offensive, dette Offensive EC. Le Offensive OC ed EC seguono le stesse procedure, sebbene abbiano alcune differenze nelle azioni consentite durante l'Offensiva, che sono spiegate nel corso delle regole (7.0).

Le carte strategiche giocate e scartate sono poste, a meno che il testo della carta non specifichi diversamente, in un mazzo degli Scarti per il futuro riutilizzo. Questo mazzo di scarti può essere esaminato da entrambi i giocatori. Alcune

carte indicano che se sono giocate come Evento (EC) vengono rimosse dal gioco. Notate che una carta che viene giocata come OC ed il cui testo indica che viene rimossa dopo essere stata giocata come evento, viene posta nel mazzo degli Scarti per il possibile riutilizzo.

Il numero di carte in mano ad un giocatore è noto a tutti, sebbene non lo siano le carte stesse. Il mazzo degli Scarti e le carte rimosse dal gioco sono visibili e possono essere esaminati da tutti. Il mazzo di pesca non può essere esaminato da nessuno.

## 5.1 Valore Operazionale

Ogni carta ha un valore Operazionale di 1, 2 o 3. Se la carta viene giocata per effettuare una Offensiva OC, il valore Operazionale della carta influenza il raggio di movimento consentito alle unità (8.0) ed il numero di unità che possono essere attivate (6.3). Nel caso in cui carta viene giocata come Evento che consente una Offensiva EC, il valore Operazionale influenza ancora il raggio di movimento consentito alle unità, sebbene non il numero di unità attivate.

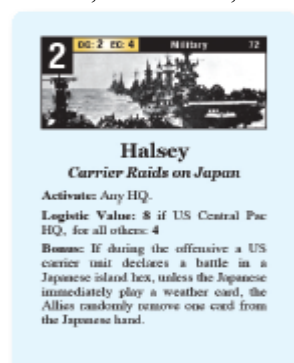
Il valore Operazionale di una carta influenza anche quante unità il giocatore che fa Reazione può attivare in reazione all'Offensiva (7.26) e quanto possono muovere se la carta è stata giocata per effettuare una Offensiva OC o Offensiva EC.

## 5.2 Valore di Informazioni

Tutte le carte strategiche hanno un valore di Informazioni OC, e di solito un EC, scritto sulla carta. Tutte le Offensive sono per definizione un attacco a sorpresa a meno che il giocatore che Reagisce non alteri questo stato di informazioni ad intercettazione o imboscata. Il valore di informazioni può essere variato o da una carta evento Reazione Informazioni adeguata o da un tiro di dado per le Informazioni (7.25). Il giocatore che reagisce usa il valore di informazioni di una carta come numero base per il tiro di dado per le Informazioni. Se la carta specifica numeri di informazioni sia OC che EC, si usa il valore OC se la carta è stata giocata come Offensiva OC ed il valore EC se è stata giocata come Offensiva EC.

## 5.3 Eventi

Ogni carta strategica ha indicato un Evento. Quando un giocatore una carta Strategica come EC, si seguono le istruzioni del testo dell'Evento. Se il testo dell'evento contraddice le regole, ha precedenza sulle stesse. Vi sono 4 classi di Eventi: Militari, di Reazione, di Risorsa e Politici.



### 5.31 Eventi Militari

Gli Eventi Militari (detti anche Offensive EC) consentono al giocatore di effettuare Offensive in più esagoni a differenza di una sola battaglia consentita da un gioco OC della carta. Tutti gli Eventi Militari hanno un valore Logistico. **Il numero di unità che possono essere attivate da un Evento militare è basato sul valore Logistico (non quello OC) dell'evento.** Le carte Evento Militari hanno spesso un testo vario indicante attivazione, informazioni e condizioni. Se un giocatore non può soddisfare tutte le clausole di un Evento, eccetto i bonus, la carta può essere giocata solo come OC o essere scartata, non può essere usata come EC.

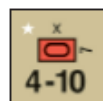
Gli Eventi Militari possono essere giocati come carta OC per iniziare un'Offensiva OC invece dell'evento Militare. In questo caso, si applicano le regole per le Offensive OC come al solito e si ignora tutto il testo della carta.

### A. Istruzioni di Attivazione

Molti Eventi Militari hanno limitazioni Offensive su quale HQ può o non può essere usato se si considera l'avvenimento dell'Evento militare.

### B. Condizioni delle Informazioni

Se le Informazioni indicano "Attacco di Sorpresa" il giocatore che Reagisce non può fare un tiro di dado per le Informazioni al fine di alterare questo stato (usate il valore OC per la reazione speciale, 7.27), ma può comunque giocare una carta di Reazione per questo fine.



### C. Unità di Rinforzo

Alcuni Eventi Militari hanno un'unità speciale. Piazzate questa unità secondo le istruzioni indicate dalla carta.

### D. Condizioni speciali

Molti Eventi Militari hanno condizioni speciali per il giocatore Offensivo che si applicano all'intera Offensiva, ma non si estendono oltre l'Offensiva a meno che non sia specificato. Se una parte dell'Evento è obbligatoria per la sua applicazione, la carta lo indicherà, usando parole come "solo" (esempio: "Solo HQ SW PAC"). Altrimenti seguite il testo della carta alla lettera per beneficiare dell'Evento. Notate che una data situazione sommata all'indicazione sulla carta di "nessun effetto aggiuntivo" consente comunque di giocare la carta se si può soddisfare una delle condizioni.

*ESEMPIO: sulla carta Alleata 33, il testo dice "...questo Evento fa cessare la Rivalità Interarmi americana. Girate il segnalino di Rivalità Interarmi US dalla parte Accordo Strategico. Se tale segnalino è già dalla parte Accordo Strategico, non vi sono effetti aggiuntivi". In questo esempio, si segue il testo dell'Evento dal momento che la parte riguardante la Rivalità Interarmi è valida in entrambi i suoi stati (rivalità o accordo). Inoltre, come ad esempio per la carta di Reazione giapponese 34, che dice ".....nessun impatto aggiuntivo se si ha già la Rivalità Interarmi, pescate una carta strategica", in effetti la carta può essere giocata per pescare una carta indipendentemente dallo stato di Rivalità Interarmi US.*



### 5.32 Eventi di Reazione

Quando un giocatore è nel ruolo di Reazione, le uniche carte strategiche che può giocare sono quelle che indicano nel loro titolo che sono un Evento di Reazione. Solo il giocatore che è calato attualmente nel ruolo di giocatore di Reazione può giocare una carta di Reazione. Un Evento di Reazione può essere giocato in risposta ad un'Offensiva dopo che il giocatore Offensivo ha completato il movimento di tutte le sue unità dell'offensiva, sempre che vi siano uno o più esagoni di battaglia o il testo della carta indichi che può comunque essere giocata. Un giocatore che Reagisce ha il limite di poter giocare massimo 3 Eventi di Reazione in risposta ad una specifica offensiva, non per battaglia entro detta offensiva. Vi sono 5 categorie di Eventi di Reazione: Informazioni, Attacco (sottomarino, kamikaze e bombardamento a rimbalzo), Controffensiva, Meteo e Personaggio.

#### A. Informazioni

La carta di reazione Informazioni può essere usata per cambiare le condizioni di informazioni secondo 7.25. Il giocatore può giocare più di una carta Evento di Reazione nel corso di un'Offensiva. Se sono possibili le condizioni di informazioni intercettazione ed imboscata, lo stato è imboscata.

#### B. Attacco

Le carte di Reazione Attacco indicano la possibilità di causare del danno aggiuntivo al giocatore Offensivo per un attacco di sottomarini, kamikaze o bombardamento a rimbalzo. Seguite le istruzioni del testo della carta. Si può giocare più di una carta Reazione Attacco durante un'offensiva.

#### C. Controffensiva

Vi sono molti tipi generici di Eventi di Reazione che consentono al giocatore che Reagisce di attivare più unità militari di quanto sarebbe normalmente possibile e di alterare le condizioni di informazioni come per le carte reazione informazioni. Le carte di Controffensiva hanno un valore logistico, che il giocatore che Reagisce usa per determinare il numero di unità che possono essere attivate, sebbene usi comunque il valore OC delle carte Offensive per determinare i punti movimento delle unità. Si può giocare un solo evento Controffensiva durante una offensiva.

#### D. Meteo

Vi sono molti Eventi di Reazione Meteo che annullano Offensive che attivano unità (con o senza esagoni di battaglia) e che possono essere giocati dopo il movimento del giocatore Offensivo e prima del tiro di dado per le informazioni. Annullare un'Offensiva per il meteo fa sì che il giocatore delle Offensive riporti le unità mosse nelle loro posizioni iniziali, ponendo fine all'Offensiva. L'annullamento dell'Offensiva inoltre impedisce di godere di eventuali bonus dell'evento o di far entrare eventuali unità di rinforzo. La carta di Offensiva annullata è considerata scartata, non giocata, quindi viene posta nel mazzo degli scarti e non viene rimossa dal gioco anche se il suo evento ne richiede la rimozione. Il giocatore che Reagisce non può giocare alcun altro evento (come carte Reazione o carte Attacco) assieme ad una carta Meteo. Qualsiasi Punto Trasporto Anfibio che il giocatore Offensivo intendeva usare per l'Offensiva annullata non è considerato usato ed è ancora disponibile per l'uso nel turno corrente. Tutte le carte Meteo sono rimosse dal gioco se giocate come evento.

#### E. Personaggio

Vi sono alcuni Eventi che riproducono l'impatto di un famoso personaggio (es., *Ghandi*, *Wingate*). Seguite le istruzioni del testo per risolvere queste carte Reazione.

### 5.33 Eventi Risorsa

Solo il giocatore Offensivo può giocare Eventi di Risorsa. Questi gli danno nuove unità, capacità o rimpiazzi. Se si tratta di unità di rinforzo, sono poste sulla mappa usando le stesse limitazioni della Fase dei Rinforzi. Se l'Evento indica che i rimpiazzi devono essere usati immediatamente, allora il giocatore pone i rimpiazzi come se fosse ora la Fase dei Rinforzi, con tutte le stesse limitazioni. Talvolta il testo della carta specifica una scelta da fare tra usare i rimpiazzi immediatamente o di risparmiarli per dopo. Se sono risparmiati, indicateli sulla Tabella delle Risorse Strategiche con il segnalino appropriato. Se per qualsiasi motivo il giocatore Offensivo non può soddisfare le condizioni alle quali l'unità

di rinforzo è rifornita, questa è perduta. Similmente, se per qualsiasi ragione non si possono usare o risparmiare tutti o parte dei rimpiazzi disponibili, quelli inutilizzati sono persi permanentemente.



### 5.34 Eventi Politici

Gli Eventi Politici sono quelli che spostano il segnalino su una delle tabelle del gioco. Vi sono 5 tipi di Eventi Politici: Offensive OC Cinesi, Stabilità dell'India, Guerra in Europa, variazioni della Volontà Politica US, e Rivalità Interarmi. Ogni tipo di Evento specifica quale tabella viene influenzata, la direzione e la distanza di spostamento del segnalino.

### 5.35 Pescare una Carta

Molti Eventi indicano che un giocatore pesca una carta strategica se viene giocato l'Evento. Un giocatore non pesca mai una carta se la carta Strategica viene giocata come OC. Si può pescare una carta solo se la carta Strategica viene usata come Evento. Non si può usare una carta appena pescata durante l'offensiva in corso. Non si possono pescare, da parte di un giocatore, più di 3 carte quale risultato di istruzioni su una carta giocata come Evento per pescare una carta Strategica nel corso di qualsiasi Fase delle Offensive. Una volta che un giocatore ha pescato 3 carte, gli Eventi ulteriori che sono giocati nella corrente fase delle Offensive ignorano la pesca delle carte.

*NOTA: si suggerisce di usare i segnalini di controllo per ricordare quante carte si sono pescate nel turno, se ne avete bisogno.*

### 5.36 Rimozione di una Carta

Molti Eventi nel gioco indicano che sono rimossi dal gioco. Una carta usata come Evento e che prevede questo, viene rimossa dal gioco dopo il suo uso iniziale e non può essere usata ancora per il resto del gioco per alcun fine. Se viene giocata come OC o se viene scartata, non viene rimossa dal gioco.

### 5.37 Carte Evento Speciali

Due carte, *Dimissioni di Tojo* e *Invasione Sovietica della Manciuria*, sono carte Evento Speciali e *devono* essere giocate nella fase delle Offensive del turno nel quale sono pescate, come EC o OC. Quindi, non possono essere giocate come Offensive Future o scartate volontariamente. Se si pesca una carta di Evento Speciale in un turno di gioco precedente di quando può essere giocata come EC (es.: *Dimissioni di Tojo*) o se la sua condizione non è rispettata (*Manciuria*), questa può essere giocata come OC e causa il rimescolamento del mazzo alla fine del turno di gioco corrente per riporre questa carta e tutte le altre carte nel mazzo degli scarti (non quelle rimosse dal gioco).

Se viene scartato un Evento Speciale per il gioco di un altro Evento e si rispettano i criteri per l'evento, l'Evento Speciale si ha nel momento in cui la carta viene scartata. Se non si rispettano i criteri per l'Evento Speciale, il mazzo degli scarti viene rimescolato come se la carta fosse stata giocata come OC.

## 6.0 ZONE DI INFLUENZA, RIFORMIMENTO, ATTIVAZIONE E CONTROLLO DELL'ESAGONO

Il rifornimento e l'attivazione sono concetti basilari per le azioni delle unità nel gioco. Per muovere o attaccare durante un'offensiva o quale reazione ad una offensiva, un'unità deve essere attivata da un HQ. Le unità non attivate difendono in battaglia se attaccate, ma non possono iniziare un attacco né muovere durante un'Offensiva. Una condizione preliminare (a meno che un EC specifichi diversamente) per l'attivazione è che l'unità sia correntemente in rifornimento. Oltre ad impedirne l'attivazione, la mancanza di rifornimento può causare anche l'attrito (6.24), impedisce alle unità di ricevere rimpiazzi (11.0) ed impedisce alle unità aeree e portaerei di esercitare le ZOI (6.4). Comunque, le unità fuori rifornimento mantengono la loro forza di combattimento. Lo stato di rifornimento viene valutato continuamente, quindi le unità possono andare ed uscire da fuori rifornimento quando altre unità muovono influenzando le linee di rifornimento. Ma una volta che un'unità è stata attivata per un'Offensiva, rimane automaticamente in rifornimento sino al termine dell'Offensiva anche se muove in una locazione dove non sarebbe in rifornimento.

Sia l'attivazione che il rifornimento sono tracciati da un HQ, sebbene possano essere tracciati ad HQ diversi. Il criterio per tracciare l'attivazione ed il rifornimento sono diversi, tracciare il rifornimento è più restrittivo (6.2 e 6.3) con il raggio dell'HQ come massima distanza del percorso. Oltre a questo, la determinazione delle informazioni e della reazione usa una distanza in esagoni diretta dall'HQ come criterio indipendentemente da terreno bloccante o AZOI.

La Zona di Influenza Aerea (AZOI) ha un forte impatto sul tracciamento del rifornimento e sull'attivazione. Influenza anche le possibilità di reazione ed il movimento anfibio delle unità di terra.

### 6.1 Unità Quartieri Generali (HQ)

Gli HQ rappresentano l'infrastruttura di comando. Le due parti iniziano il gioco con un numero di HQ in gioco e nel possono ricevere altri come rinforzi o giocando carte Evento. Gran parte degli HQ non possono essere eliminati permanentemente, rappresentando una struttura di comando sparsa sul territorio. Gli HQ non muovono di per sé, ma possono essere riposizionati volontariamente (giocando una OC) o involontariamente a causa di azioni avversarie. Alcuni HQ Alleati non possono tornare in gioco se sono rimossi – volontariamente o meno – e sono indicati con un pallino (HQ ABDA e Malesia, Alleati). Gli HQ hanno due valori: Raggio di Comando e Valore di Efficienza.

#### 6.11 Capacità degli HQ

**Raggio di Comando:** Il raggio di comando di un HQ viene usato per determinare la distanza alla quale l'HQ può tracciare il raggio al quale può rifornire le unità, tracciare l'attivazione per le Offensive e i movimenti di Reazione, e determinare dove possono essere posti i rinforzi e rimpiazzati. Si usa anche per determinare se un HQ può reagire ad un'offensiva e se le unità che sono fuori rifornimento possono sostenersi sulla mappa se sono fuori rifornimento.

**Valore di Efficienza:** Il valore di efficienza di un HQ viene invece usato assieme al valore OC o Logistico per determinare il numero di unità che l'HQ può attivare nel corso di un'Offensiva o Reazione. Il valore di efficienza di un HQ può essere modificato in tre situazioni: un HQ US o Interarmi che non può tracciare una linea di rifornimento, allo stesso modo con il quale gli HQ tracciano solitamente le linee di rifornimento, alla Fonte Prima di Rifornimento sul bordo mappa orientale, ha un -1 al suo valore di efficienza (ad un minimo di zero) (6.25). Similmente, un HQ giapponese che si usa per attivare unità a Burma, Ceylon, o India settentrionale quando non è stato costruito il Ponte sul Fiume Kwai ed il giapponese non controlla Rangoon, ha un modificatore di -1 al suo valore di efficienza (13.79). In alcuni casi l'evento Ponte sul Fiume Kwai può aggiungere +1 all'efficienza dell'HQ giapponese (13.79).

**Raggruppamento:** Gli HQ non contano per i limiti di raggruppamento, ma non vi può mai essere più di un HQ (di una delle parti) in un esagono in un dato momento. Gli HQ devono sempre trovarsi in un esagono di porto.

#### 6.12 Limitazioni per la nazionalità degli HQ

Tutti gli HQ hanno una limitazione sulla nazionalità delle unità che possono attivare e rifornire. Gli HQ giapponesi possono attivare qualsiasi unità giapponese. Quelli Alleati sono di tre tipi: US, Commonwealth e Interarmi. La Tabella di Comando per Nazionalità determina quali unità possono essere attivate e rifornite da un dato HQ.

| TABELLA DI COMANDO PER NAZIONALITA' – HQ ALLEATI |                  |              |        |          |
|--------------------------------------------------|------------------|--------------|--------|----------|
| Nazionalità dell'HQ                              | UNITA'           |              |        |          |
|                                                  | US               | Commonwealth | Cinesi | Olandesi |
| US                                               | SI               | NO           | SI     | NO       |
| COMMONWEALTH                                     | Solo unità aeree | SI           | SI     | NO       |
| INTERARMI                                        | SI               | SI           | SI     | SI       |

#### 6.13 Riposizionamento Volontario degli HQ

Gli HQ non possono muovere di per sé, ma possono essere volontariamente rimossi dalla mappa come completo gioco di una OC. Nulla può ostacolare la ritirata volontaria di un HQ e l'HQ può non essere in rifornimento. L'HQ ritirato viene posto sulla tabella del turno una casella in avanti, quando rientra in gioco nella fase dei rinforzi come normale rinforzo, e non può ritardare.

#### 6.14 Riposizionamento Involontario degli HQ

Se un HQ si trova alla fine di una battaglia o della resa nazionale in un esagono controllato dall'avversario, l'HQ viene rimosso involontariamente dal gioco. Un HQ che non ha un pallino stampato sulla pedina viene posto nella tabella del turno e rientra in gioco nelle fase dei rinforzi del turno seguente come normale rinforzo, e non può ritardare. Se ha un pallino e viene rimosso volontariamente o involontariamente, viene rimosso permanentemente dal gioco.

#### 6.15 Ritorno Anticipato degli HQ

Un HQ sulla tabella del turno normalmente torna in gioco durante la fase dei rinforzi del turno di gioco seguente. Un giocatore può portare in gioco HQ che sono sulla tabella del turno prima di questo momento, giocando una OC di qualsiasi valore e ponendo l'HQ in qualsiasi porto amico controllato dove sia in rifornimento. L'HQ che ritorna viene posto nelle Isole Nazionali Giapponesi per il giapponese, o in Australia, Ohau o India per l'Alleato. Il ritorno dell'HQ è l'unica azione per il gioco di quella carta.

*NOTA: Un HQ che ritorna in gioco come rinforzo può essere posto in qualsiasi porto amico controllato dove è in rifornimento, mentre un HQ che ritorna ha limitazioni geografiche su dove può ritornare. Di conseguenza, per muovere un HQ in posizione più avanzata solitamente deve essere riportato in gioco come rinforzo per non avere le restrizioni di un HQ che ritorna.*

## 6.2 Rifornimento ed Attrito

### 6.21 Linee di Rifornimento

**Concetti Generali:** Sia gli HQ che le unità devono tracciare linee di rifornimento per essere in rifornimento. Per gli HQ, si traccia una linea di rifornimento di qualsiasi lunghezza viene tracciata da una Fonte Primaria di Rifornimento (bordi mappa per l'Alleato; esagoni di città controllati dal giapponese nelle Isole Nazionali per il Giappone (6.22)) al porto nel quale si trova l'HQ. Un percorso di rifornimento che traccia da una fonte primaria di rifornimento ad un HQ può usare più porti dove passare, proseguire attraverso lati di esagono di terra, ed uscire per porto senza restrizioni per la parte di terra o numero di porti usato.

Le unità, invece, tracciano le linee di rifornimento da un HQ in rifornimento all'esagono che occupano, limitato dal raggio dell'HQ. Come le regole che seguono spiegano, la linea di rifornimento non può attraversare alcuni lati di esagono. Sebbene vi siano un certo numero di restrizioni, in generale le unità possono tracciare il rifornimento:

- 1) dall'HQ che dà rifornimento per mare o esagoni costieri occupati dalle unità;
- 2) per terra dall'HQ che dà rifornimento alle unità; oppure
- 3) attraverso una combinazione di lati di esagono di terra e mare dall'HQ che dà rifornimento alle unità, sempre che la componente di mare sia tracciata attraverso un solo porto disponibile per il rifornimento diverso dall'esagono occupato dall'HQ (che sarà sempre un altro esagono di porto) o potenzialmente dove si trova l'unità che si attiva.

Inoltre, vi sono ulteriori restrizioni per le unità che tracciano l'ultima parte della loro linea di rifornimento per terra (vedere in seguito: Raggio Logistico per Terra).

**Porto Disponibile per il Rifornimento:** Un HQ amico, che sia in o fuori rifornimento, che può tracciare un percorso consentito di rifornimento (6.21) per mare di qualsiasi lunghezza ad un porto amico controllato, rende quel porto disponibile per il rifornimento.

#### A. Unità

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



- A. Lato di esagono non giocabile (vedere la mappa)
- B. Un lato di esagono di acqua di un esagono non neutralizzato di ZOI nemica.
- C. Qualsiasi lato di esagono di terra di un esagono costiero non di porto dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di mare.
- D. Qualsiasi lato di esagono tutto di mare da un esagono costiero non di porto dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di terra.
- E. Un lato di esagono di terra di qualsiasi esagono occupato esclusivamente da un'unità nemica di terra, HQ o aerea.
- F. Qualsiasi lato di esagono di mare di un esagono di porto controllato dal nemico dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di terra.
- G. Qualsiasi lato di esagono di terra di un esagono di porto controllato dal nemico dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di mare.

**Raggio Logistico di Terra:** Se l'ultimo lato di esagono attraversato nel tracciare una linea di rifornimento è di terra, l'esagono che contiene l'unità che riceve il rifornimento deve essere anche entro 4 MP di movimento di terra (8.42) da:

- (a) L'HQ che dà rifornimento, oppure
- (b) Kunming, se fonte di rifornimento attiva (13.75), oppure
- (c) Un porto Disponibile per il Rifornimento (6.0).

Solo per questa verifica, un lato di esagono con via di trasporto strategico (8.44) costa ½ MP se entrambi gli esagoni sono non occupati OPPURE amici occupati (con o senza la presenza di un'unità nemica).

Un esagono senza segnalino di Via di Trasporto (13.77) è trattato come se non avesse un collegamento con via di trasporto ad alcuno degli esagoni adiacenti.

**Limitazione per i Porti:** Una linea di rifornimento può includere non più di un porto disponibile al rifornimento dove la linea di rifornimento passa tra mare e terra o viceversa, escludendo (i) il porto nell'esagono dell'HQ o (ii) qualsiasi porto occupato dall'unità.

**NOTA DI GIOCO:** Notate che la linea di rifornimento stessa può attraversare molto più terreno via terra rispetto al limite di 4 MP e non deve passare attraverso il porto disponibile per il rifornimento necessario, vi deve semplicemente essere un porto valido entro il raggio. Inoltre, notate che se l'ultimo lato di esagono attraversato è stato di mare, la limitazione di terra non si applica affatto. Questo conferisce alle unità in una locazione che può essere rifornita per mare molta più libertà operativa rispetto alle unità legate alla rete di rifornimento via terra.

**NOTA:** Il raggio logistico via terra impone che le unità operino relativamente vicine ad un nodo logistico rappresentato da un porto. Il difficile terreno di giungla e montagna in molte delle aree riprodotte sulla mappa limitavano drasticamente le possibilità del rifornimento via terra. Le linee di rifornimento via terra nel gioco non dovrebbero essere considerate letteralmente linee lungo cui scorrono i rifornimenti, piuttosto come aree di capacità e responsabilità logistica degli HQ. In termini pratici, le unità in una tale situazione riceverebbero rifornimenti dal porto più vicino dove sono spediti i rifornimenti. Quindi la limitazione di 4 MP viene calcolata al porto più vicino e non all'HQ.

**Importante:** Durante un'offensiva, qualsiasi unità attivata rimane rifornita sino al termine dell'Offensiva.

**Kunming:** In alcuni casi, le unità Alleate possono tracciare il rifornimento direttamente da Kunming invece che da un HQ (13.75).

In rare situazioni locali dove la ZOI di unità aeree giapponesi ed Alleate le rendono reciprocamente non rifornite (cioè se fosse assente la ZOI esercitata dall'unità aerea Alleata, l'unità aerea giapponese sarebbe in rifornimento e quindi eserciterebbe la ZOI; ma quella ZOI giapponese, se esercitata, taglierebbe i rifornimenti all'unità aerea Alleata in questione), solo le unità aeree Alleate si considerano abbiano la ZOI per la determinazione dello stato di rifornimento.

**NOTA DI GIOCO:** Il metodo migliore per determinare se il piazzamento di ZOI aeree crei questa situazione è di agire come segue. Supponendo che tutte le unità aeree siano entro il raggio ad un HQ appropriato, guardate la situazione con tutte le unità aeree in questione che esercitano la loro ZOI. Se la ZOI di qualsiasi unità aerea è dipendente dal fatto che un'unità aerea nemica ha o non ha una ZOI e viceversa, allora annullate la ZOI dell'unità aerea giapponese. Se l'unità aerea Alleata è in rifornimento allora l'unità aerea giapponese è OOS. Se non lo è, questa situazione non si crea.

**NOTA:** Come l'uomo delle nevi vi sono stati molti avvistamenti non confermati, ma nessun esempio di gioco vero e proprio nel quale sia accaduto questo. Quindi quando diciamo raro, intendiamo che potete ignorare questa regola, ma l'abbiamo inclusa per completezza.

## B. HQ

Un HQ è in rifornimento se si può tracciare una linea di rifornimento non bloccata di qualsiasi lunghezza da una Fonte Primaria di Rifornimento (6.22) all'HQ stesso. I tipi di lati d'esagono attraverso i quali non si può tracciare la linea (6.21A) si applicano alle fonti di Rifornimento Primarie che tracciano ad un HQ, comunque questo percorso di rifornimento può usare più porti dove entrare, proseguire per lati di esagono di terra, ed uscire per porto senza restrizioni per terra o numero di porti usati.



**ESEMPIO:** Le unità giapponesi B, C e D tracciano il rifornimento via terra all'HQ Sud. Tutte sono entro 12 esagoni dall'HQ Sud ed a 4 MP da un Porto Disponibile per il Rifornimento. Dal momento gli esagoni di Trasporto a Jarhat e Ledo non sono stati ancora costruiti (13.77), l'unità A è fuori rifornimento essendo 5 MP da Rangoon alla sua locazione.

## 6.22 Fonte Primaria di Rifornimento

I percorsi delle Fonti Primarie di Rifornimento si usano per determinare lo stato di rifornimento degli HQ. Ciascun esagono lungo i bordi mappa orientale, meridionale ed occidentale è una fonte primaria di rifornimento per le unità Alleate. Qualsiasi esagono nelle Isole Nazionali giapponesi che contiene una città controllata dal giapponese è una fonte primaria di rifornimento giapponese.



*ESEMPIO: Le 5 unità giapponesi indicate A-E stanno tracciando il rifornimento. Gli esagoni ombreggiati indicato ZOI Aeree Alleate non neutralizzate, le quali bloccano i percorsi di rifornimento per mare. L'unità A è fuori rifornimento essendo a più di 4 MP da un Porto Disponibile per il Rifornimento. Tutte le altre unità sono in Rifornimento. Notate che la ZOI Aerea Alleata non blocca i percorsi di rifornimento di terra, cosa che consente all'unità C di tracciare all'esagono di porto adiacente. Le unità D ed E sono in esagoni costieri che possono tracciare un percorso di rifornimento per mare all'HQ.*



*Considerate la situazione nella quale gli Alleati hanno l'unità aerea Malesia a Singapore ed i giapponesi hanno unità aeree a Singora, Miri e Tjilatjap. Tutte le unità aeree giapponesi ricevono il rifornimento dall'HQ Sud a Saigon e l'unità aerea Malesia riceve il rifornimento dall'HQ Malesia a Singapore. L'HQ giapponese Saigon ha una LOC ininterrotta al Giappone. L'unità aerea giapponese a Tjilatjap è OOS se l'unità aerea Malesia ha ZOI. L'HQ Malesia ha una LOC (ponendo l'unità aerea Malesia in rifornimento) se la ZOI dell'unità aerea Malesia pone l'unità aerea giapponese Tjilatjap OOS, ma non ha una LOC se l'unità aerea giapponese a Tjilatjap ha ZOI. Le ZOI dell'unità aerea Malesia e dell'unità aerea giapponese a Tjilatjap si escludono quindi reciprocamente. Usando la procedura sopra spiegata, se viene rimossa la ZOI dell'unità aerea giapponese, l'HQ Malesia ha una LOC che dipende dalla ZOI dell'unità aerea Malesia e con la rimozione della ZOI dell'unità aerea giapponese l'HQ Malesia è in rifornimento. Pertanto l'unità aerea Malesia è in rifornimento e l'unità aerea giapponese Tjilatjap è OOS.*

Considerando lo stesso esempio e spostando l'unità aerea giapponese da Tjilatjap a Batavia l'esito cambia. In questo caso quando tutte le unità aeree hanno ZOI, Batavia è in rifornimento (non dipende se l'unità aerea Malesia ha o non ha ZOI), quindi la Malesia è OOS e l'unità aerea Malesia perde la sua ZOI.

### 6.23 Vie di Rifornimento di Emergenza

#### Trasporto Aereo

Il gioco della carta Ponte Aereo in Cina (Alleata #17) crea una linea di rifornimento tra Kunming e qualsiasi aeroporto controllato dall'Alleato disponibile per il rifornimento nell'India settentrionale (Jarhat e Dacca). Questa linea di rifornimento esiste fintanto che l'Alleato controlla un aeroporto disponibile per il rifornimento nell'India settentrionale e non deve essere tracciato come specificato in 6.21.

#### Tokyo Express



Il gioco delle carte giapponesi *Grande Tokyo Express* (carta 28) e *Tokyo Express* (carta 44) consente al giapponese di porre in gioco il segnalino Tokyo Express e di creare una linea di rifornimento temporanea tra un qualsiasi HQ giapponese e un qualsiasi esagono entro il raggio da quell'HQ per il resto del turno. Le unità aeree, di terra e navali, non HQ, nell'esagono che contiene il segnalino Tokyo Express sono in rifornimento per tutti gli aspetti del gioco includendo il ristabilimento delle ZOI. Nulla può impedire questo rifornimento. Il segnalino *Tokyo Express* rimane nell'esagono di piazzamento sino a che accade uno dei Eventi seguenti: (1) l'esagono viene controllato dall'Alleato, (2) il giapponese gioca un'altra carta che sposta il segnalino in un altro esagono, (3) finisce il turno di gioco. Non vi può mai essere in gioco, in un dato momento, più di un segnalino di *Tokyo Express*. *Tokyo Express* non influenza i prerequisiti per l'attivazione delle unità.

### 6.24 Attrito

Nel Segmento di Attrito, svolgete le fasi seguenti nell'ordine esposto per le unità di terra ed aeree di entrambe le parti simultaneamente. Gli HQ e le unità Navali non sono influenzati dall'attrito.

- 1) Eliminate tutte le unità di terra o aeree di un livello di forza che sono non rifornite, non in un esagono influenzato da una Via di Rifornimento di Emergenza (6.23), e che sono fuori dal raggio di qualsiasi HQ amico rifornito o non rifornito. Per questa verifica le unità nemiche, ZOI avversarie e lati di esagono non giocabili non bloccano il percorso tra l'HQ e l'unità.
- 2) Girate sul lato ridotto tutte le unità di terra o aeree a piena forza che sono non rifornite e non in un esagono influenzato da una Via di Rifornimento di Emergenza (6.23).

L'attrito viene calcolato ed applicato simultaneamente, quindi è possibile che unità avversarie possano causarsi reciprocamente l'attrito. Notate che le unità con un solo lato (es. Reggimenti olandesi, unità Marine US a Wake Island, CVL Hermes) sono considerate essere già sul lato ridotto.

### 6.25 Linea di Comunicazioni US

Qualsiasi HQ US o Interarmi in rifornimento che non può tracciare una valida linea di rifornimento dalla Fonte di Rifornimento Primaria sul bordo mappa orientale (6.21, 6.22) riduce il suo valore di efficienza di 1 (anche a zero).

### 6.3 Attivazione delle Unità

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

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

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

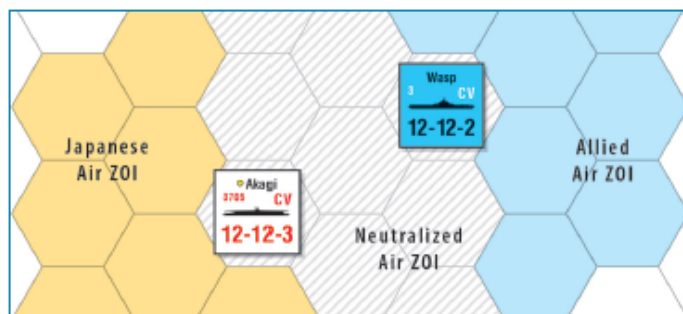
La lunghezza del percorso di attivazione non può eccedere il Raggio di Comando dell'HQ usato per attivare le unità.

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

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

### 6.4 Zona di Influenza (ZOI) degli Aerei

Tutte le unità aeree e portaerei in rifornimento hanno una ZOI di 2 esagoni. La ZOI viene neutralizzata se una ZOI avversaria esercitata non da LRB si estende nello stesso esagono. Le unità LRB esercitano la ZOI come le altre unità aerei e portaerei, ma non possono essere usate per neutralizzare le ZOI nemiche. La ZOI di aerei o portaerei si suppone esista quando si verifica se quell'unità è in rifornimento.



*ESEMPIO: sono indicate le ZOI aeree giapponese ed alleata. Gli esagoni ombreggiati ed indicati con "Neutralized" sono neutralizzati dove nessuna delle due parti ha ZOI.*

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

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

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

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

Inoltre una ZOI ha due effetti anche quando è neutralizzata:

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

Una ZOI *non* influenza:

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

## 6.5 Controllo dell'Esagono



L'ultimo giocatore ad aver fatto passare attraverso o entrare in un esagono, lo controlla. Le unità di terra che entrano in un esagono non occupato mediante movimento di terra ne prendono immediatamente il controllo. Le unità di terra che entrano in un esagono mediante assalto anfibio (usando un ASP, trasporto navale organico, o chiatte) e non sono eliminate o obbligate a ritirarsi in battaglia, ottengono il controllo dell'esagono appena prima del movimento post battaglia.



*Ad esempio, durante un'Offensiva Alleata, Guadalcanal (4423) controllato dal giapponese viene dichiarato esagono di battaglia e l'Alleato vince, eliminando tutte le unità di terra giapponesi da Guadalcanal. Gli Alleati hanno nell'esagono di Guadalcanal il CA US Northampton e la 1ª Divisione Marine, e ad Espiritu Santo (4825) l'unità aerea*

*non-LRB 13° AF che ha partecipato alla battaglia. Appena prima del movimento post battaglia, la 1° Divisione Marine prende il controllo dell'esagono di Guadalcanal, rendendolo destinazione possibile per il CA Northampton e per la 13° AF durante il movimento post battaglia.*

## 7.0 OFFENSIVE

### 7.1 Panoramica delle Offensive

Le Offensive sono il cuore del gioco. Un'Offensiva inizia con il giocatore Offensivo corrente che gioca una carta Strategica come OC o EC con valore logistico. Le Offensive consentono al giocatore di muovere un numero variabile di unità che iniziano entro il raggio di un HQ e per dichiarare battaglia per particolari esagoni alla fine del movimento.

*NOTA: vi sono differenze, evidenziate nelle regole, tra effettuare un'Offensiva usando una OC invece che una EC. Una OC rappresenta un'azione localizzata effettuata con le forze a disposizione in loco. Di conseguenza, una offensiva OC può essere usata per dichiarare un solo esagono di battaglia. Usando risorse più locali, la sicurezza operativa è considerata migliore e vi sono minori possibilità di scoperta ed intercettazione avversaria. Quando si effettua un'offensiva con una EC, questa è più grande con una preparazione logistica superiore. Una offensiva EC può dichiarare un qualsiasi numero di esagoni di battaglia, ma la maggiore coordinazione necessaria rende più difficile la sicurezza ed è più probabile che l'avversario sia in guardia.*

### 7.2 Sequenza delle Offensive

Quando si dichiara un'Offensiva, svolgete le fasi seguenti nell'ordine esposto:

- Fase 1:** Il giocatore Offensivo attiva le unità rifornite entro il raggio di attivazione di un HQ (7.2.1). Qualsiasi bonus Offensivo dalla carta EC che si applica prima del movimento viene ora implementato (incluso ricevere rinforzi).
- Fase 2:** Il giocatore Offensivo muove le unità attivate (7.22, 7.23).
- Fase 3:** Il giocatore Offensivo dichiara gli esagoni di battaglia (7.24).
- Fase 4:** Il giocatore che Reagisce può annullare l'Offensiva usando un Evento Reazione Meteo. Se l'Offensiva viene annullata, ponete tutte le unità nelle loro locazioni di partenza, rimuovete i rinforzi dati dall'evento, rimuovete i rimpiazzati dati dall'evento, e ponete la carta Offensiva usata nel mazzo degli scarti; restituite gli ASP usati durante l'offensiva; l'offensiva si conclude (7.28).
- Fase 5:** Implementate i possibili bonus per l'evento della carta EC del giocatore Offensivo che si applicano prima della reazione.
- Fase 6:** Se è possibile la Reazione Speciale, il giocatore che Reagisce può tirare per tentare di creare esagoni di battaglia aggiuntivi mediante la Reazione Speciale (7.27). Se, dopo di questo, non è stata dichiarata alcuna battaglia né creata dalla Reazione Speciale, il giocatore che Reagisce può giocare qualsiasi carta Reazione Attacco possibile, poi passate alla Fase 13, Movimento Post Battaglia.
- Fase 7:** Il giocatore che Reagisce tenta di cambiare lo Stato delle Informazioni dell'Offensiva giocando una carta Reazione appropriata o, quale alternativa, effettuando un tiro di dado per le informazioni (7.25). Se, alla fine di questa fase, lo Stato delle Informazioni dell'Offensiva è Attacco di Sorpresa, passate alla Fase 9.
- Fase 8:** Il giocatore che Reagisce attiva e muove le unità per partecipare agli esagoni di battaglia o dichiarati dal giocatore Offensivo o creati da Reazione Speciale (7.26).
- Fase 9:** Il giocatore che Reagisce può giocare qualsiasi carta Reazione Attacco.
- Fase 10:** Implementate qualsiasi bonus offensivo che si applica dopo la reazione. Implementate qualsiasi carta Reazione Attacco che si applica prima delle battaglie.
- Fase 11:** I giocatori risolvono tutte le battaglie (7.28).
- Fase 12:** Implementate qualsiasi carta Reazione Attacco che si applica dopo le battaglie.
- Fase 13:** I giocatori effettuano il movimento post battaglia (9.6). Il giocatore che Reagisce per primo, seguito dal giocatore Offensivo.
- Fase 14:** Effettuate tutti i movimenti navali di emergenza (8.22) e movimenti aerei di emergenza (8.32) necessari.

#### 7.21 Attivazione delle Unità del Giocatore Offensivo

Il giocatore che Reagisce sceglie un HQ usato per l'Offensiva. Un giocatore può attivare un numero di unità pari al valore di Efficienza dell'HQ usato per condurre l'offensiva PIU' il valore OC o il valore Logistico dell'Evento. Il valore di efficienza di qualsiasi HQ può essere modificato dalla mancanza di collegamento al bordo mappa orientale per gli HQ US e Interarmi (6.25) o per la mancanza di infrastruttura CBI per gli HQ giapponesi (13.79). Le unità da attivare devono essere in rifornimento, e vi deve essere un percorso di attivazione dall'HQ usato per l'unità attivata (6.3). La Rivalità Interarmi (14.0) può anch'essa limitare le unità da attivare.

Gli HQ Alleati hanno specifiche nazionalità che possono attivare, a meno che sia escluso dal testo della carta evento: US (Centrale, Sud [Ghormley o Halsey] e Sudovest), Commonwealth (Malaya, SEAC), o Interarmi (ANZAC, ABDA). Il giapponese ha un solo tipo di HQ.

A. Gli HQ US possono attivare le unità US (Esercito e Marina) e cinesi.

- B. Gli HQ del Commonwealth possono attivare le unità del Commonwealth, cinesi e Aviazione dell'Esercito US (unità aeree Esercito US e Marina US).
- C. Gli HQ Interarmi possono attivare qualsiasi unità Alleata. Notate che solo gli HQ Interarmi possono attivare le unità olandesi.
- D. Gli HQ giapponesi possono attivare qualsiasi unità giapponese.

## 7.22 Capacità di movimento delle unità

La distanza alla quale unità Offensive o che Reagiscono possono muovere è pari al valore OC della carta Offensiva giocata moltiplicato la capacità di movimento base dell'unità (navale = 5, terra = 1, aerea = raggio normale/esteso). ***Eccezione:** se la carta viene giocata come EC, l'Evento può consentire movimento maggiore rispetto al valore OC della carta ed ha priorità.*

Le unità aeree hanno una limitazione ulteriore al movimento in quanto deve terminare ogni "parte" del loro movimento in una base aerea amica (8.31). Le unità navali sono limitate in quali esagono possono terminare il loro movimento (8.21).

## 7.23 Sequenza dei movimenti nel corso di una Offensiva

Quando si muovono le unità nel corso di un'Offensiva, ogni gruppo di unità deve essere mosso sino a completare il movimento prima di muovere un altro gruppo o unità. Le unità non possono essere raccolte o lasciate nel corso del movimento. Il maggiore impedimento al movimento nel corso di un'Offensiva è la locazione di Zone di Influenza (ZOI) aeree nemiche non neutralizzate. La regola 6.4 descrive le ZOI nel dettaglio e dovrebbe essere considerata con attenzione quando si pianifica la sequenza dei movimenti durante le Offensive.

*NOTA DI GIOCO: il movimento delle unità aeree e delle portaerei per primi in locazioni dove neutralizzano le ZOI nemiche consente alle unità di terra di muovere in seguito con minori limitazioni. Il muovere unità di terra assieme ad una portaerei annulla le ZOI avversarie nel muovere la portaerei. Seguendo la sequenza opposta l'assalto anfibio o il movimento strategico potrebbero non essere possibili non potendo avvenire in ZOI avversarie non neutralizzate.*

## 7.24 Dichiarazione degli Esagoni di Battaglia

Dopo tutto il movimento delle unità Offensive, il giocatore Offensivo dichiara quali esagoni sono di battaglia. Qualsiasi esagono che contiene unità Offensive e che Reagiscono (inclusi gli HQ) deve essere dichiarato esagono di battaglia. Gli esagoni che contengono solo unità che Reagiscono, ma che sono entro il raggio di unità aeree e portaerei attivate del giocatore Offensivo che non stanno prendendo parte ad altre battaglie possono essere dichiarati esagoni di battaglia. Gli esagoni non costieri in Cina non possono essere dichiarati esagoni di battaglia. Con il gioco di una OC un giocatore può dichiarare un esagono di battaglia. Notate che più di una battaglia può avvenire con il gioco di una OC per le possibili Reazioni Speciali (7.27) del giocatore che Reagisce. Giocando una EC un giocatore può dichiarare tanti esagoni di battaglia quanti ne desidera. Per ogni esagono di battaglia dichiarato, il giocatore Offensivo deve dichiarare quali unità parteciperanno alla battaglia per quell'esagono. Nessuna unità può partecipare a più di una battaglia per Offensiva (comunque, come sotto indicato, un'unità può essere obbligata a cambiare esagoni di battaglia in alcune circostanze quale risultato della Reazione Speciale). Tutte le unità in un esagono di battaglia deve prendere parte alla battaglia.

Ogni unità portaerei che non ha terminato il suo movimento in un porto amico deve o dichiarare di partecipare ad un esagono di battaglia entro il suo raggio o di coprire un'unità di terra amica che effettua un assalto anfibio contro un esagono nemico controllato e vuoto. Se l'esagono di copertura assegnato diviene un esagono di battaglia mediante la Reazione Speciale, la portaerei deve prendere parte a quella battaglia. Qualsiasi portaerei che ha terminato il suo movimento in un esagono di porto amico e qualsiasi unità aerea attivata che non sta partecipando ad un esagono con battaglia dichiarata può (ma non è obbligata) essere assegnata a coprire un esagono di battaglia entro il raggio allo stesso modo.

## 7.25 Determinazione dello Stato delle Informazioni dell'Offensiva

Lo stato di Informazioni per l'Offensiva è uguale per tutti gli esagoni di battaglia per quell'Offensiva. Questa procedura non si esplica individualmente per ogni esagono di battaglia. Di conseguenza, se il giocatore che reagisce cambia con successo lo stato delle informazioni, questo effetto vale per tutte le battaglie dichiarate nell'offensiva.

- A. Lo stato delle informazioni di base dell'Offensiva è Attacco di Sorpresa.
- B. Il giocatore che Reagisce può tentare di variare lo stato delle informazioni facendo una delle due cose seguenti. Primo, può scegliere di giocare una carta di Reazione che specifica uno stato di informazioni di Imboscata o Intercettazione. Il gioco della carta di Reazione ha precedenza sullo stato delle informazioni specificato dalla carta Strategica. Se viene giocata più di una carta di Reazione e viene specificato lo stato sia di intercettazione che di imboscata, lo stato diviene di imboscata.
- C. Secondo, se (ma solo se) il giocatore che Reagisce non ha giocato alcuna carta e la carta Offensiva non ha specificato un attacco di sorpresa, il giocatore che Reagisce può optare di effettuare un tiro di dado per le informazioni. Il tiro di dado può variare lo stato da Attacco a Sorpresa ad Intercettazione (mai ad Imboscata, questo lo si può fare solo giocando una carta di Reazione). Una volta che il giocatore che Reagisce effettua il tiro dado per le informazioni, si preclude la possibilità di giocare una carta di Reazione per variare lo stato di informazioni a meno che il testo della carta non lo consenta esplicitamente. Il giocatore che Reagisce può effettuare solo un tiro di dado per le informazioni per Offensiva.

- D. Procedura del tiro di dado per le informazioni: la carta usata per dar inizio all'Offensiva ha un valore informazioni OC e forse uno EC. Se l'Offensiva è partita usando il valore OC, usate il valore informazioni OC. Se l'Offensiva è partita usando una Offensiva EC, considerate il valore informazioni EC. Se il tiro di dado è pari o inferiore del valore di informazioni della carta Offensiva appropriata (modificato, se applicabile, per 7.25.E qui sotto), ha successo e lo stato delle informazioni per l'Offensiva diviene intercettazione. Se il tiro di dado è superiore al valore specificato, allora il tiro di dado non ha successo, e la condizione di informazioni per l'Offensiva è attacco a sorpresa.
- E. Vi è un modo per modificare il tiro di dado per le informazioni. Se in una qualsiasi parte del movimento da parte delle unità Offensive, queste muovono in, attraverso o escono da una ZOI aerea avversaria (neutralizzata o no) il giocatore che Reagisce sottrae 2 dal tiro di dado per le intercettazioni. Comunque, un tiro di dado non modificato di 9 è sempre considerato fallito e dà un attacco di sorpresa, indipendentemente dal modificatore al tiro di dado.

*NOTA DI GIOCO: Le unità aeree/portaerei che sono attivate entro una ZOI nemica che non muovono e dichiarano un esagono di battaglia da quella locazione, non provocano il modificatore al tiro di dado per le informazioni. Questo viene provocato solo se si entra in ZOI, si muove entro di essa, attraverso, e se ne esce.*

### 7.26 Movimento di Reazione

Se lo stato di informazioni è Attacco a Sorpresa, non vi è alcun movimento di Reazione e il giocatore Offensivo risolve immediatamente tutte le battaglie dell'Offensiva dopo che il giocatore che Reagisce ha avuto la possibilità di giocare carte di reazione attacco. Se la condizione di informazioni è Intercettazione o Imboscata, il giocatore che Reagisce può designare un (e solo uno) HQ in rifornimento quale HQ che reagisce, il quale può attivare unità per reagire alle battaglie. Vi deve essere almeno un esagono dichiarato di battaglia entro il raggio da detto HQ (questo raggio non può essere bloccato per alcuna ragione). Se non vi è un tale HQ, non è possibile alcuna reazione. Qualsiasi unità attivata dall'HQ che reagisce può unirsi a qualsiasi battaglia dichiarata che può raggiungere, incluse quelle fuori dal raggio dell'HQ che reagisce.

Il giocatore che Reagisce può attivare un numero di unità pari al valore di Efficienza dell'HQ più il valore logistico del difensore. Se viene giocata una carta Reazione Controffensiva, il valore logistico del difensore è il valore logistico della Controffensiva. Altrimenti, è il valore OC della carta Strategica del giocatore Offensivo (indipendentemente se sia stata giocata come OC o EC). L'HQ che Reagisce può attivare solo le unità che sono in rifornimento ed hanno un percorso di attivazione dall'HQ. Il percorso di attivazione per la reazione può essere tracciato in (ed attraverso) un esagono di battaglia dichiarato anche se contiene unità nemiche.

Tutte le unità che il giocatore che Reagisce attiva devono partecipare ad una battaglia dichiarata. Le unità che non possono essere mosse in tale esagono di battaglia dichiarato non possono essere mosse. Le unità che Reagiscono e che sono in un esagono di battaglia possono essere attivate. Il giocatore che Reagisce non è obbligato ad attivare alcuna unità solo perché lo stato delle informazioni è di Intercettazione o Imboscata. Tutte le restrizioni che governano l'attivazione Offensiva si applicano all'attivazione di Reazione.

Non si può usare più di un ASO durante il movimento di Reazione. L'uso di Trasporto Organico Navale di Unità (8.46) non è limitato durante il movimento di Reazione. Il giocatore che Reagisce non può usare il movimento strategico. Le unità aeree e portaerei attivate possono usare il movimento di Reazione per lasciare l'esagono di combattimento prima che questo sia risolto, ma se lo fanno, devono comunque partecipare alla battaglia nell'esagono da cui sono uscite. Altre unità che iniziano in un esagono di battaglia devono rimanere nell'esagono di battaglia anche se attivate.

### 7.27 Movimento Speciale di Reazione (SR)

Se un unità di terra avversarie terminano il movimento Offensivo in una città, esagono di Risorsa, porto o esagono di aeroporto non occupato e controllato dal giocatore che Reagisce, che sia inoltre entro il raggio di un HQ che Reagisce e in una sua ZOI aerea (neutralizzata o no), il giocatore che Reagisce può tentare una Reazione Speciale su tali esagoni. Per effettuare questa Reazione Speciale il giocatore che Reagisce deve effettuare un tiro di dado per le informazioni che abbia successo (non si può attivare giocando una carta Reazione, si applica comunque il modificatore -2 per la ZOI). Se il tiro di dado ha successo, l'esagono viene dichiarato esagono di battaglia. Questo può avvenire sia che il giocatore Offensivo abbia dichiarato esagoni di battaglia o no. Se è disponibile più di un esagono per la Reazione Speciale, si devono fare tiri di dado separati per ogni esagono. Qualsiasi unità aerea e portaerei assegnata alla copertura dello sbarco nell'esagono dove è stato creato il nuovo esagono di battaglia, prenderanno parte alla battaglia in quell'esagono. Se l'esagono di battaglia di nuova creazione contiene un'unità aerea o portaerei che è stata dichiarata prendere parte ad un'altra battaglia, quell'unità passerà alla battaglia nell'esagono dove si trova se qualsiasi unità che Reagisce fa reazione a quella battaglia.

*ESEMPIO: Una portaerei scorta un'unità di terra usando l'assalto anfibio contro una Hollandia vuota. La CV poi dichiara che attaccherà unità nemiche a Biak, a due esagoni di distanza. L'avversario tira con successo per la Reazione Speciale (SR) ad Hollandia e reagisce con unità aeree/navali alla battaglia in Hollandia. In questo caso, la portaerei prende parte alla battaglia in Hollandia e non a Biak. Se il giocatore che Reagisce avesse tirato con successo per la SR, ma non avesse reagito ad Hollandia con alcuna forza, la portaerei avrebbe preso parte alla battaglia a Biak.*

Gli esagoni dove si entra solamente con movimento di terra non sono disponibili per la Reazione Speciale. Se la possibilità di Reazione Speciale si ha con un evento EC attacco a sorpresa, usate il valore di informazioni OC. La Reazione Speciale di per sé non cambia le condizioni di informazioni.



**ESEMPIO:** Il giapponese muove unità di terra/portaerei a Kauai che è vuota ed entro il raggio dell'HQ Pacifico Centrale ed entro la ZOI dell'unità 7° AF US ad Oahu. Normalmente l'Alleato, poiché il giapponese non ha dichiarato alcun esagono di battaglia, non potrebbe reagire. Ma per la presenza della ZOI dell'unità aerea 7° AF US, l'Alleato può tirare per la Reazione Speciale e, se ha successo, Kauai viene dichiarata esagono di battaglia e l'Alleato può effettuare un normale movimento di reazione. Notate che, in questo esempio, se il giapponese avesse dichiarato altri esagoni di battaglia e il giocatore che Reagisce avesse effettuato un tiro di dado per Reazione Speciale con successo, quest'ultimo avrebbe comunque potuto dichiarare Kauai esagono di battaglia ed includerlo nel suo movimento di Reazione. In effetti, queste regola consente al giocatore che Reagisce e che ha superiorità aerea di rispondere all'occupazione di una città, porto o aeroporto che non sia coinvolto in una normale battaglia dichiarata.

### 7.28 Battaglia e Conclusione dell'Offensiva

Ogni battaglia viene risolta secondo i requisiti della regola 9.0. Dopodiché, tutte le unità attivate, partendo dal giocatore che ha Reagito, effettuano il movimento post battaglia (9.6). Ora l'offensiva si conclude e l'altro giocatore gioca una carta Strategica per iniziare una nuova offensiva, o la Fase delle Offensive si conclude se entrambi i giocatori hanno terminato le proprie carte.

**NOTA DI GIOCO:** Ricordate, anche le unità che non hanno partecipato alle battaglie possono effettuare il movimento post battaglia.



### 7.29 Offensive Future

Una volta per turno di gioco, ogni giocatore può designare una carta Strategica da trattenere per un turno futuro al fine di effettuare una Offensiva, evento o reazione. Non si può designare una carta come offensiva futura se una è già stata così designata. Per designare una carta di Offensiva Futura, il giocatore, nel giocare la carta, la prende e la pone a faccia in giù accanto alla mappa ponendole sopra il segnalino di offensive future. Questo comprende tutta l'attivazione del giocatore, quindi il gioco passa all'avversario. Una carta di Offensive Future non conta per il numero di carte della mano né per la determinazione dell'iniziativa.

#### A. Gioco della carta di Offensiva Futura per ottenere l'Iniziativa

Se, all'inizio della fase delle Offensive, un giocatore ha meno carte dell'avversario, quel giocatore può automaticamente giocare per primo giocando la carta di Offensiva Futura come prima carta. In questo caso, la carta Future Offensive può essere giocata solo come Offensiva EC.

#### B. Gioco della carta di Offensiva Futura nella Fase delle Offensive

Una carta Strategica non può essere giocata come offensiva futura nello stesso turno nel quale è stata designata come tale, né come ultima carta giocata da un giocatore nel corso di una Fase delle Offensive, sia come Offensiva che come Reazione. A parte questa limitazione, una carta di Offensiva Futura può essere giocata in qualsiasi momento nel quale si potrebbe normalmente giocare una carta Strategica. Non si può scartare una carta di Offensiva Futura per soddisfare il requisito di scarto di un evento. Un giocatore può tenere la stessa carta di Offensiva Futura per più turni. L'unico lato negativo nel fare questo è che non si può designare un'altra carta come Offensiva Futura fintanto che la carta designata non è stata usata.

**NOTA:** Qualsiasi carta eccetto le carte di Evento Speciale Dimissioni di Tojo e Offensiva in Manciuria sono possono essere giocate come Offensiva Futura.

## 8.0 MOVIMENTO E RAGGRUPPAMENTO

### 8.1 Capacità di movimento Base

La distanza cui un'unità può muovere nel corso di una Offensiva o Reazione si basa sulla capacità di movimento base del tipo di unità, moltiplicata per il valore OC della carta Offensiva o su un testo EC che sia prioritario rispetto al valore OC. Tutte le unità hanno una capacità di movimento base, che è:

UNITA' DI TERRA: 1 punto movimento

UNITA' NAVALE: 5 punti movimento

UNITA' AEREA: pari al raggio in punti movimento. Se vi sono due valori sulla pedina, usatene uno solo a scelta.

*ECCEZIONE: alcune unità hanno un raggio esteso fra parentesi. Se lo si usa, l'unità aerea non può partecipare ad una battaglia. Se il giocatore desidera usare un'unità aerea con raggio esteso fra parentesi in battaglia, essa deve muovere usando il raggio normale.*

## 8.11 Movimento Attraverso Esagoni Occupati dal Nemico

Durante il movimento, le unità aeree e navali possono muovere attraverso esagoni occupati da unità nemiche. Le unità di terra che effettuano il Trasporto Strategico di Terra o l'Assalto Anfibia sono trattate come unità navali per questa regola, eccetto che per entrare o muovere attraverso un esagono con un'unità navale nemica devono muovere assieme come gruppo con un'unità navale.

Un'unità di terra che muove con movimento di terra può muovere attraverso esagoni occupati esclusivamente da unità navali nemiche, sempre che non siano già esagoni di battaglia dichiarati. L'unità di terra deve terminare il suo movimento se entra in un esagono che contiene unità nemiche aeree, di terra o HQ, o un esagono di battaglia dichiarato.

**NOTA DI GIOCO:** La scala temporale nel gioco è molto ampia e le unità che muovono attraverso esagoni occupati dal nemico durante un'offensiva è accaduto voluto e comune. Questo è molto diverso da gran parte dei wargame e spesso oggetto di dubbi nel corso delle prime partite. Il movimento delle forze aeree e navali è temporale in quanto essere muovono per combattere, mentre le unità di terra che entrano in uno spazio con un'unità di terra nemica cessano il movimento in quanto questo rappresenta due unità di terra con presenza spaziale che si scontrano. Le unità aeree ed HQ sono considerate includere le unità di sicurezza della base che obbligano un'unità di terra che entra nel loro esagono a cessare l'avanzata per mettere in sicurezza l'area, sebbene non siano sufficientemente forti per garantire l'effetto della risoluzione del combattimento.

## 8.2 Movimento e Raggruppamento delle unità Navali

Nel gioco le unità navali possono muovere attraverso esagoni occupati da unità nemiche. In effetti, le regole del movimento navale rappresentano una situazione reale dove le unità navali sono in costante movimento ed occupano un esagono comune solamente quale artificio del sistema ad esagoni e della sequenza di gioco.

## 8.21 Movimento Navale

Un'unità Navale spende un punto movimento per ogni esagono dove entra. Il giocatore muove un'unità o un gruppo di unità alla volta, e deve completare il movimento di un gruppo o di una singola unità prima di iniziare il movimento di un'altra. Le unità Navali possono entrare in qualsiasi esagono attraverso un lato d'esagono d'acqua fintanto che non muove attraverso un lato d'esagono non giocabile di oceano. Le unità Navali non possono mai attraversare un lato d'esagono tutto di terra. Alcuni esagoni di terra hanno due lati di costa separati da una massa di terra non attraversabile. In questi casi una delle linee costiere è stata indicata graficamente come oceano non transitabile. Le unità Navali non lo possono attraversare.



*ESEMPIO: non si può entrare nell'esagono 2220 Soerabja con un'unità Navale attraverso 2119, 2120 o 2221, ma vi si può entrare da 2219, 2319 e 2320.*

Le unità Navali possono normalmente entrare e muovere attraverso ZOI aeree nemiche non neutralizzate, ma non lo possono fare se muovono assieme ad un'unità di terra che effettua assalto anfibio o se effettuano movimento strategico Navale. Le portaerei in mare neutralizzano le ZOI aeree nemiche mentre usano il movimento normale, ma non quando usano il Movimento Strategico Navale.

Le unità Navali devono terminare il loro movimento in un esagono con unità nemiche (vedere gli esempi A e B sull'illustrazione sotto) o in un esagono dal quale unità Navali amiche portaerei e non portaerei con le quali sono raggruppate possono partecipare alla battaglia (esempio C), o in un esagono che contiene un porto amico (esempio D), o in (o entro il raggio da) un esagono vuoto controllato dal nemico che contiene un'unità di terra amica che è entrata mediante assalto anfibio (esempio E).



*Illustrazione del movimento navale*

L'ultima opzione è valida solamente se l'unità di terra si trova nell'esagono nel momento in cui l'unità navale termina il suo movimento; l'unità navale non può terminare il suo movimento in o entro il raggio da un esagono dove un'unità di terra effettua uno sbarco in un momento successivo della sequenza di movimento, a meno che l'esagono sia una destinazione valida per altri motivi (ad esempio, essere entro il raggio di una battaglia).

Le unità navali devono terminare il movimento post battaglia (9.6) in un porto amico. Se un'unità navale, dopo un movimento post battaglia, non può terminare un'Offensiva in un porto amico controllato per qualsiasi ragione, viene eliminata. Notate che le unità Offensive che fanno Reazione sono soggette a diverse restrizioni riguardo se debbano terminare il movimento post battaglia in rifornimento o no.

### 8.22 Movimento Navale di Emergenza

Se, alla fine di un'offensiva o nel corso della fase Politica (con la Resa della Nazione) un giocatore ottiene il controllo di un esagono che contiene unità Navali avversarie che non erano attive, queste possono effettuare un movimento di emergenza. Se il cambio di controllo è avvenuto durante l'offensiva, il movimento avviene dopo la fine dell'offensiva. Se avviene durante la fase Politica, il movimento avviene alla fine della fase.

In un movimento navale di emergenza, le unità Navali sono poste (non mosse) in un porto amico entro 10 esagoni (distanza in esagoni indipendentemente dal terreno). Se vi è più di un porto amico entro il raggio, è il possessore a scegliere dove spostare le unità. Le ZOI aeree avversarie non hanno alcun effetto su questo movimento di emergenza. Se non vi è alcun porto amico entro 10 esagoni, le unità Navali sono eliminate.

*ESEMPIO: quando le Filippine si arrendono, l'unità Navale CA US Asiatica è nell'esagono di Leyte. Il CA viene posto in qualsiasi porto amico entro 10 esagoni, come 2220 Soerabaja.*

### 8.23 Movimento Strategico Navale

Un'unità Navale Offensiva può muovere del doppio del valore in punti movimento consentito da un'Offensiva, se muove da un porto amico ad un altro porto amico. Un'unità navale che usa il movimento strategico navale non può entrare in battaglia né in una ZOI aerea nemica non neutralizzata, né può usare il movimento post battaglia. Un'unità portaerei che usa il movimento strategico navale non esercita la ZOI durante il movimento, né neutralizza ZOI avversarie. L'unità riprende la ZOI immediatamente dopo che ha terminato il suo movimento.

### 8.24 Raggruppamento delle Unità Navali

Nel corso di un'Offensiva o battaglia, un numero qualsiasi di unità Navali possono stare raggruppate in un esagono. Quando non si effettua un'Offensiva o battaglia, non possono raggrupparsi nello stesso esagono più di 6 unità Navali di qualsiasi tipo di un giocatore. Se vi sono unità oltre questo limite, il possessore rimuove le unità in eccesso dal gioco sino a che l'esagono non rientra nei limiti di raggruppamento. Se le unità navali così rimosse erano in rifornimento, sono poste sulla tabella del turno nel turno seguente, quando tornano come rinforzi (e non possono essere ritardate). Se erano fuori rifornimento, vengono eliminate.

## 8.3 Movimento e Raggruppamento delle Unità Aeree

Nel gioco le unità aeree possono muovere attraverso esagoni occupati da unità nemiche. In effetti, le regole del movimento aereo rappresentano una situazione reale dove le unità aeree sono in movimento costante ed occupano un esagono comune solamente quale artificio del sistema ad esagoni e della sequenza di gioco.

### 8.31 Movimento Aereo

Un'unità aerea muove in incrementi o "tratte" pari o inferiori al suo raggio esteso (quello di valore più alto) o raggio normale, per quelle che non hanno il raggio esteso o non desiderano usarlo. Il numero di tratte consentite dipende dal valore OC della carta Offensive usata. Un'unità aerea deve atterrare in un esagono amico controllato che contenga un

aeroporto alla fine di ogni tratta di movimento. Le unità aeree non possono terminare il loro movimento in un esagono con unità di terra nemiche anche se l'esagono è ancora amico controllato, ma possono usare questo aeroporto amico in un tale esagono tra due tratte. Si muove un'unità o gruppo alla volta, e si deve completare il movimento di un gruppo o di una singola unità prima di iniziare il movimento di un'altra.

Le unità aeree non possono mai entrare in un esagono di battaglia. Comunque, un'unità aerea che si trova in un esagono nel momento in cui viene dichiarato esagono di battaglia non è obbligata a muovere fuori di esso prima della battaglia.

**Per poter partecipare ad una battaglia, un'unità aerea deve occupare un esagono amico con aeroporto entro il raggio dalla battaglia, o essere nell'esagono stesso di battaglia.** Un'unità aerea con raggio esteso fra parentesi e che lo usa in qualsiasi punto del suo movimento, non può partecipare ad una battaglia. Di conseguenza, le unità aeree che Reagiscono con un raggio esteso fra parentesi possono reagire solo entro il raggio normale. Le unità aeree che muovono fuori da un esagono di battaglia in un movimento di Reazione, devono partecipare al combattimento nell'esagono di battaglia, anche se ne sono uscite.

### 8.32 Movimento Aereo di Emergenza

Se, durante una Offensiva o durante la fase Politica (mediante la Resa Nazionale), un giocatore ottiene il controllo di un esagono che contiene unità aeree avversarie che non erano attive, queste possono effettuare un movimento aereo di emergenza. Se vi è un aeroporto amico entro il raggio normale o esteso, le unità aeree devono effettuare un movimento aereo di emergenza. Se il cambio di controllo avviene nel corso di una Offensiva, il movimento avviene dopo il termine dell'offensiva. Se avviene durante la fase Politica, il movimento avviene al termine della fase.

Se vi è un aeroporto amico entro il raggio normale o esteso, l'unità aerea viene posta (non mossa) in quella locazione. Se vi è più di un aeroporto entro tale raggio, il possessore sceglie dove spostare l'unità. Se non vi è alcun aeroporto amico entro il raggio, le unità aeree sono eliminate. Un'unità aerea può usare il suo raggio esteso fra parentesi per il movimento aereo di emergenza, anche se ha preso parte ad una battaglia.

*ESEMPIO: il giapponese attacca, cattura e ottiene il controllo su Wake Island, ma l'unità aerea dei Marine non è stata eliminata. Dal momento che non vi sono aeroporti amici entro 4 esagoni da Wake Island, l'unità aerea viene eliminata. Se fosse stata un bombardiere a lungo raggio (LRB) US con raggio 6, avrebbe potuto andare a Midway (sempre che sia Alleata) che si trova entro 6 esagoni da Wake Island.*

### 8.33 Trasporto Aereo Strategico

Le unità aeree Offensive possono effettuare il trasporto strategico nel corso di un'Offensiva muovendo sino al doppio del normale numero di tratte da un aeroporto ad un altro aeroporto amico. Quale esempio, un'unità aerea US con raggio esteso di 4 viene attivata in un'Offensiva con un valore OC di 2. Se usa il Trasporto Aereo Strategico può muovere sino a 4 tratte di 4 esagoni ciascuna, ma ciascuna tratta deve terminare in un aeroporto amico. In nessun punto del movimento l'unità aerea può entrare in una ZOI aerea avversaria non neutralizzata. L'unità non può partecipare ad una battaglia durante l'offensiva nella quale usa il trasporto strategico. Un'unità aerea che usa il movimento aereo strategico non esercita una ZOI durante il suo movimento, né la usa per neutralizzare ZOI avversarie. L'unità riprende la sua ZOI immediatamente dopo che ha terminato il suo movimento.

Vi è seconda forma di trasporto strategico possibile per le unità aeree. Ogni volta che il giocatore Offensivo attiva un'unità aerea, può scegliere di rimuoverla e porla nella tabella dei turni di gioco. L'unità aerea rimossa torna in gioco durante la fase dei rinforzi seguente (non può ritardare), seguendo le normali regole per il *piazzamento dei rinforzi*.

### 8.34 Raggruppamento delle unità aeree

Durante una offensiva o battaglia, un numero qualsiasi di unità aeree possono raggrupparsi in un esagono. Il raggruppamento viene considerato al termine del gioco di qualsiasi carta strategica, sia essa giocata come offensiva o evento. Non più di 3 unità aeree e/o di terra amiche (di qualsiasi dimensione) possono raggrupparsi in un esagono. Se vi sono unità che eccedono questo limite, il possessore rimuove quelle in eccesso partendo dalle unità aeree, sino a far rientrare l'esagono entro i limiti di raggruppamento. Se le unità erano in rifornimento nel momento della rimozione, sono poste sulla tabella del turno nella casella del turno seguente, quando tornano come rinforzi (e non possono essere ritardate). Se le unità in più erano fuori rifornimento, sono eliminate.



Notate che molte coppie di unità aeree US e le unità aeree SEAC del Commonwealth hanno la stessa designazione di unità, ma una di queste è un LRB e l'altra no. Due unità aeree con la stessa designazione contano come una unità per il raggruppamento, ma non per qualsiasi altro fine (cioè vi sono due unità aeree US 7° Forza Aerea).

### 8.35 Ponte Aereo nell'esagono 5408

L'aeroporto in questo esagono rappresenta la capacità delle *sole* unità aeree Alleate, di usare questa locazione come aeroporto per le tratte quando muove ad un'altra locazione. Un'unità aerea o di terra non può mai terminare il suo movimento in questo esagono. L'unica cosa che neutralizza temporaneamente questa capacità Alleata è la presenza di un'unità Navale giapponese in questo esagono nel corso di un'offensiva.

## 8.4 Movimento e raggruppamento delle unità di terra

Le unità di terra hanno tre modi di muovere: movimento di terra, assalto anfibio e movimento strategico (le unità di terra possono anche sganciarsi in risposta al movimento da parte avversaria). Il giocatore muove un'unità o un gruppo di unità alla volta, e deve completare il movimento di un gruppo o singola unità prima di iniziare il movimento prima di iniziare il movimento di un'altra.

Le unità di terra possono usare il movimento di terra per muovere da un esagono di terra ad un altro esagono di terra attraverso un lato d'esagono di terra spendendo un numero variabile di punti movimento per ogni esagono dove entrano (8.42).

Inoltre, le unità di terra hanno due modi di muovere attraverso lati d'esagono tutti di oceano. Il primo è il Trasporto Strategico di Terra, che consente alle unità con capacità di assalto anfibio di muovere da un esagono costiero amico (con o senza porto) ad un porto amico disponibile in rifornimento (8.44). Il secondo è l'assalto anfibio vero e proprio, e consente alle unità di terra con capacità anfibia di muovere da un esagono costiero amico (con o senza porto) a qualsiasi altro esagono costiero che può contenere unità di terra nemiche (8.45).

### 8.41 Restrizioni al Movimento

- A. Le unità di terra giapponesi non possono entrare in esagoni cinesi non costieri (ad esempio, le unità di terra giapponesi in 2508 non possono muovere direttamente negli esagoni 2408 o 2507 con il normale movimento di terra). Le unità alleate nella Cina non costiera non possono essere attaccate. *NOTA: Nel gioco sono rappresentate solo le forze cinesi CBI.*
- B. Le unità di terra giapponesi possono entrare nell'India settentrionale o a Ceylon, ma non possono muovere oltre in India. Vedere la definizione di confine nazionale. Le unità aeree e navali giapponesi possono attaccare le unità Alleate in qualsiasi parte dell'India.
- C. Nessuna unità di terra o aerea può entrare in territorio sovietico per alcuna ragione. Se non vi è altra scelta l'unità viene permanentemente rimossa dal gioco.
- D. Nessuna unità di terra Alleata, eccetto le unità di terra cinesi, può entrare in un esagono non costiero della Cina.
- E. Le unità di terra cinesi possono solo operare in Burma, India settentrionale, Kunming e tutti gli esagoni adiacenti al Kunming. Le unità cinesi che sono obbligate a muovere in qualsiasi altro esagono di terra sono eliminate.

### 8.42 Movimento di terra

Un'unità di terra spende un numero variabile di punti movimento per entrare in un esagono di terra. Il movimento deve avvenire attraverso lati di esagono di terra.

Un'unità spende 1 punto movimento per entrare in un esagono di terreno aperto, 3 punti movimento per entrare in un esagono di montagna, e 2 punti movimento per entrare in tutti gli altri tipi di terreni. Un'unità di terra non può entrare in un esagono se non ha punti movimento sufficienti per farlo. Questo significa che durante Offensive OC di valore basso, le unità di terra possono non essere in grado di effettuare il movimento di terra.

Un'unità che entra in un esagono che non contiene unità nemiche non navali mediante una via di trasporto spende ½ punto movimento. Un'unità di terra durante il movimento di reazione può muovere attraverso una via di trasporto, ma non può entrare in un esagono usando il costo di movimento della via di trasporto se è presente un'unità di terra nemica. Un esagono privo di segnalino di Via di Trasporto (vedere 13.77) non è accessibile né si può muovere partendo da questo ed usando il costo di movimento della via di trasporto.

Un'unità di terra che usa il movimento di terra deve cessare il movimento quando entra in un esagono che contiene unità di terra o aeree avversarie o un HQ avversario, ma non è inibita dalla presenza di unità navali. Un'unità di terra non può uscire da un esagono con battaglia dichiarata e deve fermarsi se entra in un tale esagono.

### 8.43 Disingaggio di Terra

Le unità di terra del giocatore che Reagisce possono muovere da un esagono che contiene unità avversarie di terra Offensive che vi sono appena entrate, se valgono tutte le condizioni seguenti:

- Le unità possono muovere in un esagono di terra che non è quello da cui le unità avversarie sono entrate e che non contiene unità avversarie.
- La forza di attacco del giocatore che Reagisce è superiore (non pari) a quella delle unità avversarie nell'esagono.

Se si ha un disingaggio di terra, le unità che si sganciano muovono in un esagono adiacente valido (indipendentemente dai costi in MP) e le unità che stanno muovendo possono continuare a farlo se restano loro punti movimento.

### 8.44 Trasporto Strategico di Terra

Un'unità di terra con capacità di Assalto Anfibio può muovere da un esagono costiero (con o senza porto) ad un porto amico di una distanza massimo pari alla distanza che potrebbe coprire un'unità navale nella corrente offensiva. Dal momento che un'unità navale può muovere del doppio della sua capacità se si sposta da un porto amico ad un altro porto amico, un'unità di terra che effettua il Trasporto Strategico di Terra e che inizia il movimento in un porto amico può anch'essa muovere del doppio della sua capacità di movimento.

Il percorso del movimento non può mai entrare in una ZOI aerea nemica non neutralizzata e non può terminare il movimento in un esagono con un'unità nemica. L'unità di terra deve terminare il suo movimento in un porto amico. Il Trasporto Strategico di Terra non può essere combinato con altre forme di movimento nella stessa offensiva. Notate che il trasporto strategico di terra non impone l'uso dei punti di trasporto anfibio (ASP).

Un porto catturato usando il movimento di terra durante l'Offensiva conta come porto amico e può essere usato durante l'offensiva per il Trasporto Strategico di Terra. Comunque, un esagono nel quale si entra esclusivamente mediante Assalto Anfibio si converte al controllo amico appena prima del movimento post battaglia e quindi non è una destinazione possibile per il Trasporto Strategico di Terra.

*NOTA: questo è un movimento Navale amministrativo che usa trasporti truppa lenti, ed è per questo che non usa un ASP.*

#### 8.45 Assalto Anfibio (Offensivo e di Reazione)

Tutte le unità di terra giapponesi, US, inglesi del Commonwealth (eccetto la Brigata Corazzata), australiane e neozelandesi hanno capacità di Assalto Anfibio. Le unità olandesi, indiani e cinesi non l'hanno e non possono usare l'Assalto Anfibio né il trasporto strategico.

Un'unità di terra che muove in questo modo può muovere da qualsiasi esagono costiero (con o senza un porto) a qualsiasi esagono costiero (con o senza porto) di una distanza pari a quella di movimento di un'unità navale nella corrente offensiva. Un Assalto Anfibio non raddoppia mai la distanza di movimento, anche se entra in un porto amico alla fine del movimento. Un Assalto Anfibio può entrare in qualsiasi esagono costiero non di montagna (eccezione: Port Moresby, esagono 3823, che può subire l'assalto anfibio anche se è un esagono di montagna) che contenga o meno unità di terra nemiche. Notate che le carte Evento che limitano l'attivazione delle unità navali non impediscono alle unità anfibe di usare l'Assalto Anfibio, e che la Rivalità Interarmi Eventualmente in essere non impedisce alle unità dell'Esercito (giapponese o US) di usare il movimento di assalto anfibio.

##### A. Requisiti ASP per l'Assalto Anfibio (Offensivo e di Reazione)

Si usa un Punto Assalto Anfibio (ASP) per ogni unità di terra di dimensione divisionale (XX) o inferiore che effettua un Assalto Anfibio. Ogni unità di grandezza Corpo o Armata (XXX o XXXX) usa un ASP per ogni livello di forza (cioè un Corpo o Armata ridotto richiede un ASP, se a piena forza due ASP). *Eccezione: l'Armata Giapponese Coreana costa 2 ASP, non 1 ASP, per livello di forza (cioè se a piena forza costa 4 ASP muoverla con Assalto Anfibio).*

Un ASP può essere usato una sola volta per turno di gioco. Annotate il suo utilizzo ponendo il segnalino Naviglio Anfibio Usato [AMPHIBIOUS SHIPPING USED] sulla Tabella Strategica. Se sono disponibili ASP insufficienti, le unità per le quali vi sono ASP insufficienti non possono effettuare l'Assalto Anfibio.

**Importante:** Durante la Reazione non si può usare più di 1 ASP per il movimento di Reazione. Questo non ha effetto sul trasporto organico giapponese (8.46), in quanto questo tipo di movimento non usa un ASP.

##### B. Restrizioni all'Assalto Anfibio (Offensivo e di Reazione)

Il percorso preso dalle unità di terra che fanno Assalto Anfibio non può entrare o uscire da un esagono che contiene un'unità navale nemica (attiva o inattiva), a meno che l'unità che assalta non muova assieme ad un'unità navale amica per l'intero suo movimento. Un'unità che fa Assalto Anfibio non può mai entrare o uscire da un esagono entro una ZOI aerea nemica non neutralizzata.

**Importante:** se unità di terra che fanno Assalto Anfibio sono prive di unità navali amiche che le accompagnano e forze Navali avversarie di qualsiasi tipo terminano il loro movimento nell'esagono di battaglia quale risultato della reazione, l'assalto viene annullato e le unità assaltanti sono respinte. Ogni unità di terra subisce una perdita di forza e non prende parte alla battaglia nell'esagono. Se non vi sono unità che prendono parte alla battaglia dopo di ciò, la battaglia è considerata persa per il giocatore offensivo e viene annullata. Qualsiasi unità attaccante con assalto anfibio che non viene eliminata deve effettuare il movimento post battaglia dall'esagono.

*NOTA DI GIOCO: il muovere una forza anfibia con una portaerei neutralizza sempre le ZOI aeree avversarie per tutto il movimento. Inoltre, il posizionare una CV in modo da neutralizzare una ZOI aerea avversaria prima di muovere le unità che fanno Assalto Anfibio consente a queste di muovere attraverso l'area.*

*NOTA: l'assalto anfibio è l'uso di unità Navali specializzate per effettuare l'invasione anfibia, la caratteristica della guerra nel Pacifico. Il movimento attraverso unità avversarie è volutamente molto limitato. Il movimento attraverso unità avversario è volutamente molto restrittivo. Le invasioni non possono aggirare locazioni nemiche che contengono forze aeree e Navali avversarie. Queste forze devono essere neutralizzate prima che le preziose truppe da combattimento possano essere rischiate. Sebbene le forze che assaltano entrino nell'esagono, questo è un meccanismo per velocizzare il gioco. In realtà, se il confronto aeronavale nell'esagono non ha successo, i trasporti truppe vengono ritirati prima di entrare nell'area di battaglia, come fecero i giapponesi nella battaglia del Mar dei Coralli. Si ebbero offensive con scorta leggera, sebbene molto rare, quando le difese erano principalmente guarnigioni e si poteva ottenere la piena sorpresa.*

### C. Conclusione dell'Assalto Anfibio (solo Offensivo)

Se alla fine della risoluzione della battaglia che contiene un assalto anfibio, le unità di terra offensive che hanno assaltato non sono in un esagono amico controllato (cioè hanno perso la battaglia aeronavale o terrestre), queste solamente possono effettuare il movimento post battaglia come un'unità navale, ma devono terminare il movimento in un porto o esagono costiero amico. Se non è possibile, le unità che hanno fatto Assalto Anfibio sono eliminate.

### D. Limitazioni Speciali per l'Assalto Anfibio dell'esercito US

Vi è una speciale limitazione per le unità di terra dell'esercito US. Possono effettuare il movimento di assalto anfibio in un'isola di un singolo esagono controllata ed occupata dal giapponese, solo se terminano il movimento in un esagono che contiene un'unità US Marine che ha anch'essa appena completato il movimento di assalto anfibio in quell'esagono. In tutti gli altri casi, la presenza di un'unità US Marine non è obbligatoria per effettuare l'Assalto Anfibio. Né vi è alcuna limitazione per le unità di terra dell'esercito US per gli assalti anfibi nelle isole multiesagono o nel corso della Reazione.

*NOTA: a parte le unità Marine, la cui ragion d'essere è l'assalto anfibio, molte unità dell'esercito Alleato erano addestrate in questo aspetto operativo. Le limitazioni valide per l'esercito US mantengono il ruolo che i Marines ebbero nelle invasioni anfibe nella tarda guerra, anche se vi furono invasioni esclusivamente dell'esercito nelle campagne della Nuova Guinea e delle Filippine.*



#### 8.46 Capacità di Trasporto Navale Organico per il giapponese

Il giapponese ha 5 unità di terra della dimensione di brigata (1°, 2°, 3° e 4° SN e la SS). Queste unità possono effettuare l'assalto anfibio usando un punto trasporto anfibio (ASP) per unità, o muovendo per l'intera mossa assieme ad una unità Navale di tipo CA, CL o APD senza alcun costo in punti anfibi. Ogni unità navale di questi tipi, a forza piena o ridotta, può spostare una di queste brigate. Se l'unità navale viene eliminata nel corso dell'Offensiva, anche l'unità di terra che trasporta viene eliminata non sbarca. Se l'unità navale perde un livello di forza non vi è alcun effetto sull'unità trasportata.

*ESEMPIO: nel turno di dicembre 1941, il CA giapponese Aoba può consentire al distaccamento Mari del Sud (Brigata SS) di effettuare l'Assalto Anfibio muovendo in gruppo da Truk a Rabaul. Le unità che trasportano e quelle trasportate devono iniziare il movimento nella stessa locazione.*

*NOTA DI GIOCO: vi sono pochissime combinazioni di unità navali e di terra che possono consentire questo tipo di movimento, ma è un modo utile di catturare con poco sforzo basi avversarie non occupate, specialmente ad inizio guerra.*



#### 8.47 Barconi Giapponesi

Quando il giapponese gioca l'Evento Barconi Giapponesi, egli gira il suo segnalino ASP dalla parte "BARGES" e lo tiene accanto a sé. Durante qualsiasi Offensiva (solamente, non come Reazione), che ha una carta

OC di valore 3 (anche se giocata come Evento), il giapponese può muovere una unità di terra di qualsiasi dimensione con assalto anfibio al costo di zero ASP, attraverso un lato d'esagono tutto di oceano, come suo intero movimento. Questo movimento può causare una battaglia ed è trattato come qualsiasi altro assalto anfibio. Se obbligate a ritirarsi, le unità offensive usano il movimento su barconi per tornare nell'esagono di provenienza. Il giapponese perde questa capacità per il resto della partita dal gioco della carta Evento Motovedette Alleate.

### 8.48 Raggruppamento delle Unità di Terra

Durante una offensiva o battaglia, un numero qualsiasi di unità di terra possono raggrupparsi in un esagono. Il raggruppamento viene valutato al termine del gioco di qualsiasi carta strategica che sia giocata come offensiva o evento.

Non più di 3 unità aeree e/o di terra amiche (di qualsiasi dimensione) possono raggrupparsi in un esagono. Se vi sono unità che eccedono questo limite, il possessore rimuove quelle in eccesso, a partire dalle unità aeree, sino a che l'esagono non rientra nei limiti. Se le unità erano in rifornimento quando sono state rimosse, sono poste sulla tabella del turno nella casella del turno seguente, quando tornano come rinforzi (e non possono essere ritardate). Se erano fuori rifornimento, sono eliminate.



#### 8.49 La Brigata Corazzata inglese

L'Alleato può ricevere la 7° Brigata Corazzata giocando una carta evento. La 7° Brigata Corazzata non può usare l'Assalto Anfibio, ma può usare il Trasporto Strategico di Terra. La 7° Brigata Corazzata non può entrare in esagoni di Montagna eccetto mediante una via di trasporto o con Trasporto Strategico di Terra.

## 9.0 RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE

Ogni battaglia viene condotta in due fasi, prima si risolve il combattimento Aeronavale e poi quello di Terra. Vi sono due tabelle di combattimento separate, quella aeronavale e quella di terra. Sebbene i due tipi di combattimento usino procedure similari, i modificatori al tiro di dado sono diversi.

## 9.1 Chi partecipa alla battaglia

Tutte le unità nell'esagono di battaglia devono partecipare a quella battaglia. Nessuna unità di alcun giocatore può partecipare a più di una battaglia per Offensiva.

### 9.11 Unità Aeree e Portaerei in Battaglia

Le unità aeree e le portaerei attivate possono partecipare ad una battaglia se si trovano entro il loro raggio aereo dall'esagono di battaglia. Un'unità aerea/portaerei che si trova nell'esagono di battaglia deve partecipare a quella battaglia e non può partecipare ad altre che siano entro il raggio. Se un'unità aerea/portaerei del giocatore che Reagisce inizia la sua Reazione in un esagono di battaglia e reagisce fuori dall'esagono, deve comunque partecipare a quella battaglia anche se non si trova più nel suo esagono.

Le unità portaerei che non hanno terminato il loro movimento in un esagono amico di porto devono prendere parte alla battaglia o essere assegnate per coprire uno sbarco anfibio contro un esagono controllato dal nemico e vuoto.

### 9.12 Unità Navali in battaglia

Le unità navali che non siano portaerei che vengono attivate e che entrano nell'esagono di battaglia, aggiungono la loro forza navale al valore totale di combattimento aeronavale.

Le unità navali che non siano portaerei e che non sono nell'esagono di battaglia, ma in un esagono con una unità navale portaerei che partecipa all'esagono di battaglia, non usano il loro valore di combattimento nella risoluzione della battaglia, ma la loro presenza con la portaerei le coinvolge nelle procedure di assegnazione delle perdite.

Le portaerei che sono entro il loro raggio aereo dall'esagono di battaglia, incluso quelle che sono nell'esagono di battaglia, sommano sempre il loro valore di combattimento al combattimento aeronavale.

### 9.13 Unità di terra in battaglia

Tutte le unità di terra in un esagono con battaglia dichiarata devono partecipare alla parte del combattimento di terra nella battaglia. Le unità di terra Offensive che entrano in un esagono di battaglia con assalto anfibio partecipano solo al combattimento di terra, se la loro parte vince la battaglia aeronavale.

Se il giocatore Offensivo perde la battaglia aeronavale (non sono influenzate dalle unità di terra che Reagiscono) e vi sono unità che sono entrate nell'esagono con il movimento di terra e altre con l'assalto anfibio, partecipano alla battaglia di terra solo le unità che hanno mosso per terra. Le unità di terra che reagiscono e che entrano nell'esagono di battaglia con assalto anfibio partecipano alla parte di battaglia di terra indipendentemente dal risultato della battaglia aeronavale.

### 9.14 Rifornimento in battaglia

Il rifornimento non ha effetto sulla risoluzione della battaglia. I suoi effetti sono già compresi nella Fase di Attrito del turno e nelle limitazioni alle attivazioni.

*NOTA: il combattimento nel gioco non è inteso come analisi operativa o tattica delle interazioni aeree, navali e di terra nel Pacifico. Lo scopo è di premiare il giocatore che sappia guidare un mix bilanciato di forze che, assieme a buone informazioni, possano esprimere maggiore potenza di fuoco, mantenendo una percentuale di perdite in linea con la storia. Le unità Navali di superficie che sono raggruppate con le portaerei, ma non locate fisicamente nell'esagono di battaglia, sono la scorta, il cui valore difensivo protegge le portaerei, ma non contribuiscono al combattimento di superficie, che è la ragione per la quale non si usa il loro valore di combattimento nell'offesa. Inoltre, il fatto che le navi di superficie nell'esagono di battaglia possano assegnare i loro colpi alle unità che sono entro il raggio, ma non nell'esagono di battaglia, è un'astrazione per considerare che l'azione di superficie avviene nelle vicinanze dell'esagono di battaglia. Fintanto che non vi sono portaerei nell'esagono di battaglia, sono necessarie unità aeree o portaerei (in base uno a uno) per provocare loro dei danni.*

Il sistema riproduce i risultati delle campagne combattute nel corso della guerra, ma per il livello strategico del gioco consente un dettaglio limitato, eccetto a livello macro, sul perché siano stati ottenuti questi risultati. Il combattimento tende ad essere sanguinoso, data la scala temporale e la natura di attrito del conflitto che è inferiore alla scala di rappresentazione del gioco, ma che deve essere considerata mediante questo meccanismo. Notate inoltre che alcune battaglie rappresentano in realtà una serie di battaglie. Per esempio, una grande battaglia navale nell'esagono di Guadalcanal potrebbe rappresentare tutte le perdite subite nelle battaglie delle Solomone Orientali, Santa Cruz e Guadalcanal.

## 9.2 Procedura di combattimento aeronavale

A. Entrambe le parti sommano il loro valore di attacco delle unità aeree e Navali nell'esagono di battaglia, e vi aggiungono quello delle unità CV, CVL e CVE attivate entro il raggio. Il giocatore che Reagisce aggiunge anche la forza delle unità navali ed aeree inattive che hanno iniziato l'offensiva nell'esagono di battaglia, anche se rimangono inattive dopo l'attivazione di reazione. Nel combattimento aeronavale, le unità aeree che usano il loro raggio esteso non fra parentesi in battaglia dimezzano la forza di attacco (per eccesso) in combattimento (a raggio normale sono a piena forza, anche se hanno usato il raggio esteso per muovere durante l'offensiva). Le unità aeree con raggio esteso tra parentesi non possono usare il raggio esteso né per unirsi alla battaglia né per muovere durante

un'offensiva se devono prendere parte alla battaglia. Questa somma di forze di attacco viene modificata dai casi che seguono.

*NOTA: Le unità aeree basate a terra che operano a raggio esteso usano solo gli aerei bimotori. Questo diminuisce il loro potenziale di combattimento per la mancanza di caccia e per la riduzione del carico bellico per aumentare l'autonomia. Le unità LRB comprendono nel loro valore la relativa inefficacia contro le unità navali ed il fatto che il teatro del Pacifico per la maggior parte aveva infrastrutture sparse che non erano facili da danneggiare con il bombardamento ad alta quota. La campagna di bombardamento strategico contro il Giappone è trattata con una procedura separata.*

*NOTA DI GIOCO: per evitare ai giocatori problemi di calcolo, il sistema dà lo stesso peso a tutti i fattori in battaglia. Il problema è che talvolta dovreste sommare molti piccoli fattori ottenendo una somma anche eccedente 100. Per evitare l'uso di una calcolatrice abbiamo creato un supporto grafico. Vi sono due stelle US (blu e azzurra) che possono essere usate assieme alla tabella strategica. Designate una pedina come unità (azzurra) e l'altra come decine. Spostate fisicamente le pedine nelle caselle per ogni fattore di combattimento. Quando avrete finito avrete la lettura immediata del numero totale di fattori di combattimento. Abbiamo anche incluso una matrice numerica per calcolare i moltiplicatori di combattimento nella Tabella del Combattimento.*

- B.** Tirate un dado (eventualmente modificando il risultato) per ogni giocatore a determinare il valore di efficienza nel combattimento. La forza totale di attacco di ogni giocatore viene moltiplicata per il valore di efficienza risultante, per dare il totale dei colpi causati dal giocatore.

| <b>Modificatori al tiro di dado</b> |                                                                                                            |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Imboscata                           | Alleato +4                                                                                                 |
| Attacco di sorpresa                 | +3                                                                                                         |
| Turno di gioco 1943                 | +1 per l'Alleato se è presente qualsiasi unità aerea o portaerei US                                        |
| Turni di gioco 1944 – 1945          | +3 per l'Alleato se è presente qualsiasi unità aerea o portaerei US                                        |
| Evento                              | + modificatore specificato nell'Evento. Nota: alcune carte evento hanno modificatori speciali in battaglia |

| <b>Tabella dei Risultati del Combattimento Aeronavale</b>                                                                                           |                                |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| <i>Tiro di 1 dado a 10 facce = Valore di Efficienza nel Combattimento</i>                                                                           |                                |
| 0, 1, 2                                                                                                                                             | 0,25 (arrotondate per eccesso) |
| 3, 4, 5                                                                                                                                             | 0,50 (arrotondate per eccesso) |
| 6, 7, 8                                                                                                                                             | 1                              |
| 9                                                                                                                                                   | 1*                             |
| + 9                                                                                                                                                 | 1                              |
| * = se il tiro di dado è stato 9 prima delle modifiche, quella parte ha ottenuto un colpo critico oltre a ricevere il risultato 1. Vedere 9.2.F.6.. |                                |

- C.** Se lo stato delle informazioni era **Intercettazione**, entrambi i giocatori assegnano simultaneamente un numero di colpi pari alla loro efficacia in combattimento moltiplicata la forza aeronavale totale.

*ESEMPIO: l'Alleato ha un'unità CV con forza di attacco 12, un LRB con forza 4, un'unità aerea da 10 a raggio normale, un'unità aerea da 10 a raggio esteso, ed una BB di forza 16 nell'esagono di battaglia. La sua forza totale è 47. Lo stato di informazioni è Intercettazione, quindi non vi è modificatore al tiro di dado. Con 2 o meno, vengo-no assegnati 12 colpi alle unità giapponesi, con 3-5 i colpi sono 24, con 6 o più 47.*

- D.** Se lo stato di informazioni era **Attacco a Sorpresa**, il giocatore Offensivo assegna per primo i suoi colpi. Le unità avversarie sopravvissute del giocatore che Reagisce nell'esagono di battaglia calcolano poi la loro forza di combattimento, tirano sulla CRT ed assegnano i colpi alle unità del giocatore Offensivo.

- E.** Se lo stato di informazioni era **Imboscata** (possibile solo giocando una carta di reazione), il giocatore che Reagisce assegna per primo i colpi. Solo le unità Offensive sopravvissute poi tirano sulla CRT ed assegnano i colpi alle unità del giocatore che Reagisce.

- F. Come assegnare i colpi.** Il giocatore che ha tirato il dado assegna tutti i suoi colpi alle unità avversarie. I colpi possono essere assegnati alle unità che hanno partecipato alla battaglia ed alle unità navali non portaerei che non sono nell'esagono di battaglia, ma raggruppate con un'unità portaerei che partecipa alla battaglia i colpi possono essere assegnati in qualsiasi modo si desideri entro le restrizioni che seguono.

*NOTA DI GIOCO: il sistema di combattimento genera colpi. Il problema è capire come assegnare i colpi. La bravura è comprendere come comporre le vostre offensive in modo da scortare gli elementi preziosi come le portaerei.*

*NOTA STORICA: La percezione comune è che la guerra nel Pacifico sia stata dominata dalle portaerei. A livello macro questa è una affermazione veritiera, ma in effetti per il tardo 1942 le portaerei prebelliche si erano date la caccia provocando la loro virtuale estinzione. Questa è la motivazione per la quale le battaglie di superficie della campagna delle Solomone divenne la forma dominante di combattimento navale sino a quando i cantieri navali US*

iniziarono a sfornare un fiume ininterrotto di portaerei della classe Essex. I giocatori troveranno un simile andamento nella disponibilità delle loro portaerei.

1. Se si ottiene un numero di colpi pari alla forza difensiva dell'unità, questa viene girata sul retro o eliminata se già sul lato ridotto.
2. Tutte le unità a piena forza devono essere ridotte prima che possano essere eliminate altre unità già ridotte. Le unità che hanno un solo lato sono considerate unità ridotte. Le unità Navali non portaerei che non sono nell'esagono di battaglia, ma che sono raggruppate con una portaerei che partecipa alla battaglia, possono e devono subire le perdite prima che sia eliminata qualsiasi unità ridotta.
3. Se vi sono colpi eccedenti e nessuna unità può essere colpita per la restrizione sull'assegnazione dei colpi, i rimanenti colpi sono persi. *Proseguendo l'esempio del caso C, la forza Alleata di 47 punti ottiene un 6 e quindi applica 47 colpi alle forze aeronavali giapponesi. L'alleato riduce tutte le unità giapponesi eccetto un'unità a piena forza, che rimane con difesa 18, mentre all'Alleato rimangono solo 10 colpi da assegnare. Non si può eliminare un'unità giapponese già ridotta in quanto rimane un'unità a piena forza, quindi i rimanenti 10 colpi sono persi.*

4. Per assegnare colpi alle unità Aeree, CV, CVL e CVE che non sono in un esagono di battaglia che contiene unità navali avversarie (sono fuori dall'esagono di battaglia o l'esagono di battaglia non contiene unità navali avversarie), vi deve essere un'unità Aerea, CV, CVL o CVE amica nella battaglia per ogni tale unità che subisce l'assegnazione dei colpi. Ad esempio, se una parte ha un'unità aerea ed una CV e l'avversario ha tre unità CV, CVL o CVE, si possono assegnare colpi solo a due delle tre unità. In tutti i casi la parte che assegna i colpi sceglie quale portaerei o unità aerea subisce i colpi. Le unità navali senza capacità aerea possono sempre essere bersaglio di colpi generati durante una battaglia aeronavale.

*ESEMPIO: se il giapponese ha una portaerei e ottiene 45 colpi contro una forza Alleata con due portaerei a piena forza, è possibile che gran parte dei colpi vadano perduti perché l'incapacità di ridurre una delle due portaerei impedirebbe a qualsiasi unità ridotta di essere eliminata, essendoci ancora una unità navale Alleata a piena forza.*

Il corollario di questa condizione è che se una delle parti non ha unità aeree o portaerei presenti e l'altro ne ha una o più, nessuna delle unità aeree o portaerei può essere danneggiata se non si trova effettivamente nell'esagono di battaglia con le unità navali avversarie.

5. Se un giocatore era l'unico ad avere unità aeronavali nella battaglia aeronavale, i colpi possono essere assegnati a qualsiasi unità di terra avversaria nell'esagono. Se vi sono unità aeree o navali nemiche in battaglia, i colpi possono essere assegnati solo alle unità aeree e/o navali. L'ultimo livello di forza di terra in un esagono non può essere eliminato con colpi aerei e navali; quando si generano colpi sufficienti per eliminare le unità di terra in un esagono, il giocatore che Reagisce sceglie quale unità ridotta sarà, l'ultimo livello di forza di terra. Comunque, un esagono con forza di difesa intrinseca è sempre l'ultimo livello di forza rimanente in un esagono. I colpi rimanenti che non possono essere usati sono persi.
6. **Colpo critico.** Se si ottiene un colpo critico (tirando un 9 prima delle modifiche o per un evento), il giocatore può aggirare le limitazioni del caso 2 sopra, eliminando unità mentre ne lascia altre a piena forza. *Continuando l'esempio sopra, l'Alleato ha giocato la carta Rochefort rendendo lo stato di informazioni Imboscata con una condizione speciale che consente a qualsiasi tiro di dado modificato di 9 o più di essere considerato colpo critico. L'Alleato potrebbe assegnare i 10 colpi non assegnati per eliminare una unità giapponese ridotta, anche se rimarrebbe un'unità navale a piena forza.*

Inoltre, quando un giocatore ottiene un colpo critico, e matematicamente non è in grado di ottenere almeno una perdita, viene assegnata una perdita di livello all'unità avversaria con forza difensiva minore che possa ricevere i colpi (in caso di parità decide il giocatore che Reagisce).

*NOTA: Questo simula la capacità della forza che porta l'imboscata, o un caso fortuito durante la battaglia, che distrugge una parte della forza avversaria. È in questo modo che può accadere nel gioco un caso come quello di Midway. Vi sono solo due carte Alleate che consentono di ottenere la condizione di Imboscata, quindi non è una cosa normale a meno che non tiriate molti 9.*

7. **Vantaggio nel Raggio degli Aerei Giapponesi Imbarcati.** In una battaglia aeronavale dove l'Alleato non ha ottenuto un colpo critico ed il giapponese ha più di una portaerei presente, il giapponese può trasferire una perdita subita tra una portaerei ed un'altra. Dopo che sono stati assegnati tutti i colpi, il giapponese può ridurre una portaerei giapponese o eliminarne una ridotta per recuperare un livello di forza perso da un'altra portaerei (o da ridotta a piena forza o da eliminata a ridotta). Il numero di colpi rappresentato da questo non viene calcolato, è un trasferimento di un livello di forza.

*ESEMPIO: supponendo che l'Alleato non abbia ottenuto un colpo critico, ed il giapponese abbia una CV ed una CVL tra le sue unità che l'Alleato ha ridotto da piena forza a forza ridotta, il giapponese potrebbe trasferire un livello perso dalla CV sulla CVL, eliminandola e riportando la CV a piena forza.*

*NOTA: questa regola intende cogliere due effetti. Primo, gli aerei imbarcati giapponesi avevano per gran parte della guerra un'autonomia superiore rispetto agli aerei imbarcati US che però erano meglio armati. Secondo, la dottrina giapponese spesso poneva le portaerei leggere in formazione davanti alle portaerei più grandi. Quello che viene simulato qui sono gli aerei US che colpiscono le CVL isolate senza trovare le più grandi CV.*

### 9.3 Determinazione del vincitore del combattimento aeronavale

Entrambe le parti sommano la forza di attacco delle unità aeree e navali sopravvissute che hanno dato la loro forza in battaglia, attive o inattive. Le unità aeree che hanno dimezzato la loro forza in battaglia a causa del raggio lo continuano a fare in questo calcolo. Le unità Navali non CV nell'esagono di battaglia sono considerate in questo calcolo solo se si trovano nell'esagono di battaglia (per esempio, un'unità navale BB nell'esagono di battaglia conta, ma una BB che sta scortando portaerei più distanti che hanno partecipato alla battaglia non conta, dal momento che non ha dato il suo valore di attacco nella battaglia). La parte che ha il totale superiore è il vincitore del combattimento aeronavale. In caso di parità vince il giocatore che Reagisce, eccetto se non vi sono unità aeree o navali sopravvissute.

**Eccezione speciale:** se il giocatore che Reagisce ha una o più unità aeree o portaerei sopravvissute presenti, e il giocatore Offensivo non ha unità aeree o portaerei sopravvissute presenti, il giocatore che Reagisce vince automaticamente la battaglia, indipendentemente dalle forze di attacco.

**NOTA:** il potere aereo fu la variabile critica nel combattimento navale della seconda guerra mondiale. L'eccezione speciale riguarda le situazioni potenziali, come Guadalcanal, dove anche poche unità aeree potevano impedire a potenti unità di superficie di sostenere operazioni nell'area.

#### 9.31 Nessuna Unità Aerea o Navale Sopravvissuta

Se nessuna unità aerea o navale sopravvive alla battaglia, il risultato è considerato una vittoria del giocatore Offensivo.

#### 9.32 Vittoria del Giocatore che Reagisce

Se il giocatore che Reagisce è il vincitore, le unità di terra Offensive che sono entrate nell'esagono mediante Assalto Anfibio non prendono parte alla battaglia di terra e devono in seguito effettuare il movimento post-combattimento fuori dall'esagono. Le unità che fanno Assalto Anfibio non catturano l'esagono in questo caso anche se non vi sono unità di terra che reagiscono nell'esagono. Se l'esagono contiene unità di terra Offensive che sono entrate nell'esagono via terra, non con movimento di assalto anfibio, effettuate immediatamente una battaglia di terra se vi sono unità di terra di entrambe le parti nell'esagono. Altrimenti non vi è battaglia di terra.

#### 9.33 Vittoria del giocatore Offensivo

Se il giocatore Offensivo vince e rimane nell'esagono di battaglia qualsiasi unità di terra assieme ad unità di terra che hanno Reagito (attive o inattive), si effettua il combattimento di terra. Se rimangono unità di terra di una sola delle parti nell'esagono, quella parte ottiene (o mantiene) il controllo dell'esagono e la battaglia si conclude. Se non vi sono affatto unità di terra nell'esagono, il giocatore che Reagisce mantiene il controllo dell'esagono e la battaglia si conclude.

**NOTA:** se una delle parti raggiunge la supremazia aerea o navale nell'esagono di battaglia, le forze di terra anfibia possono attaccare. Se non ci riesce, si suppone che le unità di terra in assalto anfibio si ritirino come avvenne nel Mar dei Coralli.

#### 9.34 Non Viene Effettuato Alcun Combattimento Aeronavale

Se nessun giocatore aveva alcuna unità aerea o navale presente, si ha il combattimento di Terra, come se il giocatore offensivo avesse vinto la battaglia aeronavale.



### **Esempio di Offensiva**

All'inizio dello scenario del 1942 la Penisola della Malesia vede la 38° Armata giapponese a Kuala Lumpur (1913) e la 25° Armata (ridotta) a Kota Bharu (2112). A supporto vi sono forze aeree e navali nell'Indocina Francese (22° Flottiglia Aerea a Saigon, esagono 2212, e le unità navali BB Kongo e CA Mogami a Cam Ranh (2311).

Il giocatore Alleato ha il 3° Corpo Indiano a Kuantan (2014) e l'8° Divisione Australiana, l'unità Aerea Malesia e l'HQ Malesia a Singapore (2015).

Il giocatore giapponese apre il turno di gioco 1942 con la carta giapponese 23: Operazione RE, che viene giocata come EC. Il giapponese può usare qualsiasi HQ per attivare unità con un valore logistico di 3. Il giocatore giapponese designa l'HQ Sud a Saigon (2212) come HQ per l'Offensiva, quindi 4 unità (valore logistico 3 + efficienza Sud di 1). Il giocatore giapponese attiva la 38° Armata, la 22° Flottiglia Aerea, le unità navali BB Kongo e CA Mogami. Il giapponese muove la 38° Armata a Kuantan e dichiara un esagono di battaglia. La 22° Aerea muove da Saigon a Kota Bharu per essere entro 3 esagoni da Singapore e i BB Kongo/CA Mogami muovono nell'esagono di Singapore dichiarando un altro esagono di battaglia. Il giapponese può dichiarare due esagoni di battaglia perché la carta 23 è stata giocata come EC mentre se fosse stata giocata come OC si sarebbe potuto dichiarare un solo esagono di battaglia.

L'Alleato determina ora se viene effettuata una reazione. La carta strategica Militare giapponese non ha specificato la condizione delle Informazioni come attacco a sorpresa, quindi l'Alleato può effettuare un tiro di dado per le informazioni per alterare la condizione delle informazioni, oppure giocare una carta reazione. Fortunatamente l'Alleato sta tenendo la carta 5: Operazione Matador, che è una carta di Reazione controffensiva. L'Alleato gioca questa carta e modifica la condizione delle informazioni ad intercettazione. Essendo questa una carta controffensiva, l'Alleato può usare il suo valore logistico di 3 invece del valore della OC giapponese di 2. Questo consente all'Alleato di usare l'HQ Malesia per attivare unità di terra ed aeree più l'unità navale Forza Z.

L'Alleato attiva i 3° Corpo indiano, l'8° Divisione australiano e l'unità aerea Malesia. Dal momento che al Forza Z è già eliminata, gli Alleati non la possono attivare. Gli Alleati possono attivare anche 4 unità, ma non vi sono altre unità aeree o di terra del Commonwealth entro il raggio dall'HQ Malesia, quindi quest'ultima attivazione è persa. L'inglese non può muovere l'8° Divisione australiana nell'esagono di Kuantan, perché Singapore è già stata dichiarata esagono di battaglia. L'unità aerea inglese Malesia, se fosse stata attaccata solamente dall'unità navale BB, avrebbe potuto allontanarsi per colpire altrove, ma la presenza dell'unità aerea giapponese in battaglia rende questa una manovra inopportuna, quindi rimane ferma. La condizione del testo sulla carta giapponese 23 non può essere rispettata, viene quindi ignorata, ma il giapponese sottrae 2 dal tiro di dado nel combattimento di terra per il terreno. Il testo dell'evento sulla carta Alleata 5 consente all'Alleato di aggiungere +2 al suo tiro di dado nel combattimento aeronavale per le difese di Singapore.

## **9.4 Procedura del Combattimento Terrestre**

**A.** Il combattimento di terra è sempre simultaneo, indipendentemente dallo stato delle informazioni. Entrambe le parti sommano i valori di attacco delle proprie unità attivate più quella delle unità di terra inattive che si trovano nell'esagono di battaglia e poi effettuano un tiro di dado per l'efficienza in combattimento.

La procedura base è simile a al combattimento Aeronavale, ma il combattimento di Terra usa una Tabella di Combattimento diversa con modificatori diversi al tiro di dado.

Il giocatore che ha tirato il dado assegna i colpi contro le unità avversarie in qualsiasi modo entro i limiti di come assegnare detti colpi.

### **Modificatori al tiro di dado per il Combattimento di Terra**

Tutti i modificatori sono cumulativi, eccetto il modificatore per la carta giapponese Col. Tsuji. Il modificatore bonus di questa carta è quello finale per il tiro di dado del giocatore Offensivo, indipendentemente da qualsiasi altro modificatore che si possa applicare.

#### **Modificatori del Giocatore Offensivo**

1. Se solo il giocatore Offensivo ha unità navali nell'esagono di battaglia dopo il combattimento aeronavale, questi aggiunge +2 al tiro di dado per il bombardamento costiero.
2. Se dopo il combattimento aeronavale il giocatore Offensivo è l'unico ad avere unità aeree e/o portaerei attive che partecipano alla battaglia di terra (non vi sono unità aeree o portaerei attive o inattive del giocatore che Reagisce sopravvissute), allora il giocatore Offensivo aggiunge +2 al tiro di dado per la superiorità aerea.  
*NOTA DI GIOCO: Una unità portaerei offensiva senza opposizione nell'esagono di battaglia (cioè CVE) genera sia il modificatore per il bombardamento costiero che per la superiorità aerea, quindi +4.*

3. Alcuni tipi di terreno modificano il tiro di dado del giocatore Offensivo:

GIUNGLA: -1

MISTO: -2

MONTAGNE: -3

*Nota: non vi è alcun modificatore per il terreno di tipo Città.*

**Modificatore del Giocatore che Reagisce**

Se il giocatore che Reagisce aveva qualsiasi unità di terra o HQ nell'esagono prima che il giocatore Offensivo effettuasse un Assalto Anfibio contro quell'esagono, aggiunge +3 al tiro di dado.

**Entrambi i giocatori**

Viene aggiunto a qualsiasi altro modificatore in battaglia che sia in essere, come sopra indicato, qualsiasi modificatore per Evento dato dalle EC giocate come Evento corrente per l'Offensiva, ed in Reazione all'Offensiva, e qualsiasi modificatore derivante dal precedente gioco di Eventi (ad esempio, Dottrina Difensiva Giapponese). Notate che, a differenza di altri bonus per EC, il bonus per la carta giapponese *Col. Tsuji* è il modificatore finale usato nella battaglia di terra invece di essere cumulativo con altri modificatori.

**Modificatore per le unità corazzate**

Se la 7° Brigata Corazzata inglese è in battaglia, l'Alleato aggiunge +1 al tiro di dado per la superiorità corazzata.

**Tabella dei Risultati del Combattimento di Terra**

*Tiro di dado modificato = Valore di Efficienza nel Combattimento*

Meno di 0, 0, 1, 2    0,50 (arrotondate per eccesso)

3, 4, 5, 6    1

7, 8    1,5 (arrotondate per eccesso)

9 +    2

**B. Come assegnare i colpi.** Ogni giocatore assegna alle unità avversarie un numero di colpi pari al loro valore di efficienza nel combattimento moltiplicata la forza di combattimento di terra.

1. Possono essere colpite solo le unità di terra, anche quelle non attivate nella battaglia.
2. Se si assegnano colpi pari alla forza difensiva di un'unità, l'unità viene girata dalla parte ridotta o eliminata se già ridotta.
3. Le unità a piena forza devono essere ridotte prima che un'unità ridotta possa essere eliminata.
4. I colpi in eccesso che non possono essere assegnati senza violare gli altri criteri sono persi.
5. Le unità di terra Offensive che hanno effettuato assalto anfibio per entrare nell'esagono di battaglia dimezzano la loro forza di difesa (arrotondando per eccesso) per calcolare i colpi.

**C. Conclusione del combattimento di terra**

1. Se, dopo che sono stati assegnati tutti i colpi, una sola parte ha unità di terra nell'esagono, questa vince. Altrimenti chi ha subito più perdite nel combattimento di terra si ritira nel movimento post battaglia. Girare un'unità da piena forza a forza ridotta o l'eliminazione di un'unità ridotta conta come una perdita. In caso di parità, vince il giocatore che Reagisce e il giocatore Offensivo si deve ritirare.
2. E' possibile che entrambe le parti vengano eliminate nel combattimento di terra. Se accade questo, il giocatore che Reagisce mantiene il controllo dell'esagono, ma tutte le forze sono comunque eliminate.  
*NOTA: Quello che viene simulato qui è che le unità di entrambe le parti non sono più atte al combattimento e rimangono dei superstiti nell'esagono difendente.*
3. Se il giocatore Offensivo è l'unico ad avere unità di terra sopravvissute nell'esagono, questo è ora controllato da quel giocatore e le unità aeree e Navali possono effettuare il movimento post battaglia nell'esagono. Se il giocatore che Reagisce è l'unico ad avere unità di terra sopravvissute nell'esagono, egli mantiene il controllo dell'esagono.  
*NOTA: Il combattimento di terra è alquanto sanguinoso data la scala temporale del gioco. Se sono eliminate entrambe le parti, non è che tutti siano morti, ma che le forze di entrambe le parti non sono più adatte al combattimento. Per l'Alleato, significa la ricostituzione delle unità. Per il giapponese, significa che l'unità è effettivamente persa, in quanto essi combattevano all'ultimo uomo. Inoltre, vi furono occasioni, specialmente nella campagna delle Solomone, nelle quali entrambe le parti occuparono la stessa isola. Per semplicità, questa situazione è trattata in modo astratto, data la durata dei turni di gioco.*

**9.5 Ritirata**

Un'unità di terra Offensiva che si ritira e che è entrata in un esagono con il movimento di terra deve ritirarsi nell'esagono da cui è entrata in battaglia. Se invece l'unità Offensiva ha usato l'assalto anfibio, effettua il movimento post battaglia come un'unità navale.

Un'unità di terra che Reagisce e che deve ritirarsi, viene mossa dal giocatore Offensivo in un esagono adiacente che non contiene unità Offensive, che non era un esagono da dove una unità di terra Offensiva è entrata in battaglia, e dove la ritirata non causa la violazione dei limiti al raggruppamento. Se possibile, l'esagono deve avere una locazione con nome amica per l'unità che si ritira; se non è possibile, si può scegliere qualsiasi esagono consentito. Se non si possono soddisfare queste condizioni, o se l'esagono di battaglia era un'isola di un singolo esagono, l'unità di terra che Reagisce viene eliminata.

## 9.6 Movimento post battaglia

Dopo che sono state concluse tutte le battaglie, si effettua il movimento post battaglia. Solo le unità attivate che non hanno effettuato alcuna forma di movimento strategico possono effettuare il movimento post battaglia. Le capacità di movimento per le unità aeree e navali nel movimento post battaglia sono uguali a quelle usate nell'Offensiva. Le unità di terra non effettuano il movimento post battaglia eccetto per la ritirata (9.5). Il giocatore che Reagisce effettua il movimento post battaglia per primo, seguito dal giocatore Offensivo. Non è consentita alcuna forma di movimento strategico nel movimento post battaglia.

*NOTA DI GIOCO: Tutte le unità attivate che non hanno usato il trasporto strategico effettuano il movimento post battaglia, che abbiano partecipato alla battaglia o no.*

### 9.61 Movimento di Reazione Post Battaglia

Le unità attive del giocatore che Reagisce muovono e devono terminare il loro movimento in un esagono controllato dal giocatore che Reagisce (cioè le unità aeree in un aeroporto, le navi in un porto). L'unità deve essere in rifornimento ed entro il raggio da un HQ amico se possibile, ma se non è possibile, allora va bene qualsiasi esagono controllato. Se non vi è una tale locazione le unità sono eliminate.

Le unità aeree e navali inattive del giocatore che Reagisce, e che sono in un esagono controllato dal nemico dopo le battaglie, possono effettuare il movimento di emergenza dopo il Movimento Offensivo Post Battaglia (8.22, 8.32).

### 9.62 Movimento Offensivo Post Battaglia

Dopo il Movimento di Reazione Post Battaglia, tutte le unità Offensive aeree e navali attive possono effettuare il Movimento Post Battaglia.

Dopo aver perso la battaglia le unità di terra Offensive che hanno usato l'assalto anfibio effettuano il movimento post battaglia come una normale unità navale, ma non possono muovere in o attraverso esagoni occupati dall'avversario o ZOI aeree nemiche non neutralizzate. *Eccezione: per le perdite dal combattimento aeronavale un'unità di terra che ha usato l'assalto anfibio si può trovare durante il movimento post battaglia in una ZOI aerea nemica non neutralizzata. In questo caso l'unità di terra può entrare in ZOI aeree nemiche sino a quando non entra in un esagono privo di ZOI aeree nemiche, quando la normale restrizione torna ad essere valida.*

Le unità navali devono terminare il loro movimento in un esagono amico controllato che contenga un porto. Le unità aeree devono terminare il loro movimento in un esagono amico controllato che contenga un aeroporto. Qualsiasi unità che non è in grado di terminare il suo movimento in una locazione consentita viene eliminata.

## 10.0 RINFORZI & PUNTI TRASPORTO ANFIBIO (ASP)

### 10.1 Ricevimento dei Rinforzi

#### 10.11 Piazzamento dei Rinforzi

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

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

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

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

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

#### 10.12 Problemi nell'entrata dei Rinforzi

Se, per qualsiasi motivo, un'unità di rinforzo non ha un punto di entrata utilizzabile, il possessore può ritardare volontariamente l'entrata di quel rinforzo. L'unità rimane nella casella dei Rinforzi Ritardati sino a quando non può regolarmente entrare in una fase dei rinforzi seguente. Un rinforzo ritardato Alleato può, per ogni turno che rimane nella suddetta casella, essere inviato in Europa, e deve fare il tiro di dado appropriato per determinarlo.

## 10.2 Rinforzi Ritardati

### 10.21 La Guerra in Europa (WIE)

I rinforzi Alleati possono essere ritardati per il livello della guerra in Europa (**WIE**) o per un Evento. Se il livello della WIE è 1 o più, o se imposto dal gioco della Rivalità Interarmi o di una Carta Evento, l'Alleato riceve tutti i rinforzi dalla casella Rinforzi Ritardati e tutti i rinforzi Alleati di questo turno sono posti nella casella del ritardo.

In altri casi, l'Alleato riceve tutti i rinforzi dalla casella Rinforzi Ritardati e tutti i rinforzi del turno. *Eccezione: Se il ritardo è dovuto solo alla Rivalità Interarmi, si pongono solo le unità dell'Esercito US nella casella Rinforzi Ritardati; gli altri rinforzi sono ricevuti normalmente.*

Alcune unità, quando sono poste nella casella ritardo, possono essere Inviare in Europa (10.22, 10.24).

### 10.22 Unità che possono essere Inviare in Europa

Le unità di terra ed aeree dell'esercito US (ma non i Marine) e le CVE US (non le CV o CVL) possono essere inviati in Europa. Tutte le altre unità non possono essere Inviare in Europa.

### 10.23 Tipi di unità che non possono Ritardare

Gli HQ e le unità aeree US B29 non possono mai ritardare.

### 10.24 Tiro di dado per l'invio in Europa

Si effettua un tiro di dado individualmente per ogni unità possibile quando viene posta nella casella Rinforzi Ritardati, anche se avviene a causa di un Evento. Se il tiro di dado per l'Invio in Europa rientra entro l'intervallo indicato (determinato dal livello corrente della WIE), il rinforzo viene posto nella tabella dei turni 3 turni dopo, quando rientra in gioco come rinforzo. Quando un'unità Inviata in Europa rientra in gioco come rinforzo, è come se stesse entrando in gioco per la prima volta. Un'unità può essere Inviata in Europa più volte per partita. Il tiro di dado viene modificato di -1 per la Rivalità Interarmi.

| Livello WIE | Intervallo del tiro di dado |
|-------------|-----------------------------|
| Nessuno     | Non si tira                 |
| Livello 1   | 0-1                         |
| Livello 2   | 0-3                         |
| Livello 3   | 0-5                         |
| Livello 4   | 0-7                         |

## 10.3 Punti Trasporto Anfibi (ASP)

All'inizio di ogni scenario entrambe le parti iniziano con un numero di Punti Trasporto Anfibi (ASP) indicato dallo scenario. Ogni ASP può essere usato una sola volta per turno. Ogni volta che un viene usato un ASP, spostate il suo segnalino sulla Tabella Strategica ad indicare quanti ASP sono stati usati nel turno corrente. All'inizio del nuovo turno, riponete il segnalino nella casella indicante il livello ASP totale.

### 10.31 ASP Alleati

L'Alleato riceve 1 ASP di rinforzo per turno di gioco a partire dal turno 2, a meno che il livello WIE sia 3 o 4. Questi ASP di rinforzo aumentano permanentemente il livello disponibile nei turni seguenti. Non vi è modo di ridurre il livello ASP Alleato. L'Alleato può ricevere altri incrementi permanenti o temporanei di ASP giocando alcune carte Evento.

### 10.32 ASP giapponesi

Il giapponese inizia ogni scenario con un numero predeterminato di ASP. Inizia lo scenario campagna con 7 ASP. Il giapponese non riceve alcun ASP di rinforzo nel corso della partita. Può ricevere incrementi temporanei di ASP giocando alcune carte Evento. Il giapponese perde permanentemente 1 ASP ogni volta che l'Alleato effettua un attacco con sottomarini che ha successo, oltre agli altri effetti che possono aversi dall'attacco. Il giapponese può anche perdere un ASP per eventi. Il giapponese non può comunque perdere il suo ultimo ASP per nessuna ragione.

### 10.33 Barconi Giapponesi e Motovedette Alleate

Una carta giapponese è di Evento Barconi. Se viene giocata, dà al giapponese una capacità limitata di consentire alle unità di terra di attraversare un lato d'esagono di mare e di muovere in un'isola adiacente con il gioco di una OC 3. L'Alleato, giocando la carta Motovedette, annulla questa capacità giapponese o, se giocata prima che il giapponese giochi Barconi, annulla questa capacità anche se il giapponese gioca in seguito l'Evento. Vedere 8.47.

## 11.0 RIMPIAZZI

**Uso:** Le due parti ricevono rimpiazzi in vari modi, che servono per riportare le unità ridotte a piena forza e per riportare in gioco le unità eliminate. Un punto rimpiazzo può riportare a piena forza una unità ridotta a piena forza, oppure può riportarla in gioco a forza ridotta. Un'unità eliminata può essere riportata in gioco a piena forza spendendo 2 punti rimpiazzi.

**Procedura:** Per ricevere rimpiazzi, le unità ridotte già sulla mappa devono essere in rifornimento, e non trovarsi in una ZOI aerea nemica non neutralizzata. Le unità eliminate che ritornano sulla mappa sono trattate allo stesso modo dei rinforzi. Quindi, gli HQ che sono arrivati come rinforzi durante il segmento dei rinforzi possono essere usati per piazzare unità solo nel loro esagono. Le unità aeree e portaerei che arrivano nel segmento dei rimpiazzi non possono neutralizzare le ZOI nemiche per consentire altri piazzamenti durante lo stesso segmento. Comunque, le unità aeree e portaerei che sono arrivate durante il segmento dei Rinforzi neutralizzano le ZOI nemiche durante il segmento dei Rimpiazzi, consentendo così il piazzamento in altri esagoni.

**Sequenza:** L'Alleato piazza tutti i rimpiazzi per primo, poi lo fa il giapponese. A meno che non sia indicato altrimenti, tutti i rimpiazzi Alleati che non sono usati nel turno di arrivo sono persi, mentre i rimpiazzi aerei e navali giapponesi possono essere conservati ed essere usati in seguito.

### 11.1 Limitazioni per le Unità Prebelliche

Alcune unità prebelliche Alleate e giapponesi non possono ricevere rimpiazzi e di conseguenza quando sono eliminate vengono rimosse permanentemente dal gioco. Queste unità che non possono ricevere rimpiazzi, eccetto mediante un evento, sono indicate con un pallino sul fronte e sul retro della pedina.

### 11.2 Rimpiazzi giapponesi



#### 11.21 Rimpiazzi Programmati delle Unità Navali

Il giapponese riceve un limitato numero di rimpiazzi navali nel corso del gioco, come viene indicato dalla Tabella dei Rimpiazzi. Questi possono essere usati per riportare a piena forza le unità navali ridotte o per riportare in gioco unità navali eliminate. I rimpiazzi navali giapponesi non sono persi se inutilizzati e possono essere conservati di turno in turno. Tenetene conto con il relativo segnalino sulla Tabella Strategica.



#### 11.22 Rimpiazzo delle Unità Aeree Giapponesi

Non vi sono rimpiazzi programmati per le unità aeree giapponesi. Il giapponese può ricevere pochi rimpiazzi aerei giocando alcuni Eventi.



#### 11.23 Rimpiazzo delle Unità di Terra Giapponesi

Non vi sono rimpiazzi programmati per le unità di terra giapponesi. Nel segmento dei rimpiazzi, il giapponese può far arrivare sino a due livelli di rimpiazzi dalla Cina. Si riduce il numero di divisioni disponibili in Cina di uno o due, il che dà uno o due livelli di rimpiazzi di terra rispettivamente. Questi punti devono essere usati immediatamente. Se non è disponibile alcuna divisione in Cina, il giapponese non può ricevere rimpiazzi di terra. Le divisioni disponibili in Cina sono indicate spostando il relativo segnalino sulla Tabella delle Divisioni in Cina. Inoltre, il gioco di alcune carte Evento può dare al giapponese rimpiazzi di unità di terra, che deve usare come indicato nel testo della carta.

### 11.3 Rimpiazzi Alleati

#### 11.31 Rimpiazzi di Terra

Il giocatore Alleato riceve un numero specifico di rimpiazzi di unità di terra come per la Tabella dei Rimpiazzi. L'Alleato riceve 2 rimpiazzi di terra per turno a partire dal turno 2. Tutti i rimpiazzi che non possono essere usati sono persi (vanno in Europa). Un rimpiazzo di terra Alleato può essere usato per unità di terra ridotte o eliminate US e del Commonwealth.

#### 11.32 Rimpiazzi Aerei

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

#### 11.33 Rimpiazzi Navali

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

### 11.34 Rimpiazzi Cinesi

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

### 11.33 Olandesi

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

## 12.0 GUERRA STRATEGICA

La Guerra Strategica riguarda solamente la quantità di carte che i due giocatori possono tenere in mano. Il numero di carte Strategiche, che nel gioco rappresenta le risorse, pescate dalle due parti viene determinate da condizioni sulla mappa e dal risultato della Guerra Strategica Alleata.

### 12.1 Carte strategiche giapponesi

#### 12.11 Esagoni di Risorse

Il giapponese può pescare una carta strategica per ogni 2 esagoni di risorse che controlla (vedere 6.5), arrotondando per eccesso, all'inizio del segmento di Guerra Strategica, come quantità base pescata; comunque, la pesca è sempre minimo di 4 carte indipendentemente dal numero di esagoni risorsa. Il numero di carte pescate può essere modificato dalla Guerra Strategica (12.2, 12.3). I 14 esagoni di risorsa sono:

|                  |              |
|------------------|--------------|
| 1813, 1916, 2016 | Sumatra      |
| 2008             | Burma        |
| 2014             | Malesia      |
| 2220             | Giava        |
| 2415, 2517, 2616 | Borneo       |
| 2813             | Filippine    |
| 3219             | Nuova Guinea |
| 3302, 3303       | Manciuria    |
| 3305             | Corea        |

Il giapponese controlla un esagono di risorsa se ha un suo segnalino di controllo in esso. Vedere 12.1.

#### 12.12 Riserve strategiche giapponesi

Dai turni dal 2 al 4 il giapponese pesca 7 carte per turno a riprodurre le riserve strategiche esistenti, indipendentemente dal numero di esagoni di risorsa controllati. Questa pesca può essere ridotta per la guerra sottomarina.

### 12.2 Guerra Sottomarina

#### 12.21 Procedura della Guerra Sottomarina

Prima che si peschino le carte giapponesi, l'Alleato svolge la guerra sottomarina. L'Alleato tira un dado e sottrae dal risultato il numero del turno di gioco. Questo viene poi modificato dai fattori descritti in 12.22. Se il risultato così modificato è zero o meno, la mano giapponese viene ridotta di una carta, ma non a meno di 4. Inoltre il giapponese perde permanentemente un ASP e riduce il suo modificatore per le Scorte da +4 a +2 o da +2 a zero. Non può comunque perdere il suo ultimo ASP in questo modo e non può ridurre il modificatore per le scorte a meno di zero.

#### 12.22 Modificatori per la guerra sottomarina

Vi sono due modificatori potenziali al tiro di dado per la guerra sottomarina Alleata:

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

### 12.3 Bombardamento Strategico

#### 12.31 Disponibilità dei B29

Solo le unità US LRB B29 possono effettuare il Bombardamento Strategico (arrivano nei turni 9 e 10). Un B29 deve essere in rifornimento entro il suo raggio di 8 esagoni da Tokyo o essere nella casella della unità aeree in Cina per poter fare il Bombardamento Strategico. I rinforzi dei B29 non possono essere ritardati e possono effettuare il bombardamento strategico nel turno di entrata se rispettano le condizioni appropriate. Un B29 che ritorna in gioco mediante i rimpiaz-

zi non può effettuare il bombardamento strategico nel turno in cui è stato riportato in gioco dalla eliminazione. I B29 che effettuano il Bombardamento Strategico non possono partecipare a Battaglie nel corso delle Offensive, ma possono tentare di attivarsi in reazione se unità avversarie entrano nel loro esagono.

*NOTA: se, mediante la combinazione di carte evento o successi militari, il giapponese riesce ad eliminare un'unità B29, non sarà disponibile per il bombardamento strategico nel turno di gioco seguente anche se l'Alleato usa rimpiazzi aerei per riportarla in gioco.*

### 12.32 Procedura del Bombardamento Strategico

L'Alleato tira un dado per ogni unità B29 che sta partecipando al Bombardamento Strategico. Un B29 a piena forza bombarda con successo con un tiro di dado di 0-8. Un B29 a forza ridotta ha successo con 0-4. Ogni bombardamento strategico che ha successo diminuisce la mano di carte del giapponese per quel turno di uno, ma non a meno di 4 carte. Se il bombardamento fallisce non vi sono altri effetti. Nell'effettuare il bombardamento strategico, quando un B29 a forza piena o ridotta tira un 9, perde un livello di forza a meno che l'Alleato non controlli un aeroporto che sia entro 5 esagoni da Tokyo. Questo esagono può essere lo stesso dove si trova il B29 (ad esempio, Iwo Jima, esagono 3709). L'evento giapponese Intercettori ad Alta Quota aggiunge 1 ai tiri di dado per il bombardamento strategico sino a quando l'Alleato non controlla una base aerea rifornita entro 5 esagoni da Tokyo.

### 12.33 Carte Evento B29

Vi sono carte evento Alleate che fanno riferimento a locazioni dei B29 che possono diminuire la mano giapponese nel corso della Fase delle Offensive. Questi effetti sono in aggiunta a qualsiasi effetto del bombardamento strategico.

*NOTA: il giapponese può perdere massimo due carte con il bombardamento strategico, ma ne può perdere altre per Eventi B29 nello stesso turno.*

## 12.4 Pesca e Passare per il Giapponese

Se il giapponese riceve 6 carte (esclusa una possibile carta Future Offensive) può passare una volta, se ne riceve 5 o meno (esclusa una possibile carta Future Offensive) può passare due volte. Il giapponese non può ricevere meno di 4 carte durante la fase di pesca. Può passare invece di giocare una carta nel corso della Fase delle Offensive. Se non passa perde queste possibilità alla fine della Fase delle Offensive, non la può accumulare di turno in turno.

## 12.5 Carte strategiche Alleate

### 12.51 Mano Alleata

L'Alleato riceve una mano base di 7 carte per turno, eccetto i primi tre. Infatti le carte per i primi tre turni sono:

*Turno 1: nessuna carta.*

*Turno 2: 5 carte e 2 possibilità di passare*

*Turno 3: 6 carte e 1 possibilità di passare*

*Turno 4 +: 7 carte*

L'Alleato pesca minimo 4 carte per turno, anche se le condizioni impongono una mano inferiore. Passa allo stesso modo del giapponese e non può accumulare questa possibilità.

### 12.52 Limitazioni alla mano Alleata

L'Alleato perde una carta per turno per ognuna delle condizioni seguenti ed ottiene una possibilità di passare per carta che perde, massimo due:

- Se la Cina si è arresa
- Se l'India si è arresa
- Se l'Australia si è arresa
- Se la Guerra in Europa (WIE) è a livello 4 all'inizio del turno di gioco

## 13.0 STATO DELLA NAZIONE

### 13.1 Resa Nazionale

Una nazione si arrende se l'avversario controlla alcuni esagoni di quella nazione durante il segmento dello Stato Nazionale. Se il Giappone si arrende il gioco termina e vince l'Alleato. Se si arrende una nazione Alleata, il giapponese ottiene automaticamente il controllo di tutti i suoi aeroporti e porti sulla mappa che non siano occupati da unità Alleate, a meno che le condizioni per la resa dello specifico paese specifichino altrimenti. Una nazione Alleata può arrendersi una sola volta per gioco. L'Alleato può riprendere il paese che si è arreso ricatturando le locazioni che il giapponese doveva catturare per far arrendere la nazione. Se lo fa, riprende il controllo degli aeroporti e porti di quella nazione eccetto per quelli che hanno un'unità giapponese (di qualsiasi tipo) presente. Questo però non annulla l'effetto sulla pesca delle carte per la resa.

*NOTA DI GIOCO: Vi sono segnalini di resa per registrare le nazioni che si sono arrese nel corso del gioco.*

*NOTA: Abbiamo scelto di non appesantire la mappa con confini estesi ed altri mezzi per indicare a quale nazione appartiene ciascuna isola. Dal punto di vista del gioco è importante sapere solamente quali porti, aeroporti ed esagoni di risorsa appartengono ad una data nazione. Di conseguenza, abbiamo definito molti di questi confini in termini della loro distanza da alcuni esagoni chiave. Gran parte sono ovvii, ma questo capitolo delle regole li definisce nello specifico.*

## 13.2 Le Filippine

### 13.21 Definizione delle Filippine

Le Filippine sono tutti gli esagoni che sono di terra e contigui con Manila (2813) o Davao (2915) o un esagono di isola entro 2 esagoni da Manila/Corregidor, più l'isola di Jolo (2715). Le basi importanti delle Filippine sono gli esagoni 2715, 2812, 2813, 2911, 2915 e 3014.

### 13.22 Resa delle Filippine

Le Filippine si arrendono quando il giapponese controlla Manila (2813) e Davao (2915). Rimuovete tutte le unità di terra Alleate negli esagoni delle Filippine nel corso del Segmento dello Stato Nazionale. Se le unità possono tornare in gioco, ad esempio un HQ US, lo possono fare rispettando le normali regole sui rinforzi ed HQ. Qualsiasi unità aerea o navale US nelle Filippine quando queste si arrendono devono usare il movimento di Emergenza Aereo o Navale per lasciare le Filippine.

## 13.3 Malesia e Siam

### 13.31 Definizione di Malesia

La Malesia è composta da tutti gli esagoni di terra contigui entro 3 esagoni da Singapore (2015). Le basi principali sono: 1912, 1913, 2012, 2014, 2015, 2112.

### 13.32 Resa della Malesia

La Malesia si arrende quando il giapponese controlla Singapore (2015) e Kuantan (2014). Non si rimuove alcuna unità Alleata dal gioco né si cambia il controllo di alcun esagono per la resa della Malesia.

### 13.33 Definizione e Resa del Siam

Il Siam non ha forze e non si arrende di per sé, è considerato come singoli esagoni.

## 13.4 Indie Orientali Olandesi

### 13.41 Definizione di Indie Orientali Olandesi

Le Indie Orientali Olandesi comprendono le isole di Sumatra (1813, 1914, 1916, 1917, 2017), Giava (2018, 2019, 2220), Borneo (2216, 2318, 2415, 2517, 2616), Celebes (2620, 2719, 2917), Bali (2320), Amboina (2919), Timor (2721), e Morotai (3017).

*NOTA: Le Indie Orientali Olandesi comprendono gran parte delle isole che circondano quelle sopra definite. Dal momento che non hanno basi entrano raramente in gioco. Di conseguenza abbiamo semplificato la definizione a ciò che ha impatto rispetto alla correttezza geografica.*

### 13.42 Resa delle Indie Orientali Olandesi

Le Indie Orientali Olandesi si arrendono quando il giapponese controlla i sette spazi di risorsa a Sumatra, Borneo & Giava, e controlla Tjilatjap (2019). Quando si arrendono, tutte le unità olandesi sono rimosse dal gioco durante il Segmento di Stato Nazionale ed il giapponese ottiene il controllo di tutti gli aeroporti e porti nelle Indie Orientali Olandesi che non contengono unità di terra US o Commonwealth, gli HQ da soli non contano per questa definizione. Qualsiasi unità aerea o navale Alleate in esagoni presi dal giapponese deve immediatamente usare il movimento di emergenza aeronavale per uscire dalle Indie Orientali Olandesi.

## 13.5 Burma

### 13.51 Definizione di Burma

Burma ha un confine sulla mappa, ma per completezza comprende le basi negli esagoni 2006, 2008, 2106, 2206, 2305 e gli esagoni adiacenti di giungla privi di base.

### 13.52 Resa di Burma

Burma si arrende quando il giapponese controlla Rangoon (2008), Mandalay (2106), Lashio (2206) e Mytkiyina (2305). Rimuovete tutte le unità del Commonwealth che hanno la designazione Burma (B) dal gioco nel Segmento di Stato Nazionale. Nessun esagono cambia di controllo per la resa di Burma.

## 13.6 India

*NOTA: L'India era troppo grande per essere conquistata dal giapponese, ma poteva essere destabilizzata ed esclusa dalla guerra per il movimento pacifista di Ghandi e per la necessità di mantenere forze per il controllo di una popolazione nativa molto instabile, che poteva defezionare dalle operazioni offensive Alleate.*

### 13.61 Movimento in India

L'India è composta di tre parti: India Settentrionale, composta da Jorhat (2104), Dimapur (2005), Ledo (2205), Dacca (1905), e Imphal-Kohima (2105). L'India Continentale è composta da tutti gli esagoni costieri che non sono nell'India Settentrionale e Ceylon. Ceylon è composta da tutti gli esagoni su quell'isola. Le unità giapponesi non possono mai entrare nell'India Continentale, sebbene le unità aeree e navali giapponesi possano attaccare tali esagoni entro il raggio. Le unità Alleate possono entrare in qualsiasi esagono in India.

### 13.62 Resa dell'India

La Tabella dello Stato dell'India è composta da 5 caselle che sono da sinistra a destra: Stabile (inizio), Tensione, Scioperi, Instabile, e Rivolte. Se il giapponese controlla tutti gli esagoni dell'India Settentrionale, spostate il segnalino dell'India da destra a sinistra nella casella seguente nella Tabella dello Stato dell'India durante il Segmento dello Stato Nazionale. Se il segnalino si trova nella casella di Rivolta dell'India durante un Segmento di Stato Nazionale l'India si arrende (girare il segnalino dalla parte resa). Altri eventi possono anch'essi spostare in avanti il segnalino dell'India; non si può però spostare il segnalino oltre la casella Rivolta dell'India e non può causare la resa dell'India.

Se in qualsiasi momento l'Alleato controlla qualsiasi esagono nell'India Settentrionale, attaccando da Calcutta, o con Invasione Anfibia, o per gioco di una carta, spostate immediatamente il segnalino nella posizione India Stabile ed ripartite con il ciclo. Se però l'India si è già arresa, il segnalino non si sposta.

### 13.63 Implicazioni della Resa dell'India

Tutte le unità indiane del Commonwealth sono rimosse dal gioco. Tutte le altre unità del Commonwealth nell'India Continentale sono poste a Ceylon o nelle Isole Maldive (1005), o vengono rimosse permanentemente dal gioco se tutte le isole Ceylon e Maldive sono controllate dal giapponese. Gli HQ del Commonwealth in India sono riposizionati involontariamente (6.14). Le unità US in India non devono muovere sebbene possano farlo venendo considerate come unità del Commonwealth. Gli esagoni dove le unità sono mosse devono essere in rifornimento e non entro una ZOI aerea giapponese non neutralizzata. Le unità che violerebbero i limiti al raggruppamento sono rimosse permanentemente dal gioco (a scelta dell'Alleato).

Il controllo di esagoni nell'India Continentale non passa al giapponese quale effetto della resa dell'India. Gli Alleati possono tornare nell'India Continentale mediante Assalto Anfibia o movimento di terra. Gli esagoni dell'India Continentale non possono essere oggetto della Reazione Speciale giapponese né contano per il Progredire della Guerra se rioccupati da unità Alleate.

## 13.7 Cina

### 13.71 Movimento in Cina

Le unità Alleate non cinesi o quelle giapponesi possono entrare/attaccare solo in esagoni costieri cinesi. Le unità cinesi possono entrare solo nell'India Settentrionale, Burma, Kunming (2407) e tutti gli esagoni adiacenti a Kunming. L'unica eccezione sono le unità aeree Alleate nella casella della Cina, che è accessibile alle unità aeree Alleate secondo 13.74.

Hong Kong, esagono 2709, e l'isola di Formosa (Taiwan) non sono considerati parte della Cina.

Se l'Alleato controlla tutti gli esagoni costieri di porto cinesi e la Corea, il giapponese non può più rimuovere divisioni giapponesi dalla Cina e non può effettuare altre Offensive in Cina (OC o EC, vedere 13.72).

### 13.72 Offensive in Cina

Il giapponese può lanciare offensive in Cina come OC o EC. Le offensive Cinesi EC sono basate sul gioco di particolari carte di evento. Le offensive Cinesi OC sono effettuate col gioco da parte del giapponese di una OC da 3 e con l'effettuazione dell'offensiva Cinese Carta OC con successo (13.72A). Una offensiva Cinese OC può avvenire massimo una volta per due turni, ma non vi sono limiti al numero di carte Offensive Cinesi EC che possono essere giocate in un turno.

Il giocatore giapponese può lanciare un'Offensiva con carta OC Cinese durante qualsiasi turno di gioco, ma non in turni di gioco consecutivi. Una offensiva giapponese in Cina che ha successo sposta il segnalino della Cina di una casella verso il Crollo del Governo. Le offensive giapponesi in Cina che non hanno successo o il gioco Alleato dell'Evento Offensiva in Cina possono spostare il segnalino di una casella o più (per alcuni Eventi) verso la casella Fronte Stabile. comunque, a meno che non sia specificato da un evento, se il segnalino della Cina entrerebbe nella casella Fronte Stabile rimane invece nella casella Fronte Instabile.

Una carta OC Offensiva in Cina viene risolta con la seguente procedura.

- A.** Il giapponese determina prima un Valore Base per l'offensiva. Per farlo, considera il numero di Divisioni giapponesi in Cina (vedere lo scenario per il valore iniziale) e sottrae da questo valore l'eventuale supporto Alleato della Strada di Burma come indicato dal segnalino sulla tabella della Stato della Strada di Burma. Inoltre, aggiunge uno al tiro di dado per l'Offensiva Cinese per ogni unità aerea di supporto aereo Alleato (vedere B). Il giapponese tira poi un dado. Se il risultato è pari o inferiore al Valore Base dell'offensiva, spostate il segnalino dello Stato del Governo Cinese di una casella verso il Crollo del Governo. Con tutti gli altri risultati, il segnalino non si muove a meno che l'Offensiva in Cina non sia fallita vi fosse almeno un modificatore +1 per unità di supporto aereo Alleate, nel qual caso spostatelo di una casella verso Fronte Stabile, ma se il segnalino della Cina entrerebbe nella casella Fronte Stabile rimane invece nella casella Fronte Instabile.
- B.** L'Alleato aumenta il tiro di dado per l'Offensiva Cinese di uno per ogni unità aerea non LRB in Cina. **Eccezione speciale:** se l'unità aerea LRB 14° AF è in Cina aumenta di uno il tiro di dado per le Offensive Cinesi come una unità non LRB.

### 13.73 Resa della Cina

Nel momento in cui (senza attendere il Segmento dello Stato Nazionale) durante il segmento delle Offensive il segnalino cinese si trova nella casella Crollo della Cina a causa di una Offensiva in Cina o per un evento, la Cina si arrende. Se la Cina si arrende, tutte le unità aeree Alleate in Cina sono poste nella tabella del turno per tornare come rinforzi il turno seguente. Questi rinforzi possono essere ritardati. Inoltre, rimuovete permanentemente tutte le unità cinesi dal gioco.

*NOTA: la Cina era un boccone troppo grosso per il Giappone. La resa in questo contesto significa che il Governo Centrale è caduto e che le parti non sotto controllo giapponese sono cadute nelle mani dei signori della guerra locali. Il giapponese avrebbe potuto fare accordi separati con questi signori, continuando il conflitto contro i comunisti e consentendo al Giappone di anettere le parti occupate della Cina*

### 13.74 Unità Aeree Alleate in Cina

Sino a due unità aeree Alleate possono trovarsi nella casella Unità Aeree in Cina (d'ora in poi Casella della Cina) in un dato momento, ma una sola di queste può essere un B29. Le unità aeree Alleate sono in rifornimento nella Casella della Cina se la Strada di Burma è aperta o se il HUMP è attivo e vi è un aeroporto rifornito nell'India Settentrionale (indipendentemente dallo stato della strada).

Un HQ Alleato può attivare le unità aeree in rifornimento nella Casella della Cina se può tracciare un percorso di attivazione a Kunming o se il HUMP è attivo, a qualsiasi aeroporto amico controllato rifornito nell'India Settentrionale.

Se la Cina non si è arresa e la Strada di Burma è aperta, l'Alleato può porre unità Aeree Alleate come rinforzi direttamente nella Casella della Cina. Le unità aeree Alleate (inclusi i B29) che sono attivate durante un'offensiva (inclusa la reazione) possono voltare da un aeroporto rifornito nell'India Settentrionale alla Casella della Cina e viceversa. La distanza tra la casella della Cina e qualsiasi aeroporto nell'India Settentrionale è considerata una "tratta" (8.31) indipendentemente dal fattore di raggio dell'unità aerea. Un'unità B29 in Cina è considerato essere entro il raggio da Tokyo solo per il Bombardamento Strategico (12.3) e per la Vittoria Alleata (16.2).

Se un'unità aerea Alleata nella casella Unità Aeree in Cina è fuori rifornimento non può essere attivata, non genera un modificatore al tiro di dado per una Offensiva in Cina, e subisce l'attrito, ma non può essere eliminata per l'attrito.

### 13.75 Kunming, Rifornimento Alleato, ed Unità dell'Esercito Cinese

Kunming è una fonte di rifornimento se la Strada di Burma è aperta (vedere 13.78) o se il HUMP è attivo (mediante il gioco della carta evento Alleata 17) e vi è un aeroporto rifornito disponibile nell'India Settentrionale. Se si rispettano queste condizioni, qualsiasi unità Alleata è in rifornimento se può tracciare un percorso di rifornimento via terra (solamente) di 4 MP o meno direttamente da Kunming similmente ad un porto Rifornito. Questa è una eccezione alle normali regole sul rifornimento dove è necessario un HQ per porre un'unità in rifornimento. Questo percorso di rifornimento può essere usato per attivare un'unità supponendo che esista anche un percorso di attivazione.

Kunming e tutti gli esagoni adiacenti sono considerati controllati dall'Alleato ed occupati da questo per tutte le funzioni del gioco. Le unità dell'esercito cinese possono essere attivate da qualsiasi HQ Alleato entro il raggio. Le unità dell'Esercito cinese non rifornite non possono essere attivate e subiscono l'attrito normalmente. Le unità dell'esercito cinese possono entrare solo nell'India Settentrionale, Burma, Kunming (2407) e in tutti gli esagoni adiacenti a Kunming. Se sono obbligate ad entrare in un esagono di qualsiasi altra nazione, le unità cinesi sono eliminate.

### 13.76 Forza Intrinseca Giapponese in Cina

Ogni esagono di città della Cina occupata dal giapponese è considerato contenere una unità giapponese intrinseca 9-12 di un livello, per ogni 4 caselle che rimangono nella tabella delle Divisioni Giapponesi in Cina. Questo conto viene arrotondato per eccesso, ad esempio se vi sono 5 caselle rimanenti nella tabella, ci sono due unità intrinseche per esagono della Cina. Se non rimangono divisioni giapponesi, si considera che ve ne sia ancora una negli esagoni in Cina. Questa informazione è incorporata nella tabella. Queste unità non contano per il raggruppamento e sono sempre le ultime ad essere eliminate da un esagono, se non vi sono altre unità non intrinseche. Queste unità sono considerate non più presenti in un esagono controllato dall'Alleato, ma non sono permanentemente eliminati dall'esagono, e tornano ad esistere se l'esagono torna sotto controllo giapponese.

*NOTA: Hong Kong (esagono 2709) inizia lo Scenario Campagna 1941 controllata dall'Alleato, ma una volta che viene controllata dal giapponese o inizia uno scenario sotto controllo giapponese, ha forza giapponese intrinseca e quindi valgono tutte le regole di questo paragrafo.*

### 13.77 Infrastruttura CBI

**A. Infrastruttura CBI:** All'inizio dello Scenario Campagna 1941 tutti e tre gli esagoni di Jarhat, Imphal, e Ledo ricevono un segnalino per indicare che la via di trasporto strategico stampata sulla mappa non è ancora costruita. Scenari successivi hanno istruzioni se porre o rimuovere questi segnalini a mostrare che la via di trasporto strategico è stata costruita o no.



**B.** Se l'Alleato controlla tutta l'India Settentrionale più Akyab, può costruire una delle tre vie di trasporto strategico a Jarhat, Imphal, o Ledo con il gioco completo di una carta 3 OC. La via di trasporto strategico di Jarhat deve essere sempre costruita dagli Alleati per prima ed è necessaria per costruire in seguito le vie di Ledo o Imphal.

Il giocatore Alleato può decidere di costruire le altre due vie di trasporto strategico in qualsiasi ordine giocando una carta 3 OC per ciascuna. La costruzione avviene giocando la carta 3 OC e rimuovendo il segnalino appropriato, rivelando la via di trasporto strategico disegnata sulla mappa, che è utilizzabile immediatamente al costo di ½ MP per tutti gli scopi del gioco.

La carta 3 OC non può essere usata per attivare alcuna unità. La costruzione è permanente e non può essere alterata per il resto della partita.

**C.** Usando la stessa procedura di costruzione, il giapponese può costruire solo la via di Imphal, mai di Jarhat o Ledo, se può tracciare una LOC da Imphal, mediante una via di trasporto strategico, a Rangoon controllata dal giapponese, sempre che sia rifornito. A differenza dell'Alleato il giapponese non necessita della precedente costruzione della via di Jarhat.

### 13.78 La Strada di Burma

La Strada di Burma è la via di trasporto strategico negli esagoni 2206, 2306 e 2407. Le regole che seguono determinano lo stato del segnalino della Strada di Burma sulla tabella della Strada di Burma. La Strada di Burma può essere in uno di tre stati: Aperta, Chiusa / Trasporto Aereo, Chiusa / No Trasporto Aereo, ciascuno dei quali ha un valore che è il modificatore della forza offensiva cinese.

Lo stato sulla tabella della Strada di Burma determina se Kunming è una fonte di rifornimento (13.75) ed il modificatore della forza offensiva cinese (13.72).

**A.** La Strada di Burma è aperta se si può tracciare una via di trasporto strategico da Kunming a Rangoon e poi via mare a Madras o per mare ad un bordo mappa. La parte di mare del percorso non può passare attraverso una ZOI aerea nemica non neutralizzata,

OPPURE

**B.** La Strada di Burma è aperta se si può tracciare una via di trasporto strategico da Kunming a Madras, mediante le vie costruite di Jarhat/Ledo o Jarhat/Imphal (13.77).

**C.** Se non si hanno le condizioni A o B, la Strada di Burma è chiusa. Ponete il segnalino della Strada di Burma nella casella *Strada di Burma Chiusa / No Trasporto Aereo*.

**D.** Se l'Alleato gioca la carta 17: *Ponte Aereo Cinese, Operazioni HUMP in Cina* come evento, il Trasporto Aereo è attivo ed il segnalino della Strada di Burma viene girato dalla parte *HUMP* per il resto della partita. Se la Strada di Burma è chiusa ed il segnalino è dalla parte *HUMP*, il segnalino della Strada di Burma viene posto nella casella *Strada di Burma/HUMP* sempre che l'Alleato controlli un aeroporto rifornito nell'India Settentrionale. Se l'Alleato non controlla un aeroporto rifornito nell'India Settentrionale e la Strada di Burma è chiusa, il segnalino della Strada di Burma viene posto nella casella *Strada di Burma/NO HUMP*, ma torna nella casella *Strada di Burma/HUMP* non appena vale questa condizione.

**E.** Durante una Offensiva OC cinese, l'Alleato sottrae il modificatore del supporto Strada di Burma dal valore base dell'Offensiva cinese (13.72).

### 13.79 Il Ponte sul Fiume Kwai

La via di trasporto da Bangkok a Rangoon (detta anche RR Bangkok – Rangoon) può essere costruita solamente mediante il gioco della carta *Il Ponte sul Fiume Kwai* (carta giapponese 18) come evento.

Quando si attiva qualsiasi unità giapponese a Burma, India Settentrionale, Ceylon o qualsiasi combinazione di queste, il valore di efficienza dell'HQ che si attiva viene modificato a seconda dello stato della rete logistica giapponese.

1. Se l'evento *Il Ponte sul Fiume Kwai* non è stato giocato e Rangoon è controllata dall'Alleato, il valore di efficienza viene modificato di -1 (ad un minimo di zero).
2. Se l'evento *Il Ponte sul Fiume Kwai* è stato giocato e Rangoon è controllata dal giapponese con almeno un'unità giapponese che si attiva che traccia una linea di rifornimento mediante la via di trasporto Bangkok – Rangoon, il valore di efficienza dell'HQ che si attiva viene modificato di +1.
3. Se non vale alcuno dei punti sopra indicati, il valore di efficienza dell'HQ che si attiva non viene modificato.

I modificatori sopra indicato si applicano se almeno una delle unità attivate durante l'offensiva inizia in Burma, India Settentrionale, o Ceylon. I modificatori non si applicano se tutte le unità attivate iniziano fuori da queste aree, anche se alcune delle unità entrano a Burma, India Settentrionale, o Ceylon durante l'offensiva.

*NOTA: I giocatori storici del gioco noteranno che ho incorporato una vecchia variante sul rifornimento direttamente nelle regole sulla Cina. La modesta aggiunta di regole aggiunge molto realismo storico che avevo colto una decina di anni fa, ma che a questo punto penso debba essere incluso nelle regole ufficiali. Burma fu un incubo logistico e queste regole rappresentano meglio la situazione e la lotta per le costruzioni che formano buona parte della storia di questo teatro di operazioni.*

## 13.8 Australia

### 13.81 Territorio Australiano

L'Australia ha due parti, la terraferma e i mandati. La terraferma è composta da tutti gli esagoni dell'Australia. I Mandati sono le locazioni seguenti e tutte le isole di un esagono o esagoni di terra contigui adiacenti a queste: Admiralty Is. (3820), Kavieng (4020), Rabaul (4021), Bougainville (4222), Guadalcanal (4423).

### 13.82 Resa dell'Australia

Se tutti gli aeroporti costieri e porti nella terraferma australiana (non nei Mandati) sono controllati dal giapponese durante un Segmento dello Stato Nazionale, l'Australia si arrende.

### 13.83 Effetti della Resa Australiana

L'Australia si arrende una sola volta per partita. Le unità Alleate possono riottenere il controllo di esagoni della terraferma australiana in seguito ed usarli, ma questo non annulla la precedente resa. I rinforzi australiani che arriverebbero dopo la resa dell'Australia sono permanentemente persi. Le unità australiane già in gioco rimangono in gioco. Le unità australiane ridotte che rimangono in gioco possono ricevere rimpiazzi, ma se sono eliminate sono rimosse dal gioco.

### 13.84 Controllo dei Mandati

Chi controlla Rabaul (4021) e Guadalcanal (4423) in un Segmento di Stato Nazionale controlla tutti gli esagoni dei Mandati che non sono occupati da unità di terra avversarie. Qualsiasi unità aerea e navale avversaria in esagoni che cambiano di controllo deve immediatamente usare il movimento aeronavale di emergenza per uscirne. Ci vuole il controllo di entrambi gli esagoni in un Segmento di Stato Nazionale per cambiare il controllo, riprendere uno solo di questi esagoni non è sufficiente.

### 13.85 Nuova Guinea

Chi controlla tutti i porti e l'esagono di risorsa della Nuova Guinea in un Segmento di Stato Nazionale ottiene automaticamente il controllo di tutte le locazioni con nome in Nuova Guinea che non sono occupate da unità avversarie.

## 13.9 Giappone

Il Giappone si compone di sei parti. Honshu, Hokkaido, Kyushu, Shikoku, Manciuria (esagoni 3302 e 3303 più tutti gli esagoni adiacenti eccetto 3304), la Corea (3305 ed esagoni adiacenti), e i Mandati (Formosa, Isola di Sakhalin, Kurile, Okinawa, Iwo Jima, Marcus, le Mariane meno Guam, le Caroline, e le Isole Marshall). Le Isole Nazionali giapponesi sono solo Honshu, Hokkaido, Kyushu e Shikoku.

*NOTA: I riferimenti, nel testo delle carte, alle isole giapponesi significano Isole Nazionali giapponesi.*

### 13.91 Manciuria

Le unità giapponesi ed Alleate possono entrare in tutti gli esagoni del Giappone eccetto la Manciuria. Questo può essere conquistato giocando la carta Offensiva Sovietica in Manciuria nel momento appropriato.

### 13.92 Isole Marshall

Le Isole Marshall sono tutte le isole che si trovano entro 2 esagoni da 4415 Eniwetok e 4715 Kwajalein. Se l'Alleato controlla questi due esagoni nella fase di Resa Nazionale, tutte le isole nelle Marshall che non contengono unità di terra

giapponesi divengono controllate dall'Alleato. Le unità aeree o Navali giapponesi in questi esagoni possono usare immediatamente il movimento di emergenza aeronavale.

### 13.93 Resa Giapponese

Il Giappone si arrende quando tutti gli esagoni su Honshu sono controllati dall'Alleato, oppure se nessuna Fonte Primaria di Rifornimento giapponese può tracciare un percorso di esagoni ad un esagono di Risorsa per due segmenti consecutivi di Stato della Nazione. Questo percorso viene tracciato come una linea di rifornimento. Se il Giappone si arrende, l'Alleato vince immediatamente la partita.

### 13.94 Invasione del Giappone

Ogni esagono di città delle Isole Nazionali giapponesi, ovvero Honshu, Hokkaido, Kyushu, e Shikoku è considerato contenere un'unità di terra 12-12 di un livello intrinseca che non influenza il raggruppamento. Questo livello è sempre l'ultimo ad essere eliminato nell'esagono. Una volta che viene posto un segnalino di controllo Alleato in un esagono giapponese, questo livello intrinseco viene permanentemente eliminato, anche se in seguito il giapponese recupera il controllo dell'esagono.



## 14.0 RIVALITÀ INTERARMI

Entrambe le parti ebbero rivalità tra le varie armi durante la guerra. Quando queste condizioni erano presenti, la coordinazione delle unità militari e della logistica era meno efficace. Per simulare questo fatto, alcune carte Evento causano rivalità interarmi, che viene segnalata girando l'apposito segnalino sulla mappa [INTER SERVICE RIVALRY]. Quando una carta Evento (o la regola speciale degli scenari di un anno, 17.26, 17.37, e 17.47) fa cessare la Rivalità Interarmi, girate il segnalino appropriato dalla parte dell'Accordo Strategico per designare questa condizione.

### 14.1 Rivalità Interarmi US

Se è in effetto la Rivalità Interarmi US hanno precedenza le seguenti condizioni:

- Tutti i rinforzi US dell'esercito/aerei (non quelli Alleati o US Marine/marina) sono automaticamente ritardati.
- Si sottrae 1 dai tiri di dado per lo spostamento in Europa delle unità per la Guerra in Europa.
- Un HQ US non può attivare sia unità dell'esercito US che unità Navali US nel corso della stessa offensiva o in reazione alla stessa offensiva. In questo caso possono essere attivate solo unità dell'Esercito o della Marina US, ma altre unità Alleate non hanno questa limitazione. Le unità di terra US possono usare l'Assalto Anfibia durante la rivalità interarma.

### 14.2 Rivalità Interarmi giapponese

Se è in effetto la Rivalità Interarmi giapponese hanno precedenza le seguenti condizioni:

- Un HQ non può attivare sia unità dell'esercito che Navali nella stessa offensiva o in reazione alla stessa offensiva.
- Il giapponese può usare solo la metà (per eccesso) dei propri ASP mentre persiste questa condizione.

## 15.0 LA GUERRA IN EUROPA (WIE)



Il livello della Guerra in Europa (WIE) è annotato sulla Tabella WIE. Lo stato può essere Nessun Effetto oppure un livello da 1 a 4, a seconda della posizione del segnalino su questa tabella. Le carte di Evento WIE aumentano (Alleato) o diminuiscono (giapponese) il livello WIE. I vari livelli della WIE hanno gli effetti che seguono.

### 15.1 Nessun effetto

Nessun effetto: livello da +1 a +3.

Nessun impatto sul gioco.

### 15.2 Livello 1

Livello 1: da 0 a -2.

A. Rinforzi Alleati ritardati.

B. Spostamento in Europa con 0-1.

### 15.3 Livello 2

Livello 2: da -3 a -4.

A. Rinforzi Alleati ritardati.

B. Spostamento in Europa con 0-3.

### 15.4 Livello 3

Livello 3: da -5 a -6

- A. Rinforzi Alleati ritardati.
- B. Spostamento in Europa con 0-5.
- C. Gli Alleati perdono il rinforzo di ASP.

### 15.5 Livello 4

Livello 4: -7

- A. Rinforzi Alleati ritardati.
- B. Spostamento in Europa con 0-7.
- C. Gli Alleati perdono il rinforzo di ASP
- D. L'Alleato pesca una carta di meno (12.52 D).

### 15.6 Tiri di dado modificati

I tiri di dado inferiori a zero sono considerati zero. Quelli superiori a 9 sono considerati 9.

### 15.7 Livelli Massimi

Il livello WIE non può mai incrementare ad oltre +3 o diminuire a meno di -7. Le azioni che eccederebbero questi limiti sono ignorate e non si accumulano.

## 16.0 VITTORIA NEGLI SCENARI CAMPAGNA

Queste condizioni di vittoria si applicano allo Scenario Intera Campagna (17.1), allo Scenario Campagna Breve (17.8) ed allo Scenario Campagna Brevissimo (17.9). Gli altri sei scenari che riguardano periodi più brevi (17.2 - 17.7) hanno le proprie condizioni di vittoria.

### 16.1 Vittoria Automatica

Se il Giappone si arrende per la conquista di Honshu o per il blocco delle Isole Nazionali (13.93), il gioco termina immediatamente con la vittoria del giocatore Alleato. Se nel corso della Fase di Fine Turno, il segnalino di Volontà Politica US è nella casella Negoziato (zero), il gioco termina con la vittoria giapponese. Se non si avvera alcuna di queste condizioni, non si ha la vittoria automatica, e si determina il vincitore alla conclusione del turno 12 con le condizioni sotto esposte.

### 16.2 Vittoria Alleata

L'Alleato vince se, nella Fase di Fine Turno del turno 12, il Giappone è stato bombardato strategicamente con successo per 4 turni consecutivi, ha uno o nessun esagono di risorsa, ed un B29 è entro il raggio da Tokyo, o il Giappone si è arreso.

*NOTA: la parte più difficile nel creare questo gioco è stata come determinare la vittoria Alleata mantenendo interessante il gioco per il giapponese. Non vi fu mai una vera possibilità per il Giappone di "vincere" la guerra. La sua strategia, ed il meglio che potesse sperare, era costringere gli US a negoziare un accordo migliore della resa incondizionata. Inoltre, dovevo forzare l'Alleato a mettersi nell'ordine di idee, in linea con gli avvenimenti storici, di considerare e pianificare l'invasione del Giappone, specialmente per il fatto che gran parte delle personalità dell'epoca non erano al corrente del progetto Manhattan sino a quando la bomba atomica non fu pronta per l'uso. Di conseguenza l'Alleato deve ottenere risultati leggermente migliori rispetto alla controparte storica prima della fine della guerra, altrimenti deve invadere il Giappone. Il fulcro della questione qui è che, se vari fattori associati alla decisione giapponese di arrendersi fossero stati ritardati, si sarebbero potute scegliere altre vie. Quindi, se l'Alleato deve invadere il Giappone per vincere, è perché il progetto Manhattan è stato ritardato, i sovietici non hanno invaso la Manciuria, o gli Alleati non sono stati in grado di distruggere l'industria giapponese per un ritardo nella campagna di bombardamento dei B29. Se l'Alleato non completa la resa del Giappone con l'invasione entro la fine del gioco, si suppone che le alte perdite abbiano causato la negoziazione della fine delle ostilità, quindi una vittoria di Pirro da parte del Giappone.*

### 16.3 Vittoria giapponese

Se l'Alleato non vince per la fine del turno 12, vince il giapponese.



### 16.4 Volontà Politica US

Il segnalino di Volontà Politica US si sposta con il gioco di un Evento o nel corso del Segmento dello Stato Nazionale quando si hanno gli avvenimenti seguenti.

**16.41 Resa di Alleati**

- Australia: ridurre la Volontà Politica US di 2\*
- Burma: ridurre la Volontà Politica US di 1\*
- Cina: ridurre la Volontà Politica US di 2
- Indie Orientali Olandesi: ridurre la Volontà Politica US di 1\*
- India: ridurre la Volontà Politica US di 2
- Malesia: ridurre la Volontà Politica US di 1\*
- Filippine: ridurre la Volontà Politica US di 1\*
- Tutte le nazioni Alleate in questa lista si sono arrese: ridurre la Volontà Politica US di 2

\* = *Se questa Nazione Alleata si è arresa al giapponese ed è stata ripresa in seguito dagli Alleati, la Volontà Politica US incrementa del valore perso quando questa Nazione si è arresa in origine. Ad esempio, se gli Alleati riprendono la Malesia la Volontà Politica US incrementa di 1.*

Qualsiasi altra località non menzionata qui sopra non ha impatto sulla Volontà Politica US quando si arrende.

**16.42 Occupazione dell'Alaska o delle Hawaii**

L'Alaska è considerata occupata se un'unità giapponese occupa continuamente qualsiasi esagono delle Isole Aleutine (esagoni 4600 – 5100) alla fine di due Segmenti della Volontà Politica US consecutivi: diminuite la Volontà Politica US di 1. Questo risultato si può ottenere una sola volta per partita.

Le Hawaii sono considerate occupate se un'unità giapponese occupa qualsiasi esagono nelle Isole Maggiori (esagoni 5708, 5808, 5908) o Midway (5108) alla fine di due Segmenti della Volontà Politica US consecutivi: diminuite la Volontà Politica US di 1. Questo risultato si può ottenere una sola volta per partita.

**16.43 Guerra Strategica**

- A.** Se il giapponese controlla 3 o meno esagoni Risorsa in qualsiasi turno tra il 5 e il 12, aumentate la Volontà Politica US di 1. Questo risultato si può ottenere una sola volta per partita.
- B.** Se il Bombardamento Strategico US indica la riduzione della pesca della mano di carte giapponese di una o più carte, spostate il segnalino di Volontà Politica US di 1 a destra, anche se la mano giapponese non può essere ulteriormente ridotta essendo già al minimo. Questo può avvenire massimo una volta per turno di gioco.

**16.44 Eventi**

- A.** *Operazione Z: Evento Attacco a Pearl Harbor.* Il gioco di questa carta aumenta la Volontà Politica US di 8.
- B.** Altre carte Evento aumentano o diminuiscono la Volontà Politica US secondo il testo dell'Evento.

**16.45 Perdite US**

Se, quale risultato di un combattimento nel quale l'Alleato è il giocatore Offensivo, l'intera forza attaccante in una battaglia di terra viene eliminata ed almeno una delle unità di terra US era una Divisione o Corpo (XX o XXX) che può ricevere rimpiazzi, l'Alleato perde automaticamente 1 punto di Volontà Politica, si sposta il segnalino di una casella a sinistra. Non contano le perdite delle unità non US. L'Alleato non può perdere più di un punto di Volontà Politica per turno di gioco per questa condizione.

**16.46 Situazione strategica Navale**

Se alla fine di qualsiasi turno di gioco non vi sono unità portaerei US sulla mappa, l'Alleato perde un punto volontà politica US. Ne perde un altro se non vi sono unità Navali di alcun tipo sulla mappa.

**16.47 Progredire della guerra**

A valere dal turno 4 sino alla fine del gioco, l'Alleato ha il requisito di catturare e tenere sino al segmento della Volontà Politica del turno un certo numero di esagoni che hanno iniziato sotto il controllo giapponese.

Il numero richiesto di esagoni è 4 o il numero di ASP disponibili al termine della fase dei rinforzi, il numero inferiore tra questi. Per contare come esagono per questa regola, l'esagono deve contenere una locazione con nome, Risorsa, porto o aeroporto. Se l'Alleato non riesce a catturare il numero richiesto di esagoni durante il turno, perde 1 punto di volontà politica. La cattura di esagoni controllati dall'Alleato non ha rilevanza per questo calcolo, eccetto la ricattura di esagoni che hanno iniziato il turno come esagoni controllati dal giapponese. Le isole di un esagono che non contengono una risorsa, porto o aeroporto non contano per il progredire della guerra (es.: Attu/Kiska). Gli esagoni catturati per la Resa Nazionale contano per il calcolo del totale degli esagoni catturati dall'Alleato.

*ESEMPIO: nel turno 4 l'Alleato ha 3 ASP al termine della fase dei Rinforzi. Pertanto 3 è il numero di esagoni giapponesi che devono essere catturati. Durante il turno l'Alleato cattura 5 esagoni controllati dal giapponese ed il giapponese ne riprende 3 di questi per una differenza netta di 2 esagoni catturati e tenuti, che è meno dei 3 richiesti, quindi la Volontà Politica US scende di 1. Le variazioni nello stato nazionale che alterano il controllo di un gruppo di esagoni contano per l'Alleato nel raggiungere questo scopo.*

### 16.48 Gioco da Torneo

Sebbene l'intero scenario campagna sia costruito per una piena esperienza del gioco, è spesso alquanto lungo da giocare per il tempo limitato di un torneo. Gli scenari annuali (1942, 1943 e 1944) sono stati concepiti pensando ai tornei. Ci vogliono per due giocatori ben introdotti nelle regole circa 3 ore per giocare uno scenario annuale, sebbene ci voglia più tempo quando imparate il sistema di gioco.

Gli scenari annuali sono stati bilanciati il più possibile, ma lo stile di gioco è difficile da definire e spesso un giocatore può preferire una parte o l'altra in un torneo. Sugeriamo che si utilizzi il metodo delle puntate per determinare le parti in un torneo.

### Puntate per il torneo

#### A. Scenario non Campagna

I giocatori puntano VP per determinare la parte che intendono tenere. Dopo il piazzamento iniziale, i due giocatori scrivono su un pezzo di carta il numero di VP che puntano per tenere una data parte. Si può scegliere una qualsiasi parte e può puntare un qualsiasi numero di VP, anche zero. Vi sono due risultati possibili: entrambi i giocatori scelgono la stessa parte o ognuno sceglie una parte diversa.

1. Se entrambi i giocatori scelgono la stessa parte, chi ha puntato di più tiene quella parte. Se è giapponese, si sottrae il numero di VP puntati dal totale giapponese alla fine dello scenario. Se è Alleato, i VP puntati sono aggiunti a quelli giapponesi alla fine dello scenario.
2. Se entrambi i giocatori scelgono parti diverse, la differenza netta delle puntate viene aggiunta o tolta dal totale giapponese.
3. In caso di parità, si tira un dado e chi ottiene di più tiene quella parte. Ritirate il dado in caso di ulteriore parità.

*NOTA: i risultati dei test di gioco hanno rivelato che puntare più di 3 VP per entrambe le parti è probabilmente eccessivo.*

#### B. Puntare per lo Scenario Campagna

I giocatori puntano caselle di Volontà Politica US per determinare da quale parte giocheranno. Dopo aver piazzato il gioco, entrambi i giocatori scrivono su un pezzo di carta il numero di caselle che puntano per tenere una data parte. Si può scegliere una delle due parti e si può puntare un qualsiasi numero di caselle. I giocatori devono scegliere una delle parti, ma possono anche puntare zero caselle. Vi sono due possibili risultati: entrambi i giocatori scelgono la stessa parte o una diversa.

1. Se entrambi scelgono la stessa parte, chi ha puntato più caselle gioca con la parte scelta. Se questi ha scelto il giapponese, la puntata di caselle viene aggiunta al totale di Volontà Politica US alla fine della Operazione Z, quando normalmente la Volontà Politica US arriva a +8. Se questi ha scelto invece l'Alleato, l'ammontare della puntata viene sottratto al totale della Volontà Politica US alla fine della Operazione Z.
2. Se entrambi scelgono parti diverse, si aggiunge o sottrae alla Volontà Politica US la differenza netta delle puntate, alla fine della Operazione Z.

*NOTA: Lo scenario campagna 1942 e quelli annuali sono stati pensati come format principale per il gioco da torneo.*

## 17.0 SCENARI

Le pedine sono costruite per l'inizio del gioco campagna completo. Per poter piazzare tale scenario, ponete sulla mappa tutte le pedine che hanno indicato un esagono. Tutte le altre entrano in gioco nel turno di entrata indicato.

### 17.1 L'intera Campagna, dicembre 1941 – agosto 1945

#### 17.11 Turno speciale dicembre 1941

Vi è un mini turno che consiste nel gioco da parte del giapponese di due carte come EC nell'ordine che segue:

##### *Carta 1 – Operazione Z – Attacco a Pearl Harbor*

Tutte le unità Navali giapponesi devono rimanere assieme. Le unità Alleate in mare non possono essere attaccate. seguite il testo dell'evento.

##### *Carta 2 – Operazione IAI nr. 1 – Conquista dell'Asia Sudorientale*

L'Alleato non può reagire ad alcun movimento giapponese che non sia specificato nella descrizione dell'Evento. Tutte le unità aeree Alleate non esercitano alcuna ZOI nel corso della IAI, ma tutte le unità aeree Alleate che non sono in un esagono di battaglia possono partecipare automaticamente in un esagono di battaglia che sia entro il raggio dalla propria locazione. Solo per la durata della carta IAI, Manila (2813) e Singapore (2015) impediscono l'assalto anfibio giapponese a meno che le unità di terra non siano scortate da un'unità navale giapponese (rispettando le restrizioni in 8.45 B) ed il giapponese non può usare il modificatore al tiro di dado per il Bombardamento Costiero nel successivo combattimento di Terra. Qualsiasi unità navale giapponese di scorta nell'esagono di Manila o Singapore perde automaticamente un

livello di forza prima della battaglia per l'artiglieria costiera e le mine. Il giapponese può usare l'Assalto Anfibio solo per gli esagoni che siano entro 5 esagoni contigui di acqua da un porto controllato dal giapponese.

Al termine della IAI l'Alleato ottiene un Movimento Navale di Emergenza per tutte le proprie unità navali. Dopo questa azione Alleate terminate le restanti fasi del turno, eccetto la Fase di Attrito, e poi iniziate il normale gioco.

Gli Alleati possono scegliere la carta Alleata 4: *Conferenza di Arcadia* come una delle sue carte per il turno 2.

*NOTA: Questa carta è stata molto difficile da aggiustare, in quanto il giapponese entrò in guerra senza sapere quanto avrebbe avuto successo nel cogliere gli Alleati impreparati alla guerra. Di conseguenza, si gettarono in questa operazione iniziale con ipotesi critiche che devono essere considerate per darvi la possibilità di scrivere la vostra storia di questo evento entro una serie ragionevole di vincoli storici. I giocatori che desiderano una situazione meno restrittiva possono allentare la restrizione su dove il giapponese possa fare Assalto Anfibio.*

### 17.12 Dal turno 2 al 12

Seguite le regole normalmente.

**Variante Storica:** per la mano di carte del turno 2, usate 17.25 D ed F.

### 17.13 Vittoria nel gioco

Vedere 16.0.

### 17.14 Locazioni iniziali dei segnalini

Sono di seguito esposte le posizioni iniziali dei segnalini del gioco:

- Volontà Politica US [*US POLITICAL WILL*]: nella casella zero della Tabella della Volontà Politica US
- Cina: inizia nella casella Fronte Stabile [*STABLE FRONT*] della Tabella della Cina.
- Divisioni giapponesi in Cina [*JAPANESE DIVISION IN CHINA*]: nella casella **12** della Tabella delle Divisioni Giapponesi in Cina.
- Strada di Burma [*BURMA ROAD*]: inizia dal lato No Trasporto Aereo [*NO HUMP*] nella casella Strada di Burma Aperta [*BURMA ROAD OPEN*] della Tabella della Strada di Burma.
- India: inizia dalla parte Normale della Tabella dell'India nella casella India Stabile.
- Guerra in Europa (WIE): inizia a livello zero.
- ASP giapponesi: inizia dalla parte No Barconi [*NO BARGE*] nella casella 7 della Tabella Strategica.
- ASP US: inizia a zero sulla Tabella Strategica.
- Risorse giapponesi: inizia nella casella 3 della Tabella Strategica.
- Turno di Gioco: inizia dalla parte PM Tojo nella Tabella del Turno, casella 1 dicembre 1941
- Rivalità Interarmi US: inizia dalla parte Accordo Strategico [*STRATEGIC AGREEMENT*] nella casella della Rivalità Interarma.
- Rivalità Interarmi giapponese: inizia dalla parte Accordo Strategico [*STRATEGIC AGREEMENT*] nella casella della Rivalità Interarma.
- Non vi sono unità nella casella dei Rinforzi Ritardati [*DELAYED REINFORCEMENTS*] sulla mappa.
- I segnalini di Passare [*PASS*] US e giapponese sono nella casella zero della Tabella Strategica.
- Ponete i segnalini no via di trasporto sulla mappa a Jarhat (hex 2104), Ledo (hex 2205), ed Imphal (2105).
- CONTROLLO: vi è un segnalino di controllo Alleato a Guam (3814) ed Hong Kong (2709).

## 17.2 1942

Questo scenario dura tre turni ed inizia il turno 2 all'inizio della Fase delle Offensive. Non si effettuano i Segmenti di Rinforzi, Rimpiazzi o Guerra Strategica nel turno 2. Similmente, le carte giapponesi #1 e #2 non sono in gioco e devono essere messe da parte. Piazzate le unità ed i segnalini per entrambe le parti come descritto e poi giocate normalmente. Il gioco si conclude alla fine del turno 4.

### 17.21 Piazzamento Alleato

Piazzate tutte le unità Alleate del turno 1 nelle loro locazioni iniziali con le eccezioni delle unità seguenti che sono permanentemente rimosse dal gioco e le altre indicate che hanno locazione di piazzamento diversa e sono a forza ridotta o migliorata. Se un'unità non è elencata qui, inizia nella locazione indicata sulla pedina alla sua forza originaria. Notate che le unità aeree US 7° sono state entrambe eliminate nel corso del turno 1, ma sono state ricostruite con rimpiazzi.

*NOTA: Le forze australiane solitamente rimangono fuori comando per il turno 2 e di conseguenza subiscono l'attrito. Questo è intenzionale e rappresenta le perdite subite dai vari contingenti aerei e di terra come la Gull Force che furono persi nei combattimenti iniziali.*

### Unità Alleate inizialmente eliminate

BB MD/CA

Corpo Mindanao (M)

Divisione HK

Forza Z

Corpo NL

### Unità Alleate riposizionate, alterate o rimpiazzate

1805: SEAC HQ

2813: US FEAF unità aerea (forza ridotta)

2912: Corpo SL (forza ridotta)

2917: 19° LRB unità aerea (forza ridotta)

3014: *CA US Asia* Navale (forza ridotta)

5108: 7AF aerea

5808: 7AF LRB

5808: *CV Lexington* (piena forza)

5808: *CV Enterprise* (piena forza)

5808 *CA N Orls* (forza ridotta)

### 17.22 Piazzamento giapponese

Piazzate tutte le unità giapponesi negli esagoni indicati. Tutte le unità sono a piena forza a meno che non sia altrimenti indicato. Nessuna unità giapponese inizia questo scenario eliminata.

1912: ..... Segnalino di Controllo giapponese

1913: ..... 15° Armata

2012: ..... Segnalino di Controllo giapponese

2109: ..... 38° Armata

2110: ..... 28° Armata (ridotta)

2112: ..... 25° Armata (ridotta)

2212: ..... HQ (South), 22° Flottiglia Aerea

2311: ..... BB Kongo 2, *CA Mogami*

2415: ..... 2° SN

2709: ..... 17° Armata (ridotta)

2812: ..... 5° Divisione Aerea, 14° Armata

2909: ..... 21° Flottiglia Aerea, *CA Takao*

2911: ..... 1 SN

2913: ..... 19° Armata (ridotta)

2915: ..... 16° Armata (ridotta), *CVL Ryuho*, *CVL Zuiho*, *CA Nachi*

3004: ..... 2° Divisione Aerea

3007: ..... 35° Armata (ridotta)

3009: ..... 23° Flottiglia Aerea

3305: ..... Armata Coreana

3407: ..... HQ (Flotta Combinata - Combined Fleet), *BB Nagato*, *Yamato (ridotta)*, 25° Flottiglia Aerea

3607: ..... 3° Divisione Aerea, 4° Divisione Aerea

3704: ..... 27° Armata (ridotta)

3706: ..... 1st Divisione Aerea, Armata Distretto Orientale, 18° Armata (ridotta), *CV Akagi*, *CV Soryu*, *CV Shokaku*, *BB Hiei*

3814: ..... 3° SN

4017: ..... HQ (Mari del Sud – *South Seas*), *APD Kamikaze*

4021: ..... Brigata SS, *CA Aoba*

4715: ..... 4° SN (ridotta), 24° Flottiglia Aerea, *CL Tenryu*

### 17.23 Segnalini

Tutti i segnalini sono nelle posizioni iniziali del Gioco Campagna (17.14) con le eccezioni seguenti:

- Il giapponese ha 4 esagoni di Risorsa sotto controllo invece di 3.
- Il giapponese ha 11 Divisioni in Cina.
- Gli Alleati hanno 1 ASP
- La Volontà Politica US è a +8 invece che a zero.

### 17.24 Casella dei Ritardi

Le unità Alleati seguenti sono nella Casella del Ritardo: tutti i rinforzi del turno 2 eccetto l'HQ inglese (SEAC) che è a Calcutta (1805).

### 17.25 Regole speciali

- A. Le carte giapponesi 1 e 2 sono state giocate e sono rimosse dal gioco. Tutte le altre carte possono essere usate. Per il turno 2, il giapponese riceve 7 carte e l'Alleato riceve 5 carte e 2 possibilità di passare.
- B. Nessuna nazione si è arresa. Il giapponese controlla tutti gli esagoni originariamente parte dell'Impero Giapponese.
- C. Gli Alleati hanno un Movimento Navale di Emergenza per tutte le unità navali prima del gioco della prima carta Strategica giapponese.
- D. L'Alleato può scegliere la Carta 4 Conferenza di Arcadia come una delle 5 carte ricevute nel turno 2. Questo è a discrezione dell'Alleato e deve essere annunciato al giapponese prima di pescare alcuna carta.
- E. Se il giapponese non riceve alcuna carta offensiva militare nella sua mano iniziale (cioè Eventi Militari che hanno valore logistico) può scartare una carta 3 OC a sua scelta, o una di valore inferiore se non ne ha alcuna in mano, e rimpiazzare quella carta con la carta giapponese 47: *VADM Kondo*.
- F. Opzione Mano di Apertura Storica Giapponese: Se i giocatori sono concordi nel giocare con questa opzione, il giapponese prende tre carte: *Col. Tsuji* (carta 3), *VADM Kondo* (carta 47), e *Forza Centrale* (carta 59) e prende altre 4 carte dal mazzo come sua mano iniziale.

*NOTA: Per la guerra in Cina in corso l'offensiva meridionale giapponese venne condotta con un numero limitato di risorse ed un rapporto di forze che era più bilanciato rispetto a quanto si pensi. È mia intenzione che in parte il giapponese abbia questa incertezza, rappresentata dalle molte possibilità della sua mano di apertura. Per aiutare questo ho creato molti video su YouTube che possono essere visti gratuitamente sul sito della GMT e sul mio canale personale (Mark Herman). Per i giocatori che sono nuovi nel gioco o che non lo giocano regolarmente offro una variante storica che assicura la dominazione storica del giapponese.*

### 17.26 Rivalità Interarmi ed Eventi Volontà Politica nel gioco breve

Per gli scenari annuali, quando si ha la Rivalità Interarmi per uno dei giocatori, questi la può rimuovere con qualsiasi carta Offensiva giocata di valore 3 OC dichiarando che tale giocata serve per rimuovere la Rivalità. Questo completa le azioni per la carta giocata, e conta come una azione completa di gioco di carta per quel giocatore. inoltre, tutti gli eventi che modificano la Volontà Politica US possono essere giocati solo come OC e non come EC (*Raid di Doolittle*, *Marcia della Morte di Bataan*, *Tojo*, *Rosa di Tokyo*).

### 17.27 Condizioni di vittoria

**Vittoria automatica:** se il giapponese non controlla almeno 11 dei 14 esagoni di Risorsa per la fine del turno 4, perde la partita e l'Alleato ottiene una vittoria automatica. Se non si ha la vittoria automatica, il giapponese ottiene punti vittoria per le condizioni seguenti alla fine del turno 4. I VP sono contati alla fine del turno 4 a meno che non si indicato altrimenti.

**Per il gioco da Torneo:** Un esagono conta come catturato per i punti vittoria solo se una unità non HQ sarebbe in rifornimento in esso. Se non si rispettano questi criteri, l'esagono conta come tenuto dal giocatore che ne aveva il controllo all'inizio dello scenario.

- A. Se la Cina si arrende riceve un bonus di 5 VP
- B. Per chiudere la Strada di Burma, 1 VP.
- C. Per isolare Townsville da Ohau, ovvero non si può tracciare una linea di rifornimento tra le due località, 5 VP.
- D. Per controllare ogni esagono dell'India Settentrionale, 1 VP per esagono.
- E. Per la Tensione o Scioperi dell'India, 1 VP (assegnato solo nell'ultimo turno).
- F. Per l'India Instabile, Rivolta o Resa, 2 VP (non cumulativo con E, assegnato solo nell'ultimo turno).
- G. Per il controllo dei Mandati australiani, 1 VP.
- H. Per ogni casella della Volontà Politica US a 5 o inferiore, 1 VP per casella. Ad esempio, la Volontà Politica US a 5 equivale a 1 VP.
- I. Per ogni casella della Volontà Politica US a 6 o superiore, meno 1 VP per casella. Ad esempio, la Volontà Politica US a 7 equivale a 2 VP.
- J. Per la cattura di Kauai, o Hawaii, 1 VP, per ogni esagono, se controllati ed occupati alla fine di qualsiasi turno di gioco, ma solo una volta per esagono per partita.
- K. Per la cattura di Ohau, 3 VP se controllata ed occupata alla fine di qualsiasi turno di gioco, ma solo una volta per partita.

### Livelli di Punti Vittoria:

- Vittoria decisiva Alleata: il giapponese ha 2 VP o meno
- Vittoria tattica Alleata: il giapponese ha da 3 a 5 VP
- Vittoria tattica giapponese: il giapponese ha 6-9 VP
- Vittoria decisiva giapponese: il giapponese ha 10 + VP

### 17.3 1943

Questo scenario è di tre turni ed inizia nel turno 5, all'inizio della Fase delle Offensive. Non si effettuano i Segmenti di Rinforzi, Rimpiazzi o Guerra Strategica nel turno 5. Piazzate le unità ed i segnalini per entrambe le parti come descritto e poi giocate normalmente. Il gioco termina alla fine del turno 7.

#### 17.31 Piazzamento Alleato

Piazzate tutte le unità Alleate negli esagoni indicati. Tutte le unità sono a piena forza a meno che non sia indicato altrimenti.

#### Unità Alleate inizialmente eliminate

##### Unità US

*CV Wasp*

*BB MD/CA*

*CA N Orleans: Northampton, US Asia*

*DD US Asia*

Marines-Wake (W) e Marine-211 Aerea

Corpi dell'Esercito: NL, SL, R, M

Brigata P

Unità aeree: AVG, FEAF e 19° LRB

HQ: ABDA, Sud Pacifico (Ghormley)

##### Unità del Commonwealth

*Forza Z*

8° Divisione Australiana

Divisione HK

Tutte le unità iniziali non australiane (con un esagono di piazzamento).

*CVL Hermes*

##### Unità olandesi

Tutte le unità olandesi.

#### Piazzamento Alleato

1005 Isole Maldive:.... *CV Indomitable, BB Warspite, CA London*

1805 Calcutta: ..... CW SEAC HQ, CW SEAC Unità aerea

Unità aeree in Cina: . US 14AF LRB Unità aerea

2006 Akyab: ..... CW 4° Corpo Indiano

2104 Jarhat: ..... US 14AF Unità aerea

2105 Imphal/Kohima: CW 33° Corpo

2205 Ledo: ..... CW 1° Corpo Indiano (ridotto), 5° Armata Cinese

2407 Kunming: ..... 6°, 66° Armate Cinesi (tutte ridotte)

3023 Darwin: ..... Aus 1° Corpo

3626 Cairns: ..... US 5AF Unità aerea, US 5AF LRB Unità aerea, US 1° Divisione Marine

3727 Townsville: ..... US SW HQ, Aus 2° Corpo, *Aus CA Kent*

3823 Port Moresby: .. HQ ANZAC, Brigata Aus Port Moresby (ridotta), Aus 3° Corpo, Aus Unità aerea

3922 Buna: ..... US XI Corpo

4024 Gili-Gili: ..... US I Corpo

4423 Guadalcanal: .... US XIV Corpo, US 2° Divisione Marine, US 1MAW Marine Unità aerea

4825 Espiritu Santo: ... US 2MAW Marine Unità aerea, US 13AF Unità aerea, US 13AF LRB Unità aerea, Brigata US Marine SF

4828 Noumea: ..... HQ US Halsey, NZ 3° Divisione, *US CV Lexington* (ridotta), *US CV Enterprise* (ridotta), *BB Washington*, *BB North Carolina*

5100 Dutch Harbor: . US 11AF Unità aerea, US 11AF LRB Unità aerea,

5108 Midway: ..... US 7AF LRB Unità aerea

5808 Oahu: ..... HQ US CPac, US 7AF Unità aerea, US X Corpo, Brigata US Marine, *US BB Miss*

#### 17.32 Piazzamento giapponese

Piazzate tutte le unità giapponesi negli esagoni indicati. Il giapponese controlla tutti i propri esagoni originari entro il confine dell'Impero Giapponese. tutti e 14 gli esagoni di Risorsa sono controllati dal giapponese, se non vi è un'unità giapponese si dovrebbe porre un segnalino di controllo ad indicare il controllo della risorsa. La Malesia, le Filippine, le Indie Orientali Olandesi e Burma si sono arresi. Inoltre, il giapponese controlla i Mandati australiani, quindi tutti gli e-

sagoni in questi paesi e locazioni sono controllati dal giapponese a meno che non siano occupati da un'unità Alleata. Le basi principali sono indicate con un segnalino di controllo, ma questa lista non è esaustiva e non sostituisce il pieno controllo giapponese di queste nazioni che si sono arrese.

### Unità giapponesi inizialmente eliminate

*BB Kongo*

*CV Akagi e Soryu*

*CVL Ryujo*

*CL Tenryu*

Unità aerea Tainan

### Piazzamento giapponese 1943

Tutte le unità sono a piena forza a meno che non sia altrimenti indicato.

1813: Medan..... Segnalino di Controllo  
 1916 Palembang: ..... 25° Armata (ridotta), 3° Divisione Aerea (ridotta)  
 2008 Rangoon: ..... 28° Armata, 5° Divisione Aerea  
 2014 Kuantan: ..... Segnalino di Controllo  
 2015 Singapore: ..... Segnalino di Controllo  
 2017 Banka: ..... Segnalino di Controllo  
 2018 Batavia: ..... Segnalino di Controllo  
 2106 Mandalay: ..... 33° Armata  
 2019 Tjilatjap: ..... Segnalino di Controllo  
 2110 Bangkok: ..... Segnalino di Controllo  
 2206 Lashio: ..... 15° Armata  
 2212 Saigon: ..... HQ Sud (South), 38° Armata, 27° Flottiglia Aerea  
 2220 Soerabaja: ..... 16° Armata (ridotta), 23° Flottiglia Aerea  
 2305 Myitkyina: ..... Segnalino di Controllo  
 2415 Miri: ..... Segnalino di Controllo  
 2517 Balikpapan: ..... Segnalino di Controllo  
 2616 Tarakan: ..... 37° Armata (ridotta)  
 2620 Makassar: ..... 28° Flottiglia Aerea  
 2709 Hong Kong: ..... Segnalino di Controllo  
 2813 Manila: ..... 14° Armata  
 2909 Tainan ..... 22° Flottiglia Aerea (ridotta)  
 2915 Davao: ..... 35° Armata, 8° Divisione Aerea  
 3004 Peking: ..... 2° Divisione Aerea, 4° Divisione Aerea  
 3119 Sarong ..... 7° Divisione Aerea  
 3219: ..... Segnalino di Controllo  
 3305 Seoul: ..... Armata Coreana  
 3319 Biak: ..... Segnalino di Controllo  
 3407 Kure: ..... HQ Flotta Combinata Yamamoto, *CVL Junyo*, *BB Nagato*, *CA Mogami* (ridotta)  
 3520 Hollandia: ..... Segnalino di Controllo  
 3620 Altape: ..... Segnalino di Controllo  
 3704 Hakodate: ..... 27° Armata (ridotta)  
 3706 Tokyo: ..... Armata Distretto Orientale (ED), 1° Divisione Aerea  
 3720 Wewak: ..... 19° Armata, 6° Divisione Aerea  
 3721 Madang: ..... Segnalino di Controllo  
 3814 Guam: ..... Segnalino di Controllo  
 3813 Saipan/Tinian: . 31° Armata (ridotta)  
 3822 Lae: ..... 18° Armata  
 4017 Truk: ..... HQ Mari del Sud (South Seas), *BB Yamato*, *CV Shokaku*, *CVL Zuiho*, *BB Hiei*, *CA Nachi*  
 4021 Rabaul: ..... 17° Armata, 21° Flottiglia Aerea (ridotta), 25° Flottiglia Aerea (ridotta), *CA Aoba* (ridotta), *CA Takao*, *APD Kamikaze*  
 4222 Buin: ..... 25° Flottiglia Aerea (ridotta)  
 4322 New Georgia: .. Distaccamento South Seas (Brigata SS)  
 4415 Einwetok ..... 26° Flottiglia Aerea  
 4600 Attu/Kiska: ..... 2° SN (ridotta)  
 4612 Wake Island: .... 4° SN (ridotta)  
 4715 Kwajalein: ..... 3° SN, 24° Flottiglia Aerea (ridotta)  
 4719 Nauru: ..... Segnalino di Controllo  
 5018 Tarawa: ..... 1° SN

**17.33 Segnalini**

Tutti i segnalini sono nelle posizioni seguenti:

- Turno: 5, dalla parte Tojo
- Il giapponese ha 14 esagoni Risorsa controllati
- Il giapponese ha 7 ASP
- Divisioni giapponesi in Cina: nella casella 7 della Tabella delle Divisioni Giapponesi in Cina.
- L'Alleato ha 4 ASP
- Tabella dello Stato del Fronte Governo Cinese: Casella Sfondamento Maggiore
- Volontà Politica US: +6
- Rivalità Interarmi US: Sì
- Rivalità Interarmi giapponese: Sì
- Rimpiazzi aerei giapponesi: 2
- Rimpiazzi Navali giapponesi: 1
- Guerra in Europa (WIE): inizia a livello -1.
- Barconi Giapponesi
- Strada di Burma Chiusa/Trasporto Aereo
- India: Stabile.
- Ponete i segnalini no via di trasporto a Ledo (2205) ed Imphal (2105) sulla mappa.

**17.34 Casella del Ritardo**

Rinforzi Alleati del turno 5.

**17.35 Carte strategiche**

Sono state giocate le carte giapponesi 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 39, 55, 73, 78 e sono quindi rimosse dal gioco. Sono state giocate le carte Alleate 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 20, 51 e sono quindi rimosse dal gioco. Le carte Alleate 13 e 15 sono state scartate. Le carte giapponesi 8, 12, 14, 20, 25, 29 e 35 sono scartate. Gli Alleati hanno la carta 29 ed il giapponese la 26 come carte di offensive future. La carta Ponte sul Fiume Kwai è stata giocata, la via di trasporto tra Rangoon e Bangkok è aperta. Tutte le altre carte possono essere usate in questo scenario. Per il turno 5, il giapponese riceve 7 carte e l'Alleato pure 7.

**17.36 Situazione Politica**

Il giapponese controlla tutti gli esagoni originariamente parte dell'Impero Giapponese. i seguenti paesi si sono arresi al giapponese e questi controlla tutti gli esagoni a meno che non sia specificamente indicato nel piazzamento Alleato:

- Malesia
- Filippine
- Indie Orientali Olandesi
- Burma
- Mandati Australiani

**17.37 Rivalità Interarmi ed Eventi Volontà Politica nel gioco breve**

Per gli scenari annuali, quando si ha la Rivalità Interarmi per uno dei giocatori, questi la può rimuovere con qualsiasi carta Offensiva giocata di valore 3 OC dichiarando che tale giocata serve per rimuovere la Rivalità. Questo completa le azioni per la carta giocata, e conta come una azione completa di gioco di carta per quel giocatore. inoltre, tutti gli eventi che modificano la Volontà Politica US possono essere giocati solo come OC e non come EC (*Raid di Doolittle*, *Marcia della Morte di Bataan*, *Tojo*, *Rosa di Tokyo*).

**17.38 Condizioni di vittoria**

Il giapponese ottiene VP per le condizioni che seguono alla fine del turno 7, a meno che non sia indicato diversamente.

**Per il gioco da Torneo:** Un esagono conta come catturato per i punti vittoria solo se una unità non HQ sarebbe in rifornimento in esso. Se non si rispettano questi criteri, l'esagono conta come tenuto dal giocatore che ne aveva il controllo all'inizio dello scenario.

- A. Se la Cina si arrende riceve un bonus di 5 VP
- B. Per chiudere la Strada di Burma, 1 VP.
- C. Per isolare Townsville da Ohau, ovvero non si può tracciare una linea di rifornimento tra le due località, 5 VP.
- D. Per controllare ogni esagono dell'India Settentrionale, 1 VP per esagono.
- E. Per la Tensione o Scioperi dell'India, 1 VP (assegnato solo nell'ultimo turno).
- F. Per l'India Instabile, Rivolta o Resa, 2 VP (non cumulativo con E, assegnato solo nell'ultimo turno).
- G. Per il controllo dei Mandati australiani, 3 VP.
- H. Per ogni casella della Volontà Politica US a 5 o inferiore, 1 VP per casella. Ad esempio, la Volontà Politica US a 5 equivale a 1 VP.

- I. Per ogni casella della Volontà Politica US a 6 o superiore, meno 1 VP per casella. Ad esempio, la Volontà Politica US a 7 equivale a 2 VP.
- J. Per la cattura di Kauai, o Hawaii, 1 VP, per ogni esagono, se controllati ed occupati alla fine di qualsiasi turno di gioco, ma solo una volta per esagono per partita.
- K. Per la cattura di Ohau, 3 VP se controllata ed occupata alla fine di qualsiasi turno di gioco, ma solo una volta per partita.
- L. Se l'Alleato controlla i Mandati Australiani, meno 3 VP.
- M. Se l'Alleato non controlla i Mandati Australiani, ma controllano 4 o più esagoni nei Mandati Australiani, meno 1 VP.
- N. Se l'Alleato controlla le Isole Marshall, meno 3 VP.
- O. Se l'Alleato controlla la Nuova Guinea, meno 3 VP.
- P. Se l'Alleato non controlla la Nuova Guinea, ma controlla 4 porti o più nella Nuova Guinea, meno 1 VP.
- Q. Se l'Alleato controlla un porto che si trova ad 11 esagoni o meno da Tokyo, meno 3 VP.
- R. Se l'Alleato controlla un esagono di Risorsa, meno 1 VP per esagono di Risorsa.

### Per il gioco da Torneo: Punteggio Iniziale 1943

Le condizioni iniziali all'inizio dello scenario 1943 sono che il giapponese inizia con +3 punti vittoria (in effetti una Vittoria Tattica Alleata). Ecco i dettagli all'inizio dello scenario (se non specificato, allora la condizione non è rispettata per ricevere o perdere VP all'inizio dello scenario):

- 17.38 B: La Strada di Burma è chiusa (+1 VP).
- 17.38 G: Il giapponese controlla i Mandati Australiani (+3 VP): il controllo Alleato di Guadalcanal non cambia il controllo.
- 17.38 I: La Volontà Politica US rimane a 6 (-1 VP), ma è stata occupata Attu/Kiska (4600) al giapponese a partire dalla Fase di Stato Nazionale del turno 3 (due turni all'inizio dello scenario). Se l'Alleato non controlla Attu/Kiska alla fine del turno 5, secondo 16.42, l'Alleato perde un punto di volontà politica. *Nota: Attu/Kiska non è una locazione con nome e non conta per il calcolo della volontà politica.*
- 17.38 L: Il giapponese controlla i Mandati Australiani all'inizio dello scenario. Il controllo si converte solo se l'Alleato controlla Guadalcanal e Rabaul (12.84) alla conclusione del turno 7.
- 17.38 M: Guadalcanal conta come uno dei 4 esagoni dei Mandati Australiani necessari per rispettare questa condizione.
- 17.38 O: Nessuna delle due parti controlla la Nuova Guinea all'inizio dello scenario.
- 17.38 P: L'Alleato inizia lo scenario controllando due porti in Nuova Guinea (Port Moresby e Gili-Gili)-

*NOTA: Lo scenario del 1943 è divenuto il principale scenario da torneo in quanto le statistiche di gioco indicano che è molto bilanciato. Il punteggio iniziale 1943 è espresso per chiarire quali siano i VP iniziali all'inizio del gioco.*

### Livelli di Punti Vittoria:

- Vittoria decisiva Alleata: il giapponese ha 2 VP o meno
- Vittoria tattica Alleata: il giapponese ha da 3 a 5 VP
- Vittoria tattica giapponese: il giapponese ha 6-9 VP
- Vittoria decisiva giapponese: il giapponese ha 10 + VP

## 17.4 1944

Questo scenario è di 3 turni ed inizia il turno 8, all'inizio della Fase delle Offensive. Non si effettuano i Segmenti di Rinforzi, Rimpiazzi o Guerra Strategica nel turno 8. Piazzate le unità ed i segnalini per entrambe le parti come descritto e poi giocate normalmente. Il gioco termina alla fine del turno 10.

### 17.41 Piazzamento Alleato

Piazzate tutte le unità Alleate negli esagoni indicati. Tutte le unità sono a piena forza a meno che non sia indicato altrimenti.

#### Unità US

CV Wasp

BB MD/CA

CA N Orleans: Northampton, US Asia

DD US Asia

Marines-Wake (W) e Marine-211 Aerea

Corpi dell'Esercito: NL, SL, R, M

Brigata P

Unità aeree: AVG, FEAF e 19° LRB

HQ: ABDA, Sud Pacifico (Ghormley)

**Unità del Commonwealth***Forza Z*

8° Divisione Australiana

Divisione HK

Tutte le unità iniziali non australiane (con un esagono di piazzamento).

*CVL Hermes***Piazzamento Alleato**1005 Isole Maldive.: *CV Indomitable, BB Warspite, CA London*

1805 Calcutta: ..... CW SEAC HQ, CW SEAC Unità aerea, CW SEAC LRB Unità aerea,

1905 Dacca: ..... CW 15° Corpo, US 10AF LRB Unità aerea

Unità aeree Nella casella della Cina: US 14AF LRB Unità aerea

2006 Akyab: ..... CW 4° Corpo Indiano

2104 Jarhat: ..... US 14AF Unità aerea

2105 Imphal/Kohima: . CW 33° Corpo

2205 Ledo: ..... 77° Brigata Forze Speciali, 5° Armata Cinese (ridotta)

2407 Kunming: ..... 6° Armata Cinese (ridotta), 66° Armata Cinese (ridotta)

3023 Darwin: ..... 1° Corpo Aus

3626 Cairns: ..... US 11° Divisione Paracadutisti

3727 Townsville: ..... HQ US SW, 2° Corpo Aus, *Aus CA Kent*

3822 Lae: ..... XI Corpo US, 3° Corpo Aus

3823 Port Moresby: .... ANZAC HQ Aus, 4° Corpo Aus, US 5AF Unità aerea, US 5AF LRB Unità aerea, Unità aerea Aus

3921 Gasmata: ..... US 1° Divisione Marine

3922 Buna: ..... US I Corpo

4024 Gili-Gili: ..... Brigata Aus Port Moresby (ridotta)

4122 Woodlark: ..... Segnalino di Controllo

4222 Bougainville: ... US 3° Divisione Marine, US 2MAW Marine Unità aerea, US XIV Corpo

4322: New Georgia: .. NZ 3° Divisione, US 13AF Unità aerea, US 13AF LRB Unità aerea

4423 Guadalcanal: .... US Marine SF Brigata

4826 Efate: ..... US 6° Divisione Marine, *US CVL Cowpens, US CVL B. Wood, US CVE Sangamon, US CVL Bataan, US CVE Casablanca, US BB NJ*4828 Noumea: ..... US Halsey HQ, *US CV Lexington, US CV Enterprise, CV Essex, CV Bunker Hill, BB Washington, BB North Carolina, US IX° Corpo*

5018 Tarawa: ..... US 7AF Unità aerea, US 7AF LRB Unità aerea, US 2° Divisione Marine

5100 Dutch Harbor ... US 11AF Unità aerea, US 11AF LRB Unità aerea

5108 Midway ..... US 1MAW Marine Unità aerea

5808 Oahu: ..... US HQ Pacifico Centrale, US X Corpo, XXIV Corpo, US Marine Brigata, *US BB Miss, US CVL San Jacinto, US BB Mass, US CV Franklin, US CV Intrepid, US CV Hancock***17.42 Piazzamento giapponese**

Piazzate tutte le unità giapponesi negli esagoni indicati. Il giapponese controlla tutti gli esagoni originari entro il confine dell'Impero Giapponese. tutti e 14 gli spazi di Risorsa sono controllati dal giapponese. Se non vi sono su di essi unità giapponesi ponete un segnalino di controllo. La Malesia, le Filippine, le Indie Orientali Olandesi e Burma si sono arrese. Inoltre, il giapponese controlla i Mandati Australiani, quindi tutti gli esagoni in questi paesi e locazioni sono controllati dal giapponese a meno che non siano occupati dall'Alleato. Le basi principali sono indicate con un segnalino di controllo, ma questo elenco non è esaustivo e non rimpiazza il controllo giapponese delle nazioni indicate.

**Unità giapponesi inizialmente eliminate***BB Kongo**CV Akagi e Soryu**CVL Ryujo**CL Tenryu**CA Aoba*

Unità aerea Tainan

Brigate Navali: 1° SN, 2° SN ed SS

HQ Flotta Combinata (Yamamoto)

**Piazzamento giapponese del 1944**

Tutte le unità sono a piena forza a meno che non sia altrimenti indicato.

1813: Medan .....Segnalino di Controllo

1916 Palembang: ..... 25° Armata (ridotta), 9° Divisione Aerea  
 2008 Rangoon: ..... 28° Armata, 5° Divisione Aerea (ridotta)  
 2014 Kuantan: ..... Segnalino di Controllo  
 2015 Singapore: ..... 29° Armata (ridotta), 28° Flottiglia Aerea (ridotta)  
 2017 Banka: ..... Segnalino di Controllo  
 2018 Batavia: ..... Segnalino di Controllo  
 2019 Tjilatap: ..... Segnalino di Controllo  
 2106 Mandalay: ..... 33° Armata  
 2110 Bangkok: ..... Segnalino di Controllo  
 2206 Lashio: ..... 15° Armata  
 2212 Saigon: ..... HQ Sud, 38° Armata  
 2220 Soerabaja: ..... 16° Armata (ridotta)  
 2305 Myitkyina: ..... Segnalino di Controllo  
 2409 Hanoi: ..... 8° Divisione Aerea  
 2415 Miri: ..... Segnalino di Controllo  
 2517 Balikpapan: ..... Segnalino di Controllo  
 2616 Tarakan: ..... 37° Armata (ridotta)  
 2813 Manila: ..... 14° Armata, 23° Flottiglia Aerea  
 2909 Tainan ..... 3° Divisione Aerea (ridotta)  
 2915 Davao: ..... 35° Armata  
 3004 Peking: ..... 2° Divisione Aerea, 4° Divisione Aerea  
 3119 Sarong ..... Segnalino di Controllo  
 3219: ..... Segnalino di Controllo  
 3305 Seoul: ..... Armata Coreana  
 3319 Biak: ..... Segnalino di Controllo  
 3407 Kure: ..... HQ Flotta Combinata (Ozawa), *CVL Junyo*, *BB Nagato*, *CA Mogami* (ridotta), *CVL Kaiyo*, *CV Shokaku*, *CV Taiho*, 11° Divisione Aerea  
 3416 Pelelu: ..... 26° Flottiglia Aerea (ridotta)  
 3520 Hollandia: ..... 2° Armata (ridotta)  
 3615 Ulithi: ..... *BB Yamato*, *CVL Zuiho*, *BB Hiei*  
 3620 Altape: ..... Segnalino di Controllo  
 3704 Hakodate: ..... 27° Flottiglia Aerea (ridotta), 51° Flottiglia Aerea, 27° Armata (ridotta)  
 3706 Tokyo: ..... 1° Divisione Aerea Armata ED, 10° Divisione Aerea  
 3720 Wewak: ..... 19° Armata (ridotta), 6° Divisione Aerea (ridotta), 7th Divisione Aerea (ridotta)  
 3721 Madang: ..... 18° Armata (ridotta)  
 3813 Saipan/Tinian: .. HQ Mari del Sud, 31° Armata (ridotta), 61st Flottiglia Aerea, 62° Flottiglia Aerea  
 3814 Guam: ..... Segnalino di Controllo  
 4017 Truk: ..... 22° Flottiglia Aerea (ridotta), *CA Nachi*  
 4021 Rabaul: ..... 17° Armata, 25° Flottiglia Aerea (ridotta), *CA Takao* (ridotta), *APD Kamikaze* (ridotta)  
 4612 Wake Island: .... 4° SN (ridotta)  
 4715 Kwajalein: ..... 3° SN, 24° Flottiglia Aerea (ridotta)

### 17.43 Segnalini

Tutti i segnalini sono nelle posizioni seguenti.

- Turno: 8, PM Tojo
- Il giapponese ha 14 esagoni Risorsa controllati
- Il giapponese ha 5 ASP
- Divisioni giapponesi in Cina: nella casella 5 della Tabella delle Divisioni Giapponesi in Cina.
- L'Alleato ha 8 ASP
- Tabella dello Stato del Fronte Governo Cinese: Casella Sfondamento Maggiore
- La carta giapponese #31 è stata giocata, è in essere il DRM +1 al combattimento di terra
- Volontà Politica US: nella casella +5
- Rivalità Interarmi US: Sì
- Rivalità Interarmi giapponese: Sì
- Rimpiazzi aerei giapponesi: 0
- Rimpiazzi CVL giapponesi: 0
- Guerra in Europa (WIE): inizia a livello +2.
- Motovedette US – no Barconi giapponesi
- Strada di Burma: Chiusa/Trasporto Aereo
- Ponete i segnalini no via di trasporto a Ledo (2205) ed Imphal (2105) sulla mappa.

- India: Stabile.

#### 17.44 Casella del Ritardo

Nessuna unità Alleata in questa casella.

#### 17.45 Carte strategiche

Sono state giocate le carte giapponesi 1, 2, 5, 6, 13, 15, 18, 26, 31, 39, 51, 53, 54, 55, 73, 78 e sono quindi rimosse dal gioco. Sono state giocate le carte Alleate 1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 27, 30, 39, 41, 42, 47, 51, 73 e sono quindi rimosse dal gioco. La carta Alleata 2 è stata scartata, come la carta giapponese 7. Gli Alleati hanno la carta 45 ed il giapponese la 4 come carte di offensive future. Tutte le altre carte possono essere usate in questo scenario. Per il turno 8, il giapponese riceve 6 carte più una possibilità di passare e l'Alleato 7 carte.

#### 17.46 Situazione politica

Il giapponese controlla tutti gli esagoni originariamente parte dell'Impero Giapponese. i seguenti paesi si sono arresi al giapponese e questi controlla tutti gli esagoni a meno che non sia specificamente indicato nel piazzamento Alleato:

- Malesia
- Filippine
- Indie Orientali Olandesi
- Burma
- Mandati Australiani

#### 17.47 Rivalità Interarmi ed Eventi Volontà Politica nel gioco breve

Per gli scenari annuali, quando si ha la Rivalità Interarmi per uno dei giocatori, questi la può rimuovere con qualsiasi carta Offensiva giocata di valore 3 OC dichiarando che tale giocata serve per rimuovere la Rivalità. Questo completa le azioni per la carta giocata, e conta come una azione completa di gioco di carta per quel giocatore. inoltre, tutti gli eventi che modificano la Volontà Politica US possono essere giocati solo come OC e non come EC (*Raid di Doolittle*, *Marcia della Morte di Bataan*, *Tojo*, *Rosa di Tokyo*).

#### 17.48 Condizioni di vittoria

Il giapponese ottiene VP per le condizioni che seguono alla fine del turno 10, a meno che non sia indicato diversamente.

**Per il gioco da Torneo:** Un esagono conta come catturato per i punti vittoria solo se una unità non HQ sarebbe in rifornimento in esso. Se non si rispettano questi criteri, l'esagono conta come tenuto dal giocatore che ne aveva il controllo all'inizio dello scenario.

- Se la Cina si arrende riceve un bonus di 5 VP
- Per chiudere la Strada di Burma, 1 VP.
- Per isolare Townsville da Ohau, ovvero non si può tracciare una linea di rifornimento tra le due località, 5 VP.
- Per controllare ogni esagono dell'India Settentrionale, 1 VP per esagono.
- Per la Tensione o Scioperi dell'India, 1 VP (assegnato solo nell'ultimo turno).
- Per l'India Instabile, Rivolta o Resa, 2 VP (non cumulativo con E, assegnato solo nell'ultimo turno).
- Per il controllo dei Mandati australiani, 1 VP.
- Per ogni casella della Volontà Politica US a 5 o inferiore, 1 VP per casella. Ad esempio, la Volontà Politica US a 5 equivale a 1 VP.
- Per ogni casella della Volontà Politica US a 6 o superiore, meno 1 VP per casella. Ad esempio, la Volontà Politica US a 7 equivale a 2 VP.
- Per la cattura di Ohau, 3 VP se controllata ed occupata alla fine di qualsiasi turno di gioco, ma solo una volta per partita.
- Controllo della Nuova Guinea, 5 VP.
- Se l'Alleato non controlla la Nuova Guinea, 3 VP.
- Se l'Alleato non ha catturato Rabaul (4021) o l'ha posta fuori rifornimento nell'ultimo turno dello scenario, 3 VP.
- Se l'Alleato non controlla alcun esagono di porto nelle Filippine, 5 VP.
- Se l'Alleato controlla 1 porto nelle Filippine in rifornimento, 3 VP (corollario se l'Alleato controlla 2 porti nelle Filippine, 0 VP).
- Se l'Alleato non controlla un esagono di porto entro 8 esagoni da Tokyo (3706), 5 VP.

#### Livelli di Punti Vittoria:

- Vittoria decisiva Alleata: il giapponese ha 2 VP o meno
- Vittoria tattica Alleata: il giapponese ha da 3 a 5 VP
- Vittoria tattica giapponese: il giapponese ha 6-9 VP
- Vittoria decisiva giapponese: il giapponese ha 10 + VP

### 17.5 1942-43

Per questo scenario, usate le condizioni iniziali ed il piazzamento dello scenario 1942 (17.2) ma giocate i turni 2 – 7 ed usate le condizioni di vittoria dello scenario del 1943 (17.3).

### 17.6 1943-44

Per questo scenario, usate le condizioni iniziali ed il piazzamento dello scenario 1943 (17.3) ma giocate i turni 5 – 10 ed usate le condizioni di vittoria dello scenario del 1944 (17.4).

### 17.7 1942-1944

Per questo scenario, usate le condizioni iniziali ed il piazzamento dello scenario 1942 (17.2) ma giocate i turni 2 – 10 ed usate le condizioni di vittoria dello scenario del 1944 (17.4).

### 17.8 Campagna Breve (1942-45)

Questo scenario inizia come quello del 1942 (17.2), usate le condizioni iniziali ed il piazzamento dello scenario ma giocate il resto della guerra usando le condizioni dello Scenario Campagna (17.1) compresa la durata e le condizioni di vittoria.

### 17.9 La Campagna Brevissima (1943-45)

Questo scenario inizia come quello del 1943 (17.3), usate le condizioni iniziali ed il piazzamento dello scenario ma giocate il resto della guerra usando le condizioni dello Scenario Campagna (17.1) compresa la durata e le condizioni di vittoria.

## 18.0 ELENCO DELLE UNITA' PER IL PIAZZAMENTO INIZIALE

Questa lunga tabella indica la locazione per ogni pedina all'inizio dei vari scenari. I numeri fra parentesi indicano che un'unità si deve piazzare a forza ridotta.

#### STATI UNITI

| Tipo di Unità | Designazione   | 1941   | 1942    | 1943 | 1944 |
|---------------|----------------|--------|---------|------|------|
| Aerea         | 5AF            | 2      | Ritardo | 3626 | 3823 |
| Aerea         | 5AF LRB        | 2      | Ritardo | 3626 | 3823 |
| Aerea         | 7AF            | 5808   | 5808    | 5808 | 5018 |
| Aerea         | 7AF LRB        | 5808   | 5808    | 5108 | 5018 |
| Aerea         | 10AF LRB       | 2      | Ritardo | 1905 | 1905 |
| Aerea         | 11AF           | 3      | 3       | 5100 | 5100 |
| Aerea         | 11AF LRB       | 3      | 3       | 5100 | 5100 |
| Aerea         | 13AF           | 3      | 3       | 4825 | 4322 |
| Aerea         | 13AF LRB       | 3      | 3       | 4825 | 4322 |
| Aerea         | 14AF           | Evento | Evento  | 2104 | 2104 |
| Aerea         | 14AF LRB       | 4      | 4       | Cina | Cina |
| Aerea         | 19 LRB         | 2812   | [2917]  | Elim | Elim |
| Aerea         | 20BC           | 9      | 9       | 9    | 9    |
| Aerea         | 21BC           | 10     | 10      | 10   | 10   |
| Aerea         | AVG            | 2008   | 2008    | Elim | Elim |
| Aerea         | FEAF           | 2812   | [2813]  | Elim | Elim |
| Aerea         | Marine 211     | 4612   | 4612    | Elim | Elim |
| Aerea         | Marine 1 MAW   | 2      | Ritardo | 4423 | 5108 |
| Aerea         | Marine 2 MAW   | 4      | 4       | 4825 | 4222 |
| Aerea         | Marine 3 MAW   | 9      | 9       | 9    | 9    |
| Terra         | Marine 1M Div  | 3      | 3       | 3626 | 3921 |
| Terra         | Marine 2M Div  | 4      | 4       | 4423 | 5018 |
| Terra         | Marine 3M Div  | 6      | 6       | 6    | 4222 |
| Terra         | Marine 5M Div  | 10     | 10      | 10   | 10   |
| Terra         | Marine 6M Div  | 8      | 8       | 8    | 4826 |
| Terra         | Marine M Brig  | 2      | Ritardo | 5808 | 5808 |
| Terra         | Marine SF Brig | 2      | Ritardo | 4825 | 4423 |
| Terra         | Marine W Brig  | 4612   | 4612    | Elim | Elim |
| Terra         | M Corpo        | 2915   | Elim    | Elim | Elim |
| Terra         | NL Corpo       | 2812   | Elim    | Elim | Elim |

|        |                  |        |         |         |      |
|--------|------------------|--------|---------|---------|------|
| Terra  | Brigata P        | 3014   | 3014    | Elim    | Elim |
| Terra  | R Corpo          | 2813   | 2813    | Elim    | Elim |
| Terra  | SL Corpo         | 2913   | [2912]  | Elim    | Elim |
| Terra  | 11 Divisione     | 8      | 8       | 8       | 3626 |
| Terra  | I Corpo          | [3]    | [3]     | 4024    | 3922 |
| Terra  | IX Corpo         | 8      | 8       | 8       | 4828 |
| Terra  | X Corpo          | 5808   | 5808    | 5808    | 5808 |
| Terra  | XI Corpo         | 2      | Ritardo | 3922    | 3822 |
| Terra  | XIV Corpo        | [3]    | [3]     | 4423    | 4222 |
| Terra  | XXIV Corpo       | 5      | 5       | Ritardo | 5808 |
| HQ     | C Pac            | 5808   | 5808    | 5808    | 5808 |
| HQ     | S Pac Gho        | 3      | 3       | Elim    | Elim |
| HQ     | S Pac Hal        | Evento | Evento  | 4828    | 4828 |
| HQ     | SW Pac           | 2813   | 2813    | 3727    | 3727 |
| Navale | BB Mass          | 5      | 5       | Ritardo | 5808 |
| Navale | BB MD/CA         | 5808   | Elim    | Elim    | Elim |
| Navale | BB Miss          | 2      | Ritardo | 5808    | 5808 |
| Navale | BB Missouri      | 9      | 9       | 9       | 9    |
| Navale | BB N Carolina    | 3      | 3       | 4828    | 4828 |
| Navale | BB New Jersey    | 7      | 7       | 7       | 4826 |
| Navale | BB New York      | 9      | 9       | 9       | 9    |
| Navale | BB Washington    | 4      | 4       | 4828    | 4828 |
| Navale | BC Alaska        | 10     | 10      | 10      | 10   |
| Navale | CA Baltimore     | 11     | 11      | 11      | 11   |
| Navale | CA N. Orleans    | 5808   | [5808]  | Elim    | Elim |
| Navale | CA Northampton   | 2      | Ritardo | Elim    | Elim |
| Navale | CA US Asia       | 3014   | [3014]  | Elim    | Elim |
| Navale | CV B. H. Richard | 10     | 10      | 10      | 10   |
| Navale | CV Bunker Hill   | 6      | 6       | 6       | 4828 |
| Navale | CV Enterprise    | [5609] | 5808    | [4828]  | 4828 |
| Navale | CV Essex         | 6      | 6       | 6       | 4828 |
| Navale | CV Franklin      | 7      | 7       | 7       | 5808 |
| Navale | CV Hancock       | 8      | 8       | 8       | 5808 |
| Navale | CV Intrepid      | 7      | 7       | 7       | 5808 |
| Navale | CV Lexington     | [5410] | 5808    | [4828]  | 4828 |
| Navale | CV Shangri La    | 9      | 9       | 9       | 9    |
| Navale | CV Wasp          | 3      | 3       | Elim    | Elim |
| Navale | CVE C. Bay       | 10     | 10      | 10      | 10   |
| Navale | CVE Casablanca   | 8      | 8       | 8       | 4826 |
| Navale | CVE St Lo        | 10     | 10      | 10      | 10   |
| Navale | CVE Sangamon     | 6      | 6       | 6       | 4826 |
| Navale | CVL Bataan       | 7      | 7       | 7       | 4826 |
| Navale | CVL Belleau Wood | 6      | 6       | 6       | 4826 |
| Navale | CVL Cowpens      | 6      | 6       | 6       | 4826 |
| Navale | CVL San Jacinto  | 5      | 5       | Ritardo | 5808 |
| Navale | DD US Asia       | 2616   | 2616    | Elim    | Elim |

#### Unità del Commonwealth

| Tipo di Unità | Designazione        | 1941   | 1942    | 1943    | 1944   |
|---------------|---------------------|--------|---------|---------|--------|
| Aerea         | Aus                 | 3727   | 3727    | 3823    | 3823   |
| Aerea         | FE                  | 1905   | 1905    | Elim    | Elim   |
| Aerea         | MA                  | 2015   | 2015    | Elim    | Elim   |
| Aerea         | SEAC                | 2      | Ritardo | 1805    | 1805   |
| Aerea         | SEAC LRB            | 5      | 5       | Ritardo | 1805   |
| Terra         | 7 Brigata Corazzata | Evento | Evento  | Evento  | Evento |
| Terra         | 77 Brigata          | Evento | Evento  | Evento  | 2205   |
| Terra         | 1 Corpo Australiano | 3023   | 3023    | 3023    | 3023   |
| Terra         | 2 Corpo Australiano | 3727   | 3727    | 3727    | 3727   |
| Terra         | 3 Corpo Australiano | 3      | 3       | 3823    | 3822   |
| Terra         | 4 Corpo Australiano | 8      | 8       | 8       | 3823   |
| Terra         | Divisione 8A        | 2015   | 2015    | Elim    | Elim   |

|        |                  |        |         |        |        |
|--------|------------------|--------|---------|--------|--------|
| Terra  | Divisione 1B     | 2108   | 2108    | Elim   | Elim   |
| Terra  | Divisione B Ind  | 2008   | 2008    | Elim   | Elim   |
| Terra  | 15 Corpo Inglese | 3      | 3       | 1905   | 1905   |
| Terra  | 33 Corpo Inglese | 3      | 3       | 2105   | 2105   |
| Terra  | Divisione HK     | 2709   | Elim    | Elim   | Elim   |
| Terra  | 1 Ind Corpo      | 2105   | 2105    | [2205] | Elim   |
| Terra  | 2 Ind Corpo      | 1905   | 1905    | Elim   | Elim   |
| Terra  | 3 Ind Corpo      | 2014   | 2014    | Elim   | Elim   |
| Terra  | 4 Ind Corpo      | 4      | 4       | 2006   | 2006   |
| Terra  | Divisione 3NZ    | 3      | 3       | 4828   | 4322   |
| Terra  | Brigata PM       | 3823   | 3823    | [3823] | [4024] |
| HQ     | ABDA             | Evento | Evento  | Elim   | Elim   |
| HQ     | ANZAC            | 3      | 3       | 3823   | 3823   |
| HQ     | Malaya           | 2015   | 2015    | Elim   | Elim   |
| HQ     | SEAC             | 2      | 1805    | 1805   | 1805   |
| Navale | BB Duke of York  | 10     | 10      | 10     | 10     |
| Navale | BB Forza Z       | 2015   | Elim    | Elim   | Elim   |
| Navale | BB Warspite      | 2      | Ritardo | 1005   | 1005   |
| Navale | CA Exeter        | 1307   | 1307    | Elim   | Elim   |
| Navale | CA Kent          | 3727   | 3727    | 3727   | 3727   |
| Navale | CA London        | 4      | 4       | 1005   | 1005   |
| Navale | CV Indomitable   | 2      | Ritardo | 1005   | 1005   |
| Navale | CV Victorious    | 10     | 10      | 10     | 10     |
| Navale | CVL Hermes       | 2      | Ritardo | Elim   | Elim   |

**Cinese**

| Tipo di Unità | Designazione | 1941   | 1942   | 1943   | 1944   |
|---------------|--------------|--------|--------|--------|--------|
| Terra         | 5° Armata    | [2407] | [2407] | 2205   | [2205] |
| Terra         | 6° Armata    | [2407] | [2407] | [2407] | [2407] |
| Terra         | 66° Armata   | [2407] | [2407] | [2407] | [2407] |

**Olandese**

| Tipo di Unità | Designazione | 1941 | 1942 | 1943 | 1944 |
|---------------|--------------|------|------|------|------|
| Aerea         | Dut          | 2019 | 2019 | Elim | Elim |
| Terra         | 1 Reggimento | 1916 | 1916 | Elim | Elim |
| Terra         | 2 Reggimento | 1813 | 1813 | Elim | Elim |
| Terra         | 3 Reggimento | 2616 | 2616 | Elim | Elim |
| Terra         | 4 Reggimento | 2919 | 2919 | Elim | Elim |
| Terra         | 5 Reggimento | 2517 | 2517 | Elim | Elim |
| Terra         | 6 Reggimento | 2917 | 2917 | Elim | Elim |
| Terra         | 7 Reggimento | 2719 | 2719 | Elim | Elim |
| Terra         | 8 Reggimento | 2721 | 2721 | Elim | Elim |
| Terra         | Divisione J  | 2019 | 2019 | Elim | Elim |
| Navale        | CA Dutch     | 2019 | 2019 | Elim | Elim |

**Giapponese**

| Tipo di Unità | Designazione | 1941 | 1942 | 1943   | 1944   |
|---------------|--------------|------|------|--------|--------|
| Aerea         | 1            | 3706 | 3706 | 3706   | 3706   |
| Aerea         | 2            | 3004 | 3004 | 3004   | 3004   |
| Aerea         | 3            | 3607 | 3607 | [1916] | [2909] |
| Aerea         | 4            | 3607 | 3607 | 3004   | 3004   |
| Aerea         | 5            | 2909 | 2812 | 2008   | [2008] |
| Aerea         | 6            | 3    | 3    | 3720   | [3720] |
| Aerea         | 7            | 4    | 4    | 3119   | [3720] |
| Aerea         | 8            | 5    | 5    | 2915   | 2409   |
| Aerea         | 9            | 6    | 6    | 6      | 1916   |
| Aerea         | 10           | 7    | 7    | 7      | 3706   |
| Aerea         | 11           | 8    | 8    | 8      | 3407   |
| Aerea         | 12           | 9    | 9    | 9      | 9      |
| Aerea         | 21           | 3009 | 2909 | [4021] | Elim   |
| Aerea         | 22           | 2212 | 2212 | [2909] | [4017] |
| Aerea         | 23           | 3009 | 3009 | 2220   | 2813   |

|        |                      |        |        |        |        |
|--------|----------------------|--------|--------|--------|--------|
| Aerea  | 24                   | 4715   | 4715   | [4715] | [4715] |
| Aerea  | 25                   | 2      | 3407   | [4222] | [4021] |
| Aerea  | 26                   | 3      | 3      | 4415   | [3416] |
| Aerea  | 27                   | 4      | 4      | 2212   | [3704] |
| Aerea  | 28                   | 5      | 5      | 2620   | [2015] |
| Aerea  | 50                   | 6      | 6      | 6      | Elim   |
| Aerea  | 51                   | 6      | 6      | 6      | 3704   |
| Aerea  | 61                   | 8      | 8      | 8      | 3813   |
| Aerea  | 62                   | 8      | 8      | 8      | 3813   |
| Aerea  | T                    | Evento | Evento | Elim   | Elim   |
| Terra  | 1 SN Brigata         | 2909   | 2911   | 5018   | Elim   |
| Terra  | 2 SN Brigata         | 2311   | 2415   | [4600] | Elim   |
| Terra  | 3 SN Brigata         | 4017   | 3814   | 4715   | 4715   |
| Terra  | 4 SN Brigata         | 4715   | [4715] | [4612] | [4612] |
| Terra  | SS Brigata           | 4017   | 4021   | 4322   | Elim   |
| Terra  | 2° Armata            | [7]    | [7]    | [7]    | [3520] |
| Terra  | 14° Armata           | 2909   | 2812   | 2813   | 2813   |
| Terra  | 15° Armata           | 2211   | 1913   | 2206   | 2206   |
| Terra  | 16° Armata           | [3416] | [2915] | [2220] | [2220] |
| Terra  | 17° Armata           | [2708] | [2709] | 4021   | 4021   |
| Terra  | 18° Armata           | [3706] | [3706] | 3822   | [3721] |
| Terra  | 19° Armata           | [3209] | [2913] | 3720   | [3720] |
| Terra  | 25° Armata           | [2509] | [2112] | [1916] | [1916] |
| Terra  | 27° Armata           | [3704] | [3704] | [3704] | [3704] |
| Terra  | 28° Armata           | [2]    | [2110] | 2008   | 2008   |
| Terra  | 29° Armata           | [8]    | [8]    | [8]    | [2015] |
| Terra  | 31° Armata           | [3]    | [3]    | [3813] | [3813] |
| Terra  | 32° Armata           | [9]    | [9]    | [9]    | [9]    |
| Terra  | 33° Armata           | [5]    | [5]    | 2106   | 2106   |
| Terra  | 35° Armata           | [3007] | [3007] | 2915   | 2915   |
| Terra  | 36° Armata           | 10     | 10     | 10     | 10     |
| Terra  | 37° Armata           | [4]    | [4]    | [2616] | [2616] |
| Terra  | 38° Armata           | 2211   | 1913   | 2212   | 2212   |
| Terra  | 39° Armata           | [10]   | [10]   | [10]   | [10]   |
| Terra  | ED Armata            | 3706   | 3706   | 3706   | 3706   |
| Terra  | Armata Coreana       | 3305   | 3305   | 3305   | 3305   |
| HQ     | Flotta Combinata Oza | Evento | Evento | Evento | 3407   |
| HQ     | Flotta Combinata Yam | 3407   | 3407   | 3407   | Elim   |
| HQ     | Sud                  | 2212   | 2212   | 2212   | 2212   |
| HQ     | Mari del Sud         | 4017   | 4017   | 4017   | 4017   |
| Navale | APD Kamikaze         | 4017   | 4017   | 4021   | [4021] |
| Navale | BB Hiei              | 3705   | 3706   | 4017   | 3615   |
| Navale | BB Kongo             | 2909   | 2311   | Elim   | Elim   |
| Navale | BB Nagato            | 3407   | 3407   | 3407   | 3407   |
| Navale | BB Yamato            | [2]    | [3407] | 4017   | 3615   |
| Navale | CA Aoba              | 4017   | 4021   | [4021] | Elim   |
| Navale | CA Mogami            | 2311   | 2311   | [3407] | [3407] |
| Navale | CA Nachi             | 3416   | 2915   | 4017   | 4017   |
| Navale | CA Takao             | 2909   | 2909   | 4021   | [4021] |
| Navale | CL Tenryu            | 4715   | 4715   | Elim   | Elim   |
| Navale | CV Akagi             | 3705   | 3706   | Elim   | Elim   |
| Navale | CV Shokaku           | 3705   | 3706   | 4017   | 3407   |
| Navale | CV Soryu             | 3705   | 3706   | Elim   | Elim   |
| Navale | CV Taiho             | 8      | 8      | 8      | 3407   |
| Navale | CVL Amagi            | 9      | 9      | 9      | 9      |
| Navale | CVL Junyo            | 3      | 3      | 3407   | 3407   |
| Navale | CVL Kaiyo            | [7]    | [7]    | [7]    | 3407   |
| Navale | CVL Ryuho            | 3416   | 2915   | Elim   | Elim   |
| Navale | CVL Zuiho            | 3407   | 2915   | 4017   | 4017   |

## 19.0 ESEMPIO DI GIOCO

### Turno 1: Dicembre 1941

#### Carta 1: Operazione Z

Le unità navali giapponesi CV Akagi, Soryu, Shokaku, Hiei muovono da Ominato (3705) a 5506 ed attaccano Ohau (5808). Non vi è risposta US a questo attacco. Il tiro di dado del giapponese è 8, quindi vengono assegnati 36 colpi alle unità US nell'esagono, che difendono a mezza forza. Risultato storico: eliminate la BB MD/CA (10 colpi), eliminate l'unità aerea 7° AF (20 colpi), riducete il CA New Orleans (4 colpi) per un totale di 34 colpi, 2 restano inutilizzati. Le unità navali giapponesi tornano a Tokyo (3706). Le CV americane si spostano dall'esagono di Ohau e il segnalino di Volontà Politica US viene spostato nella casella +8.



#### Carta 2: IAI - Operazione n. 1 Conquista dell'Asia Sudorientale

*NOTA: IAI fu uno degli esempi storici di economia delle forze. Il giapponese ottenne la maggior parte dei suoi obiettivi entro un mese da Pearl Harbor. Il gioco vi consente di constatare l'estensione di questa conquista e gran parte dell'ordine di battaglia iniziale è stato pensato per dare un'idea della complessità di questo piano su più livelli. Per la piccola natura di queste operazioni, che sono troppo piccole per essere rappresentate, alcuni dei distaccamenti più piccoli sono stati esclusi. È importante notare che la carta indica che non vi è ZOI Alleata nel corso di questa Offensiva. L'ordine dei movimenti giapponesi sarebbe diverso se vi fosse.*

Il giapponese ha 26 attivazioni per questa Offensiva. Ogni gruppo di attivazioni coordinate viene descritto sotto in direzione ovest – est. La risoluzione delle battaglie avviene dopo che è stato completato tutto il movimento Offensivo e di Reazione. Dal momento che l'Alleato non ha movimento di reazione nel primo turno di gioco (eccetto per la Forza Z che deve muovere), la risoluzione della battaglia viene inclusa in ogni asse di avanzata dell'Offensiva.



### Malesia

1. Viene attivata la 22° Flottiglia Aerea nell'esagono 2212 e si trova entro il raggio della penisola della Malesia.
2. In supporto alla 25° Armata, la BB Kongo nell'esagono 2909 si muove in 2112.
3. **2509:** la 25° Armata ridotta usa il movimento di Assalto Anfibio (1 ASP) per muovere a Kota Bharu 2112, questo causa lo spostamento della Forza Z nell'esagono 2015 a 2112 nel movimento di Reazione.
4. **2211:** la 38° Armata si sposta da Kuala Lumpur 1913 attraverso 2110, 2011, 2012 e 1912 catturando tutti gli esagoni passandoci attraverso.
5. **2211:** la 15° Armata si sposta a 2109 attraverso 2110.
6. Si dichiara battaglia in 2112, dove il giapponese nel corso del combattimento navale elimina la Forza Z senza subire perdite.
7. Movimento post battaglia: la Kongo si sposta a Cam Ranh 2311.

### Borneo

1. **2311:** attiva la CA Mogami e il 2° SN a Miri 2415 usando Assalto Anfibio. Il CA Mogami dà il trasporto anfibio annullando la necessità di usare un ASP.
2. Non vi è battaglia dal momento che l'esagono non è occupato, ponete un segnalino di controllo giapponese nell'esagono ed aumentate le risorse giapponesi di uno, spostando il segnalino di risorse giapponesi da 3 a 4 sulla Tabella Strategica.
3. **Movimento post battaglia:** il CA Mogami torna a Cam Ranh 2311

### Hong Kong

1. **2708:** attiva la 17° Armata ridotta e la sposta ad Hong Kong 2709, dichiarando battaglia.
2. **Risoluzione delle battaglia:** la 17° Armata giapponese ha un modificatore -2 ed ottiene 9 colpi, sufficienti per eliminare la divisione inglese ad Hong Kong. La divisione inglese ha forza insufficiente per danneggiare la 17° Armata, che cattura Hong Kong.

### Filippine

1. **2909 e 3009:** attiva la 5° Divisione Aerea, la 21° Flottiglia Aerea e la 23° Flottiglia Aerea.
2. **2909:** attiva il 1° SN e usa Assalto Anfibio (1 ASP) per muovere in 2911.
3. **2909:** attiva la 14° Armata ed usa Assalto Anfibio (2 ASP) per muovere in 2812, dichiarando battaglia nell'esagono.
4. **2909:** attiva il CA Takao e lo sposta in 2812.
5. **3407:** attiva la CVL Zuiho e la sposta in 2913.
6. **3209:** attiva la 19° Armata ridotta e usa Assalto Anfibio (1 ASP) per muoverla in 2913, dichiarando battaglia.
7. **3416:** attiva la 16° Armata ridotta e usa Assalto Anfibio (1 ASP) per muoverla in 2915, dichiarando battaglia.
8. **3416:** attiva il CA Nachi e lo sposta in 2915 Davao.
9. **3416:** attiva la CVL Ryuho e la sposta entro 3 esagoni da 3014 Samar/Leyte, dichiarando battaglia nell'esagono.



- 10. Risoluzione della battaglia:** esagono 2812, unità aeree giapponesi a Formosa (2909 e 3009) assieme alla CA Takao attaccano le unità aeree US FE e 19°. Dal momento che è un Attacco di Sorpresa tutti gli attacchi giapponesi sono effettuati per primi e rispondono solo le unità Alleate sopravvissute. La forza giapponese è 54 punti aerei ridotti a 27 per l'uso del raggio esteso più 12 per il CA Takao, il tiro di dado aggiunge 3 per l'attacco a sorpresa ed ottiene un risultato .5 per un totale di 20 colpi. Questo riduce entrambe le unità aeree US (FE subisce 10 colpi e la 19° ne subisce 9, totale 19). Il giapponese vince la battaglia aeronavale consentendo il successivo combattimento di terra della 14° Armata che effettua assalto anfibio. La 14° Armata attacca il Corpo NL. Il giapponese ha un +2 per il supporto navale nell'esagono, ma le unità aeree inattive nell'esagono impediscono al giapponese di avere un ulteriore +2 per la superiorità aerea. La 14° Armata ottiene 27 colpi contro il corpo NL eliminandolo, e subisce 6 colpi ossia una riduzione di forza.
- 11. Risoluzione della battaglia:** esagono 2913, la Zuhio effettua il combattimento aeronavale contro il Corpo SL ma causa colpi insufficienti per ridurre l'unità di terra. La 19° Armata aggiunge +2 al suo tiro di dado (modificatori aerei e navali meno 2 per il terreno misto) ed ottiene un risultato sufficiente a ridurre il Corpo, che si ritira poi in 2912.
- 12. Risoluzione della battaglia:** Samar/Leyte 3014, la CVL Ryuho attacca ad un raggio di 3 esagoni, quindi solo il giapponese può causare danni in questa battaglia dal momento che l'unità US CA Asia è unità di superficie. Il giapponese aggiunge +3 per l'attacco di sorpresa ed ottiene un risultato di 6 colpi, che diminuisce l'unità navale CA Asia.
- 13. Risoluzione della battaglia:** 2915, il giapponese effettua il combattimento aeronavale usando la Nachi per attaccare il Corpo a Mindanao. Questo può avvenire perché non vi sono unità aeree o navali US presenti nella battaglia. La Nachi ottiene 10 colpi, che riducono il Corpo a Mindanao. Il seguente combattimento di terra vede la 16° Armata ottenere 14 colpi, che eliminano il Corpo a Mindanao vincendo quindi la battaglia.
- 14. Movimento post battaglia:** le due unità aeree US in 2812 usano il movimento aereo di emergenza con la FEAF che va in 2813 e il 19° LRB in 2917. Le CVL Ryuho, CVL Zuhio e il CA Nachi terminano il loro movimento in 2915 Davao. Il CA Takao torna a 2909. La 5° Divisione Aerea muove in 2812. La 21° Flottiglia Aerea muove in 2909.



### Sud Pacifico

1. **4017:** attiva il 3° SN e l'APD Kamikaze (dà trasporto navale organico) che effettuano un assalto anfibio a Guam 3814. Il movimento non viene contrastato e Guam viene controllata dal giapponese. L'APD Kamikaze torna a Truk 4017.
2. **4017:** attiva il Distaccamento SS (Mari del Sud) e il CA Aoba (che dà il trasporto anfibio) ed effettua assalto anfibio contro 4021 Rabaul. Il movimento non viene contrastato e Rabaul viene controllata dal giapponese. il CA Aoba rimane a Rabaul.

### Wake

1. **4715:** attiva il 4° SN, il CL Tenryu (che dà trasporto navale organico) e la 24° Flottiglia Aerea. Il 4° SNLF usa assalto anfibio per muovere a Wake 4612, dichiarando battaglia.



2. **Risoluzione della battaglia:** 4612. Per la presenza dell'unità aerea Marine 211 si effettua il combattimento aeronavale. Il giapponese ha una forza di attacco di 9 (la forza 10 delle unità aeree viene dimezzata a 5 per il raggio esteso più 4 per il CL Tenryu). Il giapponese aggiunge +3 al tiro di dado per l'attacco di sorpresa ma tira basso ed ottiene 5 colpi (arrotondati per eccesso). Questi sono insufficienti per eliminare l'unità aerea US WMF 211. Per il fatto che il giapponese ha 9 fattori (5 aerei più 4 del CL Tenryu) contro 1 US, ha una superiorità aeronavale sufficiente per effettuare il combattimento di terra. Il 4° SN giapponese aggiunge +2 al tiro di dado perché è l'unica parte ad avere unità navali nell'esagono, ma non ottiene il modificatore aereo per la presenza dell'unità US. Il giapponese ottiene 4 colpi, insufficienti per danneggiare la Brigata Marine a Wake. Il Marine tira un 9 ed ottiene 4 colpi. Dal momento che il 4° SN ha mosso a Wake con assalto anfibio, la sua forza difensiva è dimezzata da 6 a 3 e quindi subisce una perdita. Dal momento che il giapponese ha subito più perdite dei Marine, questi ultimi vincono la battaglia e rimangono in controllo di Wake. Il 4° SN effettua il movimento post battaglia con il CL Tenryu a 4715. Notate che il giapponese è stato in grado di attaccare Wake perché la carta evento IAI annulla la ZOI Aerea Alleata per la durata dell'Offensiva. Se il giapponese decide di attaccare Wake in un secondo momento, dovrà muovere una portaerei per neutralizzare la ZOI Aerea del 211 Marine, cosa che la 24° Flottiglia Aerea giapponese non può fare da Kwajalein per eccessiva distanza. Storicamente, il giapponese utilizzò la portaerei Soryu per completare la conquista di Wake. Questo conclude il movimento giapponese di 26 attivazioni nel turno 1.



### Fase Politica

Nella fase politica i giocatori determinano se si arrendono paesi e se vi sono variazioni alla Volontà Politica US. Nessun paese si arrende e non vi sono variazioni alla volontà politica, che rimane a +8.

### Fase di Attrito

Non si svolge nel turno 1 (17.11).

### Turno 2

All'inizio del turno 2, gli Alleati ricevono vari rinforzi durante la Fase dei Rinforzi. Dal momento che il segnalino WIE è nella casella zero, il livello è 1, il che significa che i rinforzi sono ritardati, quindi ponete nella casella del ritardo tutti i rinforzi del turno 2 eccetto il HQ SEAC che non può ritardare. Il HQ SEAC viene posto a Calcutta, India. Inoltre una Armata US e 3 unità aeree dell'esercito US sono nella casella del ritardo, il che sommato al fatto che il livello WIE è 1 comporta un tiro di dado per il trasferimento in Europa. Ogni unità tira un dado e con 0-1 viene persa per 3 turni. L'Alleato perde una unità aerea dell'esercito in questo modo. Il giapponese piazza i suoi rinforzi sulla mappa.

### Fase dei Rimpiazzi

Nella fase dei rimpiazzi del turno 2, il giapponese non riceve alcun rimpiazzo, ma sceglie di prendere un rimpiazzo di Divisione in Cina. Sposta il segnalino da 12 a 11 ed aumenta un'Armata da forza ridotta a piena forza. L'Alleato riceve 2 rimpiazzi di terra, 5 aerei e 2 navali (uno più lo standard uno navale US se tiene Ohau). L'Alleato fa rientrare in gioco le due unità aeree 7° AF a piena forza al costo di 4 rimpiazzi aerei, perdendone uno inutilizzato. La 7° unità aerea non LRB e la LRB sono poste a Midway (5108) ed Ohau (5808) rispettivamente. Le due unità CV sono portate a piena forza mentre non vi sono unità di terra che possano ricevere rimpiazzi. Fine della fase dei rimpiazzi.

### Segmento della Guerra Strategica

L'Alleato risolve la guerra sottomarina. Il tiro di dado è 2, +1 per siluri difettosi. Da questo totale (3) si sottrae il numero del turno corrente per un risultato di 1. Essendo 1 superiore a zero, non vi è alcun effetto dalla guerra sottomarina. Se non vi fosse stato il modificatore per i siluri difettosi, la guerra sottomarina avrebbe avuto successo ed il giapponese avrebbe perso una carta. Il giapponese ha pertanto 7 carte da pescare, l'Alleato ne ha 5 e 2 possibilità di passare.

E' l'inizio della Fase delle Offensive e il giapponese ha più carte dell'Alleato, quindi ha l'iniziativa e muove per primo. All'inizio dello scenario del 1942 la Penisola della Malesia vede la 38° Armata a Kuala Lumpur (1913) e la 25° Armata (ridotta) a Kota Bharu (2112). In supporto vi sono le forze aeree e navali nell'Indocina Francese (22° Flottiglia Aerea a Saigon 2112, la BB Kongo e il CA Mogami a Cam Ranh 2311). L'Alleato ha il 3° Corpo Indiano a Kuantan 2014 e l'8° Divisione australiana, l'unità aerea Malesia e l'HQ Malesia a Singapore (2015).

Il giapponese apre il turno del 1942 con la carta 23: *Operazione RE*, che viene giocata come EC. Il giapponese può usare qualsiasi HQ per attivare unità con un valore logistico di 3. Designa l'HQ Sud a Saigon (2212) come HQ per l'Offensiva, quindi usa 4 unità (valore logistico di 3 +1 efficienza HQ). Attiva la 38° Armata, la 22° Flottiglia Aerea e la BB Kongo ed il CA Mogami. Il giapponese muove la 38° Armata a Kuantan e lo dichiara esagono di battaglia. La 22° Aerea muove da Saigon a Kota Bharu per trovarsi entro 3 esagoni da Singapore e la BB Kongo/CA Mogami muovono a Singapore e il giapponese dichiara un altro esagono di battaglia. Il giapponese può dichiarare due esagoni di battaglia perché la carta 23 è stata giocata come EC, se lo fosse stata come OC si sarebbe potuto combattere solo in un esagono. L'Alleato ora determina se reagire.

La carta strategica Militare giapponese NON specifica lo stato di informazioni come attacco di sorpresa, quindi l'Alleato può effettuare un tiro di dado per alterare lo stato delle informazioni, o giocare una carta reazione. Fortunatamente l'Alleato ha in mano la carta 5 *Operazione Matador*, che è una carta di Reazione controffensiva. La gioca e varia lo stato delle informazioni ad Intercettazione. Essendo una carta controffensiva, l'Alleato può usare il suo valore logistico di 3 invece del valore OC giapponese di 2. Questo consente di usare l'HQ Malesia per attivare unità di terra ed aeree più la Forza Z navale.

L'Alleato attiva il 3° Corpo Indiano, l'8° Divisione Australiana e l'unità aerea Malesia. Dal momento che la Forza Z è già eliminata, l'Alleato non la può attivare. Può anche attivare 4 unità, ma non vi sono altre unità del Commonwealth entro il raggio dall'HQ Malesia, quindi l'attivazione è persa. L'inglese non può muovere l'8° divisione Australiana nell'esagono di Kuantan, perché Singapore è già stata dichiarata esagono di battaglia. L'unità aerea inglese Malesia, se fosse stata attaccata solamente dall'unità navale BB, avrebbe potuto decollare per attaccare distante, ma la presenza dell'unità aerea giapponese nella battaglia la rende una manovra opinabile, quindi rimane lì. Le condizioni indicate nel testo della carta 23 giapponese non possono essere rispettate, quindi sono ignorate, ma il giapponese sottrae 2 dal suo tiro di dado nel combattimento di terra per il terreno. Il testo dell'evento sulla carta Alleata 5 consente all'Alleato di aggiungere +2 alla forza di difesa della sua unità aerea MA per il bonus delle difese allertate indicato sulla carta.

**Battaglia di Singapore:** Entrambe le parti totalizzano i loro valori di combattimento, il giapponese ne ha 45 (BB 13 + CA 12 + 22° Aerea 20) e l'Alleato ne ha 6 (Ma 6 per il bonus della carta). Dal momento che la condizione delle informazioni è intercettazione, il combattimento è simultaneo, il giapponese tira un 6 e l'Alleato un 7, che diviene 9. Il risultato è 1 per entrambe le parti. Il giapponese assegna 45 colpi, che eliminano l'unità aerea inglese nonostante la sua maggiore forza di difesa di 11, che necessiterebbe di soli 22 colpi per l'eliminazione, mentre il giapponese non subisce colpi. Ne poteva subire solo con un 9 senza modifiche (non un 9 modificato come è risultato), il quale avrebbe dato un colpo critico contro l'unità più debole (22° Aerea o CA). Non vi sono unità di terra presenti, la battaglia si conclude.

**Battaglia di Kuantan:** Non vi è combattimento aeronavale dal momento che non vi sono tali unità presenti. Entrambe le parti totalizzano la loro forza di combattimento di terra, il giapponese ha 18 contro il 9 Alleato. Tutto il combattimento di terra è simultaneo ed il giapponese sottrae 2 dal tiro di dado per il terreno. Il giapponese tira un 1, l'Alleato un 7. Il risultato giapponese è 0,5 cioè 9 colpi, mentre quello inglese è 1,5 cioè 13 colpi. I colpi sono assegnati simultaneamente, l'unità inglese viene ridotta (girate la pedina), come l'unità inglese (12 colpi), i colpi eccedenti non sono assegnati. L'Alleato ha perso un livello di forza ed il giapponese anche, quindi l'Alleato vince il combattimento di terra e la battaglia. Kuantan rimane controllata dall'Alleato ed il giapponese si ritira nell'esagono da dove è entrato in battaglia.

Nel movimento post combattimento, la BB Kongo ed il CA Mogami tornano a Cam Ranh e la 22° Aerea rimane a Kota Baru. Non è vi è movimento giapponese post battaglia dall'esagono di battaglia di Kuantan. Questo conclude il movimento post battaglia, tocca ora all'Alleato giocare o passare.

FINE DELL'ESEMPIO.

## 20.0 NOTE DELL'IDEATORE

### La mia storia con i Wargames sul Pacifico

La guerra del Pacifico mi ha sempre affascinato. Vent'anni fa, quando gestivo la Victory Games, creai il mio gioco sulla guerra del Pacifico, che esaminava la guerra dal punto di vista operativo. Quel gioco era inteso per riprodurre le famose campagne con lo scenario strategico che era una necessaria aggiunta, sebbene ingiocabile per la sua durata.

Da quell'epoca ho sempre desiderato creare un gioco che comprendesse l'intero conflitto in una seduta di gioco, seppure lunga.

Ho creato il genere dei giochi guidati da carte (CDG acronimo in inglese) per consentirmi di riprodurre la natura politica della Rivoluzione Americana nel mio gioco *We the People* (Noi, il Popolo) e riportare nel gioco l'incertezza e tensioni storiche. Quando creai *For the People* (Per il Popolo), espansi il mio sistema CDG incrementando il dettaglio associato alla dimensione militare della guerra. A quel tempo nacque il desiderio di creare un wargame più tradizionale, dove il mio sistema CDG avrebbe portato l'incertezza in giochi più tradizionali, con esagoni. Questo mi avrebbe consentito di integrare gli eventi interessanti di tipo politico e militare nel cuore di questi giochi. È stata la combinazione di questo desiderio e il mio iniziale obiettivo di creare un gioco sulla guerra nel Pacifico a livello strategico che ha portato al risultato che avete ora in mano.

### Problematiche Principali del Sistema

Il problema maggiore del gioco è stato gestire le condizioni di vittoria, nella realtà storica il giapponese non ebbe mai alcuna possibilità di vincere la guerra. Gli USA non dedicarono più del 20% delle loro risorse alla guerra nel Pacifico, quindi una volta che la Germania venne sconfitta fu solo una questione di tempo per arrivare alla sconfitta del Giappone.

La soluzione fu in come definire la vittoria giapponese. I giapponesi intellettualmente, se non emozionalmente, compresero che non potevano sconfiggere gli Stati Uniti in una lunga guerra. Sapevano che se avessero potuto far pagare agli USA un costo proibitivo per l'inevitabile controffensiva, avrebbero potuto strappare un accordo negoziato dagli Alleati, che avrebbe potuto "legalizzare" alcune delle loro conquiste importanti.

Sebbene questo ragionamento appaia irrealistico con la conoscenza dei fatti storici, è stata la soluzione finale per questo aspetto del gioco. Sono inoltre convinto, dalla ricerche effettuate sulla storia dello sviluppo della bomba atomica, che sebbene gli USA avrebbero inevitabilmente risolto le questioni progettuali ed ingegneristiche necessarie per creare un'arma dalla teoria nucleare, non sia stata una conclusione scontata che sia avvenuta entro quella data storica. Inoltre la natura estremamente segreta del Progetto Manhattan lo rese ignoto ai pianificatori militari.

Di conseguenza, l'Alleato deve giocare con la predisposizione mentale storica di dover invadere il Giappone per porre fine alla guerra. Gli Alleati possono ancora evitare l'invasione del Giappone, ma devono avere una performance militare almeno pari a quella storica. Altrimenti, lo sviluppo della bomba atomica si considera ritardato di 6 mesi costringendo ad effettuare l'invasione del Giappone e la possibilità che gli USA, affrontando una difesa molto dura, possa rinunciare alla resa incondizionata, anche se per poco margine, assegnando al giapponese una vittoria nel "gioco" per salvare la faccia. Sebbene sia possibile che il giapponese nella prima parte della guerra possa sconfiggere gli Alleati con un gioco migliore obbligandoli a negoziare, solitamente questo non accade.

Una volta sistemata la questione di come possa vincere il giapponese, mi sono poi focalizzato sui tipi di strategie e decisioni che i giocatori avrebbero dovuto usare per vincere. La parte militare del gioco pone l'attenzione sulle principali direzioni di avanzata. Ricordate che *L'Impero del Sole* è un gioco strategico. Quindi non riguarda le battaglie, ma l'uso delle risorse e la prosecuzione delle principali direzioni di avanzata attraverso il Pacifico. Per il giapponese si tratta dell'offensiva a sud per prendere le risorse delle Indie Orientali Olandesi e dintorni creando posizioni di blocco all'occidente contro l'inglese ed a est contro l'americano/australiano. Per gli Alleati è la via del Pacifico Centrale (Nimitz), Pacifico Sudoccidentale (Macarthur) e Cina-Burma-India (Mountbatten). Nelle prime versioni del gioco avevo incluso un fronte della Cina completo. La quantità di regole speciali e decisioni da prendere toglievano troppo l'attenzione dall'evento principale, quindi l'ho astratto nella versione finale mantenendo le decisioni principali riguardanti le risorse, ma con molto meno impegno.

Questo insieme di decisioni sull'architettura del gioco hanno poi portato a quali eventi includere nelle carte. In qualche modo è stata la questione più difficile, in quando nei miei precedenti CDG gran parte degli eventi erano eventi politici o ausiliari a quelli militari. Era chiaro che l'uso principale degli eventi nel gioco sarebbe ricaduto in molte categorie asimmetriche.

Per il giapponese, gli eventi sarebbero stati l'abilità del giapponese nel manipolare la Volontà Politica US per ridurre la spinta Alleata per la resa incondizionata e la situazione militare in Europa per ritardare l'incremento delle forze Alleate nel Pacifico. Per l'Alleato gli eventi sarebbero stati principalmente le grandi Offensive che porteranno l'Alleato attraverso il Pacifico, proseguendo la guerra in Europa, quindi senza spostare risorse dal Pacifico.

Una volta sistemati gli aspetti principali del gioco, ho spostato l'attenzione sulle dimensioni principali del gioco militare. L'aspetto più importante del conflitto del Pacifico fu l'importanza del potere aereo basato a terra.

La velocità e gli obiettivi delle principali direzioni dell'avanzata furono dettati dalla capacità di spingere in avanti le unità aeree per coprire l'avanzata seguente. Gran parte delle preoccupazioni dei giocatori sono quali basi attaccare o difendere pesantemente. Per questa necessità di avanzare la copertura aerea, i giocatori comprenderanno rapidamente perché le battaglie nel Pacifico furono combattute dove lo furono. In effetti in uno dei test del gioco ho scoperto un errore grafico sulla mia mappa originaria in quanto non riuscivo a capire perché non riuscissi a portare i miei aerei basati a terra entro il raggio di Leyte, sino a quando non compresi che Ulthi era stata omessa.

Un'altra questione importante era la fragilità delle unità aeree giapponesi e delle loro forze militari in generale. Per il 1943 gli USA avevano costruito una nuova marina per rimpiazzare quella con la quale avevano iniziato la guerra, mentre il giapponese ricevono praticamente tutte le loro unità navali nel primo turno. Il giapponese riceve pochissimi rimpiazzi, quindi le operazioni con economia di forze sono fondamentali per il successo giapponese.

Ho modellato le forze aeree delle due parti in modo molto diverso. Il giapponese riceve nuove unità nel corso del gioco ed in aggregato hanno più fattori di combattimento in totale rispetto all'Alleato, ma non sono rimpiazzabili. Le unità aeree Alleate rappresentano le principali forze aeree che diedero supporto alle principali direzioni di avanzata. L'Alleato riceve meno unità aeree, ma sono in effetti immortali. La forza aerea Alleata rimane alquanto costante nel corso del gioco, mentre il miglioramento degli aerei è rappresentato con modificatori al tiro di dado. Gli Alleati devono effettuare offensive aeree con regolarità per ridurre le unità aeree giapponesi come fecero storicamente sulle Solomone. Le unità aeree Alleate recuperano la piena forza rapidamente, mentre il giapponese diviene sempre più debole nel corso del gioco. Se l'Alleato non è aggressivo e spreca i suoi rimpiazzi, affronteranno una forza aerea giapponese più forte rispetto a quanto era storicamente per la fine del gioco. Questo coglie sia la natura delle filosofie militari delle due parti, sia obbliga i giocatori a combattere una guerra aerea aderente alla storia. Se il giapponese allontana troppo potere aereo per preservarlo, consentirà all'Alleato di riconquistare l'Asia prima del tempo evitando di dover invadere il Giappone per vincere. L'esito della partita risiede su come i due contendenti sviluppino le loro strategie aeree.

Mentre sto parlando del combattimento, ne approfitto per sottolineare come sia importante comprendere il sistema di battaglia aereo, navale e terrestre che viene rappresentato. Questo è un gioco strategico ed il combattimento è un modo necessario per evidenziare chi ha fatto un lavoro migliore nell'indirizzare le sue risorse nelle offensive. Sono comprese solo considerazioni operazionali e tattiche nell'accezione più aggregata di questi termini. Il combattimento in gran parte dei casi rappresenta più scontri che avvennero in un'area geografica nel corso di mesi. Di conseguenza premia il giocatore che può mantenere una forza con armi combinate con massa maggiore rispetto all'avversario, per vincere. Per gestire l'elemento informazioni del conflitto ho adattato la regola nel mio gioco *Pacific War* della *Victory Games*.

Questo sistema di informazioni combinato con il processo di combattimento a due vie sembra cogliere in generale gli esiti dei combattimenti che stavo cercando senza essere troppo pesante.

Questo consente ai giocatori di focalizzarsi sulle importanti decisioni strategiche necessarie per proseguire la spinta delle loro offensive, non venendo distratti da inutili dettagli tattici.

Uno degli altri aspetti minori che volevo includere nel gioco era la rivalità interarmi. Questo influenzò entrambe le parti in modo simile e spero dia una spiegazione storica sul perché furono prese decisioni decisamente meno che valide durante la guerra.

Infine, vorrei ringraziare Stephen Newberg per la sua disponibilità nello sviluppare con me questo gioco. Stephen ed io ci conosciamo dai tempi della SPI, ma non abbiamo mai avuto l'opportunità di lavorare assieme. Quello che era iniziato come uno scherzo tra due vecchi amici su *Consimworld* è divenuta una collaborazione molto gradevole.

Come sempre desidero ringraziare la mia meravigliosa moglie di 25 anni, Carole ed i miei figli Lara e Grant, che hanno sopportato per una vita che il papà fosse giù nella Batcaverna (il mio ufficio) a fare ciò che più gli piace, il creatore di giochi.

Spero che la mia ultima fatica sia di vostro gradimento.

Mark Herman

Potomac, Maryland, USA

Agosto 2004

**Una breve nota dallo sviluppatore:** Desidero ringraziare Mark per aver reso questo del tutto divertente, cosa che non sempre è, ed in modo particolare coloro i quali hanno testato il gioco e che hanno sposato questo progetto, sempre molto professionali e spesso anche di più.

Stephen Newberg

North Oyster, British Columbia, Canada

Gennaio 2005

## Note dell'Ideatore sulla Ristampa

Scrivo queste note aggiuntive un decennio dopo quelle originarie. Fui lusingato quando la versione originaria del gioco vinse il premio Charles S. Roberts nel 2005 come Migliore Progetto e Grafica Ventesimo Secolo (grazie Rodger e Mark) più altri come il premio George Luc Haas per la migliore simulazione. La questione più importante è che è il gioco è più popolare ora di quanto lo fosse quando venne pubblicato. L'ho giocato personalmente assieme ad un gruppo di giocatori su *Consimworld* per gran parte di questo periodo e sono stati il collettivo interesse, suggerimenti e supporto a portare in stampa questa versione migliorata. Grazie amici miei!

## Quindi cos'è cambiato?

Un decennio di intensa competizione mi ha portato a giocare bene a questo gioco, nel contempo ricevendo e rispondendo ad ogni possibile domanda. Per dare supporto al gioco ho scritto molti articoli di strategica pubblicati sulla rivista C3i ed ho anche imparato come girare e modificare video di apprendimento che potete vedere su YouTube. Il risultato di questo intenso studio di gruppo del sistema di gioco ha portato a vari miglioramenti e chiarimenti rispetto alla versione originaria. Ciò è culminato con la collaborazione con uno dei campioni WBC Antero Kuusi alla ristampa e per riorganizzare le regole rendendole più accessibili e facili da apprendere.

Un'altra cosa che ho appreso nell'ultimo decennio di gioco è come alcune carte non venivano giocate nel modo in cui avevo inteso. Questa ristampa mi ha dato l'opportunità di incrementare la forza di molte carte inutilizzate per incrementare le opzioni strategiche a disposizione in questa versione del gioco. Abbiamo anche colto l'occasione per chiedere a Mark Simonitch di migliorare la qualità e varietà dei colori ed ovviamente vi è la nuova copertina di MacGowan per distinguere questa versione da quella originaria.

Sul lato delle regole, sono felice di informarvi che il sistema ha tenuto bene ed a parte incorporare alcune questioni sorte con le domande, la maggiore variazione è stata aggiungere regole sul rifornimento più dettagliate per migliorare il gioco come simulazione e verosimiglianza alla storia, specialmente nel teatro di Burma.

Questa edizione arriva anche in un periodo interessante della mia vita, avendo deciso di tornare ancora una volta ad essere un creatore di giochi a tempo pieno. Ora lavoro più di prima, ma mi diverto di più con questa nuova ristampa, uno dei primi frutti del mio nuovo lavoro.

Spero che il gioco sia di vostro gradimento.

Mark Herman

NYC (New York City)

Agosto 2014

## LE TABELLE

Sulla mappa vi sono varie tabelle di facile utilizzo. Sono:

- TABELLA DEL TURNO [*TURN TRACK*]
- TABELLA DELLA VOLONTA' POLITICA [*POLITICAL WILL TRACK*]
- TABELLA DELLA GUERRA IN EUROPA [*WAR IN EUROPE TRACK*]
- TABELLA STRATEGICA [*STRATEGIC RECORD TRACK*]
- DIVISIONI GIAPPONESI DISPONIBILI IN INDIA [*JAPANESE DIVISIONS AVAILABLE IN CHINA*]
- RIVALITA' INTERARMA [*INTER SERVICE RIVALRY*]
- CASELLE DELLE UNITA' AEREE IN CINA [*AIR UNITS IN CHINA BOX*]
- RINFORZI RITARDATI [*DELAYED REINFORCEMENTS*]

### STATO DELL'INDIA

| INDIA<br>INSTABILE | INDIA<br>RIVOLTA | INDIA<br>STABILE |
|--------------------|------------------|------------------|
|                    |                  |                  |

### STATO DELLA STRADA DI BURMA

| STRADA CHIUSA         | STRADA CHIUSA        | STRADA APERTA |
|-----------------------|----------------------|---------------|
| NO TRASPORTO<br>AEREO | TRASPORTO AE-<br>REO |               |
| <b>0</b>              | <b>-1</b>            | <b>-8</b>     |

### TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

| Tipo di terreno                                                   | Costo in punti movimento | Modificatore al tiro di dado      | Note                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Aperto                                                            | 1 MP                     | Nessuno                           | -                                                                          |
| Giungla                                                           | 2 MP                     | -1                                | -                                                                          |
| Misto                                                             | 2 MP                     | -2                                | -                                                                          |
| Montagna                                                          | 3 MP                     | -3                                | No assalto anfibio*                                                        |
| Via di Trasporto (TRANS ROUTE)                                    | ½ MP                     | Vedere altro terreno nell'esagono | -                                                                          |
| Atollo oceanico                                                   | nessuno                  | nessuno                           | nessuna                                                                    |
| Costiero oceanico                                                 | 1 MP                     | Vedere altro terreno nell'esagono | Si applica solo alle unità navali e di terra che usano il movimento navale |
| Costiero aperto                                                   | 1 MP                     | Nessuno                           | Si applica solo alle unità navali e di terra che usano il movimento navale |
| <b>UNITA' AEREE:</b> spendono tutte 1 MP per esagono dove entrano |                          |                                   |                                                                            |
| * = <i>Eccetto in Port Moresby esagono 3823</i>                   |                          |                                   |                                                                            |

|                   | Terra | Aerea |                     | Terra | Aerea | Valori di Intelligence | Tipo di Carta | Numero di Carta |
|-------------------|-------|-------|---------------------|-------|-------|------------------------|---------------|-----------------|
| Marina USA        |       |       | Esercito USA        |       |       |                        |               |                 |
| Marina Giapponese |       |       | Esercito giapponese |       |       |                        |               |                 |
| Inglese           |       |       | Neozelandese        |       |       |                        |               |                 |
| Australiano       |       |       | Olandese            |       |       |                        |               |                 |
| Indiano           |       |       | Cinese              |       |       |                        |               |                 |

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

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

Evento

**Makin Is. Raid**  
**US Raiders**

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

*Remove from play if used as an event.*

| TABELLA DEL COMBATTIMENTO DI TERRA                               |                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TIRO DI DADO MODIFICATO = VALORE DI EFFICIENZA NEL COMBATTIMENTO |                                                                                                                                                       |
| 0-2                                                              | ½ (arrotondato per eccesso)                                                                                                                           |
| 3-6                                                              | 1                                                                                                                                                     |
| 7-8                                                              | 1,5 (arrotondato per eccesso)                                                                                                                         |
| 9                                                                | 2                                                                                                                                                     |
| <b>Modificatori al tiro di dado</b>                              |                                                                                                                                                       |
| <b>GIOCATORE OFFENSIVO</b>                                       |                                                                                                                                                       |
| +2                                                               | Se solo il giocatore Offensivo ha unità navali nell'esagono di battaglia                                                                              |
| -1                                                               | Difensore in esagono di Giungla                                                                                                                       |
| -2                                                               | Difensore in esagono di Terreno Misto                                                                                                                 |
| -3                                                               | Difensore in esagono di Montagna                                                                                                                      |
| +2                                                               | Se solo il giocatore Offensivo ha unità aeree attive e non vi sono CV, CVL o CVE del giocatore che Reagisce nell'esagono di battaglia                 |
| <b>GIOCATORE CHE REAGISCE</b>                                    |                                                                                                                                                       |
| +3                                                               | L'offensiva usa il Trasporto Anfibio                                                                                                                  |
| <b>ENTRAMBI</b>                                                  |                                                                                                                                                       |
| +1                                                               | La 7ª Brigata Corazzata inglese è coinvolta nel combattimento                                                                                         |
| + ?                                                              | Modificatore dell'Evento (qualsiasi modificatore alla battaglia specificato da una EC o condizione creata dal gioco precedente di dottrina Difensiva) |

| <b>TABELLA DEL COMBATTIMENTO AERONAVALE</b>                                                                             |                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <i>TIRO DI DADO MODIFICATO = VALORE DI EFFICIENZA NEL COMBATTIMENTO</i>                                                 |                                                                               |
| <b>0-2</b>                                                                                                              | $\frac{1}{4}$ (arrotondato per eccesso)                                       |
| <b>3-5</b>                                                                                                              | $\frac{1}{2}$ (arrotondato per eccesso)                                       |
| <b>6-8</b>                                                                                                              | 1                                                                             |
| <b>9</b>                                                                                                                | 1 *                                                                           |
| <b>10 +</b>                                                                                                             | 1                                                                             |
| * se il tiro di dado è stato 9 prima delle modifiche, chi lo ottiene gode di un colpo critico oltre al risultato di 1.  |                                                                               |
| <b>Modificatori alla forza di attacco</b>                                                                               |                                                                               |
| Le unità aeree che attaccano a Raggio Esteso dimezzano (per eccesso) la loro forza di attacco (arrotondate per eccesso) |                                                                               |
| <b>Modificatori al tiro di dado</b>                                                                                     |                                                                               |
| +4                                                                                                                      | Imboscata US                                                                  |
| +3                                                                                                                      | Attacco a Sorpresa                                                            |
| +1                                                                                                                      | Turno del 1943: +1 all'Alleato se sono presenti portaerei o unità aeree US    |
| +3                                                                                                                      | Turno del 1944/45: +3 all'Alleato se sono presenti portaerei o unità aeree US |
| + ?                                                                                                                     | Modificatore per l'evento/battaglia se dato dalla EC                          |

| <b>TABELLA DEI RIMPIAZZI</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                   |                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------|
| <b>Turno</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <b>Giapponese</b> | <b>Alleato</b>                  |
| <b>1</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Nessuno           | Nessuno                         |
| <b>2</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 navale US |
| <b>3</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1 navale          | 2 terra – 5 aerei – 1 cinese    |
| <b>4</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1 navale          | 2 terra – 5 aerei – 1 navale US |
| <b>5</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 cinese    |
| <b>6</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 navale US |
| <b>7</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 cinese    |
| <b>8</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 navale US |
| <b>9</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 cinese    |
| <b>10</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 navale US |
| <b>11</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 1 navale          | 2 terra – 5 aerei – 1 cinese    |
| <b>12</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Nessuno           | 2 terra – 5 aerei – 1 navale US |
| <b>Note:</b> inoltre, l'Alleato ottiene 1 rimpiazzo navale US per turno se controlla Oahu (5808) ed un rimpiazzo navale del Commonwealth nei turni divisibili per 3 (3, 6, 9, 12) se controlla un qualsiasi esagono tra Columbo (1307), Trincomelee (1308), Singapore (2114), Hong Kong (2709) o Townsville (3727) |                   |                                 |

### Calcolatore dei Fattori di Combattimento

| Fattori di Combattimento | Risultato – Valore di Efficienza in Combattimento |    |    |     |     | Fattori di Combattimento | Risultato – Valore di Efficienza in Combattimento |    |     |     |     |
|--------------------------|---------------------------------------------------|----|----|-----|-----|--------------------------|---------------------------------------------------|----|-----|-----|-----|
|                          | .25                                               | .5 | 1  | 1.5 | 2   |                          | .25                                               | .5 | 1   | 1.5 | 2   |
| 1                        | 1                                                 | 1  | 1  | 2   | 2   | 51                       | 13                                                | 26 | 51  | 77  | 102 |
| 2                        | 1                                                 | 1  | 2  | 3   | 4   | 52                       | 13                                                | 26 | 52  | 78  | 104 |
| 3                        | 1                                                 | 2  | 3  | 5   | 6   | 53                       | 14                                                | 27 | 53  | 80  | 106 |
| 4                        | 1                                                 | 2  | 4  | 6   | 8   | 54                       | 14                                                | 27 | 54  | 81  | 108 |
| 5                        | 2                                                 | 3  | 5  | 8   | 10  | 55                       | 14                                                | 28 | 55  | 83  | 110 |
| 6                        | 2                                                 | 3  | 6  | 9   | 12  | 56                       | 14                                                | 28 | 56  | 84  | 112 |
| 7                        | 2                                                 | 4  | 7  | 11  | 14  | 57                       | 15                                                | 29 | 57  | 86  | 114 |
| 8                        | 2                                                 | 4  | 8  | 12  | 16  | 58                       | 15                                                | 29 | 58  | 87  | 116 |
| 9                        | 3                                                 | 5  | 9  | 14  | 18  | 59                       | 15                                                | 30 | 59  | 89  | 118 |
| 10                       | 3                                                 | 5  | 10 | 15  | 20  | 60                       | 15                                                | 30 | 60  | 90  | 120 |
| 11                       | 3                                                 | 6  | 11 | 17  | 22  | 61                       | 16                                                | 31 | 61  | 92  | 122 |
| 12                       | 3                                                 | 6  | 12 | 18  | 24  | 62                       | 16                                                | 31 | 62  | 93  | 124 |
| 13                       | 4                                                 | 7  | 13 | 20  | 26  | 63                       | 16                                                | 32 | 63  | 95  | 126 |
| 14                       | 4                                                 | 7  | 14 | 21  | 28  | 64                       | 16                                                | 32 | 64  | 96  | 128 |
| 15                       | 4                                                 | 8  | 15 | 23  | 30  | 65                       | 17                                                | 33 | 65  | 98  | 130 |
| 16                       | 4                                                 | 8  | 16 | 24  | 32  | 66                       | 17                                                | 33 | 66  | 99  | 132 |
| 17                       | 5                                                 | 9  | 17 | 26  | 34  | 67                       | 17                                                | 34 | 67  | 101 | 134 |
| 18                       | 5                                                 | 9  | 18 | 27  | 36  | 68                       | 17                                                | 34 | 68  | 102 | 136 |
| 19                       | 5                                                 | 10 | 19 | 29  | 38  | 69                       | 18                                                | 35 | 69  | 104 | 138 |
| 20                       | 5                                                 | 10 | 20 | 30  | 40  | 70                       | 18                                                | 35 | 70  | 105 | 140 |
| 21                       | 6                                                 | 11 | 21 | 32  | 42  | 71                       | 18                                                | 36 | 71  | 107 | 142 |
| 22                       | 6                                                 | 11 | 22 | 33  | 44  | 72                       | 18                                                | 36 | 72  | 108 | 144 |
| 23                       | 6                                                 | 12 | 23 | 35  | 46  | 73                       | 19                                                | 37 | 73  | 110 | 146 |
| 24                       | 6                                                 | 12 | 24 | 36  | 48  | 74                       | 19                                                | 37 | 74  | 111 | 148 |
| 25                       | 7                                                 | 13 | 25 | 38  | 50  | 75                       | 19                                                | 38 | 75  | 113 | 150 |
| 26                       | 7                                                 | 13 | 26 | 39  | 52  | 76                       | 19                                                | 38 | 76  | 114 | 152 |
| 27                       | 7                                                 | 14 | 27 | 41  | 54  | 77                       | 20                                                | 39 | 77  | 116 | 154 |
| 28                       | 7                                                 | 14 | 28 | 42  | 56  | 78                       | 20                                                | 39 | 78  | 117 | 156 |
| 29                       | 8                                                 | 15 | 29 | 44  | 58  | 79                       | 20                                                | 40 | 79  | 119 | 158 |
| 30                       | 8                                                 | 15 | 30 | 45  | 60  | 80                       | 20                                                | 40 | 80  | 120 | 160 |
| 31                       | 8                                                 | 16 | 31 | 47  | 62  | 81                       | 21                                                | 41 | 81  | 122 | 162 |
| 32                       | 8                                                 | 16 | 32 | 48  | 64  | 82                       | 21                                                | 41 | 82  | 123 | 164 |
| 33                       | 9                                                 | 17 | 33 | 50  | 66  | 83                       | 21                                                | 42 | 83  | 125 | 166 |
| 34                       | 9                                                 | 17 | 34 | 51  | 68  | 84                       | 21                                                | 42 | 84  | 126 | 168 |
| 35                       | 9                                                 | 18 | 35 | 53  | 70  | 85                       | 22                                                | 43 | 85  | 128 | 170 |
| 36                       | 9                                                 | 18 | 36 | 54  | 72  | 86                       | 22                                                | 43 | 86  | 129 | 172 |
| 37                       | 10                                                | 19 | 37 | 56  | 74  | 87                       | 22                                                | 44 | 87  | 131 | 174 |
| 38                       | 10                                                | 19 | 38 | 57  | 76  | 88                       | 22                                                | 44 | 88  | 132 | 176 |
| 39                       | 10                                                | 20 | 39 | 59  | 78  | 89                       | 23                                                | 45 | 89  | 134 | 178 |
| 40                       | 10                                                | 20 | 40 | 60  | 80  | 90                       | 23                                                | 45 | 90  | 135 | 180 |
| 41                       | 11                                                | 21 | 41 | 62  | 82  | 91                       | 23                                                | 46 | 91  | 137 | 182 |
| 42                       | 11                                                | 21 | 42 | 63  | 84  | 92                       | 23                                                | 46 | 92  | 138 | 184 |
| 43                       | 11                                                | 22 | 43 | 65  | 86  | 93                       | 24                                                | 47 | 93  | 140 | 186 |
| 44                       | 11                                                | 22 | 44 | 66  | 88  | 94                       | 24                                                | 47 | 94  | 141 | 188 |
| 45                       | 12                                                | 23 | 45 | 68  | 90  | 95                       | 24                                                | 48 | 95  | 143 | 190 |
| 46                       | 12                                                | 23 | 46 | 69  | 92  | 96                       | 24                                                | 48 | 96  | 144 | 192 |
| 47                       | 12                                                | 24 | 47 | 71  | 94  | 97                       | 25                                                | 49 | 97  | 146 | 194 |
| 48                       | 12                                                | 24 | 48 | 72  | 96  | 98                       | 25                                                | 49 | 98  | 147 | 196 |
| 49                       | 13                                                | 25 | 49 | 74  | 98  | 99                       | 25                                                | 50 | 99  | 149 | 198 |
| 50                       | 13                                                | 25 | 50 | 75  | 100 | 100                      | 25                                                | 50 | 100 | 150 | 200 |

Procedura: Incrociate i Fattori di Combattimento Totali con il Valore di Efficienza in Combattimento per determinare il numer di colpi

**TABELLA DI COMANDO PER NAZIONALITA' – HQ ALLEATI**

| Nazionalità dell'HQ | UNITA'           |              |        |          |
|---------------------|------------------|--------------|--------|----------|
|                     | US               | Commonwealth | Cinesi | Olandesi |
| US                  | SI               | NO           | SI     | NO       |
| COMMONWEALTH        | Solo unità aeree | SI           | SI     | NO       |
| COMUNE              | SI               | SI           | SI     | SI       |

## Rivalità Interarmi

### Rivalità Interarmi US

Se è in effetto la Rivalità Interarmi US hanno precedenza le seguenti condizioni:

- Tutti i rinforzi US dell'esercito/aerei (non quelli Alleati o US Marine/marina) sono automaticamente ritardati.
- Si sottrae 1 dai tiri di dado per lo spostamento in Europa delle unità per la Guerra in Europa.
- Un HQ US non può attivare sia unità dell'esercito US che unità Navali US nel corso della stessa offensiva o in reazione alla stessa offensiva. In questo caso possono essere attivate solo unità dell'Esercito o della Marina US, ma altre unità Alleate non hanno questa limitazione. Le unità di terra US possono usare l'Assalto Anfibio durante la rivalità interarma.

### Rivalità Interarmi giapponese

Se è in effetto la Rivalità Interarmi giapponese hanno precedenza le seguenti condizioni:

- Un HQ non può attivare sia unità dell'esercito che Navali nella stessa offensiva o in reazione alla stessa offensiva.
- Il giapponese può usare solo la metà (per eccesso) dei propri ASP mentre persiste questa condizione.

## GUERRA SOTTOMARINA

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

### Modificatori alla Guerra Sottomarina

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

## BOMBARDAMENTO STRATEGICO

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

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

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

## LINEE DI RIFORNIMENTO

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



- A. Lato di esagono non giocabile (vedere la mappa)
- B. Un lato di esagono di acqua di un esagono non neutralizzato di ZOI nemica.
- C. Qualsiasi lato di esagono di terra di un esagono costiero non di porto dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di mare.
- D. Qualsiasi lato di esagono tutto di mare da un esagono costiero non di porto dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di terra.
- E. Un lato di esagono di terra di qualsiasi esagono occupato esclusivamente da un'unità nemica di terra, HQ o aerea.
- F. Qualsiasi lato di esagono di mare di un esagono di porto controllato dal nemico dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di terra.
- G. Qualsiasi lato di esagono di terra di un esagono di porto controllato dal nemico dove il percorso è entrato attraverso un lato d'esagono di mare.

### 6.3 Attivazione delle Unità

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

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

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

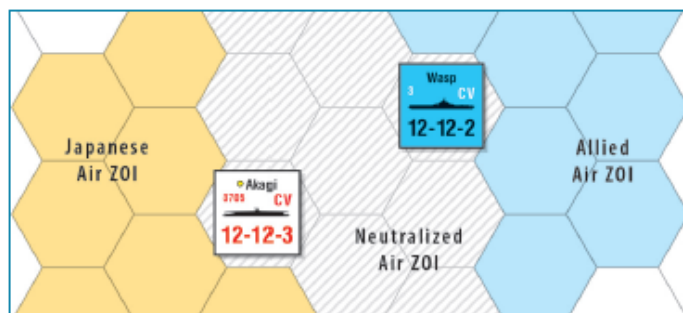
La lunghezza del percorso di attivazione non può eccedere il Raggio di Comando dell'HQ usato per attivare le unità.

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

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

## 6.4 Zona di Influenza (ZOI) degli Aerei

Tutte le unità aeree e portaerei in rifornimento hanno una ZOI di 2 esagoni. La ZOI viene neutralizzata se una ZOI avversaria esercitata non da LRB si estende nello stesso esagono. Le unità LRB esercitano la ZOI come le altre unità aerei e portaerei, ma non possono essere usate per neutralizzare le ZOI nemiche. La ZOI di aerei o portaerei si suppone esista quando si verifica se quell'unità è in rifornimento.



*ESEMPIO: sono indicate le ZOI aeree giapponese ed alleata. Gli esagoni ombreggiati ed indicati con "Neutralized" sono neutralizzati dove nessuna delle due parti ha ZOI.*

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

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

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

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

Inoltre una ZOI ha due effetti anche quando è neutralizzata:

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

Una ZOI *non influenza*:

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

**Piazzamento dei Rinforzi**

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

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

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

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

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

**Rimpiazzi Alleati****11.31 Rimpiazzi di Terra**

Il giocatore Alleato riceve un numero specifico di rimpiazzi di unità di terra come per la Tabella dei Rimpiazzi. L'Alleato riceve 2 rimpiazzi di terra per turno a partire dal turno 2. Tutti i rimpiazzi che non possono essere usati sono persi (vanno in Europa). Un rimpiazzo di terra Alleato può essere usato per unità di terra ridotte o eliminate US e del Commonwealth.

**11.32 Rimpiazzi Aerei**

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

**11.33 Rimpiazzi Navali**

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

**11.34 Rimpiazzi Cinesi**

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

**11.33 Olandesi**

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

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

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

## LE CARTE STRATEGICHE

### GIAPPONESE

| NR | TITOLO                                                                      | Valore operativo | EC | OC | Logistico                   | Tipo     | Informazioni       | Descrizione                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------|------------------|----|----|-----------------------------|----------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | OPERAZIONE Z Attacco a Pearl Harbor                                         | 3                | -  | -  | -                           | Militare | Attacco a sorpresa | <p><b>Attivare:</b> esagono 3705: CV Akagi, CV Soryu, CV Shokaku, BB Kongo 1</p> <p><b>Condizioni:</b> queste 4 unità navali non possono essere attivate ancora in questo turno. Muovono di 18 esagoni. Devono dichiarare 5808 come esagono di battaglia. L'Alleato non tira nel Segmento di battaglia aeronavale e le unità difendono a mezza forza. Volontà Politica US a +8. Le CV US negli esagoni 5410/5609 non possono essere attaccate e devono effettuare il movimento post combattimento in 5808.</p> <p><b>Può essere giocata solo come evento e come prima carta del turno novembre 1941. Rimuovetela dopo l'uso.</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 2  | IAI – OPERAZIONE No. 1 – Conquista dell'Asia Sudorientale                   | 3                | -  | -  | 20 + 6 efficienza totale HQ | Militare | Attacco a sorpresa | <p><b>Attivare:</b> qualsiasi unità entro il raggio da qualsiasi HQ giapponese</p> <p><b>Condizioni:</b> Possono essere attivate sino a 26 unità. Se un'unità navale giapponese entra in un esagono costiero della Malesia, la Forza Z reagisce nell'esagono nel movimento di reazione (se ha possibilità a scelta dell'Alleato). Nessuna unità aerea Alleata esercita una ZOI durante questa Offensiva, ma se non nell'esagono di battaglia partecipa automaticamente alla battaglia entro il raggio. Si può fare Assalto Anfibia solo contro esagoni entro 5 esagoni contigui di acqua da un porto controllato dal giapponese. L'Assalto Anfibia a Manila/Singapore impone la scorta navale ed ogni unità navale perde un livello di forza prima della battaglia.</p> <p><b>Può essere giocata solo come evento e come seconda carta del turno novembre 1941. Rimuovetela dopo l'uso.</b></p> |
| 3  | COL. TSUGI, UNITA' 82 – Guerra nella giungla                                | 2                | -  | 4  | 3                           | Militare | Attacco a sorpresa | <p><b>Attivare:</b> qualsiasi HQ</p> <p><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità di terra giapponesi. Il giapponese ha un +4 in qualsiasi combattimento di terra a Malaya, in esagono Misto o di Giungla, per la durata di questa operazione.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 4  | CAMBIO DI CODICE JN 25                                                      | 1                | -  | 3  | -                           | Reazione | Intercettazione    | <b>Pescate una carta strategica.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 5  | Efficienza giapponese nella produzione di aerei<br><i>Crimine di guerra</i> | 2                | -  | 4  | -                           | Risorsa  | -                  | <p><b>2 rimpiazzi aerei.</b> Il giapponese riceve 2 rimpiazzi aerei, che possono essere usati immediatamente o essere conservati per il futuro.</p> <p><b>Rimuovetela dopo l'uso se usata come evento.</b></p> <p><i>[Crimine di guerra: società controllate dalla IBM forniscono tecnologia ai giapponesi per la produzione aeronautica. La IBM tedesca (Dehomag) aiuta lo sterminio dei giudei europei con la stessa tecnologia]</i></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 6  | OPERAZIONE IN CINA<br>Rappresaglia per il raid di Doolittle                 | 2                | -  | 4  | -                           | Politica | -                  | <p><i>Può essere giocata solo dopo che l'Alleato ha giocato Raid di Doolittle (carta 6) come evento.</i></p> <p>Spostate il segnalino della Cina di una casella a sinistra verso Caduta del Governo. Se il segnalino è già in questa casella, la Cina si arrende immediatamente.</p> <p><b>Rimuovetela dopo l'uso se usata come evento.</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 7  | DIBATTITO NELLO STATO MAGGIORE US<br><i>Rivalità Interarmi US</i>           | 2                | -  | 4  | -                           | Politica | -                  | <p>Girate il segnalino di rivalità Interarmi US dalla parte indicante la rivalità. Nessun altro effetto se già in essere.</p> <p><b>Pescare una carta strategica.</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|    |                                                                                                 |   |   |   |   |          |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8  | OPERAZIONE C<br>Raid nell'Oceano Indiano                                                        | 3 | 7 | 5 | 4 | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> si possono attivare solo unità navali.<br><b>Bonus:</b> aggiungere +1 alla battaglia aeronavale se sono presenti unità navali del Commonwealth in battaglia.                                                                                                                                                                                                                                                |
| 9  | CONTRAMMIRAGLIO MATAMI UGAKI<br>Presca delle Isole Hawaiane                                     | 3 | 7 | 5 | 6 | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> si può attivare massimo 1 unità di terra (di qualsiasi dimensione)<br><b>Bonus:</b> le unità navali di entrambe le parti possono muovere sino a 21 esagoni.                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 10 | 2° FASE OPERAZIONALE<br><i>Conquista delle isole Solomone</i>                                   | 3 | 7 | 5 | 6 | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> Può essere giocata come evento solo se non vi è rivalità Interarmi giapponese                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 11 | CONFERENZA US/INGLESE SUL SECONDO<br>FRONTE – PRIMA LA GERMANIA<br><i>Rivalità Interarmi US</i> | 2 | - | 4 | - | Politica | -               | Girate il segnalino di rivalità Interarmi US dalla parte indicante la rivalità. Nessun altro effetto se già in essere.<br><b>Pescare una carta strategica.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 12 | OPERAZIONE MI<br>Battaglia di Midway                                                            | 3 | 8 | 5 | 8 | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> tutte le battaglie devono essere combattute in isole di un esagono.<br><b>Ricognizione a lungo raggio di Pearl Harbor:</b> Se la fregata francese Shoal (5508) non è in ZOI aerea Alleata o entro 3 esagoni da un CA americano, l'Alleato aggiunge +4 a qualsiasi tiro di dado per le Informazioni per maggiore sicurezza giapponese nelle informazioni.                                                    |
| 13 | CAMBIO DI CODICE JN 25<br><i>28 maggio 1942</i>                                                 | 2 | - | 4 | - | Reazione | Intercettazione | <b>Condizioni:</b> può essere giocata dopo un tiro di dado per le Informazioni, ma non dopo un'altra carta Reazione Informazioni.<br><b>Rimuovetela dal gioco se giocata come evento.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 14 | OPERAZIONE MO<br>Battaglia del Mar dei Coralli                                                  | 3 | 7 | 5 | 5 | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> può essere attivata una sola unità di terra (di qualsiasi dimensione).<br><b>Temporal fortuiti:</b> le CV giapponesi (non CVL) aumentano la forza difensiva di 2 per l'intera Offensiva.                                                                                                                                                                                                                    |
| 15 | MAHATMA GHANDI<br>Campagna per l'Indipendenza                                                   | 3 | - | 5 | - | Politica | -               | Spostate il segnalino dell'India nella casella Rivolta, e se già in Rivolta nessun effetto.<br><b>Bonus:</b> l'Alleato perde 1 rimpiazzo di terra nel turno seguente e qualsiasi altro rimpiazzo di terra disponibile nel turno seguente può essere usato solo per unità non del Commonwealth.<br><b>Rimuovetela dopo l'uso se giocata come evento.</b>                                                                                                            |
| 16 | OPERAZIONE RI<br>Offensiva in Nuova Guinea                                                      | 3 | 7 | 5 | 4 | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità di terra ed aeree.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 17 | CONTRATTACCO GIAPPONESE<br>NELL'ISOLA DI SAVO<br><i>CONTROFFENSIVA</i>                          | 2 | - | 4 | 3 | Reazione | Intercettazione | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> si possono attivare solo unità aeree O navali, non entrambe.<br><b>Vantaggio giapponese nel combattimento notturno:</b> i CA, CL ed APD giapponesi aggiungono 2 alla loro forza di attacco per tutte le battaglie della corrente Offensiva.<br><b>Pescate una carta strategica</b>                                                                                                                          |
| 18 | IL PONTE SUL FIUME KWAI                                                                         | 1 | 3 | - | - | Politica | -               | Se il giapponese controlla gli esagoni 2108 e 2109, diventano vie di trasporto per l'intera partita e qualsiasi HQ giapponese che può tracciare una Via di Trasporto contigua mediante la ferrovia Kwai a Rangoon controllata dal giapponese aggiunge +1 al suo valore di efficienza se sono attivate unità in Burma o India Settentrionale. Ponete il segnalino <i>Ponte sul Fiume Kwai</i> sulla mappa.<br><b>Rimuovetela dopo l'uso se giocata come evento.</b> |

|    |                                                                                                     |   |   |   |   |          |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 19 | CONDIZIONI METEO<br><i>Piogge monsoniche annullano l'offensiva</i>                                  | 2 | - | 4 | - | Reazione | - | L'Offensiva Alleata viene annullata. Rimettete le unità nelle loro posizioni iniziali.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 20 | BATTAGLIA NAVALE DI GUADALCANAL                                                                     | 2 | 3 | 5 | 5 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Bombardamento degli aeroporti:</b> se, prima della reazione, una BB giapponese occupa un esagono di battaglia che contiene un'unità aerea Alleata, ma nessuna BB Alleata, allora un'unità aerea alleata (massimo) è ridotta (a scelta del giapponese) di un livello prima del combattimento aeronavale (anche se ciò elimina l'unità).                                                                                                                                         |
| 21 | MAHTAMA GHANDI<br>Sciopero dei lavoratori in India                                                  | 3 | - | 5 | - | Reazione | - | Può essere giocata solo come reazione ad un'Offensiva dell'HQ SEAC. Annulla una offensiva di questo HQ e l'Alleato deve ridurre un Corpo Indiano che è a piena forza (non si può eliminare un'unità ridotta, se non ve ne sono allora nessun effetto).<br><b>Pescare una carta strategica.</b><br><b>Rimuovere se giocata come evento.</b>                                                                                                                                                                            |
| 22 | CONDIZIONI METEO<br><i>Piogge monsoniche annullano l'offensiva</i>                                  | 2 | - | 4 | - | Reazione | - | L'Offensiva Alleata viene annullata. Rimettete le unità nelle loro posizioni iniziali.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 23 | OPERAZIONE RE<br><i>Attacco a Milne Bay</i>                                                         | 2 | 6 | 4 | 3 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Unità di élite:</b> il giapponese ottiene un modificatore +1 al combattimento di terra se qualsiasi unità di terra della dimensione di brigata viene coinvolta nel combattimento di terra in questa Offensiva.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 24 | ATTACCO DI SOTTOMARINI<br><i>Il I-168 affondò la portaerei Yorktown dopo la battaglia di Midway</i> | 1 | - | 3 | - | Reazione | - | Giocatela durante un'offensiva; alla fine di tutto il combattimento contro qualsiasi unità navale Alleata attiva, oppure contro qualsiasi unità navale Alleata attiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esagono di battaglia. Con un tiro di 0-4 l'Alleato perde un livello di unità navale (a scelta del giapponese, questo può eliminare un'unità). Con 5-9 nessun effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b>                                                                                     |
| 25 | OPERAZIONE KA<br><i>Battaglia per le Solomone Orientali</i>                                         | 3 | 7 | 5 | 4 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Confusione tattica Alleata:</b> le unità navali portaerei americane diminuiscono di 2 la loro forza di attacco per tutta questa Offensiva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 26 | CHANG KAI-SHEK<br><i>Offensiva anticomunista</i>                                                    | 2 | - | 4 | - | Politica | - | Spostate il segnalino della Cina di una casella a sinistra verso Caduta del Governo. Se viene mosso nella casella Caduta del Governo la Cina si arrende immediatamente.<br><b>Rimuovetela dopo l'uso se usata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 27 | ATTACCO DI SOTTOMARINI<br><i>Il I-19 affondò la portaerei Wasp</i>                                  | 1 | - | 3 | - | Reazione | - | Giocatela durante un'offensiva; alla fine di tutto il combattimento contro qualsiasi unità navale Alleata attiva, oppure contro qualsiasi unità navale Alleata attiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esagono di battaglia. Con un tiro di 0-4 l'Alleato perde un livello di unità navale (a scelta del giapponese, questo può eliminare un'unità). Con 6-8 ne perde due navale (a scelta del giapponese, questo può eliminare un'unità), con 9 nessun effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b> |
| 28 | GRANDE OPERAZIONE TOKYO EXPRESS<br><i>Battaglia di Capo Speranza</i>                                | 3 | 7 | 5 | 4 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> può essere attivata una sola unità di terra (di qualsiasi dimensione)<br><b>Bonus:</b> ponete il segnalino <i>Tokyo Express</i> in qualsiasi esagono controllato dal giapponese. vedere le Vie di Rifornimento di Emergenza per l'uso di questo segnalino.                                                                                                                                                                                                     |
| 29 | FLOTTA COMBINATA<br>Battaglia di Santa Cruz                                                         | 3 | 7 | 5 | 4 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità aeree e navali<br><b>Tattiche efficaci degli aerosiluranti:</b> aumentate di 2 la forza di attacco delle portaerei giapponesi per tutta questa offensiva                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|    |                                                                    |   |   |   |   |          |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|--------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 30 | ISTRUTTORI DI VOLO<br><i>Miglior addestramento e manutenzione</i>  | 3 | - | 5 | - | Risorsa  | - | <b>3 rimpiazzi aerei:</b> il giapponese riceve 3 rimpiazzi aerei che può usare immediatamente o conservarli per l'uso futuro.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 31 | NUOVO PIANO OPERAZIONALE<br><i>Fortificazioni nelle isole</i>      | 3 | - | 5 | - | Militare | - | Il giapponese ottiene una modifica di +1 al combattimento di terra per il resto del gioco, nelle battaglie che avvengono nelle isole di un esagono. Ponete il segnalino [+1 DEFENSIVE DOCTRINE] nella tabella del turno per ricordarlo.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                               |
| 32 | OPERAZIONE I-GO<br><i>Offensiva aerea</i>                          | 3 | 7 | 5 | 4 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità aeree<br><b>Trasferimento aereo:</b> il giapponese ottiene una modifica di +1 al tiro di dado nel combattimento aeronavale se la battaglia avviene entro 6 esagoni da una CV o CVL giapponese inattiva.                                                                                                                                                                                |
| 33 | INTERVENTO IMPERIALE                                               | 2 | - | 4 | - | Politica | - | Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi giapponese, girate il segnalino. Se già cessata non vi sono altri effetti.<br><b>Bonus:</b> se questa carta viene giocata come evento, il giapponese ha la possibilità di scartare una carta a sua scelta rimpiazzandola con una qualsiasi delle carte scartate (ma non quelle rimosse dal gioco)                                                                                                                               |
| 34 | DISPUTA TRA ESERCITO E MARINA US<br><i>Ritardo dei rinforzi US</i> | 2 | - | 4 | - | Politica | - | Girate il segnalino di rivalità Interarmi US dalla parte Rivalità. Nessun altro effetto se già in essere.<br><b>Pescare una carta strategica</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 35 | OPERAZIONE KE<br><i>Evacuazione di Guadalcanal</i>                 | 3 | - | 5 | - | Militare | - | Scegliete un esagono costiero occupato dal giapponese. Sino a 3 unità di terra giapponesi nell'esagono ed in tutti quelli adiacenti (che possono non essere costieri) possono effettuare il movimento strategico navale (senza usare ASP) da questi esagoni ad un singolo esagono amico con porto. Non si può iniziare alcuna battaglia. Questo movimento non viene influenzato dalle ZOI Alleate, ma si applicano tutte le altre condizioni per il movimento navale strategico. |
| 36 | ATTACCO DI SOTTOMARINI<br><i>Il I-26 danneggiò la Saratoga</i>     | 1 | - | 3 | - | Reazione | - | Giocatela durante un'offensiva, prima dell'inizio della fase di combattimento contro qualsiasi unità navale Alleata attiva, o contro qualsiasi unità navale Alleata attiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esagono di battaglia. Con un tiro di 0-4 viene eliminato un livello di unità navale a scelta del giapponese, si può eliminare un'unità. Con 5-9 nessun effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b>                                                 |
| 37 | 1° FLOTTA SCORTA CONVOGLI<br><i>Organizzazione delle scorte</i>    | 3 | - | 5 | 2 | Risorsa  | - | Il giapponese piazza il segnalino di scorte [ESCORTS] sulla tabella del turno nel lato +2 o lo gira dal lato +4 se già lì. Vedere la guerra sottomarina per gli effetti.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 38 | GRAN COMANDO SCORTE<br><i>Migliore organizzazione delle scorte</i> | 3 | - | 5 | 2 | Risorsa  | - | Il giapponese piazza il segnalino di scorte [ESCORTS] sulla tabella del turno nel lato +2 o lo gira dal lato +4 se già lì. Vedere la guerra sottomarina per gli effetti.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 39 | SUBHAS CHANDRA BOSE<br><i>Esercito indiano pro-Giappone</i>        | 2 | - | 4 | - | Risorsa  | - | <b>2 rimpiazzi di terra:</b> il giapponese riceve 2 rimpiazzi di terra che può usare immediatamente. L'unità di terra che li riceve deve trovarsi entro 3 esagoni da Rangoon (2008) per poterli ricevere.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                           |
| 40 | OPERAZIONE U-GO<br><i>Offensiva a Burma</i>                        | 3 | 7 | 5 | 4 | Reazione | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità aeree e di terra                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|    |                                                                                          |   |   |   |                                        |          |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|----------------------------------------|----------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 41 | PATRICK HURLEY<br><i>Fallisce la riconciliazione tra nazionalisti e comunisti cinesi</i> | 3 | - | 5 | -                                      | Politica | -               | Spostate il segnalino della Cina di una casella a sinistra verso Caduta del Governo. Se viene mosso nella casella Caduta del Governo, la Cina si arrende immediatamente.<br><b>Rimuovetela dopo l'uso se usata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 42 | ICHI-GO<br><b>Offensiva in Cina</b>                                                      | 3 | - | 5 | -                                      | Politica | -               | Spostate il segnalino della Cina di una casella a sinistra verso Caduta del Governo. Se viene mosso nella casella Caduta del Governo, la Cina si arrende immediatamente.<br><b>Rimuovetela dopo l'uso se usata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 43 | DIMISSIONI DI TOJO<br><i>Moderati al potere</i>                                          | 1 | - | 3 | -                                      | Politica | -               | Se il turno è il 1944 o in seguito, questa carta <i>deve</i> essere giocata come evento, altrimenti è opzionale usarla come EC, la si può usare come OC o scartarla. Diminuite la Volontà Politica US di 2. Si soddisfa il prerequisito per giocare la carta Alleata Invasione della Manciuria. Girate il segnalino di turno di gioco dalla parte Tojo Resigns (dimissioni di Tojo).<br><b>Rimescolare:</b> se questa carta viene giocata come OC o è scartata, rimescolate il mazzo giapponese alla fine del corrente turno. Questa carta non può essere giocata come Offensiva Futura.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b> |
| 44 | TOKYO EXPRESS<br><i>Rinforzi a Bougainville</i>                                          | 3 | 7 | 5 | 4                                      | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Bonus:</b> il giapponese ottiene temporaneamente 2 ASP che possono essere usati durante questa offensiva. Ponete il segnalino Tokyo Express in qualsiasi esagono controllato dal giapponese. Vedere le vie di rifornimento di emergenza per l'uso del segnalino.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 45 | OPERAZIONE SHO-GO<br><b>Controffensiva</b>                                               | 3 | - | 5 | 5 Se HQ Flotta Combinata, altrimenti 4 | Reazione | Intercettazione | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Bonus:</b> se si gioca una carta di reazione Kamikaze assieme a questa carta, aumentate l'effetto della carta Kamikaze di una perdita di livello navale Alleata in più.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 46 | OPERAZIONE A-GO<br><i>Battaglia del Mar delle Filippine</i><br><b>Controffensiva</b>     | 3 | - | 5 | 5 Se HQ Flotta Combinata, altrimenti 4 | Reazione | Intercettazione | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Intercettazioni tattiche:</b> le portaerei americane aumentano di 2 il loro valore di difesa per la durata dell'Offensiva.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 47 | VADM KONDO<br><i>Conquista delle Indie Orientali Olandesi</i>                            | 3 | 7 | 5 | 7                                      | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> HQ Sud o Mari del Sud (SS) solamente<br><b>Tattiche degli idrovolanti:</b> le CA giapponesi aggiungono 2 alla loro forza di attacco per questa offensiva.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 48 | GENERALE ADACHI<br><i>Offensiva in Nuova Guinea</i>                                      | 3 | 7 | 5 | 5                                      | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> HQ Sud o Mari del Sud (SS) solamente<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità di terra ed aeree.<br><b>Bonus:</b> né l'HQ né le unità attivate possono essere in rifornimento per poter essere attivate, ma devono essere entro il raggio dall'HQ.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 49 | CAMBIO DI CODICE JN 25                                                                   | 1 | - | 3 | -                                      | Reazione | Intercettazione | Pescate una carta strategica.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 50 | HA-GO<br><i>Offensiva a Burma</i>                                                        | 3 | 7 | 5 | 6                                      | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> HQ Sud o Mari del Sud (SS) solamente<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità di terra ed aeree                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 51 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore dell'Asse</i>                                     | 3 | - | 5 | -                                      | Politica | -               | Diminuite il segnalino di WIE di un numero di caselle associato all'anno del corrente turno: 1942: 2, 1943: 1, 1944-45 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 52 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore dell'Asse</i>                                     | 3 | - | 5 | -                                      | Politica | -               | Diminuite il segnalino di WIE di un numero di caselle associato all'anno del corrente turno: 1942: 2, 1943: 1, 1944-45 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|    |                                                        |   |   |   |   |          |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|--------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 53 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore dell'Asse</i>   | 3 | - | 5 | - | Politica | - | Diminuite il segnalino di WIE di un numero di caselle associato all'anno del corrente turno: 1942: 2, 1943: 1, 1944-45 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 54 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore dell'Asse</i>   | 3 | - | 5 | - | Politica | - | Diminuite il segnalino di WIE di un numero di caselle associato all'anno del corrente turno: 1942: 2, 1943: 1, 1944-45 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 55 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria maggiore dell'Asse</i> | 3 | - | 5 | - | Politica | - | Diminuite il segnalino di WIE di un numero di caselle associato all'anno del corrente turno: 1942: 2, 1943-44: 1, 1945 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 56 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore dell'Asse</i>   | 3 | - | 5 | - | Politica | - | Diminuite il segnalino di WIE di un numero di caselle associato all'anno del corrente turno: 1942: 2, 1943: 1, 1944-45 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 57 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore dell'Asse</i>   | 3 | - | 5 | - | Politica | - | Diminuite il segnalino di WIE di un numero di caselle associato all'anno del corrente turno: 1942: 2, 1943: 1, 1944-45 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 58 | FORZA OCCIDENTALE<br><i>Conquista di Sumatra</i>       | 3 | 7 | 5 | 5 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> HQ Sud o Mari del Sud (SS) solamente<br><b>Paracadutisti:</b> Prima del movimento, ponete un segnalino di controllo giapponese in un esagono che sia entro il raggio esteso da un'unità aerea giapponese attiva se (1) l'esagono è non occupato o è occupato esclusivamente da un Reggimento olandese; e (2) l'esagono non si trova entro una ZOI Alleata non neutralizzata. Eliminate il Reggimento olandese.                                                                                                               |
| 59 | FORZA CENTRALE<br><i>Conquista del Borneo</i>          | 3 | 7 | 5 | 5 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> HQ Sud o Mari del Sud (SS) solamente<br><b>Paracadutisti:</b> Prima del movimento, ponete un segnalino di controllo giapponese in un esagono che sia entro il raggio esteso da un'unità aerea giapponese attiva se (1) l'esagono è non occupato o è occupato esclusivamente da un Reggimento olandese; e (2) l'esagono non si trova entro una ZOI Alleata non neutralizzata. Eliminate il Reggimento olandese.                                                                                                               |
| 60 | FORZA ORIENTALE<br><i>Conquista di Celebes</i>         | 3 | 7 | 5 | 5 | Militare | - | <b>Attivazione:</b> HQ Sud o Mari del Sud (SS) solamente<br><b>Paracadutisti:</b> Prima del movimento, ponete un segnalino di controllo giapponese in un esagono che sia entro il raggio esteso da un'unità aerea giapponese attiva se (1) l'esagono è non occupato o è occupato esclusivamente da un Reggimento olandese; e (2) l'esagono non si trova entro una ZOI Alleata non neutralizzata. Eliminate il Reggimento olandese.                                                                                                               |
| 61 | ATTACCO KAMIKAZE                                       | 2 | - | 4 | - | Reazione | - | Giocatela prima di una battaglia dell'Offensiva che sia entro 11 esagoni da Tokyo (3706) ed entro il raggio esteso di un'unità aerea giapponese. Il giapponese elimina due livelli di unità navali Alleate a sua scelta (senza eliminare un'unità a meno che non vi sia altra scelta) e riducendo l'unità aerea giapponese usata di un livello (anche eliminandola). Non più di un Kamikaze per battaglia, ma è consentito più di un Kamikaze per Offensiva.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b> |
| 62 | ATTACCO KAMIKAZE                                       | 2 | - | 4 | - | Reazione | - | Giocatela prima di una battaglia dell'Offensiva che sia entro 11 esagoni da Tokyo (3706) ed entro il raggio esteso di un'unità aerea giapponese. Il giapponese elimina due livelli di unità navali Alleate a sua scelta (senza eliminare un'unità a meno che non vi sia altra scelta) e riducendo l'unità aerea giapponese usata di un livello (anche eliminandola). Non più di un Kamikaze per battaglia, ma è consentito più di un Kamikaze per Offensiva.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b> |

|    |                                                        |   |   |   |                            |          |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|--------------------------------------------------------|---|---|---|----------------------------|----------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 63 | ATTACCO KAMIKAZE                                       | 2 | - | 4 | -                          | Reazione | -               | Giocatela prima di una battaglia dell'Offensiva che sia entro 11 esagoni da Tokyo (3706) ed entro il raggio esteso di un'unità aerea giapponese. Il giapponese elimina due livelli di unità navali Alleate a sua scelta (senza eliminare un'unità a meno che non vi sia altra scelta) e riducendo l'unità aerea giapponese usata di un livello (anche eliminandola). Non più di un Kamikaze per battaglia, ma è consentito più di un Kamikaze per Offensiva.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b> |
| 64 | CONDIZIONI METEO<br><i>Tifone Hasley</i>               | 2 | - | 4 | -                          | Reazione | -               | <b>Offensiva Alleata annullata.</b> Tutte le unità tornano nelle loro locazioni iniziali. Il giapponese può ridurre una CA Alleata a piena forza o una DD (a sua scelta) che è stata attivata per l'Offensiva annullata. Non si può eliminare in questo modo l'unità. Se non vi sono unità navali specificate, non vi sono altri effetti.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                    |
| 65 | MISSIONE SUICIDA DELLA YAMATO<br><b>Controffensiva</b> | 1 | - | 4 | +1 rispetto all'OC Alleato | Reazione | Intercettazione | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità aeree e navali. Nel movimento post battaglia, se la Yamato è sulla mappa deve essere ridotta di un livello, anche se non ha partecipato alla battaglia.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 66 | ATTACCO KAMIKAZE                                       | 2 | - | 4 | -                          | Reazione | -               | Giocatela prima di una battaglia dell'Offensiva che sia entro 11 esagoni da Tokyo (3706) ed entro il raggio esteso di un'unità aerea giapponese. Il giapponese elimina due livelli di unità navali Alleate a sua scelta (senza eliminare un'unità a meno che non vi sia altra scelta) e riducendo l'unità aerea giapponese usata di un livello (anche eliminandola). Non più di un Kamikaze per battaglia, ma è consentito più di un Kamikaze per Offensiva.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b> |
| 67 | ESERCITO/MARINA GIAPPONESI<br><i>Accordo congiunto</i> | 2 | - | 4 | -                          | Politico | -               | Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi giapponese, girate il segnalino. Se già cessata non vi sono altri effetti.<br><b>Bonus:</b> se questa carta viene giocata come evento, il giapponese ha la possibilità di scartare una carta a sua scelta rimpiazzandola con una qualsiasi delle carte scartate (ma non quelle rimosse dal gioco)                                                                                                                                                                                               |
| 68 | ESERCITO/MARINA GIAPPONESI<br><i>Accordo congiunto</i> | 2 | - | 4 | -                          | Politico | -               | Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi giapponese, girate il segnalino. Se già cessata non vi sono altri effetti.<br><b>Bonus:</b> se questa carta viene giocata come evento, il giapponese ha la possibilità di scartare una carta a sua scelta rimpiazzandola con una qualsiasi delle carte scartate (ma non quelle rimosse dal gioco)                                                                                                                                                                                               |
| 69 | CAMBIO DI CODICE JN 25                                 | 1 | - | 3 | -                          | Reazione | Intercettazione | Pescate una carta strategica.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 70 | CAMBIO DI CODICE JN 25                                 | 1 | - | 3 | -                          | Reazione | Intercettazione | Pescate una carta strategica.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 71 | INTERCETTORI D'ALTA QUOTA                              | 3 | - | 5 | -                          | Militare | -               | <b>2 Rimpiazzi Aerei:</b> Il giapponese riceve 2 livelli di rimpiazzi aerei. Questi livelli possono essere usati immediatamente o usati in seguito.<br><b>Bonus:</b> aggiungete 1 ai tiri di dado per il Bombardamento Strategico sino a quando l'Alleato non controlla una base aerea entro 5 esagoni da Tokyo. Ponete il segnalino di intercettori [ <i>HIGH ALTITUDE INTERCEPTORS</i> ] nella tabella del turno per ricordarlo<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                   |
| 72 | CONVERSIONE DELLE PORTAEREI<br><i>Rinforzi</i>         | 3 | - | 5 | -                          | Risorsa  | -               | <b>3 rimpiazzi navali:</b> il giapponese riceve 3 rimpiazzi navali che sono registrati ed usati nel turno corrente o in futuri turni.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

|    |                                                                                                          |   |   |   |   |          |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 73 | FORMICHE<br><i>Rinforzi al traffico di barconi giapponesi</i>                                            | 2 | 6 | 4 | 3 | Risorsa  | - | Se l'Alleato non ha ancora giocato l'evento Motovedette (carta 23) il giapponese riceve il segnalino di Barconi (BARGE) e gira il suo segnalino ASP dalla parte Barconi. Può usare il movimento con barconi sino a quando l'Alleato non gioca Motovedette.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                          |
| 74 | ROSA DI TOKYO<br><i>La signora Iva Ikuko d'Aquino</i>                                                    | 1 | - | 3 | - | Politica | - | Diminuite la Volontà Politica US di uno<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 75 | ATTACCO DI SOTTOMARINI                                                                                   | 1 | - | 3 | - | Reazione | - | Giocatela durante un'offensiva, prima dell'inizio della fase di combattimento contro qualsiasi unità navale Alleata attiva, o contro qualsiasi unità navale Alleata attiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esagono di battaglia. Con un tiro di 0-4 viene eliminato un livello di unità navale a scelta del giapponese, si può eliminare un'unità. Con 5-9 nessun effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b>                                                                                                                 |
| 76 | OPERAZIONE TSURUGI<br><i>Attacco giapponese contro una base di B29 con l'unità paracadutisti Giretsu</i> | 2 | 6 | 4 | 1 | Militare | - | <b>Condizioni:</b> Si può attivare qualsiasi unità aerea o navale, ma una sola unità di terra di dimensione brigata.<br><b>Bonus:</b> Se l'Alleato ha un'unità LRB B29 entro 8 esagoni da Tokyo (3706) o nella casella delle Unità Aeree in Cina, il giapponese tira un dado. Con 0-4 si perde un livello di B29 (a scelta del giapponese), con 5-6 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                 |
| 77 | SCARISTA' DI CARBURANTW<br><i>Il giapponese sposta la flotta</i>                                         | 3 | - | 5 | - | Militare | - | Per la mancanza di carburante il giapponese può spostare l'HQ Flotta Combinata e sino a 4 unità navali di qualsiasi tipo dalla loro corrente località a qualsiasi porto che si trovi entro 3 esagoni da uno spazio con risorsa. Questo movimento non può passare da una ZOI Aerea Alleata non neutralizzata.                                                                                                                                                                                                                                     |
| 78 | UNITA' AEREA TAINAN<br><i>Rinforzo</i>                                                                   | 1 | - | 3 | - | Risorsa  | - | Il giapponese riceve l'unità aerea Tainan, che può essere posta in qualsiasi aeroporto amico rifornito entro il raggio da un HQ giapponese in rifornimento.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 79 | RAID DI TINIAN<br><i>Attacco a una base di B29</i>                                                       | 2 | 6 | 4 | 1 | Militare | - | <b>Condizioni:</b> Si può attivare qualsiasi unità aerea o navale, ma una sola unità di terra di dimensione brigata.<br><b>Bonus:</b> Se l'Alleato ha un'unità LRB B29 entro 8 esagoni da Tokyo (3706) o nella casella delle Unità Aeree in Cina, il giapponese tira un dado. Con 0-4 si perde un livello di B29 (a scelta del giapponese), con 5-6 nessun effetto.<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                 |
| 80 | ATTACCO AEREO LANCIATO DA SOTTOMARINI AL CANALE DI PANAMA                                                | 2 | - | 4 | - | Militare | - | I rinforzi Alleati per il turno seguente sono ritardati. Poneteli nella casella del ritardo quando arrivano. Se sono già ritardati, nessun effetto aggiuntivo. Ponete il segnalino di attacco a Panama per ricordarlo.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                       |
| 81 | ATTACCO KAMIKAZE                                                                                         | 2 | - | 4 | - | Reazione | - | Giocatela prima di una battaglia dell'Offensiva che sia entro 11 esagoni da Tokyo (3706) ed entro il raggio esteso di un'unità aerea giapponese. Il giapponese elimina due livelli di unità navali Alleate a sua scelta (senza eliminare un'unità a meno che non vi sia altra scelta) e riducendo l'unità aerea giapponese usata di un livello (anche eliminandola). Non più di un Kamikaze per battaglia, ma è consentito più di un Kamikaze per Offensiva.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b> |
| 82 | SCIOPERO DI LAVORATORI INDIANI                                                                           | 3 | - | 5 | - | Politica | - | Spostate il segnalino dell'India nella casella Rivolta, e se già in quella casella nessun effetto.<br><b>Bonus:</b> l'Alleato perde 1 rimpiazzo di terra nel turno seguente e qualsiasi altro rimpiazzo di terra disponibile nel turno seguente può essere usato solo per unità non del Commonwealth.                                                                                                                                                                                                                                            |

|    |                                                                      |   |   |   |   |          |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|----------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | INVASIONE DI JAVA<br><i>Battaglia del Mar di Java</i>                | 2 | 6 | 4 | 4 | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> solo HQ Sud<br><b>Siluri:</b> le unità navali giapponesi CA, CL ed APD aggiungono 2 alla forza di attacco per la durata di questa offensiva.                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 84 | CAMBIO DI CODICE JN 25                                               | 1 | - | 3 | - | Reazione | Intercettazione | <b>Pescate una carta strategica.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 85 | BATTAGLIA DI KOLOMBANGARA<br><i>Controffensiva</i>                   | 2 | - | 4 | - | Reazione | Intercettazione | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Valore Logistico:</b> pari al valore OC Alleato<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità navali<br><b>Rimuovetela se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                               |
| 86 | ATTACCO DI SOTTOMARINI<br><i>Il I-58 affondò il USS Indianapolis</i> | 1 | - | 3 | - | Reazione | -               | Giocatela durante un'offensiva; alla fine di tutto il combattimento contro qualsiasi unità navale Alleata attiva, oppure contro qualsiasi unità navale Alleata attiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esagono di battaglia. Con un tiro di 0-7 l'Alleato perde un livello di unità navale (a scelta del giapponese, questo può eliminare un'unità). Con 8-9 nessun effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b> |

## ALLEATO

| NR | TITOLO                                                                           | Valore operativo | EC | OC | Logistico | Tipo     | Informazioni    | Descrizione                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|------------------|----|----|-----------|----------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | MARCIA DELLA MORTE A BATAAN<br><i>Atrocità</i>                                   | 1                | -  | 1  | -         | Politica | -               | Aumentare la Volontà Politica US di uno se il giapponese controlla Manila (2813)<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 2  | DIBATTITO NEL QUATIER GENERALE IMPERIALE<br><i>Rivalità Interarmi giapponese</i> | 1                | -  | 1  | -         | Politica | -               | Girate il segnalino di rivalità Interarmi giapponese dalla parte indicante la rivalità. Nessun altro effetto se già in essere.<br><b>Pescare una carta strategica</b>                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 3  | PRIMO MINISTRO CURTIN                                                            | 1                | -  | 1  | -         | Risorsa  | -               | <b>2 rimpiazzi di terra:</b> gli australiani ottengono due rimpiazzi di terra che devono essere usati immediatamente per riportare unità australiane ridotte a piena forza, o da eliminare a forza ridotta o piena, e sono poste in qualsiasi porto australiano in rifornimento. I rimpiazzi non usati sono perduti.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                       |
| 4  | CONFERENZA DI ARCADIA                                                            | 1                | -  | 1  | -         | Politica | -               | Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi US, rigirate il segnalino dalla parte accordo strategico. Se già da questa parte nessun altro effetto. Inoltre, l'Alleato riceve l'HQ ABDA, che viene posto in qualsiasi porto rifornito a Java, Borneo, Sumatra o Celebes. Se non vi è un tale porto disponibile questo HQ è rimosso permanentemente dal gioco.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>          |
| 5  | OPERAZIONE MATADOR<br><i>Offensiva di anticipazione in Malesia</i>               | 2                | -  | 2  | 3         | Reazione | Intercettazione | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ Alleato<br><b>Condizioni:</b> Non si possono usare ASP.<br><b>Bonus:</b> difese in allerta, aggiungere 2 alla forza di difesa delle unità aeree Alleate.                                                                                                                                                                                                                             |
| 6  | RAID DI DOOLITTLE<br><i>Bombardieri US attaccano il Giappone</i>                 | 3                | -  | 3  | -         | Politica | -               | Aumentate la Volontà Politica US di uno. Il gioco di questo evento è la pre-condizione per la carta giapponese numero 6: <i>Rappresaglia per il Raid di Doolittle</i> . Ponete il segnalino del raid nella tabella del turno per ricordarlo.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                               |
| 7  | JOE STILWELL<br><i>Offensiva a Burma</i>                                         | 2                | 4  | 2  | 4         | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> solo HQ SEAC<br><b>Condizioni:</b> si possono attivare solo unità di aria e terra<br><b>I Predoni di Merrill:</b> in qualsiasi combattimento di terra di qualsiasi battaglia causata da questa Offensiva, l'Alleato aggiunge 2 a tutti i tiri di dado nel combattimento di terra per la durata dell'Offensiva per l'assistenza del 5307° gruppo misto.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b> |
| 8  | GUARDIE COSTIERE AUSTRALIANE<br><b>Informazioni</b>                              | 1                | -  | 1  | -         | Reazione | Intercettazione | <b>Condizioni:</b> può essere giocata solo se sono attivate unità aeree o navali giapponesi in questa offensiva.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                    |
| 9  | OLYMPIC E CORONET<br><i>Invasione del Giappone</i>                               | 3                | 5  | 3  | 12        | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> solo HQ SW o Pacifico Centrale<br><b>Condizioni:</b> per giocare questa carta come evento, almeno un esagono di isola giapponese deve essere dichiarato esagono di battaglia e deve esistere un potenziale combattimento nell'esagono di isola giapponese designato.<br><b>Bonus:</b> l'Alleato ottiene temporaneamente 4 ASP che possono essere usati per questa offensiva.                      |

|    |                                                                                          |   |   |   |   |          |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 | GENERALE DOUGLAS MACARTHUR<br><i>Prima strategia il Pacifico</i>                         | 1 | - | 1 | - | Politica | -                  | Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi US, rigirate il segnalino dalla parte accordo strategico. Se già da questa parte nessun altro effetto.<br><b>Bonus:</b> se questa carta viene giocata come evento, l'Alleato ha la possibilità di scartare una carta a sua scelta e rimpiazzarla con una carta presa tra quelle scartate (non rimosse dal gioco)<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                            |
| 11 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore Alleata</i>                                       | 2 | - | 2 | - | Politica | -                  | Aumentate il segnalino WIE di un numero di colpi a seconda dell'anno del turno corrente: 1942 – 1, 1943 – 1, 1944 – 2, 1945 – 3<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 12 | COMANDANTE ROCHEFORT<br>Successo HYPO – Decrittato il codice JN25<br><b>Informazioni</b> | 2 | - | 2 | - | Reazione | Imboscata          | <b>Bonus:</b> durante tutte le battaglie di questa Offensiva, l'Alleato ottiene un colpo critico con tutti i tiri di dado aeronavali modificati di 9 o più.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 13 | OPERAZIONE WATCHTOWER<br><i>Invasione di Guadalcanal</i>                                 | 3 | - | 3 | 5 | Militare | Attacco a sorpresa | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> può essere attivata massimo un'unità di terra per questa Offensiva                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 14 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore Alleata</i>                                       | 2 | - | 2 | - | Politica | -                  | Aumentate il segnalino WIE di un numero di colpi a seconda dell'anno del turno corrente: 1942 – 1, 1943 – 1, 1944 – 2, 1945 – 3<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 15 | RIPARAZIONE EROICA<br><i>Riparazioni di emergenza in battaglia</i>                       | 2 | - | 2 | - | Risorsa  | -                  | <b>2 rimpiazzi navali:</b> l'Alleato ottiene 2 rimpiazzi navali US che devono essere usati immediatamente. I rimpiazzi non usati sono persi. Se l'Alleato riposta in gioco un'unità eliminata, viene posta entro il raggio di un HQ US o Comune, in qualsiasi porto amico rifornito                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 16 | RAID NELL'ISOLA DI MAKIN                                                                 | 1 | - | 1 | - | Militare | -                  | Un'unità aerea giapponese (a scelta dell'Alleato) che si trova in un esagono di isola non giapponese entro il raggio di un HQ US viene ridotta di un livello, anche se questo la elimina.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 17 | PONTE AEREO IN CINA                                                                      | 2 | - | 2 | - | Risorsa  | -                  | <b>Operazioni di trasporto aereo in Cina:</b> girate il segnalino dello Stato della Strada di Burma dalla parte Trasporto Aereo per il resto del gioco.<br><b>Bonus:</b> l'unità aerea AVG (che normalmente non può ricevere rimpiazzi) o un'unità aerea 14 AF (una delle due) riceve immediatamente un livello di rimpiazzi se si trova in India Settentrionale, Burma, o nella casella Unità Aeree in Cina. Questo rimpiazzo può essere usato per riportare in gioco un'unità della 14 AF in gioco (ma non la AVG) se eliminata, in qualsiasi aeroporto amico rifornito dell'India Settentrionale o Burma.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b> |
| 18 | EDWIN BOOZ<br><i>Consulente della Difesa</i>                                             | 1 | - | 1 | - | Risorsa  | -                  | L'Alleato riceve immediatamente 1 ASP permanente.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 19 | OPERAZIONE ANAKIM<br><i>Offensiva a Burma</i>                                            | 2 | 4 | 2 | 3 | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità di terra ed aeree                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 20 | HALSEY RIMPIAZZA GHORMLEY<br><i>Spirito offensivo</i>                                    | 1 | 3 | 1 | 4 | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> solo HQ Halsey Sud<br><b>Condizioni:</b> se è in gioco l'HQ Sud Ghormley, rimuovetelo e piazzate al suo posto l'HQ Halsey nella sua locazione. Se non è ancora in gioco, viene rimosso dal gioco e viene messo in gioco l'HQ Halsey Sud in qualsiasi porto amico in rifornimento.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|    |                                                                   |   |   |   |                                            |          |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-------------------------------------------------------------------|---|---|---|--------------------------------------------|----------|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 21 | OPERAZIONE CARTWHEEL                                              | 3 | 5 | 3 | 6 e in gioco HQ US SW PAC, 4 per gli altri | Militare | -         | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 22 | ORDE WINGATE<br><i>Personaggio</i>                                | 2 | - | 2 | -                                          | Reazione | -         | Annullate l'attivazione di un'unità di terra giapponese a scelta dell'Alleato durante un'operazione a Burma o India Settentrionale. Riponete nell'esagono iniziale l'unità deattivata.<br><b>77° Brigata SF:</b> l'Alleato ottiene la Brigata 77° SF come rinforzo nel corso del turno di gioco seguente (non può essere ritardata). Ponete l'unità nella tabella del turno per ricordarlo.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b> |
| 23 | MOTOVEDETTE                                                       | 2 | - | 2 | -                                          | Risorsa  | -         | Rimuovete permanentemente il segnalino di barconi giapponese. Girate il segnalino ASP giapponese dalla parte no barconi. Se i barconi non sono correntemente in gioco (carta 73) quell'evento viene annullato permanentemente. Ponete il segnalino PT BOAT nella tabella del turno per ricordarlo.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                   |
| 24 | BOMBARDAMENTO "A RIMBALZO"<br><i>Battaglia del Mar di Bismark</i> | 2 | - | 2 | -                                          | Reazione | -         | Il giapponese perde permanentemente un ASP a meno che non sia l'ultimo rimasto<br><b>Bonus:</b> Prima della battaglia, se un'unità navale giapponese attiva CA, CL o APD ha mosso entro il raggio esteso di un'unità aerea US non LRB, perde un livello di forza. Se vale per più di una unità navale, sceglie il giapponese.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                        |
| 25 | OPERAZIONE LILLIPUT<br><i>Burma, offensiva in Nuova Guinea</i>    | 1 | 4 | 2 | 3                                          | Militare | -         | <b>Attivazione:</b> solo HQ SW<br><b>Condizioni:</b> si possono attivare solo unità aeree US ed unità di terra US/australiane (una eccezione alle regole del Comando Nazionale degli HQ Alleati).<br><b>Riservisti US in combattimento:</b> le unità di terra US diminuiscono di uno la forza di attacco per la durata dell'offensiva                                                                                                  |
| 26 | DECRITTATI I CODICI DELL'ESERCITO GIAPPONESE                      | 2 | - | 2 | -                                          | Reazione | Imboscata | <b>Bonus:</b> Per la durata di questa Offensiva, l'Alleato ottiene un +4 in qualsiasi combattimento di terra, oltre al normale modificatore di imboscata per il combattimento aeronavale.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                   |
| 27 | OPERAZIONE VENEGANCE<br><i>Morte di Yamamoto</i>                  | 1 | - | 1 | -                                          | Militare | -         | Rimuovete immediatamente l'HQ Flotta Combinata di Yamamoto dalla sua locazione e rimpiazzatelo con l'HQ Flotta Combinata Orzawa nella stesa locazione<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                       |
| 28 | OPERAZIONE CHRONICLE<br><i>Operazione nell'isola di Woodlark</i>  | 2 | 4 | 2 | 3                                          | Militare | -         | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> se sbarcano unità di terra in qualsiasi isola di un esagono non occupata, ponete un segnalino di controllo Alleato in tutte le isole di un esagono adiacenti non occupate.                                                                                                                                                                                                      |
| 29 | OPERAZIONE TOENAILS<br><i>Invasione della Nuova Georgia</i>       | 2 | 4 | 2 | 4                                          | Militare | -         | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Supporto di Artiglieria:</b> durante tutte le battaglie per questa Offensiva, l'Alleato riceve un +1 nel combattimento di terra                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|    |                                                                  |   |   |   |                                         |          |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|------------------------------------------------------------------|---|---|---|-----------------------------------------|----------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 30 | OPERAZIONE SANDCRAB-COTTAGE<br><i>Riccattura di Attu e Kiska</i> | 2 | 4 | 2 | 4                                       | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> se un'unità giapponese occupa uno o più esagoni nelle isole Aleutine (da 4600 a 5100 inclusi), questo evento deve essere usato per fare battaglia in almeno uno di questi esagoni occupati dal giapponese ALTRIMENTI questa carta va scartata. Se non vi sono giapponesi nelle Aleutine, questo evento deve solo essere giocato come OC.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                             |
| 31 | GIORNO NERO<br><i>Offensiva aerea US in Nuova Guinea</i>         | 3 | 5 | 3 | 6                                       | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità aeree                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 32 | OPERAZIONE RENO II<br><i>Invasione di Rabaul</i>                 | 3 | 5 | 3 | 7 se HQ<br>US SW,<br>4 per gli<br>altri | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 33 | CONFERENZA DEL QUADRANTE<br><i>Offensiva a Burma</i>             | 2 | 4 | 2 | 3                                       | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità di terra ed aeree<br><b>Bonus:</b> Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi US, rigirate il segnalino dalla parte accordo strategico. Se già da questa parte nessun altro effetto. Inoltre l'Alleato può immediatamente costruire la Via di Trasporto Jarhat senza alcun costo. Se Jarhat è già costruita allora può costruire Ledo o Imphal.                                                                                                                        |
| 34 | OPERAZIONE CULVERIN<br><i>Invasione di Sumatra</i>               | 2 | 4 | 2 | 4                                       | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ Comune o del Commonwealth<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità del Commonwealth                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 35 | OPERAZIONE ASH<br><i>Invasione di Vella Lavella</i>              | 2 | - | 2 | 2                                       | Militare | Attacco a Sorpresa | <b>Attivazione:</b> solo HQ Anzac<br><b>Condizioni:</b> può essere attivata qualsiasi unità aerea o navale, ma l'unica di terra che può essere attivata è la 3° divisione NZ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 36 | OPERAZIONE CHERRY BLOSSOM<br><i>Sbarco a Bougainville</i>        | 3 | 5 | 3 | 5                                       | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Bonus:</b> le unità navali CA americane aggiungono 2 alla loro forza di attacco per la durata dell'Offensiva                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 37 | OPERAZIONE GALVANIC<br><i>Invasione delle isole Gilbert</i>      | 3 | - | 3 | 6                                       | Militare | Attacco a Sorpresa | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> può essere attivata una sola unità di terra (di qualsiasi dimensione) nel corso di questa offensiva.<br><b>Carica Banzai:</b> per la durata di questa offensiva se si ha combattimento di terra in un'isola di un esagono, l'Alleato aggiunge 2 al tiro di dado nel combattimento di terra                                                                                                                                                                                                                      |
| 38 | OPERAZIONE TARZAN<br><i>Offensiva a Burma</i>                    | 2 | 4 | 2 | 4                                       | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> l'Alleato può attivare solo unità di terra ed aeree, una delle quali deve essere dell'esercito cinese SE ve ne è una sulla mappa ed entro il raggio dell'HQ. Se non vi è una tale unità, questo requisito viene ignorato.                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 39 | CONFERENZA DEL SESTANTE<br><i>Strada di Burma</i>                | 2 | - | 2 | -                                       | Politica | -                  | Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi US, rigirate il segnalino dalla parte accordo strategico. Se già da questa parte nessun altro effetto.<br><b>Bonus:</b> inoltre l'Alleato riceve immediatamente 3 rimpiazzi di terra cinesi ed 1 aereo Alleato che devono essere usati immediatamente (non possono essere conservati) su unità in rifornimento. Inoltre l'Alleato può immediatamente costruire la Via di Trasporto Jarhat senza alcun costo. Se Jarhat è già costruita allora può costruire Ledo o Imphal.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b> |
| 40 | OPERAZIONE DEXTERITY<br><i>Invasione della Nuova Bretagna</i>    | 3 | 5 | 3 | 5 se HQ<br>SW US,<br>3 per gli<br>altri | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|    |                                                                                        |   |   |   |                                 |          |                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---------------------------------|----------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 41 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore Alleata</i>                                     | 2 | - | 2 | -                               | Politica | -                  | Aumentate il segnalino WIE di un numero di spari a seconda dell'anno del turno corrente: 1942 – 1 , 1943 – 1, 1944 – 2, 1945 – 3<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 42 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria minore Alleata</i>                                     | 2 | - | 2 | -                               | Politica | -                  | Aumentate il segnalino WIE di un numero di spari a seconda dell'anno del turno corrente: 1942 – 1 , 1943 – 1, 1944 – 2, 1945 – 3<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 43 | DISPUTA TRA ESERCITO E MARINA GIAPPONESI                                               | 1 | - | 1 | -                               | Politica | -                  | Questo evento fa iniziare la rivalità Interarmi giapponese, girate il segnalino relativo. Se già in essere, nessun altro effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 44 | OPERAZIONE SQUAREPEG<br><i>Invasione di Green Island</i><br><i>Controffensiva</i>      | 2 | - | 2 | 2                               | Militare | Attacco a Sorpresa | <b>Attivazione:</b> solo HQ Anzac<br><b>Condizioni:</b> può essere attivata qualsiasi unità aerea o navale, ma l'unica di terra che può essere attivata è la 3° Divisione NZ                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 45 | OPERAZIONE FLINTLOCK<br><i>Invasione delle isole Marshall</i>                          | 3 | 5 | 3 | 8 se HQ PAC US, 4 per gli altri | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 46 | OPERAZIONE BREWER<br><i>Invasione dell'isola di Admiralty</i><br><i>Controffensiva</i> | 2 | - | 2 | -                               | Militare | Attacco a Sorpresa | <b>Attivazione:</b> solo HQ SW PAC<br><b>Bonus:</b> Si applica solo se è in effetto la Rivalità Interarmi US. L'Alleato può attivare solo unità della Marina US <u>oppure</u> dell'Esercito US ed un massimo di una unità navale US non portaerei.                                                                                                                                                                                                                                     |
| 47 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria maggiore Alleata</i>                                   | 2 | - | 2 | -                               | Politica | -                  | Aumentate il segnalino WIE di un numero di spari a seconda dell'anno del turno corrente: 1942 – 1 , 1943 – 2, 1944 – 3, 1945 – 3<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 48 | NUOVO ESERCITO CINESE<br><i>Offensiva di Stilwell a Burma</i>                          | 2 | 4 | 2 | 4 se HQ SEAC, 3 gli altri       | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità aeree e di terra<br><b>Bonus:</b> l'Alleato riceve un rimpiazzo di terra cinese da usare solo su un'unità ridotta. Il rimpiazzo non può essere conservato e va usato immediatamente. Inoltre, tutte le unità entro il raggio dall'HQ che si attiva possono essere poi attivate senza alcun costo aggiuntivo di attivazione                                                                   |
| 49 | ROOSVELT MINACCIA CHUNGKING<br><i>Offensiva dell'esercito cinese</i>                   | 1 | - | 1 | -                               | Politica | -                  | Spostate il segnalino della Cina di una casella verso Fronte Stabile, se già lì nessun altro effetto.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 50 | TASKFORCE TORNADO<br><i>Invasione di Hollandia</i>                                     | 2 | 4 | 2 | 4 se HQ SW PAC, 3 gli altri     | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Bonus:</b> Si applica solo se è in effetto la Rivalità Interarmi US. L'Alleato può attivare solo unità della Marina US <u>oppure</u> dell'Esercito US ed un massimo di una unità navale US non portaerei.                                                                                                                                                                                                                                       |
| 51 | CHENAULT<br><i>Offensiva della 14° Forza Aerea</i>                                     | 2 | 4 | 2 | 4                               | Militare | -                  | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità aeree<br><b>Bonus:</b> l'Alleato riceve l'unità aerea non LRB 14 AF in qualsiasi base aerea amica rifornita nell'India Settentrionale o nella casella della Cina. Se non vi sono queste località disponibili, l'unità viene piazzata in qualsiasi base aerea amica rifornita. Se è in gioco l'unità US AVG, rimuovetela immediatamente dal gioco.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b> |
| 52 | ROOSVELT-NIMITZ-MACARTHUR<br><i>Fine della disputa tra esercito e marina US</i>        | 1 | - | 1 | -                               | Politica | -                  | Questo evento fa terminare la rivalità Interarmi US, rigirate il segnalino dalla parte accordo strategico. Se già da questa parte nessun altro effetto.<br><b>Bonus:</b> se questa carta viene giocata come evento, l'Alleato ha la possibilità di scartare una carta a scelta e rimpiazzarla con una scartata (non rimossa).<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                               |

|    |                                                                            |   |   |   |                                                 |          |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----|----------------------------------------------------------------------------|---|---|---|-------------------------------------------------|----------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 53 | OPERAZIONE FORAGER II<br><i>Invasione di Saipan e Tinian</i>               | 3 | 5 | 3 | 6 se HQ<br>Central<br>PAC, 4<br>gli altri       | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 54 | TASKFORCE HURRICANE<br><i>Invasione di Biak</i>                            | 2 | 4 | 2 | 4 se HQ<br>SW<br>PAC, 3<br>gli altri            | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 55 | OPERAZIONE FORAGER<br><i>Invasione delle isole Mariane</i>                 | 3 | 5 | 3 | 6 se HQ<br>PAC<br>Centra-<br>le, 4 gli<br>altri | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Il tiro al piccione delle Grandi Mariane:</b> le portaerei giapponesi diminui-<br>scono la loro forza di attacco di 2 per questa offensiva. Inoltre, alla fine<br>dell'offensiva, un'unità aerea giapponese attiva o qualsiasi unità aerea<br>nell'esagono di battaglia (a scelta dell'Alleato) perde un livello, che può<br>eliminare l'unità aerea                                                                                                                                        |
| 56 | TASKFORCE TIFONE<br><i>Nuova Guinea: Invasione di Vogelkop</i>             | 2 | 4 | 2 | 4 se HQ<br>SW<br>PAC, 3<br>gli altri            | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 57 | AXIOM<br><i>Operazione anfibia inglese a Rangoon-Singapore</i>             | 2 | 4 | 2 | 5                                               | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ Combinato o del Commonwealth<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità del Commonwealth e cinesi<br>più unità aeree US                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 58 | OPERAZIONE ROMULUS<br><i>Offensiva inglese ad Arakan</i>                   | 2 | 4 | 2 | 4                                               | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> solo HQ SEAC<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità del Commonwealth e cinesi<br>più unità aeree US                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 59 | INFORMAZIONI ULTRA<br><i>Viene svelata l'operazione giapponese a Burma</i> | 1 | - | 1 | -                                               | Reazione | Intercettazione | <b>Pescare una carta strategica</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 60 | 20° COMANDO BOMBARDIERI<br><i>Raid dei B29 dalla Cina</i>                  | 3 | - | 3 | -                                               | Militare | -               | Rimuovete una carta a caso dalla mano giapponese se vi è un B29 nella ca-<br>sella delle unità aeree in Cina<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 61 | ATTACCO DI SOTTOMARINI                                                     | 1 | - | 1 | -                                               | Reazione | -               | Giocatela durante un'offensiva, prima dell'inizio della fase di combatten-<br>to contro qualsiasi unità navale giapponese attiva, o contro qualsiasi unità<br>navale giapponese attiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esa-<br>gono di battaglia. Con un tiro di 0-4 viene eliminato un livello di unità nava-<br>le a scelta del giapponese. Con 5-7 ne sono eliminati due a scelta del giap-<br>ponese, con 8-9 nessun effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovere se giocata come evento</b> |
| 62 | OPERAZIONE KING II<br><i>Invasione di Leyte</i>                            | 3 | 5 | 3 | 8 se HQ<br>SW<br>PAC, 6<br>gli altri            | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> può essere giocata come evento solo se almeno un esagono di<br>battaglia è nelle Filippine.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 63 | OPERAZIONE STALLO<br><i>Invasione di Peleiu e Ulithi</i>                   | 3 | 5 | 3 | 6 se HQ<br>PAC<br>Centra-<br>le, 4 gli<br>altri | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 64 | TASKFORCE TRADEWIND<br><i>Invasione di Morotai</i>                         | 2 | 4 | 2 | 4 se HQ<br>SW<br>PAC, 3<br>gli altri            | Militare | -               | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

|    |                                                                   |   |   |   |                                        |          |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|-------------------------------------------------------------------|---|---|---|----------------------------------------|----------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 65 | “OBBLIGO MORALE” DI MACARTHUR<br><i>Invasione delle Filippine</i> | 3 | 5 | 3 | 8 se HQ<br>SW<br>PAC, 6<br>gli altri   | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> può essere giocata come evento solo se almeno un esagono di battaglia è nelle Filippine.<br><b>Bonus:</b> questo evento fa terminare la rivalità Interarmi US.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                |
| 66 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria maggiore Alleata</i>              | 2 | - | 2 | -                                      | Politica | - | Aumentate il segnalino WIE di un numero di spari a seconda dell'anno del turno corrente: 1942 – 1, 1943 – 2, 1944 – 3, 1945 – 3<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 67 | CURTIS LEMAY<br><i>Bombardamento incendiario in Giappone</i>      | 3 | - | 3 | -                                      | Militare | - | Rimuovete una carta a caso dalla mano giapponese se vi è un'unità B29 LRB in un esagono (non nella casella della Cina) entro il raggio da Tokyo<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 68 | ATTACCO DI SOTTOMARINI<br><i>Archer affonda la Shinano</i>        | 1 | - | 1 | -                                      | Reazione | - | Giocatela durante un'offensiva, prima dell'inizio della fase di combattimento contro qualsiasi unità navale giapponese attiva, o contro qualsiasi unità navale giapponese attiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esagono di battaglia. Con un tiro di 0-7 viene eliminato un livello di unità navale a scelta dell'Alleato, si può eliminare un'unità. Con 8-9 nessun effetto.<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovere se giocata come evento</b> |
| 69 | GIORNO - S<br><i>Invasione di Luzon</i>                           | 3 | 5 | 3 | 8 se HQ<br>SW<br>PAC, 6<br>gli altri   | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>11° Divisione Paracadutisti:</b> se l'11° Divisione Paracadutisti è in un aeroporto con un'unità aerea US, può essere posta in qualsiasi esagono non occupato che non sia in ZOI aerea giapponese non neutralizzata ed entro il raggio esteso/normale di LRB dell'unità aerea con la quale è raggruppata.                                                                                                                                |
| 70 | OFFENSIVA DI SLIM A BURMA                                         | 2 | 4 | 2 | 6                                      | Militare | - | <b>Attivazione:</b> solo HQ SEAC<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità del Commonwealth e cinesi più unità aeree US.<br><b>Bonus:</b> Inoltre, l'Alleato riceve la 7° Brigata Corazzata, che viene posta in qualsiasi esagono di porto amico rifornito a Burma o India. Se non si soddisfa questa condizione, l'unità viene permanentemente rimossa dal gioco.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                    |
| 71 | PIANI DI VITTORIA<br><i>MacArthur libera le Filippine</i>         | 2 | 4 | 2 | 6 se HQ<br>SW<br>PAC, 4<br>gli altri   | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 72 | HALSEY<br><i>Raid di portaerei in Giappone</i>                    | 2 | 4 | 2 | 8 se HQ<br>PAC<br>Cent, 4<br>gli altri | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate solo unità navali.<br><b>Bonus:</b> se nel corso dell'offensiva un'unità navale portaerei US partecipa ad una battaglia in un esagono delle isole giapponesi, l'Alleato rimuove una carta a caso dalla mano giapponese.                                                                                                                                                                          |
| 73 | GUERRA IN EUROPA<br><i>Vittoria maggiore Alleata</i>              | 2 | - | 2 | -                                      | Politica | - | Aumentate il segnalino WIE di un numero di spari a seconda dell'anno del turno corrente: 1942 – 1, 1943 – 2, 1944 – 3, 1945 – 3<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 74 | OPERAZIONE ICEBERG<br><i>Invasione di Okinawa</i>                 | 3 | 5 | 3 | 8 se HQ<br>PAC<br>Cent, 4<br>gli altri | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> un'unità di terra Alleata deve effettuare movimento anfibio in un esagono entro 10 da Tokyo altrimenti questa carta può essere giocata solo come OC.                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 75 | OPERAZIONE DISTACCAMENTO<br><i>Iwo Jima</i>                       | 3 | 5 | 3 | 8 se HQ<br>PAC<br>Cent, 4<br>gli altri | Militare | - | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> un'unità di terra Alleata deve effettuare movimento anfibio in un esagono entro 10 da Tokyo altrimenti questa carta può essere giocata solo come OC.                                                                                                                                                                                                                                                                     |

|    |                                                                                            |   |   |   |   |          |                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 76 | OBOE<br><i>Gli australiani invadono il Borneo</i>                                          | 2 | 4 | 2 | 5 | Militare | -                                                                           | <b>Attivazione:</b> qualsiasi HQ<br><b>Condizioni:</b> possono essere attivate unità aeree e navali di qualsiasi nazionalità, ma solo unità di terra australiane.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 77 | MAO TSE TUNG<br><i>Offensiva Comunista</i>                                                 | 2 | - | 2 | - | Politica | -                                                                           | Spostate il segnalino della Cina di una casella verso Fronte Stabile, se già lì nessun altro effetto.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 78 | ATTACCO DI SOTTOMARINI<br>Sottomarini X inglesi attaccano Singapore                        | 1 | - | 1 | - | Reazione | -                                                                           | Giocatela durante un'offensiva, prima dell'inizio della fase di combattimento, o alla fine dell'offensiva nel caso in cui non sia stato dichiarato alcun esagono di battaglia. Con un tiro di 0-7 viene eliminato un livello di unità navale a scelta dell'Alleato, si può eliminare un'unità. Con 8-9 nessun effetto.<br>L'unità navale attaccata deve essere inattiva ed in un esagono di porto non delle isole giapponesi<br><b>Pescare una carta strategica</b><br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 79 | I SOVIETICI INVADONO LA MANCIURIA                                                          | 3 | - | 3 | - | Politica | -                                                                           | <b>Manciuria:</b> se Tojo ha dato le dimissioni, questa carta deve essere giocata come evento, e si hanno i seguenti effetti: il giapponese perde permanentemente due esagoni di Risorsa (3302 e 3303), ponete una bandiera sovietica in ognuno di questi esagoni.<br><b>Bonus:</b> se il governo cinese non è crollato, spostate il segnalino della Cina di due caselle verso Fronte Stabile, a meno che questo non porti il segnalino nella casella Fronte Stabile, nel qual caso nessun effetto.<br><b>Rimescolare:</b> se giocata come evento o come OC, riponete questa carta nel mazzo e rimescolatelo alla fine del turno. Se si ha la condizione della Manciuria, <i>rimuovete permanentemente questa carta dal gioco e non rimescolate.</i> Questa carta non può essere giocata come offensiva futura. |
| 80 | NUOVA DOTTRINA DEI SOTTOMARINI<br><i>Priorità alla distruzione delle scorte giapponesi</i> | 1 | - | 1 | - | Militare | -                                                                           | Il gioco di questa carta annulla gli eventi delle carte 37 e 38 per il resto del gioco, anche se non sono ancora state giocate. Rimuovete il segnalino di scorte giapponesi dal gioco.<br>Inoltre, il giapponese perde tutti i modificatori alla Guerra Sottomarina per il resto del gioco.<br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 81 | OFFENSIVA IN CINA<br><i>Controffensiva a Kwelin-Liuchow</i>                                | 2 | - | 2 | - | Politica | -                                                                           | Spostate il segnalino della Cina di due caselle verso Fronte Stabile, a meno che questo non porti il segnalino nella casella Fronte Stabile, nel qual caso nessun effetto                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 82 | OFFENSIVA IN CINA<br><i>Battaglia di Changsa-Hengyang</i>                                  | 2 | - | 2 | - | Politica | -                                                                           | Spostate il segnalino della Cina di due caselle verso Fronte Stabile, a meno che questo non porti il segnalino nella casella Fronte Stabile, nel qual caso nessun effetto                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 83 | OFFENSIVA IN CINA<br><i>Battaglia per l'Honan Centrale</i>                                 | 2 | - | 2 | - | Politica | -                                                                           | Spostate il segnalino della Cina di due caselle verso Fronte Stabile, a meno che questo non porti il segnalino nella casella Fronte Stabile, nel qual caso nessun effetto                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 84 | RAID DI PORTAEREI US<br><i>Controffensiva</i>                                              | 3 | - | 3 | 0 | Militare | Attacco a Sorpresa, non può essere cambiato dal gioco di una carta reazione | <b>Attivazione:</b> solo HQ Centrale<br><b>Condizioni:</b> Possono essere attivate solo portaerei US. Questa carta non può essere annullata da una carta <i>Condizioni Meteo.</i><br><b>Rimuovere se giocata come evento</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |