

# CONQUISTA E CONSEGUENZE



PRIMA EDIZIONE

## REGOLE DI GIOCO

### I CONTENUTI

1.0 LA MAPPA	12.0 COMBATTIMENTO
2.0 NAZIONI	13.0 RIBASARE
3.0 UNITA'	14.0 RIFORNIMENTO
4.0 CARTE & SEGNALINI	15.0 GUERRA E PACE
5.0 PIAZZAMENTO	16.0 LA CINA
6.0 SEQUENZA DI GIOCO	17.0 PARTIGIANI
7.0 IL NUOVO ANNO	18.0 VITTORIA
8.0 DIPLOMAZIA	19.0 IL SOLE NASCENTE (2 modi)
9.0 TECNOLOGIA	GLOSSARIO
10.0 STAGIONI	INDICE
11.0 MOVIMENTO	

## INTRODUZIONE

*Conquista & Conseguenze* (CnC) è un gioco di strategia per tre giocatori (adattabile a due) sulla contesa per la supremazia in Asia tra sistemi politico-economici militarista, capitalista e comunista nel periodo 1936-45. Il giocatore giapponese (militarista) siede a nord. Il giocatore USA (capitalista) siede a sud. La fazione USA è composta dalla nazione US, dalla Cina Nazionalista (i "Nats") e l'Impero Britannico ("BritEmp"). Il giocatore sovietico (comunista) siede ad ovest. La Fazione sovietica è composta dalla Russia Siberiana ("Russia" nel gioco) e la Cina Rossa (i "Rossi").

Queste tre Fazioni opposte sono dette Rivali. I Rivali che sono in guerra l'uno contro l'altro diventano Nemici oltre che Rivali. Tutte le Fazioni iniziano il gioco in pace e possono vincere con la competizione pacifica, ma si possono avere attacchi militari in qualsiasi momento, quindi l'autodifesa non può essere trascurata.

Si può vincere la partita in questi modi:

1. Ottenendo la dominazione economica in Asia (nella quale il controllo della Cina ha un suo ruolo), oppure
2. Conquista militare delle capitali Rivali, oppure
3. Sviluppando la bomba atomica, oppure
4. Assicurandosi l'egemonia sull'Asia.

Il tempo di gioco è 4-6 ore.

### COMPONENTI DEL GIOCO

- Una mappa
- 229 Blocchi di Legno da 16 mm
- 2 Fogli di etichette adesive
- 2 Fogli di Pedine
- 55 Carte Azione
- 55 Carte Investimento
- Un fascicolo con le regole
- Un manuale del giocatore
- 3 Tabelle di Aiuto al Gioco
- Un blocco di Schede di Registrazione del Gioco
- 4d6 (quattro dadi a 6 facce)

### ACRONIMI DEL GIOCO

**AF:** Aviazione  
**ANS:** Aerea/Navale/Sottomarina [unità]  
**BritEmp:** Impero Britannico  
**CCW:** Guerra Civile Cinese  
**CnC:** Conquista & Conseguenze  
**CPC:** Partito Comunista Cinese  
**CV:** Valore di Combattimento  
**DEI:** Indie Orientali Olandesi  
**DoW:** Dichiarazione di Guerra  
**IND:** Industria  
**KMT:** Partito Kuomintang (Nazionalista)  
**POP:** Popolazione  
**RIS:** Risorse  
**SNLF:** Marines Giapponesi  
**T&T:** Trionfo & Tragedia  
**UC:** Cina Unita  
**VoN:** Violazione di Neutralità  
**VP:** Punto Vittoria

## La Sequenza di Gioco

Una partita intera dura per 10 Anni-Gioco. Un Anno-Gioco è composto da un Nuovo Anno seguito da quattro Stagioni di gioco.

### Nuovo Anno (7.0)

Il Nuovo Anno è composto dalla procedura di Inizio Anno seguita dalle Fasi di Produzione e Governo. Durante la Produzione, i giocatori ricevono un valore di Produzione annua basato sui livelli correnti POPolazione, RISorse ed INDustrie, e la assegna tra i settori militare, diplomatico, tecnologico ed industriale.

Durante il Governo, i giocatori giocano carte per implementare iniziative Diplomatiche, Industriali e Tecnologiche.

### Stagioni (10.0)

Ciascuna Stagione (Primavera, Estate, Autunno o Inverno) inizia con una Fase di Comando (10.1) quando i giocatori possono impegnarsi in operazioni militari giocando una Carta Comando (o no). I giocatori con Carte Comando valide in essere effettuano poi Turni di Giocatore in un ordine dipendente dalla Carta Comando giocata.

I Turni di Giocatore sono composti dalle Fasi di Movimento (11.0) e Combattimento (12.0). Si hanno Battaglie quando unità Nemiche occupano la stessa area. In tempo di guerra, ciascuna Stagione termina con una Fase di Rifornimento (14.0), durante la quale le unità di Terra (Carri e Fanteria) senza Linea di Rifornimento subiscono alcune penalità.

Nella Fase di Rifornimento Estiva, si possono dichiarare i Blocchi (14.22), cosa che ostacola la Produzione Nemica. Il Rifornimento e Blocchi sono ignorati in tempo di pace.

## 1.0 LA MAPPA

La terraferma dell'Asia è divisa in Regioni mediante linee punteggiate in bianco.



- **Russia:** la Regione settentrionale.
- **Indocina:** la Regione meridionale, composta da: India, Wakhan, Tailandia (Thailand), Vietnam, Malesia (Malaya) e dalle Indie Orientali Olandesi (Dutch East Indies (DEI)) ma nessuna altra Isola.

- **Cina:** si trova in mezzo ed è soggetta a regole speciali (vedere 16.0).  
**Nota:** Hong Kong non è entro la Cina. La Corea fa parte della Manciuria.

Linee nere doppie accanto ai bordi mappa delineano l'area di gioco di CnC (le aree esterne ad esse mostrano aree adiacenti sulla mappa T&T).

### 1.1 Aree di Terra

Le Aree di Terra hanno un colore diverso a seconda della nazione di appartenenza. Una Nazione è composta da Aree di Terra dello stesso colore. Le Aree di terra entro la Cina sono dette Province. Le Province Neutrali sono considerate Nazioni Minori indipendenti (vedere 2.5).

- **Costiera:** Aree di Terra che confinano con Mari o Oceani.
- **Stretti:** Aree Costiere speciali attraverso le quali può passare il traffico marittimo (vedere 1.3).
- **Isolette:** Isole molto piccolo o gruppi di queste trattate come gli Stretti (1.41).
- **Inaccessibile:** Le aree con linee viola in diagonale sono fuori gioco.

#### 1.11 Confini di Terra

I confine di terra limitano il movimento di Ingaggio (in e fuori da Battaglie) da parte delle unità di Terra (anche quando effettuano Invasioni per Mare). I Confini non hanno effetto su alcun altro movimento.

##### Limiti dei Confini:

- **Pianure:** Due mosse di Ingaggio (11.5).
- **Fiume, Montagna, Foresta, Deserto:** Una mossa di Ingaggio.
- **Costiero:** Un movimento di Ingaggio o movimento di Invasione per Mare (11.221).
- **Terre Selvagge:** Inaccessibile [sempre].
- **Lago Baikal:** Due mosse di Ingaggio in Inverno (gela), altrimenti una.

#### 1.12 Tipi di Città

Le Città danno Popolazione (POP), un componente della Produzione.

- **Capitali Principali:** Stella racchiusa in 3 cerchi (= POP 3). Servono da Fonti di Rifornamento (14.11) per tutte le unità della Fazione.
- **Sub Capitali:** Stella racchiusa in 2 cerchi (= POP 2). Servono da Fonti di Rifornamento per tutte le unità della Fazione.
- **Città:** Punto racchiuso da un cerchio (= POP 1). Ha valore di Reclutamento 2.
- **Cittadina:** Punto senza cerchio (= OPO 0). Ha valore di Reclutamento 1.

Quando sono attaccati (15.3), i Minori Neutrali (2.5) generano forze difensive nelle loro Città e Cittadine secondo i loro valori di Reclutamento.

##### 1.121 Capitali

La Città o Cittadina più grande di una Nazione o Colonia è la sua Capitale.

- **Cattura:** Una Capitale viene Catturata quando è occupata esclusivamente da unità Nemiche alla fine di una Fase di Combattimento.

##### 1.122 Città Basi

Le Città/Cittadine circondate da Esagoni sono Basi, che hanno valore di Vittoria (see 18.1). Alcune Isolette (1.41) sono anch'esse Basi.

TIPI DI CITTA'	
CAPITALI PRINCIPALI (POP 3 – RECLUTAMENTO 6)	
SUB CAPITALI (POP 2 – RECLUTAMENTO 4)	
CITTA' (POP 1 – RECLUTAMENTO 1)	
CITTADINE (POP 0 – RECLUTAMENTO 1)	

#### 1.13 Risorse

Le Risorse (RIS), indicate come triangoli, sono un altro componente della Produzione. Le Risorse Petrolio (rosse) contano il doppio per il Giappone.

#### 1.14 Controllo delle Aree di Terra

Il Controllo viene valutato all'inizio di una fase e non cambia durante quella fase. Passare attraverso un'area durante il movimento non ne altera il controllo.

Le Aree di Terra sono sempre controllate da una Fazione (le Nazioni Neutrali sono considerate Fazioni indipendenti).

La somma di tutte le Aree di Terra amiche controllate è detto Territorio Amico. In modo simile per Territorio Rivale/Nemico/Neutrale.

#### 1.141 Controllo delle Aree di Terra Occupate

- **Occupazione:** Le Aree di Terra occupate esclusivamente da una singola Fazione sono controllate da quella Fazione.
- **Possesso:** Le Aree di Terra occupate da più di una Fazione sono Contese e sono controllate dalla Fazione le cui unità sono state lì più a lungo, è detta Possessore (11.54). Le unità del Possessore nell'area sono messe in piedi per indicarlo.

#### 1.142 Controllo delle Aree di Terra non Occupate

- **Territorio Nazionale di Grande Potenza:** Il Territorio Nazionale non Occupato (vedere 2.4) delle Grandi Potenze (Russia, Giappone, BritEmp, US) è sempre controllato da quella Fazione.
- **Controllo della Capitale:** Tutta l'altra Terra non occupata è controllata dalla Fazione controllante la Capitale di quella Nazione o Colonia.

#### 1.143 Controllo della Capitale

- **Controllo di Default:** Le Fazioni hanno il controllo di default delle Capitali Nazionali/Coloniali delle proprie Potenze a meno che queste non abbiano un segnalino Controllo Rivale.
- **Indicare il Controllo:** I segnalini Controllo sono posti sulle Capitali ed Isolette (1.41) quando diventano controllate per Occupazione, Possesso o Diplomazia (8.2), a meno che non si applichi il controllo di default. I segnalini Controllo esercitano il controllo sino a quando non sono rimossi, ossia quando una Fazione diversa ottiene il controllo della Capitale/Isolotto. Tutta l'Influenza/Controllo USA/sovietico in Cina dovrebbe essere indicato con segnalini NAT/Rossi. Tutta l'Influenza/Controllo nel BritEmp/Indocina dovrebbe essere indicati con segnalini USA/BritEmp (8.4).

#### Esempio di Controllo di Capitale

Gli USA/Cina Nazionalista hanno Controllo di default di Nanchino, e quindi anche di Suchow, Wuhan e Fukien. Non c'è necessità di porre alcun segnalino Controllo. Se un'altra Fazione ottiene il Controllo di Nanchino, pone il suo segnalino Controllo lì, che eserciterà il Controllo su tutte le Province *non occupate* della "Cina Nazionalista" sino a quando non viene rimosso.

#### Possesso di Area di Terra Contesa

Il Possesso delle Aree di Terra Contese è mostrato raddrizzando le unità del Possessore, con le unità avversarie che rimangono piatte, a faccia in su.

#### Controllo delle Aree di Mare

Le Battaglie Navali sono sempre combattute sino alla fine (vedere 12.2). I nemici non occupano mai assieme un Mare eccetto durante il Combattimento.

**Eccezione:** *Fuga dei Sottomarini (12.73).*

#### 1.2 Aree di Mare

Le Aree di Mare sono di colore azzurro e sono divise da sottili linee blu (Confini di Mare). Gli Oceani (Aree di Mare di blu più scuro con Confini di Oceano più grossi) sono Aree di Mare molto grandi: ci vogliono due movimenti di area per entrare in un Oceano.

##### 1.21 Controllo delle Aree di Mare

Il controllo delle Aree di Mare viene valutato anch'esso all'inizio di una Fase e rimane invariato per tutta quella Fase. Le Aree di Mare sono Contese solo durante il Combattimento.

- **Mari Nemici:** occupati da unità Nemiche.
- **Mari Aperti:** tutti i Mari non occupati da unità Nemiche, considerati Amici (include i Mari occupati da Rivali).

#### 1.3 Stretti

I cerchi tratteggiati che contengono sia Terra che Mare sono Stretti. Gli Stretti sono trattati allo stesso modo di altre Aree di Terra Costiere eccetto:

- Le unità possono muovere attraverso Stretti Neutrali o Rivali con Movimento per Mare (11.2) o Aria (11.3) senza effetti. Terminare lì il movimento, comunque, è Aggressione (11.54).
- Le Linee di Rifornimento (14.11) e le Linee Commerciali (14.21) possono essere tracciate attraverso Stretti Rivali e Neutrali (ma non attraverso Stretti controllati dal Nemico).

#### 1.4 Isole

Le Isole sono considerate un tipo di Area di Terra Costiera. Tutte le Isole con nome sono giocabili.

### 1.41 Isolette

Le Isolette sono Isole o gruppi di isole molto piccole. Sono trattate come Stretti, eccetto che alcune hanno Costruzione e raggruppamenti limitati.

ISOLETTA	RECLUTAMENTO	COSTRUZIONE
Singola 	1 unità/Fazione *	Forte & SNLF
Gruppo 	Nessun limite	Forte & SNLF
Base † 	Nessun limite	Senza restrizioni
*: Eccedenza eliminata alla fine di una Fase		
†: le Basi Nemiche Catturate hanno valore VP (18.1)		

Si pongono segnalini Controllo sulle Isolette Nemiche catturate per indicarne il Controllo quando non sono occupate, come per le Capitali (1.14).

**“ISOLE” ED “ISOLETTE”**

Le Isole sono illustrate sulla mappa con forma geomorfologica (cioè: Honshu (Tokyo/Osaka), Formosa, Manila, Sumatra, Java, Celebes, Borneo, Nuova Guinea e Nuova Zelanda – ma non l’Australia!).



Le Isolette sono una o più isole molto piccole illustrate come esagoni e quadrati. Le unità SNLF (3.244) hanno abilità speciali nelle Isole/Isolette e Stretti.

### 1.5 Tabelle di Produzione

Ciascuna Fazione ha una tabella di Produzione, dove registra i suoi livelli correnti di POPolazione, RISorse ed INDustrie. I Livelli iniziali per ciascuna sono indicati nel piazzamento iniziale, assieme ad altre informazioni sulla Fazione.

Anche lo stato della Guerra Civile Cinese viene indicato nelle tabelle di Produzione Sovietica ed USA con blocchi segnalino *RedMuster/CPC* e *NatCities/KMT* rispettivamente (16.2).

## 2.0 NAZIONI

### 2.1 Le Grandi Potenze

Il Giappone, Russia, US e BritEmp sono Grandi Potenze, con unità Nazionali (3.11).

#### 2.1.1 Capitali delle Grandi Potenze

Le Capitali delle Grandi Potenze Giappone e USA sono le Capitali Principali Tokyo e Los Angeles (LA), rispettivamente. Servono come unico Centro di Produzione della loro Fazione (non è possibile alcuna Produzione se persa). La Sub Capitale Novosibirsk (POP 2) è la Capitale russa e serve da unico Centro di Produzione sovietico.

**Nota:** Le Capitali Principali amiche e le Sub Capitali servono come Fonti di Rifornimento per le unità della Fazione (vedere 14.11).

#### 2.2 L’Impero Britannico

L’Impero Britannico (“BritEmp”) è una Grande Potenza che è inizialmente Neutrale ma che può unirsi alla Fazione USA (solamente) mediante la Diplomazia (8.43) o se subisce una Dichiarazione di Guerra (8.44).

Mentre è Neutrale, le unità del BritEmp possono essere costruite e mosse dal giocatore USA ma sono limitate alle aree amiche (territorio BritEmp e Mari Aperti). Non possono entrare in territorio US o viceversa.

#### 2.2.1 Sub Capitale dell’Impero Britannico

La Sub Capitale Nuova Delhi è la Capitale della Colonia India del BritEmp e serve da Fonte di Rifornimento (14.11) per le unità della Fazione. Il BritEmp non viene Sconfitto se Nuova Delhi viene catturata (1.121): ha ancora Territori Nazionali (2.4) in Canada/Australia/Nuova Zelanda, Fonti di Rifornimento in LA e Nanchino, e il Centro di Produzione della Fazione in LA. vedere 2.6 per il trattamento delle Colonie del BritEmp.

<b>LE GRANDI POTENZE DELLE FAZIONI</b>	
Ciascuna delle tre Fazioni ha una Grande Potenza dominante.	
<b>GIAPPONE</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capitale Principale: Tokyo</li> <li>• Sub Capitali: Osaka, Mukden</li> <li>• Colonie: vedere lo schema successivo</li> </ul>	
<b>RUSSIA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sub Capitale: Novosibirsk</li> <li>• Colonie: nessuna</li> </ul>	
<b>US</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una Nazione della Fazione USA</li> <li>• Capitale Principale: Los Angeles</li> <li>• Colonie: vedere lo schema successivo</li> </ul>	

<b>COLONIE</b>	
Le Capitali delle Colonie sono in <b>grassetto</b> a destra, le isolette principali in <i>corsivo</i> . Le Basi hanno *. Le Colonie della Francia Libera [= BritEmp] hanno †.	
BONINS*	<i>Iwo Jima</i>
CAROLINE*	<i>Truk</i>
FORMOSA*	
MANCIURIA-COREA	<b>Mukden</b>
MARSHALL	<i>Kwajalein</i>
PALAU	<i>Peleiu</i>
RYUKYUS*	<i>Okinawa</i>
ALASKA (incluso Attu-K/Aleutine*)	<b>Anchorage</b>
GUAM*	
HAWAII*	
JOHNSTON	
ISOLE LEEWARD	<i>Bora Bora</i>
MIDWAY	
PALMYRA	
CHRISTMAS	
FILIPPINE	<b>Manila*</b>
SAMOA	
WAKE	
INDIA [ORIENTALE] (inclusa Ceylon*)	<b>Nuova Delhi</b>
BISMARCK*	<i>Rabaul</i>
ISOLE COOK	
ISOLE ELLICE	
FIJI*	
GILBERT	<i>Tarawa</i>
HONG KONG	
MALESIA	<b>Singapore*</b>
PAPUA	<b>Sydney*</b>
NUOVA CALEDONIA†	
ISOLE SOCIETY†	<i>Tahiti</i>
SOLOMONE	<i>Guadalcanal</i>

<b>LE GRANDI POTENZE NEUTRALI</b> L'Impero Britannico è inizialmente Neutrale (ma può unirsi <b>solo</b> alla Fazione USA)
<b>IMPERO BRITANNICO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sub Capitale: Nuova Delhi</li> <li>• Colonie: vedere lo schema precedente</li> </ul>
<b>LE POTENZE MINORI</b>
<b>CINA NAZIONALISTA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sub Capitale: Nanchino</li> </ul>
<b>CINA ROSSA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La sua Capitale è la Città di Sian</li> </ul>

## 2.3 Le Potenze Minori

La Cina Nazionalista (i "Nats") e la Cina Rossa (i "Rossi") sono Potenze Minori tenute dagli USA e dal Sovietico, rispettivamente. Le Potenze Minori sono pienamente integrate nell'economia della Fazione Principale (cioè le loro POP/RIS contribuiscono alla sua Produzione).

Militarmente, però, le Potenze Minori non hanno effetto sullo stato di Pace/Guerra della loro Fazione Principale (16.1) o per la loro qualifica per i Dividenti della Pace.

### 2.31 Capitali delle Potenze Minori

La Capitale della Cina Nazionalista è Nanchino, una Sub Capitale (POP 2) che agisce come Fonte di Rifornamento per le unità della Fazione (14.11). La Capitale della Cina Rossa è la Città di Sian.

**Importante:** le Potenze Minori non sono Sconfitte se la loro Capitale viene Catturata.

## 2.4 Territorio Nazionale

Le Aree di Terra entro i confine nazionali di una Grande Potenza (colore scuro) sono dette il suo Territorio Nazionale. Le nuove unità (Quadri) in generale possono essere Costruite solamente in Territorio Nazionale.

**Nota:** l'India (azzurro) non è Territorio Nazionale per il BritEmp. È una Colonia (2.6).

Tutto il territorio controllato dagli USA/sovietico in Cina è considerato incorporato in Territorio Nazionale di Potenza Minore.

## 2.5 Nazioni Minori

Le Nazioni Minori (i "Minori") sono di colore giallo, beige o marrone. Iniziano come Neutrali Non Allineati (8.11), ma possono diventare influenzate o controllate da una Fazione mediante la Diplomazia o la Conquista. I Minori Neutrali (incluse le Province cinesi) sono trattati come Fazioni Indipendenti.

I Minori che diventano controllati mediante la Diplomazia schierano le unità della Fazione controllante (unità di Potenza Minore in Cina, 8.21).

I Minori neutrali che sono attaccati diventano Minori Armati (15.3), eccetto che i Protettorati (8.13) attaccati da una Fazione Rivale diventano Satelliti amici (8.2).

**Nota:** le Indie Orientali Olandesi (DEI) ed il Vietnam [francese] sono trattati come Minori Neutrali (15.35).

### 2.51 Capitali delle Nazioni Minori

La Città o Cittadina più grande di un Minore agisce da sua Capitale (gran parte ne hanno solo una).

- **Sconfitta di Minore:** quando una Capitale di un Minore viene Catturata (1.121), è Sconfitto: rimuovete tutte le sue unità e ponete lì un segnalino Controllo della Fazione vittoriosa.

## 2.6 Colonie

Alcune Potenze hanno Colonie, indicate col colore della loro Nazione ma più tenue. La Città o Cittadina più grande di una Colonia agisce da sua Capitale. La Potenza che la possiede ha il controllo di default sulle sue Capitali Coloniali.

Le Colonie non sono Territorio Nazionale (2.4): non si possono Reclutare nuovi Quadri (eccetto Forti/SNLF) nelle Colonie (7.242).

- **Sconfitta di Colonia:** quando una Capitale di una Colonia viene Catturata (1.121) da un'altra Fazione ponete un segnalino Controllo di quella Fazione.

## 3.0 UNITA'

I blocchi di legno rappresentano unità militari. Una etichetta identificativa deve essere attaccata a ciascun blocco di unità, secondo la tabella sottostante.

**Nota:** sono state fornite etichette di riserva per ogni Fazione, sul foglio 2. NON usatele eccetto per rimpiazzo: la quantità di blocchi è volutamente limitata.

Le unità stanno normalmente in piedi, nascondendo la loro identità all'avversario (se necessario mettetele capovolte). Quando sono in Combattimento (12.1) con forze Nemiche, le unità sono messe giù, a faccia in su, rivelando il tipo e forza.

### 3.1 Attributi delle Unità

#### 3.11 Nazionalità

Il colore di un blocco e la sua etichetta indicano la Nazionalità di un'unità.

GIAPPONE	BLOCCHI	ETICHETTE
Giappone	Oro	Oro
USA	BLOCCHI	ETICHETTE
US	Verde	Verde
Impero Britannico	Blu Scuro	Blu Scuro
Cina Nazionalista	Blu Chiaro	Blu Chiaro
SOVIETICO	BLOCCHI	ETICHETTE
Russia	Rosso	Rosso
Cina Rossa	Porpora	Porpora
MINORE	BLOCCHI	ETICHETTE
Minore Armato	Arancio	Arancio

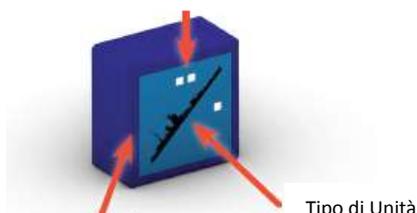
#### 3.12 Valore di Combattimento (CV)

La forza o Valore di Combattimento (CV) di un'unità viene indicata dal numero di pallini nella parte alta. Questo è il numero di dadi che tira nella Risoluzione della Battaglia.

È anche il numero di livelli di danno che l'unità può subire. Quando un'unità viene danneggiata, viene ruotata su un nuovo bordo a mostrare la sua CV corrente ridotta. Un'unità di 1 CV è detta Quadro.

**Nota:** Mentre le unità in T&T hanno pallini tondi, quelle in CnC hanno quadratini in modo da distinguerle. Li indichiamo comunque come pallini.

Valore di Combattimento



Tipo di Unità

Nazionalità

(colore del blocco e dell'etichetta)

#### 3.121 CV Massimo per Nazione

Il CV Massimo delle unità varia per Nazione secondo questa tabella:

NAZIONE	MAX	ECCEZIONI
US	4 CV	Marines 2 CV
Giappone	3 CV	Navale 4 CV Carri 2 CV Marines 2 CV
Russia	3 CV	
BritEmp	2 CV	
Cina Nazionalista	2 CV	
Cina Rossa	2 CV	

### 3.13 Velocità di Movimento

La distanza di movimento di un'unità per Turno, o Velocità di Movimento, viene determinata automaticamente dal suo tipo di unità (vedere la tabella sottostante), quindi non viene indicata sull'etichetta dell'unità. Un'unità può avere una Velocità di Movimento diversa per il Movimento di Terra e di Mare.

### 3.14 Priorità di Combattimento

Durante la Risoluzione della Battaglia, le unità agiscono in ordine dall'alto in basso secondo la Tabella delle Unità (sotto), cioè prima Fortezza, ultimi Convogli. Tra unità dello stesso tipo, le unità del difensore agiscono prima di quelle del Giocatore Attivo.

**Eccezione:** Sparare per Primo (9.0).

### 3.15 Potere di Fuoco

Il Potere di Fuoco di un'unità è la sua capacità relative di danneggiare le unità Nemiche durante la Risoluzione della Battaglia. Le unità hanno uno specifico Potere di Fuoco contro ogni Classe di Bersaglio, descritta da una lettera e numero ("A1").

La lettera è la Classe del Bersaglio (vedere sotto). Il numero è il Potere di Fuoco dell'unità contro quella Classe: "1" significa che un tiro di dado di 1 ottiene un Colpo; "2" ottiene un Colpo con un tiro di dado di 1-2; "3" colpisce con un tiro di dado di 1-3, ecc.

Vedere 12.42 per ulteriori dettagli sul Potere di Fuoco.

Unità ANS		TABELLA DELLE UNITA'			
		UNITA'	MOVIMENTO	POTERE DI FUOCO	
	AF giapponese	FORTEZZA [G]	0	A2/N3/G4/S3	
	Portaerei US	AVIAZIONE [A]	2R	A3/N1/G1/S1	
	Sottomarino US	PORTAEREI [N] <sup>†</sup>	(3R)	A2/N2 <sup>††</sup> /G1/S2	
	Sottomarino US	SOTTOMARINO [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1	
	Flotta US	CARRO [G]	3	A0/N0/G2/S0	
	Flotta US	FANTERIA [G]	2	A1/N1/G3/S0	
	Flotta US	MARINE [G]	2	A0/N0/G2/S0	
	Flotta US	MILIZIA [G]	2	A0/N0/G2/S0	
	Flotta US	CONVOGLIO [N] <sup>†</sup>	(2)	A0/N0/G0/S0	
<b>Unità di Terra</b>		() = deve fermarsi nell'entrare in Aree di Terra R = può Ribasare (talvolta deve, 13.0) † = subisce Colpi Doppi: -2 CV per Colpo subito		†† = Le Portaerei possono Sparare N1 e Ritirarsi immediatamente (12.5) o Ribasare (13.0)	
	Forse Neutrale		Carro russo		Milizia Nazionale
	Marine US		Fanteria giapponese		

### 3.2 Tipi di Unità

Il tipo di unità determina automaticamente la Velocità di Movimento ed il Potere di Fuoco dell'unità.

- Unità NAS: le unità Aeree, Navali e Sottomarine sono dette collettivamente Unità ANS. Le unità ANS non possono catturare un Territorio di Terra.
- Unità di Terra: unità Forti, Carri e Fanteria (inclusi Marine e Milizia).

#### 3.21 Unità Aeree (Classe A)

Le unità Aeree usano il Movimento Aereo (11.3). Possono Ribasare (13.0), e talvolta devono farlo. Non possono catturare Territorio di Terra (12.52).

##### 3.211 Forze Aeree

- **Movimento:** Aereo (sopra Terra o Mare) 2.
- **Potere di Fuoco:** A3/N1/G1/S1.
- **Speciale:** Possono muovere liberamente attraverso Aree contenenti unità Nemiche.

#### 3.22 Unità Navali (Classe N)

Le unità Navali usano il Movimento Navale (11.2) o di Terra (11.1). Possono Ribasare (13.0), e talvolta devono farlo. Non possono catturare Territorio di Terra (12.52).

**3.221 Portaerei**

- **Movimento:** Terra 1 [stop]; Mare 3.
- **Potere di Fuoco:** A2/N2/G1/S2.
- **Speciale:** Perdono 2 CV per Colpo subito.
- **Attacchi delle Portaerei:** Possono Sparare N1 ed immediatamente Ritirarsi/Ribasare (12.74).

**3.222 Flotte**

- **Movimento:** Terra 1 [stop]; Mare 3.
- **Potere di Fuoco:** A1/N3/G1/S2.

**3.23 Unità Sottomarine (Classe S)**

I Sottomarini possono usare il movimento Navale (11.2) o di Terra (11.1). Possono Ribasare (13.0), e talvolta devono farlo. Non possono catturare Territorio di Terra (12.52).

**3.231 Sottomarini**

- **Movimento:** Terra 1 [stop]; Mare 2.
- **Potere di Fuoco:** A0/N1/G0/S1.
- **Speciale:** Possono muovere liberamente attraverso Aree di Mare che contengono unità Nemiche. Possono Fuggire alle Battaglie Navali (12.73).

**3.24 Unità di Terra (Class G)**

Le unità di Terra possono usare il movimento Navale (11.2) o di Terra (11.1). Le unità di Terra in Guerra necessitano di Rifornimento (14.0) eccetto:

- Fortezze
- SNLF su Stretti/Isolette/Isole
- Milizia

Un'unità di Terra che usa il Movimento Navale diventa immediatamente un Convoglio (3.246).

**3.241 Fortezze**

- **Movimento:** Immobile una volta creata.
- **Potere di Fuoco:** A2/N3/G4/S3.
- **Speciale:** Possono essere costruite in Aree di Terra amiche fuori dal Territorio Nazionale. Ignorano il Rifornimento (14.0). Limite di un Forte per area.

**3.242 Carri (Corpi)**

- **Movimento:** Terra 3; Mare 2 (11.22)
- **Potere di Fuoco:** A0/N0/G2/S0.
- **Speciale:** Diventano Convogli (3.246) in Mare.

**3.243 Fanteria (Armata)**

- **Movimento:** Terra 2; Mare 2 (11.22)
- **Potere di Fuoco:** A1/N2/G3/S0.
- **Speciale:** Diventa Convogli (3.246) in Mare.

**Nota:** I Marines e la Milizia (sotto) sono sotto tipi di Fanteria, con le stesse Priorità di Combattimento (3.14) della Fanteria.

**3.244 Marines (Corpi)**

- **Movimento:** Terra 2; Mare 2 (11.22)
- **Potere di Fuoco:** A0/N0/G2/S0.
- **Speciale:** Ha una Azione di Combattimento (12.3) quando effettua un'Invasione per Mare (11.221); diventa Convogli (3.246) in Mare.
- **SNLF [Marines giapponesi]:** quando su Isola/Isoletta (1.4) o Stretto (1.3) sono immuni all'Attrito per Rifornimento (14.1) e Costruiscono come i Forti (7.24). Limite di un SNLF per Stretto/Isolotto.

**3.245 Milizia (Cina Nat/Rossa)**

- **Movimento:** Terra 2; Mare [proibito]
- **Potere di Fuoco:** A0/N0/G2/S0.
- **Speciale:** Ignora il Rifornimento. Non può diventare Convoglio.

### 3.246 Convogli

Le unità di Terra diventano Convogli quando sono in Mare.

- **Movimento:** Terra [proibito]; Mare 2
- **Potere di Fuoco:** [nessuno]
- **Speciale:** Può fare Invasione per Mare (11.22) contro aree Costiere Nemiche. Nelle Battaglie Navali: non hanno Azione di Combattimento, sono attaccati separatamente con Potere di Fuoco "N", perdendo 2 CV per Colpo subito.

### 3.3 Scioglimento delle Unità

Le unità possono essere rimosse dal gioco dal possessore in qualsiasi momento (possono essere ricostruite).

## 4.0 CARTE & SEGNALINI

Il gioco usa un mazzo di 55 carte: un mazzo Azione ed un mazzo Investimenti.



#### 4.1 Carte Azione

Le carte Azione hanno indicato una Nazione inizialmente Neutrale in ciascun lato della carta, utilizzabile per ottenere Influenza su una di esse (8.0). Al centro, scritto in orizzontale, vi è un Valore di Comando, composto da una Stagione ed un combinazione lettera-numero, utilizzabile per muovere le unità durante quella Stagione. Una carta Azione può essere giocata per un qualsiasi dei suoi possibili utilizzi.

#### 4.2 Carte Investimento

Gran parte delle carte Investimento hanno una Tecnologia in ciascun lato della carta. Le Tecnologie solitamente incrementano l'abilità di un tipo specifico di unità amica. Alcune carte Investimento hanno invece una funzione di Intelligenza (vedere 9.7). Al centro, scritto in orizzontale, vi è un Valore Industria (IND) (vedere 7.32). Sempre di lato al centro vi è una Tecnologia Rossa, utilizzabile solo dai Rossi. Una carta Investimento può essere giocata per un qualsiasi dei suoi possibili utilizzi.

#### 4.3 Limiti alla Mano di Carte



Ogni Fazione ha un Limite di Mano di Carte, che è il numero massimo di carte che può tenere alla fine della Fase di Governo (qualsiasi eccedenza deve essere scartata). I Limiti alla Mano di carte sono indicate nella tabella di Produzione di ciascuna Fazione. Il numero di carte in Mano ad un giocatore è informazione pubblica.

#### 4.4 Segnalini Dividendi della Pace

Ad ogni Inizio Anno, le Fazioni che sono state in pace nell'Anno precedente ricevono un segnalino Dividendo della Pace (7.14).

**Nota:** Le azioni delle Potenze Minori e le azioni anti-Partigiani (17.4) non comprendono i Dividendi della Pace (vedere 7.14).

I Dividendi della Pace hanno un valore VP (vedere 18.1) di 0-2 che viene tenuto segreto dal possessore.

I valori dei Segnalini:



- (2) x Dividendi della Pace 2
- (14) x Dividendi della Pace 1
- (16) x Dividendi della Pace 0

#### 4.5 Segnalini su Pedina

- **Influenza:** viene posto sulle Capitali Neutrali ad indicare che una Fazione ha Influenza su di essa mediante la Diplomazia (8.0).
- **Controllo:** (il retro dei segnalini Influenza) viene posto sulle Capitali delle Nazioni e Colonie che diventano Controllate (mediante Diplomazia o Conquista) quando sono si applica il Controllo di Default.  
**Nota:** usate sempre segnalini di Influenza/Controllo Cinesi Nat/Rossi in Cina per il Controllo USA/sovietico, ed usate segnalini Influenza/Controllo BritEmp in Brit/Emp/Indocina per il Controllo USA.
- **Blocco:** viene posto in aree di POP/RIS prive di Rotte Commerciali valide (14.2).
- **Partigiano:** il sovietico può porre questi segnalini in Cina quale cellule politiche rivoluzionarie che diventano potenzialmente unità.
- **Produzione/Comandi Disponibili:** questi segnalini possono essere usati per registrare la quantità di questi elementi rimanenti quando sono usati.



#### 4.6 Segnalini su Blocco

Per facilitare il gioco i segnalini POP, RIS, e IND sono su blocco con etichetta (invece che su pedina).



**Nota:** I blocchi RIS hanno una etichetta su ciascun lato (per In Pace / In Guerra)

I blocchi NatCities/KMT e RedMuster/CPC mostrano lo stato della Guerra Civile Cinese sulle Tabelle di Produzione USA e sovietica. Vedere 16.21 & 16.22.

<p><b>SEGNALINI SU BLOCCO</b></p> <p><b>Segnalini RIS:</b> ponete ciascun tipo di etichetta RIS su lati opposti di un singolo blocco RIS. Il triangolo vuoto deve essere visibile in Pace (quando si ignorano le RIS) e girato sul lato del triangolo con colore pieno se in Guerra (quando le RIS contano).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">               In Pace         </div> <div style="text-align: center;">               In Guerra         </div> </div> <p><b>Segnalini Stato CCW:</b> I segnalini Lealtà delle Potenze Minori e Controllo della Cina si usano per indicare lo stato della Guerra Civile Cinese (CCW) (16.2) sulle Tabelle di Produzione sovietica ed USA.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">               Lealtà         </div> <div style="text-align: center;">               Controllo della Cina         </div> </div>	<p><b>QUADRI</b></p> <p>I Quadri sono unità di 1 CV</p> <div style="text-align: center;">  </div>
---	---

## 5.0 PIAZZAMENTO

- Ponete il segnalino Anno nel 1936 e il segnalino Fase/Stagione nel Nuovo Anno.
- Tutte le Fazioni pongono le loro unità fisse iniziali ed i Quadri a scelta sulla mappa come sotto descritto. Tenete i blocchi inutilizzati nascosti fuori mappa.
- Tutte le Fazioni pongono i propri segnalini su blocco POP, RIS e IND ai loro livelli iniziali come indicato nelle tabelle di Produzione.
- Gli USA ed il sovietico pongono i segnalini su blocco Città KMT/Nat e CPC/RedMuster ai livelli iniziali indicati sulle tabelle di Produzione.
- Tutte le Fazioni pongono i propri segnalini *In Pace Con* nelle rispettive caselle delle tabelle di Produzione.
- Gli USA pongono anche i propri segnalino *BritEmp Neutrale* e *Evitare la Cina*.
- Il sovietico pone i propri segnalini *Evitare la Cina* e *Lealtà CPC = 6*.
- Dopo aver piazzato tutte le unità e segnalini amici, i giocatori possono pescare la loro mano iniziale di carte Azione.

<p><b>POP/RIS INIZIALI USA</b></p> <p>La Tabella di Produzione USA ha stampato i valori di POP/RIS di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Solo US</li> <li>• US+Nat (Cina Nazionalista)</li> <li>• US+BrE (Impero Britannico)</li> <li>• Tot USA (Totale, inclusa US; Cina Nazionalista e BritEmp)</li> </ul> <p>Queste icone possono essere utili per confermare i correnti POP/RIS USA.</p>	<p><b>DIVIDENDI DELLA PACE</b></p> <p>I Dividendi della Pace riflettono non solo i benefici economici di essere in pace, ma anche aggiungono dubbi sulla posizione VP di un giocatore.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
---	---

### 5.1 Piazzamento Giapponese

- Giappone [30 unità / 37 CV] ■

**Unità Fisse:**

Tokyo..... Flotta 4 CV & Portaerei 3 CV  
 Osaka.....AF 1 CV & Flotta 1 CV  
 Mukden..... Fanteria 3 CV  
 Caroline..... Forte 1 CV

**Quadri (qualsiasi tipo di unità):**

Tokyo 6, Osaka 4, Kyushu 2, Mukden 2. Uno ciascuno in Corea, Harbin, Hailar, Jehol, Formosa, Hokkaido, le Ryukyus, Bonins, Mariana, e Caroline.

- **Carte Azione:** Pescatene 7.
- **INDustria:** 11 [Costo Industria: 6]
- **POPolazione:** 10
- **RISorse:** 5

## 5.2 Piazzamento USA

### • US [14 unità / 21 CV] ■

#### Unità Fisse:

LA.....Forte 4 CV, Flotta 4 CV, Portaerei 1 CV & Marine 1 CV

Seattle.....Forte 2 CV & Fanteria 1 CV

#### Quadri (qualsiasi tipo di unità):

LA 3. Uno ciascuno in, Houston, Chicago, Manila ed Hawaii.

### • Cina Nazionalista [8 unità / 12 CV] ■

#### Unità Fisse:

Nanchino..... Milizia 2 CV

Suchow..... Milizia 2 CV

Wuhan..... Milizia 2 CV

Fukien..... Milizia 2 CV

#### Quadri (qualsiasi tipo di unità):

Nanchino 2, Suchow 1 e Wuhan 1.

### • BritEmp Neutrale [8 unità / 8 CV] ■

#### Quadri (qualsiasi tipo di unità):

Nuova Delhi 2, Singapore 2. Uno ciascuno in Punjab, Calcutta, Dacca e Sydney.

#### • Totale USA: 30 unità / 41 CV.

#### • Carte Azione: Pescatene 16.

#### • INDustria: 6 [Costo Industria: 7]

#### • POPolazione: 11\*

#### • RISorse: 10\*

\* : include la Cina ma non il BritEmp.

#### • KMT: 1 [Costo Lealtà KMT: 5]

#### • Città Nazionaliste: 4

## 5.3 Piazzamento Sovietico

### • Russia [7 unità / 7 CV] ■

#### Quadri (qualsiasi tipo di unità):

Novosibirsk 2, Vladivostok 2. Uno ciascuno a Tashkent, Irkutsk e Chita.

### • Cina Rossa [2 unità / 3 CV] ■

#### Unità Fisse:

Sian..... Forte 2 CV, Milizia 1 CV & 1 Partigiano

#### • Totale Sovietico: 9 unità / 10 CV

#### • Carte Azione: Pescatene 6.

#### • INDustria: 4 [Costo Industria: 8]

#### • POPolazione: 6 {include Sian}

#### • RISorse: 8

#### • CPC: 3 [Costo Lealtà CPC: 6].

#### • Reclutamento Rosso: 2

## 6.0 SEQUENZA DI GIOCO

Ogni Anno di Gioco inizia con una procedura di Nuovo Anno, vedere sotto (7.0). Seguono le Stagioni di Gioco, durante le quali i giocatori possono muovere le unità e risolvere le Battaglie (12.2) se hanno giocato una carta Comando valida (10.1).

## SEQUENZA DI GIOCO

### NUOVO ANNO

- Avanzare l'Anno – Verifica della Vittoria
- Risoluzione del Nuovo Anno
- Dividendi della Pace / Rimescolare
- Ordine di Turno

### FASE DI PRODUZIONE

- 1° Giocatore – Produzione
  - [In Guerra] verifica del Blocco
  - Determinazione del Livello di Produzione
  - Spendere la Produzione
- 2° Giocatore – Produzione (stesso)
- 3° Giocatore – Produzione (stesso)

### FASE DI GOVERNO (GIOCO DELLE CARTE)

- Giocare 1 carta Diplo, 1 Intel, o 2 carte Tech corrispondenti, o carte Fabbrica  $\geq$  Costo Industria, OPPURE
- Passare (3 di fila e termina il gioco delle carte)

Poi:

- Risolvere la Diplomazia (modificare POP/Ris)
- Verifica della Mano di Carte (scartare se eccede)

### STAGIONI

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno (uguale)
- 3° Giocatore – Turno (uguale)
- Fase di Rifornimento [Estate: Blocco]

### STAGIONE INVERNALE†

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno
- 3° Giocatore – Turno

† **Sovietico: Turni Invernal** (10.41); **USA/Giappone: Turni di Rischieramento** (10.42)

## 7.0 IL NUOVO ANNO

**Importante:** nel 1936 iniziate il gioco con 7.14: saltate i paragrafi da 7.11 a 7.13.

### 7.1 Inizio Anno

#### 7.11 Avanzare l'Anno

Avanzate l'Anno sulla tabella del Tempo.

#### 7.12 Verifica della Vittoria

Verificate la Vittoria Economica (18.2).

#### 7.13 Risoluzione del Nuovo Anno

Nei Nuovi Anni designate (vedere le tabelle dell'Anno) arrivano automaticamente, senza costo, Influenza USA ed unità US e russe. Le unità attivano in Territorio Nazionale (2.4) non conteso e possono essere Costruite (7.24) nella Produzione di quell'Anno.

### 7.131 Nuvole di Guerra

Nella Risoluzione del Nuovo Anno del 1939, 1940 e 1941 (vedi bandiere sulla tabella dell'Anno), gli USA ricevono automaticamente una Influenza sull'Impero Britannico, che può diventare immediatamente un Alleato USA (Satellite) quale risultato.

### 7.132 Costruzione Navale US

Nei Nuovi Anni del 1942/43/44, appaiono negli US una Flotta US, Portaerei e Sottomarino.

- 1942: queste unità arrivano ad 1 CV.
- 1943: queste unità arrivano a 2 CV.
- 1944: queste unità arrivano a 3 CV.

**Nota:** Se il Giappone Dichiara Guerra (15.21) agli USA, queste unità arrivano invece nei tre Nuovi Anni successivi.

### 7.133 Forze di Reazione US contro una DoW

Se il USA subisce una DoW (15.2) [dichiarazione di guerra], arrivano un Quadro Fanteria US ed un Quadro AF US negli US nei tre Nuovi Anni successivi.

### 7.134 Riserve Russe

Nel Nuovo Anno 1945, la Russia riceve due Quadri di Fanteria, un Quadro Carri ed un Quadro AF in Novosibirsk o Tashkent.

**Nota:** se la Russia sovietica subisce una DoW, queste unità arrivano nel Nuovo Anno successivo.

### 7.14 Dividendi della Pace/Rimescolare

Rimescolate i mazzi Azione ed Investimento, incorporando tutti gli scarti. Ciascuna Fazione che è in Pace (15.1) e non ha Attivato una Battaglia (12.1) durante l'Anno precedente sceglie a caso un segnalino Dividendi della Pace (4.4) da una tazza.

**Nota:** Le Potenze Minori ed il combattimento anti-Partigiani (17.4) sono ignorati per i Dividendi della Pace (16.11).

### 7.15 Ordine di Turno



Tirate un dado per determinare l'Ordine di Turno di quell'Anno. Ponete il segnalino Ordine di Turno sul corretto triangolo alla fine della Tabella di Produzione (cioè, con un tiro di dado di "4" l'Ordine di Turno è USA-Sovietico-Giappone) Il giocatore che sta svolgendo il suo turno è detto Giocatore Attivo. Il segnalino su blocco Turno Corrente viene passato al Giocatore Attivo con il suo lato a mostrare la direzione di rotazione.



## 7.2 Fase di Produzione

In Ordine di Turno, i giocatori effettuano la loro Produzione sino a quando tutti l'hanno completata.

### 7.21 Produzione dei Minori

Il sovietico ed USA dovrebbero iniziare la loro Produzione con la Produzione dei Minori basata sui loro segnalini di Stato della Guerra Civile Cinese (16.2) sulle rispettive Tabelle di Produzione.

### 7.211 Reclutamento Nazionalista

I Nats costruiscono CV di unità Provinciali (16.121) (Quadri o livelli di forza) pari al minore tra il loro valore Città Nat e KMT (16.21). Il Reclutamento è soggetto alle normali regole sulla Costruzione (7.24) e limitato ad un CV per Provincia.

<p><b>PRODUZIONE USA</b></p> <p>La POP/RIS indicate negli US sono quelli disponibili nel teatro, oltre a quelli assegnati alla Costruzione Navale.</p>	<p><b>BLOCCO DELLA POP/RIS DELLE POTENZE MINORI</b></p> <p>Le Rotte Commerciali dalle POP/RIS Potenze Minori al Centro di Produzione della Fazione Controllante possono essere Bloccate <i>su Terra da Rivali</i> di quella Potenza Controllante, ma <i>in Mare</i> solo da <b>Nemici</b> In Guerra con quella Potenza Controllante.</p>
--	--

<p><b>REGISTRARE I LIVELLI DI PRODUZIONE</b></p> <p>Si raccomanda di modificare immediatamente i livelli di POP e RIS quando si hanno variazioni nel corso della Risoluzione della Diplomazia (7.4) o nei Turni di Giocatore stagionali. Questi livelli possono essere confermati sommando tutta la POP/RIS "esterna" Controllata/Influenzata (secondo i segnalini Influenza/Controllo) al livello "base" stampato sulle tabelle di Produzione.</p>	<p><b>REGISTRARE LA SPESA DELLA PRODUZIONE</b></p> <p>I segnalini <i>Produzione Disponibile</i> e <i>Produzione dei Minori</i> possono essere usati per registrare la spesa della Produzione ponendoli inizialmente sul Livello di Produzione corrente e spostandoli indietro nella tabella quando si spende ogni "punto" Produzione.</p> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">   </div>
---	--

**7.212 Attivismo Rosso**

Il sovietico pesca carte Azione pari al minore tra i segnalini RedMuster (Reclutamento Rosso) e CPC (16.22). Non può guardarli sino al completamento della loro Produzione.

**Nota:** Le unità delle Potenze Minori possono anche essere Costruite con Produzione Sovietica/USA (non se già Costruite con Produzione dei Minori).

**7.22 Produzione della Fazione**

Consultando la sua tabella di Produzione, il Giocatore Attivo determina il suo Livello di Produzione per quell'Anno. Questo è pari al minore tra i suoi IND, POP e RIS eccetto che:

- Le Fazioni in Pace ignorano le RIS.
- Le Fazioni in Guerra devono contare le RIS e sono soggette al Blocco; vedere sotto e (14.2).

**Nota:** Le Fazioni che perdono il loro Centro di Produzione (2.11) non hanno Produzione.

**7.221 Risoluzione del Blocco**

Le pe Fazioni in Guerra, le POP/RIS che erano Bloccate (14.2) durante la Fase di Rifornimento Estiva dell'Anno precedente e continuano ad essere Bloccate, sono inutilizzabili.

Rimuovete i segnalini Blocco dalle POP/RIS amiche che possono correntemente tracciare una Rotta Commerciale (14.21). Le POP/RIS che rimangono Bloccate non contano per quella Produzione (ponete segnalini temporanei di Pop/Ris Non In Blocco per mostrare i totali effettivi correnti).

**7.23 Spesa della Produzione**

Il Giocatore Attivo spende la sua Produzione per Costruire le unità o comprare carte. Ciascuna carta o livello di unità costa un punto Produzione. I giocatori possono usare i segnalini Produzione Disponibile per registrare la Produzione mentre viene spesa. Non rivelate la natura delle singole unità costruite o delle carte pescate.

**7.24 Costruzione delle Unità**

La Costruzione include aggiungere CV ad unità esistenti (Promozione) e Reclutare nuovi Quadri. Le unità non possono essere Costruite se sono:

- In Mare
- In una Isoletta del Pacifico non Base (1.41)
- Ingaggiate in Battaglia, oppure
- Non Rifornite (14.1), ma vedere 7.243

**7.241 Promozione (unità esistenti)**

Aggiungere 1 CV ad una unità esistente ruotando il blocco al suo bordo successive più forte (non più di 1 CV per unità per Produzione).

**7.242 Reclutare Quadri (nuove unità)**

Ponete una nuova unità da 1 CV di qualsiasi tipo nel suo Territorio Nazionale (2.4). I Quadri Reclutati non possono essere Costruiti ulteriormente in quella Produzione.

**7.243 Costruzione di Fortezze / SNLF**

I Quadri/livelli di Fortezze possono essere costruiti ovunque in Territorio Amico non conteso, anche se Non Rifornito. Le SNLF su Isole/Stretti hanno questi stessi privilegi di Costruzione.

**Ricordate:** le Fortezze ed SNLF sono limitati ad uno per Stretto/Isoletta.

Per il USA/Sovietico, la Nazionalità di una Fortezza Reclutata dipende dalla locazione:

- Territorio Nazionale/Coloniale: unità Nazionali.
- Cina: unità di Potenza Minore.
- [per gli USA] Indocina: unità BritEmp.
- Altre: unità della Grande Potenza.

**7.244 Acquistare Carte**

Pescate una carta Azione o Investimento da sopra quel mazzo e ponetela a faccia in giù davanti a voi. Non guardate le carte acquistate sino a quando la Produzione non è terminata.

**7.245 Finire la Produzione**

Quando tutti i giocatori hanno terminato la Produzione, rimuovete tutti i segnalini Blocco.

### 7.3 Fase di Governo

In Ordine di Turno, i giocatori possono giocare carte per migliorare le proprie posizioni in vari modi. Alcune opzioni di gioco delle carte includono una singola carta, altre coppie di carte, altre ancora più carte.



Le carte hanno più usi possibili, quindi devono essere giocate mostrando l'uso corrente nella parte alta rispetto al punto di vista del giocatore. I giocatori possono usare il segnalino Mano di Carte Corrente per indicare il numero corrente di carte che hanno in mano (informazione pubblica).

#### MANO DI CARTE & GIOCO DELLE CARTE

L'onere di giocare una carta sta al giocatore con il maggior numero di carte oltre la Mano di Carte (quello che più "supera la mano di carte"). Passare è più rischioso per i giocatori con il maggior numero di carte oltre la Mano in quanto perderà di più se i Rivali Passano entrambi per terminare il gioco di carte, obbligando tutti i giocatori a scartare tutte le loro carte oltre la dimensione della mano (7.37).

Per questo motivo, si raccomanda che per iniziare il gioco di carte Governo, il giocatore che ha il maggior numero di carte oltre la Mano giochi per primo, passando poi al successivo che ha il maggior numero di carte oltre la Mano.

#### 7.31 Diplomazia (1 carta)

Il Giocatore Attivo può giocare una carta Azione per ottenere Influenza su un neutrale (il Neutrale bersaglio dritto dal suo punto di vista). Se un Rivale ha una carta Diplomazia in gioco per quello stesso Neutrale, scartate entrambe. Vedere la Diplomazia (8.0) per i dettagli.

#### 7.32 Industria (più carte)

Il Giocatore Attivo può giocare carte Investimento con valori Industria la cui somma sia almeno il suo corrente Costo INDUstriale per incrementare il suo livello IND di uno (modificate immediatamente il segnalino sulla tabella di Produzione). I valori di Costo INDUstriale iniziale sono:

- Giappone            6 Industrie
- USA                    7 Industrie
- Russia                8 Industrie

Il Costo Industriale di una Fazione scende di 1 livello (vedere le Tabelle di Produzione) quando subisce una Dichiarazione di Guerra (15.2).

**Importante:** il IND non può essere incrementato di più di due livelli per Anno.

#### 7.33 Lealtà CCW (più carte)

I giocatori USA e sovietico possono giocare carte Investimento con valori Industria pari ad almeno il loro corrente Costo Lealtà per incrementare la Lealtà amica (KMT/CPC) di uno (modificate immediatamente il segnalino sulla tabella di Produzione).

- Costo Lealtà KMT: 5 industrie
  - Costo Lealtà CPC: 6/4\* Industrie
- \* la Tech Rossa Riforma fondiaria riduce il Costo di Lealtà CPC a 4 Industrie*

**Importante:** la Lealtà KMT/CPC non può essere incrementata di più di 2 livelli per Anno.

#### COSTO DELLA LEALTÀ (POTENZE MINORI)

Il numero di Industrie per incrementare la Lealtà di 1 (vedere le Tabelle di Produzione) è:

- Costo Lealtà KMT: 5 industrie
  - Costo Lealtà CPC: 6/4\* Industrie
- \* la Tech Rossa Riforma fondiaria riduce il Costo di Lealtà CPC a 4 Industrie*

#### 7.34 Tecnologia (2 carte)

Il Giocatore Attivo può giocare due carte Investimento con la stessa Tecnologia per Ottenere quella Tecnologia (giocata con il lato Tecnologia desiderato in alto rispetto al suo punto di vista).

Le Tecnologie Ottenute generalmente migliorano le capacità di un tipo di unità amiche. Per Ottenere una Tech immediatamente, il giocatore gioca la coppia di carta a faccia in su, poi scarta una delle due (a sua scelta) e tiene le altre davanti a sé, a faccia in su.

In alternativa, la coppia di carte Tech può essere giocata a faccia in giù nel Caveau Segreto (9.4) del giocatore. Le Tech segrete possono essere rivelate in qualsiasi momento con effetto immediato, ma riducono il Limite della Mano di carte effettivo di uno.

- **Tech Rosse:** queste Tecnologie, indicate in caselle rosse sulle carte Investimento, sono utilizzabili solamente dal giocatore sovietico per la Cina Rossa (9.5).

Vedere 9.0 per altri dettagli sulla Tecnologia.

### 7.35 Rossi insorgenti (2 carte)

Il giocatore sovietico può giocare solo una coppia corrispondente di carte Diplomazia Provincia Cinese nel suo Caveau Segreto (9.4) per generare in seguito di sorpresa una unità Milizia da 2 CV lì (16.14).

**Nota:** due Opzioni Partigiani corrispondenti sulle Carte Jolly Diplo (17.11) possono essere giocate come Insorgenti.

<b>ROSSI INSORGENTI (SOLO SOVIETICO)</b> La capacità del Rosso di rivelare improvvisamente unità nascoste della Milizia può creare sorprese devastanti nel momento e luogo adatti.	<b>INFLUENZA IN CINA</b> L'Influenza/Controllo delle Fazioni USA/Sovietica entro la Cina viene trattata come Cinese Nazionalista/Rosso. Usate sempre i segnalini di Influenza e Controllo Nat/Rosso in Cina!
---	---

### 7.36 Intelligence (1 carta)

Alcune carte Investimento hanno una funzione di Intelligence. Quando sono giocate, svolgete immediatamente le loro istruzioni (9.7).

### 7.37 Passare (no carte)

I giocatori possono Passare invece che giocare carte, ma quando tutti e tre i giocatori passano in successione, termina il gioco di carte Governo: risolvete la Diplomazia (7.4).

## 7.4 Risoluzione della Diplomazia

Risolvete la Diplomazia in Ordine di Turno. Per ogni carta Diplomazia rimanente a faccia in su in gioco, ponete un segnalino Influenza amico o rimuovetene uno Rivale secondo (8.0) e scartate la carta. Le carte/segnalini avversari si annullano l'uno con l'altro (rimuovete entrambi).

*Usate i segnalini Influenza/Controllo USA/BritEmp entro la Indocina/BritEmp per ricordare che le unità Forte/Satellite poste lì devono essere unità BritEmp (7.243) e che le unità US non possono entrare in queste aree prima dell'Alleanza con il BritEmp (8.43). Lo stato diplomatico dei Neutrali viene poi rivalutato e si modificano di conseguenza i livelli di POPolazione e RISorse della Fazione.*



<b>FINALIZZAZIONE DELLO STATO DIPLOMATICO</b> Lo stato diplomatico di una Nazione cambia <b>solamente</b> nella Risoluzione Diplomatica (7.4). Ottenere 3 Influenza <i>durante</i> il gioco della carta Governo <b>non</b> converte istantaneamente una Nazione a Satellite: gli avversari possono ancora annullare alcuna Influenza con il gioco di ulteriori carte Governo.	<b>PARLARE TRA GIOCATORI</b> I giocatori possono negoziare apertamente con altri giocatori sempre, ma gli accordi non sono obbligatori (i negoziati segreti sono possibili ma incrementano di molto la durata della partita). <i>Unità ed Influenza (ma non il Controllo) possono essere rimossi volontariamente in qualsiasi momento.</i>
---	--

## 7.5 Rispettare i Limiti della Mano di Carte

Tutti i giocatori devono ora rispettare il loro Limite della Mano di Carte (vedere il simbolo sulle tabelle di Produzione), scartandone se necessario.



Giappone: 7  
 USA: 8  
 Sovietico: 6

Ricordate che ciascuna coppia di carta nel Caveau Segreto (9.4) di un giocatore conta come una per il suo Limite della Mano di Carte.

## 8.0 DIPLOMAZIA

Le Fazioni possono ottenere Influenza sui Neutrali o ridurre l'Influenza Rivale mediante la Diplomazia. Durante il gioco delle carte Governo, i giocatori possono giocare una singola carta Diplomazia per Influenza, con il Neutrale bersaglio dell'azione giocato in alto rispetto il loro punto di vista. Se un Rivale ha una carta Diplomazia per quel Neutrale in gioco, si annullano: scartate entrambe.

- **Jolly Diplomazia** (8.3): queste possono Influenzare uno qualsiasi dei molti Neutrali elencati per la Fazione che sta giocando o un Neutrale che si qualifica in altro modo. Quando si giocano, aggiungete o rimuovete immediatamente un segnalino Influenza lì e scartate il Jolly (per chiarire il Neutrale bersaglio). *Vedere anche le Opzioni dei Partigiani (8.3).*

- **Stato Diplomatico:** lo stato dei Neutrali viene rivisto nella Risoluzione della Diplomazia (7.4) solamente, secondo i segnalini Influenza in gioco a quel punto. Le variazioni in POP/RIS sono poi registrate di conseguenza.  
**Nota:** Tutto il controllo della Fazione USA/Sovietica in Cina è considerato controllo Nat/Rosso (usate i segnalini appropriati).
- **Ripudiare:** I possessori possono rimuovere volontariamente segnalini Influenza in qualsiasi momento.

**RIPUDIARE: ESEMPIO**

Il Giappone minaccia di giocare una carta diplomazia del BritEmp (ritardando la sua alleanza con la Fazione USA) e meno che gli USA non Ripudino una Influenza a Peiping. Gli USA accettano.

**8.1 Neutrali**

I Neutrali sono Nazioni che non fanno parte di alcuna Fazione e sono trattati come Fazioni indipendenti. L'entrata di unità militari in Territorio Neutrale costituisce violazione di Neutralità o VoN (15.3).

**8.11 Non Allineati (0 Influenza)**

I Neutrali senza segnalini Influenza sono Non Allineati: nessuna Fazione ha l'uso della loro POP o RIS.

**8.12 Associati (1 Influenza)**

Un segnalino Influenza rende un Neutrale un Associato di quella Fazione:

- Quella Fazione ha l'uso esclusivo delle sue POP e RIS.
- Un Associato rimane Neutrale: quella Fazione non ha il controllo sul suo Territorio e le sue unità non possono entrare o essere costruite lì.
- L'intrusione militare di qualsiasi Fazione in Territorio Associato costituisce Violazione di Neutralità (15.3).

**8.13 Protettorati (2 Influenza)**

Due segnalini Influenza rendono un Neutrale un Protettorato di quella Fazione:

- Quella Fazione ha l'uso esclusivo delle sue POP e RIS.
- Un Protettorato rimane Neutrale: quella Fazione non ha il controllo sul suo Territorio e le sue unità non possono entrare o essere costruite lì.
- L'intrusione militare di qualsiasi Fazione (incluso il Protettore) in Territorio Associato costituisce Violazione di Neutralità (15.3).
- L'attacco Rivale contro un Protettorato costituisce una DoW (15.2) contro il suo Protettore (ed anche una VoN) e converte immediatamente il Protettorato in un Satellite (8.2) del Protettore.

**8.14 Minori Armati**

Quando un Minore Neutrale viene Violato (15.3), tutta l'Influenza viene annullata e diventa un Minore Armato (15.32).

Eccezione: I Protettorati Violati da una Fazione Rivale diventano Satelliti (8.2) del Protettore.

**8.2 Satelliti (3 Influenza)**

Tre Influenza nella Risoluzione della Diplomazia convertono un Minore Neutrale in un Satellite di quella Fazione, con questi effetti:

- Il Satellite si unisce a quella Fazione (ponete un segnalino Controllo nella sua Capitale). La Diplomazia non può più influenzarlo.
- Quella Fazione pone unità del Satellite in qualsiasi tipo di sue Città e Cittadine secondo (8.21).
- Il Territorio Satellite diventa Amico a quella Fazione (cioè può costruire Fortezze e muovere unità lì).
- Quella Fazione ha l'uso esclusivo delle POP/RIS del Satellite.
- L'attacco Rivale contro un Satellite costituisce una DoW (15.2) contro la sua Fazione controllante.

**8.21 Unità dei Satelliti****8.211 Nazionalità delle Unità Satellite**

- **Satelliti Giapponesi:** unità giapponesi.
- **Satelliti Sovietici:**
  - Cina:** Forti Rossi o Milizia (16.12).
  - Cina:** Unità russe.
- **Satelliti USA:**
  - Cina:** Forti Nat o Milizia (16.12).
  - Indocina:** unità BritEmp.
  - Cina:** unità US.

### 8.212 CV Unità Satelliti

- **Città:** unità da 2 CV;
- **Cittadine:** unità da 1 CV.

<b>ASSOCIATI</b> Gli Associati sono Minori Neutrali con accordi commerciali esclusivi con una Fazione ma che rimangono neutrali militarmente.	<b>PROTETTORATI</b> I Protettorati sono Minori Neutrali con non solo legami economici con una Fazione, ma con un patto di mutua difesa con essa, in modo che gli attacchi contro il Minore siano considerati una Dichiarazione di Guerra contro il protettore.
<b>SATELLITI</b> I Satelliti sono Minori che divengono alleati militarmente con una Fazione, effettivamente integrata nelle sue forze militari.	<b>MINORI ARMATI</b> I Neutrali che sono stati Violati non sono più considerati "Neutrali". Divengono Minori Armati, che sono trattati come una Fazione indipendente.
<b>HAINAN, WAKHAN, E MESSICO</b> Non vi sono carte Diplomazia per queste Nazioni. Possono essere Influenzate solamente con l'Intimidazione ed altri Jolly. <b>Nota:</b> <i>Wakhan, la regione settentrionale dell'Afghanistan priva di governo, è trattata come Nazione separata.</i>	

### 8.3 Jolly Diplomazia

I Jolly Diplomazia hanno opzioni di Influenza su un lato (casella gialla), spesso un elenco di opzioni per ciascuna Fazione. Sul lato opposto hanno opzioni Partigiani a disposizione del solo sovietico (casella in viola).

- **Opzioni Influenza:** La parte della casella in giallo può essere giocata da una Fazione per aggiungere una Influenza amica a (o rimuovere una Influenza Rivale da) qualsiasi Neutrale scelto tra le opzioni elencate per quella Fazione.
- **Opzioni Partigiani:** Il sovietico solamente può giocare la parte nella casella color viola per porre un Partigiano (17.0) in una delle Province elencate.

Quando si giocano Jolly diplomatici, ponete immediatamente un segnalino Influenza (o rimuovetene uno Rivale) o Partigiano e scartate la carta.

- **Intimidazione:** L'Adiacenza non si applica attraverso confini inaccessibili.

#### 8.31 Chiang Kai Shek

I Jolly Diplomazia (casella gialla) giocati dagli USA in Cina ottengono ciascuno due Influenza (secondo il testo in rosso).

<b>JOLLY</b> <b>OPZIONI PARTIGIANI:</b> Dal momento che non sono Neutrali, le Province della Cina Nazionalista e della Manciuria giapponese non hanno carte Diplomazia specifiche. Le Opzioni Partigiani sui Jolly Diplomatici consentono il piazzamento di Partigiani in queste Province. <b>INTIMIDAZIONE (ADIACENZA):</b> Le aree di terra separate da <i>confini</i> di Terre Selvagge sono "adiacenti". Le Aree di terra separate da <i>aree</i> Inaccessibili <b>non lo sono</b> . <b>Nota:</b> <i>Il BritEmp è soggetto all'Intimidazione USA in quanto il Canada (Territorio Nazionale BritEmp) è adiacenti agli US.</i>
---

### 8.4 Diplomazia dell'Impero Britannico

L'Impero Britannico (BritEmp) è una Grande Potenza Neutrale che può unirsi attivamente alla Fazione USA (solamente) mediante la Diplomazia o per una Dichiarazione di Guerra di Rivale (8.44).

**Importante:** Mentre è neutrale, le unità del BritEmp possono essere Costruite e mosse dal giocatore USA. Comunque, prima di unirsi attivamente alla Fazione USA, le unità del BritEmp non possono entrare in aree non amiche o in territorio US (o viceversa).

#### 8.41 Influenza USA

Una o due Influenze USA sull'Impero Britannico lo rendono un Associato o Protettorato USA con i soliti effetti sulla POP/RIS.

**Nota:** Usate i segnalini Influenza/Controllo del USA/BritEmp entro il BritEmp ed Indocina.

#### 8.42 Influenza Giapponese/Sovietica

Il BritEmp può divenire Influenzato dal Giappone o dal sovietico ma non può diventare un Associato, Protettorato o Satellite di queste (cioè non possono usare le sue POP/RIS). Invece, l'Influenza giapponese o sovietica sul BritEmp rende semplicemente più difficile per gli USA ottenere Influenza lì (in quanto si deve prima annullare l'Influenza Rivale).

### 8.43 Alleanza [3+ Influenza USA]

Con tre o più Influenza USA nella Risoluzione della Diplomazia, l'Impero Britannico si unisce attivamente alla Fazione USA (non si pongono altre unità). Le sue unità perdono le restrizioni e il US e BritEmp possono occupare il territorio l'uno dell'altro.



### 8.44 DoWs contro l'Impero Britannico

Se il Giappone o il sovietico Dichiarano Guerra (15.2) al BritEmp (gli USA non possono farlo), si unisce immediatamente alla Fazione USA.

**Importante:** una DoW contro il BritEmp equivale anche ad una DoW contro gli USA.

### 8.45 Nuvole di Guerra

Nella Risoluzione del Nuovo Anno del 1939, 1940 e 1941 (notate le bandiere sulla Tabella dell'Anno), gli USA ottengono automaticamente una Influenza sull'Impero Britannico (vedere 7.131).

- **Arriva la Tempesta:** Una VoN giapponese sul Vietnam o la DEI genera automaticamente una Influenza USA sul BritEmp nel successive Nuovo Anno (15.35). Ponete un segnalino Influenza USA/BritEmp sulla Tabella dell'Anno per ricordarlo.

#### POP/RIS DELL'IMPERO BRITANNICO

Il Brit Emp può unirsi agli USA economicamente mediante la Diplomazia: una o più Influenza USA dà agli USA le sue 6 POP/ 6 RIS. Altre Fazioni con Influenza BritEmp non ottengono le sue POP/RIS per se stesse, semplicemente ritardano l'entrata del BritEmp nella fazione USA.

## 9.0 TECNOLOGIA

La Tecnologia in genere incrementa l'abilità di un tipo di unità amiche.

**Nota:** Le Potenze Minori non possono usare alcuna Tecnologia tranne le Tech Rosse (9.5).

Gran parte delle carte Investimento hanno due Tecnologie (una per ciascun lato) entro caselle di testo grigie. Gli effetti sono descritti sulla carta, ma esponiamo qui alcuni chiarimenti.

- **Sparare per Primi:** Le unità con Tecnologie Sparare per Primi Sparano prima delle unità Nemiche dello stesso tipo e che non la hanno, anche quando attaccano (i vantaggi di Sparare per Primi che ha l'avversario si annullano su base uno per uno).
- **Radar di Difesa Aerea:** Le AF in Territorio Amico (1.14) Sparano con due dadi per CV contro le Unità Aeree Nemiche (indicato con "2°3").  
*Esempio:* Una AF da 3 CV in Territorio Amico spara 6 dadi con Potere di Fuoco A3.
- **Incendiarie:** Le AF in (sopra) un Centro di Produzione Nemico possono attaccare le sue industrie ad I1, riducendo permanentemente il suo valore INDustria di uno con tiri di dado in Combattimento di "1".

#### TECNOLOGIA: Sparare per Primi

Sparare per Primi si applica tra *unità uguali solamente* (cioè Flotte contro Flotte). Non influenza mai la Priorità di Combattimento (cioè le Flotte non sparano mai prima dei Sottomarini).

### 9.1 Jolly Tech

Queste (casella di testo verde) sono di due tipi:

- **Spionaggio Industriale:** Appaiate questa carta con una carta Tech specifica (casella di testo grigia) per ottenere qualsiasi Tech Rivelata (9.3).
- **Scienza:** A partire dall'anno indicato, appaiate questa carta con una carta Tech specifica per ottenere qualsiasi Tech indicata.

### 9.2 Ottenere le Tech

Una coppia di Tech è due carte con la stessa Tech o una tale carta assieme con un Jolly Tech utilizzabile o una carte Intelligence Talpa (9.7).

Durante il Governo, i giocatori possono giocare una coppia di Tech per Ottenere una Tecnologia, o:

- **Rivelata** (9.3) per ottenere immediatamente i benefici di quella Tecnologia, o:
- Posta nel **Caveau Segreto** di quella Fazione (9.4) da Rivelare in seguito.

TECNOLOGIE	
Radare Navale	Le Flotte Sparano per Prime
Sonar	Flotte S3
Cannoni Automatici	Flotte A2/Portaerei A3
Mezzi Anfibi	Gli Invasori per Mare hanno una Azione Combattimento
Siluri Avanzati	Sottomarini N2
Radare di Difesa Area	AF 2A3 in Territorio Amico
Bombardieri in Picchiata	AF N2
Bombardieri Pesanti	AF Movimento 3
Incendiarie	AF Bombardano @ I1
Jet	AF Sparano per Prime
Spionaggio Industriale	Con carta: Tech rivelate
Scienza [Anno+]	Con carta: Tech indicate
Ricerca Atomica	Pila Atomica (1) Reattore (2) Plutonio (3) Innesco di Implosione (4)

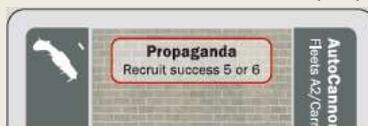
### CARTE INVESTIMENTO

Gran parte delle carte Investimento hanno una Tech in ciascun lato della carta. Alcune hanno:

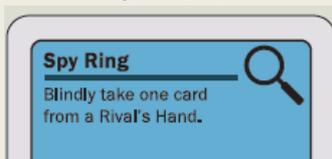
- Una casella di testo in verde per indicare un Jolly (9.1) come Spionaggio Industriale. Nota: questa carta può essere usata come Jolly per qualsiasi Tech *Rivelata*, quindi Rivelare una Tech la rende più facilmente duplicabile da altre Fazioni.



- Le Tech Rosse (9.5), che sono tech “politiche” utilizzabili *solo* dal sovietico per potenziare la Cina Rossa.



- Una casella di testo azzurra indica una funzione di Intelligence (9.7).



### 9.3 Tech Rivelate

Per Ottenere una Tech e riceverne immediatamente i benefici, un giocatore mostra la coppia di Tech, lasciandone una a faccia in su davanti a sé e scartando l'altra (a sua scelta) ponendola nel mazzo degli scarti Investimento (i Jolly Tech devono sempre essere la carta scelta per essere scartata).

### 9.4 Caveau Segreto

Per ottenere una Tech segretamente, giocate una coppia di Tech a faccia in giù davanti a voi, orientata con la Tecnologia desiderata più lontana da voi. Le Tech Segrete devono essere sistemate da sinistra a destra nell'ordine in cui sono Ottenute.

Ciascuna coppia di carte Tech nel vostro Caveau Segreto riduce il vostro Limite di Mano effettivo di uno (vale anche per gli Insorgenti Rossi, 7.35). Le Tecnologie Segrete possono essere Rivelate in qualsiasi momento, con effetto immediato.

### 9.5 Tech Rosse

Queste Tecnologie solo sovietiche sono indicate in diagonale al centro delle carte Investimento (evidenziate in rosso). Sono giocate come le altre Tech.

- **Riforma fondiaria:** il costo Lealtà CPC viene ridotto da 6 a 4 Industrie. Girate il segnalino appropriato sulla mappa.
- **Propaganda:** il Reclutamento dei Partigiani (17.3) ha successo con tiri di dado di “5-6”.
- **Guerriglia:** quando sono attaccati, i Partigiani sparano per primi in genere a G1 (17.5).

## 9.6 La Bomba Atomica

Ottenere la Tecnologia Bomba Atomica è uno dei modi per vincere la partita. Questa Tech viene completata in 4 fasi, ciascuna delle quali deve essere Ottenuta di fila (1° fase prima della 2°, ecc.). Si può Ottenere una sola fase per Anno (un qualsiasi numero può essere rivelato). I giocatori ricevono 1 VP per ogni fase di Ricerca della Bomba Atomica Ottenuta.



## 9.7 Carte Intelligence

Alcune carte Investimento (casella blu) hanno una funzione di Intelligence invece che di Tecnologia. Le loro istruzioni sono implementate immediatamente quando sono giocate nel gioco delle carte Governo. Ecco alcuni chiarimenti.

- **Colpo di Stato:** si applica ai Minori (non al BritEmp).
- **Talpa:** ispezionate il Caveau Segreto di un giocatore. Potete duplicare qualsiasi Tech che trovate lì accoppiando una carta Tech corrispondente specifica (casella grigia) che avete in mano con la carta Talpa (mostrate questa coppia di Tech alla vittima).
- **Ricatto:** prendete la carta Diplomazia in gioco sulla mappa di un avversario e giocatela voi o scartatela.
- **Agente Doppio:** giocate questa carta immediatamente dopo che un Rivale ha giocato una carta Intelligence contro di voi per ribaltare l'effetto sul Rivale che l'ha giocata contro di voi.

## 10.0 STAGIONI



Dopo il Nuovo Anno vi sono quattro Stagioni durante le quali i giocatori possono muovere le unità ed Attivare Battaglie sempre che abbiano giocato una carta Comando valida.

### 10.1 Fase di Comando

In Ordine di Turno, i giocatori o giocano una carta Azione a faccia in giù o Passano. I giocatori devono Passare se hanno già giocato una carta. Una volta che tutti e tre i giocatori passano di seguito, tutte le carte giocate sono rivelate per determinare l'ordine nel quale i giocatori svolgeranno i Turni di Giocatore. Se non sono giocate carte, passate alla Fase di Rifornimento.

Le carte Azione sono giocate di lato per il Comando. Ciascuna è valida per una Stagione specifica, ed indica una Priorità di Comando (lettera) ed un Valore di Comando (numero).

Il Giocatore Attivo con la Priorità di Comando più bassa (lettera) effettua il primo Turno di Giocatore di quella Stagione, seguito dalla lettera successiva, in quello che viene detto "Ordine di Comando" (invece di Ordine di Turno).

Le carte Azione per la Stagione errata sono ridotte al valore di Comando di Emergenza (10.11). Un giocatore che non gioca una carta Azione non avrà un Turno di Giocatore in quella Stagione e non potrà muovere le unità o creare Combattimenti (12.1).

Le carte Investimento non hanno Valore di Comando (se usate per bluffare, scartatele quando sono rivelate).

### 10.11 Comando di Emergenza

Le carte Azione per la Stagione sbagliata hanno un Valore Comando di Emergenza di due (quattro per gli USA). La Priorità di Comando [lettera] sulla carta vale ancora (in caso di parità, l'avversario sceglie l'Ordine di Comando).

Con il Comando di Emergenza, non è consentito alcun movimento che comprende l'Aggressione (11.54) e non si ha Fase di Combattimento.

<p><b>REGISTRARE L'USO DEL COMANDO</b></p> <p>Il Giocatore Attivo può registrare l'uso del Comando mediante il suo segnalino <i>Comandi Disponibili</i>, spostandolo sulla tabella di Produzione a seconda dell'uso dei Comandi.</p> 	<p><b>COMANDO DI EMERGENZA</b></p> <p>I giocatori privi di una carta Comando valida (cioè della Stagione corrente) possono usare <i>qualsiasi</i> carta Azione per il Comando di Emergenza. Questo consente un movimento minimo delle unità (anche in aree Contese) ma non si possono iniziare nuove Battaglie e non si può avere alcun Combattimento.</p> <p><i>Il Comando di Emergenza può essere usato per le azioni dei Partigiani (17.0).</i></p>
--	--

### 10.2 Turni di Giocatore

In Ordine di Comando, i giocatori svolgono Turni di Giocatore composti dalle Fasi di Movimento (11.0) e Combattimento (12.0), in quell'ordine. Il giocatore che sta svolgendo il proprio Turno è il Giocatore Attivo.

### 10.3 Fase di Rifornamento

Dopo il completamento di tutti i Turni di Giocatore in una Stagione, le Fazioni in Guerra (solamente) devono:

- Verificare tutte le unità di Terra per il Rifornamento.
- [solo Estate] Indicare come Bloccata qualsiasi POP/RIS Rivale che correntemente non ha una Rotta Commerciale (14.21) valida.

Se nessuno è in Guerra, saltate questa fase. Per ulteriori dettagli vedere 14.0.

### 10.4 Comando in Inverno

#### 10.41 Turni Invernali Russi

In Inverno, il sovietico può giocare una carta Comando per qualsiasi Stagione per il comando (a pieno Valore di Comando) di un Turno Invernale russo per le Fasi di Movimento e Combattimento applicabile alle unità solo entro la Russia. Una volta che tutti i Turni Invernali sono terminati, è applicabile anche una Fase di Rifornamento entro la sola Russia.

#### 10.42 Turni di Rischieramento Invernale

In Inverno, gli USA e Giappone possono giocare una carta Comando per qualsiasi Stagione per Comandare (a pieno Valore di Comando) un Turno di Rischieramento Invernale. Questi consentono il Movimento Strategico (11.4) da parte di unità di Grande Potenza solo in Basi o Territorio Nazionale. Nessuna Fase di Combattimento o Rifornamento è inclusa in un Turno di Rischieramento Invernale.

## 11.0 MOVIMENTO

Il Giocatore Attivo può muovere un numero di unità sino al Valore di Comando della carta Comando che ha giocato in quella Stagione.

**Nota:** i sovietici hanno speciali usi per il Comando: Reclutare Partigiani (17.3), convertire Partigiani a Milizia (17.2), ed attivare gli Insorgenti (11.6).

Le unità possono muovere un numero di aree contigue non eccedenti la loro Velocità di Movimento. Le unità possono muovere liberamente attraverso unità amiche, ma tutte le unità devono fermarsi nell'entrare in un'area occupata dal Nemico.

**Eccezione:** le AF e Sottomarini possono muovere attraverso aree occupate dal Nemico.

Le unità possono muovere per Movimento di Terra, Movimento Navale o Movimento Aereo, ma questi non possono essere combinati in un singolo movimento.

- Le unità non possono entrare in Territorio Neutrale (1.14) senza dichiarare in precedenza una Violazione di Neutralità (15.3), consentendo alle forze difensive Neutrali di essere schierate.
- Le unità non possono entrare in Territorio posseduto da un Rivale o occupato dallo stesso senza aver Dichiarato Guerra (15.2) in precedenza. Le Dichiarazioni di Guerra devono essere fatte prima di muovere qualsiasi unità in quel Turno di Giocatore.

<b>RISCHIERAMENTI INVERNALI</b> In gran parte del teatro del Pacifico/Asia, l'Inverno non ostacolava le operazioni quanto lo faceva in Europa.	<b>AUTO-REGOLAZIONE DEL MOVIMENTO</b> I giocatori sono responsabili per il movimento corretto delle loro unità: il tipo di unità non viene rivelato in alcun modo. Se avete dubbi sull'onestà di un giocatore, state giocando il gioco sbagliato con la persona sbagliata.
---	--

### 11.1 Movimento di Terra

Le unità di terra usano il Movimento di Terra, che è limitato alle Aree di Terra (1.1) solamente. I confini del Terreno non hanno effetto sul Movimento di Terra, eccetto quando le unità di Terra stanno Ingaggiando o Disingaggiando (11.51).

Le unità Navali e Sottomarine possono usare il Movimento di Terra per entrare in un'Area di Terra costiera adiacente lungo la stessa costa senza andare in mare, e poi devono fermarsi.

<b>MOMENTO DI CONTROLLO DELL'AREA</b> Le unità che muovono in un'area durante una Fase di Movimento non alterano il suo controllo durante quella Fase. Comunque, altera il controllo dell'area per la Fase di Combattimento seguente, cosa che può influenzare le opzioni di Ritirata e per Ribasare.	<b>CONTROLLO CONTESO DI UN'AREA</b> Il Possessore di un'Area di Terra contesa controlla l'area sino a quando rimangono solo unità dell'Aggressore, a quel punto quella Fazione diventa il Possessore (modificate la POP/Ris).
--	--

### 11.2 Movimento Navale

Le unità Navali, Sottomarine e Convoglio usano il Movimento Navale, che è limitato alle aree di Mare, Oceano e di Terra Costiere (inclusi Stretti ed Isole). Il Movimento Navale deve cessare nell'entrare in qualsiasi area di Terra.

**Eccezione:** Il Movimento Navale attraverso gli Stretti o Isolotti non deve cessare a meno che non siano controllati dal Nemico.

Le unità possono muovere in o attraverso aree di Mare occupate da unità Rivali senza conflitto (o senza influenzare le Linee di Rifornimento / Rotte Commerciali, 14.0). Comunque, devono fermarsi nell'entrare in aree di Mare occupate dal Nemico.

**Eccezione:** I Sottomarini possono muovere o Ribasare attraverso aree di Mare occupate dal Nemico.

#### 11.21 Movimento nell'Oceano

Gli Oceani sono aree di Mare più grandi: costa due "punti" movimento entrare in essi.

#### 11.22 Convogli

Le unità di Terra possono usare il Movimento Navale, diventando immediatamente un Convogli. I Convogli muovere di due aree di Mare (quattro se Movimento Strategico). Non possono Ingaggiare o Disingaggiare in Mare (11.5). I Convogli possono comunque Invadere per Mare le Aree di Terra Nemiche (vedere sotto).

**Nota:** I Convogli sono indifesi nelle Battaglie Navali (12.72).

#### 11.221 Invasioni per Mare

I Convogli che muovono in Territorio nemico stanno Invadendo. Solo una unità di Terra per Turno può Invadere attraverso un confine di Costa/Stretto/Isolotto anche se non è difeso. Le unità ANS sono esentate da questi Limiti all'Invasione.

- **Disorganizzazione dell'Invasione:** le unità di Terra che Invadono non hanno Azione di Combattimento in quel Turno di Giocatore, cioè non possono Sparare o Ritirarsi (12.3). Ponete un segnalino Invasione per Mare per indicarlo. Le unità ANS che le accompagnano possono Sparare Normalmente.

**Eccezione:** I Marines che Invadono per Mare ricevono una Azione di Combattimento (come tutte le unità di Terra con la Tech Mezzi Anfibi). Non è necessario porre alcun segnalino in questi casi.

<b>CONVOGLI</b> Le unità di terra che muovono per Mare sono considerate includere trasporti e scorte. <i>Non sono necessarie unità navali.</i>	<b>RESTRIZIONI DI CARBURANTE PER IL MOVIMENTO AEREO</b> Il raggio di Movimento delle AF è 2 aree. Usando il Movimento Strategico (o Ribasare), le AF possono muovere effettivamente di 4 aree per Turno. Questo implica: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una AF che termina il Movimento Strategico in Mare sarebbe senza carburante.</li> <li>• Una AF che "pattuglia" in Mare ha già usato la metà del suo carburante per raggiungere quell'Area di Mare. Qualsiasi Movimento da lì deve raggiungere una base aerea su terra.</li> </ul>
---	--

### 11.3 Movimento Aereo

Le AF usano il Movimento Aereo, che può muovere attraverso Aree di Terra e Mare. Non deve cessare nell'entrare in aree occupate dal Nemico. Le AF che iniziano il movimento in un'area di Mare/Oceano devono terminare il loro movimento in Territorio Amico [Terra] non conteso.

## 11.4 Movimento Strategico

Le unità possono muovere del doppio della loro normale Velocità di Movimento se muovono solamente entro aree Amiche (include i Mari Aperti, 1.14) e non Ingaggiano o Disingaggiano (11.5).

- **Movimento Navale Strategico:** può passare attraverso Stretti/Isolette Amici ma deve cessare nell'entrare in qualsiasi altra area di Terra.
- **Movimento Aereo Strategico:** non può iniziare o terminare in Mare.

## 11.5 Ingaggiare

Entrare in un'area che contiene unità Nemiche o di Minore Armato è Ingaggiare.

### 11.51 Disingaggiare

Rimuovere un'unità da una Battaglia mediante il movimento o Ritirata è Disingaggiare. Le unità possono Disingaggiare solo in aree Amiche adiacenti (inclusi i Mari Aperti) che non sono Battaglie. Le unità non possono Disingaggiare in aree Nemiche, Contese e/o Neutrali.

**Eccezione:** i Sottomarini e le Forze Aeree possono Disingaggiare in aree adiacenti non amiche, sempre che proseguano attraverso l'area e non rimangano lì (il che costituirebbe il Re-Ingaggiare).

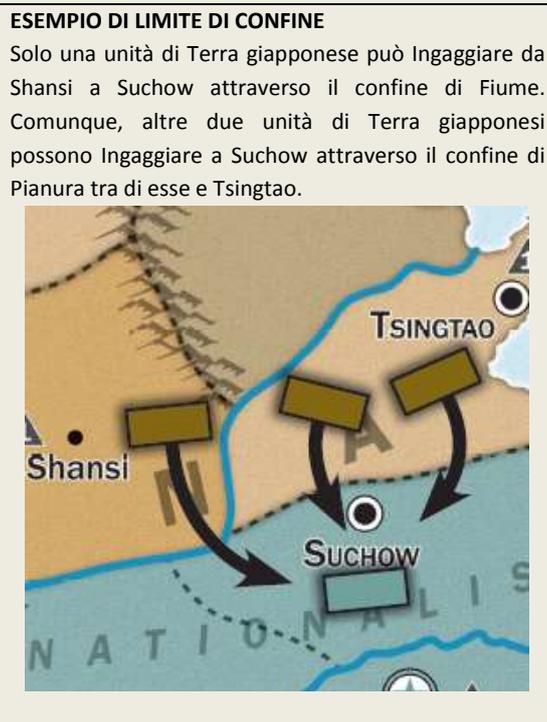
A meno che non si stiano Ritirando (12.5), le unità che Disingaggiano possono continuare a muovere normalmente, eccetto che non possono Re-Ingaggiare in quel Turno. Le unità che non sono in grado di Disingaggiare correttamente devono rimanere in Battaglia.

### 11.52 Limiti di Confine (Terra)

Il Terreno sul Confine limita il numero di unità di Terra che possono Ingaggiare e/o Disingaggiare attraverso un Confine di Terra in una singola Fase. I Limiti di Confine non si applicano alle unità ANS.

- Due unità di Terra possono Ingaggiare/Disingaggiare attraverso un confine di Pianura.
- Una sola unità di Terra può Ingaggiare/Disingaggiare attraverso un confine non di Pianura.

**Nota:** I Limiti di Confine si applicano ad una Fase di Movimento, e poi ancora durante la Fase di Combattimento (cioè per le Ritirate).



### 11.53 Gruppi da Battaglia (Mare)

Un Gruppo da Battaglia è composto da una formazione di unità ANS che hanno iniziato il movimento nella stessa area e che hanno mosso assieme lungo lo stesso percorso per Ingaggiare in una Battaglia Navale.

Quando più Gruppi da Battaglia Ingaggiano nella stessa Battaglia Navale, ciascuno di essi viene raggruppato separatamente nell'Area di Mare. Poi, nel Combattimento il Giocatore Attivo deve aggiungere uno di questi Gruppi da Battaglia alla Battaglia in ogni Round di Combattimento (12.71).

**GRUPPI DA BATTAGLIA**

Solo i Gruppi da Battaglia di unità ANS che iniziano assieme e muovono assieme prenderanno simultaneamente il contatto con le forze Nemiche in mare. Altri Gruppi da Battaglia ANS che entrano in quell'area di Mare prenderanno il contatto col Nemico in un momento diverso e quindi si uniranno in Battaglia in un Round di Combattimento diverso.

Pertanto solo le unità ANS "raggruppate" assieme avranno il potenziale di colpire assieme. La dispersione può essere vantaggiosa per ragioni difensive ma diluisce il potere offensivo.

**11.54 Aggressione**

Entrare in un Territorio Nemico non occupato o in qualsiasi area che contiene esclusivamente unità Nemiche è detto Aggressione. La Fazione che sta muovendo è l'Aggressore in qualsiasi Battaglia che risulta; l'occupante originario è detto Possessore.

**11.55 Raid**

L'Aggressione su Terra da parte di unità ANS senza Supporto a Terra (sotto) è detto Raid (ponete un segnalino Raid) e tali unità ANS sono dette Incursori. La Battaglia risultante è detta Battaglia Raid (12.63). Le Battaglie Raid non possono conquistare Territorio o bloccare la Ritirata da altre Battaglie.

**11.551 Supporto a Terra**

La presenza di unità di Terra amiche in una Battaglia di Terra è detta Supporto a Terra.

**11.552 Raid Proibiti**

Le unità ANS non possono fare Raid contro Territorio Nemico non occupato, eccetto per effettuare il Bombardamento Strategico (12.62). Le unità ANS possono entrare in Territorio Nemico non occupato senza restrizioni.

**ATTACCANTI E AGGRESSORI**

L'Attaccante è la Fazione che provoca il Combattimento *in quel Turno di Giocatore* (il Giocatore Attivo). Questo *non* è la stessa cosa di Aggressore, che è la Fazione che tenta di prendere il controllo di un'Area di Terra dal suo Possessore.

Se il Possessore di un'Area di Terra contrattacca l'Aggressore, sarà l'Attaccante per quella Fase di Combattimento.

**RAID PROIBITI**

I Raid in Territori Nemico indifesa sono proibiti per impedire che siano combinati con un Ribasamento "avanzato" che consente un "Movimento Strategico" privo di rischi attraverso Territorio Nemico.

**11.6 Insorgenti Rossi**

Durante il Movimento sovietico, per un Comando il sovietico può rivelare e scartare una coppia di carte Insorgenza dal suo Caveau Segreto (7.35) e porre una Milizia da 2 CV in quella Provincia (può costituire Aggressione).

L'arrivo dell'unità Insorgente costituisce il suo Movimento (non può muovere oltre), ma può partecipare al Combattimento (e deve farlo se il suo arrivo costituisce Aggressione).

**PIAZZAMENTO DEGLI INSORGENTI & AGGRESSIONE**

La presenza di Partigiani (17.0) in un'area Rivale *non* contende il Controllo dell'Area. La presenza di un blocco Milizia *contende* il Controllo. Pertanto, il piazzamento di un blocco di Milizia Insorgente in una località occupata esclusivamente da un Rivale costituisce Aggressione (11.54), causando il Combattimento obbligatorio con l'Insorgente come Attaccante.

**12.0 COMBATTIMENTO**

Quando unità di Fazioni Nemiche occupano la stessa area, questa viene detta Battaglia.

**12.1 Attivazione delle Battaglie**

All'inizio della sua Fase di Combattimento, il Giocatore Attivo può attivare qualsiasi o tutte le Battaglie correnti nelle quali ha unità ("Attaccare") girando tutte le unità a faccia in su. Deve attivare le Battaglie dove ha fatto Aggressione (11.54) in quel Turno di Giocatore.

Le Battaglie Attive verranno risolte in questa Fase di Combattimento, il Giocatore Attivo viene detto l'Attaccante ed il suo avversario il Difensore. Attaccanti e Difensori non sono la stessa cosa di Aggressori e Possessori in una Battaglia di Terra (11.54).

Se un'area di Battaglia è sovraffollata, si possono porre segnalini Battaglia A-E lì e le unità verranno rimosse in una locazione adatta con l'indicazione del segnalino Battaglia corrispondente.

## 12.2 Risoluzione delle Battaglie

Le Battaglie Attive sono poi risolte una alla volta in qualsiasi ordine scelto dal Giocatore Attivo, eccetto le Battaglie Raid (indicate con un segnalino Raid) che devono essere risolte per prime.

Le Battaglie di Terra sono quelle che accadono su Terra, incluse le aree Costiere, Stretti, Isole e Isolette (indipendentemente dai tipi di unità presenti). Le Battaglie di Terra Attive sono risolte con un solo Round di Combattimento per Turno, quindi non sono necessariamente terminate immediatamente, spesso proseguono oltre un Turno di Giocatore.

Le Battaglie che avvengono in Mare sono Battaglie Navali. Queste sono sempre risolte sino alla conclusione: i Round di Combattimento sono ripetuti sino a quando una delle parti non si Ritira o viene eliminata.

Una volta che una Battaglia Attiva è stata risolta, proseguite con la Battaglia Attiva successiva (scelta dal Giocatore Attivo) sino a che tutte le Battaglie Attive non sono state risolte. Quando tutte le Battaglie Attive sono state risolte, la Fase di Combattimento termina.

### 12.21 Round di Combattimento

Le Battaglie Attive sono risolte in Round di Combattimento nei quali ciascuna unità, in ordine di Priorità di Combattimento (dall'alto in basso nella Tabella delle Unità) effettua una singola Azione di Combattimento (12.3).

### 12.22 Risoluzione delle Battaglie di Terra

Quando tutte le unità in una Battaglia di Terra hanno effettuato un'Azione di Combattimento (12.3), il Round di Combattimento termina. Il Combattimento per quella Battaglia è finito per quel Turno.

Al termine di un Round di Combattimento di Terra:

- Tutte le unità ANS senza Supporto di Terra (11.551) devono Ritirarsi (12.52).
- Le unità ANS attive possono Ribasare (13.12).
- Le unità del Possessore tornano dritte (al fine di nascondere il CV) a mostrare che mantengono il Controllo sull'area (le unità dell'Aggressore rimangono a faccia in su).

### 12.23 Risoluzione delle Battaglie Navali

Al termine di un Round di Combattimento Navale:

- Le unità Aeree partecipanti devono Ribasare (13.2).
- I Sottomarini possono Fuggire (12.73).
- A meno che la Battaglia non sia terminata, iniziate un altro Round di Combattimento.

#### ESEMPIO DI PRIORITA' DI COMBATTIMENTO

Portaerei contro Flotte:

1. Portaerei Difendenti
2. Portaerei Attaccanti
3. Flotte Difendenti
4. Flotte Attaccanti\*

*\* Nota: Quando l'Attaccante ha il Radar Navale (ed il Difensore no), le Flotte Attaccanti Sparano **prima** delle Flotte Difendenti. Ma le Portaerei sparano **sempre** prima delle Flotte (indipendentemente dal Radar Navale), in quanto le Portaerei hanno Priorità di Combattimento superiore.*

### 12.24 Fine delle Battaglie

Le Battaglie terminano immediatamente quando rimangono unità di una sola delle parti (ignorando i Sottomarini Fuggiti, 12.73).

- Tutte le unità vittoriose tornano immediatamente dritte e perdono qualsiasi Azione di Combattimento non eseguita.
- Le unità ANS Attive vittoriose possono opzionalmente Ribasare (13.12) se lo desiderano (e talvolta devono farlo).

#### PORTAEREI CONTRO FLOTTE

Mentre le Portaerei sparano solo ad N2 rispetto al N3 delle Flotte, le Portaerei che sparano prima spesso elimineranno alcuni CV Flotta Nemici prima che questi possano rispondere.

Le Portaerei hanno anche la possibilità di "Sparare e Scappare", sparando ad N1 contro bersagli Navali e Ritirandosi *immediatamente*, prima che le Flotte Nemiche rispondano!

#### PRIORITA' DI COMBATTIMENTO DI MARINE & MILIZIA

Questi sub tipi di Fanteria hanno la **stessa** Priorità di Combattimento delle altre unità di Fanteria.

### 12.3 Azioni di Combattimento

In un Round di Combattimento, ciascuna unità effettua una Azione di Combattimento seguendo l'ordine di Priorità di Combattimento (3.14), che procede dall'alto in basso sulla Tabella delle Unità: prima Fortezza, poi AF, ecc., con la Fanteria/Marines/Milizia per ultimi (i Convogli non hanno Azione di Combattimento, 12.72).

Entro un dato tipo di unità, i Difensore sparano prima degli Attaccanti a meno che le unità Attaccanti non abbiano la capacità Sparare per Primi (9.0) ed il Difensore no.

Per la sua Azione di Combattimento, una singola unità può Sparare (12.4) o Ritirarsi (12.5). Quando tutte le unità in quella Battaglia hanno effettuato una Azione di Combattimento, quel Round di Combattimento termina. se è una Battaglia di Terra, questo conclude la Risoluzione della Battaglia per quel Turno.

Se è una Battaglia Navale, i Round di Combattimento proseguono sino a che tutte le unità di una delle parti non si Ritirano (12.5), Fuggono (12.73) o sono eliminate, cosa che pone fine alla Battaglia Navale.

### 12.4 Fuoco delle Unità

Un'unità che Spara tira dadi di Combattimento tentando di danneggiare le unità Nemiche.

#### 12.41 Bersaglio

Prima di Sparare, l'unità deve specificare la sua Classe di Bersaglio: può essere qualsiasi Classe di unità Nemica presente nella Battaglia, ma lo sparante ha un Potere di Fuoco diverso contro ciascuna Classe di Bersaglio.

CLASSE DELLE UNITA'		
CLASSE	ABBREV.	UNITA' INCLUSE
Aerea	[A]	AF
Navale	[N]	Portaerei / Flotte
Sottomarini	[S]	Sottomarini
Terra	[G]	Forti/Carri/Fanteria
Convogli	[N*]	Terra @ in Mare
Partigiani	[G†]	Chit Partigiani
* I Convogli sono <i>attacati separatamente</i> usando Potere di Fuoco "N" (12.72)		
† I Partigiani in aree non contese (no Battaglia) possono essere attaccati con Potere di Fuoco "G" (17.4)		

#### 12.42 Potere di Fuoco

Il Potere di Fuoco contro una data Classe di Bersaglio viene indicato dal numero che segue la lettera della Classe.

**Esempio:** "A1" significa Potere di Fuoco di "1" quando si spara contro Aerei; "G3" significa Potere di Fuoco di 3 quando si spara contro unità di Terra.

#### 12.43 Sparare con un'Unità

Per Sparare con un'unità, annunciate la Classe del Bersaglio e tirate un numero di dadi pari al suo CV.

**Esempio:** un'unità con 4 CV e che Spara a G3 tira 4 dadi ed ottiene un Colpo contro bersagli Nemici di Terra con ogni risultato di 1-3.

Un'unità ottiene un Colpo, danneggiando il suo bersaglio, quando ottiene un numero pari o inferiore al suo Potere di Fuoco.

TABELLA DELLE UNITA'		
UNITA'	MOVIMENTO	POTERE DI FUOCO
FORTEZZA [G]	0	A2/N3/G4/S3
AVIAZIONE [A]	2R	A3/N1/G1/S1
PORTAEREI [N] <sup>†</sup>	(3R)	A2/N2 <sup>††</sup> /G1/S2
SOTTOMARINO [S]	(2R)	A0/N1/G0/S1
CARRO [G]	3	A0/N0/G2/S0
FANTERIA [G]	2	A1/N1/G3/S0
MARINE [G]	2	A0/N0/G2/S0
MILIZIA [G]	2	A0/N0/G2/S0
CONVOGLIO [N] <sup>†</sup>	(2)	A0/N0/G0/S0
() = deve fermarsi nell'entrare in Aree di Terra R = può Ribasare (talvolta deve, 13.0) † = subisce Colpi Doppi: -2 CV per Colpo subito		†† = le Portaerei possono Sparare N1 e Ritirarsi immediatamente (12.5) o Ribasare (13.0)

<p><b>SCEGLIERE IL BERSAGLIO IN BATTAGLIE A TRE</b></p> <p>Quando tutte e tre le Fazioni hanno unità nella stessa area, il Giocatore Attivo inizia la Risoluzione della Battaglia specificando <i>quali</i> Fazioni Nemiche attacca.</p> <p>In Combattimento, <i>tutte</i> le unità difendenti delle Fazioni attaccate possono sparare, ma <i>solo</i> contro le unità Attaccanti. Il Giocatore Attivo specifica quali unità sparano per prime tra le unità avversarie di pari priorità di fuoco.</p> <p>Se si attaccano entrambe le Fazioni Nemiche, quando spara con un'unità, il Giocatore Attivo deve specificare sia la Classe <i>che la Fazione</i> attaccata da quell'unità.</p>	<p><b>DANNI ALLE PORTAEREI &amp; CONVOGLI</b></p> <p>Poco protette e cariche di carburante, le Portaerei sono danneggiate gravemente con facilità.</p> <p>I Convogli, bersagli ideali con scarso potere di autodifesa, subiscono parimenti danni pesanti.</p>
---	---

**12.44 Implementare i Colpi**

Per ogni Colpo ottenuto, riducete l'unità Nemica correntemente più forte (con la maggiore CV in quel momento) della Classe attaccata di 1 CV.

**Eccezione:** *le Portaerei e Convogli perdono 2 CV per Colpo.*

Il possessore può scegliere quali unità con pari CV subiscono il Colpo. Le unità ridotte a 0 CV sono eliminate e rimosse dal gioco (ma possono essere ricostruite come Quadri). Se il Fuoco di un'unità elimina tutte le unità Nemiche della Classe di Bersaglio, qualsiasi Colpo eccedente viene perso (le unità non possono cambiare Classe di Bersaglio mentre sparano).

**12.5 Ritirate**

Invece di Sparare per la sua Azione di Combattimento, le unità possono Ritirarsi in un'area Amica adiacente (inclusi Mari Aperti) e tornare dritte (per nascondere il CV). Le Ritirate devono rispettare tutte le regole del Disingaggio (11.51), inclusi i Limiti di Confine.

Le unità non possono Ritirarsi in:

- Aree Nemiche, Rivali o Neutrali (stato all'inizio di quella fase),
- Aree che contenevano Battaglie (che non siano Raid) in quel Turno di Giocatore (i Raid non bloccano le Ritirate, 12.63),
- [solo Difensore] Aree dalle quali il Nemico ha Ingaggiato in quel Turno di Giocatore,
- [solo Attaccante] Qualsiasi area dalla quale non ha Ingaggiato, se ha Ingaggiato in Battaglia in quel Turno di Giocatore,
- [solo Terra] Aree di Mare che non sono Amiche ed occupate.

**12.51 Ritirata e Ribasare**

Le unità ANS possono quale opzione Ritirarsi e Ribasare (13.0) in un'area di Terra amica non contestata entro il raggio di movimento. Le unità Aeree devono sempre Ritirarsi e Ribasare, e sono eliminate se non sono in grado di farlo.

**12.52 Ritirate Obbligate delle ANS**

Le unità ANS talvolta *devono* Ritirarsi.

- **Combattimento di Terra:** le unità ANS devono Ritirarsi dalle Battaglie di Terra se prive di Supporto a Terra (11.551) al termine di un Round di Combattimento. Le unità ANS dell'Aggressore devono agire per prime, poi quelle del Possessore.
- **Combattimento Navale:** Al termine di un Round di Combattimento Navale, tutte le unità Aeree Partecipanti (cioè che hanno effettuato una Azione di Combattimento) di entrambe le parti devono Ritirarsi e Ribasare (solamente).
- **Fase di Rifornimento:** le unità ANS su Terra devono Ritirarsi immediatamente se il loro Supporto di Terra viene eliminato in una Fase di Rifornimento.

<p><b>RITIRATA DELLE AF</b></p> <p>Il raggio del Movimento Aereo è nominalmente di 2 aree, ma usando il Movimento Strategico o Ribasando (13.0) le unità Aeree possono muovere di 4 aree per turno.</p> <p>Le AF che si Ritirano da qualsiasi Battaglia devono Ribasare ad un'Area di Terra amica per questioni di rifornimento.</p> <p>Le AF che partecipano ad una Battaglia Navale devono Ritirarsi e Ribasare dopo un singolo Round di Combattimento per lo stesso motivo.</p>	<p><b>RITIRATA DA INVASIONE PER MARE</b></p> <p>Non solo le unità di Terra che Invadono (eccetto i Marines) non sono normalmente in grado di Sparare (o Ritirarsi), possono in seguito avere difficoltà nell'uscire da una Battaglia Costiera che si mette male: le unità di Terra possono Ritirarsi solamente in Aree di Mare occupate da unità Amiche (12.5).</p> 
--	---

**12.6 Combattimento di Terra Speciale**

**12.61 Battaglie di Invasione per Mare**

Le unità di Terra che Invadono per Mare (11.221) sono indicate con un segnalino Invasore per Mare [*Sea Invader*]: non hanno Azione di Combattimento per quel Turno.

**Eccezioni:** *i Marines (e qualsiasi unità di Terra con Tech Mezzi Anfibi) hanno un'Azione di Combattimento quando Invadono per Mare. Non c'è bisogno di indicarle.*

Anche se non possono Sparare (o Ritirarsi) in quel Round di Combattimento, gli Invasori per Mare subiscono i colpi normalmente. Al termine del Round di Combattimento, il segnalino viene rimosso e l'unità viene trattata normalmente nei Turni futuri. Le unità ANS nelle Battaglie di Invasione per Mare svolgono le Azioni di Combattimento normalmente.

**12.62 Bombardamento Strategico**

Le Fazioni con Tecnologia Incendiaria possono attaccare direttamente le IND Nemiche con AF che si trovano nel (sopra) Centro di Produzione Nemico. Il Potere di Fuoco delle AF contro le IND è I1 (colpiscono con "1"). Ogni Colpo riduce la IND Nemica di 1 (modificate il segnalino IND).

**12.63 Battaglie Raid**

Quando unità ANS Attaccano in Territorio Nemico senza Supporto di Terra (11.551), si dice sia una Battaglia Raid (ponete un segnalino Raid). Le Battaglie Raid sono trattate come le altre Battaglie, eccetto che:

- Devono essere risolte per prime
- Non bloccano le Ritirate Nemiche
- Chi fa Raid deve Ritirarsi al termine del Round di Combattimento (12.52)

**12.7 Combattimento Navale Speciale**

**12.71 Gruppi da Battaglia**

I Gruppi da Battaglia individuali (11.53) che Ingaggiano nella stessa Battaglia Navale dovrebbero essere raggruppati separatamente. Un solo Gruppo da Battaglia può unirsi ad una Battaglia Navale in ciascun Round di Combattimento. all'inizio di ogni Round di Combattimento successivo, il Possessore rivela il Gruppo da Battaglia seguente che si unisce in Battaglia. Tutti i Gruppi da Battaglia impegnati devono attaccare, anche se tutti i Gruppi da Battaglia precedenti sono stati eliminati. Il Giocatore Attivo non è tenuto a rivelare i Gruppi da Battaglia non impiegati una volta che non rimangono più unità Nemiche in battaglia.

**12.72 Convogli in Combattimento**

Le unità di Terra in Mare diventano Convogli (11.22). I Convogli non ricevono alcuna Azione di Combattimento (cioè non possono Sparare o Ritirarsi) e sono attaccati separatamente con Potere di Fuoco "N", perdendo 2 CV per Colpo subito.

**12.73 Fuga dei Sottomarini**

Al termine di qualsiasi Round di Combattimento Navale, i Sottomarini possono Fuggire da una Battaglia Navale Disingaggiandosi dalla stessa: il possessore semplicemente gira l'unità Sottomarino a faccia in giù in quell'Area di Mare.

Nel Turni di Giocatore seguenti, i Sottomarini Fuggiti:

- Bloccano le Rotte Commerciali Nemiche attraverso quell'area di Mare (ma non ne influenzano il Controllo).
- Non ostacolano il movimento delle unità Nemiche (anche Strategico) in alcun modo.
- Non sono considerati Ingaggiati e muovono di conseguenza (tornano dritti una volta che hanno mosso).
- Possono Ingaggiare (o essere Ingaggiati da) unità Nemiche in quell'Area di Mare a discrezione del Giocatore Attivo: girateli a faccia in su e procedete normalmente con una Battaglia Navale.
  - Non si spende alcun Comando per Ingaggiare senza muovere (cioè contro unità Nemiche già nella stessa area).

<p><b>ESEMPIO DI FUGA DEI SOTTOMARINI</b></p> <p>Una Flotta da 3 CV attacca un Sottomarino da 2 CV</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il Sottomarino sceglie di combattere invece di Ritirarsi. Spara 2N1 ed ottiene 3 e 5 – manca.</li> <li>• La Flotta spara 3S2 ed ottiene 1, 3 e 5 – un Colpo. Il Sottomarino si riduce a 1 CV.</li> </ul> <p>Questo pone fine al Round di Combattimento Navale, quindi il Sottomarino esercita la sua abilità di Fuga e si gira a faccia in giù, ponendo fine alla Battaglia Navale. La flotta torna dritta, a mostrare il suo Controllo dell'Area di Mare (anche se il Sottomarino Fuggito blocca il passaggio delle Rotte Commerciali amiche attraverso di esso).</p>	<p><b>SOTTOMARINI FUGGITI &amp; COMBATTIMENTO FUTURO</b></p> <p>Durante Fasi di Combattimento future, i Sottomarini Fuggiti possono quale opzione Ingaggiare ancora le unità Nemiche nella loro Area di Mare, come possono farlo le forze Nemiche lì presenti. Se non vi è Movimento, non è necessaria la spesa di alcun Comando (sebbene sia necessaria una carta Comando valida per consentire il Combattimento).</p> <p><i>Nota: Se un Gruppo da Battaglia Nemico nella stessa area di Mare con un Sottomarino Fuggito lo Ingaggia ancora, un nuovo Gruppo da Battaglia Nemico può unirsi a questa Battaglia nel primo Round di Combattimento (in quanto il primo Gruppo da Battaglia era già lì).</i></p>
--	---



**12.74 Attacchi delle Portaerei**

Per la sua Azione di Combattimento, invece di sparare normalmente contro un bersaglio scelto, una Portaerei può quale opzione Sparare a N1 contro unità Navali Nemiche (solamente) ed immediatamente Ritirarsi/Ribasare.

### 12.75 Vantaggi Navali Giapponesi

- **Siluri “Lunghi”:** Le Flotte giapponesi sparano ad N4.
- **Ottiche di Precisione:** Se nessuna parte ha Radar Navale, le Flotte giapponesi Sparano per Prime. Una volta ottenuto, il Radar Navale garantisce di Sparare per Primi a meno che non sia annullato.
- **Kamikaze:** Le AF giapponesi e le Portaerei che Sparano possono dichiarare prima i “Kamikaze” per sparare ad N4 e poi si autodistruggono immediatamente.

ESEMPI DI OTTICA DI PRECISIONE	
Se nessun combattente ha Radar Navale, la Flotta giapponese Spara per Prima.	
RADAR NAVALE	SPARA PER PRIMO
Nessuno	Giappone
USA	USA
Giappone	Giappone
Entrambi	Difensore
<b>SORPRESA:</b> Uno Sparare per Primi amico annulla uno Sparare per Primo Nemico.	

## 13.0 RIBASARE

Le unità ANS possono Ribasare durante le Fasi di Combattimento, effettuando un movimento gratuito (non è necessario alcun Comando) fuori dall'area di una Battaglia ed in un'Area di Terra amica controllata e non contesa. Un movimento di Ribasamento segue le normali regole di movimento (cioè le AF ed i Sottomarini possono passare attraverso unità Nemiche, ecc.). Si applicano le regole della Ritirata (12.5) quando si Ribasa fuori da una Battaglia in corso.

### 13.1 Ribasare – modalità Opzionale

#### 13.11 Ritirata delle ANS mediante Ribasamento

Le unità ANS possono sempre Ribasare per Ritirarsi, ma devono seguire comunque le regole della Ritirata (12.5). Le unità AF devono Ribasare per Ritirarsi (12.51).

#### 13.12 Ribasare le ANS Attive

Alla conclusione della Battaglia (cioè dopo un Round di Combattimento di Terra o una Battaglia Navale risolta sino alla fine), le unità ANS Attive in quell'area (eccetto i Sottomarini Fuggiti) possono Ribasare.

### 13.2 Obbligo di Ribasare le AF

Al termine di un Round di Combattimento Navale, tutte le unità AF (di entrambe le parti) che hanno effettuato una Azione di Combattimento devono Ribasare (sono eliminate se non in grado di farlo).

#### RIBASARE: IL DOPPIO DEL RAGGIO DI MOVIMENTO

Le unità ANS possono effettivamente raddoppiare il loro raggio di movimento in due modi:

**MOVIMENTO STRATEGICO.** Le unità ANS possono raddoppiare il loro raggio di movimento normale entro Territorio amico (sempre che non Ingaggino o Disinggino).

**RIBASARE.** Le unità ANS possono muovere una volta in una Battaglia e poi Ribasare fuori da essa (cosa che effettivamente raddoppia il loro raggio di movimento normale).

Notate che entrambi i casi non possono aversi nello stesso Turno: il Ribasare è movimento fuori da una Battaglia, ma il Movimento Strategico non è consentito *in* una Battaglia.

## 14.0 RIFORNIMENTO

Al termine di ogni Stagione vi è una Fase di Rifornimento, quando le Fazioni in Guerra devono verificare le unità di Terra per il Rifornimento. Durante la fase di Rifornimento Estiva, le Fazioni in Guerra dichiarano anche ed indicano i Blocchi (14.22) delle fonti Nemiche di POP/RIS. Nessuna di queste azioni viene effettuata per le Fazioni in Pace.

## 14.1 Verifiche del Rifornimento

Durante la Fase di Rifornimento, le Fazioni in Guerra devono verificare tutte le unità di Terra perché abbiano una valida Linea di Rifornimento (vedere sotto). Le unità di Terra senza una Linea di Rifornimento sono Non Rifornite e perdono immediatamente 1 CV ciascuna.

**Eccezioni:** le Fortezze e la Milizia sono immuni all'Attrito per Rifornimento, come le SNLF su Isole/Stretti.

Le unità ANS non sono influenzate, eccetto che si applica la Ritirata obbligatoria alle unità ANS quando tutte le unità di Terra amiche sono rimosse da un'Area Contesa per le perdite dovute al Rifornimento (12.52).

### 14.11 Linee di Rifornimento

- **Fonti di Rifornimento:** La Capitale Principale / Sub Capitali di una Fazione (se controllate) sono Fonti di Rifornimento per le unità amiche.
- **Linea di Rifornimento:** Una serie continua di aree amiche (Terra/Mare) tra un'unità di Terra ed una Fonte di Rifornimento.

Le Linee di Rifornimento possono passare attraverso:

- Territorio Amico (incluse Aree di Terra Contese amiche controllate).
- Stretti/Isolette Rivali o Neutrali.
- Mari Aperti (1.21).

Le Linee di Rifornimento non possono passare attraverso:

- Aree Inaccessibili.
- Confini di Terre Selvagge (1.11)
- Aree Controllate dal Nemico
- Territorio Rivale/Neutrale (eccetto gli Stretti)

### 14.12 Verifica del Rifornimento per la Produzione

Durante la Produzione, le unità (incluse ANS) non possono essere Costruite in locazioni Non Rifornite.

**Eccezione:** i Forti e la Milizia sono esentati dalle problematiche del Rifornimento, come le SNLF su Isole/Isolette/Stretti.

<p><b>FONTI DI RIFORMIMENTO</b></p> <p>Le Capitali Principali e Sub Capitali di una Fazione sono le sue Fonti di Rifornimento (sempre che siano Controllate da questa).</p>	<p><b>BLOCCHI</b></p> <p>Questa regola consente alle Fazioni in Guerra di bloccare le POP/RIS Nemiche bloccando le Rotte Commerciali. Per essere effettivo, un Blocco deve essere valido al termine dell'Estate (Fase di Rifornimento) ed al termine dell'Anno (Fase di Produzione).</p>
<p><b>UNITA' &amp; RIFORMIMENTO DELLE POTENZE MINORI</b></p> <p>Le unità <i>Provinciali</i> (Forti e Milizia) non richiedono il Rifornimento.</p> <p>Le unità <i>Regolari</i> (AF/Fanteria/Carri) necessitano del Rifornimento. Devono <i>sempre</i> essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento ad una Fonte di Rifornimento della Fazione.</p> <p><b>Nota:</b> Le AF cinesi senza Rifornimento sono immuni all'Attrito (come tutte le unità ANS) ma non possono Costruire.</p>	

## 14.2 Blocco

Il Blocco delle Rotte Commerciali Nemiche può impedire l'uso a questi, per la Produzione, delle loro POP/RIS Controllate.

### 14.21 Rotte Commerciali

- **Centro di Produzione:** la Capitale Principale di una Fazione è il suo Centro di Produzione (la Sub Capitale Novosibirsk per il sovietico).
- **Rotta Commerciale:** una serie continua di Aree di Terra e/o Mare tracciata dalla POP/RIS controllate dalla Fazione al suo Centro di Produzione.

Le Rotte Commerciali possono passare attraverso:

- Territorio Amico inclusi Mari Aperti
- Territorio Neutrale
- Stretti/Isolette Rivali

Le Rotte Commerciali non possono passare attraverso:

- Aree Inaccessibili.
- Confini di Terre Selvagge (1.11)
- Aree Controllate dal Nemico
- Territorio Rivale (eccetto gli Stretti/Isolette)

- Aree con Sottomarini Nemici Fuggiti (12.73)

Una Rotta Commerciale non può comprendere più di un Segmento di Mare ed un Segmento di Terra.

- **Segmento di Mare:** può iniziare e terminare in Terra Costiera ma può attraversare solo Mare, Oceani, Stretti e Isolette (mai aree di Terra).
- **Segmento di Terra:** deve iniziare e terminare su Terra e può attraversare solo Terra e Stretti (mai Mari/Oceani).

#### ESEMPIO DI SEGMENTI DI ROTTA COMMERCIALE

Se i Mari Cina del Sud, Sulu, Celebes e Java sono tutti bloccati, una Rotta Commerciale giapponese da Sarawak a Kwangsi per Mare, poi attraverso la Cina per Terra non potrebbe proseguire al Giappone in quanto sarebbe necessario un secondo Segmento di Mare.

#### 14.22 Creare Blocchi



Durante la Fase di Rifornimento Estiva, le Fazioni in Guerra possono indicare le fonti di POP/RIS Nemiche che non sono correntemente in grado di tracciare una Rotta Commerciale, con segnalini Blocco (indicare solo le Capitali controllanti può far risparmiare segnalini). Se il controllo di un'area Bloccata cambia, rimuovete i segnalini Blocco relativi.

#### 14.23 Conferma dei Blocchi

Durante la Produzione, verificate ancora tutti i POP/RIS amici con segnalini Blocco per la Rotta Commerciale.

- Se ora si può tracciare una Rotta Commerciale, rimuovete il segnalino. Quei POP/RIS possono essere contati per la Produzione.
- Altrimenti, le POP/RIS rimanenti indicati come Bloccati non possono essere contati per la Produzione. Per registrarlo, indicate temporaneamente il totale corrente dei POP/RIS non Bloccati sulla tabella della Produzione con i segnalini forniti di POP/RIS non Bloccati. Non modificate i segnalini di blocco sulle Tabelle di Produzione che indicano POP/RIS [Controllati], in quanto i POP/RIS Bloccati rimangono comunque Controllati.

**Ricordate:** rimuovete tutti i segnalini Blocco quando la Produzione termina.

BLOCCO DEI POP/RIS DELLE POTENZE MINORI	SEGNALINI "POP/RIS NON BLOCCATI"
<p>Le Rotte Commerciali che collegano i POP/RIS delle Potenze Minori al Centro di Produzione della Fazione <i>possono</i> essere Bloccati. Il Territorio <i>Rivale</i> (ma non Neutrale) blocca le Rotte Commerciali per terra, ma in mare le Rotte Commerciali possono essere bloccate solo da unità Sottomarini <i>Nemiche</i> (inclusi i Sottomarini Fuggiti).</p> <p><b>Ricordate:</b> i Mari Aperti non bloccano le Rotte Commerciali.</p>	<p>Usate i segnalini POP/RIS Non Bloccati sulle tabelle di Produzione per indicare i POP/RIS correntemente validi con un Blocco in essere.</p> <p>Non modificate i segnalini <i>blocchi</i> POP/RIS in quanto essi indicano i POP/RIS <i>Controllati</i>, cosa che non è cambiata anche se il Blocco ne impedisce correntemente il loro uso.</p>



## 15.0 GUERRA E PACE

### 15.1 Stato In Pace

Tutte le Fazioni iniziano in Pace. Le Fazioni in Pace:

- Pescano un segnalino Dividendo della Pace (4.4) ogni Nuovo Anno, a meno che non abbiano Attivato una Battaglia (12.1) durante l'Anno precedente.
- Ignorano le RIS per la Produzione.
- Usano il loro Costo Industriale iniziale.
- Possono ignorare la Fase di Rifornimento (14.11).
- Possono occupare o passare attraverso Aree di Mare che contengono unità Rivali senza provocare il Combattimento (o Guerra) né influenzano le Rotte Commerciali (14.21) o le Linee di Rifornimento (14.11).

### 15.2 Dichiarazioni di Guerra (DoW)

#### 15.21 Dichiarare Guerra

Le Dichiarazioni di Guerra (DoWs) devono essere effettuate prima di muovere qualsiasi unità amica nel proprio Turno di Giocatore. Le DoW sono necessarie prima di:

- **Violazione di Territorio:** muovere le unità in Territorio di una Grande Potenza Rivale (incluso il BritEmp) o suoi Protettorati.

*Il Movimento Navale attraverso Stretti/Isolotti Rivali (anche se occupati) non richiede una DoW. Fermarsi lì lo richiede!*

- **Ingaggiare:** muovere le unità in un'area di Terra che contiene unità Rivali.
- **Violazione di Mari Nazionali:** muovere unità in un mare adiacente al Territorio Nazionale di una Potenza Navale Rivale /cioè Giappone, US o BritEmp).

Quando viene effettuata una DoW, si deve avere l'Aggressione (11.54) contro la vittima in quella Fase di Movimento.

**Nota:** azioni simili contro una Potenza Minore Rivale sono Violazione di Potenza Minore (16.33), non DoW.

<p><b>VIOLAZIONI DI MARI NAZIONALI</b></p> <p>Le Potenze Navali Giappone, BritEmp ed USA sono separate da tali enormi distanze oceaniche che non vi sono motivi pacifici giustificabili per nessuna di queste Potenze di inviare unità militari in Mari adiacenti a Territorio Nazionale Rivale.</p> <p><b>Nota:</b> Il Grande Deserto Australiano, sebbene inaccessibile, fa ancora parte del Territorio Nazionale Australiano.</p>	<p><b>EFFETTI BASE DELLE DoW</b></p> <p>Il Dichiarante perde 1 VP ma ottiene la Sorpresa per quel Turno di Giocatore. La Vittima ottiene Costi Industriali ridotti. Entrambe le parti sono permanentemente In Guerra e non ottengono più i Dividendi della Pace.</p> 
--	--

**15.22 Effetti delle DoW**

- **Segnalini Pace/Guerra**
  - Il Dichiarante gira il suo segnalino *In Pace Con* sul lato DoW. Entrambe le Fazioni sono ora In Guerra (non reversibile).
- La Vittima rimuove il suo segnalino *In Pace Con* dalla sua casella, rivelando la casella "DoW: -1 \$/Industria" sotto per indicare che il suo Costo Industriale è sceso di un livello.
- Entrambe le Fazioni girano i loro segnalini blocco RIS sul lato In Guerra.
- **Sorpresa:** tutte le unità del Dichiarante Sparano per Prime (9.0) per quella Fase di Combattimento solamente (le Tech Nemiche Sparare per Primi possono annullare questo vantaggio).
- **DoW contro gli USA:** le Forze di Reazione alla DoW degli USA iniziano il Nuovo Anno successivo (7.132).
- **DoW giapponese contro gli USA:** nel Nuovo Anno seguente inizia la Costruzione Navale US (7.132).
- **DoW contro il sovietico:** le Riserve russe arrivano il Nuovo Anno successivo (7.134).
- **DoW contro il BritEmp:** equivale ad una DoW contro la Fazione USA, alla quel si unisce (8.44).



<p><b>UNITA' IN MARE CON UNA DoW</b></p> <p>Una Fazione che Dichiarare Guerra mentre occupa un mare assieme a unità [del nuovo] Nemiche devono o Disingaggiarsi o iniziare una Battaglia Navale lì come Aggressore.</p>	<p><b>ATTACCHI FURTIVI GIAPPONESI</b></p> <p>In effetti, il Giappone può muovere <b>attraverso</b> schermi navali Rivali, effettuare Raid Furtivi con Aerei/Portaerei <b>e poi</b> Dichiarare Guerra. Dopo il Raid Furtivo, il Giappone effettua un normale Round di Combattimento a Sorpresa.</p>
---	--

**15.23 Stato In Guerra**

Le Fazioni in Guerra:

- Non ricevono altri Dividendi della Pace.
- Possono entrare in Territorio nemico ed attaccare le unità Nemiche senza ulteriori penalità.
- Devono verificare le unità di Terra amiche per le Linee di Rifornimento valide (14.11) durante ogni Fase di Rifornimento.
- Devono verificare i Blocchi (14.2) durante la Fase di Rifornimento Estiva.
- Durante la Produzione, devono contare le RIS e verificare ancora i Blocchi.

**15.24 Attacchi Furtivi Giapponesi**

Una volta per partita, il Giappone [solamente] può effettuare una DoW con Attacco Furtivo (con penalità ancora -1VP):

- **Movimento Furtivo:** prima che sia in essere la "guerra", il Giappone effettua una Fase di Movimento "in pace", nella quale le unità possono muovere liberamente attraverso Mari "Aperti" occupati dal Rivale rimanendo in grado di Ingaggiare le unità Rivali al termine del Movimento (a meno, ovviamente, muovano Strategicamente).
- **Raid Furtivi:** le AF e Portaerei giapponesi possono poi effettuare "Fuoco Furtivo" gratuito in tutte le Battaglie risultanti senza Fuoco di risposta dell'avversario (non è necessario Ribasare le AF).
- **Attacco a Sorpresa DoW:** la DoW giapponese ha poi effetto, e segue una normale Fase di Combattimento DoW con il Giappone che beneficia di Sparare per Primo per la Sorpresa secondo 15.22.

**Nota:** nelle Battaglie Navali Furtive, un solo Gruppo da Battaglia può partecipare al Raid Furtivo; altri Gruppi da Battaglia possono unirsi durante l'Attacco a Sorpresa.

### 15.3 Violazione di Neutralità (VoN)

Le Fazioni non possono entrare nel territorio di un Minore Neutrale senza prima dichiarare una Violazione di Neutralità (VoN). Quando viene dichiarata una VoN, l'Aggressione contro la vittima deve avvenire in quella Fase di Movimento.

**Eccezione:** il Movimento Navale attraverso gli Stretti/Isolette Neutrali non costituisce VoN. Il fermarsi lì invece sì!

- Una VoN di un Minore Neutrale Non Allineato/Associato o fi un Protettorato amico lo converte in un Minore Armato (15.32).
- Una VoN di un Protettorato Rivale lo converte in Satellite (8.2) del Protettore e causa una DoW contro quel Rivale.
- Una VoN giapponese del Vietnam o le DEI ha conseguenze speciali (15.35).

<p><b>VoN: CHIARIRE CHI VIOLA</b></p> <p>Per chiarire chi Viola quando una VoN diventa una Battaglia a tre, si può porre un segnalino Controllo della Fazione che Viola sotto la Fortezza che difende la Capitale del Minore Armato.</p>	<p><b>SCONFITTA DEL MINORE ARMATO (15.321)</b></p> <p>Se un Aggressore elimina il Forte che difende la Capitale del Minore Armato ma non sopravvive alcuna unità di Terra dell'Aggressore, il controllo della Capitale non cambia: girate il Forte col blocco a faccia in giù ad indicare che è stato eliminato ma il Minore rimane non sconfitto.</p> <p>L'Aggressore deve occupare la Capitale con un'unità di Terra per ottenere il Controllo e Sconfiggere il Minore.</p>
--	---

#### 15.31 Carte Reazione del Mondo

Con una VoN contro un Minore, entrambi i Rivali di chi Viola pescano immediatamente 1-2 carte Azione secondo il Valore di Reclutamento della Capitale del Minore.

- Le VoN straniere in Cina generano 1 sola carta Reazione del Mondo (16.33).
- Le VoN di Potenza Minore in Cina non generano alcuna carta Reazione del Mondo (16.11).

**Esempi:** una VoN al Vietnam dà a ciascun Rivale 2 carte Reazione del Mondo. Una VoN straniera su Peiping dà ai Rivali 1 sola carta Reazione del Mondo (una VoN di Potenza Minore a Peiping non dà carte Reazione del Mondo).

Le carte Reazione del Mondo sono aggiunte alla mano e possono essere usate in seguito.

#### 15.32 Minori Armati

I Minori Armati sono considerati "Fazioni" separate indipendenti che sono Nemiche di chi Viola (e Rivali delle altre Fazioni).

Con una VoN:

- Rimuovete tutti i segnalini Influenza (la Diplomazia non può più influenzare quella Nazione), e:
- Schierate le Fortezze del Minore Armato nelle sue Città/Cittadine secondo i Valori di Reclutamento (vedere la Legenda della Mappa).

**Esempio:** per il Vietnam, schierate un Forte da 2 CV a Saigon ed Forte di 1 CV ad Hanoi.

In Combattimento, le Fortezze dei Minori Armati devono attaccare prima le unità di Terra, poi Navali/Sottomarini/Aeree in questo ordine (qualsiasi Rivale di chi Viola può tirare i dadi per un Minore Armato).

#### 15.321 Sconfitta del Minore Armato

Quando viene Catturata la Capitale del Minore Armato (1.121), questi viene Sconfitto. Al termine di quella Fase di Combattimento, rimuovete tutte le sue unità, ponete il segnalino Controllo del conquistatore nella sua Capitale e modificate di conseguenza i POP/RIS. Se una Fazione diversa conquista in seguito la Capitale, cambiate il segnalino Controllo.

#### 15.33 Partizione [Rivale]

Mentre un Minore Armato con più aree rimane non sconfitto, i Rivali di chi Viola possono entrare nelle aree non contese del suo Territorio ed attaccare le sue unità senza effettuare VoN: non si danno carte Reazione del Mondo. L'entrata in aree di Terra occupate dal Rivale, comunque, necessitano ancora di DoW.

#### 15.34 Intervento [Nemico]

Un Nemico di chi Viola può convertire un Minore Armato in un Satellite amico (8.2) entrando nel suo Territorio con un'unità di Terra. Al termine della Fase di Movimento, chi Interviene scambia tutti i Forti del Minore Armato sopravvissuti con unità della Grande Potenza di pari CV di qualsiasi tipo desidera (8.211).

<p><b>PARTIZIONE [RIVALE]</b></p> <p>Mentre un Minore Armato rimane non sconfitto, un Rivale di chi Viola originariamente può Aggredire quel Minore Armato per ottenere del Territorio per se stesso (col pretesto di "mantenere l'ordine") senza subire alcuna conseguenza di VoN per questo.</p>	<p><b>INTERVENTO [NEMICO]</b></p> <p>Mentre un Minore Armato rimane non sconfitto, un Nemico di chi Viola originariamente può far diventare quel Minore Armato un suo Satellite inviando un'unità di Terra nel suo Territorio. Il Minore Armato si unisce a quella Fazione come alleato militare.</p>
--	---

### 15.35 Arriva la Tempesta

Una VoN giapponese contro le DEI o il Vietnam causa l'aggiunta di Influenza USA sul BritEmp nel successivo Nuovo Anno (ponete il segnalino nella Tabella dell'Anno per ricordarlo).

## 16.0 CINA

### 16.1 Le Potenze Minori

La Cina Nazionalista ("Nat") e la Cina Rossa ("Rossi") sono Potenze Minori tenute dagli USA e dal sovietico (le loro "Fazioni Protettrici"). La Potenza Minore di una Fazione Rivale è detta "Potenza Minore Rivale". Le POP/RIS della Potenza Minore sono integrate nell'economia della Fazione Protettrice ma le azioni delle Potenze Minori sono considerate indipendenti rispetto alla Fazione Protettrice.

Tutto il territorio della Fazione USA/Sovietica in Cina è considerato Territorio Nazionale di Potenza Minore (usate solo segnalini di Influenza/Controllo cinesi Nat/Rossi in Cina).

#### 16.11 Aggressione alla Potenza Minore

L'Aggressione alla Potenza Minore non causa penalità alla sua Fazione Protettrice, o:

- Contro Province Neutrali (che divengono Minori Armati / Satelliti al solito ma senza carta Reazione del Mondo).
- Contro la Potenza Minore Rivale (16.2).
- Contro unità Straniere in Cina (16.3).

*Ricordate: le azioni delle Potenze Minori non hanno effetto sui Dividendi della Pace.*

#### 16.12 Unità di Potenza Minore

Le unità di Potenza Minore sono divisi in unità Provinciali ed unità Regolari. Tutte le unità di Potenza Minore sono limitate alla Cina.

##### 16.121 Unità Provinciali

- Unità Milizia e Forte (etichette di un colore).
- Le unità Provinciali Nat possono essere Costruite dalla Produzione di Minore (7.21). Le unità Provinciali possono essere Costruite anche dalla Produzione della Fazione.
- Le unità Provinciali non necessitano mai di Rifornamento.
- Le Province cinesi che divengono Satelliti schierano solo unità Provinciali.

##### 16.122 Regolari

- Le unità AF, la Fanteria e Carri (icone del tipo di unità del colore della Fazione Protettrice).
- I Regolari devono essere Costruiti con Produzione della Potenza Protettrice (USA/Sovietico).
- I regolari necessitano sempre di Rifornamento.
- I Regolari possono essere schierati come forze iniziali della Potenza Minore ma non come forze Satelliti cinesi.

#### 16.13 Produzione del Minore

In ogni Produzione, le Potenze Minori ricevono risorse aggiuntive a seconda del loro stato nella Guerra Civile Cinese (16.2).

AGGRESSIONE DI POTENZA MINORE	REGOLARI CINESI
Già ingaggiate nella Guerra Civile, le Potenze Minori cinesi <i>non hanno conseguenze</i> per la reciproca Aggressione, né per l'Aggressione contro Minori Neutrali (Signori della Guerra cinesi) o Potenze Straniere [intrusi] in Cina. Le Potenze Minori non subiscono <i>mai</i> alcuna penalità per l'Aggressione. Le Fazioni Protettrici non hanno responsabilità per le azioni sconsiderate della Potenza Minore loro associata.	Le unità Regolari cinesi si suppongono siano addestrate ed equipaggiate dalla loro Potenza Protettrice, di qui i requisiti di costruzione con Produzione della Potenza Protettrice e la necessità <i>sempre</i> di Rifornamento. Notate che se anche Nanchino viene persa, i Regolari Nat possono ancora tracciare il Rifornamento a LA/Nuova Delhi (ed il Giappone non può Bloccare il Rifornamento per Mare se non è in Guerra contro gli USA).



#### 16.14 Insorgenti Rossi

Durante il Governo, il sovietico può porre coppie di carte Provincia Cinese nel suo Caveau Segreto. In seguito, durante un Turno amico, queste coppie di carte possono essere rivelate per porre un'unità Milizia da 2 CV in quella Provincia (11.6).

### 16.2 La Guerra Civile Cinese (CCW)

La Cina Nazionalista e la Cina Rossa iniziano il gioco già coinvolte in una Guerra Civile Cinese (CCW) in corso, quindi non subiscono penalità per la reciproca Aggressione (16.11). Il successo nella CCW dipende sia dal controllo della Cina che dall'ottenimento di Lealtà popolare, entrambe indicate da segnalini blocco sulla Tabella di Produzione della loro Fazione Protettrice.

### 16.21 Stato CCW dei Nat

- **Controllo:** Il segnalino Città Nat indica il valore POP delle Città Controllate dal Nat (non Influenzate) in Cina. Inizia a “4” (Nanchino 2/Suchow/Wuhan).
- **Lealtà:** Il segnalino KMT rappresenta la Lealtà popolare al partito Nat di governo Kuomintang. Inizia ad “1” ma può essere incrementata durante il Governo dal gioco di almeno 5 Industrie. La Lealtà KMT incrementa subito di 1 se la Cina Nat viene Violata (16.33).
- **Reclutamento dei Nat:** in ogni Produzione di Minore USA (7.21), gli USA possono Costruire unità Provinciali Nat con CV pari al minore tra il valore Città Nat e KMT (7.211).

### 16.22 Stato CCW del Rosso

- **Controllo:** Il segnalino Reclutamento Rosso (RedMuster) indica il valore di reclutamento delle Città e Cittadine Controllate dal Rosso (non Influenzate) in Cina. Inizia a “2” (Sian).  
**Importante:** una Città vale 2 Reclutamento Rosso, mentre vale solo 1 Città Nat .
- **Lealtà:** Il segnalino CPC rappresenta la Lealtà popolare al partito Comunista. Inizia a “3” ma può essere incrementata durante il Governo dal gioco di almeno 6 Industrie (ridotto a 4 Industrie con la Tech Rossa Riforma fondiaria, 9.5). La Lealtà CPC incrementa subito di 1 se la Cina Nat viene Violata (16.33).
- **Attivismo Rosso:** in ogni Produzione di Minore Rosso, il sovietico pesca carte Azione bonus pari al minore tra il valore Reclutamento Rosso e CPC.

### 16.23 VP della CCW

Si assegnano VP per il controllo di Territorio Cinese, come indicato dai segnalini Città Nat e Reclutamento Rosso sulle Tabelle di Produzione. I segnalini Lealtà KMT/CPC normalmente non hanno effetto sui VP, ma vedere 16.31.

**Ricordate:** I Nat ricevono 1 VP per Città controllata, mentre i Rossi ricevono 2 VP per Città ed 1 VP per Cittadina.

## 16.3 Unità Straniere in Cina

Le unità non cinesi (giapponesi/US/BritEmp/russe) in Cina sono dette Streniere.

- Le unità giapponesi possono entrare liberamente in Cina.
- Le unità US/BritEmp/Russe non possono entrare in Cina a meno che non siano in Guerra contro il Giappone.

### 16.31 Intrusione della Potenza Protettrice

Le unità russe possono entrare in Manciuria liberamente. Qualsiasi altra entrata in Cina da parte di unità US, BritEmp o russe è una Intrusione della Potenza Protettrice. Quando accade questo, girate il relativo segnalino Evita la Cina [Avoids China].

L’Intrusione della Potenza Protettrice equivale ad interferenza nella CCW. Da quel momento, i VP CCV amici (16.23) si limitano al minore tra Città Nat/KMT o Reclutamento Rosso/CPC.

CONTROLLO DELLA CINA: CITTA' NAT/RECLUTAMENTO ROSSO	CONTROLLO DELLA CINA E STATO CCV
<p>Il supporto Nazionalista si basava sulle Città, principalmente delle classi ricche e imprenditoriali. La corruzione dilagante e lo sfruttamento indiscriminato del popolo fece perdere qualsiasi lealtà al “sistema”, ma i Nazionalisti avevano poco margine per le riforme economiche. L’assistenza economica straniera (“Industrie”) era necessaria ai Nazionalisti per dare paghe migliori ai lavoratori (ed all’esercito).</p> <p>Gli sforzi Rossi, d’altra parte, si rivolgevano verso i contadini, tra i quali il loro messaggio di riforma fondiaria, istruzione e uguaglianza risuonava forte. Gli aiuti russi comprendevano del denaro, consulenti ed armamenti, ma il supporto popolare al Rosso era principalmente dato dall’organizzazione delle cooperative contadine (o “Soviet”).</p>	<p>L’Influenza sulle Province dà POP/RIS all’economia della Fazione Protettrice (cioè sulle Tabelle di Produzione).</p> <p>Ma solo il <b>Controllo</b> (non l’Influenza) sulle Province conta per le Città Nat e Reclutamento Rosso.</p>

### 16.32 VoN Straniere

Le VoN Straniere in Cina danno una sola carta Reazione del Mondo alle Fazioni Rivali (il CV dei Forti è pari ancora al Valore di Reclutamento).

**Ricordate:** le VoN da parte di Potenze Minori non danno carte Reazione (16.11).

### 16.33 Violazione di una Potenza Minore (VoPP)

La prima Aggressione Straniere (11.54) o Attacco (12.1) contro una Potenza Minore (o suoi Protettorati) dà alla vittima:

- Carte Reazione del Mondo pari al Valore di Reclutamento della sua Capitale (Nat 4 / Rossi 2), e
- Incremento di un livello della Lealtà (KMT/CPC).

Le conseguenze sopra si applicano indipendentemente dalle precedenti azioni della Potenza Minore contro quella Potenza Straniera! Una VoPP non causa gli effetti della DoW o VoN. Sono stati forniti segnalini opzionali per ricordare ai giocatori gli effetti della VoPP.

### 16.34 Rifornimento Straniero in Cina

Le unità Straniere possono tracciare il Rifornimento solamente attraverso Province cinesi controllate che sono occupate da unità Straniere amiche.

#### INTRUSIONE DELLA POTENZA PROTETTRICE & VP CCW

Una volta che gli Stranieri hanno interferito in Cina, il controllo del territorio cinese da parte di una Fazione non è una misurazione valida del successo nella CCW senza un correlato supporto popolare. Pertanto, dopo che vi è stata l'Intrusione della Potenza Protettrice, quella Fazione riceve solo VP CCW pari al *minore tra* il suo Controllo della Cina (Città Nat / Reclutamento Rosso) e Lealtà (KMT/CPC).

## 17.0 PARTIGIANI

I segnalini Partigiani rappresentano le società rivoluzionarie comuniste in Cina. I sovietici possono creare Partigiani mediante il gioco di carta durante la Fase di Governo (17.1) ed incrementarli con il Reclutamento (17.3) durante i Turni di Giocatore amici stagionali.

I Partigiani non sono unità militari: non possono muovere o attaccare e non hanno effetto sul Controllo dell'Area o il movimento Rivale. Comunque, durante i Turni di Giocatore sovietici, i Partigiani possono essere convertiti in Milizia (17.3).

I Partigiani possono essere attaccati e normalmente non possono rispondere al Fuoco in autodifesa (ma vedere 17.5). Gli attacchi Nemici contro i Partigiani possono però creare nuovi Partigiani (17.4). I Partigiani non possono mai iniziare il Combattimento.

### 17.1 Creazione dei Partigiani

Durante il Governo, il sovietico può creare un Partigiano giocando una carta Diplomazia per una Provincia cinese, schierando un segnalino Partigiani lì, e scartando la carta. Potrebbe in alternativa giocare quella carta per l'Influenza in quella Provincia.

#### 17.11 Opzioni Jolly per i Partigiani

Le carte Jolly Diplomazia hanno una casella gialla Opzioni Influenza su un lato, ed una casella Opzione Partigiani di color porpora dall'altro lato. Un Partigiani può essere creato giocando il lato porpora a faccia in su, ponendo immediatamente un Partigiano in una delle Province indicate, e scartando la carta.

Le Opzioni Partigiani consentono la creazione di Partigiani nelle Province della Mancuria e Nat, che non hanno carte Diplomatiche. I Partigiani non possono essere creati usando le Opzioni Influenza nella casella gialla: queste sono solo per ottenere Influenza su una Nazione indicata.

### 17.2 Militarizzazione dei Partigiani

Durante il Movimento amico, il sovietico può spendere un Comando per convertire un Partigiani a Milizia, scambiandolo (eliminandolo) per:

- Un nuovo Quadro della Milizia lì, oppure
- Aggiungendo un CV ad una Milizia preesistente lì (cioè due Partigiani non possono essere convertiti in una unità Milizia da 2 CV).

Le unità Milizia appena create non possono muovere in quel Turno, ma possono Attaccare (e devono farlo se il loro arrivo costituisce Aggressione, 11.54).

#### COMANDO DI EMERGENZA PER I PARTIGIANI

Il Comando di Emergenza può essere usato per le azioni dei Partigiani, sempre che non risulti Aggressione (l'Aggressione è proibita col Comando di Emergenza).

#### MILITARIZZAZIONE DEI PARTIGIANI

Due Partigiani non possono essere convertiti simultaneamente in una nuova unità Milizia da 2 CV. Uno può essere convertito in una unità da 1 CV in una Stagione ed un secondo convertito per aggiungere il secondo CV in una Stagione successiva.

#### MILITARIZZAZIONE ED AGGRESSIONE

La conversione di Partigiani in Milizia costituisce Aggressione quando appare una nuova unità Milizia in un'area Rivale Neutrale non contesa, creando una nuova Battaglia. Il Combattimento è obbligatorio con la nuova Milizia come Attaccante.

### 17.3 Reclutamento dei Partigiani

Una volta che il giocatore sovietico ha terminato tutto il movimento delle unità e la Militarizzazione dei Partigiani, può usare i rimanenti Comandi inutilizzati per Reclutare nuovi Partigiani.

**Importante:** I tentativi di Reclutamento non possono eccedere il numero di Province che già contengono Partigiani (sono "Province Restie").

Tirate un d6 per Comando Reclutamento. Per ogni "6" che si ottiene, il sovietico può porre un nuovo Partigiani in una Provincia Restia (massimo uno per Provincia).

**Nota:** con la Tech Rossa Propaganda, il Reclutamento ha successo con un risultato di 5-6.

#### ESEMPIO DI RECLUTAMENTO

Dopo il Movimento, il sovietico ha cinque Comandi inutilizzati rimanenti. Ha correntemente Partigiani in solo 4 Province "Restie" quindi è limitato a soli 4 tiri di dado per il Reclutamento. Con i tiri di 1, 4, 6, 6 può porre un nuovo Partigiani in ciascuna tra due Province Restie.

### 17.4 Soppressione dei Partigiani

Durante le Fasi di Combattimento amiche, le unità Attive possono attaccare i Partigiani in Province non contese (cioè non vi è correntemente una Battaglia lì). Quando si Attivano Battaglie all'inizio del Combattimento, qualsiasi/tutte le unità amiche (non i Forti) in una Provincia Restia possono essere impiegate alla Soppressione dei Partigiani girandole orizzontali, a faccia in su (come per l'Attivazione in Battaglia).

**Importante:** i Forti non possono Sopprimere i Partigiani.

Durante il Combattimento, le unità che Sopprimono Sparano normalmente usando il loro normale Potere dki Fuoco "G", ciascun Colpo elimina un Partigiano esistente. Comunque, ciascun tiro di dado in Combattimento di "6" crea un nuovo Partigiano, che viene posto lì dopo che sono stati implementati i Colpi a quell'unità.

Il fuoco di Soppressione da parte delle unità impiegate deve essere effettuato e non può essere rinunciato anche se tutti i Partigiani sono già stati eliminati. I Partigiani non possono Sparare in autodifesa, eccetto vedere Imboscata dei Partigiani (17.5) sotto.

**Nota:** la Soppressione dei Partigiani non è considerata "Attivare una Battaglia" e non influenza i successivi Dividendi della Pace.

CONTRACCOLPO PER LA SOPPRESSIONE DEI PARTIGIANI	ESEMPIO DI SOPPRESSIONE DEI PARTIGIANI
Per le perdite ai civili, le operazioni anti Partigiani spesso risultavano nella creazione di nuovi Partigiani, e più pesante l'operazione, più Partigiani sarebbero nati.	Per iniziare il Combattimento, il Giappone assegna una AF 3 CV ed una Fanteria 3 CV a Nanchino (non Contesa) per Sopprimere un singolo Partigiano lì, girandole a faccia in su. La SF da 3 Cv spara 3G1, tirando 1, 2, 5, distruggendo i Partigiani. La Fanteria da 3 CV deve poi sparare 3G3, tirando 1, 4, 6, distruggendo un Partigiano inesistente e creandone uno nuovo (posto <i>dopo</i> aver implementato i colpi). <b>Nota:</b> con la Guerriglia, i Partigiani avrebbero sparano <b>per primi a tutti</b> con 1G1.



### 17.5 Imboscata dei Partigiani

Quando il sovietico ottiene la Tech Rossa Guerriglia, tutti i Partigiani si girano sul lato "G" (Guerriglia). I Guerriglieri Partigiani hanno l'abilità di fare Imboscata contro le unità che Sopprimono, sparando per primi a tutti a G1!

## 18.0 VITTORIA

### 18.1 Punti Vittoria (VP)

Il totale VP di una Fazione è pari a:

- Livello di Produzione Corrente.
- +1 VP per il livello di Ricerca Atomica raggiunto [rivelarlo].
- +2 VP per Capitale Principale o Sub Capitale di Fazione Nemica controllata.
- **Basi Nemiche Catturate:** +1 VP per superiorità netta in Basi Nemiche controllate.
- **Guerra Civile Cinese:** +1 VP per Città Nat o Reclutamento Rosso (16.23).
- +valore Dividendi della Pace [rivelare].
- +1 VP per DoW dichiarata.

### 18.2 Vittoria Economica

Una Fazione che ha un totale di 25 VP (inclusi gli effetti del Blocco) nel Nuovo Anno / Verifica della Vittoria, vince immediatamente.

### 18.3 Vittoria Militare

Una Fazione che controlla due Capitali Principali/Sub Capitali Nemiche nello stesso momento vince immediatamente.

### 18.4 Vittoria Atomica

Una Fazione che rivela di aver Ottenuto la Tecnologia Bomba Atomica (4° livello) e la capacità di lanciarla contro un Centro di Produzione Rivale (una AF che inizia una Fase di Movimento amica entro il raggio), vince immediatamente.

### 18.5 Egemonia in Asia

Se non si ottiene alcuna altra vittoria per la fine del 1945, il giocatore che ha più VP vince. Calcolate i Livelli di Produzione per il 1946 (esclusi gli effetti del Blocco).

## 19.0 IL SOLE NASCENTE (In 2)

### 19.1 Togliere la Fazione Sovietica

Per un gioco a due, ignorate tutte le unità e segnalini sovietici e dei Cinesi Rossi. La Russia è fuori gioco, ma vedere 19.6.

### 19.2 Ordine dei Giocatori

Gli USA ed il Giappone usano anche il triangolo Ordine di Turno sovietico più vicino, cioè:

- 1/2/6 = prima il Giappone;
- 3/4/5 = prima gli USA.

### 19.3 Cina Unita

Il giocatore USA gioca con la Cina Unita (UC), che viene tenuta come Nazionalisti con alcune modifiche per simulare un "Fronte Unito" Nat/Rosso. La UC usa unità e segnalini Nat (le Città Nat ottiene ancora VP per CCW) ed incorpora Sian [Rosso] nel suo Territorio Nazionale.

### 19.4 Piazzamento Il Sole Nascente

Ponete le Forze Iniziali giapponesi/USA come per il piazzamento del 1936, eccetto:

- **Cina Unita:** piazzate le unità Nat, aggiungendo un Forte Nat 2 CV e Quadro a Sian. Le Città Nat ora iniziano a "5" (+1 Sian).
- **BritEmp:** il Quadro iniziale nel Punjab deve essere una Fortezza (non può essere sciolta).
- **Giappone:** i Quadri iniziali a Hailar e Harbin devono essere Fortezze (non possono essere sciolte).

### 19.5 Produzione del Minore UC

- **Reclutamento:** Costruite i CV unità Provinciali UC (Nat) (livelli di forza/Quadri) pari al valore minore tra Città Nat e KMT come al solito (16.21).
- **Attivismo:** la UC pesca carte Azione pari al KMT, poste a faccia in su:
  - se una carta è correntemente giocabile per diplomazia in Cina (usando le Opzioni Influenza nella casella gialla per i Jolly), ponete un segnalino Influenza (ha effetto nella Risoluzione Diplomatica) e scartatela.
  - per ogni carta che non è giocabile in quel modo, Costruite un CV Reclutamento in una Provincia che non ha già Costruito un CV per Reclutamento in quella Produzione di Minore (se impossibile il CV è perso).

ESEMPIO DI VP PER BASI NEMICHE CATTURATE	ESEMPIO DI PRODUZIONE CINA UNITA
Il Giappone controlla 3 Basi USA. Gli USA controllano 4 Basi giapponesi, per +1 <i>netto</i> per Basi Catturate. Gli USA ha un VP per Basi Nemiche Catturate (ed il Giappone non ne ha alcuna).	Il UC controlla Chungking, Kansu e Sian (ingaggiato): Città Nat = 2, KMT = 3. <b>RECLUTAMENTO:</b> "2" è il minore tra Città Nat & KMT, quindi si aggiungono 2 CV Provinciali, 1 ciascuno in Kansu e Chungking. <b>ATTIVISMO:</b> il UC pesca 3 carte Azione (KMT = 3), posti a faccia in su sul tavolo. Uno di essi offre una opzione Diplomatica consentita in Cina (Sinkiang), quindi viene posto lì un segnalino Influenza UC [Nat] lì. Le altre due carte Azione non l'hanno, quindi il UC può potenzialmente aggiungere altri 2 CV di reclutamento. Comunque, Kansu e Chungking hanno già aggiunto Reclutamenti, e Sian è Ingaggiata, quindi entrambi i potenziali reclutamenti sono persi.

## 19.6 Mao Tse Tung

La UC può giocare carte Jolly Diplomazia usando le Opzioni Influenza sovietiche nella casella gialla, e queste generano Influenza doppia entro la Cina (secondo 8.31 Chiang Kai Shek).

**Intimidazione Russa:** per la UC, le Province adiacenti alla Russia sono considerate “adiacenti a territorio amico”.

### ESEMPIO MAO TSE TUNG

Le UC giocano una carta Jolly *Fratelli in Armi*. La regola 19.6 consente il suo uso per Influenza a Sinkiang (una delle tre opzioni sovietiche), con piazzamento di *doppia* Influenza UC lì.

Notate che la UC potrebbe anche giocare la carta Jolly *Intimidazione* per 2 Influenza a Sinkiang essendo adiacente alla Russia. Con Mao, la Russia è considerata “territorio amico” per la UC.

## 19.7 Insurrezioni

Durante il Movimento amico, gli USA possono spendere un Comando per giocare una carta Diplomazia per una Provincia cinese e porre lì un Quadro Milizia UC da 1 CV (scartare).

**Importante:** le carte Jolly usano le Opzioni Partigiani entro la casella color porpora per le Insurrezioni.

Si possono avere più Insurrezioni in una Fase di Movimento. I Quadri da Insurrezione che arrivano non possono muovere oltre in quel Turno. Le Insurrezioni che costituiscono Aggressione (11.54) subiscono le solite conseguenze per tale atto.

### TRIONFO E TRAGEDIA

*Trionfo e Tragedia*, l'altro gioco gemello di *Conquista e Conseguenze*, riguarda la situazione in Europa nello stesso lasso di tempo ed in modo simile.

L'Asse (Germania ed Italia), l'Occidente (Gran Bretagna e Francia) e la URSS assumono i ruoli simili del Giappone, USA e Russia (rispettivamente) in questo gioco.

Le unità, carte e meccanismi base funzionano in modo identico in entrambi i giochi, quindi avere familiarità con uno consente al rapido apprendimento dell'altro. I due giochi sono compatibili e progettati per essere giocati assieme come gioco combinato comprendente tutto il mondo, da chiamare “*Trionfo e Conseguenze*”.

# GLOSSARIO

**AREE COSTIERE:** Aree di Terra che confinano con Aree di Mare. Gli Stretti ed Isole sono tipi speciali di Aree Costiere.

**BATTAGLIA:** un'area che contiene unità di due o più parti. Deve essere Attivata in una Fase di Combattimento per combattere.

**CAPITALE:** La Città o Cittadina più grande in una Nazione o Colonia.

**CENTRO DI PRODUZIONE:** Capitali Principali e Novosibirsk.

**CITTA' BASE:** Una Base che si trova in una Città invece che in una Isoletta.

**COLONIE:** Territori che appartengono ad una Potenza ma che non fanno parte del suo Territorio Nazionale. Le Colonie hanno un colore della loro Potenza più chiaro ed hanno le loro Capitali.

**FAZIONE:** Una delle tre parti nel gioco (Giappone, Sovietici ed USA). Le Nazioni Minori sono considerate Fazioni indipendenti.

**GRANDE POTENZA:** Giappone, Russia, US e BritEmp.

**LEALTA':** La Lealtà popolare nei confronti del governo Nazionalista della Cina (indicato dal segnalino KMT) o al Partito Comunista della Cina Rossa (indicato dal segnalino CMC). La Lealtà può incrementare spendendo Industrie e per altri eventi di gioco.

**MINORE:** Una Nazione indipendente che può divenire influenzata o controllata da altre Fazioni mediante la Diplomazia o conquista.

**MINORE ARMATO:** Un Minore che è stato attaccato da una Fazione ed ha schierato le sue Forze difensive.

**NAZIONE:** Aree di Terra che condividono un colore comune, incluse: Grandi Potenze, Potenze Minori, Colonie e Minori.

**NEUTRALE:** Una Nazione che non è membro di alcuna Fazione.

**ORDINE DI COMANDO:** L'Ordine dei Turni di Giocatore durante una Stagione, stabilito alfabeticamente dalle lettere di Priorità di Comando delle Carte Azione giocate nella fase di Comando.

**ORDINE DI TURNO:** Ordine dei Giocatori per l'Anno, stabilito in ciascun Inizio Anno tirando 1d6.

**POTENZA:** Grandi Potenze e Potenze Minori.

**POTENZA MINORE:** Cina Nat e Cina Rossa.

**PROVINCE:** Aree di Terra entro la Cina.

**QUADRO:** Una unità da 1 CV.

**RIVALI & NEMICI:** Le tre Fazioni avversarie sono dette Rivali. I Rivali che sono in Guerra l'uno contro l'altro sono detti Nemici.

**STRANIERO:** Unità non cinesi entro la Cina. Le unità US, BritEmp e russe possono entrare in Cina solo se in Guerra contro il Giappone.

**TERRITORIO:** Il totale dell'Area di Terra controllata da una Fazione, può essere detto Amico, Neutrale, Rivale o Nemico.

**TERRITORIO NAZIONALE:** Aree di Terra entro i confini nazionali di una Potenza Grande, Maggiore o Minore.

## INDICE

Aggressione 11.54	Isolette 1.41
Associati (1 Influenza) 8.12	Jolly (Diplomazia) 8.3
Basi 1.122, 1.41	Jolly (Tecnologia) 9.1
Battaglie (Terra/Mare) 12.22, 12.23	Lealtà [CCW] 7.33, 16.21, 16.22
Blocco 14.2	Limite della Mano di Carte 4.3, 7.5
Bomba Atomica (Tech) 9.6	Limiti di Confine 11.52
Bombardamento Strategico 12.62	Mari Aperti 1.21
Capitali 1.121, 2.11, 2.21, 2.51	Movimento 11.0
Carte Intelligence 7.36, 9.7	Movimento Navale 11.2
Caveau Segreto 9.4	Movimento Strategico 11.4
Chiang Kai Shek 8.31	Nazionalità (unità) 3.11
Cina [regole speciali] 16.0	Nuovo Anno 7.0
Città (& Cittadine) 1.12	Nuvole di Guerra 8.45
Colonie 2.6	Oceani 1.2
Colpi (Combattimento) 12.44	Ordine di Turno (Nuovo Anno) 7.15
Comando di Emergenza 10.11	Pace (stato di) 15.1
Combattimento 12.0	Partigiani 17.0
Confini (Terra) 1.11	Partizione 15.33
Controllo (Aree di Terra/Mare) 1.14, 1.21	Piazzamento (1936) 5.0
Convogli 3.246, 11.22, 12.72	Potere di Fuoco 12.42
Costo Industriale 7.32	Potenze Minori [Cinese] 2.3, 16.1
Dichiarazione di Guerra 15.2	Protettorati (2 Influenza) 8.13
Diplomazia del BritEmp 8.4	Raid 11.55
Dividendi della Pace 4.4, 7.14	Ribasare 13.0
DoW con Attacco Furtivo [Giappone] 15.24	Rischieramento Invernale (Giappone/USA) 10.42
Fase di Comando [carte] 10.1	Ritirate 12.5
Fase di Governo (gioco di carta) 7.3	Rotte Commerciali 14.21
Fase di Produzione 7.2	Satelliti (3 Influenza) 8.2
Fase di Rifornimento 14.0	Sciogliere (le unità) 3.3
Fuga dei Sottomarini 12.73	Stranieri 16.3
Gruppi da Battaglia 11.53, 12.71	Stretti 1.3
Guerra (stato di) 15.23	Supporto a Terra 11.551
Guerra Civile Cinese 16.2	Tech Rosse 9.5
Influenza [segnalini] 4.5	Territorio Nazionale 2.4
Ingaggiare / Disingaggiare 11.5	Turni di Giocatore 10.2
Insorgenti [Rossi] 7.35, 11.6, 16.14	Turno Invernale Sovietico 10.41
Intervento 15.34	Violazione di Neutralità (VoN) 15.3
Invasioni per Mare 11.221, 12.61	Violazione di Potenza Minore (VoPP) 16.33
Isole/Isolette 1.4	Vittoria 18.0

# CONQUISTA E CONSEGUENZE



## MANUALE DEL GIOCATORE

Il seguente esempio di gioco è inteso per introdurre rapidamente i giocatori al gioco. Si raccomanda ai giocatori di piazzare le unità come descritto e di seguire col gioco questo esempio, spostando le pedine come descritto qui e consultando le regole quando si rende necessario. Tutte le unità e carte in queste illustrazioni sono orientate rispetto al punto di vista del lettore. Nel gioco effettivo le unità e carte sono orientate verso il giocatore che le possiede.

**Nota:** Questo esempio di gioco è stato pensato per mostrare i meccanismi di gioco, non per illustrare il miglior modo di giocare.

### Piazzamento Iniziale del 1936

Ponete il segnalino Anno sul 1936 sulla Tabella dell'ANNO e il segnalino Fase/Stagione sul NUOVO ANNO sempre nella stessa tabella. Mescolate i mazzi Azione ed Investimento e poneteli sulla mappa nelle posizioni indicate.

Tutte e tre le Fazioni schierano le unità iniziali secondo il capitolo delle regole 5.0. I piazzamenti includono specifiche unità (tipo e CV) in alcune località e Quadri a scelta (unità di 1 CV di qualsiasi tipo si desideri) in altre. I giocatori devono porre le unità dritte con le etichette dei blocchi rivolte verso se stessi e nascosti agli avversari.

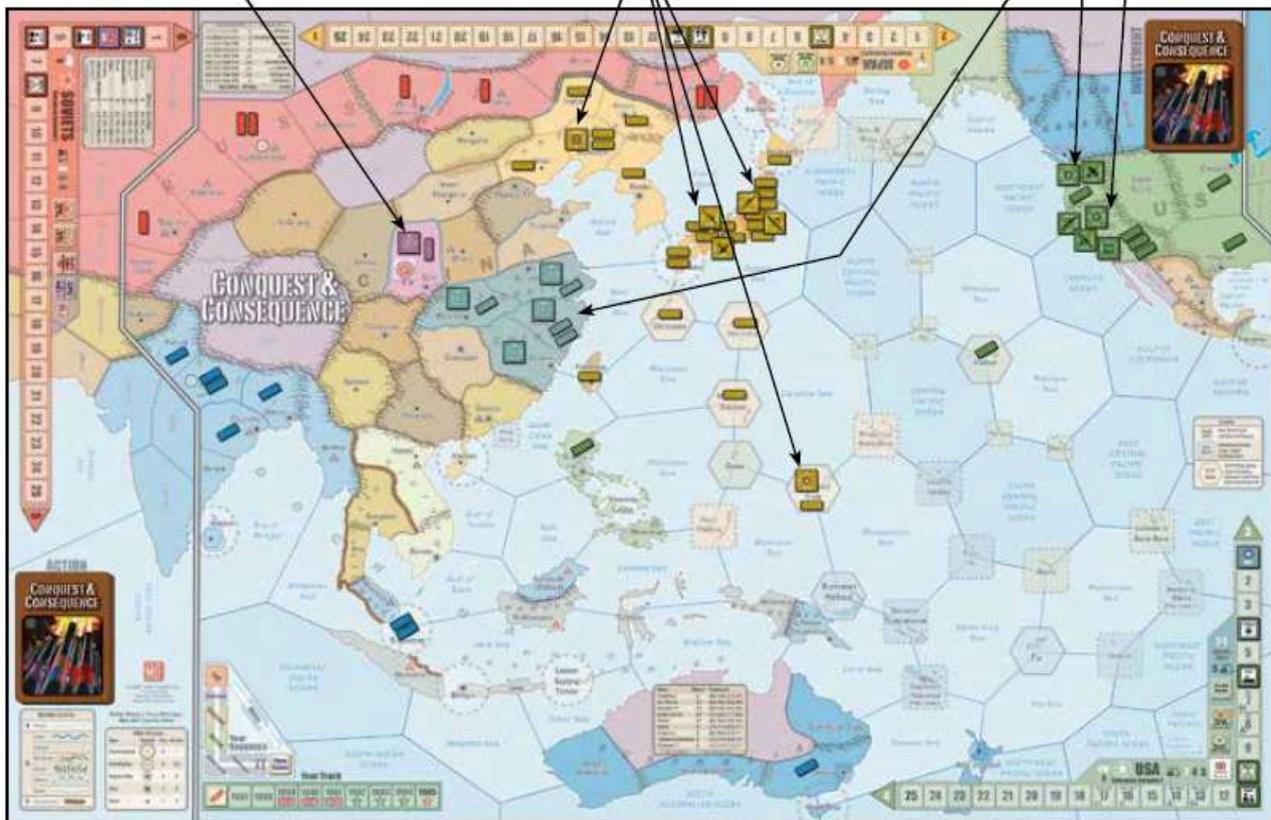
Gli USA pongono le seguenti unità US: un Forte da 2 CV ed una AF da 1 CV più un Quadro a Seattle; un Forte da 4 CV Fort, una Flotta da 4 CV, un Marine da 1 CV ed una Portaerei da 1 CV più 3 Quadri a LA; e singoli Quadri a Chicago, Houston, Hawaii e Manila (14 unità US).

Gli USA piazzano anche le unità Nazionaliste ("Nat") seguenti: una Milizia da 2 CV e due Quadri a Nanchino (Nanking), una Milizia da 2 CV ed un Quadro a Suchow, una Milizia da 2 CV ed un Quadro a Wuhan, ed una Milizia da 2 CV a Fukien (8 unità Nat). Infine, gli USA piazzano le unità dell'Impero Britannico ("BritEmp") come segue: due Quadri ciascuno a Nuova Delhi e Singapore più singoli Quadri a Punjab, Calcutta, Dacca, e Sydney (8 unità BritEmp).

Il sovietico ha unità fisse Cinesi Rosse a Sian assieme ad un segnalino Partigiani come illustrato. Le unità vuote sono quadri da 1 CV di qualsiasi tipo scelto (le rosse sono russe).

Il Giappone ha unità fisse a Mukden, Tokyo, Osaka, e Truk come illustrato. Le unità vuote sono quadri da 1 CV di qualsiasi tipo scelto.

Gli USA hanno unità fisse a Seattle ed LA come illustrato, e unità cinesi Nat nella Cina come illustrato. Le unità vuote sono quadri da 1 CV di qualsiasi tipo scelto (quelli blu sono del BritEmp).



**ILLUSTRAZIONE 1: PIAZZAMENTO INIZIALE.** Le unità fisse iniziali sono mostrate a faccia in su per questa illustrazione, ma nel gioco sarebbero ovviamente dritte/nascoste. I Quadri iniziali sono indicati come blocchi vuoti (rettangoli di colore pieno). Tutti i segnalini blocco POP/RIS/IND e CCW sono ai loro valori iniziali. Gli USA hanno pescato 16 carte Azioni, il sovietico 6 ed il Giappone 7.

Il Giappone pone una Flotta da 4 CV e una Portaerei da 3 CV più sei Quadri a Tokyo; una Flotta da 1 CV, 1 AF da CV e quattro Quadri ad Osaka; due Quadri a Kyushu; una Fanteria da 3 CV e due Quadri a Mukden; ed Forte da 1 CV ed un Quadro a Truk; più singoli Quadri ad Hokkaido, Korea, Harbin, Hailar, Jehol, Formosa, Okinawa, Iwo Jima, e Saipan (30 unità giapponesi in totale).

Il sovietico pone un Forte Cinese Rosso da 2 CV, un Quadro ed una pedina Partigiani in Sian (2 unità Rosse). Pone poi due Quadri russi ciascuno a NovoSibirsk e Vladivostok, ed uno ciascuno in Tashkent, Irkutsk, e Chita (7 unità russe).

I giocatori poi pongono i propri segnalini iniziali nelle rispettive tabelle di Produzione.

I segnalini blocco giapponesi POP, RIS ed IND sono posti nei punti indicati sulla loro Tabella di Produzione. I segnalini "In Pace Con" sono posti nelle relative caselle "DoW / -1 Factory\$" [DoW/-1 \$ Industria].

Gli USA pongono i segnalini blocco POP/RIS nelle posizioni stampate "US+Nat" (POP 10/RIS 11). La IND USA inizia a "6". Gli USA pongono anche i segnalini blocco per il KMT a "1" e NatCities (Città Nazionaliste) a "4". I suoi due segnalini "In Pace Con" sono posti nelle relative caselle "DoW / -1 Factory\$" [DoW/-1 \$ Industria] e il segnalino "USBritEmp Avoid China" [US/BritEmp Evita la Cina] va nella casella "US/BrEmp China Intrusion" [Intrusione in Cina di US/BritEmp]. Il segnalino "BritEmp Neutral" [BritEmp Neutrale] va nella casella "BritEmp Status" [Stato BritEmp].

Il sovietico pone i suoi segnalini blocco POP/RIS/IND dove indicato nella loro tabella. Il sovietico pone anche i segnalini blocco per il CPC a "3" e RedMuster [Reclutamento Rosso] a "2". Pone il suo segnalino "Russia Avoids China" [Russia Evita la Cina] nella sua casella "Russia China Intrusion" [Intrusione Russa in Cina] e il segnalino "CPC Cost 6" [Costo CPC 6] nella casella "CPC Loyalty Cost" [Costo Lealtà CPC].

Una volta che un giocatore ha schierato tutte le sue unità e segnalini iniziali, può pescare la sua Mano di Carte Azione iniziale: 6 per il sovietico, 7 per il Giappone e 16 per gli USA (Mano doppia).

Carte pescate all'inizio:



Questo completa il piazzamento iniziale.

### Nuovo Anno 1936



Ciascun giocatore pesca poi a caso un segnalino Dividendi della Pace da una tazza, e dopo averlo guardato lo pone a faccia in giù, tenendo il suo valore segreto agli avversari. I Dividendi della Pace contano per la Vittoria Economica, uno dei molti modi per vincere. Ogni Nuovo Anno, le Fazioni che sono state in pace nel precedente Anno pescano un Dividendo della Pace.



Infine, determinate l'Ordine di Turno 1936 tirando un dado (7.15). In questo caso, si tira "4" quindi il segnalino Ordine di Turno viene posto nel triangolo color oliva vicino alla Tasmania che contiene "4", ad indicare gli USA come primo giocatore. Dovrebbe essere puntato in senso orario, ad indicare il sovietico come giocatore successivo nell'Ordine di Turno e poi sul Giappone, ecc. I turni proseguono in senso orario fin quando necessario.

Si noti che la procedura iniziale del Nuovo Anno nel 1936 è abbreviata. In tutti i Nuovi Anni seguenti, vi sono molti altri punti da completare, precisamente:

- Avanzare il segnalino ANNO all'Anno successivo.
- **Verifica della Vittoria:** se qualsiasi giocatore ha 25 o più Punti Vittoria a questo punto, ottiene immediatamente una Vittoria Economica (18.2).
- **Risoluzione del Nuovo Anno:** molti Nuovi Anni hanno una nota sulla tabella dell'Anno che indica l'arrivo automatico di Influenza o unità in quel momento.
  - Nel 1939/40/41 gli USA ricevono +1 Influenza sul BritEmp (7.141).
  - Nel 1942/43/44 gli USA ricevono le loro unità di Costruzione Navale (a meno che non siano arrivate prima per una DoW giapponese, 7.32).
  - Nel 1945 il sovietico riceve le Riserve Russe (a meno che non siano arrivate prima per una DoW Nemica, 7.134).
  - Inoltre, se gli USA hanno subito una DoW, ricevono unità Reazione alla DoW nella Risoluzione del Nuovo Anno nei tre Anni seguenti la DoW (7.133).

Questo completa il Nuovo Anno; avanzate il segnalino Fase/Stagione a PRODUZIONE.

### Fase di Produzione 1936

Gli USA, essendo primi nell'Ordine di Turno di questo Anno, effettuano la Produzione per primi. Consultando la sua tabella di Produzione, il giocatore USA determina la sua Produzione di Minore che è 1 (il valore minore tra KMT e Città NaT), quindi aggiunge 1 CV ad una unità Nat (deve essere un Forte o Milizia, 7.211) a Nanchino.

La Produzione della Fazione USA è 6, il valore minore tra la sua IND e POP (le Fazioni in Pace ignorano le RIS per la Produzione, in quanto si suppone che possano liberamente ottenere le risorse necessarie senza problemi). Acquista 5 carte Investimento e Recluta un nuovo Quadro di Forte del BritEmp a Singapore. Gli USA possono costruire unità del BritEmp mentre il BritEmp è Neutrale, vedere 8.4. Questa unità deve essere BritEmp in quanto viene Reclutata in Indocina (7.243). Deve essere un Forte in quanto si possono costruire solo Forti fuori dal Territorio Nazionale (7.243), che per il the BritEmp è compost da Australia, Nuova Zelanda, e Canada (le aree blu scuro).

Il Giocatore Attivo successivo è il sovietico. Per la sua Produzione di Minore di 2 (il minore tra CPC e Reclutamento Rosso) pesca 2 carte Azione lasciandole a faccia in giù (queste non possono essere guardate sino a quando la Produzione non termina). La Produzione della Fazione sovietica è 4 (il minore tra POP ed IND, le RIS sono ignorate in Pace), che sono spese in 4 carte Investimento (che non possono anch'esse essere guardate sino al termine della Produzione).

Quale terzo, la Produzione giapponese è 10 (il minore tra POP ed IND), con la quale acquista 2 carte Investimento, 2 carte Azione, e 6 livelli di unità (3 ad Osaka, 2 in Mancuria ed 1 a Truk). Le unità possono essere costruite di un solo livello per Produzione (ed i Quadri appena costruiti non possono essere ancora incrementati in quella Produzione).

Questo completa la Produzione. Avanzate il segnalino **Fase/Stagione** a **GOVERNO**.



ILLUSTRAZIONE 2: Produzione del 1936. È indicata la Produzione per tutte e 3 le Fazioni

### Fase di Governo 1936

Durante la Fase di Governo, i giocatori giocano le carte in Ordine di Turno.

Il gioco di carta di un giocatore è composto da:

- a) una singola carta Diplomazia\*, oppure
- b) una coppia adatta di carte Tech\*, oppure
- c) una singola carta Intelligence,
- d) carte Fabbrica pari ad almeno il suo Costo Industria/Lealtà, oppure
- e) "Passare" senza giocare alcuna carta.

**\* Nota:** le coppie adatte di carte Tech possono essere giocate in alternativa a faccia in giù nel Caveau Segreto di un giocatore (9.4). Il sovietico (solamente) può anche giocare due carte Diplomazia adatte a faccia in giù nel suo Caveau Segreto come Insorgenti (7.35).

In tutti i casi le carte devono essere giocate con la parte operativa orientata dritta rispetto il punto di vista del Giocatore. Il gioco delle carte prosegue in Ordine di Turno sino a che tutti e tre i giocatori non "Passano" di fila, cosa che pone fine al gioco delle carte Governo.

A quell punto si risolve la Diplomazia, e poi tutti i giocatori scartano quanto necessario per rispettare il loro massimo consentito di Mano di Care, indicata ("HS") nella tabella della Fazione (l'icona con le carte). Per facilitare il gioco, i giocatori possono porre il segnalino Mano di Carte Corrente sulla loro Tabella di Produzione a mostrare il numero di carte che hanno correntemente in Mano (cosa che è nota a tutti).

Agendo per primo, il giocatore USA ha 21 carte: 16 carte Azione pescate nel Piazzamento Iniziale più le 5 carte Investimento acquistate durante la Produzione. Desiderando incrementare il suo livello IND, gioca a faccia in su 2 carte Investimento (#138 & #148) che sommano assieme 7 Industrie, sposta il segnalino IND da 6 a 7 e le scarta. Dovrebbe avere altre 7 (o più) Industrie in quanto il Costo Industriale USA corrente è 7, indicato accanto alla icona “fabbrica con simbolo di dollaro” sulla sua tabella di Produzione. Il Costo Industriale può essere ridotto dagli sviluppi del gioco – notate il 4/3 nero. Questo lascia il giocatore USA con 19 carte, 11 in più della sua Mano consentita di otto. Questo sarà d’ora in poi indicato nell’esempio con [H19/8].

Il sovietico, ha ora 12 carte: 6 carte Azione pescate nel Piazzamento Iniziale, più 2 carte Azione dalla Produzione di Minore, più le 4 carte Investimento acquistate nella Produzione. Gioca 4 carte Investimento (#119, #129, #150, & #152) la cui somma è 9 Industrie (uno in più del Costo Industriale sovietico di 8) ed incrementa il IND sovietico da 4 a 5 (scarta). Il sovietico ha ora 8 carte, 2 in più della sua Mano consentita di 6 [H8/6].

Il Giappone ha 11 carte: 7 carte Azione dal Piazzamento Iniziale più le 2 carte Azione e le 2 carte Investimento acquistate. Dal momento che le carte hanno utilizzi molteplici, è spesso vantaggioso vedere il gioco degli avversari prima di usarle. Pertanto, il Giappone Passa, in quanto è solo a 4 oltre la sua Mano di carte consentita di 7 [H11/7]. Il Giappone sa che gli USA [H19/8] devono giocare altrimenti rischiano un terzo Passare del sovietico che porrebbe fine al gioco di carte Governo. Una volta che accade questo, i giocatori devono scartare sino a rientrare nel loro massimo della Mano di carte consentite: gli USA [H19/8] dovrebbero scartare 11 carte, mentre il sovietico [H8/6] solo 2 ed il Giappone [H11/7] solo 4. È per questo motivo che il Giappone è fiducioso nel Passare per ora in attesa degli sviluppi.

Il gioco di carte passa poi ancora agli USA. Il principio dell’eccedenza di carte in mano sopra esposto funziona sino a quando gli USA hanno giocato fino ad avere una eccedenza pari a quello che ne ha di più (in questo caso le 4 carte del Giappone), a quel punto quel giocatore perderà in modo uguale nel Passare come gli USA. Pertanto, entrambi i Rivali degli USA dovrebbero probabilmente Passare sino a che gli USA non sono arrivati ad una eccedenza della mano non superiore a quella di qualsiasi avversario. Per velocizzare il gioco, possono indicare la loro intenzione al giocatore USA, invitandolo a giocare sino al punto dove si rischia di Passare tutti. Comprendendo questo, il giocatore USA [H19/8] gioca 7 carte di fila. Mentre le carte possono essere giocate in qualsiasi ordine si desidera, è spesso vantaggioso giocare le carte Industria e Tech prima, per tenere aperte le opzioni Diplomazia delle carte il più a lungo possibile. Pertanto gli USA iniziano giocando una coppia adatta di carte Tech a faccia in giù (in questo caso Radar Navale #125 & #149, ma è segreto), ponendole sotto la mappa per metà ed annunciando che sta aggiungendo una Tecnologia al suo Caveau Segreto (“V” nell’Illustrazione 3). Le coppie di carte Tech devono sempre essere giocate con la Tecnologia desiderata orientata lontano dal possessore per chiarirne l’uso. Inoltre ogni coppia di Tech nel Caveau Segreto riduce la Mano di quel giocatore di uno, quindi gli USA sono ora a 17 carte a fronte di un limite della Mano di solo 7 [H17/7]!

Il giocatore USA ha ora nella sua Mano tutte le 16 carte Azione pescate nel suo Piazzamento Iniziale più 1 carta Investimento delle 5 che ha acquistato durante la Produzione [H17/7]. Dovendo giocare altre 6 carte per arrivare ad una eccedenza di 4, gioca 6 carte simultaneamente:

- Una carta Diplomazia BritEmp (#A45) viene giocata a faccia in su sul tavolo con BritEmp orientato dritto. In questo esempio, è mostrata dritta dal punto di vista del lettore, ma nella partita vera verrebbe giocata dritta rispetto al punto di vista del giocatore USA [H16/7].
- Le carte Vietnam (#A20), Changsha (#A22), Chungking (#A35), Yunnan (#A49) e Kansu (#A30), tutte giocate in modo simile a faccia in su sul tavolo, orientate correttamente [H11/7].

Avendo raggiunto una eccedenza (4) non superiore a quella del Giappone, gli USA passano. Anche il sovietico, con eccedenza 2 [H8/6], Passa.

Il Giappone, a [H11/7], gioca due carte Investimento (#136, #142) per una somma di 6 Industrie ed incrementa il suo IND a 12 [H9/7]. Ancora una volta con la maggiore eccedenza (USA 4; Sovietico 2; Giappone 2), gli USA giocano due carte Jolly Diplomazia. Avendo più opzioni, la Nazione scelta da Influenza deve essere annunciata e viene posto immediatamente un segnalino Influenza lì, prima di scartare i Jolly. Quindi la Nazione scelta è dichiarata.

- Prima, il giocatore USA gioca *Fatti della Stessa Pasta B* (#A28), annunciando una Influenza nelle DEI (le DEI è una delle Nazioni per la quale la Fazione USA la può usare), ponendo Influenza USA/BritEmp nella Capitale DEI Batavia, e scartando il Jolly [H10/7]. Tutta la Influenza/Controllo della Fazione USA entro l’Indocina è USA/BritEmp (8.4).
- Ancora con l’eccedenza di carte maggiore, il giocatore USA gioca una carta Jolly *Nazionalismo* (#A07) per Influenza in Chungking. Come indicato sulla carta, gli USA possono usare *Nazionalismo* per raddoppiare l’Influenza in qualsiasi Provincia cinese (8.31 Chiang Kai Shek), quindi pone 2 segnalini Influenza Nazionalisti a Chungking (tutta l’Influenza della Fazione USA è Nazionalista) e scarta il Jolly. Ora ha eccedenza due [H9/7], quindi Passa.

Il sovietico [H8/6] gioca una carta *Sinkiang* (#A39) per Influenza, lasciandola a faccia in su sul tavolo [H7/6]. Notate che avrebbe potuto in alternativa giocarla per Partigiani nel Sinkiang scartandola e ponendo lì un segnalino Partigiani.

Il Giappone [H9/7] gioca una carta Diplomazia DEI (#A16) a faccia in su sul tavolo. Nella Risoluzione Diplomatica annullerà il segnalino Influenza del BritEmp lì presente [H8/7]. Il DEI è interessante per il Giappone, a corto di RIS, per le sue RIS rosse petrolio, ciascuna delle quali conta come due RIS per il Giappone.



ILLUSTRAZIONE 3: Governo 1936. Questa mostra tutte le carte giocate durante il Governo. In una partita reale le carte Industria giocate per IND verrebbero scartate immediatamente mentre si spostano in avanti i segnalini IND e le carte Jolly Diplomazia verrebbero immediatamente scartate nel porre il segnalino Influenza correlato. Le carte scartate sono indicate con una "X" nera (una "X" rossa se usate per la creazione di Partigiani). La coppia Tech messa a faccia in giù nel Caveau Segreto è indicata con una "V" rossa. Notate che tutte le carte sono mostrate dritte dal punto di vista del lettore, mentre in una partita reale sarebbero orientate a seconda del punto di vista del giocatore.

Gli USA [H9/7] giocano immediatamente una carta Jolly *Legami che Uniscono* (#A55) per la DEI, aggiungendo un secondo segnalino Influenza BritEmp lì (che annulla il gioco della carta DEI giapponese nella Risoluzione Diplomatica) e scartando [H8/7].

Il sovietico [H7/6] gioca la carta Jolly *Fatti della Stessa Pasta B* (#A54) per Influenza in Mongolia, ponendo lì un segnalino Influenza russo e scarandola [H6/6]. Notate che la Mongolia è fuori dalla Cina, quindi l'Influenza lì è russa, non Cinese Rosso (e non sono possibili i Partigiani lì).

Il Giappone [H8/7] gioca una carta Jolly *intimidazione* (#A03) per Influenza in Mongolia, aggiungendo lì un segnalino Influenza – cosa che annulla il segnalino Influenza russo (rimuovete entrambi) – e scartando il Jolly [H7/7].

Desiderando ottenere +2 Influenza netta in DEI nonostante il gioco giapponese della carta DEI card, gli USA giocano una carta Jolly *Corruzione* (#A14) ed una seconda carta Diplomatica (#A13) per porre un terzo segnalino Influenza BritEmp nella DEI, scartando entrambe [H6/7].

Le carte Jolly *Corruzione* possono essere usate per influenzare qualsiasi Minore, ma si deve scartare una seconda carta quando sono giocate. Due Influenze del BritEmp nelle DEI è importante in quanto creerebbero un Protettorato de BritEmp, che non potrebbe essere attaccato senza una DoW contro il Protettore. Una sola Influenza BritEmp dà un Associato, che può essere attaccato senza DoW.

Il sovietico gioca una seconda carta Sinkiang (#A02) per Influenza, lasciandola a faccia in su sul tavolo [H5/6].

Il Giappone gioca Peiping (#A42), lasciandola a faccia in su sulla mappa [H6/7].

Gli USA giocano Intimidazione (#A18) per Influenza sul BritEmp (il US è adiacente al Canada). Pone un segnalino Influenza USA/BritEmp a Nuova Delhi e scarta [H5/7]. Il sovietico gioca Kansu (#A34) per Partigiani, scartandola e ponendo un Partigiano a Kansu [H4/6]. Il Giappone [H6/7] passa. Gli USA giocano una carta Peiping (#A48), annullando quella del Giappone. Entrambe le carte sono scartate [H4/7]. Il sovietico gioca una carta Jolly Nazionalismo (#A43) per Sinkiang, scartandola ed aggiungendo un segnalino Influenza Cinese Rosso lì (l'Influenza sovietica in Cina è sempre Cinese Rossa) [H3/6].

Il Giappone, [H6/7], USA [H4/7] e sovietico [H3/6] Passano tutti, ponendo fine al gioco di carte Governo.

## Risoluzione della Diplomazia

Prima, tutte le rimanenti carte Diplomazia a faccia in su sono risolte in Ordine di Turno. Gli USA gioca un segnalino Influenza USA/BritEmp a Nuova Delhi (sono ora due lì) e scarta Britemp. Scarta Vietnam e pone un altro nella sua Capitale Saigon. Sono posti segnalini Influenza Nazionalista a Changsha, Chungking, Yunnan, e Kansu mentre sono scartate le relative carte.

Il sovietico scarta le due carte Sinkiang e pone due segnalini Influenza Cinesi Rossi in quella Provincia cinese.

Il Giappone deve ancora risolvere una carta a faccia in su. Scarta la sua carta DEI e pone una Influenza a Batavia. Questa Influenza giapponese nella DEI annulla una Influenza BritEmp; rimuovete entrambe.

Poi, tutti i segnalini Influenza sulla mappa sono risolti.

In Cina, questo lascia gli USA con tre segnalini Influenza Nazionalista a Chungking, rendendolo un Satellite Nazionalista. Il 3 Influenza viene scambiato con un segnalino Controllo Nat (retro dei segnalini Influenza) e gli USA pongono una unità Provinciale da 2 CV lì (Valore Reclutamento Chungking = 2) senza rivlearne il tipo (qui è una Fortezza).

Gli USA modificano il segnalino Città Nat a 5 per aver portato un'altra Città cinese (Chungking) sotto Controllo Nat (ricordate: sebbene le Città cinesi Influenzate contino per la POP USA, solo le Città Controllate contano per le Città Nat). Il Nazionalista ha anche ottenuto Influenza in Chungking e Changsha (modificate la POP USA +2 a 13), Kansu (no POP/RIS) e Yunnan.

In Indocina gli USA hanno ora due Influenza sul BritEmp, quindi gli USA incrementano POP +6 ed anche RIS +6 [totale POP 19/RIS 16]. Ha anche due Influenza USA/BritEmp nelle DEI, ottenendo +1 POP/+3 RIS (raggiungendo POP 20/RIS 19). Cosa importante, le due Influenze nelle DEI assicurano il suo stato di Protettorato. Il USA/BritEmp ha una Influenza nel Vietnam per +1 POP/+1 RIS (totale POP 21/RIS 20). Gli USA hanno molta POP/RIS, ma la sua Produzione rimane limitata a 7 IND.

Il Rosso converte i suoi 3 segnalini Influenza a Sinkiang in un segnalino Controllo, aggiungendo 1 unità Rossa Provinciale (in questo caso Milizia) nel suo nuovo Satellite e spostando il suo segnalino [controllato] Reclutamento Rosso a 3. Con tale segnalino ora pari al CPC 3, la Produzione del Minore Rosso in futuro incrementa a tre carte Azione per Anno.

I segnalini Influenza sovietico e giapponese in Mongolia si annullano reciprocamente (scartate entrambi).

Il Giappone non ha ottenuto vantaggi diplomatici ma ha impedito che le DEI diventassero un Satellite BritEmp ed ha tenuto la Mongolia in stato non allineato.

## Verifica della Mano di Carte

A questo punto tutti i giocatori devono scartare quanto necessario per rispettare il loro limite della Mano di Carta, ma tutte le parti sono sotto i loro limiti (USA H4/7; Sovietico H3/6; Giappone H6/7). Questo completa il Governo. Avanzate il segnalino Fase/Stagione a PRIMAVERA.

**Registrare la POP/RIS**

Tenere aggiornato la corrente POP/RIS può essere difficile se non viene fatto sempre ed in modo accurato. I giocatori possono comunque usare gli indicatori "POP/RIS" stampati sulle loro tabelle di Produzione per aiutarsi nel calcolo o conferma dei totali correnti di POP/RIS.

Esempio: in questo caso, gli USA ha ottenuto l'uso delle POP/RIS del BritEmp, quindi può iniziare a contare dai punti di riferimento "Tot USA" a POP 17/RIS 16. [Nota: senza il BritEmp, userebbe invece i punti di riferimento "US+Nat" a POP 10/RIS 11.] Partendo dalla sua POP di riferimento del suo Tot USA di 17, gli USA non ha perso alcuna POP US/Nat/BritEmp ed ha ottenuto POP dal Vietnam (1), dalle DEI (1), Chungking (1) e Changsha (1) quindi la sua POP corrente deve essere 17+4 = 21 (verificate). Per le RIS USA, non ha perso alcuna RIS US/Nat/BritEmp, quindi iniziando dalle sue RIS di riferimento di "16", gli USA possono aggiungere RIS per il Vietnam (1), e le DEI (3) per in RIS corrente confermato di 16+4 = 20 (verificate).

**Reclutamento Rosso +1 per il Controllo di Sinkiang.**

**#A39 #A02**

Il Rosso scambia 2 carte Sinkiang per segnalini Influenza li, sono 3. Sinkiang diventa un Satellite Rosso. Scambiate 3 segnalini Influenza con un segnalino Controllo e ponete una unità Provinciale da 1 CV li (Valore Reclutamento = 1).

**#A16**

Il Nat scarta la carta Chungking per un'altra Influenza li. Chungking diventa un Satellite Nat: convertite i 3 segnalini Influenza in un segnalino Controllo e ponete un'unità Provinciale da 2 CV (Valore di Reclutamento) li.

Una Influenza giapponese annulla una Influenza BritEmp nelle DEI: rimuovete entrambe. Questo lascia 2 Influenza BritEmp li.

Città Nat +1 per il Controllo Nat di Chungking. Nessun vantaggio per Changsha, ecc (l'Influenza non conta).

Coppia di carte Tech poste per metà sotto la mappa = Caveau Segreto.

Gli USA scambiano una carta BritEmp ed una Vietnam per Influenza li (entrambe Influenza BritEmp).

Gli USA scambiano le carte Changsga, Chungking, Yunnan e Kansu per Influenza in quelle Province.

RIS	USA	+10
	(Vietnam, DEI+3, BritEmp +6).	POP USA
		+10
	(Changsga, Chungking, DEI, Vietnam & BritEmp +6).	

ILLUSTRAZIONE 4: Risoluzione Diplomazia 1936. Per determinare l'effetto netto del gioco di carte Diplomatiche, le carte Diplomatiche ed i segnalini Influenza avversari si annullano gli uni con gli altri (scartate entrambi). Poi, le rimanenti carte Diplomatiche in gioco sono convertite in segnalini Influenza nella Nazione specifica, e tre Influenze convertite in un segnalino

*Controllo. Le unità amiche sono schierate nei nuovi Satelliti (Chungking e Sinkiang). I segnalini USA POP/RIS sono spostati per indicare i nuovi vantaggi Diplomatici. Il Reclutamento Rosso sale a 3.*

## **Primavera 1936**

### **Fase di Comando Primavera 1936**

In Ordine di Turno, gli USA passano, e pure il sovietico. Il Giappone però gioca una carta Comando a faccia in giù. Nessun avversario risponde, entrambi Passano ancora. Il Giappone deve anch'egli Passare, avendo giocato una carta. I tre passi consecutivi pongono fine alla fase di Comando. Il Giappone rivela una carta Primavera E5 (#A05), la gioca orizzontalmente per mostrare il suo Valore di Comando dritto. Il Giappone ha il Turno di Giocatore Primavera, ma nessun Rivale lo effettuerà, non avendo giocato una carta Comando.

### **Turno del Giocatore Giapponese Primavera 1936 (E5)**

#### **Fase di Movimento**

Il Turno di Giocatore giapponese inizia con una fase di Movimento, durante la quale può muovere 5 unità (E5). Ne muove quattro da Osaka a Kyushu, ed una da Tokyo a Jehol. Quest'ultimo movimento è di tre spazi, quindi potrebbe essere una unità Navale o una di Terra/Aerea che muove Strategicamente (il Giappone non è tenuto a dire quale). Non vi sono Battaglie quindi la fase di Combattimento si salta. Nessuno è In Guerra quindi si salta anche la fase di Rifornimento.

## **Estate 1936**

Avanzate il segnalino Fase/Stagione a ESTATE.

### **Fase di Comando Estate 1936**

Per iniziare l'Estate sia gli USA che il sovietico passano. Il Giappone gioca una carta Comando a faccia in giù. Gli USA passano ma il sovietico gioca una carta a faccia in giù. Avendo già giocato, il Giappone deve passare. Gli USA passano ancora come il sovietico, ponendo fine alla Fase di Comando.

Il sovietico rivela una carta Comando Estate L9 (#A27) ed il Giappone una carta Comando Estate W7 (#A37), entrambe poste orizzontalmente dal loro punto di vista. Il sovietico ha il primo Turno di Giocatore Estate in quanto "L" viene prima di "W".

### **Turno del Giocatore Sovietico Estate 1936**

#### **Fase di Movimento**

Muovendo per primo, il sovietico (L9) può muovere sino a nove unità. Muove due unità da Novosibirsk a Chita (Movimento Strategico) ed una unità da Irkutsk a Chita (i confini attraversati non hanno effetto sul movimento in quanto le unità non stanno Ingaggiando). Il sovietico sceglie di spendere i Comandi rimanenti per Reclutare Partigiani (deve essere fatto dopo tutto il Movimento delle Unità). Con solo 2 Province "Restie" (cioè che sono occupate da Partigiani), possono spendere solo due Comandi per Reclutare. Tira un 6 – 4 creando un nuovo Partigiano col "6", che viene posto a Kansu (deve andare in una Provincia Restia). I rimanenti quattro Comandi sono persi. Non vi è Combattimento.

### **Turno del Giocatore Giapponese Estate 1936**

#### **Fase di Movimento**

Il Giappone (W7) dichiara una VoN a Peiping, cosa che genera immediatamente una carta Reazione del Mondo per ciascun avversario ed un Forte Neutrale da 2 CV a Peiping (perché il suo Valore di Reclutamento = 2). Con i suoi primi 4 Comandi, il Giappone prima muove 4 unità da Jehol, Mukden, Kyushu e Korea a Peiping. Altre due muovono da Tokyo a Peiping.

#### **Fase di Combattimento**

Il Giappone rivela sei unità che entrano a Peiping. Le tre unità di Terra sono due di Fanteria (da Mukden e Jehol) che hanno attraversato il confine Pianure a nord (Limite di Confine 2) ed una unità Marine da Kyushu che ha fatto Invasione per Mare attraverso il confine Costiero (Limite di Confine 1). Le tre rimanenti unità sono unità ANS, che non contano per i Limiti di Confine. Il movimento giapponese a Peiping ha rispettato i Limiti di Confine. Dal momento che i Forti hanno la Priorità di Combattimento maggiore (contando dall'alto in basso nella tabella delle Unità), il Forte difendente da 2 CV effettua la prima Azione di Combattimento. Dal momento che i Forti non possono Ritirarsi, deve Sparare. I Forti Neutrali devono attaccare prima le unità di Terra, quindi tira due dadi (uno per CV) a Potere di Fuoco G4 (vedere Tabella delle Unità), indicato qui con "2G4". Il tiro di dadi è 5 – 3 per un Colpo. Il "3" è un Colpo essendo pari o inferiore a "4" in G4. L'unità di Fanteria giapponese più forte subisce una perdita e va a 2 CV.

Nella Tabella delle Unità vi sono poi le Forze Aeree, quindi la AF giapponese da 2 CV spara attaccano il Forte a G1 [2G1]. Deve ottenere un "1" per colpire, ma tira 2 – 5 e manca. Poi tocca alle Portaerei, quindi la Portaerei da 3 CV tira 3G1: 5 – 1 – 3 per un Colpo che riduce il Forte ad 1 CV. Poi tocca alle Flotte quindi quella da 4 CV spara 4G1: 3 – 4 – 4 – 5 mancando. Poi tocca alla Fanteria: il Giappone spara con la Fanteria da 2 CV a 2G3: 5 – 6 manca, spara l'altra Fanteria da 2 CV: 4 – 1 Colpendo il Forte ed eliminandolo, la battaglia termina. tutte le unità vittoriose tornano in modalità nascosta e le unità ANS attaccanti possono Ribasare se desiderato. Il Giappone Ribasa la AF in Corea e la Flotta e Portaerei a Kyushu. Il Giappone ha preso il controllo di Peiping quindi viene posto lì un segnalino Controllo e la POP giapponese viene modificata di +1 e le RIS +2.



ILLUSTRAZIONE 5: Primavera ed Estate 1936. In Primavera il Giappone schiera 4 unità a Kyushu e una a Jehol. In Estate il sovietico muove 3 unità in Chita e effettua due tentativi di Reclutamento, uno dei quali ha successo. Il Giappone effettua VoN di Peiping ed attacca in forze, eliminando il Forte difendente e subendo una perdita. Ciascun Rivale ottiene una carta Reazione del Mondo ma il Giappone ottiene +1 POP e +2 RIS.

### Fase di Rifornimento Estate 1936

Viene saltata in quanto non vi sono Fazioni in Guerra. Avanzate il segnalino Fase/Stagione a Autunno.

### Autunno 1936

#### Fase di Comando Autunno 1936

Il giocatore USA gioca una carta Comando come il Giappone, il sovietico passa. Gli USA rivela Autunno J7 (#A50) ed il Giappone rivela L7 (#A52). Gli USA agiscono per primi.

### Turno del Giocatore USA Autunno 1936 (J7)

#### Fase di Movimento

Il giocatore USA muove una unità Nat da Fukien a Suchow ed una da Nanking a Fukien, presumibilmente per rafforzare le difese settentrionali del Nat. Muove una unità BritEmp da Nuova Delhi a Calcutta e muove un'altra di quattro spazi (Strategicamente) da Calcutta al mare di Java. Infine, muove tre unità US Strategicamente da LA alle Hawaii. Nessun Combattimento.

### Turno del Giocatore Giapponese Autunno 1936 (L7)

#### Fase di Movimento

Il Giappone effettua VoN di Tsingtao e muove due unità da Peiping a Tsingtao, una per Terra (Limite Confine di Terra = 1) ed una per mare (Limite Confine Costiero = 1). Aggiunge una terza unità dalla Corea. Queste sono successivamente rilevate come Fanteria, Marine e Forza Aerea rispettivamente, quindi sono stati rispettati i Limiti di Confine. Un Forte difensivo da 2 CV viene posto in Tsingtao e viene data a ciascun Rivale un'altra carta Reazione del Mondo.

A sud, il Giappone invade Fukien con 4 unità: 3 da Kyushu mediante il Mar Orientale Cinese [East China Sea] ed 1 da Formosa mediante il Mar Cinese Meridionale [South China Sea]. Questo attacco costituisce Violazione di Potenza Minore (VoPP) della Cina Nat, quindi sono assegnate quattro carte Reazione del Mondo agli USA (solamente) e la Lealtà Nat (KMT) avanza di uno a "2".

Il Giappone, muovendo per secondo nell'Autunno, effettua VoN onto Tsingtao ed invade con 3 unità. Questo dà una carta Reazione del Mondo al sovietico ed USA. Appare un Forte Neutrale da 2 CV lì in difesa.

Nel Combattimento, il Forte Neutrale da 2 CV causa 2 Colpi, uno a ciascuna unità di Terra attaccante. Il giapponese risponde al fuoco causando solamente un Colpo al Forte, riducendolo ad 1 CV, ma Tsingtao rimane non conquistata (il Forte torna dritto). Le AF Ribasa a Kyushu (freccia blu) e torna dritta. Le unità di Terra attaccanti rimangono lì, a faccia in su.

Gli USA, agendo per primo in Autunno (J7), muove 2 unità BritEmp, 2 unità Nat, e 3 unità USA come indicato (freccie verde scuro). Non si hanno Combattimenti.

Il Giappone invade anche Fukien con 4 unità. Questo costituisce Violazione della Cina Nat (VoPP), che dà 4 carte Reazione del Mondo alla Fazione USA (solamente) ed incrementa la Lealtà KMT di un livello a "2".

In Combattimento, la Flotta giapponese elimina la Milizia difendente prima che possa sparare. A battaglia risolta, le unità di Terra tornano dritte e le unità ANS Ribasano a Formosa (freccia blu).

**ILLUSTRAZIONE 6: Turni Autunno 1936 USA e Giappone.** Gli USA spostano forze in India, Cina ed US. Il Giappone effettua VoN di Tsingtao ma non riesce a catturarla. Fa anche VoPP dei Nat, invadendo Fukien e conquistandola con bombardamento Navale.

Le unità attaccanti sono rivelate essere una unità di Fanteria da 2 CV, una Flotta da 4CV ed una Portaerei da 3 CV da Kyushu ed un Marine da 1 CV da Formosa mediante il Mar della Cina Meridionale. Le due unità di Terra hanno attraversato Confini Costieri diversi quindi sono stati rispettati correttamente i Limiti di Confine Costiero (1 per Confine).

## Fase di Combattimento

### Tsingtao

Il Forte difendente da 2 CV spara 2 dadi a G4 (2G4), ottenendo 2 – 4 per due Colpi. I Colpi devono essere assegnati all'unità più forte in quel momento, quindi un Colpo viene assegnato a ciascuna unità di Terra giapponese. La AF giapponese da 2 CV spara poi 2G1 contro il Forte, tirando 3 -4 senza effetto. La Fanteria ridotta ad 1 CV spara 1G3, tira un 3 ed ottiene un Colpo, riducendo il Forte ad 1 CV. I Marine che Invadono per Mare possono sparare, quindi il Marine ridotto ad 1 CV spara 1G2 tirando 6 e mancando. La battaglia è risolta per questo turno: Tsingtao rimane non conquistata ed il Forte da 1 CV torna dritto a mostrare che controlla ancora l'area [contesa]. Le unità ANS attive possono Ribasare al termine del Combattimento, quindi la AF giapponese Ribasa a Kyushu ma l'unità di Terra rimane lì, a faccia in su essendo Aggressori, non Possessori (11.54).

### Fukien

La Portaerei giapponese da 3 CV spara prima a 3G1, ottenendo 5 – 5 – 3 mancando. La Flotta da 4 CV spara poi 4G1, ottenendo 5 - 1 – 6 – 6, per un Colpo, eliminando la Milizia Nat da 1 CV difendente e terminando la Battaglia. Non viene posto alcun segnalino Controllo in quanto Fukien non è una Capitale. Viene Controllata fintanto che è occupata, a meno che la sua Capitale Nanchino non sia amica Controllata. Le unità giapponesi vittoriose tornano dritte e le due unità ANS hanno l'opzione di Ribasare, cosa che fanno a Formosa. Non vi sono variazioni a POP e RIS in questo Autunno.

## Fase di Rifornimento Autunno

Non vi è guerra quindi nessun Rifornimento.

## Inverno 1936

Avanzate la Fase/Stagione ad INVERNO.

Gli USA Passano, non desiderando pagare una carta Comando per un movimento di Rischieramento Invernale. Anche il sovietico Passa. Il Giappone inoltre non desidera spendere una carta, e Passa. Questo pone fine all'Anno di Gioco 1936.

## Nuovo Anno 1937

Per iniziare l'Anno 1937:

- Avanzate il segnalino Anno a 1937.
- Avanzate il segnalino Fase/Stagione a NUOVO ANNO.
- Nessuno si avvicina a 25 VP quindi la Verifica della Vittoria può essere ignorata.
- Gli USA ed il sovietico pesca a caso segnalini Dividendi della Pace da una tazza. Poneteli a faccia in giù dopo averli guardati per tenere segreto il loro valore agli avversari. Il Giappone non ne ottiene alcuno avendo effettuato Battaglie nell'Anno precedente.
- Rimescolate entrambi i mazzi comprendendo gli scarti.
- Tirate un dado per determinare l'Ordine di Turno. In questo caso, si ottiene "6", per questo Ordine di Turno: Sovietico-Giappone-USA. Il segnalino Ordine di Turno viene posto nel triangolo rosso "6" accanto a Novosibirsk, puntato verso il Giappone.

## Produzione 1937

Avanzate il segnalino Fase/Stagione a PRODUZIONE. Il sovietico è primo in Ordine di Turno quest'anno. Con CPC e Reclutamento Rosso a 3, per la Produzione di Minore pesca 3 carte Azione a faccia in giù (non le può guardare sino al termine della Produzione). Con POP a 6 ed IND aumentata a 5, il Livello di Produzione della sua Fazione è 5. Acquista quattro carte Investimento e incrementa una unità esistente in Chita di un livello di forza.

Poi tocca al Giappone con Produzione 11 (POP 11 / IND 12). Aggiunge 1 CV a 2 unità a Fukien, 1 unità a Jehol, 2 unità a Mukden e 3 unità a Kyushu (+8 CV totale) ed acquista 3 carte Azione.

Gli USA spendono la sua Produzione di Minore die due (limitata dal KMT) con un incremento di unità a Wuhan e Suchow. Spende la sua Produzione della Fazione USA di 7 in tre carte Azione e quattro carte Investimento.

Questo completa la Fase di Produzione 1937. Avanzate il segnalino Fase/Stagione a GOVERNO.



**Illustrazione 6A: Produzione 1937.** Le unità costruite sono indicate a faccia in su ma ovviamente rimarrebbero nascoste in una partita vera [Nota: le 2 unità a Tsingtao sono a faccia in su ma sono qui Aggressori, non perché erano state costruite].

### Governo 1937

Il sovietico è primo in Ordine di Turno. Passa, come il Giappone. Gli USA giocano e scartano 3 carte Investimento per un totale di 7 Industrie ed incrementa la sua IND da 7 a 8. Il sovietico mostra e scarta 3 carte Investimento del valore di 8 Industrie ed incrementa la IND da 5 a 6. Il Giappone Passa.

Gli USA giocano e scartano una Carta Jolly Intimidazione per 2 Influenza Nat in Yunnan. Ancora con la maggiore eccedenza di carte, gli USA giocano una carta Jolly Nazionalismo per due Influenze a Changsha. I Jolly USA giocati in Cina danno due Influenza Nat ciascuno.

Il sovietico gioca due carte Tech Rossa Riforma fondiaria per ridurre il costo CPC a 4 Industrie. Ne scarta una (mantenendo l'altra a faccia in su) e gira il segnalino Costo Lealtà CPC sul lato "4". Il Giappone Passa.

Gli USA giocano e scartano il Jolly *Fatti della Stessa Pasta B* per 2 Influenza Nat a Kansu e *Fatti della Stessa Pasta A* per una terza Influenza USA/BritEmp nelle DEI. L'Influenza della Fazione USA in Indocina è sempre indicate come Influenza USA/BritEmp Influence.

Il sovietico gioca una carta Mongolia a faccia in su per Influenza. Scarta anche una carta Kansu per un terzo Partigiani lì. Come visto nel Governo 1936, si possono giocare più carte. Il Giappone gioca un Jolly Nazionalismo (scartare) e pone uno dei suoi segnalini Influenza nelle DEI, annullando una Influenza USA/BritEmp lì (rimuovere entrambi).

Gli USA giocano e scartano un'altra carta *Fatti della Stessa Pasta A* e pongono una terza Influenza USA/BritEmp a Nuova Delhi. Se non annullata potrà il BritEmp come Alleato Attivo USA. Il sovietico gioca/scarta una carta Jolly *Fratelli in Armi* per una Influenza in Mongolia. Il Giappone gioca una carta DEI a faccia in su sulla mappa. Gli USA giocano/Scartano un'altra carta Jolly *Fatti della Stessa Pasta A* per porre un'altra Influenza BritEmp nelle DEI, arrivando lì a 3 Influenza. Il sovietico gioca/scarta una carta Jolly Intimidazione per una seconda Influenza in Mongolia. Il Giappone Passa. Gli USA giocano la propria carta DEI, annullando quella giapponese (scartate entrambe).

Tutti e tre i giocatori Passano, ponendo fine al gioco di carte Governo.

Il sovietico scarta 8 Industrie per incrementare la IND e due Tech Rosse Riforma fondiaria per ridurre il costo CPC a 4 Industrie.

Il sovietico scarta 2 Jolly adatti per Influenza in Mongolia ed una carta Kansu per un terzo Partigiano lì ("X" rossa).

Il Giappone scarta una carta Jolly adatta per Influenza nelle DEI ma viene annullata da una quarta Influenza USA da un altro Jolly USA.

#I16 #I38 #I29 #I45 #A51 #A32 #A40 #A33

#A07 #A41

Gli USA scartano 3 carte Jolly adatte, per doppia Influenza Nat nel Yunnan, Changsha e Kansu.

Gli USA scartano 3 carte Jolly adatte, due Influenze BritEmp nelle DEI ed una nel BritEmp stesso.

Le carte DEI giocate dal Giappone ed USA si annullano reciprocamente. Scartate entrambe.

**ILLUSTRAZIONE 7:** Gioco di carte Governo 1937.

### Governo 1937: Risoluzione della Diplomazia

La carta sovietica Mongolia si trasforma in una terza Influenza russa (fuori dalla Cina) in Mongolia, rendendola un Satellite russo. Un segnalino Controllo sostituisce le tre Influenze lì presenti e viene schierata un'unità russa da 1 CV (Valore di Reclutamento = 1). Non vi sono variazioni alla POP/RES o al Reclutamento Rosso (fuori dalla Cina). Il Giappone non ha altre carte in gioco da risolvere.

Gli USA ottengono Satelliti Nazionalisti in Kansu, Changsha, e Yunnan: in ciascun caso i segnalini Controllo Nat sostituiscono tre Influenze e viene posta un'unità Satellite. Il segnalino Città Nat va a 6 con il Controllo Nazionalista di Changsha. Tre Influenze USA/BritEmp nelle DEI la convertono a Satellite USA/BritEmp: girate un segnalino Influenza USA/BritEmp a Controllo e ponete un'unità BritEmp da 2 CV. Tre influenze USA/BritEmp a Nuova Delhi convertono il BritEmp stesso in "Satellite" (= un membro attivo della Fazione USA in grado di effettuare azioni aggressive). Girate il segnalino BrEmp Neutrale sulla Tabella USA a BrEmp = Alleato USA. Le unità BritEmp sono già sulla mappa: non si pongono nuove unità. Sia nelle DEI che nel BritEmp, le POP/RIS contenute sono già state registrate dagli USA, quindi nessun cambiamento a POP/RIS.



**ILLUSTRAZIONE 8: Risoluzione della Diplomazia 1937.** Gli USA hanno molto rafforzato la loro posizione con l'aggiunta del BritEmp e delle DEI nella Fazione e tre nuovi Satelliti in Cina. I sovietici hanno ottenuto un Satellite strategico nella Mongolia ed aggiunto un altro Partigiani a Kansu. Il Giappone ha preferito incrementare la sua forza in Cina rispetto allo sforzo diplomatico.

A questo punto saltiamo in Avanti nel 1941 per illustrare altre situazioni di gioco.

**Estate 1941**

Saltiamo alla Primavera 1941 per illustrare altre situazioni di gioco. tutte le Fazioni rimangono In Pace. L'Ordine di Turno 1941 è: USA-Giappone-Sovietico. Gli USA hanno una Tech segreta. Il Giappone ha Bombardamento in Picchiata e Cannoni Automatici. Il sovietico ha Propaganda e Riforma Fondiaria. Il Giappone ha preso la Cina costiera ed il Vietnam.

### Fase di Comando Estate 1941

Agendo per primo, il giocatore USA passa, ma dopo che sia il Giappone (S9) che il sovietico (J9) hanno giocato (a faccia in giù) una carta Comando, anche il giocatore USA gioca una carta Comando (Y6), ponendo fine alla fase di Comando. Quando sono rivelate le carte Comando, il sovietico ottiene il primo Turno di Giocatore con una carta J9.

### Turno del Giocatore Sovietico (J9)

#### Fase di Movimento

Con nove Comandi disponibili, il sovietico effettua un solo movimento di unità, da Kansu alla Mongolia Interna. Con la Tech Rossa Propaganda che raddoppia la velocità di Reclutamento, desidera massimizzare il Reclutamento. I tentativi di reclutamento sono limitati al numero di "Province Restie" che già contengono Partigiani. Ve ne sono ora otto, quindi riserva gli otto Comandi per il Reclutamento. Tira otto dadi con risultati 5 – 2 – 6 – 3 – 5 – 1 – 6 – 3, un buon risultato che genera 4 nuovi Partigiani che sono posti nel Sinkiang, Sian, Shansi e Mongolia Interna (è possibile un solo nuovo Reclutamento per Provincia).

#### Fase di Combattimento

Nella Mongolia Interna, il sovietico rivela 6 CV di Milizia Rossa che attaccano una singola unità di Fanteria giapponese da 1 CV. La Milizia e Fanteria hanno pari priorità, quindi il difensore agisce per primo. La Fanteria giapponese spara 1G3, ottiene un Colpo con 2, che viene assorbito da una delle unità Milizia da 2 CV. Le Milizia risponde al fuoco con 5G2, eliminando la Fanteria con tiri di 5 – 2 – 3 – 4 – 2. Il Rosso prende il controllo della Mongolia Interna: rimuovete il segnalino Controllo giapponese e ponete un segnalino Controllo Rosso. Avendo ottenuto il Controllo, il sovietico incrementa il Reclutamento Rosso a 5.



**ILLUSTRAZIONE 9: Turno sovietico, Estate 1941.** Per il Movimento, il Rosso invia un'unità aggiuntiva nella Mongolia Interna e Recluta Partigiani otto volte, ne aggiunge con successo quattro. Durante il Combattimento, attacca la Mongolia Interna, eliminando la Fanteria giapponese da 1 CV lì al costo della perdita di 1 CV di Milizia.

## Turno del Giocatore Giapponese (S9)

### Fase di Movimento (Movimento Furtivo)

Il Giappone Dichiarò Guerra agli USA, girando il suo segnalino *In Pace Con* dalla parte *DoW contro USA -1*. Gli USA rimuovono il loro segnalino *In Pace Con* il Giappone rivelando sotto la casella "DoW Giappone -1 Costo Industria", ad indicare che il suo Costo Industriale è ora ridotto di un livello da 7 a 4 Industrie. Inoltre, entrambe le Fazioni sono ora In Guerra: girate i segnalini blocco RIS sul lato col triangolo pieno ad indicare che le RIS contano per la Produzione.

Il Giappone (S9) effettua poi un Attacco Furtivo. Muove cinque unità [ovviamente navali] di tre aree dalle Caroline per attaccare Hawaii ed attacca Manila con tre unità da Formosa ed una unità da Canton. Gli Attacchi Furtivi consentono il Movimento Furtivo attraverso unità Nemiche in Mare, ma questo non era necessario in quanto nessuna unità USA si trova in alcun Mare del Giappone attraverso cui il giapponese ha mosso.

Il Giappone impiega anche entrambe le unità a Shansi ed entrambe in Canton per la Soppressione dei Partigiani, girandole a faccia in su sul posto (non si spende Comando in quanto non vi è stato Movimento).

### Fase di Combattimento

#### Battaglia di Terra nelle Hawaii (Attacco Furtivo)

Il Giappone sceglie di risolvere questa Battaglia per prima. Gli attaccanti giapponesi sono rivelati essere due Flotte da 4 CV e tre Portaerei da 3 CV. In assenza di unità di Terra, questo attacco è un Raid, il che significa che tutte le unità ANS attaccanti devono Ritirarsi alla fine del Combattimento. Le sei unità US difendenti sono rivelate e sono un Forte da 2 CV, Marine da 2 CV, AF da 2 CV, Flotta da 4 CV, e Portaerei da 2 CV ed 1 CV.

#### Raid Furtivo

I Raid Furtivi consentono un Fuoco gratuito senza risposta da parte delle AF e Portaerei attaccanti prima che inizi il normale Round di Combattimento. Le tre Portaerei giapponesi sparano 9N2 contro bersagli navali US, tirando 1-1-5-6-6-4-2-2-6 per quattro Colpi. Gli USA assorbono i primi tre Colpi con la Flotta da 4 CV, riducendola ad 1 CV, ma il successivo Colpo [doppio] deve essere assorbito dalla Portaerei da 2 CV, ora l'unità Navale US più forte rimasta. La Portaerei viene eliminata.

#### Combattimento a Sorpresa

Il Combattimento procede poi con il normale Combattimento a Sorpresa DoW. I Forti hanno la Priorità di Combattimento superiore, quindi il Forte US difendente spara per primo a 2N3, ottenendo un Colpo con 6-3, che il Giappone assegna alla Flotta da 4 CV. Nella Priorità di Combattimento vi è poi la AF US difendente da 2 CV, che spara 2N1, ottenendo un altro Colpo con 1-6, che il giapponese assegna all'altra sua Flotta da 4 CV.

Poi vengono le Portaerei. Con il Primo Fuoco per Sorpresa DoW, le Portaerei attaccanti giapponesi sparano prima delle Portaerei US difendenti. La prima Portaerei da 3 CV spara 3N2 contro bersagli Navali, ottenendo un Colpo con 3-1-4, che gli USA assegnano alla loro Flotta rimanente da 1 CV, affondandola. La seconda Portaerei giapponese spara anch'essa 3N2 contro bersagli Navali, ottenendo due Colpi con 3-1-1 eliminando l'ultima unità Navale US, perdendo il Colpo a segno in più ottenuto non essendoci altri bersagli navali. La terza Portaerei giapponese da 3 CV spara contro la AF US a 3A2, ottenendo 6-3-6 mancando. Poi le due Flotte giapponesi da 3 CV Sparano 6G1 contro bersagli di Terra US, tirando 5-1-4-5-3-3 per un Colpo, che gli USA scelgono di assegnare al suo Marine da 2 CV invece che al Forte da 2 CV. La Fanteria è ultima nella Priorità di Combattimento ma il Marine ridotto da 1 CV non ha Potere di Fuoco navale, quindi non può Sparare ed il Round di Combattimento termina, ponendo fine a questa Battaglia di Terra per questo turno.

Dal momento che l'attacco giapponese è un Raid, le sue unità ANS devono Ritirarsi, quindi Ribasano nelle Isole Marshall. L'Attacco Furtivo giapponese contro le Hawaii ha completamente eliminato le forze Navali US lì presenti ad un costo minimo per il Giappone.

#### Battaglia Terrestre a Manila (Attacco Furtivo)

A Manila, 9 CV di AF giapponesi ed un Marine da 2 CV sono rivelati ed attaccano ed Forte US da 3 CV ed un Flotta da 1 CV.

#### Raid Furtivo

Tutte e tre le AF giapponesi sparano 9G1 contro il Forte US, tirando 1-1-5-2-2-3-5-2-1 per 3 Colpi e lo eliminano-

#### Combattimento a Sorpresa

Con il Forte distrutto, le AF attaccanti hanno Priorità di Combattimento nel Round di Combattimento a Sorpresa DoW. Il Bombardamento in Picchiata consente alle AF di sparare 9N2 (non N1) tirando 3-5-4-2-5-3-5-3-1 eliminando la Flotta US da 1 CV con un Colpo in più che è perso.

Il Marine che effettua Sbarco per Mare non ha nulla contro cui sparare, ma quale unità di Terra prende il controllo di >Manila e quindi delle intere Filippine. Con Supporto a Terra presente, questo non è un Raid, quindi le AF possono rimanere se lo desiderano, e lo fanno. Il Giappone pone un segnalino Controllo in Manila e modifica la sua POP+1 e RIS+1 mentre gli USA modificano la loro POP-1 e RIS-1. L'Attacco Furtivo del Giappone ha conquistato le Filippine e distrutto 4 CV US lì senza costi.

**Soppressione dei Partigiani**

In Cina il Giappone sta Sopprimendo partigiani in Shansi e Canton. I suoi 4 CV di Fanteria in Shansi tirano 5-1-4-5 rimuovendo un Partigiano ma generando un altro per sostituirlo.

**Turno del Giocatore USA: (Y6)**

La sua posizione a Guam quasi circondata, il giocatore USA effettua Movimento Strategico con tutte e tre le unità portando fuori pericolo: una a Samoa, una a Rabaul ed una a Batavia. Preoccupato per Singapore e le DEI, muove anche una unità BritEmp da Calcutta a Sumatra e rischiera due unità in India. Nessun Combattimento.



*In Combattimento, il Giappone Sopprime anche Partigiani a Shansi (1 Partigiano eliminato) e Canton (viene eliminato un Partigiano ma creato un altro).*

*Nell'Estate 1941 il Giappone effettua DoW contro gli USA ed attacca le Hawaii con 5 unità, e Manila con 4. Gli Attacchi Furtivi risultanti fanno grandi danni, ed il successivo Combattimento a Sorpresa elimina i difensori di Manila ed affonda la Flotta US nelle Hawaii. La forza di Manila prende le Filippine mentre quella che ha fatto Raid alle Hawaii Ribasa alle Marshall (freccia blu).*





*Gli USA muovono le unità di Guam fuori pericolo, avanzano una unità BritEmp a Sumatra e schierano 2 unità in India avanti, una a Burma e l'altra a Dacca (freccie verdi).*

**ILLUSTRAZIONE 10: Turni dei Giocatori Giappone ed USA Estate 1941.** Il Giappone effettua DoW contro gli USA ed effettua un devastante Attacco Furtivo ad Hawaii e Manila, affondando la Marina US ad Hawaii e conquistando le Filippine, per le quali ottiene +1 POP (a 18) e +1 RIS (a 14) a scapito degli USA (le POP/RIS USA scendono entrambe a 16). Il Giappone Sopprime con successo un Partigiano a Shansi. Gli USA ritirano le loro forze da Guam e schierano tre unità BritEmp al fronte (unità USA illustrate prima del movimento).

## Fase di Rifornimento Estiva

### Verifica del Rifornimento

Vi è ora Guerra, quindi le Fasi di Rifornimento non possono più essere ignorate. Gli USA e Giappone, come Fazioni in Guerra, devono verificare tutte le unità di Terra affinché abbiano Linee di Rifornimento valide. Le Linee di Rifornimento sono tracciate dall'unità in questione ad una Fonte di Rifornimento controllata dalla fazione (cioè una Capitale Principale/Sub capitale), passando attraverso aree Amiche solamente (inclusi Mari Aperti).

Le Fonti di Rifornimento USA sono LA e Nuova Delhi (avendo perso Nanchino). Le Fonti di Rifornimento giapponesi sono Tokyo, Osaka e Mukden. Esaminando l'Illustrazione 10, è ovvio che nessuna parte ha problemi con le Linee di Rifornimento.

### Verifica del Blocco (solo Estate)

Solo le Fasi di Rifornimento in ESTATE, le Fazioni in Guerra possono creare Blocchi se stanno bloccando le Rotte Commerciali Nemiche alle loro POP/RIS. Le Rotte Commerciali sono tracciate da POP/RIS controllate al Centro di Produzione amico (Tokyo per il Giappone e LA per gli USA) ma non possono passare attraverso aree controllate dal Nemico (le aree Neutrale vanno bene). Le POP/RIS che non possono tracciare una Rotta Commerciale valida in questa Verifica del Blocco sono indicate con un segnalino Blocco. Quando arriva la Produzione dell'Anno successivo, tutte le POP/RIS indicate come Bloccate controllano ancora se esista una Rotta Commerciale valida. Se ancora Bloccate non possono contare per quella Produzione. Comunque, fate ancora riferimento all'Illustrazione 10, è ovvio che nessuna Rotta Commerciale è per ora minacciata.

## Autunno 1941

### Fase di Comando Autunnale

La Fase/Stagione passa ad AUTUNNO. Gli USA impiegano una carta Comando come il Giappone. Il sovietico passa. Il Giappone agisce per primo con una carta A6, poi gli USA con una F7.

## Turno del Giocatore Giapponese (A6)

### Fase di Movimento

Prima, il Giappone Invade per Mare con un'unità da Saigon-Balikpapan, catturando la sua RIS Petrolio indifesa (supponendo che sia un'unità di Terra). Poi invia quattro unità a Manila-Sarawak, cercando di catturare l'altra RIS Petrolio nel Borneo. Il suo ultimo movimento è Canton-Manila. Impiega la rimanente unità Canton ed entrambi a Shansi per la Soppressione Partigiani, girandole a faccia in su.

### Fase di Combattimento

#### Sarawak

L'unità difendente a Sarawak si rivela essere un Sottomarino BritEmp da 1 CV. Tre AF giapponesi attaccano a 9S1, tirando 2-4-5-26-6-1-1-6 per 2 Colpi, affondando il Sottomarino. La rimanente unità giapponese SNLF non ha bersagli ma cattura Sarawak per +2 RIS. Il Giappone dichiara che l'unità a Balikpapan è di Terra, quindi altre +2 RIS per la sua cattura: modifica il suo segnalino RIS di +4 a 18. Gli USA devono ridurre le loro RIS di -2 a 14.

Il Giappone sceglie di non Ribasare le sue AF. Né Sarawak né Balikpapan ricevono un segnalino Controllo giapponese (non sono Capitali): devono avere una guarnigione per mantenere il controllo giapponese.

### Soppressione dei Partigiani

Il Giappone ancora una volta sceglie la Soppressione dei Partigiani a Shansi e Canton. La sua Fanteria fa 4 CV a Shansi tira 2-4-6-6 generando due nuovi Partigiani ed eliminandone solo uno! A Canton la sua Fanteria da 2 CV tira 6-3 eliminando un Partigiano ma creandone un altro.

## Turno del Giocatore USA (F7)

Nonostante abbia una carta Comando F7 in gioco, gli USA possono effettuare due soli movimenti utili, inviando l'unità US in Samoa a sostenere le difese di Hawaii, e l'unità BritEmp a Sumatra in Batavia. Gli altri cinque Comandi sono persi.

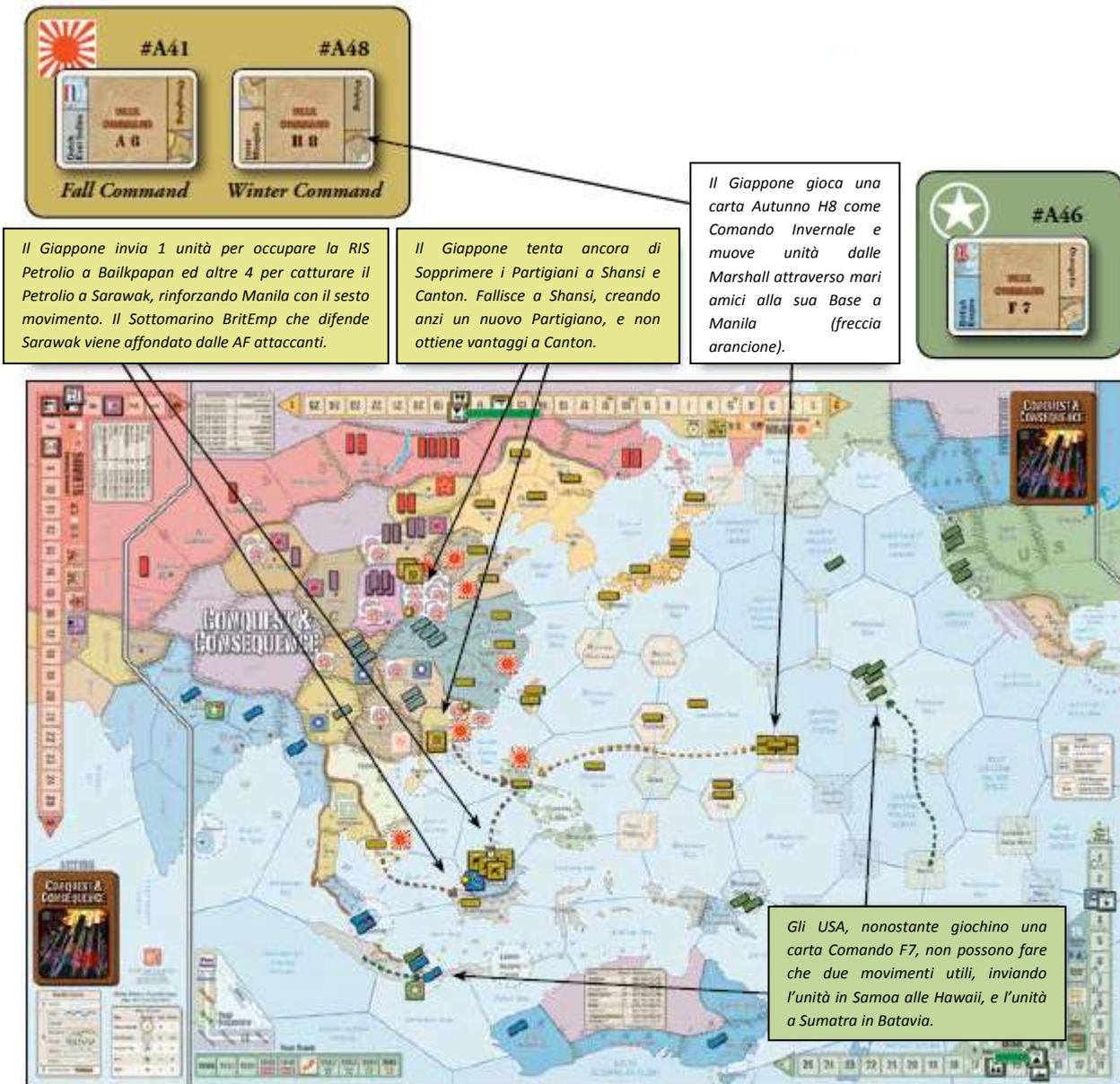
### Fase di Rifornimento Autunnale

Nessuna unità USA o giapponese presenta Linee di Rifornimento in pericolo.

## Inverno 1941

Gli USA rinunciano ad usare una carta Comando Invernale. Il Giappone decide di giocare una ma il sovietico rinuncia, come pure ancora gli USA.

La carta Comando Invernale giapponese è Autunno H8 che consente sino ad 8 Movimento Strategici in Basi amiche o Territorio Nazionale. Ne usa 5 per spostare le cinque unità nelle Marshall alla sua Base a Manila (questo consentirà di ricostruire le sue Flotte danneggiate, cosa non possibile nelle Marshall). Gli altri tre Comandi sono persi.



**ILLUSTRAZIONE 11: Autunno-Inverno 1941.** Il Giappone invade il Borneo e prende entrambe le RIS Petrolio, assicurandosi livelli RIS adeguati (18) ora che è in Guerra e che le deve contare. La Soppressione dei Partigiani a Shansi ha effetto opposto, creando un Partigiano lì. Gli USA possono solo effettuare due deboli movimenti difensivi (freccie verdi). Il Giappone usa una carta Comando Invernale (Autunno H8) per effettuare sino a 8 Movimenti di Rischieramento Invernale, ossia Movimento Strategico (cioè Raggio di Movimento doppio attraverso solo aree amiche) in Basi o Territorio Nazionale solamente. Entrambi i Rivali Passano. I Movimenti Strategici giapponesi sono di 5 unità nelle Mashall alla Base a Manila (freccia viola), perdendo gli altri tre Movimenti rimasti.

### Nuovo Anno 1942

Avanzate il segnalino Anno al 1942 ed il segnalino Fase/Stagione a NUOVO ANNO. Rimescolate i mazzi, incorporando gli scarti. Il sovietico pesca un Dividendo della Pace. Il Giappone ed USA sono In Guerra e non lo pescano. Il tiro di dado per l'Ordine di Turno è "1": Giappone-sovietico-USA. Gli USA ricevono le loro tre unità di Costruzione Navale del 1942 e le prime due unità Reazione DoW, ponendole tutte a LA. Queste unità sono costruibili nella Produzione USA 1942.



Il sovietico gioca un paio di carte Tech Rossa Guerriglia (una viene scartata), quindi i suoi Partigiani possono sparare in difesa, 4 Industrie per incrementare il CPC a 4, una carta Chungking per un Partigiano li.

Il Giappone gioca 6 industrie per incrementare il IND a 17, Intimidazione per un'altra Influenza in Kwangsi, e due carte nel suo Caveau Segreto.



**ILLUSTRAZIONE 12: Nuovo Anno 1942, Produzione e Governo.** Il sovietico pesca il suo Dividendo per la Pace. Gli USA ricevono la loro Costruzione Navale del 1942 e le forze di Reazione alla DoW, schierandole tutte in LA. Tutte le Fazioni spendono la Produzione per rafforzare le loro forze e mani di carte. Le unità costruite sono mostrate a faccia in su in questo diagramma ma sarebbero ovviamente tenute nascoste nel gioco reale. Nel Governo, il Giappone incrementa la sua IND, ottiene Influenza in Kwangsi e pone una Tech nel suo Caveau Segreto. Il sovietico incrementa il CPC ed aggiunge un altro Partigiano a Chungking. Ottiene anche la Tech Rossa Guerriglia: tutte le pedine di Partigiani sono girate sul lato "G" in quanto ora possono fare Imboscata contro le Forze di Soppressione Nemiche (17.5). Gli USA incrementano la loro IND a 15.



**Produzione**

Avanzate il segnalino Fase/Stagione a PRODUZIONE.

Il Giappone agisce per primo con la sua Produzione di 16. Acquista cinque carta Azione, tre Investimento, cinque nuovi Quadri (a Truk, Iwo Jima, Osaka e due a Kyushu) e incrementa tre unità (in Tokyo, Osaka, e Shansi). Il nuovo Quadro a Iwo Jima deve essere un Forte o SNLF in quanto sono gli unici tipi di unità che possono essere creati fuori dal Territorio Nazionale (Giappone). Lo stesso vale a Truk ma il nuovo Quadro deve essere SNLF in quanto vi è già un forte lì.

Il sovietico pesca le sue tre carte Azione per la Produzione dei Minori e spende le sue cinque Produzioni sovietiche su tre carte Investimento, un livello di forza di unità in Chita ed un Quadro Carri Rosso a Sian. Quest'ultima unità può essere "regolare" in quanto è stata acquistata con Produzione della Fazione sovietica ed ha una Linea di Rifornimento sicura a Novosibirsk attraverso Kansu-Sinkiang.

Gli USA spendono la loro Produzione di Minore di tre con un incremento a Chungking e nuovi Quadri a Wuhan e Yunnan. Con la sua Produzione della Fazione di 14, acquista due livelli di unità in Batavia e due a LA, ed uno in Australia Occidentale ed uno in Hawaii. Recluta tre nuovi Quadri BritEmp, uno ciascuno in Australia Occidentale, Queensland e Rabaul (quest'ultima unità deve essere un Forte in quanto Reclutato fuori dal suo Territorio Nazionale), più due Quadri a LA. Per completare la sua Produzione di 14, gli USA acquistano tre carte Investimento.

## **Governmento**

Avanzate il segnalino Fase/Stagione a GOVERNO. Il Giappone gioca sei Industrie per incrementare la sua IND a 17. Il sovietico gioca due Tech Rosse *Guerriglia*, scartandone una, e girando tutti i Partigiani sul lato "G" (Guerriglia). Gli USA giocano 5 Industrie ed incrementano la loro IND a 15. Questa è una Industria di più del necessario (il Costo IND corrente per gli USA è 4). Il Giappone gioca due carte nel suo Caveau Segreto (riducendo il Limite della sua Mano a 5).

Il sovietico gioca quattro Industrie per incrementare il CPC a 4. Gli USA Passano. Il Giappone gioca Intimidazione per un altro segnalino Influenza in Kwangsi. Il sovietico gioca una carta Chungking per un'altra Guerriglia lì. Gli USA Passano ancora, come il Giappone ed il sovietico, ponendo fine al gioco carte Governo. Non vi sono carte Diplomazia in gioco da risolvere.

## **Primavera 1942**

### **Fase di Comando**

Avanzate il segnalino Fase/Stagione a PRIMAVERA. Il Giappone gioca una carta, il sovietico Passa, il giocatore US gioca una carta ed il sovietico Passa ancora. Il Giappone agisce per primo con una carta A4 e poi gli USA con una I6.

### **Turno del Giocatore Giapponese (A4)**

#### **Fase di Movimento**

Il Giappone occupa Guam attualmente vuota ed invia tre unità per attaccare Singapore. Impiega anche le sue due unità a Shansi alla Soppressione dei Partigiani girandole a faccia in su lì.

#### **Fase di Combattimento**

##### **Singapore**

Le unità che attaccano Singapore sono tre AF da 3 CV che fanno Raid. I difensori sono un Forte da 2 CV e una Fanteria da 2 CV. Il Forte difendente spara 2A2 contro le AF giapponesi, tirando 5-6 e mancando. Le AF giapponesi attaccano l'unità di Terra a 9G1, tirando 5-6-6-1-4-2-3-3-6 per un Colpo, che gli USA assegnano alla Fanteria. Ora ad 1 CV, spara 1A1 ottenendo 3, manca. Le AF che fanno Raid devono Ritirarsi (no Supporto a Terra) e Ribasano a Balikpapan.

##### **Soppressione dei Partigiani**

La capacità giapponese di Sopprimere i Partigiani è diventata più inefficace ora che i Rossi hanno la Tech Rossa Guerriglia: i Partigiani possono ora fare Imboscata contro le unità che fanno Soppressione, sparando per prime a G1. A Shansi, le sette Guerriglie Partigiane sparano 7G1, tirando 5-2-6-6-2-2-1 per un Colpo contro la Fanteria giapponese più grande da 3 CV. La fanteria giapponese spara 4G3, tirando 5-3-6-1 ottenendo due Colpi ma creando un Partigiano per un risultato netto di un Partigiano distrutto.

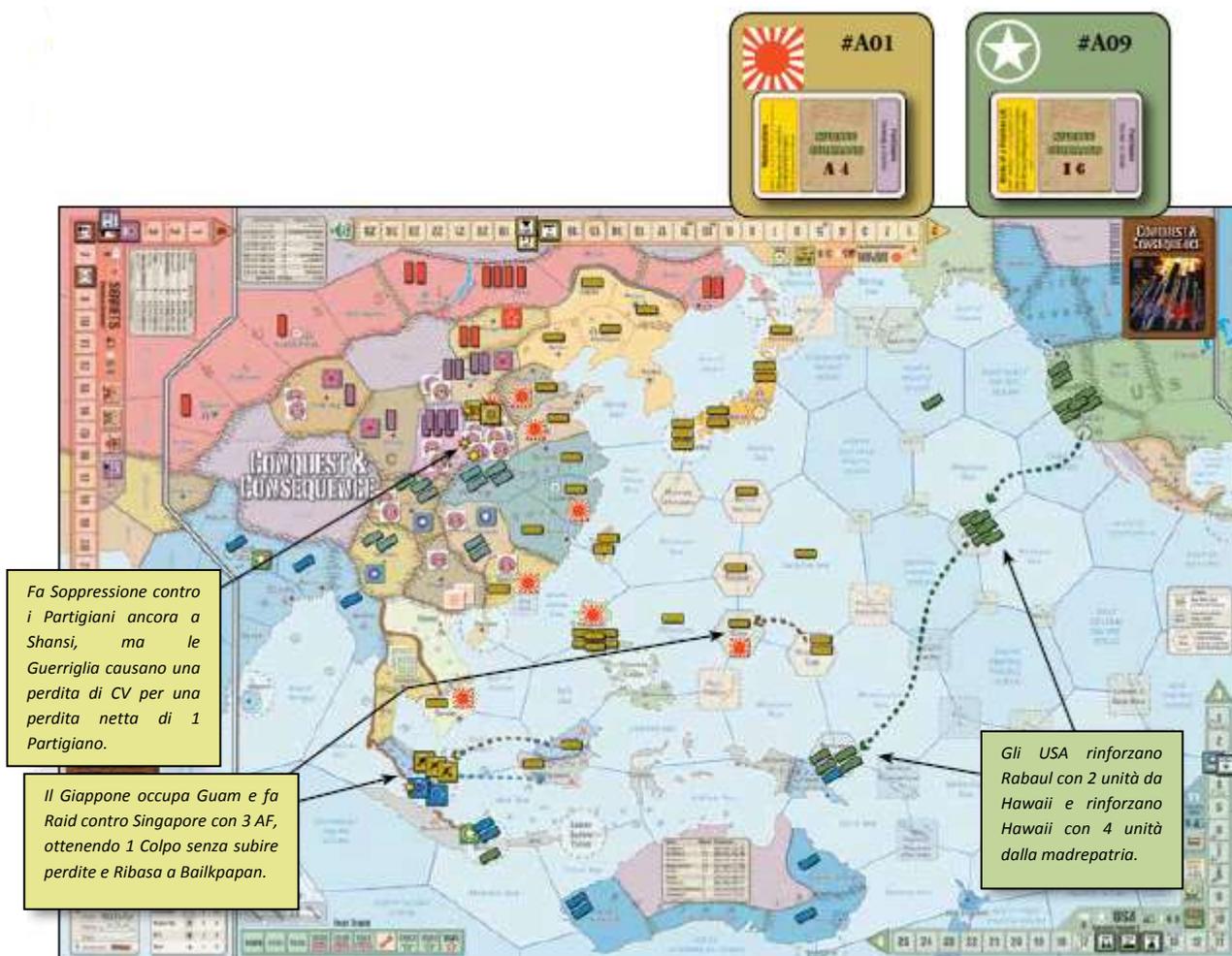
### **Turno del Giocatore USA (I6)**

#### **Fase di Movimento**

Gli USA fanno movimento Strategico con due unità dalle Hawaii a Rabaul e con quattro unità da LA alle Hawaii. Nessun Combattimento.

#### **Fase di Rifornimento Primaveraile**

Una rapida ispezione mostra che nessuna unità USA o giapponese è in pericolo di non ottenere Rifornimento.



**ILLUSTRAZIONE 13: Primavera 1942.** Il Giappone fa Raid contro Singapore ancora e fa Soppressione contro i Partigiani. Gli USA schierano unità in avanti ma non causano alcuna Battaglia.

**Estate 1942**

**Fase di Comando**

Avanzate il segnalino Fase/Stagione a ESTATE. Il Giappone, sovietico e USA giocano tutti una carta Comando Estivo, rivelando una P10, N10 e R9 rispettivamente. Il sovietico agisce per primo con N10.

**Turno del Giocatore Sovietico (N10)**

**Fase di Movimento**

Il sovietico (N10) Militarizzano un Partigiano ciascuno a Sinkiang, Sian, e Mongolia Interna, in ciascun caso convertendo una Milizia da 1 CV nella Provincia a 2 CV. Con otto Province Restie, può spendere i rimanenti sette Comandi per Reclutare, tirando 4-5-3-4-6-1-2 per due nuovi Partigiani (con la Tech Rossa Propaganda, anche "5" ha successo) che sono posti a Shansi e Mongolia Interna (sul lato "G" visibile, in quanto tutti i Partigiani ora hanno abilità Guerriglia). Nessun Combattimento.

**Turno del Giocatore Giapponese (P10)**

**Fase di Movimento**

Il Giappone fa Raid contro Singapore ancora con 3 AF. Invade anche Papua da Guam, rinforza Guam da Kyushu (un Movimento Strategico), ed occupa i tre mari che circondano Rabaul: l'unità dal Mar delle Filippine occupa il Mare della Melanesia, due unità da Manila occupano il Mar dei Coralli (Movimento Strategico) ed un'altra da Manila occupa il Mare di Bismarck. Questi movimenti circondano totalmente Rabaul, tagliando le sue Linee di Rifornimento.

Se gli USA non le ripristinano per la fine dell'Estate, qualsiasi unità di Terra lì perderà un livello di forza nella Fase di Rifornimento. Per il suo ultimo movimento, il Giappone muove un'unità da Kyushu nel Mar di Kyushu. In questo turno il Giappone rinuncia a Sopprimere i Partigiani.

## Fase di Combattimento

L'unico Combattimento è il Raid contro Singapore. Il Forte difendente spara 2A2 per 6-1 ottenendo un Colpo, riducendo una AF attaccante a 2 CV. Le tre AF, ridotte ad 8 CV, sparano 8G1 per 4-6-6-1-2-2-1-4 per due Colpi, uno contro il Forte da 2 CV e gli USA fanno assorbire l'altro alla Fanteria da 1 CV, eliminandola ma preservando il Forte. Le AF Ribasano a Balikpapan.



**ILLUSTRAZIONE 14: Estate 1942 Sovietico & Giappone.** Il sovietico converte tre Partigiani in CV Milizia e Recluta pesantemente con successo a Sahnsi e Mongolia Interna. Il Giappone circonda Rabaul e fa ancora Raid contro Singapore, riducendo ulteriormente i suoi difensori.

## Turno del Giocatore USA Estate 1942 (R9)

### Fase di Movimento

Gli USA reagiscono in modo deciso alla minaccia del Rifornimento, contrattaccando da Rabaul a Papua e Mar di Melanesia ed aggiungendo un secondo Gruppo da Battaglia (una unità) dalle Hawaii in quest'ultima Battaglia. Isola anche il Borneo dal Giappone occupando il Golfo di Siam, Mar di Sul, Mar di Celebes e Mar Arafura, rinunciando al suo nono movimento. Questi movimenti USA tagliano le Linee di Rifornimento e le Rotte Commerciali giapponesi al Borneo. Dal momento che gli USA muovono per ultimi questa Estate, questo non lascia alcuna possibilità al Giappone di rettificare questa situazione prima della Fase di Rifornimento Estiva.

### Fase di Combattimento

#### Papua

Gli USA scelgono di risolvere prima questa Battaglia di Terra. Il SNLF difendente spara per primo a 1G2, tirando 4 quindi mancando. La Fanteria USA spara 2G3, tirando 5-1 oer un Colpo, eliminando il SNLF.

#### Mare di Melanesia

Gli USA risolvono poi questa Battaglia Navale.

Con due Gruppi da Battaglia presenti, sceglie di attaccare inizialmente con quello da due unità da Rabaul, rivelando due AF da 2 CV, che sparano 4A1 contro la Flotta giapponese da 2 CV. I tiri di dado sono 4-2-1-5 per un Colpo che riduce la Flotta giapponese da 1 CV. La Flotta potrebbe rispondere al fuoco con 1A2 (Cannoni Automatici), ma in inferiorità e con un altro Gruppo da Battaglia che arriverà il Round di Battaglia successivo, si Ritira invece a Truk. Con questa Battaglia terminata, le due AF US Ribasano a Rabaul ma gli USA lasciano l'unità del secondo Gruppo da Battaglia dalle Hawaii nel Mare di Melanesia. ancora non rivelata.



Muovendo per ultimo, gli USA isolano il Borneo con movimenti da Singapore, Australia Occidentale, e Sydney. Saranno in grado di creare un Blocco alle due RIS Rosse nella Fase di Rifornimento.

Gli USA contrattaccano anche fortemente da Rabaul, cercando di riaprire le sue Linee di Rifornimento: una Fanteria attacca Palau e 2 AF attaccano l'unità giapponese che controlla il Mar di Melanesia. Un secondo Gruppo da Battaglia dalle Hawaii si unisce in quest'ultima Battaglia.

In combattimento, gli USA eliminano il Marin giapponese a Palau, recuperando il controllo. Nel Mare di Melanesia le sue AF colpiscono la Flotta giapponese. Rinuncia a rispondere al fuoco ed invece di Ritira a Truk. Le AF USA Ribasano a Rabaul.

**ILLUSTRAZIONE 15: Turno USA Estate 1942.** Gli USA reagiscono in modo deciso, rompendo l'accerchiamento attorno a Rabaul ed isolando il Borneo.

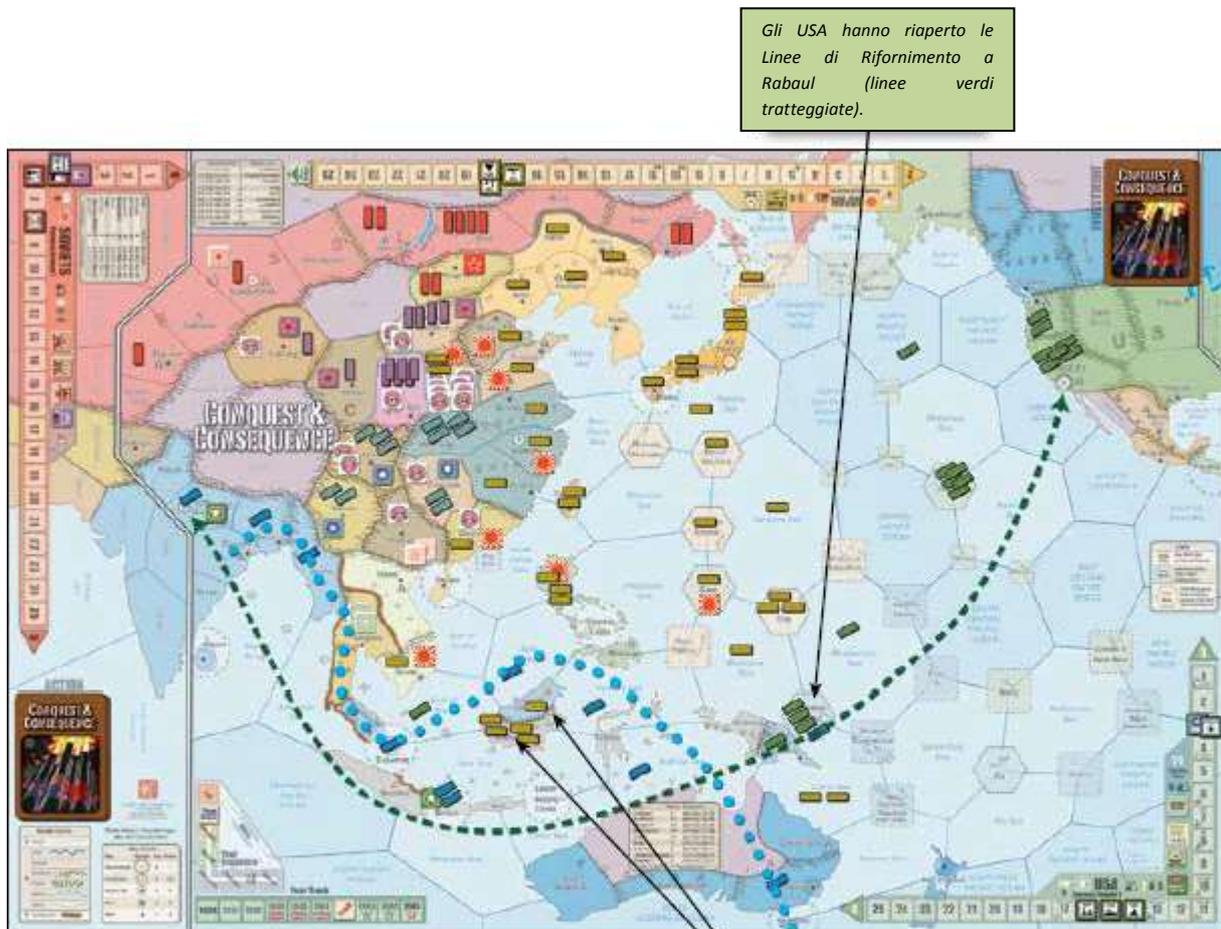
## Fase di Rifornimento Estiva 1942

### Verifiche dei Rifornimenti

La situazione delle Linee di Rifornimento/Rotte Commerciali è diventata importante in questa Stagione. Il tentativo giapponese di tagliare le Linee di Rifornimento USA a Rabaul è stato sventato dalle vittorie USA a Papua (aprendo una Linea di Rifornimento attraverso Papua al Mare Arapura, Mare di Timor e verso Nuova Delhi) ed il Mare di Melanesia (aprendo un'altra Linea di Rifornimento a LA), indicate dalle linee tratteggiate verde scuro.

Muovendo per ultimi in Estate, gli USA hanno circondato il Borneo con Mari ed aree di Terra controllati, separandolo dalle Fonti di Rifornimento giapponesi a Tokyo ed Osaka (come indicato dalla linea tratteggiata blu nell'illustrazione sottostante). Le unità di Terra giapponesi nel Borneo devono perdere 1 CV. Sappiamo che tre di queste unità sono AF. Il Giappone dichiara che entrambe le

altre unità sono immuni all'Attrito per Rifornimento. Hanno mosso e preso il controllo di territorio Nemico quindi devono essere unità SNLF (le uniche unità di Terra mobili immuni all'Attrito per Rifornimento, e solo quando sono su Isole, Isolette o Stretti).



Gli USA hanno riaperto le Linee di Rifornimento a Rabaul (linee verdi tratteggiate).

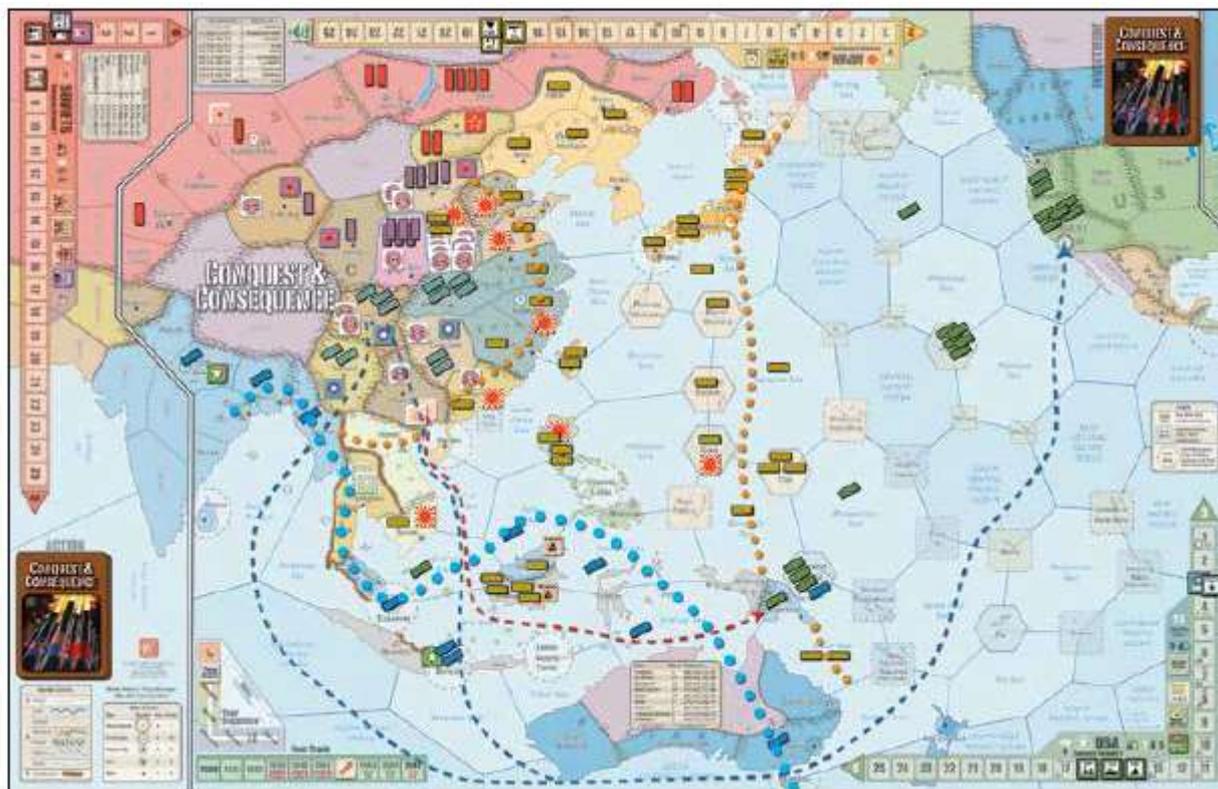
**ILLUSTRAZIONE 16: Fase di Rifornimento Estate 1942: Verifiche del Rifornimento.** Gli USA, muovendo ultimi in Estate, hanno riaperto le loro Linee di Rifornimento a Rabaul e bloccato le Linee di Rifornimento giapponesi al Borneo.

L'ultimo movimento USA in Estate, d'altra parte, ha lasciato il giapponese senza Linea di Rifornimento valida. Quattro Mari circostanti sono occupati dal Nemico e le uniche vie di fuga possibili (attraverso i Mari di Java e Timor) sono bloccate da territorio Nemico (Australia o India). Le unità di Terra giapponesi nel Borneo che non sono Forti o SNLF devono perdere 1 livello di forza.

### Verifiche dei Blocchi

Essendo la Fase di Rifornimento Estiva, si devono anche verificare le Rotte Commerciali delle Fazioni in Guerra. Oltre a bloccare le Linee di Rifornimento al Borneo, gli USA hanno anche bloccato le Rotte Commerciali giapponesi al Borneo (la linea brlu punteggiata mostra il blocco). Gli USA pongono due segnalini Blocco nel Borneo, "Creando" un Blocco lì.

Se questo Blocco verrà mantenuto per il resto dell'Anno sino alla Produzione 1943 priverà il Giappone dell'uso di queste 4 RIS. Il Giappone ha quasi creato due simili cordoni (linee punteggiate arancioni): una attorno alle tre POP Nazionaliste cinesi su terra (no Rotte Commerciali attraverso territorio Rivale/sovietico) ed il secondo in mare, quasi isolando le POP/RIS sia cinesi che del BritEmp dal Centro di Produzione USA a LA. Comunque, entrambe le barriere sono incomplete, consentendo alle Vie Commerciali USA (linee tratteggiate blu) di evitarle. La via di fuga del BritEmp passa a sud dell'Australia poi attraverso il Pacifico a LA. le vie di fuga cinesi passano attraverso Kwangsi (OK attraverso aree neutrali) e Burma e poi attraverso Mari amici per unirsi alla via di fuga del BritEmp che passa a sud dell'Australia.



**ILLUSTRAZIONE 17: Fase di Rifornimento Estate 1942: Verifiche dei Blocchi.** Muovendo per ultimi in Estate, gli USA hanno creato un Blocco attorno al Borneo, isolando le sue due RIS rosse (valore doppio per il Giappone) da Tokyo (aggiungere due segnalini Blocco nel Borneo). La Linea punteggiata blu mostra le aree controllate dagli USA attraverso le quali le Rotte Commerciali giapponesi non possono passare. Le linee tratteggiate blu scuro mostrano due Rotte Commerciali USA valide dalle tre POP Nazionaliste a LA che evitano il quasi-Blocco giapponese (linee punteggiate arancioni). Le POP/RIS del BrfitEmp in India, Malesia, DEI ed Australia dipendono anch'esse da simili Rotte Commerciali che passano a sud dell'Australia. Notate la Rotta Commerciale USA interrotta che termina a Papua (linea tratteggiate rossa), una Rotta Commerciale non può avere più di un Segmento di Mare ed uno di Terra (14.21).

## Autunno 1942

### Fase di Comando

Il Giappone gioca una Carta Comando. Il sovietico non ha carte Autunno e Passa. Gli USA giocano una carta ed il sovietico passa ancora. Il Giappone rivela una carta Autunno B6 e gli USA una Estate L9, valida solo per il Comando di Emergenza, che per gli USA consente solo quattro Movimenti senza Aggressione o Combattimento! Il Giappone agisce per primo.

## Turno del Giocatore Giapponese Autunno 1942

### Fase di Movimento

Il Giappone muove tre unità da Balikpapan a Singapore, una unità da Manila al Mare di Sulu, una unità da Manila al Mare di Bismarck ed una unità dal Mare di Bismarck al Mare di Celebes.

### Fase di Combattimento

Le unità in tutte e tre le Battaglie sono girate a faccia in su essendo in nuove Battaglie che devono essere combattute.

### Mare di Sulu

Il Giappone sceglie di combattere per prima questa Battaglia. Con *Ottiche di Precisione*, il Giappone si aspetta di Sparare per Primo in questo scontro tra Flotte. Ma gli USA rivelano *Radar Navale* dal Caveau Segreto, girando la carta e scartando l'altra. Questo dà agli USA la possibilità di Sparare per Primo in questa Battaglia. Nonostante combatta contro una Flotta giapponese da 3 CV che spara N4 (Siluri Lunghi), la Flotta da 2 CV US decide di Sparare a 2N3 invece che Ritirarsi. Tira 2-5 per un Colpo. La Flotta giapponese risponde al fuoco a 2N4, tirando 5-4 per un Colpo. A differenza delle Battaglie di Terra, le Battaglie Navali continuano per più Round di Combattimento sino a quando non vengono risolte. Per iniziare il Round di Combattimento #2, la Flotta US, ridotta ad 1 CV,

decide di Ritirarsi e Ribasare a Batavia. La Flotta giapponese vittoriosa decide di non Ribasare e rimane invece nel Mare di Sulu per difendere la Linea di Rifornimento e Rotta Commerciale del Borneo.

**Mare di Celebes**

Nel Mare di Celebes, la Portaerei da 3 CV giapponese Spara per prima. Il Radar Navale non aiuta la Flotta del BritEmp difendente in quanto Sparare per Primi altera l'ordine di fuoco solo tra unità dello stesso tipo (cioè Flotte contro Flotte o Portaerei contro Portaerei). La Portaerei giapponese viene prima in Priorità di Combattimento secondo la Tabella delle Unità, e Sparare per Primi non ha effetto su questo. La Portaerei potrebbe anche "Sparare e Fuggire" a 3N1 e Ritirarsi immediatamente, ma è soddisfatta delle sue possibilità contro la Flotta da 1 CV del BritEmp e Spara 3N2, tirando 3-6-2 per un Colpo, affondando la Flotta Nemica. La Portaerei vittoriosa sceglie anch'essa di rimanere nel Mare di Celebes invece che Ritirarsi/Ribasare.

**Singapore**

Questa volta il Giappone ha inviato un Marine da 2 CV come Supporto a Terra nel tentativo di catturare effettivamente Singapore. Il Forte difendente da 1 CV sceglie di sparare 1G4 contro il Marine invece che 1A2 contro le AF attaccanti. Il Forte tira 3 per un Colpo, riducendo il SNLF ad 1 CV. Le AF attaccanti sparano 6G1 contro il Forte, tirando 4-6-1-5-5-4 per un Colpo, eliminando il Forte e catturando Singapore per il Giappone. Le AF vittoriose scelgono di rimanere a Singapore invece che Ribasare. Viene posto un segnalino Controllo a Singapore essendo la Capitale della Malesia, conferendo al Giappone il Controllo di default su tutte le aree non occupate della Malesia, inclusa Malacca con le sue 1 POP/2 RIS (modificate questi valori per il Giappone, POP a 19 e RIS a 20) e Sarawak (RIS +2 già contate). Notate che, nel caso l'attacco contro Singapore fosse fallito, il Giappone aveva lasciato un'unità a Balikpapan per mantenere il Controllo in quanto sarebbe tornata sotto controllo USA all'inizio della Fase di Combattimento se fosse stata lasciata non occupata (Batavia è la sua Capitale).

Avendo perso Singapore e quindi la Malesia, gli USA devono anche modificare la sua POP -1 a 15 e le sue RIS -2 a 12. Questo limiterà la sua Produzione 1943 a 12.



Il Giappone attacca ancora Singapore, questa volta con forze di Terra e di Aria. Il Forte difendente colpisce la SNLF che sbarca, ma le AF lo distruggono, consegnando Singapore (e la Malesia) al Giappone (+1 POP/+2 RIS).

Il Giappone rompe anche il Blocco, affondando una Flotta BritEmp ed allontanandone un'altra in Batavia.

**ILLUSTRAZIONE 18: Giappone Autunno 1942.** Il Giappone attacca le unità che Bloccano il Borneo e vince due vittorie in mare. Attacca anche Singapore, conquistandola e prendendo il Controllo della Malesia (si deve porre un segnalino Controllo giapponese).

## Turno del Giocatore USA Autunno 1942 (Comando di Emergenza 4)

### Fase di Movimento

Con quattro movimenti di Emergenza, nessuno dei quali può fare Aggressione, gli USA muovono strategicamente una unità da Papua a Batavia, una da Batavia a Sumatra e due da LA alle Hawaii.

### Proseguendo

Passando al 1943, gli USA riceveranno altra Costruzione Navale e rinforzi Reazione DoW, ma è in una posizione vulnerabile in Indocina e nel Pacifico Meridionale. La Cina Nazionalista è ancora una minaccia con tre Reclutamenti per Anno da aggiungere al suo significativo esercito. Il Giappone è in una posizione per aumentare la sua IND a 19 e raggiungere una posizione dove potrebbe ottenere la Vittoria catturando altre Basi USA (ne ha correntemente tre: Guam, Manila e Singapore). I Rossi sono in una posizione per attaccare il Giappone a Shansi dalle Province adiacenti ed anche per Militarizzare i suoi numerosi Partigiani lì presenti. Il Giappone dovrebbe rivedere le sue posizioni difensive nella Cina Settentrionale.

Questo conclude l'esempio di gioco.



**ILLUSTRAZIONE 19: USA Autunno 1942:** Con solo il Comando di Emergenza, gli USA possono migliorare solo di poco il posizionamento delle proprie unità.

POOL DEI BLOCCHI											
NAZIONE	CV Max										TOT
Giappone	■■■■	6	4	4■■■■■	4	6■■■■■	2■■■	22	8■■■		56 (+3 seg)
BritEmp	■■■	6	2	2	2	4	2	8			26
USA	■■■■■	4	6	6	6	6	2	8	4■■■		42 (+3 seg)
Cina Nat	■■■	4	2				2	4		16	28 (+2 seg)
Russia	■■■	4	4		2	2	4	10			26 (+3 seg)
Cina Rossa	■■■	2	2				2	4		20	30 (+2 seg)
Neutrali	■■■	6									6 (+1 seg)
<b>TOTALE</b>											<b>214</b>

TECNOLOGIA (80) (CASELLA GRIGIA)		SCIENZA (30) (CASELLA VERDE)			
NOME DELLA TECNOLOGIA	CARTE	38+	40+	42+	44+
<b>(Bombe) Incendiarie</b>	6	2	1		
<b>Sonar</b>	8	2		1	
<b>Siluri Avanzati</b>	7			1	1
<b>Bombardamento in Picchiata</b>	7		1	1	1
<b>Mezzi Anfibi</b>	6			1	1
<b>Radar Difesa Aerea</b>	6	2	1	1	
<b>Radar Navale</b>	8	2	1	1	
<b>Bombardieri Pesanti</b>	6			1	1
<b>Cannoni AA Automatici</b>	8	2	1		1
<b>Jet</b>	3				1
<b>Spionaggio Industriale</b>	4				
<b>Ricerca Atomica 1 (Pila Atomica)</b>	4	2			
<b>Ricerca Atomica 2 (Reattore)</b>	3		1		
<b>Ricerca Atomica 3 (Plutonio)</b>	2			1	1
<b>Ricerca Atomica 4 (Innesco di Implosione)</b>	2				1
<b>TECH ROSSE (55) (CASELLA ROSSA)</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Riforma Fondiaria (24):</b> Costo CPC ridotto a 4 Industrie.</li> <li><b>Guerriglia (19):</b> I Partigiani attaccati possono fare Imboscata, sparano 1*@G1</li> <li><b>Propaganda (12):</b> Il Reclutamento ha successo con un tiro di dado di 5-6.</li> </ul>					
<b>CARTE TECH : Nuove Tech [solo GRANDI POTENZE]</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Bombardamento in Picchiata (8):</b> AF: N2.</li> <li><b>Mezzi Anfibi (6):</b> Gli Invasori per Mare possono Sparare immediatamente.</li> <li><b>Incendiarie (8):</b> AF: I1.</li> <li><b>Cannoni Automatici (8):</b> Flotte A2 / Portaerei A3.</li> </ul>					

<b>CARTE INVESTIMENTO (55)</b>	
<b>INDUSTRIE / CARTE INVESTIMENTO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 INDUSTRIA ____ 10 (18%)</li> <li>• 2 INDUSTRIE ____ 18 (33%)</li> <li>• 3 INDUSTRIE ____ 19 (35%)</li> <li>• 4 INDUSTRIE ____ 8 (15%)</li> <li>• MEDIA _____ 2.45 Industrie/carta</li> </ul>	
<b>INTELLIGENCE (10) (CASELLA AZZURRA)</b>	
<i>Talpa</i>	1
<i>Agente</i>	2
<i>Corruzione</i>	1
<i>Rete di Spionaggio</i>	2
<i>Decrittazione del Codice</i>	2
<i>Agente Doppio</i>	1
<i>Colpo di Stato</i>	1

<b>CARTE AZIONE (55)</b>	
<b>CARTE COMANDO (55)</b>	
<b>PRIMAVERA (15)</b>	A4-H6-P4 (media +/-5)
<b>ESTATE (25)</b>	A6-N10-Z6 (media +/-8)
<b>AUTUNNO (15)</b>	A6-H8-P6 (media +/-7)
Come da Inizio Partita 1936; gli usi di INTIMIDAZIONE possono cambiare con le variazioni territoriali.	
Le Opzioni carta Jolly Partigiani sono in <b>grassetto</b> (in contrapposizione alle <i>opportunità</i> Partigiani da Carte Diplomatiche).	
USATE INFLUENZA DOPPIA Evidenziato in verde.	

CARTE DIPLOMAZIA (55)								
NAZIONE	CARTE DIPLO	JOLLY UTILIZZABILI*			TOTALE OPPORTUNITA' DI INFLUENZA			OPPORTUNITA' PARTIGIANI
		SOV	GIAP	USA	SOV	GIAP	USA	
Harbin [Colonia giapponese]								2
Mukden [Colonia giapponese]								3
Corea [Colonia giapponese]								2
Jehol [Colonia giapponese]								4
Mongolia	4	13	3		17	7	7	
Mongolia Interna	7	9	10	3	16	17	10	7
Peiping	6	3	7	3	9	13	9	6
Tsingtao	7	3	6	6	10	13	13	7
Shansi	7	8	8	6	15	15	13	7
Suchow [Cina Nazionalista]								4
Nanchino [Cina Nazionalista]								3
Wuhan [Cina Nazionalista]								4
Fukien [Cina Nazionalista]								5
Sian [Cina Rossa]								6
Sinkiang	3	13		3	16	3	6	3
Kansu	3	6		9	9	3	12	3
Chungking	4	6			10	4	16	4
Changsha	6	6			12	6	12	6
Canton	7	5			12	7	13	7
Kwangsi	4	6			10	4	7	4
Yunnan	3	3			6	3	9	3
BritEmp	3		3	10	3	6	13	
Vietnam	4		3	4	4	7	8	
Tailandia	5		8		5	13	5	
DEI	3		3	10	3	6	13	
Wakhan		3	3	3	3	3	3	
Messico				7			7	
Hainan		3		3	3		3	

CARTE JOLLY DIPLOMAZIA (17) (CASELLA GIALLA)			
	SOVIETICO	GIAPPONE	USA
Nazionalismo (3)	Ovunque in Cina	Ovunque in Asia Sudorientale	Ovunque in Cina
Intimidazione (3)	Ovunque adiacente ad Area Amica	Ovunque adiacente ad Area Amica	Stesso (doppia Influenza in Cina)
Corruzione (1)	Ovunque, pagando uno scarto extra	Ovunque, pagando uno scarto extra	Stesso (doppia Influenza in Cina)
Fratelli in Armi (2)	Mongolia, Sinkiang, Shansi	Mongolia Interna, Tailandia, Peiping	BrEmp, DEI, Vietnam, Messico
Legami che Uniscono (2)	Mongolia, Sinkiang, Canton	Mongolia Interna, Peiping, Shansi	BrEmp, DEI, Vietnam, Messico
Fatti della Stessa Pasta A (3)	Mongolia, Sinkiang, Changsha	Shansi, Mongolia Interna, Tsingtao	BrEmp, DEI, Chungking, Kansu
Fatti della Stessa Pasta B (3)	Mongolia, Mongolia Interna, Kwangsi	Tsingtao, Tailandia, Shansi	DEI, Chungking, Kansu, Yunnan

<b>CARTE AZIONE</b>				
NR	TITOLO	VALORE	NAZIONE / OPZIONE JOLLY	NAZIONE / OPZIONE JOLLY
1	COMANDO PRIMAVERILE	A4	<b>Nazionalismo</b> USA: <b>Qualsiasi Neutrale in Cina (2 Influenza)</b> GIAP: Qualsiasi Neutrale in Indocina (incluso il BritEmp) SOV: Qualsiasi Neutrale in Cina	<b>Partigiani</b> Nanchino o Harbin
2	COMANDO PRIMAVERILE	B4	Sinkiang	Peiping
3	COMANDO PRIMAVERILE	C4	<b>Intimidazione</b> Carta Jolly per qualsiasi Neutrale adiacente a territorio amico (inclusi Satelliti) USA: <b>2 Influenza in Cina</b>	<b>Partigiani</b> Suchow o Jehol
4	COMANDO PRIMAVERILE	D5	Canton	Changsha
5	COMANDO PRIMAVERILE	E5	Tailandia	Yunnan
6	COMANDO PRIMAVERILE	F5	Tsingtao	Chungking
7	COMANDO PRIMAVERILE	G6	<b>Nazionalismo</b> USA: <b>Qualsiasi Neutrale in Cina (2 Influenza)</b> GIAP: Qualsiasi Neutrale in Indocina (incluso il BritEmp) SOV: Qualsiasi Neutrale in Cina	<b>Partigiani</b> Wuhan o Sian
8	COMANDO PRIMAVERILE	H6	Mongolia Interna	Shansi
9	COMANDO PRIMAVERILE	I6	<b>Fatti della Stessa Pasta (A)</b> USA*: BrEmp/Chungking/DEI/Kansu GIAP: Shansi/Mongolia Interna/Tsingtao SOV: <b>2 Influenza in Cina</b>	<b>Partigiani</b> Wuhan o Jehol
10	COMANDO PRIMAVERILE	J5	Yunnan	Kwangsi
11	COMANDO PRIMAVERILE	K5	Canton	Tailandia
12	COMANDO PRIMAVERILE	L5	Chungking	Indie Orientali Olandesi (DEI)
13	COMANDO PRIMAVERILE	M4	Kwangsi	Shansi
14	COMANDO PRIMAVERILE	N4	<b>Corruzione</b> Carta Jolly per <i>qualsiasi</i> Neutrale, ma il giocatore deve scartare 1 carta in più quando la gioca USA: <b>2 Influenza in Cina</b>	<b>Partigiani</b> Nanchino o Mukden
15	COMANDO PRIMAVERILE	P4	Impero Britannico	Canton
16	COMANDO ESTIVO	A6	Indie Orientali Olandesi (DEI)	Peiping
17	COMANDO ESTIVO	B6	Mongolia	Tsingtao
18	COMANDO ESTIVO	C6	<b>Intimidazione</b> Carta Jolly per qualsiasi Neutrale adiacente a territorio amico (inclusi Satelliti) USA: <b>2 Influenza in Cina</b>	<b>Partigiani</b> Suchow o Sian
19	COMANDO ESTIVO	D7	Sinkiang	Tsingtao
20	COMANDO ESTIVO	E7	Vietnam	Mongolia Interna
21	COMANDO ESTIVO	F7	Tailandia	Tsingtao
22	COMANDO ESTIVO	G8	Shansi	Changsha
23	COMANDO ESTIVO	H8	<b>Legami che Uniscono</b> USA: BrEmp/DEI/Vietnam/Messico GIAP: Mongolia Interna/Peiping/Shansi SOV: Sinkiang/Mongolia/Canton	<b>Partigiani</b> Wuhan o Fukien
24	COMANDO ESTIVO	I8	Mongolia Interna	Shansi
25	COMANDO ESTIVO	J9	Vietnam	Mongolia Interna
26	COMANDO ESTIVO	K9	Tailandia	Vietnam
27	COMANDO ESTIVO	L9	Peiping	Vietnam
28	COMANDO ESTIVO	M10	<b>Fatti della Stessa Pasta (B)</b> USA*: DEI/Chungking/Kansu/Yunnan GIAP: Tsingtao/Tailandia/Shansi SOV: Mongolia/Mongolia Interna/Kwangsi *USA: <b>2 Influenza in Cina</b>	<b>Partigiani</b> Sian o Suchow
29	COMANDO ESTIVO	N10	Peiping	Canton

30	COMANDO ESTIVO	P10	Kansu	Shansi
31	COMANDO ESTIVO	Q9	Mongolia	Shansi
32	COMANDO ESTIVO	R9	Kansu	Tsingtao
33	COMANDO ESTIVO	S9	<b>Intimidazione</b> Carta Jolly per qualsiasi Neutrale adiacente a territorio amico (inclusi Satelliti) USA: 2 Influenza in Cina	<b>Partigiani</b> Fukien o Mukden
34	COMANDO ESTIVO	T8	Canton	Kansu
35	COMANDO ESTIVO	U8	Shansi	Chungking
36	COMANDO ESTIVO	V8	<b>Fatti della Stessa Pasta (B)</b> USA*: DEI/Chungking/Kansu/Yunnan GIAP: Tsingtao/Tailandia/Shansi SOV: Mongolia/Mongolia Interna/Kwangsi *USA: 2 Influenza in Cina	<b>Partigiani</b> Sian o Harbin
37	COMANDO ESTIVO	W7	Mongolia Interna	Kwangsi
38	COMANDO ESTIVO	X7	<b>Fatti della Stessa Pasta (A)</b> USA*: BrEmp/Chungking/DEI/Kansu GIAP: Shansi/Mongolia Interna/Tsingtao SOV: Sinkiang/Mongolia/Changsha *USA: 2 Influenza in Cina	<b>Partigiani</b> Fukien o Corea
39	COMANDO ESTIVO	Y6	Canton	Sinkiang
40	COMANDO ESTIVO	Z6	<b>Fratelli in Armi</b> USA: BrEmp/DEI/Vietnam/Messico GIAP: Mongolia Interna/Tailandia/Peiping SOV: Mongolia/Sinkinag/Shansi	<b>Partigiani</b> Fukien o Jehol
41	COMANDO AUTUNNALE	A6	Indie Orientali Olandesi (DEI)	Chungiang
42	COMANDO AUTUNNALE	B6	Peiping	Tailandia
43	COMANDO AUTUNNALE	C6	<b>Nazionalismo</b> USA: Qualsiasi Neutrale in Cina (2 Influenza) GIAP: Qualsiasi Neutrale in Sud Est Asiatico (incluso il BritEmp) SOV: Qualsiasi Neutrale in Cina	<b>Partigiani</b> Wuhan o Harbin
44	COMANDO AUTUNNALE	D7	Changsha	Tsingtao
45	COMANDO AUTUNNALE	E7	Mongolia	Impero Britannico
46	COMANDO AUTUNNALE	F7	Impero Britannico	Changsha
47	COMANDO AUTUNNALE	G8	<b>Fatti della Stessa Pasta (A)</b> USA*: BrEmp/Chungking/DEI/Kansu GIAP: Shansi/Mongolia Interna/Tsingtao SOV: Sinkiang/Mongolia/Changsha *USA: 2 Influenza in Cina	<b>Partigiani</b> Nanchino o Corea
48	COMANDO AUTUNNALE	H8	Mongolia Interna	Peiping
49	COMANDO AUTUNNALE	I8	Changsha	Yunnan
50	COMANDO AUTUNNALE	J7	Tsingtao	Kwangsi
51	COMANDO AUTUNNALE	K7	Mongolia	Mongolia Interna
52	COMANDO AUTUNNALE	L7	Changsha	Canton
53	COMANDO AUTUNNALE	M7	<b>Fratelli in Armi</b> USA: BrEmp/DEI/Vietnam/Messico GIAP: Mongolia Interna/Tailandia/Peiping SOV: Mongolia/Sinkinag/Shansi	<b>Partigiani</b> Sian o Jehol
54	COMANDO AUTUNNALE	N6	<b>Fatti della Stessa Pasta (B)</b> USA*: DEI/Chungking/Kansu/Yunnan GIAP: Tsingtao/Tailandia/Shansi SOV: Mongolia/Mongolia Interna/Kwangsi *USA: 2 Influenza in Cina	<b>Partigiani</b> Sian o Muken
55	COMANDO AUTUNNALE	P6	<b>Legami che Uniscono</b> USA: BrEmp/DEI/Vietnam/Messico GIAP: Mongolia Interna/Peiping/Shansi SOV: Sinkiang/Mongolia/Canton	<b>Partigiani</b> Fukien o Suchow

<b>CARTE INVESTIMENTO</b>				
NR	TECH ROSSA	VALORE	TECNOLOGIA	TECNOLOGIA
1	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Radar da Difesa Aerea</b> Proprie AF 2A3	<b>(bombe) Incendiarie</b> AF I1
2	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3	<b>(bombe) Incendiarie</b> AF I1
3	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Scienza 1938</b> <b>Carta Jolly 1938+ per:</b> Radar Difesa Aerea – Sonar – Radar Navale – Incendiarie – Ricerca Atomica 1 – Cannoni Automatici AA	
4	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Sonar</b> Flotte S3	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3
5	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3	<b>Sonar</b> Flotte S3
6	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime	<b>(bombe) Incendiarie</b> AF I1
7	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Sonar</b> Flotte S3	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3
8	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Bombardieri Pesanti</b> Le AF possono muovere di 3	<b>Siluri Avanzati</b> Sottomarini N2
9	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>(bombe) Incendiarie</b> AF I1	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3
10	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Siluri Avanzati</b> Sottomarini N2	<b>(bombe) Incendiarie</b> AF I1
11	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3	<b>Bombardamento in Picchiata</b> AF = N2
12	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Bombardieri Pesanti</b> Le AF possono muovere di 3	<b>Siluri Avanzati</b> Sottomarini N2
13	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Ricerca Atomica 1</b> Pila Atomica	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3
14	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Scienza 1938</b> <b>Carta Jolly 1938+ per:</b> Radar Difesa Aerea – Sonar – Radar Navale – Incendiarie – Ricerca Atomica 1 – Cannoni Automatici AA	
15	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Cannoni Automatici AA</b> Flotte A2 / Portaerei A3	<b>Bombardamento in Picchiata</b> AF = N2
16	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Mezzi Anfibi</b> Gli Invasori per Mare possono	<b>Ricerca Atomica 3</b> Plutonio
17	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Jet</b> Le AF Sparano per Prime	<b>Ricerca Atomica 4</b> Innesco di Implosione
18	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Spionaggio Industriale</b> <i>Accoppiare con qualsiasi Tech rivelata</i>	<b>Radar da Difesa Aerea</b> Proprie AF 2A3
19	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Scienza 1940</b> <b>Carta Jolly 1940+ per:</b> Radar Difesa Aerea – Cannoni Automatici AA– Radar Navale – Bombardamento in Picchiata – Incendiarie – Ricerca Atomica 2	
20	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Scienza 1944</b> <b>Carta Jolly 1944+ per:</b> Mezzi Anfibi – Cannoni Automatici AA - Bombardieri Pesanti – Bombardamento in Picchiata – Siluri Avanzati – Jet - Ricerca Atomica 3 – Ricerca Atomica 4	
21	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Siluri Avanzati</b> Sottomarini N2	<b>Radar da Difesa Aerea</b> Proprie AF 2A3
22	<b>Guerriglia</b>	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Bombardamento in Picchiata</b>	<b>Ricerca Atomica 2</b>

	I Partigiani possono fare Imboscata		AF = N2	Reattore
23	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Bombardieri Pesanti</b> Le AF possono muovere di 3	<b>Ricerca Atomica 1</b> Pila Atomica
24	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Scienza 1942</b> <b>Carta Jolly 1942+ per:</b> Radar Difesa Aerea – Sonar – Radar Navale – Bombardamento in Picchiata – Bombardieri Pesanti – Mezzi Anfibi – Siluri Avanzati - Ricerca Atomica 3	
25	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime	<b>Mezzi Anfibi</b> Gli Invasori per Mare possono Sparare
26	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Siluri Avanzati</b> Sottomarini N2	<b>Spionaggio Industriale</b> <i>Accoppiare con qualsiasi Tech rivelata</i>
27	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Mezzi Anfibi</b> Gli Invasori per Mare possono Sparare	<b>Ricerca Atomica 2</b> Reattore
28	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Spionaggio Industriale</b> <i>Accoppiare con qualsiasi Tech rivelata</i>	<b>Ricerca Atomica 1</b> Pila Atomica
29	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Bombardieri Pesanti</b> Le AF possono muovere di 3	<b>(bombe) Incendiarie</b> AF I1
30	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Mezzi Anfibi</b> Gli Invasori per Mare possono Sparare	<b>Bombardamento in Picchiata</b> AF = N2
31	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Talpa</b> Ispezionate il <i>Caveau Segreto</i> di un Rivale Si può usare questa carta ora come Jolly per qualsiasi Tech che trovate qui	
32	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Agente</b> Ispezionate i blocchi Rivali in una qualsiasi area	
33	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Corruzione</b> Rubate una qualsiasi carta Diplomazia Rivale in gioco e giocatela per voi stessi o scartatela	
34	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Rete di Spionaggio</b> Prendete una carta a caso dalla mano di un Rivale	
35	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Decrittazione del Codice</b> Ispezionate la mano di un Rivale	
36	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Agente Doppio</b> Invertite gli effetti di una carta INTEL giocata contro di voi al Rivale [giocarla immediatamente]	
37	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Agente</b> Ispezionate i blocchi Rivali in una qualsiasi area	
38	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Colpo di Stato</b> Rimuovete <i>tutta l'Influenza</i> Rivale da una Nazione Minore	
39	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Rete di Spionaggio</b> Prendete una carta a caso dalla mano di un Rivale	
40	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Decrittazione del Codice</b> Ispezionate la mano di un Rivale	
41	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Radar da Difesa Aerea</b> Proprie AF 2A3	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime
42	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Sonar</b> Flotte S3	<b>Ricerca Atomica 1</b> Pila Atomica
43	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime	<b>Jet</b> Le AF Sparano per Prime
44	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Siluri Avanzati</b> Sottomarini N2	<b>Bombardamento in Picchiata</b> AF = N2
45	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime	<b>Sonar</b> Flotte S3
46	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Radar da Difesa Aerea</b> Proprie AF 2A3	<b>Ricerca Atomica 2</b> Reattore

47	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>1 INDUSTRIA</b>	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime	<b>Sonar</b> Flotte S3
48	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Bombardieri Pesanti</b> Le AF possono muovere di 3	<b>Sonar</b> Flotte S3
49	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime	<b>Radar da Difesa Aerea</b> Proprie AF 2A3
50	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Radar Navale</b> Le Flotte Sparano per Prime	<b>Sonar</b> Flotte S3
51	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Mezzi Anfibi</b> Gli Invasori per Mare possono Sparare	<b>Bombardamento in Picchiata</b> AF = N2
52	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>2 INDUSTRIE</b>	<b>Radar da Difesa Aerea</b> Proprie AF 2A3	<b>Spionaggio Industriale</b> <i>Accoppiare con qualsiasi Tech rivelata</i>
53	<b>Riforma Fondiaria</b> Costo Lealtà CPC = 4	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Bombardamento in Picchiata</b> AF = N2	<b>Ricerca Atomica 3</b> Plutonio
54	<b>Propaganda</b> Reclutamento = successo 5 o 6	<b>4 INDUSTRIE</b>	<b>Jet</b> Le AF Sparano per Prime	<b>Ricerca Atomica 4</b> Innesco di Implosione
55	<b>Guerriglia</b> I Partigiani possono fare Imboscata	<b>3 INDUSTRIE</b>	<b>Mezzi Anfibi</b> Gli Invasori per Mare possono Sparare	<b>Bombardieri Pesanti</b> Le AF possono muovere di 3

## TABELLE DI AIUTO AL GIOCO - GIAPPONESE



### SEQUENZA DI GIOCO

#### NUOVO ANNO

- Avanzare l'Anno – Verifica della Vittoria
- Risoluzione del Nuovo Anno
- Dividendi della Pace / Rimescolare
- Ordine di Turno

#### FASE DI PRODUZIONE

- 1° Giocatore – Produzione
  - [In Guerra] verifica del Blocco
  - Determinazione del Livello di Produzione
  - Spendere la Produzione
- 2° Giocatore – Produzione (stesso)
- 3° Giocatore – Produzione (stesso)

#### FASE DI GOVERNO (GIOCO DELLE CARTE)

- Giocare 1 carta Diplo, 1 Intel, o 2 carte Tech corrispondenti, o carte Fabbrica  $\geq$  Costo Industria, OPPURE
- Passare (3 di fila e termina il gioco delle carte)

Poi:

- Risolvere la Diplomazia (modificare POP/Ris)
- Verifica della Mano di Carte (scartare se eccede)

#### STAGIONI

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno (uguale)
- 3° Giocatore – Turno (uguale)
- Fase di Rifornimento [Estate: Blocco]

#### STAGIONE INVERNALE†

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno
- 3° Giocatore – Turno

† *Sovietico: Turni Invernali* (10.41); *USA/Giappone: Turni di Rischieramento* (10.42)

## SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

### DICHIARATE TUTTE LE BATTAGLIE ATTIVE

Il Giocatore Attivo gira tutte le unità a faccia in su (obbligatorio in seguito ad Aggressione)

### RISOLVETE LE BATTAGLIE ATTIVE (PRIMA I RAID)

Il Giocatore Attivo sceglie la Battaglia Attiva da risolvere.

### ROUND DI COMBATTIMENTO (non per i Convogli / Invasioni per Mare)

In ordine di Priorità, le unità svolgono Azioni di Combattimento (il Difensore per primo a meno che non subisca Sorpresa / Sparare per Primi):

- Fuoco: scegliere la Classe del Bersaglio, tirare & implementare i Colpi.
- OPPURE Ritirarsi in Area Amica adiacente non Contesa.
- OPPURE (solo ANS) Ribasare in un'Area di Terra amica non Contesa entro il Raggio.

### RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE DI TERRA

Dopo che tutte le unità hanno effettuato una Azione di Combattimento o quando una sola delle parti rimane nell'Area:

1. Le ANS senza Supporto a Terra *devono* Ritirarsi (le AF Ribasando).
2. La ANS Attive possono Ribasare.
3. Rimettete dritte le unità del Controllante / vittoriose.
4. La Battaglia è risolta. Scegliete la Battaglia Attiva successiva.

### RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE NAVALI

Dopo che tutte le unità hanno effettuato una Azione di Combattimento:

1. Tutte le ANS partecipanti *devono* Ribasare.
2. I Sottomarini possono Fuggire [girateli a faccia in giù].
3. Se la Battaglia non è terminata, iniziate un nuovo Round.

Se in qualsiasi momento durante il Round vi è una sola parte rimasta (ignorando i Sottomarini Fuggiti):

1. Rimettete dritte le unità vittoriose.
2. Le unità ANS vittoriose possono Ribasare.
3. La Battaglia è risolta. Scegliete la Battaglia Attiva successiva.

### FINE DELLA FASE DI COMBATTIMENTO

Quando sono state Risolte tutte le Battaglie Attive, la Fase di Combattimento del Giocatore Attivo termina.

TABELLA DI CONTROLLO DELLE AREE			
	Controllo	Linea di Rifornimento	Rotta Commerciale
Aree di Terra	Amico		
	Neutrale		
	Rivale		
	Nemico		
Aree di Mare	Aperto		
	Nemico		
	Solo se non è presente alcun Sottomarino Nemico Fuggito		
	Solo attraverso Stretti		

<b>MOVIMENTO STRATEGICO</b>	
•	Doppio raggio di Movimento <i>entro aree Amiche solamente</i> (i Mari Aperti sono Amici).
•	Non si può Ingaggiare o Disingaggiare.
•	AF: non possono iniziare o terminare questo movimento in Mare.

<b>TECNOLOGIE E BENEFICI</b>	
<i>Radare Navale</i>	Le Flotte Sparano per Prime
<i>Sonar</i>	Flotte S3
<i>Cannoni Automatici</i>	Flotte A2/Portaerei A3
<i>Mezzi Anfibi</i>	Gli Invasori per Mare hanno una Azione Combattimento
<i>Siluri Avanzati</i>	Sottomarini N2
<i>Radare di Difesa Area</i>	AF 2A3 in Territorio Amico
<i>Bombardieri in Picchiata</i>	AF N2
<i>Bombardieri Pesanti</i>	AF Movimento 3
<i>Incendiarie</i>	AF Bombardano @ I1
<i>Jet</i>	AF Sparano per Prime
<i>Spionaggio Industriale</i>	Con carta: Tech rivelate
<i>Scienza [Anno+]</i>	Con carta: Tech indicate
<i>Ricerca Atomica</i>	Si può ottenere la fase successiva
<i>Guerriglia</i>	I Partigiani difendono per primi@ a G1
<i>Riforma Fondiaria</i>	Costo Lealtà CPC = 4
<i>Propaganda</i>	I Partigiani sono Reclutati con 5-6

<b>TABELLA DI AIUTO AL GIOCO - GIAPPONESE</b>				
<b>1. SEGNALINI TEMPO</b> Ponete il segnalino ANNO nel 1936 e FASE/STAGIONE nel Nuovo Anno	<b>3. SEGNALINI NELLE TABELLE DI PRODUZIONE</b>			<b>5. CARTE AZIONE</b> Pescatene 7
	IND: 11	POP: 10	RIS: 5	
<b>2. PIAZZAMENTO DELLE UNITA'</b> Vedere piazzamento delle unità successivamente nelle tabelle.	<b>4. SEGNALINI DIPLOMAZIA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutte le Fazioni pongono i segnalini <i>In Pace Con.</i></li> <li>• Il USA/sovietico pongono i loro 2 segnalini <i>Evitare la Cina.</i></li> <li>• Il USA pone i segnalini BrEmp Neutrale e il sovietico il suo Costo Lealtà CPC 6.</li> </ul>			

<b>REGOLE SPECIALI PER IL GIAPPONESE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rischieramento Invernale:</b> una carta Comando per qualsiasi Stagione consente movimenti Strategici in Territorio Nazionale o Basi Amiche <i>solamente</i>.</li> <li>• <b>Comando di Emergenza:</b> movimenti di 2 unità.</li> <li>• <b>Ottiche di Precisione:</b> le Flotte Sparano per Prime se il Nemico non ha Radar Navale.</li> <li>• <b>Siluri Lunghi:</b> Flotte N4.</li> <li>• <b>Kamikaze</b> [se pre-dichiarato]: le AF/Portaerei sparano N4 e si autodistruggono.</li> </ul>
<b>ATTACCO FURTIVO GIAPPONESE 1 PER PARTITA</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>FASE DI MOVIMENTO FURTIVA:</b> le unità possono muovere attraverso Mari Rivali ed Ingaggiare.</li> <li>2. <b>RAID FURTIVO:</b> le AF/Portaerei sparano, no fuoco in risposta.</li> <li>3. <b>DICHIARAZIONE DI GUERRA (DoW)</b></li> <li>4. <b>FASE DI COMBATTIMENTO:</b> Combattimento con Sorpresa.</li> </ol>

<b>REGOLE SULLA CINA PER IL GIAPPONE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Entrata delle Unità:</b> senza restrizioni.</li> <li>• <b>Rifornimento:</b> tracciabile solamente attraverso Province controllate <i>occupate</i> da unità giapponesi.</li> </ul>
<b>SOPPRESSIONE DEI PARTIGIANI</b>
<p>Durante una Fase di Combattimento amica, il Giappone può attaccare i Partigiani in Aree non Contese:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Girate le unità che fanno Soppressione (non i Forti) a faccia in su.</li> <li>2. Se Guerriglia → i Partigiani Sparano per Primi @ a G1.</li> <li>3. Le unità che fanno Soppressione <i>devono</i> Sparare (@G):             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Ogni Colpo elimina 1 Partigiano.</li> <li>b. Poi, ogni 6 <i>crea</i> un Partigiano.</li> </ol> </li> </ol>

<b>AGGRESSIONI IN CINA</b>
<b>VoN STRANIERA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le VoN straniere entro la Cina fanno solo 1 carta Reazione del Mondo alle Fazioni Rivali.</li> <li>• (la CV dei Forti equivale ancora al Valore di Reclutamento)</li> <li>• Le VoN da parte di Potenze Minori non danno Carte Reazione del Mondo.</li> </ul>
<b>VIOLAZIONE DI UNA POTENZA MINORE</b>
<p>La prima Aggressione Straniera di una Fazione contro una Potenza Minore Rivale (inclusi i suoi Protettorati) dà alla vittima:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte Reazione del Mondo = Valore di Raggruppamento della Capitale della Potenza Minore (Nat 4 / Rossi 2), e:</li> <li>• Lealtà (KMT/CPC) incrementata di un livello.</li> </ul>

<b>UNITA' ANS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ignorano i Limiti di Confine (11.52) ed il Rifornimento (14.1).</li> <li>• Ingaggiano per Gruppi di Battaglia in Mare (11.53).</li> <li>• Possono Ritirarsi Ribasando (12.51).</li> <li>• [solo Attaccante] Possono Ribasare alla risoluzione della Battaglia (13.12).</li> <li>• Devono Ritirarsi/Ribasare dopo il Combattimento di Terra senza Supporto a Terra (12.52).</li> <li>• Non possono fare Raid in Territorio Nemico non occupato (11.55).</li> <li>• Mentre fanno Raid, non bloccano le Ritirate nemiche (12.63).</li> </ul>

<b>AVIAZIONE</b>		<b>[Unità Aerea] [ANS]</b>
Unità di supporto estremamente flessibile, ma debole contro qualsiasi bersaglio tranne altre Forze Aeree.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Può muovere attraverso unità Nemiche (11.3).</li> <li>• Quando inizia in Mare può muovere solamente in Territorio Amico (11.3).</li> <li>• Il Movimento Strategico non può iniziare/terminare in Area di Mare (11.4).</li> <li>• Deve Ritirarsi Ribasando (12.51).</li> <li>• Deve Ribasare al termine di un Round Combattimento Navale (12.52).</li> </ul>		
<b>A3/N1/G1/S1</b>	<b>Movimento Aereo: 2 [Terra &amp; Mare]</b>	

<b>PORTAEREI</b>		<b>[Unità Navale] [ANS]</b>
Molto mobile ed equipaggiata per affrontare qualsiasi nemico, ma vulnerabile se priva di scorta. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perde 2 CV per Colpo subito (12.44).</li> <li>• N2* = in alternativa può Sparare N1 e Ritirarsi (o Ribasare) [12.74].</li> </ul>		
<b>A2/N2*/G1/S2</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 3</b>
<b>FLOTTA</b>		<b>[Unità Navale] [ANS]</b>
Combattente dei mari.		
<b>A1/N3/G1/S2</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 3</b>

<b>SOTTOMARINO</b>		<b>[Unità Sottomarina] [ANS]</b>
Limitata nel combattimento ma difficile da distruggere; perfetta per creare il Blocco. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Può muovere attraverso unità Nemiche [11.2].</li> <li>• Può Fuggire al termine di un Round di Combattimento Navale (12.74).</li> </ul>		
<b>A0/N1/G0/S1</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 2</b>

<b>FORTEZZA</b>		<b>[Unità di Terra]</b>
Forte in combattimento ma completamente immobile. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un solo Forte per area (7.231).</li> <li>• Può essere costruita in qualsiasi Area di Terra Amica non contesa (7.231).</li> <li>• Ignora il Rifornimento (14.1), i Forti Nat sono costruibili da Produzione di Minore.</li> </ul>		
<b>A2/N3/G4/S3</b>	<b>Movimento di Terra: proibito</b>	<b>Movimento Navale: proibito</b>
<b>CARRO ARMATO</b>		<b>[Unità di Terra]</b>
Molto mobile ma efficace solo contro altre Unità di Terra.		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 3</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>

<b>CONVOGLIO</b>	  	<b>[Unità di Terra] in Mare</b>
Un'unità di Terra in Mare diventa un Convoglio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deve fermarsi entrando in un'Area non di Stretto/Isolette (11.2).</li> <li>• Può fare Invasione per Mare (11.221) contro Terra Nemica.</li> <li>• Non può Ingaggiare o Disingaggiare in mare (11.22).</li> <li>• Non può Sparare o Ritirarsi (12.72).</li> <li>• Attaccabile <i>separatamente</i> a Potere di Fuoco "N" (12.72).</li> <li>• Perde 2 CV per Colpo subito (12.44).</li> </ul>		
<b>A0/N0/G0/S0</b>	<b>Movimento di Terra: proibito</b>	<b>Movimento Navale: 2</b>

<b>FANTERIA</b>		[Unità di Terra]
Unità ben costruita e potente, limitata solo dalla bassa Priorità di Combattimento e movimento.		
<b>A1/N1/G3/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>
<b>MARINES/SNLF</b>		[Unità di Terra]
Unità di Fanteria specializzata, in grado di Sparare quando effettua Sbarchi per Mare.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha una Azione di Combattimento quando effettua Invasione per Mare (11.221).</li> <li>• Le SNLF su <i>Isolette/Stretti</i> ignorano il Rifornimento &amp; Costruiscono come Forti.</li> <li>• Una sola SNLF per area con Isoletta/Stretto (3.244).</li> </ul>		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>
<b>MILIZIA</b>		[Unità di Terra]
Debole unità di Fanteria cinese costruibile da Produzione di Minore <i>Nat</i> (oppure normale Produzione di Fazione). Ignora il Rifornimento, non può fare Convoglio.		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: proibito</b>

## TABELLE DI AIUTO AL GIOCO - SOVIETICO

### SEQUENZA DI GIOCO

#### NUOVO ANNO

- Avanzare l'Anno – Verifica della Vittoria
- Risoluzione del Nuovo Anno
- Dividendi della Pace / Rimescolare
- Ordine di Turno

#### FASE DI PRODUZIONE

- 1° Giocatore – Produzione
  - [In Guerra] verifica del Blocco
  - Determinazione del Livello di Produzione
  - Spendere la Produzione
- 2° Giocatore – Produzione (stesso)
- 3° Giocatore – Produzione (stesso)

#### FASE DI GOVERNO (GIOCO DELLE CARTE)

- Giocare 1 carta Diplo, 1 Intel, o 2 carte Tech corrispondenti, o carte Fabbrica  $\geq$  Costo Industria, OPPURE
  - Passare (3 di fila e termina il gioco delle carte)
- Poi:
- Risolvere la Diplomazia (modificare POP/Ris)
  - Verifica della Mano di Carte (scartare se eccede)

#### STAGIONI

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno (uguale)
- 3° Giocatore – Turno (uguale)
- Fase di Rifornimento [Estate: Blocco]

#### STAGIONE INVERNALE†

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno
- 3° Giocatore – Turno

† *Sovietico: Turni Invernali* (10.41); *USA/Giappone: Turni di Rischieramento* (10.42)

## SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

### DICHIARATE TUTTE LE BATTAGLIE ATTIVE

Il Giocatore Attivo gira tutte le unità a faccia in su (obbligatorio in seguito ad Aggressione)

### RISOLVETE LE BATTAGLIE ATTIVE (PRIMA I RAID)

Il Giocatore Attivo sceglie la Battaglia Attiva da risolvere.

### ROUND DI COMBATTIMENTO (non per i Convogli / Invasioni per Mare)

In ordine di Priorità, le unità svolgono Azioni di Combattimento (il Difensore per primo a meno che non subisca Sorpresa / Sparare per Primi):

- Fuoco: scegliere la Classe del Bersaglio, tirare & implementare i Colpi.
- OPPURE Ritirarsi in Area Amica adiacente non Contesa.
- OPPURE (solo ANS) Ribasare in un'Area di Terra amica non Contesa entro il Raggio.

### RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE DI TERRA

Dopo che tutte le unità hanno effettuato una Azione di Combattimento o quando una sola delle parti rimane nell'Area:

5. Le ANS senza Supporto a Terra *devono* Ritirarsi (le AF Ribasando).
6. La ANS Attive possono Ribasare.
7. Rimettete dritte le unità del Controllante / vittoriose.
8. La Battaglia è risolta. Scegliete la Battaglia Attiva successiva.

### RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE NAVALI

Dopo che tutte le unità hanno effettuato una Azione di Combattimento:

4. Tutte le ANS partecipanti *devono* Ribasare.
5. I Sottomarini possono Fuggire [girateli a faccia in giù].
6. Se la Battaglia non è terminata, iniziate un nuovo Round.

Se in qualsiasi momento durante il Round vi è una sola parte rimasta (ignorando i Sottomarini Fuggiti):

4. Rimettete dritte le unità vittoriose.
5. Le unità ANS vittoriose possono Ribasare.
6. La Battaglia è risolta. Scegliete la Battaglia Attiva successiva.

### FINE DELLA FASE DI COMBATTIMENTO

Quando sono state Risolte tutte le Battaglie Attive, la Fase di Combattimento del Giocatore Attivo termina.

**TABELLA DI CONTROLLO DELLE AREE**

	<i>Controllo</i>	<i>Linea di Rifornimento</i>	<i>Rotta Commerciale</i>
<b>Aree di Terra</b>	Amico		
	Neutrale		
	Rivale		
	Nemico		
<b>Aree di Mare</b>	Aperto		
	Nemico		
	Solo se non è presente alcun Sottomarino Nemico Fuggito		
	Solo attraverso Stretti		

**MOVIMENTO STRATEGICO**

- Doppio raggio di Movimento *entro aree Amiche solamente* (i Mari Aperti sono Amici).
- Non si può Ingaggiare o Disingaggiare.
- AF: non possono iniziare o terminare questo movimento in Mare.

**CREAZIONE DI PARTIGIANI / INSORGENTI**

DURANTE LA FASE DI GOVERNO

- Giocate e scartate una Carta Diplomatica per una Provincia cinese per porre lì un Partigiano.
- Giocate e scartate una carta Jolly Diplomatica per porre un Partigiano in qualsiasi Opzione Partigiani.
- INSORGENTI: giocate due carte Diplomatiche con la stessa Provincia nel vostro Caveau Segreto.

DURANTE LE STAGIONI (TURNO DI GIOCATORE AMICO)

- RIVOLTA DEGLI INSORGENTI (1 Comando): rivelate la coppia di carte Insorgenti nel vostro Caveau Segreto e ponete una Milizia da 2 CV in quella Provincia.
- MILITARIZZAZIONE DEI PARTIGIANI (1 Comando): convertite 1 Partigiano in 1 CV di Milizia (livello di forza o Quadro).
- RECLUTAMENTO DEI PARTIGIANI (con Comandi inutilizzati al termine della Fase di Movimento): per 1 Comando tirate 1d6 (sino al numero di Province Restie) → ogni 6 (5/6 con Propaganda) crea un nuovo Partigiano in qualsiasi Provincia Restia (max 1 / Provincia).

TABELLA DI AIUTO AL GIOCO - RUSSO									
<b>1. SEGNALINI TEMPO</b> Ponete il segnalino ANNO nel 1936 e FASE/STAGIONE nel Nuovo Anno	<b>3. SEGNALINI NELLE TABELLE DI PRODUZIONE</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center; padding: 2px;">IND: 4</td> <td style="width: 33%; text-align: center; padding: 2px;">POP: 6</td> <td style="width: 33%; text-align: center; padding: 2px;">RIS: 8</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 2px;">RECLUTAMENTO ROSSO: 2</td> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 2px;">CPC: 3</td> </tr> </table>		IND: 4	POP: 6	RIS: 8	RECLUTAMENTO ROSSO: 2	CPC: 3		<b>5. CARTE AZIONE</b> Pescatene 6
IND: 4	POP: 6	RIS: 8							
RECLUTAMENTO ROSSO: 2	CPC: 3								
<b>2. PIAZZAMENTO DELLE UNITA'</b> Vedere piazzamento delle unità successivamente nelle tabelle.	<b>4. SEGNALINI DIPLOMAZIA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tutte le Fazioni pongono i 2 segnalini <i>In Pace Con</i>.</li> <li>Il USA/sovietico pongono i loro segnalini <i>Evitare la Cina</i>.</li> <li>Il USA pone i segnalini BrEmp Neutrale e il sovietico il suo Costo Lealtà CPC 6.</li> </ul>								

TECNOLOGIE E BENEFICI	
<i>Radar Navale</i>	Le Flotte Sparano per Prime
<i>Sonar</i>	Flotte S3
<i>Cannoni Automatici</i>	Flotte A2/Portaerei A3
<i>Mezzi Anfibi</i>	Gli Invasori per Mare hanno una Azione Combattimento
<i>Siluri Avanzati</i>	Sottomarini N2
<i>Radar di Difesa Area</i>	AF 2A3 in Territorio Amico
<i>Bombardieri in Picchiata</i>	AF N2
<i>Bombardieri Pesanti</i>	AF Movimento 3
<i>Incendiarie</i>	AF Bombardano @ I1
<i>Jet</i>	AF Sparano per Prime
<i>Spionaggio Industriale</i>	Con carta: Tech rivelate
<i>Scienza [Anno+]</i>	Con carta: Tech indicate
<i>Ricerca Atomica</i>	Si può ottenere la fase successiva
<i>Guerriglia</i>	I Partigiani difendono per primi@ a G1
<i>Riforma Fondiaria</i>	Costo Lealtà CPC = 4
<i>Propaganda</i>	I Partigiani sono Reclutati con 5-6

<b>REGOLE SPECIALI PER IL SOVIETICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Comando di Emergenza:</b> movimenti di 2 unità.</li> <li>• <b>Riserve Russe:</b> Quadri AF, Carri &amp; 2 fanteria arrivano nel Nuovo Anno '45 o nel Nuovo Anno seguente una DoW di Rivale.</li> <li>• <b>Turni Invernali:</b> una carta Comando per qualsiasi Stagione cosnente il Movimento / Combattimento Invernale e Verifiche dei Rifornimenti <i>solo entro la Russia</i>.</li> </ul>

<b>REGOLE SULLA CINA PER IL RUSSO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Entrata delle Unità:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Manciuria:</b> no restrizioni.</li> <li>- <b>Altro:</b> solo se in Guerra contro il Giappone; se accade CCW VP = il minore tra CPC/Reclutamento Rosso.</li> </ul> </li> <li>• <b>Rifornimento:</b> tracciabile solamente attraverso Province controllate <i>occupate</i> da unità russe.</li> </ul>

<b>AGGRESSIONI IN CINA</b>
<p><b>VoN STRANIERA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le VoN straniere entro la Cina fanno solo 1 carta Reazione del Mondo alle Fazioni Rivali.</li> <li>• (la CV dei Forti equivale ancora al Valore di Reclutamento)</li> <li>• Le VoN da parte di Potenze Minori non danno Carte Reazione del Mondo.</li> </ul>
<p><b>VIOLAZIONE DI UNA POTENZA MINORE</b></p> <p>La prima Aggressione Straniera di una Fazione contro una Potenza Minore Rivale (inclusi i suoi Protettorati) dà alla vittima:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Carte Reazione del Mondo = Valore di Raggruppamento della Capitale della Potenza Minore (Nat 4 / Rossi 2), e:</li> <li>• Lealtà (KMT/CPC) incrementata di un livello.</li> </ul>

<b>UNITA' ANS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ignorano i Limiti di Confine (11.52) ed il Rifornimento (14.1).</li> <li>• Ingaggiano per Gruppi di Battaglia in Mare (11.53).</li> <li>• Possono Ritirarsi Ribasando (12.51).</li> <li>• [solo Attaccante] Possono Ribasare alla risoluzione della Battaglia (13.12).</li> <li>• Devono Ritirarsi/Ribasare dopo il Combattimento di Terra senza Supporto a Terra (12.52).</li> <li>• Non possono fare Raid in Territorio Nemico non occupato (11.55).</li> <li>• Mentre fanno Raid, non bloccano le Ritirate nemiche (12.63).</li> </ul>

<b>AVIAZIONE</b>		<b>[Unità Aerea] [ANS]</b>
Unità di supporto estremamente flessibile, ma debole contro qualsiasi bersaglio tranne altre Forze Aeree.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Può muovere attraverso unità Nemiche (11.3).</li> <li>• Quando inizia in Mare può muovere solamente in Territorio Amico (11.3).</li> <li>• Il Movimento Strategico non può iniziare/terminare in Area di Mare (11.4).</li> <li>• Deve Ritirarsi Ribasando (12.51).</li> <li>• Deve Ribasare al termine di un Round Combattimento Navale (12.52).</li> </ul>		
<b>A3/N1/G1/S1</b>		<b>Movimento Aereo: 2 [Terra &amp; Mare]</b>

<b>PORTAEREI</b>		<b>[Unità Navale] [ANS]</b>
Molto mobile ed equipaggiata per affrontare qualsiasi nemico, ma vulnerabile se priva di scorta. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perde 2 CV per Colpo subito (12.44).</li> <li>• N2* = in alternativa può Sparare N1 e Ritirarsi (o Ribasare) [12.74].</li> </ul>		
<b>A2/N2*/G1/S2</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 3</b>
<b>FLOTTA</b>		<b>[Unità Navale] [ANS]</b>
Combattente dei mari.		
<b>A1/N3/G1/S2</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 3</b>

<b>SOTTOMARINO</b>		<b>[Unità Sottomarina] [ANS]</b>
Limitata nel combattimento ma difficile da distruggere; perfetta per creare il Blocco. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Può muovere attraverso unità Nemiche [11.2].</li> <li>• Può Fuggire al termine di un Round di Combattimento Navale (12.74).</li> </ul>		
<b>A0/N1/G0/S1</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 2</b>

<b>FORTEZZA</b>		<b>[Unità di Terra]</b>
Forte in combattimento ma completamente immobile. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un solo Forte per area (7.231).</li> <li>• Può essere costruita in qualsiasi Area di Terra Amica non contesa (7.231).</li> <li>• Ignora il Rifornimento (14.1), i Forti Nat sono costruibili da Produzione di Minore.</li> </ul>		
<b>A2/N3/G4/S3</b>	<b>Movimento di Terra: proibito</b>	<b>Movimento Navale: proibito</b>
<b>CARRO ARMATO</b>		<b>[Unità di Terra]</b>
Molto mobile ma efficace solo contro altre Unità di Terra.		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 3</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>

<b>CONVOGLIO</b>		<b>[Unità di Terra] in Mare</b>
Un'unità di Terra in Mare diventa un Convoglio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deve fermarsi entrando in un'Area non di Stretto/Isolette (11.2).</li> <li>• Può fare Invasione per Mare (11.221) contro Terra Nemica.</li> <li>• Non può Ingaggiare o Disingaggiare in mare (11.22).</li> <li>• Non può Sparare o Ritirarsi (12.72).</li> <li>• Attaccabile <i>separatamente</i> a Potere di Fuoco "N" (12.72).</li> <li>• Perde 2 CV per Colpo subito (12.44).</li> </ul>		
<b>A0/N0/G0/S0</b>	<b>Movimento di Terra: proibito</b>	<b>Movimento Navale: 2</b>

<b>FANTERIA</b>		[Unità di Terra]
Unità ben costruita e potente, limitata solo dalla bassa Priorità di Combattimento e movimento.		
<b>A1/N1/G3/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>
<b>MARINES/SNLF</b>		[Unità di Terra]
Unità di Fanteria specializzata, in grado di Sparare quando effettua Sbarchi per Mare.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha una Azione di Combattimento quando effettua Invasione per Mare (11.221).</li> <li>• Le SNLF su <i>Isolette/Stretti</i> ignorano il Rifornimento &amp; Costruiscono come Forti.</li> <li>• Una sola SNLF per area con Isoletta/Stretto (3.244).</li> </ul>		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>
<b>MILIZIA</b>		[Unità di Terra]
Debole unità di Fanteria cinese costruibile da Produzione di Minore <i>Nat</i> (oppure normale Produzione di Fazione). Ignora il Rifornimento, non può fare Convoglio.		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: proibito</b>

## TABELLE DI AIUTO AL GIOCO - USA

### SEQUENZA DI GIOCO

#### NUOVO ANNO

- Avanzare l'Anno – Verifica della Vittoria
- Risoluzione del Nuovo Anno
- Dividendi della Pace / Rimescolare
- Ordine di Turno

#### FASE DI PRODUZIONE

- 1° Giocatore – Produzione
  - [In Guerra] verifica del Blocco
  - Determinazione del Livello di Produzione
  - Spendere la Produzione
- 2° Giocatore – Produzione (stesso)
- 3° Giocatore – Produzione (stesso)

#### FASE DI GOVERNO (GIOCO DELLE CARTE)

- Giocare 1 carta Diplo, 1 Intel, o 2 carte Tech corrispondenti, o carte Fabbrica  $\geq$  Costo Industria, OPPURE
  - Passare (3 di fila e termina il gioco delle carte)
- Poi:
- Risolvere la Diplomazia (modificare POP/Ris)
  - Verifica della Mano di Carte (scartare se eccede)

#### STAGIONI

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno (uguale)
- 3° Giocatore – Turno (uguale)
- Fase di Rifornimento [Estate: Blocco]

#### STAGIONE INVERNALE†

- Fase di Comando (gioco di carte)
- 1° Giocatore – Turno
  - Fase di Movimento
  - Fase di Combattimento
- 2° Giocatore – Turno
- 3° Giocatore – Turno

† *Sovietico: Turni Invernali* (10.41); *USA/Giappone: Turni di Rischieramento* (10.42)

## SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

### DICHIARATE TUTTE LE BATTAGLIE ATTIVE

Il Giocatore Attivo gira tutte le unità a faccia in su (obbligatorio in seguito ad Aggressione)

### RISOLVETE LE BATTAGLIE ATTIVE (PRIMA I RAID)

Il Giocatore Attivo sceglie la Battaglia Attiva da risolvere.

### ROUND DI COMBATTIMENTO (non per i Convogli / Invasioni per Mare)

In ordine di Priorità, le unità svolgono Azioni di Combattimento (il Difensore per primo a meno che non subisca Sorpresa / Sparare per Primi):

- Fuoco: scegliere la Classe del Bersaglio, tirare & implementare i Colpi.
- OPPURE Ritirarsi in Area Amica adiacente non Contesa.
- OPPURE (solo ANS) Ribasare in un'Area di Terra amica non Contesa entro il Raggio.

### RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE DI TERRA

Dopo che tutte le unità hanno effettuato una Azione di Combattimento o quando una sola delle parti rimane nell'Area:

9. Le ANS senza Supporto a Terra *devono* Ritirarsi (le AF Ribasando).
10. La ANS Attive possono Ribasare.
11. Rimettete dritte le unità del Controllante / vittoriose.
12. La Battaglia è risolta. Scegliete la Battaglia Attiva successiva.

### RISOLUZIONE DELLE BATTAGLIE NAVALI

Dopo che tutte le unità hanno effettuato una Azione di Combattimento:

7. Tutte le ANS partecipanti *devono* Ribasare.
8. I Sottomarini possono Fuggire [girateli a faccia in giù].
9. Se la Battaglia non è terminata, iniziate un nuovo Round.

Se in qualsiasi momento durante il Round vi è una sola parte rimasta (ignorando i Sottomarini Fuggiti):

7. Rimettete dritte le unità vittoriose.
8. Le unità ANS vittoriose possono Ribasare.
9. La Battaglia è risolta. Scegliete la Battaglia Attiva successiva.

### FINE DELLA FASE DI COMBATTIMENTO

Quando sono state Risolte tutte le Battaglie Attive, la Fase di Combattimento del Giocatore Attivo termina.

TABELLA DI CONTROLLO DELLE AREE			
	Controllo	Linea di Rifornimento	Rotta Commerciale
Aree di Terra	Amico		
	Neutrale		
	Rivale		
	Nemico		
Aree di Mare	Aperto		
	Nemico		
	Solo se non è presente alcun Sottomarino Nemico Fuggito		
	Solo attraverso Stretti		

<b>MOVIMENTO STRATEGICO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doppio raggio di Movimento <i>entro aree Amiche solamente</i> (i Mari Aperti sono Amici).</li> <li>• Non si può Ingaggiare o Disingaggiare.</li> <li>• AF: non possono iniziare o terminare questo movimento in Mare.</li> </ul>

<b>REGOLE SPECIALI PER GLI USA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rischieramento Invernale:</b> una carta Comando per qualsiasi Stagione consente movimenti Strategici in Territorio Nazionale o Basi Amiche <i>solamente</i>.</li> <li>• <b>Comando di Emergenza:</b> movimenti di 4 unità.</li> <li>• <b>Costruzione Navale US:</b> nei Nuovi Anni del 42/42/44 unità Flotta, Portaerei &amp; Sottomarino attivano a 1/2/3 CV negli USA.</li> <li>• <b>DoW contro gli USA:</b> le Forze di Reazione US (AF &amp; Quadri di Fanteria) iniziano il Nuovo Anno seguente negli USA.</li> </ul>

<b>TECNOLOGIE E BENEFICI</b>	
<i>Radar Navale</i>	Le Flotte Sparano per Prime
<i>Sonar</i>	Flotte S3
<i>Cannoni Automatici</i>	Flotte A2/Portaerei A3
<i>Mezzi Anfibi</i>	Gli Invasori per Mare hanno una Azione Combattimento
<i>Siluri Avanzati</i>	Sottomarini N2
<i>Radar di Difesa Area</i>	AF 2A3 in Territorio Amico
<i>Bombardieri in Picchiata</i>	AF N2
<i>Bombardieri Pesanti</i>	AF Movimento 3
<i>Incendiarie</i>	AF Bombardano @ I1
<i>Jet</i>	AF Sparano per Prime
<i>Spionaggio Industriale</i>	Con carta: Tech rivelate
<i>Scienza [Anno+]</i>	Con carta: Tech indicate
<i>Ricerca Atomica</i>	Si può ottenere la fase successiva
<i>Guerriglia</i>	I Partigiani difendono per primi@ a G1
<i>Riforma Fondiaria</i>	Costo Lealtà CPC = 4
<i>Propaganda</i>	I Partigiani sono Reclutati con 5-6

<b>TABELLA DI AIUTO AL GIOCO - USA</b>				
<b>1. SEGNALINI TEMPO</b> Ponete il segnalino ANNO nel 1936 e FASE/STAGIONE nel Nuovo Anno	<b>3. SEGNALINI NELLE TABELLE DI PRODUZIONE</b>			<b>5. CARTE AZIONE</b> Pescatene 16
	<b>IND: 6</b>	<b>POP: 11</b>	<b>RIS: 10</b>	
	<b>CITTA' NAT*: 4</b>		<b>KMT: 1</b>	
<b>2. PIAZZAMENTO DELLE UNITA'</b> Vedere piazzamento delle unità successivamente nelle tabelle.	<b>4. SEGNALINI DIPLOMAZIA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutte le Fazioni pongono i 2 segnalini <i>In Pace Con</i>.</li> <li>• Il USA/sovietico pongono i loro segnalini <i>Evitare la Cina</i>.</li> <li>• Il USA pone i segnalini BrEmp Neutrale e il sovietico il suo Costo Lealtà CPC 6.</li> </ul>			

**REGOLE SULLA CINA PER GLI USA**

- **Diplomazia:** le Carte Jolly giocate in Cina pongono DUE segnalini Influenza Nat ciascuno.
- **Entrata delle Unità US:** solo se in guerra contro il Giappone; se lo è CCW VP = il minore tra KMT/Città Nat.
- **Rifornimento US:** tracciabile solamente attraverso Province controllate *occupate* da unità US/BritEmp.

**SOPPRESSIONE DEI PARTIGIANI**

Durante una Fase di Combattimento amica, le unità possono attaccare i Partigiani in Aree non Contese:

1. Girate le unità che fanno Soppressione (non i Forti) a faccia in su.
2. Se Guerriglia → i Partigiani Sparano per Primi @ a G1.
3. Le unità che fanno Soppressione *devono* Sparare (@G):
  - c. Ogni Colpo elimina 1 Partigiano.
  - d. Poi, ogni 6 *crea* un Partigiano.

**AGGRESSIONI IN CINA****VoN STRANIERA**

- Le VoN straniere entro la Cina fanno solo 1 carta Reazione del Mondo alle Fazioni Rivali.
- (la CV dei Forti equivale ancora al Valore di Reclutamento)
- Le VoN da parte di Potenze Minori non danno Carte Reazione del Mondo.

**VIOLAZIONE DI UNA POTENZA MINORE**

La prima Aggressione Straniera di una Fazione contro una Potenza Minore Rivale (inclusi i suoi Protettorati) dà alla vittima:

- Carte Reazione del Mondo = Valore di Raggruppamento della Capitale della Potenza Minore (Nat 4 / Rossi 2), e:
- Lealtà (KMT/CPC) incrementata di un livello.

**REGOLE PER DUE GIOCATORI PER GLI USA****PRODUZIONE CINA UNITA [UC]**

- **Reclutamento:** massimo 1 CV / Provincia.
- **Attivismo:** pescate Carte Azione pari a KMT, a faccia in su. Se giocabile diplomaticamente, ponete lì 1 segnalino Influenza. Altrimenti, aggiungete 1 Reclutamento se possibile. Scartate le carte.

**MAO TSE TUNG**

- La UC può usare valori *sovietici* sulle carte Jolly Diplomazia con doppia Influenza in Cina.
- **Intimidazione:** adiacente alla Russia = adiacente.

**INSURREZIONE:** Durante il Movimento spendete 1 Comando per giocare una carta Diplomazia Cina (carte Jolly: usate solo l'Opzione Partigiani) e ponete lì una Milizia da 1 CV (può costituire Aggressione). Scartate la carta.

**UNITA' ANS**

- Ignorano i Limiti di Confine (11.52) ed il Rifornimento (14.1).
- Ingaggiano per Gruppi di Battaglia in Mare (11.53).
- Possono Ritirarsi Ribasando (12.51).
- [solo Attaccante] Possono Ribasare alla risoluzione della Battaglia (13.12).
- Devono Ritirarsi/Ribasare dopo il Combattimento di Terra senza Supporto a Terra (12.52).
- Non possono fare Raid in Territorio Nemico non occupato (11.55).
- Mentre fanno Raid, non bloccano le Ritirate nemiche (12.63).

<b>AVIAZIONE</b>		<b>[Unità Aerea] [ANS]</b>
Unità di supporto estremamente flessibile, ma debole contro qualsiasi bersaglio tranne altre Forze Aeree.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Può muovere attraverso unità Nemiche (11.3).</li> <li>• Quando inizia in Mare può muovere solamente in Territorio Amico (11.3).</li> <li>• Il Movimento Strategico non può iniziare/terminare in Area di Mare (11.4).</li> <li>• Deve Ritirarsi Ribasando (12.51).</li> <li>• Deve Ribasare al termine di un Round Combattimento Navale (12.52).</li> </ul>		
<b>A3/N1/G1/S1</b>		<b>Movimento Aereo: 2 [Terra &amp; Mare]</b>

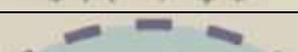
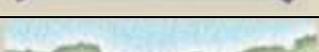
<b>PORTAEREI</b>		<b>[Unità Navale] [ANS]</b>
Molto mobile ed equipaggiata per affrontare qualsiasi nemico, ma vulnerabile se priva di scorta.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perde 2 CV per Colpo subito (12.44).</li> <li>• N2* = in alternativa può Sparare N1 e Ritirarsi (o Ribasare) [12.74].</li> </ul>		
<b>A2/N2*/G1/S2</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 3</b>
<b>FLOTTA</b>		<b>[Unità Navale] [ANS]</b>
Combattente dei mari.		
<b>A1/N3/G1/S2</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 3</b>

<b>SOTTOMARINO</b>		<b>[Unità Sottomarina] [ANS]</b>
Limitata nel combattimento ma difficile da distruggere; perfetta per creare il Blocco.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Può muovere attraverso unità Nemiche [11.2].</li> <li>• Può Fuggire al termine di un Round di Combattimento Navale (12.74).</li> </ul>		
<b>A0/N1/G0/S1</b>	<b>Movimento di Terra: 1 [lungo Costa]</b>	<b>Movimento Navale: 2</b>

<b>FORTEZZA</b>		[Unità di Terra]
Forte in combattimento ma completamente immobile. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un solo Forte per area (7.231).</li> <li>• Può essere costruita in qualsiasi Area di Terra Amica non contesa (7.231).</li> <li>• Ignora il Rifornimento (14.1), i Forti Nat sono costruibili da Produzione di Minore.</li> </ul>		
<b>A2/N3/G4/S3</b>	<b>Movimento di Terra: proibito</b>	<b>Movimento Navale: proibito</b>
<b>CARRO ARMATO</b>		[Unità di Terra]
Molto mobile ma efficace solo contro altre Unità di Terra.		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 3</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>

<b>CONVOGLIO</b>		[Unità di Terra] in Mare
Un'unità di Terra in Mare diventa un Convoglio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deve fermarsi entrando in un'Area non di Stretto/Isolette (11.2).</li> <li>• Può fare Invasione per Mare (11.221) contro Terra Nemica.</li> <li>• Non può Ingaggiare o Disingaggiare in mare (11.22).</li> <li>• Non può Sparare o Ritirarsi (12.72).</li> <li>• Attaccabile <i>separatamente</i> a Potere di Fuoco "N" (12.72).</li> <li>• Perde 2 CV per Colpo subito (12.44).</li> </ul>		
<b>A0/N0/G0/S0</b>	<b>Movimento di Terra: proibito</b>	<b>Movimento Navale: 2</b>

<b>FANTERIA</b>		[Unità di Terra]
Unità ben costruita e potente, limitata solo dalla bassa Priorità di Combattimento e movimento.		
<b>A1/N1/G3/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>
<b>MARINES/SNLF</b>		[Unità di Terra]
Unità di Fanteria specializzata, in grado di Sparare quando effettua Sbarchi per Mare. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ha una Azione di Combattimento quando effettua Invasione per Mare (11.221).</li> <li>• Le SNLF su <i>Isolette/Stretti</i> ignorano il Rifornimento &amp; Costruiscono come Forti.</li> <li>• Una sola SNLF per area con Isoletta/Stretto (3.244).</li> </ul>		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: 2 [Convoglio]</b>
<b>MILIZIA</b>		[Unità di Terra]
Debole unità di Fanteria cinese costruibile da Produzione di Minore <i>Nat</i> (oppure normale Produzione di Fazione). Ignora il Rifornimento, non può fare Convoglio.		
<b>A0/N0/G2/S0</b>	<b>Movimento di Terra: 2</b>	<b>Movimento Navale: proibito</b>

LIMITI DI CONFINE		
2	Pianura	
1	Fiume	
	Deserto	
	Montagna	
	Foresta	
	Stretto	
	Costa	
0	Inaccessibile	

ISOLETTA	RECLUTAMENTO	COSTRUZIONE
Singola 	1 unità/Fazione *	Forte & SNLF
Gruppo 	Nessun limite	Forte & SNLF
Base † 	Nessun limite	Senza restrizioni

\*: Eccedenza eliminata alla fine di una Fase  
 †: le Basi Nemiche Catturate hanno valore VP (18.1)

TIPI DI CITTA'	
CAPITALI PRINCIPALI (POP 3 – RECLUTAMENTO 6)	
SUB CAPITALI (POP 2 – RECLUTAMENTO 4)	
CITTA' (POP 1 – RECLUTAMENTO 1)	
CITTADINE (POP 0 – RECLUTAMENTO 1)	

TABELLA DELL'ANNO

<b>YEAR</b>	1937	1938	1939 	1940 	1941 	1942 	1943 	1944 	1945 
-------------	------	------	--	--	--	---	--	--	--



Nel 45 o nel Nuovo Anno dopo la DoW contro il sovietico a NovoSibirsk o Tashkent.



RISERVE  
RUSSE

**CADRE = QUADRO**

**IL SOLE NASCENTE (2 GIOCATORI):** i Quadri in Hailar e Harbin sono forti permanenti (non possono essere sciolti)

**TOTALE UNITA' Giappone**  
30 unità / 37 CV

**TOTALE UNITA' RUSSE**  
7 unità / 7 CV

**TOTALE UNITA' Cina Rossa**  
2 unità / 3 CV

**IL SOLE NASCENTE (2 GIOCATORI):** ignorate tutte le unità e segnalini russi & cinesi rossi. La Russia è fuori gioco per tutti gli aspetti.



FORZE DI REAZIONE DoW US



Nei successivi 3 Nuovi Anni dopo che gli USA hanno subito DoW.

**CONSTRUZIONE NAVALE US**



Nel 42 a 1 CV  
Nel 43 a 2 CV  
Nel 44 a 3 CV  
OPPURE: nei 3 Nuovi Anni dopo la DoW giapponese agli USA

**IL SOLE NASCENTE (2 GIOCATORI)**

- Aggiungere in Sian: Forte Nat 2 CV + Milizia Nat 1 CV
- Il Quadro nel Punjab è un Forte permanente (non può essere sciolto).

**TOTALE UNITA' US**  
14 unità / 21 CV

**TOTALE UNITA' Cina Nat**  
8 unità / 12 CV

**TOTALE UNITA' BritEmp**  
8 unità / 8 CV