

PACIFIC VICTORY™

PACIFIC THEATER OF WW2

Regolamento in ITALIANO
versione 2.5
A cura di Enrico Buffo

SECOND
EDITION

Designer: Tom Dalglish

ITALIANO



Introduzione

Pacific Victory simula il teatro del Pacifico durante la seconda GM.

La mappa copre circa un terzo della Terra, dal Nord America all'India, dall'Alaska alla Nuova Zelanda.

La vastità del teatro del Pacifico è quindi notevole; la scala che abbiamo usato porta la distanza tra New York a Parigi a soli quattro esagoni!

Le unità militari sono rappresentate da blocchetti in legno che forniscono una elegante meccanica per la "nebbia della battaglia" (Fog of War) e per la riduzione delle forze (step).

Una etichetta autoadesiva deve essere attaccata ad ogni blocchetto, etichette giapponesi sui blocchetti arancioni e etichette alleate sui blocchetti blu, marroni e gialle.

Le unità della Gran Bretagna includono le unità Australiane e della Nuova Zelanda (ANZAC) e le unità Indiane.

Scenari e Vittoria

I giocatori hanno la possibilità di giocare tre diversi scenari: 1941, 1942, o 1943.

La localizzazione storica e le forze delle unità sono differenziate per ogni anno di gioco ed elencate nelle istruzioni del singolo scenario, in alternativa esiste l'opzione del posizionamento libero.

Ogni scenario ha le medesime condizioni di vittoria.

Il gioco prosegue fino a quando una fazione non raggiunge una vittoria decisiva, o fino al turno di giugno 1945 in cui si calcolano i punti vittoria accumulati e si determina in vincitore e la tipologia di vittoria.

Turni di gioco

Pacific Victory si gioca in Turni di Gioco che simulano tre (3) mesi di guerra.

All'inizio di ogni turno di gioco viene fatto un tiro di dadi per stabilire l'iniziativa, il giocatore che ottiene il numero più alto può scegliere di giocare per primo o per secondo.

A quel punto il giocatore 1 sposta alcune o tutte le sue unità, quindi il giocatore 2 fa lo stesso, con la limitazione che le unità che sono state attaccate e quelle soggette a blocco potrebbero non esserlo in grado di muoversi.

Unità che entrano in un esagono occupato dal nemico stanno attaccando, il combattimento è risolto con un unico sistema interattivo;

Rifornimento e produzione

Dopo aver risolto tutte le battaglie si controllano i rifornimenti e si procede al posizionamento dei rinforzi è la Fase logistica nella quale si determina la situazione di rifornimento di tutte le unità e vengono posizionati i rinforzi;

I rinforzi non arrivano seguendo un rigido programma storico; i giocatori possono, entro dei limiti, costruirli come e dove vogliono.

1.0 Turni di gioco

Ogni turno di gioco è composto da cinque fasi:

1.1 Iniziativa

Entrambi i giocatori lanciano due (2) dadi. Il giocatore con il totale più alto vince l'iniziativa e ha la possibilità di giocare per primo o per secondo.

Il giocatore alleato vince i pareggi.

Nei turni soggetti a Tifoni il giocatore 2 tira un dado 1d6 per determinare la zona interessata dal cattivo tempo

1.2 Movimento del primo giocatore

Il giocatore 1 muove le unità amiche. Sono possibili due tipi di movimento: Movimenti strategici (4.12) e Mosse operative (4.11); essi devono essere completati in qualsiasi ordine.

1.3 Movimento secondo giocatore

Il giocatore 2 ripete il passaggio [1.2].

Le unità possono fare qualsiasi mossa legale come rinforzare una battaglia o iniziare una nuova battaglia.

Negli esagoni di battaglia, alcune unità difendenti (pari al numero di unità attaccanti) sono bloccate e non possono muoversi (pinned);

le unità in eccesso possono invece muoversi da un esagono di battaglia. (Vedi 4.5).

Importante:

Quando il giocatore 2 muove unità in una battaglia iniziata dal Giocatore-1 (rinforzi), queste unità non sono disponibili per combattere o prendere colpi per il primo round di combattimento (sono in trasferimento).

Se l'attaccante dovesse vincere la battaglia nel primo turno, si ha il cambio di controllo dell'esagono e quindi le unità rinforzanti arriveranno come unità attaccanti, non difensive.

Le mosse strategiche non possono essere usate per rinforzare una battaglia

1.4 Fase di combattimento

Il combattimento si verifica quando uno dei due giocatori muove le unità in un esagono occupato dal nemico.

Le battaglie sono risolte, una per una, in qualsiasi sequenza decisa dal giocatore 1.

1.5 Fase logistica

Entrambi i giocatori, contemporaneamente:

A) Controllano lo stato di rifornimento delle unità (7.1). Le unità non rifornite non possono ricevere rinforzi e subiscono usura da logoramento.

IMPORTANTE: unità navali non rifornite non tagliano le linee di rifornimento

B) Determinano la produzione sommando i Punti Produzione (PP) e quindi creano nuove unità o aggiungono step alle unità esistenti.

Massimo 1 step se in una base minore, 2 step se in una base maggiore (alla stessa unità o a due unità diverse)

Si passa al turno successivo e si ricomincia con il lancio di dadi per l'iniziativa.

Organizzazione delle Regole

Questo regolamento è stato formattato in modo che la barra laterale (colonna di destra) contenga definizioni, esempi, note di progettazione e suggerimenti per aiutarti a comprendere e apprezzare al meglio il gioco Pacific Victory.

Le barre laterali contengono anche un numero di regole opzionali; è meglio ignorare tutte le regole opzionali finché non si ha familiarità con il gioco.

Scala del gioco

Le unità di terra sono Corpi (Alleati) o Armate (Giappone), ma ogni step è per entrambi approssimativamente una Divisione.

Le unità aeree sono Airforces (Alleati) o Air Division (Giappone), in cui ciascuno step rappresenta 50-100 aerei.

Le unità navali sono divisioni, ciascuna delle quali rappresenta una nave principale o da due a quattro navi medie.

Si presume che tutte le navi di superficie abbiano una scorta di circa quattro cacciatorpediniere per ogni step.

La scala della mappa è di 600 miglia per esagono (circa 1.000 Km).

I turni di gioco durano 3 mesi.

Turni di gioco (Game Turns)

Ci sono 15 turni di gioco (GT), ciascuno rappresenta tre mesi di azione; Un calendario è stampato sul bordo occidentale della mappa;

Ogni Turno ha un modello meteorologico dominante (Monsone, Tifone o nord Pacifico) dettagliato in 6.0.

All'interno di ogni Turno entrambi i giocatori muovono, combattono e controllano i rifornimenti.

Iniziativa

Poiché l'iniziativa è determinata casualmente, il tuo avversario può giocare due turni di seguito.

Cioè, il giocatore che si muove per secondo in un Turno di Gioco può muovere per primo nel Turno di Gioco successivo.

Non puoi mai essere sicuro che un avversario attenderà pazientemente il tuo attacco; può attaccare prima o allontanarsi e frustrare i tuoi piani.

Nebbia di guerra

La "Fog of War" è uno degli aspetti più entusiasmanti di Pacific Victory.

Tranne quando si combatte una battaglia, i blocchetti stanno in piedi con la loro etichetta rivolta verso il proprietario.

Questo promuove il bluff e le strategie innovative perché i giocatori non sono mai certi della forza o dell'identità di un'unità nemica.

Proprio come tutti i generali e ammiragli di successo, devi essere audace e deciso in un'atmosfera di dubbio ed inganno.

Decrittazione codici

Gli alleati avevano tecniche di decrittazione del codice superiori rispetto ai giapponesi.

Per riflettere questo, il giocatore alleato vince i pareggi nel tiro per l'iniziativa; può essere un vantaggio significativo.

Block

Arancione - etichetta Giapponesi

Blu - etichetta Americani (blu e verdi)

Marroni - etichetta Inglesi, Indiani e ANZAC

Giallo: etichetta Cinesi

2.0 LA MAPPA

La mappa ha una griglia esagonale per regolare il movimento e la posizione delle unità.

Le caratteristiche del terreno negli esagoni influenzano l'impilamento (stacking) delle unità, il movimento ed il combattimento.

I LATI degli esagoni hanno spesso un terreno diverso da quello della parte centrale dell'esagono, è importante distinguerli in fase di movimento verso un combattimento.

Due tipi di terreno possono apparire nello stesso esagono o nello stesso lato, ma un tipo sicuramente domina; se la visualizzazione è ambigua assumere per valido il terreno più restrittivo.

2.1 Tipi di terreno.

Libero (clear): il limite di passaggio del lato di esagono è 2

Deserto: il limite di passaggio del lato di esagono è 1

Jungla: Difesa D2. Limite di passaggio del lato di esagono è 1.

Un esagono di giungla nella Nuova Guinea meridionale è impraticabile alle unità di Terra.

Montagna: Difesa D2. il limite di passaggio del lato di esagono è 1 lungo una linea ferroviaria, altrimenti è invalicabile per le unità di terra.

Fiumi: Limite di passaggio del lato di esagono è 1.

Costiero: esagoni costieri e insulari hanno un limite di raggruppamento di quattro (4) unità navali.

Per le unità aeree è uno (1)

L'impilamento delle unità terrestri dipende dalle dimensioni della base.

Mare: esagoni di mare aperto hanno un limite di raggruppamento di quattro (4) unità navali più una (1) unità aerea in battaglia (che deve riatterrare sulla terraferma alla fine della fase di combattimento)

Le unità terrestri non possono occuparli, le unità di marines sono contate come unità navali

2.2 Basi

Tutti gli insediamenti sulla mappa sono basi, esse hanno un codice colore legato alla proprietà originale:

Arancione: giapponese

Giallo: alleati cinesi

Blu: alleati americani

Rosso: alleati britannico / India / Australia

Verde: alleati olandesi

Le basi alleate sono amichevoli per tutte le unità alleate.

2.2.1 Basi principali / Maggiori

Stacking: 2 unità terrestri, 1 aerea e 4 navali.

2.2.2 Basi minori

Stacking: 1 unità terrestri, 1 aerea e 4 navali.

Le dimensioni della base hanno un effetto cruciale sul gioco.

Le basi maggiori forniscono una doppia difesa alle unità terrestri (5.46), hanno limiti di impilamento più elevati e sono essenziali per formare le catene di rifornimento.

2.2.3 Punti di Riferimento

● Piccoli cerchi neri in mappa non sono basi ma punti neutri, solo le unità navali possono concludere il movimento in questi esagoni.



2.2.2 Centri economici

Sono le basi maggiori o minori contenenti un numero, indicano la presenza di strutture produttive significative e risorse belliche come nickel, petrolio, riso, gomma, legname e stagno.

Il valore totale di tutti i centri economici sulla mappa è 60 Punti Produzione (pp).



2.2.3 Basi domestiche (HOME BASE)

Le basi domestiche sono le basi principali nel paese d'origine.

Le nuove unità devono essere costruite nelle basi domestiche ed i rinforzi costruiti in esse hanno il costo normale.

Sono anche la fonte di rifornimento finale per ciascun paese.

Giappone: Kure, Tokyo, Hakodate.

USA: Seattle, San Francisco, San Diego, Panama.

Gran Bretagna: Sudafrica.

Cina: tutte le basi cinesi, sia maggiori che minori



2.3 MapBox

Gli alleati hanno due MapBox, Panama e Sud Africa, essi rappresentano aree fuori mappa, ovvero

centri economici e basi domestiche che non possono essere attaccati o bloccati da unità giapponesi.

Queste MapBox hanno stacking illimitato.

Il movimento verso/da un MapBox richiede movimento strategico (4.12).

Panama rappresenta gli Stati Uniti orientali ed è una delle quattro basi domestiche per le unità americane. Nuove unità navali americane devono essere costruite a Panama.

Il Sudafrica è la base di partenza per tutte le unità britanniche, comprese le unità Australiane e quelle indiane.

Nota: le unità USA possono tracciare la linea di rifornimento con il Sud Africa e le unità britanniche possono tracciare la linea di rifornimento con Panama. Tuttavia, le unità che dipendono da questa "fornitura incrociata" costano di più in fase di costruzione (7.15).



2.4 Linee Ferroviarie

Le linee ferroviarie sono mostrate in rosso sulla mappa, esse vengono utilizzate per il movimento strategico (4.12) e per tracciare la linea di rifornimento (7.1).

Giappone

I tre esagoni che compongono il Giappone sono da considerarsi adiacenti; le unità si possono spostare normalmente tra loro con un limite di attraversamento in caso di battaglia di 1 unità

Fronte Cinese e Manchuria

I giapponesi invasero la Cina nel 1937 ed hanno controllato Pechino, Shanghai e Canton fino al 1945.

Precedentemente occupavano Formosa e la Korea dal 1895 e la Manchuria dal 1931 (8.14)



Costa del Siam

L'esagono del Siam ha due coste che non sono collegate direttamente.

Le unità navali situate in questo esagono sono considerate sulla costa sud (Bangkok) se non diversamente specificato.

Tutte le attività navali come le invasioni marine, i bombardamenti contro la costa (ovest) possono ignorare le eventuali unità navali in difesa presenti sull'altra costa (sud).

Solo le unità navali presenti nella costa sud possono bloccare la base di Bangkok.

Le linee di rifornimento da Bangkok a Rangoon devono usare il rifornimento ferroviario.



Nuova Guinea

L'esagono della Nuova Guinea è contrassegnato intransitabile per le unità terrestri.

Le unità navali possono occupare o passare attraverso questo esagono, le unità aeree possono sorvolarlo ma non atterrare.

Nuova Caledonia

La ricca colonia francese uscì dal controllo di Vichy nel 1940 ed aderì al governo Francese libero alleato.

Divenne quindi la principale base per le forze USA nel Pacifico meridionale.

L'isola aveva il 25% delle riserve mondiali di nickel durante la guerra, componente importantissimo per la produzione di acciaio.

Esagoni e lati di Montagna

Sono da considerare intransitabili.

(esempio Tibet, Nuova Guinea ecc ecc)

Cina, Giappone, Okinawa, Korea

Queste zone sono dentro la zona di comando di entrambi i comandanti alleati Nimitz e Mac Arthur; il primo controlla le unità navali e di marines, il secondo le forze di terra ed aeree.



Isole

Le isole sono trattate come esagoni costieri; il movimento tra le isole nello stesso esagono e sulla terraferma nello stesso esagono è

permesso.

Questo significa, ad esempio, che un'unità di terra da Duch Harbor (isola) può spostarsi via terra ad Anchorage.

Limite di attraversamento è 1 a causa delle montagne.

Zone fuori dal gioco

Messico (1 esagono)

Mongolia (1 esagono)

Tibet (2 esagoni)

USSR (tutti gli esagoni eccetto ATTU)

3.0 TIPI DI UNITÀ

Le unità militari sono rappresentate da blocchetti (BLOCK) che forniscono la meccanica di gioco per quanto riguarda la "nebbia della battaglia" e la riduzione della forza.

Le unità hanno da uno a quattro livelli di forza (STEP).

La forza attuale è indicata dal numero di pallini presenti sul bordo superiore quando un blocco è in piedi di fronte al giocatore proprietario.

Il giocatore nemico non è quindi in grado di conoscere il tipo o la forza di un'unità.

3.1 Unità aeree

Le unità aeree si presume siano un mix di caccia e bombardieri.

Ogni punto di forza della pedina è valutato in 50-100 aerei.

Le unità aeree possono attaccare tutti i tipi di bersaglio.

3.11 Aerei Navali (NA)

Velivoli navali basati a terra usati solo dai giapponesi, muovono un (1) esagono ed hanno una potenza di fuoco pari a A2, N3, G1.



3.12 Aerei Terrestri (AF)

muovono di un esagono (1) ed hanno una potenza di fuoco A2, N2, G2.



3.2 Unità navali

Ogni tipo di unità navale (ad eccezione dei sottomarini) è una squadra che include una unità principale ed una scorta di circa quattro Cacciatorpedinieri per ogni step.

3.21 Portaerei (CV)

Ogni step è valutato come 1 portaerei principale con la sua scorta o 2-3 portaerei leggere con la loro scorta.

Muovono 2 esagoni ed hanno una forza di combattimento variabile a seconda del bersaglio nello stesso esagono. (Vedere 5.4 per il bersaglio)

3.22 Sottomarini (SS)

Ogni step rappresenta 8 sottomarini. Muovono 2 esagoni e hanno capacità di combattimento solo navale.

Possono muoversi, ritirarsi e tracciare rifornimenti attraverso esagoni controllati dal nemico o attraverso unità nemiche.

3.23 Corazzate (BB)

Ogni step è una nave da battaglia con la sua scorta. Le BB muovono 2 esagoni e sparano A1 (flak), N3 (combattimento navale) o G2 (bombardamento a terra).

3.24 Incrociatori (CA)

Gli incrociatori si spostano di due (2) esagoni e sparano A1, N2 o G1.

3.3 UNITA' DI TERRA

Sono unità di terra le fanterie, i carri armati, le guarnigioni, i marines ed i Quartier Generali.

Le unità di terra surclassano le unità aeree e navali al fine del controllo degli esagoni di terra e costieri.

3.31 Quartier Generale (SHQ)

I giapponesi hanno due SHQ, Esercito (IJA) e Marina (IJN).



Gli alleati hanno quattro SHQ:

Wavell (britannico), Chiang-Kai-shek (Cina), Nimitz (USA-CPAC), MacArthur (USA-SWPA).

Gli SHQ comandano il movimento strategico (4.12), non contano per lo stacking, non possono attaccare o rinforzare ma possono difendere normalmente.

IMPORTANTE: SHQ al forza 1 non può attivarsi per il movimento strategico ma può muoversi e combattere normalmente.

Gli SHQ eliminati vengono ricostruiti in qualsiasi base principale amica e rifornita.

3.32 Fanteria (IN)

La fanteria si muove di 1 esagono e può controllare la base che occupa.



Può muoversi attraverso lati d'esagono di mare solo usando una mossa di invasione marina (5.8) o di movimento strategico (4.12).

I giapponesi hanno a disposizione una unità di carri armati e varie unità di Guarnigione (GA) con una capacità di fuoco navale dovuta alla presenza di batterie costiere di difesa.

Le guarnigioni non possono attaccare o rinforzare.

3.33 Marines (MA)

I Marines muovono 2 esagoni (in mare) e 1 esagono a terra. Effettuano le "Invasioni" sotto il comando del quartiere generale navale per i giapponesi o di teatro per gli alleati.

I marines americani hanno una forza maggiore che riflette la presenza di aerei divisionali (5.43)

I marines giapponesi, più propriamente chiamati Special Landing Naval Force (forze speciali da sbarco), hanno una forza massima di 2 step.

3.34 Pedina Base Maggiore

È utilizzata per aggiornare una base minore a base principale con tutti gli effetti relativi. Il costo è 5pp.

Non ha potenza di fuoco e non prende colpi ma controlla l'esagono. È sempre da posizionare visibile a faccia in su.

Viene distrutta immediatamente se l'esagono è occupato dal nemico.

Unit Data Chart

Unit	Move	A-N-G	Cost
Naval Air	1	2-3-1	3PP
Army Air	1	2-2-2	2PP
Carriers ¹	2	2-3-1	4PP
Submarines ²	2	0-2-0	2PP
Battleships ³	2	1-3-2	3PP
Cruisers	2	1-2-1	1PP
SHQ	1	Varies	2PP
Armor	1	1-1-3	2PP
Marines ⁴	2/1	2-1-3	2PP
Infantry ⁵	1	1-1-2	1PP
Major Base	0	None	5PP

¹ Elite Carriers have higher firepowers, but cost is the same. Check the unit and building year.

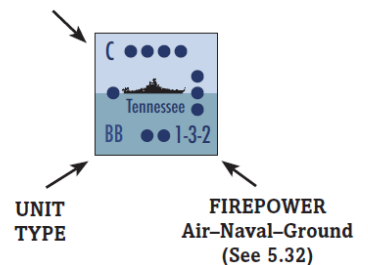
² Allied submarines have firepower 0-1-0 until Sep43.

³ Elite Battleships have higher firepowers. Cost is same.

⁴ Marines move 2 hexes on water, 1 hex on land. Japanese Marines have 1-1-2 firepower.

⁵ Japanese Infantry *Garrisons* are 1-2-1.

COMBAT TURN (A to E) See: 5.21



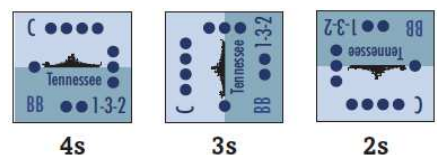
Valore di combattimento (CV)

CV è la misura della forza di un'unità. Le unità sparano tirando dadi in numero uguale al loro attuale CV, il che significa che un'unità 3cv lancia 3 dadi. Il CV corrente di un blocchetto è il numero presente sul bordo superiore dell'etichetta del blocco dal punto di vista del proprietario.

Riduzione degli step

La forza di un blocco può variare tra 1cv e 4cv; alcune unità hanno una forza massima inferiore.

Per ogni colpo preso in combattimento, la forza viene ridotta ruotando il blocco di 90 gradi in senso antiorario. Lo schema seguente mostra la stessa unità BB a 4cv, 3cv e 2cv.



4.0 MOVIMENTO

I giocatori durante il proprio turno possono muovere qualsiasi / tutte le unità amiche. I mezzi-esagoni presenti in mappa sono completamente giocabili. Ogni unità può muovere solo una volta per turno. Ci sono 2 tipi di movimento.

4.11 Movimenti operativi

Ogni unità ha una velocità di movimento operativa di uno o due esagoni per turno. Vedere i dati specifici delle diverse unità (Unit data Chart) Una unità può attaccare soggiacendo al limite di impilamento ed al limite di attraversamento di un lato di esagono.

RIBASAMENTO: ogni unità può ribasarsi in una base amica percorrendo il doppio del suo normale movimento.

Quindi le unità navali possono percorrere 4 esagoni quelle aeree 2 e quelle terrestri 2 esagoni di terreno. Ogni esagono attraversato deve essere amico o neutrale.

4.12 Movimenti strategici (SM)

I movimenti strategici richiedono l'attivazione di un HQ definito.

Per gli alleati deve essere l'HQ relativo al teatro;

Per i giapponesi l'HQ relativo al tipo di unità se terrestre o navale.

Il numero di movimenti strategici possibili è uguale al valore corrente della pedina HQ.

Un HQ a forza 3 (SHQ3) mette a disposizione 3 movimenti strategici.

Ogni movimento strategico permette ad una (1) unità di muoversi per dieci (10) esagoni. È possibile spendere 2 SM per raddoppiare il movimento di una unità.

Un HQ attivato può muoversi normalmente, ribasarsi o anche spostarsi con movimento strategico.

Gli esagoni attraversati devono essere amici o neutrali.

Il movimento strategico è necessario per entrare o uscire da Panama o dal Sudafrica. Dopo il movimento il QG è ridotto di uno step e riposizionato nascosto.

Gli step del quartier generale sono ricostruiti durante la fase logistica (costano 2PP per ogni step).

Il quartier generale può essere attivato solo una volta per ogni fase di movimento.

4.2 Limiti di impilamento (stacking)

L'impilamento è il numero massimo di blocchetti che il giocatore può avere in un esagono (la loro forza effettiva non è rilevante).

Vedere sulla tabella riassuntiva i valori di impilamento.

Il limite all'impilamento si applica dopo che tutti i movimenti sono stati completati; durante il movimento è possibile eccedere tale limite

Negli esagoni di battaglia si applicano i limiti di impilamento per ogni giocatore.

4.3 Limite attraversamento lati di esagono

Questo limite è il numero massimo di unità di Terra che possono attraversare un lato di esagono per entrare in una battaglia.

Il limite è ignorato per il normale movimento non di combattimento.

Il limite è di 2 unità per lati di terreno libero ed 1 unità per gli altri tipi di terreni; i lati alpini (bianchi) non sono transitabili.

I limiti si applicano solo alle unità terrestri che si spostano via terra, le unità aeree / navali lo ignorano, così come le unità terrestri che conducono uno sbarco (5.8).

4.4 Controllo dell'esagono

Ogni esagono può essere Amico, Neutro o Nemico.

Tutte le unità controllano l'esagono che occupano; il cambio di controllo dell'esagono ha effetto immediatamente.

ESAGONI NEUTRALI: sono gli esagoni senza una base e quelli di mare.

Unità terrestri e aeree non possono concludere il movimento in un esagono neutrale.

4.41 Controllo di una base

Le basi sono amichevoli al loro occupante.

Le basi catturate tornano al controllo del proprietario originale se lasciate libere.

Solo le unità di fanteria, carri e marines possono cambiare il controllo di una base.

Le unità aeree o navali non possono cambiarlo ma possono mantenerlo.

Le unità di guarnigione possono mantenerlo ma non cambiarlo non avendo capacità di attacco.

4.42 Controllo prioritario dell'esagono

Le unità aeree non possono atterrare su basi controllate dal nemico e quindi non possono cambiare il controllo degli esagoni.

Le unità aeree possono mantenere il controllo di esagoni di terra / costa, ma devono ritirarsi alla fine della battaglia se è presente una unità terrestre nemica.

Le unità Navali non possono cambiare il controllo di un esagono ma possono mantenere il controllo di una base catturata.

Si devono ritirare dopo la battaglia se presenti unità terrestri nemiche.

Possono BLOCCARE (5.7) la base se non sono presenti unità navali nemiche.

Le unità di terra controllano gli esagoni di terra / costa, alla fine della battaglia costringono le unità aeree e navali nemiche a Ritirarsi o a Bloccare.

4.5 PINNING

Le unità attaccanti impediscono a un numero uguale di unità difendenti (di tutti i tipi) il movimento.

Questo è chiamato Pinning.

Il giocatore in difesa sceglie quali unità sono bloccate.

Le unità "sbloccate" possono invece lasciare l'esagono, muovere (non strategico) e attaccare ovunque tranne che attraverso il lato di esagono dal quale è arrivato il blocco.

Quartier generati "pinned" non possono attivarsi ma si possono difendere normalmente.

4.6 Operazioni aeree

4.6.1 Movimento aereo

Le unità aeree volano di un (1) esagono, forse ingaggiano un combattimento e poi devono atterrare su una base entro il raggio di un esagono anche se catturata in quel turno.

Ignorano il terreno ed i limiti dei lati di esagono.

Ribasamento

Il movimento di "ribasamento" è una mossa di non combattimento.

Grazie allo schieramento accentrato favorisce il giocatore Giapponese.

Movimenti strategici (SM)

Le mosse strategiche consentono di spostare unità a grande distanza o cambiare teatro operativo, sono obbligatori per entrare o uscire da Panama o dal Sudafrica.

Esempio di movimento

L'esempio seguente mostra un attacco anfibio alleato contro Saipan in cui quattro unità giapponesi si stanno difendendo.

Il giocatore Alleato vince l'iniziativa e sceglie di muovere per primo:

Il giocatore 1 (USA) sposta quattro unità (CV3, BB4, CA4, MA3) da Wake a Saipan, in cui sono presenti quattro unità (NA2, SS2, CA3, IN3) giapponesi.

Giocatore 2 (Giappone) sceglie di aggiungere altre due unità alla battaglia, una NA3 da Iwo Jima e una BB3 di Tokyo; queste due unità non parteciperanno al primo turno di combattimento.

Questa battaglia di Saipan, a differenza della battaglia storica combattuta nel giugno 1944, è improbabile che diventi un "tiro al tacchino" per le forze americane.

Se unità nemiche sono nelle vicinanze e non possono essere bloccate è conveniente giocare per secondo così si ha la possibilità di far arrivare rinforzi.

Controllo degli esagoni

Il controllo degli esagoni influenza il movimento strategico, la produzione, i rifornimenti e la vittoria. Ogni esagono può essere Amico, Neutro o Nemico.

Le basi catturate tornano sotto il controllo nemico se si lascia l'esagono.

In breve, le basi nemiche devono essere sempre presidiate con almeno un'unità (nessun sottomarino) per rimanere controllate.

Le unità navali possono bloccare (5.7) unità di Terra o di Aria se non ci sono unità navali nemiche presenti nell'esagono.

Zone di controllo (ZOC)

Le unità non controllano gli esagoni adiacenti; non ci sono zone di controllo (ZOC) in questo gioco.

Basi libere

Le basi vacanti non sono neutrali ma sono amichevoli al loro proprietario originale. Per catturare una base vacante è necessaria una invasione marina (5.8).

Il blocco navale di una base vacante nemica da il controllo della parte "mare" dell'esagono permettendo di tracciare il rifornimento e di effettuare un movimento navale attraverso questo esagono.

Esempio di PINNING

Due unità ne attaccano cinque.

Almeno due difensori sono bloccati, ma le altre 3 (a scelta del difensore) possono spostarsi liberamente con movimento sia operativo sia strategico, possono ribasarsi o attaccare un altro esagono.

Le unità che lasciano l'esagono possono essere sostituite da altre unità che possono entrare con movimento operativo.

Limiti di impilamento (stacking)

Base minore: 1 aereo, 4 navali, 1 terrestre
Base maggiore: 1 aereo, 4 navali, 2 terrestri
Esagono di mare: 4 navali

Attenzione, i marines in navigazione sono considerate unità navali.

4.62 Impilamento unità aeree

Una base minore o Maggiore può contenere una (1) unità aerea. In battaglia è possibile avere solo una (1) unità aerea.

4.63 Pattugliamento

Combat Air Patrol (CAP)

Le unità aeree possono muovere in un esagono adiacente amico o neutrale ed effettuare un pattugliamento difensivo; Qui possono difendere contro l'eventuale attacco o movimento del giocatore che muove come secondo, incluse le unità in ritirata o che si stanno raggruppando. Le unità in CAP che non sono coinvolte in combattimento atterrano (4.61) alla fine della fase del combattimento.

4.7 Operazioni navali

4.71 Movimento navale

Le unità navali e i Marines si spostano di due (2) esagoni. Devono fermarsi quando entrano in un esagono occupato dal nemico o in una base nemica anche se momentaneamente vuota. Esagoni di costa o con isole senza una base possono essere occupate da unità navali.

Eccezione: i sottomarini possono muovere, ritirarsi e tracciare il rifornimento attraverso esagoni e unità controllate dal nemico.

4.72 Stacking navale

Il limite di raggruppamento navale è di quattro (4) unità in qualsiasi esagono di costa, di isole o di mare.

4.8 Operazioni Terrestri

4.81 Movimento terrestre

Le unità terrestri sono le fanterie, i carri, le guarnigioni e i Quartier Generali HQ; Nessuna di queste può attraversare esagoni di mare o fermarsi. Eccezione: le unità di fanteria possono effettuare movimenti di sbarco (5.8) o invasioni marine. Le unità terrestri devono terminare il turno in una base; Lo stacking è di una (1) unità in una base minore e due (2) in una base Maggiore.

PRA/NRA

Le unità cinesi sono divise in 2 fazioni, Armata Popolare Repubblicana (PRA) e l'Armata Nazionale Repubblicana (NRA); esse possono essere unite per fare un combattimento ma poi alla fine della battaglia devono ritirarsi o raggrupparsi in basi differenti.

4.82 Movimento dei MARINES

Le unità di marines sono considerate navali se posizionate su esagono di mare e terrestri se presenti su esagono di terra. Muovono 2 esagoni se in mare ma solo 1 esagono se muovono a terra. I marines Giapponesi effettuano una invasione (5.8) sotto il comando del SHQ giapponese; quelli americani sono sotto il comando del HQ di teatro dove sono posizionati.

5.0 COMBATTIMENTO

Entrambi i giocatori devono completare le rispettive fasi di movimento prima di iniziare il combattimento.

5.1 Esagoni di Battaglia

Il combattimento si verifica quando unità avversarie occupano lo stesso esagono. Tutte le battaglie devono essere risolte. Sono possibili battaglie in diversi esagoni anche adiacenti e ciascuna è risolta in una sequenza scelta dal Giocatore 1. Il combattimento attivato deve essere completamente risolto prima di procedere a quello successivo. Le unità non vengono rivelate fino a quando la loro battaglia non viene attivata.

5.11 Impilamento in combattimento

Nell'esagono di battaglia si applicano i limiti di impilamento ad ogni giocatore. Entrambi i giocatori in una battaglia in una base navale maggiore possono disporre di 1 unità aerea, 4 navali e 2 terrestri.

Nota: Le portaerei contano per l'impilamento navale. Le unità anfibe (Marines) e le unità di fanteria che conducono una invasione marina contano come unità navali finché non sbarcano, a quel punto si conteggiano nell'impilamento terrestre.

5.2 Round di combattimento

Le battaglie vengono combattute per un massimo di tre (3) round di combattimento. Un Round di Combattimento consiste nel far sparare o far ritirare ogni unità presente in un Esagono di Battaglia seguendo la sequenza di combattimento. Dopo che ciascuna unità ha sparato una volta, ripetere la Sequenza di combattimento per il secondo e il terzo giro, se necessario. Se, alla fine del terzo round di combattimento, le unità attaccanti non hanno sconfitto le forze in difesa, devono ritirarsi, ad eccezione di quanto indicato in BLOCCO (5.7).

5.21 Turni di combattimento

Durante ogni Round di Combattimento, tutte le unità hanno un Turno di Combattimento, la sequenza è quella indicata dalla lettera presente sulla pedina: ABCDE. Il difensore spara (o si ritira) per primo.

5.3 Sparare / fare fuoco

Per sparare una unità tira un dado per ogni suo CV (un'unità 3CV tira 3 dadi). Viene segnato un colpo a segno per ogni tiro di dado uguale o inferiore alla Potenza di fuoco dell'unità.

5.31 Valore di combattimento (CV)

CV è la misura della forza di un'unità. Il CV corrente di un'unità è il numero sul bordo superiore dell'etichetta dal punto di vista del proprietario.

5.32 Potenza di fuoco

Le unità possono essere classificate per "A" (Air/Aeree), "N" (Naval/Navali) e "G" (Ground/Terrestri):

A1 / N1 / G1: ogni dado che fa "1" sono colpi a segno
A2 / N2 / G2: 1 e 2 sono colpi a segno
A3 / N3 / G3: 1, 2 e 3 sono colpi a segno

Impilamento di battaglia

In battaglia ogni giocatore può avere il massimo impilamento possibile relativo al tipo di esagono su cui si svolge.

L'affollamento massimo possibile è quello di una battaglia in una base maggiore sulla costa; sette (7) unità, ovvero 1 unità Aerea, 4 Navali e 2 Terrestri per ogni giocatore.

Secondo giocatore in battaglia

Quando il secondo giocatore rinforza con nuove unità una battaglia queste non sparano e non subiscono perdite il primo turno di combattimento in quanto si intendono in movimento. Se la battaglia si conclude al primo turno con la perdita del controllo dell'esagono i rinforzi in arrivo saranno attaccanti e non più difensori.

Quando una base "vacante" è invasa con uno sbarco dal giocatore 1, il controllo dell'esagono cambia nel momento in cui le unità toccano terra (secondo round). Le eventuali unità di rinforzo del giocatore 2 arrivano anche esse al secondo turno. Se le unità mandate in rinforzo sono solo navali potrebbe capitare che l'unità sbarcata prenda il controllo della base ma si ritrova subito bloccata.

Difensore in battaglia

Normalmente il difensore è il giocatore che controllava l'esagono all'inizio della battaglia. Se però il controllo dell'esagono cambia durante il primo turno perché le unità in difesa sono distrutte o sono state ritirate le eventuali unità di rinforzo arriveranno al secondo turno come attaccanti e non più come difensori.

Se il giocatore attaccante sta conducendo una invasione marina le eventuali unità marine di rinforzo del difensore potranno impedire lo sbarco solo se non è già avvenuto.

Dimensione delle armate

Ogni unità di fanteria rappresenta una Armata giapponese o un Corpo americano ma in ogni caso ogni step è una Divisione. Le unità di guarnigione o anfibe giapponesi hanno un massimo di 2 step, i marines americani 3 ed hanno inglobato la componente aerea.

Esempio di fuoco

Una pedina di fanteria a forza 3 tira 3 dadi. Il valore di combattimento è G2 quindi il colpo va a segno con un risultato di dado di 1 o 2.

Colpi in eccesso

I colpi in eccesso ad un bersaglio sono considerati persi, è quindi consigliabile far sparare ogni unità separatamente.



5.4 GRUPPO OBIETTIVO (Target)

Le unità nemiche non possono essere bersagliate individualmente.

Il fuoco viene indirizzato verso un gruppo dichiarato bersaglio.

Ci sono tre gruppi bersagli: unità aeree, navali o terrestri.

Ogni unità non può dividere i colpi ma può sparare solo sul medesimo gruppo bersaglio.

5.41 Dichiarazione obiettivo

Alcune unità possono sparare a due o tre gruppi bersaglio, tuttavia sparano una sola volta per round di combattimento.

L'unità di aerei navali (NA) per esempio, può sparare alle unità aeree (A2), o alle unità navali (N3), o alle unità terrestri (G1).

Tali unità devono dichiarare il proprio gruppo bersaglio prima di sparare, ma questa scelta può cambiare da unità a unità e da round a round.

Se non viene fatta alcuna dichiarazione, si presume che il gruppo bersaglio sia quello del proprio tipo, nel senso che un'unità aerea si presume prenda di mira le unità aeree nemiche (se presenti) a meno che non dichiarino diversamente.

5.42 Combattimenti aria-superficie

Le unità aeree usano la loro potenza di fuoco "G" per attaccare le unità terrestri e la loro potenza di fuoco "N" per attaccare le unità navali.

Il combattimento Aria-Superficie può verificarsi anche quando sono presenti unità aeree nemiche.

5.43 Contraerea (Flak)

Le unità navali e di terra usano la loro potenza di fuoco aerea (contraerea) contro unità aeree solo se il loro gruppo è stato attaccato dall'aria in quel round di combattimento.

Cioè se gli aerei nemici (che sparano prima) sparano su bersagli navali o terrestri, si attiva la contraerea navale/terrestre, altrimenti no.

Eccezione: le portaerei ed i marines hanno nella loro forza insita sia una componente aerea sia la normale contraerea navale; possono quindi scegliere di sparare su qualsiasi tipo di bersaglio disponibile anche se non sono attaccati da quel tipo in quel turno

5.44 Bombardamento navale a terra

Le unità navali usano la loro potenza di fuoco "G" (se presente) per attaccare le unità di terra nello stesso esagono di battaglia.

Il bombardamento di terra non può essere eseguito se sono presenti unità navali nemiche nell'esagono di battaglia.

Cioè, un giocatore deve avere il controllo del mare (che può essere stato preso prima o nello stesso round di combattimento) prima che il bombardamento costiero sia possibile.

Le unità terrestri possono sparare ad unità navali solo se sono state fatte bersaglio da queste durante il medesimo turno di combattimento

5.46 Assegnazione colpi

I colpi vengono distribuiti tra tutte le unità del gruppo bersaglio, dando la precedenza alle unità più forti.

Quando due o più unità del gruppo bersagliato condividono la forza più alta, il proprietario sceglie quale ridurre. I colpi in eccesso su un gruppo bersaglio sono sprecati.

Le unità di fanteria ed i marines non possono essere eliminate dal fuoco aereo o navale, possono essere ridotti a 1cv (non 1/2 cv), ma sono immuni da ulteriori perdite, la loro eliminazione completa può essere fatta solo dalle unità di Terra.

Eccezione: Fanteria e Marines in mare durante un'invasione sono bersagli navali fino a quando non sbarcano e quindi possono essere eliminati dal fuoco aereo o navale.

5.46 Difesa doppia (D2)

Le unità di terra hanno D2 quando difendono esagoni di Giungla o Montagna, o qualsiasi Base Maggiore.

Le unità con D2 perdono uno step ogni due (2) colpi a segno delle forze attaccanti.

Registrare il colpo a segno con una rotazione di un ottavo; notate che la potenza di fuoco non viene influenzata fino a quando non viene preso il secondo colpo.

Un'unità con un "mezzo colpo" deve obbligatoriamente prendere il colpo a segno successivo ricevuto dal proprio gruppo bersaglio (non ci possono essere più pedine della medesima tipologia con mezzi colpi).

I colpi a metà vengono recuperati quando una battaglia finisce o se l'unità colpita si ritira.

5.5 Ritirate

Le unità possono ritirarsi (invece di sparare) nel 1°, 2° o 3° Round di combattimento; i limiti di attraversamento del lato di esagono si applicano ad ogni Round di Combattimento in modo da consentire solo una ritirata graduale. Dopo il 3° Round di Combattimento, la battaglia termina con la seguente procedura:

1. Le unità di terra attaccanti si ritirano se presenti unità di terra in difesa.

2. Le unità aeree attaccanti si ritirano se è presente una qualsiasi unità in difesa.

3. Le unità navali attaccanti si ritirano se sono presenti unità navali in difesa, se sono presenti unità di altri tipi possono procedere al BLOCCO (5.7).

Le unità in ritirata devono obbedire ai limiti di impilamento e di attraversamento del lato di esagono.

Le unità che non possono ritirarsi quando la battaglia finisce vengono eliminate.

5.51 Esagoni di ritirata

Le unità si ritirano del loro normale movimento operativo

Le unità aeree o terrestri si devono ritirare in una base amica.

Le unità navali e di marines possono ritirarsi in un esagono amico o neutrale o che altre unità amiche stanno bloccando.

Vedere 5.8 per le ritirate dopo le invasioni.

5.6 Raggruppamento

Quando una battaglia termina, il Vincitore può Raggruppare, nel senso che può (al momento della vittoria) ritirare una o tutte le unità dall'esagono della vittoria ad un esagono amico o neutrale entro il raggio di movimento.

Si applicano a questo movimento i normali limiti di attraversamento e di impilamento.

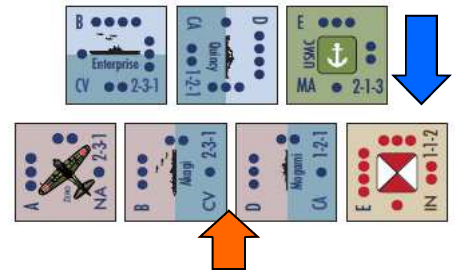
Le unità non si possono raggruppare via mare a meno che non abbiamo attaccato via mare.

Esempio di Combattimento

Nell'esagono di Guadalcanal, tre unità americane stanno difendendo: CV2, CA3 e MA1.

Quattro unità giapponesi stanno attaccando da Rabaul: NA2, CV2, CA2, NA3 e IN3.

Nota: nell'immagine le unità sono mostrate con le loro forze attuali orientate verso le unità nemiche.



Round 1: L'aereo navale giapponese (primo turno di combattimento) spara su N3 e segna un colpo che viene applicato al 3cv Cruiser (la più grande unità navale) riducendolo a 2cv.

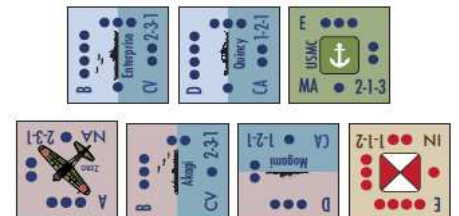
La portaerei americana spara a N3 e segna un colpo che viene applicato alla fanteria giapponese IN3 che è la più forte ed essendo in mare considerata unità navale.

La portaerei giapponese spara a N3 e segna un colpo che può essere applicato all'incrociatore o alla portaerei americana a scelta del proprietario.

(sceglie naturalmente l'incrociatore)
L'incrociatore americano spara a N1 e manca.
L'incrociatore giapponese spara a N1 e segna un colpo che deve essere applicato alla portaerei americana (ora 1cv).

L'unità di Marines americana non può sparare a terra in quanto non ci sono ancora bersagli ma può invece usare la sua componente aerea per attaccare le navi o gli aerei, sceglie gli aerei e mette a segno un colpo.

La Fanteria giapponese non può sbarcare poiché le unità navali nemiche sono presenti.



Round 2: L'aereo della Marina giapponese spara a N3 e segna un colpo che elimina l'incrociatore 1cv.

La portaerei americana sceglie di ritirarsi dall'esagono.

La portaerei giapponese e l'incrociatore non possono sparare a terra (gli obiettivi di terra non possono essere ridotti al di sotto di 1cv).

La fanteria giapponese sbarca.
L'unità Marines americano spara a G3 ma manca.
La Fanteria giapponese spara a G2 e segna un colpo che viene applicato come mezzo colpo (giungla) al marine in difesa.

Round 3: Nessuna delle attività aeree / navali giapponesi influisce sulla battaglia poiché l'unità di Marines americano è 1cv (o meno).

Il Marine fa fuoco su G3 e segna un successo. La fanteria giapponese 1cv che rimane spara a G2 ma manca.

A questo punto si conclude la battaglia.

Il Marine americano ha un mezzo colpo ma viene ripristinato a 1cv.

La fanteria giapponese deve ritirarsi e torna a Rabaul cos' come l'unità aerea. La portaerei e l'incrociatore giapponesi rimangono posizionati con l'etichetta visibile per bloccare l'esagono.

Anche se non rifornito, il Marine non viene eliminato (l'ultimo step è immune da logoramento) ma non può essere rinforzato.

5.7 BLOCCHI NAVALI

Le unità navali attaccanti possono dichiarare un Blocco navale di una base nemica (invece di ritirarsi) a condizione che nessuna unità navale nemica sia presente per contestare l'esagono.

È possibile bloccare anche una base vacante per prendere il controllo della parte di mare dell'esagono.

Le unità di blocco devono rimanere scoperte.

5.71 Il giocatore sottoposto a blocco mantiene il controllo della zona terrestre dell'esagono.

Le sue unità possono entrare ed uscire normalmente e le unità aeree possono atterrare.

5.72 Le unità bloccanti hanno il controllo della porzione di mare.

Ciò significa che il movimento nemico e il rifornimento via mare attraverso tale esagono sono proibiti; viceversa, è consentito il movimento navale amichevole e la fornitura in o attraverso un esagono bloccato.

Le unità non rifornite non possono avviare o mantenere un blocco

5.73 Le unità che dipendono da una base per la fornitura diventano non rifornite se tale base è bloccata. Attenzione, l'effetto può essere mortale!

Le unità bloccate NON sono fuori rifornimento se hanno una linea di rifornimento ferroviario.

5.74 i punti Vittoria o Produzione di una base bloccata per essere contati richiedono il rifornimento ferroviario.

5.75 Le unità aeree possono muovere, ritirarsi e ribasarsi in una base amica sottoposta a blocco.

5.76 Le unità navali possono muovere, ritirarsi o ribasarsi in un esagono che è sottoposto a blocco da parte di unità amiche.

Non possono farlo in esagoni bloccati dal nemico.

5.77 Il combattimento non è obbligatorio in esagoni bloccati a meno che il giocatore bloccato non muova un'unità navale nell'esagono.

Durante ogni Fase di Combattimento, ciascun giocatore può iniziare un normale combattimento con le unità presenti e/o con nuove unità aggiunte all'esagono.

Le unità bloccanti bloccano in combattimento (pin) un numero uguale di unità difendenti.

Le unità bloccanti sono considerate in difesa in caso di battaglie navali ed attaccanti in caso di combattimento a terra.

5.78 i blocchi possono essere mantenuti ma non iniziati durante la stagione dei monsoni, durante l'inverno nel nord pacifico e negli esagoni di tifone.

5.79 Il giocatore bloccante può terminare un blocco semplicemente spostando le sue unità durante la fase di movimento.

Se è tagliato il rifornimento ad una unità che sta bloccando, essa prende uno (1) step di perdita durante la fase logistica come è normale ed inoltre deve immediatamente ritirarsi in un esagono adiacente amico o neutrale.

5.8 Invasioni Marine (sbarchi)

Le Invasioni di mare sono attacchi di marines o fanteria ad un esagono nemico fatte attraverso un lato di esagono di mare. Esse costano 2SM (movimenti strategici) per ogni unità se la base è difesa o 1SM se la base attaccata è vacante.

La distanza alla quale è possibile fare uno sbarco è 2 esagoni.

L'invasione è dichiarata posizionando a faccia visibile una unità.

Se unità nemiche si oppongono ad una invasione sono sempre necessari 2 SM.

Le unità che hanno partecipato ad uno sbarco possono ritirarsi attraverso esagoni amici o neutrali fino ad una base amica entro 2 esagoni di distanza, assoggettate poi alle regole normali di impilamento.

Possono anche ritirarsi in esagoni adiacenti attraverso lati di esagono terrestri.

Le unità che per qualsiasi motivo non possono ritirarsi sono eliminate.

Le unità navali o di Marines possono anche ritirarsi in esagoni amici o vacanti di mare, costieri o di isola.

Le unità terrestri che invadono non possono sbarcare finché tutte le unità navali nemiche nell'esagono della battaglia non si sono ritirate o sono state eliminate.

A quel punto le unità possono sbarcare e quindi iniziare il combattimento a terra.

Il giocatore può scegliere di posticipare uno sbarco fino alla fase di sbarco dei turni 2 o 3 se lo desidera.

Le unità che sbarcano sparano nello stesso round in cui atterrano.

Importante: le unità di marines e di fanteria che conducono una invasione marina si contano ai fini dell'impilamento come unità navali finché non sbarcano, quindi si contano come unità terrestri.

5.9 INCURSIONI (Raids)

Le incursioni costano 1SM per ogni unità.

Le unità che effettuano una incursione (di sorpresa) possono muovere il doppio della distanza, sparano per prime contro qualsiasi bersaglio;

le unità in difesa (se sopravvivono) rispondono al fuoco

e successivamente gli incursori si ritirano immediatamente.

Le incursioni non possono essere usate per rinforzare una battaglia.

Le unità in incursione non possono muovere attraverso esagoni con unità nemiche (eccetto i sottomarini) o basi nemiche anche se vacanti.

Una incursione non è una invasione marina.

Le unità che effettuano una incursione devono tornare alla base di partenza alla fine dell'azione, se nel frattempo questa è diventata controllata dal nemico o è piena è possibile riposizionarle sulla base più vicina amica con la perdita di 1 step.

Non è possibile raggrupparsi dopo una incursione.

BLOCCHI

Gli esagoni di blocco sono unici; un giocatore controlla la parte terrestre, l'altro giocatore controlla la parte marina; Il giocatore che controlla la terra ha il controllo finale dell'esagono ed è il difensore nelle battaglie, il giocatore che blocca interdice il rifornimento ed il movimento navale.

Dal momento che il controllo del territorio non cambia con un blocco, il giocatore bloccato può far atterrare unità aeree in tali esagoni.

Tuttavia, queste unità aeree, a meno che non dispongano di Rail Supply, non saranno rifornite e saranno soggette a logoramento.

I blocchi possono essere mortali poiché possono isolare una base principale e quindi far collassare una catena di approvvigionamento.

Un'intera flotta potrebbe trovarsi senza rifornimenti perché un incrociatore nemico blocca una Base Maggiore a una certa distanza in mappa.

Ricorda, tuttavia, che un'unità navale non rifornita non può avviare o mantenere un blocco.

I sottomarini sono particolarmente letali perché possono attraversare e tracciare rifornimenti attraverso un esagono controllato dal nemico.

Tempistiche delle invasioni

Unità che invadono una base nemica vacante stanno creando una battaglia; non sbarcano e quindi prendono il controllo della base fino alla fine del turno di combattimento.

Quindi non è possibile muovere strategicamente in questa base fino al turno successivo.

Se il giocatore 2 risponde all'invasione con dei rinforzi, essi arrivano al secondo turno.

Una unità del giocatore 1 che quindi sbarca al turno uno può essere bloccata dai rinforzi (navali) mandati dal giocatore 2 se cambia il controllo marino dell'esagono.

Può quindi capitare che il giocatore 1 preferisca ritirarsi subito piuttosto che riuscire a sbarcare per poi essere bloccato.

Le unità sbarcanti atterrano tra l'ultimo fuoco navale ed il primo fuoco terrestre.

Il giocatore che sbarca può decidere di rimandare lo sbarco fisico al secondo o terzo round di battaglia in modo da avere più colpi di preparazione;

Una volta effettuato lo sbarco, il combattimento terrestre procede normalmente.

Incursioni

Le incursioni consentono un attacco a lungo raggio per un singolo round di combattimento.

L'unità bersaglio scelta deve avere il turno di combattimento precedente, nel senso che una BB non riesce ad effettuare un raid su una CV, ma una CV può effettuare un raid su una BB.

Quindi, i raid sono più efficaci se fatti da unità più votate come aerei, sottomarini, e portaerei.

Possono essere usati per bombardare il Giappone da Saipan, o organizzare una incursione di portaerei giapponese a Ceylon.



6.0 METEO

6.1 Monsoni

Il periodo dei monsoni influisce nel turno JUN (i tre mesi estivi) in tutti gli esagoni in cui è presente il terreno Giungla.

I monsoni non influenzano i movimenti ma i combattimenti a terra sono ridotti ad un (1) turno solo.

Le incursioni ed i movimenti strategici sono proibiti da e verso esagoni di monsoni.

Le invasioni marine sono consentite ma i combattimenti durano solo due (2) turni.

6.2 Nord Pacifico

La regione a nord della linea tratteggiata blu è famosa per le tempeste in inverno e le nebbie fitte in tarda primavera.

Nei turni DEC e MAR, le unità possono entrare, uscire o muoversi all'interno della zona, ma non possono ingaggiare combattimenti.

Le incursioni, gli sbarchi ed i movimenti strategici sono proibiti.

Basi Maggiori non possono essere costruite in questa zona.



6.3 Tifoni (Typhoon)

Ci sono sei esagoni di tifone segnati sulla mappa.

Durante ogni turno di gioco SEP, il giocatore che perde

l'iniziativa tira un dado; il valore che risulta indica la presenza di un tifone particolarmente distruttivo in quella posizione.

Tutte le unità in quell'esagono e in ciascun esagono adiacente sono colpite dalla tempesta.

Le unità all'interno della zona del tifone non possono muoversi, nemmeno per lasciare la zona, le unità all'esterno non possono entrarci o spostarsi attraverso e non possono ricevere eventuali rinforzi.

7.0 LOGISTICA

Ogni turno di gioco termina con una fase logistica durante la quale vengono determinati rifornimenti e sostituzioni.

7.1 Rifornimenti

Il rifornimento di tutte le unità è controllato durante la fase logistica.

Le unità non rifornite non possono ricevere rinforzi in questa fase e sono soggette a logoramento immediato, perdono uno (1) step.

Le unità di terra a forza uno (1) non sono soggette a logoramento.

Importante: unità navali fuori rifornimento non possono tagliare linee di rifornimento nemiche.

7.11 Linee di rifornimento

Le unità sono rifornite quando si trovano ad uno (1) o due (2) esagoni amici o neutrali o collegati con ferrovia da una Base Maggiore rifornita.

Questa base deve essere in grado di tracciare una linea di rifornimento verso le basi domestiche (HOME BASE) (2.23).

Una linea di rifornimento è una "catena" di basi maggiori amiche distanti fino a tre (3) esagoni di distanza attraverso esagoni amici o neutrali e che termina in una base HOME.

Le linee di rifornimento possono essere ferroviarie o marine o una combinazione di queste.

I rifornimenti possono essere tracciati attraverso basi nemiche vacanti o occupate a patto che siano sottoposte a blocco da unità amiche.

7.12 Rifornimento CINA

Le unità cinesi sono sempre rifornite in qualsiasi base all'interno del territorio cinese.

Se posizionate fuori da questo hanno bisogno di una linea di rifornimento marina o ferroviaria che le collega ad una base maggiore cinese.

7.13 Rifornimento INGLESE

Le unità inglesi, australiane (Anzac) e indiane tracciano il rifornimento verso il Sud Africa passando da Batavia, Bombay, Colombo, Melbourne e Perth.

7.14 rifornimento AMERICANO

Le unità americane tracciano il rifornimento verso una base negli USA attraverso le Hawaii, o verso Panama passando da Samoa o Tahiti.

7.15 Rifornimento incrociato alleato

Le basi e le unità alleate possono tracciare la fornitura a Panama o in Sud Africa.

Le unità britanniche che ricorrono a Panama evitano l'attrito, ma i costi di ricostruzione sono raddoppiati.

Lo stesso vale per le unità USA che si riforniscono dal Sud Africa.

7.2 Rimpiazzi

Dopo aver determinato la situazione di rifornimento e quindi applicato l'attrito alle unità, i giocatori ricevono e dispiegano simultaneamente i rimpiazzi.

Le unità non rifornite non possono ricevere rimpiazzi.

7.21 Punti di produzione (PP)

Entrambi i giocatori hanno un numero di Punti Produzione (PP s) che variano al variare del controllo dei centri economici sulla mappa.

I giocatori spendono i propri PP per costruire nuove unità o aggiungere rimpiazzi alle unità esistenti.

7.22 Centri economici

I giapponesi iniziano il gioco (dicembre 1941) con centri economici per un valore di 14 punti, mentre gli alleati hanno 46 punti.

Le basi catturate contano per il conteggio dei PP, ma devono essere presidiate o altrimenti il controllo ritorna al proprietario originale (i PP olandesi sono britannici).

I PP giapponesi catturati dagli Alleati sono assegnati a chi controlla la base.

I centri economici devono essere riforniti per fornire PP.

Come le unità, devono essere in grado di tracciare una linea di rifornimento di uno o due esagoni verso una Base Maggiore e quindi da qui essere collegati ad una linea di Rifornimento valida verso una Base domestica (7.11)

E' valido anche il rifornimento incrociato (7.15).

Le basi bloccate non forniscono PP a meno che non abbiamo un collegamento ferroviario

Tifoni - Typhoons

Chiamato dai cinesi tai-fung, che significa "grande vento", i tifoni sono l'equivalente nel Pacifico degli uragani Atlantici.

Le velocità del vento possono superare i 150 nodi. Ci sono in genere 12-18 tifoni ogni stagione, alcuni peggiori di altri, ma tutti negativi per gli spostamenti locali.

Una tempesta importante a 300 miglia ad est delle Filippine affondò tre cacciatorpediniere statunitensi nel Dec/44, e un altro nell'Ottobre 45 causò grandi danni alla flotta degli Stati Uniti attraccata ad Okinawa (dove la pianificata invasione del Giappone nel novembre/45 si sarebbe dovuta radunare se la guerra non fosse finita in agosto)

Linee di rifornimento (catene di rifornimento)

Una Base Maggiore deve essere rifornita per funzionare come Fonte di Rifornimento per le unità, il che significa che deve tracciare una catena di rifornimenti ininterrotta passando attraverso Basi Maggiori amiche verso una HomeBase.

Ogni collegamento nella catena di approvvigionamento può essere di non più di tre esagoni (eccetto per l'ultimo collegamento a una Map Box).

Esempi di linee di rifornimento alleate.

- [1] Figi - Tahiti - Panama.
- [2] Figi - Samoa - Panama.
- [3] Auckland - Melbourne - Sud Africa.
- [4] SAIPAN - Kwajalein - Hawaii - San Diego.
- [5] MANILA - Darwin - Nuova Caledonia - Samoa - Panama.
- [6] MANILA - Batavia - Sud Africa.

Esempio 1: se Samoa è occupata dai giapponesi e anche Tahiti è occupata (o bloccata), le catene di approvvigionamento [1] e [2] vengono tagliate.

Le Figi sarebbero ancora in rifornimento a condizione che abbiano un collegamento di fornitura con il Sudafrica, come [3].

Esempio 2: La catena di fornitura [4] richiede che Saipan e Kwajalein, essendo basi giapponesi, rimangano controllati dalle unità alleate.

Ciò significa controllo sia terrestre che marittimo. Un blocco non è sufficiente per stabilire un collegamento di approvvigionamento, sebbene sia sufficiente per romperne uno nemico.

Esempio 3: Guardando le catene di approvvigionamento di Panama [5] e Sudafrica [6].

Se il collegamento Panama viene tagliato, Manila può collegarsi al Sud Africa tramite Batavia.

Le unità americane presenti sono rifornite ma possono essere rinforzate a costo doppio.

Se anche il secondo collegamento è tagliato Manila non è più rifornita, il suo 1PP non va conteggiato, e le unità non possono ricevere rinforzi e soffrono di attrito.

Ai giapponesi basta una singola unità marina che blocca Manila per ottenere il medesimo risultato.



PACIFIC VICTORY™

7.23 Unità in RISERVA

Le unità non schierate sulla mappa sono costruibili con i punti produzione disponibili durante il fase logistica.

È utile mantenere anche le unità fuori mappa nascoste per mantenere segrete le scelte di produzione.

NOTA: alcune unità hanno un anno stampato in alto a destra, è l'anno di entrata in servizio reale e quindi dopo il quale possono essere costruite.

7.24 Costi unitari

Ogni unità ha un costo per STEP come indicato sulla tabella dati unità.

Le unità possono essere solo costruite su basi amiche.

La dimensione della base limita il numero di STEP che possono essere costruiti:

Panama:	4 step
Sud Africa:	3 step
Base Maggiore:	2 step
Base minore:	1 step.

Un massimo di due (2) step può essere aggiunto a qualsiasi unità esistente in gioco. In fase di costruzione una nuova unità alla forza 1 è calcolato come primo step.

I Punti Produzione non spesi durante la fase logistica sono persi (non si accumulano).

7.25 Forze USA

I PP americani vengono spesi sulle unità americane, tranne 1pp o 2pp che possono essere assegnati in Cina se Dhaka è rifornita e alleata.

Le nuove unità devono essere costruite sulle HOME BASE, tranne che le nuove unità navali che devono essere costruite a Panama.

7.26 Forze britanniche e indiane

Le forze indiane sono cinque corpi di fanteria.

I PP britannici vengono spesi in qualsiasi unità indiana; 1pp può andare in Cina se Rangoon è rifornita e alleata.

Le nuove unità indiane devono essere costruite presso una base amichevole e rifornita in India (incluso Ceylon).

Le unità inglesi aeree e navali devono essere costruite in sud Africa.

Gli step possono essere aggiunti a unità rifornite ovunque.

7.27 Forze Anzac (Australiane)

I PP britannici sono usati per rifornire le unità ANZAC.

Le unità Anzac sono quattro (4) corpi di fanteria, una aerea (RAAF) e una navale (RAN, un incrociatore).

Le nuove unità di fanteria ANZAC possono essere costruite in una base Maggiore amica e rifornita in Australia o in Nuova Zelanda.

Le unità RAAF e RAN sono costruite solo in Sud Africa.

Gli step possono essere aggiunti a unità rifornite ovunque.

7.28 forze cinesi

I PP cinesi devono essere spesi per loro proprie unità.

Le nuove unità devono essere costruite in basi amiche in Cina. Gli step possono essere aggiunti a unità rifornite ovunque.

8.0 SCENARI

I giocatori hanno la possibilità di giocare in uno dei tre scenari:

1941: Rising Sun	4 ore
1942: High Noon	3 ore
1943: Setting Sun	2 ore

Ogni partita ha le stesse condizioni di vittoria, ma inizia in un momento successivo della guerra. Quelli indicati sono tempi di gioco indicativi per giocatori esperti.

8.1 Livelli di vittoria

Pacific Victory viene giocato fino a quando un giocatore ottiene una Vittoria decisiva, o fino al completamento del turno di Giugno 1945.

A questo punto, il giocatore giapponese contabilizza i Punti Vittoria (VP) e consulta la tabella seguente:

JVPs	Victory Level	TPs
25+	Japanese Decisive	3
16-24	Japanese Victory ('45)	2
13-15	Stalemate ('45)	1/1
6-12	Allied Victory ('45)	2
0-5	Allied Decisive	3

I Punti Vittoria sono uguali ai Punti Produzione.

I punti di torneo (TP) possono essere usati per confrontare i risultati del gioco in partite successive.

8.11 Vittoria decisiva

Il gioco termina immediatamente se un giocatore raggiunge i valori per una Vittoria Decisiva dopo ogni turno di gioco.

8.2 Dispiegamento delle unità

Ogni scenario indica la forza e la posizione delle forze alla partenza.

Piazzate le unità negli esagoni indicati alla loro forza.

Quindi, BB3 indica una nave da guerra alla forza 3CV e NA2 indica una pedina aerea navale di forza 2CV.

8.21 Dispiegamento libero

Lo schieramento libero consente ai giocatori di escogitare le proprie strategie di guerra dall'inizio e riflette meglio la nebbia di guerra presente negli schieramenti nemici iniziali.

- Posizionare le unità seguendo le indicazioni dello scenario.
- Spostare le unità a piacimento dal base a base, senza modificare la loro forza attuale e mantenendo lo stesso numero totale di unità in ciascuna posizione di partenza.

Eccezione: Nello scenario del 1941, il giocatore Alleato non può modificare le forze presenti nelle Hawaii perché qualsiasi unità dispiegata sarebbe stata affondata o danneggiata nell'attacco a Pearl Harbor. Allo stesso modo la forza giapponesi presenti a Truk non possono essere modificate.

ESEMPIO

COSTRUZIONE GIAPPONESE

Il giocatore giapponese ha a disposizione 18PP e decide di costruire 2 nuove unità (*) nella base Home ed aggiungere 6 step di rinforzi a cinque diverse unità in gioco:

STEPS	LOCATION	COST
*AF2	KURE (New Unit)	4PP
CA2	SINGAPORE	2PP
IN1	BANGKOK	1PP
SS2	RABAU	4PP
CV1	TRUK	4PP
BB1	TRUK	3PP
TOTAL		18PP

ESEMPIO

COSTRUZIONE ALLEATA

Il giocatore Alleato ha a disposizione 24PP americani e 12PP Inglesi e li spende nel seguente modo:

STEPS	LOCATION	COST
*CV2	PANAMA (New)	8PP
*CA2	PANAMA (New)	2PP
*AF2	SEATTLE (New)	4PP
SHQ1	HAWAII	2PP
IN1	HAWAII	1PP
IN2	FIJI	2PP
AF2	NEW CALEDONIA	4PP
CHINA	VIA DHAKA	1PP
USA TOTAL		24PP
*BB1	SOUTH AFRICA (Home)	3PP
*IN2	CALCUTTA	2PP
*IN2	COLOMBO	2PP
IN1	RANGOON	1PP
IN2	BRISBANE	2PP
CA2	SYDNEY	2PP
BRITISH TOTAL		12PP

ACCORPAMENTO delle unità

L'opzione di accorpamento / fusione di unità è stata eliminata con queste regole versione 2.5.

Le nuove unità inserite e le regole di ricostruzione aggiornate hanno reso non necessaria la possibilità di fusione di unità.

9.0 REGOLE OPZIONALI

9.1 Primo Air Strike (di sorpresa)

Il primo attacco aereo contro unità navali può essere determinato in modo casuale con modificatore legato alla quantità di aerei in gioco per ogni giocatore. Entrambi i giocatori tirano due dadi (2d6) e aggiungono 1 per ogni step aereo presente nell'esagono di battaglia, incluse le portaerei, ma non incluse unità aeree o portaerei in trasferimento per rinforzo di battaglia.

Per esempio, un giocatore con AF3 e CV2 in una battaglia ha un valore di 2d6 + 5.

Il giocatore con il totale maggiore si simula che scopre prima la flotta nemica e quindi ottiene il vantaggio del primo attacco per tutti le unità che hanno lo stesso turno di combattimento per l'intera battaglia.

Quindi se l'attaccante vince il tiro di ricerca ad esempio, le unità con lettera "B" in attacco fanno fuoco prima delle unità "B" in difesa.

NOTA: la ricerca aerea non influisce sullo stato di difensore nell'esagono.

9.2 ASW

I sottomarini diventano un gruppo obiettivo separato.

Possono essere attaccati solo da unità dotate di capacità di Combattimento Anti Sottomarino (ASW).

Le unità navali alleate (eccetto le CV) hanno potenza di fuoco ASW di N2 ed giapponesi hanno N1.

Le potenze di fuoco delle unità aeree, portaerei e sottomarine restano invariate.

9.3 Banzai

Durante il combattimento terrestre il giocatore giapponese può scegliere di fare un attacco suicida "Banzai" con una unità di fanteria o di marines

L'unità acquisisce potenza di fuoco G3 per un turno di fuoco contro un'unità bersaglio designata, viene però eliminata se l'unità bersaglio non è eliminata.

9.4 Difesa fanatica

Fanteria e marines giapponesi hanno D2 in difesa se sono in una base minore, e dichiarano di non ritirarsi.

9.5 Turno di combattimento 4

Viene giocato un quarto round di combattimento che simula un turno di inseguimento delle unità in rotta.

In questo round il Difensore può sparare mentre l'attaccante si ritira nella normale sequenza di combattimento.

9.6 MacArthur's War

Gli Stati Uniti devono spendere almeno uno terzo dei PP in ciascuno dei due teatri di guerra CPAC e SWPA.

Il terzo rimanente può essere speso come desiderato.

Questo spesso rende interessante il tavolo politico se il due comandi sono gestiti da Giocatori diversi.

9.7 Superamento (overrun)

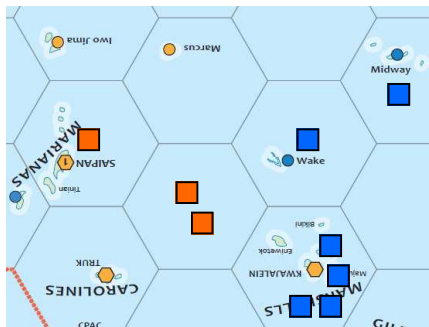
I giocatori possono spostare operativamente unità attraverso unità nemiche bloccate.

ESEMPIO: le unità americane occupano Midway, Wake e Kwajalein.

I giapponesi occupano Saipan e hanno due unità nell'esagono di mare tra Saipan e Kwajalein.

Il giocatore alleato muove una unità navale da Midway e un'unità aerea da Wake per bloccare le due unità giapponesi nell'esagono di mare.

A questo punto quattro unità navali americane possono passare da Kwajalein attraverso l'esagono di mare per attaccare Saipan.



9.8 Cina rimossa

È possibile giocare una partita più breve rimuovendo il teatro cinese dal gioco con le seguenti modifiche:

[1] Cina, Tibet, Mongolia e Unione Sovietica sono fuori dal gioco, tranne gli esagoni costieri che sono considerati amichevoli al Giappone, in gioco normalmente per le unità navali e validi per far passare il rifornimento marittimo.

[2] Rimuovere tutte le unità cinesi.

[3] Ridurre le riserve di forze giapponesi di 1xAR, 4xIN, 2xGA e 3xAF.

[4] I punti vittoria giapponesi (JVP) sono aumentati di + 5vp per fare il conteggio sulla tabella 8.1

(sono i VP conquistati e mantenuti dal Giappone in Cina).

9.9 Fine variabile Di: Fred Bauer

I comandanti, ovviamente, non sapevano la data esatta in cui sarebbe terminata la Guerra del Pacifico.

Per rendere variabile questo termine a partire dal primo turno di gioco del 1944, il giocatore giapponese tira un dado.

Turn	Result	VP Effect
Mar44	1	-3VP
Jun44	1-2	-2VP
Sep44	1-3	-2VP
Dec44	1-4	-1VP
Mar45	1-5	-1VP
Jun45	No Roll	+0VP

ESEMPIO: se il risultato del dado è 1, 2 o 3 ad inizio settembre, il gioco termina immediatamente, togliere 2vp al totale giapponese per determinare il tipo di vittoria.

10.0 Victory in Europe

È possibile giocare in contemporanea i due giochi.

A causa delle differenze di scala il trasferimento di unità da un contesto all'altro non è pratico, ma la produzione industriale invece è possibile trasferirla e lo si può fare ad ogni turno.

Eventi di guerra in EUROPA

Questi elencati sono eventi in Europa che possono influire sui livelli di produzione nel Pacifico a partire dal successivo turno di gioco.

Egitto in mano dell'asse:

Inglese -1pp se il Cairo è controllata dalle forze dell'Asse.

Petrolio del medio oriente

Se l'IRAQ è controllato dalle forze dell'asse, ridurre la Gran Bretagna di 1pp.

Ridurre di 2pp se anche l'Iran è controllato dall'asse.

Inghilterra caduta

se Londra è controllata dall'asse, Gran Bretagna - 2pp.

Italia si arrende:

se l'Italia si arrende e il canale di Suez riapre, Gran Bretagna + 1pp.

Russia su arrende:

Giappone + 2 punti

Harbin viene considerata come base giapponese (non è richiesta una guarnigione per mantenere il controllo).

Germania si arrende

USA + 3pp,

Gran Bretagna + 1pp.

Battaglia dell'Atlantico

Gran Bretagna -1pp se la casella Convoglio è occupata dall'asse.

No-Vichy:

Se la Francia sopravvive o se non c'è l'evento Vichy, il giapponese non può schierare/entrare a Hanoi e Saigon.

Bangkok è in gioco normalmente.

Eventi di guerra nel Pacifico

I seguenti eventi del Pacifico influenzano il fronte europeo dal turno di gioco successivo:

Vittoria decisiva giapponese: Gran Bretagna -2pp e USA -2pp, ogni produzione.

Vittoria alleata decisiva: Gran Bretagna + 2 punti e USA + 4pp, ogni produzione.



JAPAN: 14PP

Tokyo (4): IJA4, IN3, AF1, BB3 *Ise*.
Kure (6): IJN4, IN2, MA2 *Kure*, NA2, BB3 *Nagato*, BB1 *Yamato*.
Hakodate (2): IN1, MA1 *Maizuru*.
Seoul (1): GA2.
Harbin (2): GA2, AF1.
Peking (2): IN3, GA2.
Shanghai (3): IN3, AR3, AF3.
Canton (3): IN3, IN3, AF2.
Okinawa (1): GA1.
Formosa (5): IN2, IN1, AF2, SS2, CA2.
Hanoi (3): IN3, NA3, CA3.
Saigon (4): IN2, NA3, BB2 *Fuso*, CA3.
Bangkok: IN2, AF2.
Palau (4): GA1, MA1 *Sasebo*, CV1 *Soryu*, CA2.
Truk (6): IN2, IN1.
 Airfleet: CV3 *Akagi*, CV3 *Shokaku*, BB2 *Kongo*, CA3. See: Special Rule #1.
Saipan (2): GA2, SS3.
Kwajalein (5): NA2, MA2 *Yokosuka*, GA1, SS3, CA2.

REGOLE SPECIALI

Flotta di attacco Giapponese

Il gioco inizia supponendo che si sia verificato l'attacco aereo giapponese a Pearl Harbor.

La flotta di ritorno è schierata a Truk, ma non può muoversi nel turno di apertura.

Esercito filippino

L'unità di fanteria IN1 a Manila rappresenta l'esercito filippino e non può essere ritirata da questo esagono.

Altre unità possono fuggire dalle isole una volta iniziata la guerra.

Se eliminata può essere ricostruita in una base USA mentre il Quartier Generale SHQ MacArthur può essere ricostruito in qualsiasi base maggiore in Australia.

Attacco a sorpresa

Il giocatore giapponese ha sempre l'iniziativa nel primo turno, e gli Alleati non hanno Difesa Doppia in nessun esagono eccetto che in Cina.

ALLIES: 46PP

UNITED STATES: 25PP

Dutch Harbor (1): CA2.
Anchorage (2): IN1, AF1.
Seattle (1): AF2.
San Francisco (2): IN2, AF1.
San Diego (3): IN1, SS1, CV1 *Lexington*.
Panama (2): MA1, BB3 *New Mexico*, CA2.
Hawaii (5): SHQ1 *Nimitz*, IN2, BB1 *Tennessee*, AF2, CA3.
Midway (2): AF1, SS2.
Johnston Is. (2): CV2 *Enterprise*, CA4.
Samoa (1): CA1.
Manila (4): SHQ1 *MacArthur*, IN1, AF2, SS2.
Davao (1): CA1.
Borneo (1): SS1.

BRITISH EMPIRE: 17PP

South Africa (1): CV1 *Illustrious*.
Bombay (1): IN1.
Columbo (2): IN1, CA2.
Calcutta (2): SHQ1 *Wavell*, IN2.
Rangoon¹ (1): IN2.
Singapore (3): IN2, RAF1, BB2 *King George V*.
Sydney (2): IN2 (ANZ), RAAF1.
Brisbane (2): IN1 (ANZ), CA2 RAN.
Darwin (1): IN1 (ANZ).
Port Moresby (1): IN1 (ANZ).

CHINA: 4pp*

Lanchow (2): PRA3, PRA2.
Chungking (4): SHQ2, IN4, IN4, AF3.
Kunming (2): IN3, AF2 *Flying Tigers*.

1) gli inglesi e gli USA possono trasferire PP alla Cina solo se Rangoon è in mani alleate e rifornita.

NOTA

I nomi delle navi sono relativi alla CLASSE, non alla nave specifica. Gli incrociatori sono generici.



1941	JAPAN	ALLIES
SHQ	2/8s	4/5s
NA	4/10s	•
AF	6/11s	10/16s
CV	3/7s	3/4s
SS	3/8s	4/6s
BB	5/11s	3/6s
CA	6/15s	8/17s
AR	1/3s	•
MA	4/6s	1/1s
IN	14/31s	19/36s
GA	7/11s	•
TOTAL	55/121s	52/91s

DISPIEGAMENTO OPZIONALE

Attacco aereo a Pearl Harbor

Pearl Harbor è un evento difficile da simulare in un grande gioco strategico.

Può essere ripetuto prima che il gioco abbia inizio come una incursione raid (5.9) della Flotta Aerea Giapponese composta da due portaerei contro una forza difendente di Pearl Harbor di AF3, SS2, BB4, BB4, CA3 e IN2.

- Le portaerei giapponesi (CV3+CV3) sparano per prime con N3 e lanciano due dadi (12 in totale) per riflettere la sorpresa; Le perdite vengono applicate solo alle unità BB statunitensi.

- Le corazzate degli Stati Uniti sopravvissute sono le sole unità Alleate che possono rispondere al fuoco con la loro forza contraerea (Air)

I colpi vengono applicati solo alle CV giapponesi (rappresentano gli aerei persi nell'attacco).

- C'è solo un round di combattimento. La flotta aerea giapponese si ritira quindi a Truk e non muove nel turno Dec/41.

Singapore a stelle e strisce

Durante le trattative Lend-Lease del 1940 Churchill offrì Singapore agli Stati Uniti come base per la Flotta del Pacifico.

L'offerta aveva lo scopo di scoraggiare l'aggressione giapponese o, in caso di fallimento, di assicurare che l'America fosse direttamente coinvolta nella guerra.

L'offerta, sebbene attraente fu respinta perché avrebbe potuto coinvolgere l'America in una politica coloniale.

Partendo dal presupposto che l'offerta fosse stata accettata, il giocatore americano può schierare fino a tre unità navali a Singapore. Uno di questi può essere il BB4 *Tennessee* delle Hawaii poiché si simula che sarebbe sfuggito all'attacco di Pearl Harbor.

JAPAN: 21PP

Tokyo (7): IJA4, IN3, AF2,
BB3 *Ise*, BB3 *Nagato*, BB1 *Yamato*, CA3.

Kure (6): IJN4, IN2, NA2, CV3 *Akagi*,
CV1 *Shokaku*, BB2 *Kongo*, CA2.

Hakodate (1): IN1.

Seoul (1): GA2.

Harbin (2): GA2, AF2.

Peking (2): IN3, GA2.

Shanghai (3): IN4, AR3, AF3.

Canton (3): IN4, IN3, AF2.

Kuriles (3): MA1 *Maizuru*,
CV1 *Hiyo*, CA2.

Okinawa (1): GA1.

Formosa (1): IN2.

Manila (2): IN2, AF2.

Davao (2): CV2 *Soryu*, NA2.

Palau (1): GA1.

Hanoi (1): IN3.

Bangkok (1): AF3.

Rangoon¹ (1): IN2.

Andamans (1): BB2 *Fuso* (blockade).

Singapore (1): GA1.

Palembang (1): MA1 *Sasebo*.

Batavia (1): IN2.

Borneo (1): IN2.

Timor (1): CA2 (blockade).

Manokwari (1): CA3 (blockade).

Hollandia (1): SS2.

Lae (1): MA2 *Kure*.

Rabaul (5): IN2, NA2, SS2, CA3,
Major Base.

Saipan (2): GA2, SS3.

Guam (1): GA1.

Truk (2): GA1.

Kwajalein (3): GA1, NA2, SS3.

Wake (1): MA2 *Yokosuka*.

ALLIES: 35PP

UNITED STATES: 24PP

Anchorage (2): IN2, AF2.

Dutch Harbor (1): CA2.

Seattle (3): AF1, BB2 *Tennessee*, CA2.

San Francisco (1): IN1

San Diego (2): CV2 *Lexington*, CA2.

Panama (2): MA1, BB2 *South Dakota*.

Hawaii (6): SHQ3 *Nimitz*, IN3, AF3,
BB3 *New Mexico*, CV3 *Enterprise*, CA4.

Midway (2): AF1, SS3.

Samoa (1): IN1.

Fiji (2): MA1, CA2.

New Hebrides (1): AF1.

New Caledonia (2): IN1, CA3.

Brisbane (4): SHQ2 *MacArthur*,
IN2, IN1 (ANZ), SS1.

Townsville (1): AF1.

Perth (1): SS2.

BRITISH EMPIRE: 11PP

South Africa (2): CV1 *Illustrious*,
BB1 *King George V*.

Bombay (1): IN2.

Columbo (2): IN3, CA3 *Swiftsure*

Madras (2): IN1, RAF2.

Calcutta (2): SHQ3 *Wavell*, IN3.

Dhaka² (1): IN2.

Darwin (1): IN2 (ANZ).

Sydney (3): IN2 (ANZ), RAAF2,
CA2 (RAN).

Port Moresby (1): IN2 (ANZ).

CHINA: 4pp*

Lanchow (2): PRA3, PRA2.

Chungking (4): SHQ2, IN3, IN3, AF3.

Kunming (2): IN3, AF2 *Flying Tigers*.

Chengdu (2): IN2.

1942	JAPAN	ALLIES
SHQ	2/8s	4/10s
NA	4/8s	•
AF	6/14s	10/18s
CV	4/7s	3/6s
SS	4/10s	3/6s
BB	5/11s	4/8s
CA	6/15s	8/20s
AR	1/3s	•
MA	4/6s	2/2s
IN	14/35s	21/44s
GA	10/14s	•
TOTAL	60/131s	55/114s

Comandi Alleati

La mappa è divisa in due comandi separati CPAC (Area del Pacifico Centrale) comandata dall'ammiraglio Nimitz SWPA (Area del Pacifico SudOvest) comandata dal generale MacArthur.

Il Generale inglese Wavell comanda SEAC (Sud East Asia Command) che copre India, Burma, Siam e Malesia.

Il Gen. Mountbatten rimpiazzerà Wavell ad Ottobre del 1943.

I SHQ alleati comandano tutte le unità nel proprio teatro di guerra.

Quindi se unità navali muovono nel teatro SWPA arrivando dal teatro CPAC vanno sotto il comando di MacArthur.

1) Gli inglesi non possono trasferire PP alla Cina in quanto Rangoon è in mano giapponese.

2) USA può trasferire PP alla Cina se DHAKA è in mano alleata e rifornita. Ogni 1PP trasferito ha un costo di 2PP.



JAPAN: 21PP

Tokyo (5): IJA3, AF2, IN3, BB2 *Yamato*, CA2.
Hakodate (1): GA1.
Kure (6): IJN2, IN2, CV2 *Hiyo*, BB3 *Ise*, BB1 *Nagato*, CA3.
Harbin (2): GA2, AF2.
Peking (2): IN3, GA2.
Shanghai (3): IN3, AR2, AF3.
Canton (3): IN3, IN3, AF2.
Hanoi (1): IN3.
Kuriles (1): GA1.
Okinawa (1): GA1.
Formosa (1): IN2.
Manila (1): IN2.
Davao (1): IN1.
Rangoon¹ (1): IN3.
Bangkok (1): AF2.
Singapore (4): IN2, CV2 *Soryu*, BB2 *Fuso*, CA2.
Andamans (1): GA1.
Palembang (1): GA1.
Batavia (1): GA2.
Borneo (1): GA1.
Timor (1): NA2.
Manokwari (1): IN2.
Hollandia (1): AF2.
Lae (1): IN3.
Rabaul (5): IN4, NA3, SS2, CA2, Major Base.
Guam (1): MA2 *Kure*.
Saipan (1): GA2, SS1.
Wake (2): MA2 *Yokosuka*, SS2.
Truk (4): IN3, NA3, BB1 *Kongo*, CA2.
Kwajalein (4): MA1 *Maizura*, NA2, CA2, SS2.
Tarawa (1): MA1 *Sasebo*.

ALLIES: 35PP

UNITED STATES: 24PP
Anchorage (1): AF2.
Dutch Harbor (1): CA2.
Attu (2): IN2, CA2.
Seattle (2): AF2, BB3 *Tennessee*.
San Francisco (1): IN2.
San Diego (2): CV2 *Lexington*, CA2.
Panama (4): CV2 *Essex*, CV1 *Hornet*, BB1 *Iowa*, CA3.
Hawaii (7): SHQ4 *Nimitz*, IN3, AF2, CV2 *Enterprise*, BB2 *New Mexico*, CA3, SS3.
Midway (1): SS3.
Samoa (1): MA2.
Fiji (1): MA2.
New Hebrides (1): AF3.
New Caledonia (3): IN1, CA3, BB2 *South Dakota*.
Guadalcanal (1): IN2.
Brisbane (2): IN2 (ANZ), SS2.
Port Moresby (4): SHQ3 *MacArthur*, IN3 (ANZ), IN2, AF3.
Perth (1): SS3.

British Empire: 11PP

South Africa (3): CV2 *Illustrious*, BB3 *King George V*, CA3.
Bombay (1): IN1.
Columbo (2): IN1, RAF2.
Madras (1): IN2.
Calcutta (2): SHQ2 *Wavell*, IN3.
Dhaka² (1): IN3
Darwin (2): IN1 (ANZ), RAAF2.
Sydney (1): CA1 (RAN).

CHINA: 4pp*

Lanchow (2): PRA3, PRA2.
Chungking (4): SHQ2, IN3, IN3, AF2.
Kunming (2): IN3, AF2 *Flying Tigers*.
Chengdu (2): IN2.

1943	JAPAN	ALLIES
SHQ	2/5s	4/11s
NA	4/10s	•
AF	6/13s	9/20s
CV	2/4s	5/9s
SS	4/7s	4/11s
BB	5/9s	5/11s
CA	6/13s	8/19s
AR	1/2s	•
MA	4/6s	2/4s
IN	16/42s	20/44s
GA	10/14s	•
TOTAL	60/125s	57/129s

Regole speciali

Sottomarini alleati

A partire dal SEP / 43, tutti i sottomarini alleati hanno una potenza di fuoco N2 per riflettere i loro siluri migliorati.

Kamikaze

Partendo da questo scenario, il giocatore giapponese ha la possibilità di dichiarare, all'inizio di ogni battaglia, che una o più unità aeree Navali (NA) in questa battaglia saranno Kamikaze.

I Kamikaze hanno una potenza di fuoco N4 e bersagliano un'unità Alleata specifica (come una CV o un'unità Marines); dopo aver sparato si autodistruggono e vengono eliminati dalla mappa.

Tutti i colpi a segno si applicano all'unità bersaglio, quelli in più sono persi.

La decisione di diventare Kamikaze non può essere cambiata.

Le unità Kamikaze non possono mai essere ricostruite.

1) Gli inglesi non possono trasferire PP alla Cina in quanto Rangoon è in mano giapponese.

2) USA può trasferire PP alla Cina se DHA-KA è in mano alleata e rifornita. Ogni 1PP trasferito ha un costo di 2PP.

- Air Units, 3.1
 - AF: Army Air, 3.12
 - NA: Naval Air, 3.11
 - Air Movement, 4.61,
 - Air Stacking, 4.62
 - Air Combat, 5.42
 - Combat Air Patrol (CAP), 4.63
- ANZAC: Australia & New Zealand
 - Anzac Replacements, 7.27
- AR: Armor, 3.32
- ASW, 9.2
- Banzai, 9.3
- Bases, 2.2
 - Base Control, 4.41
 - Building Major Bases, 3.34
 - Home Bases, 2.23
- Battle Hexes, 5.1
- BB: Battleships, 3.23
 - Shore Bombardment, 5.44
- British Forces, 7.26
- CA: Cruisers, 3.24
 - Shore Bombardment, 5.44
- China
 - Chinese Replacements, 7.28
 - China Removed, 9.8
- Combat, 5.0
 - Combat Rounds, 5.31, 9.5
 - Combat Stacking, 5.11
 - Combat Turns, 5.21
 - Combat Value (CV), 5.31
 - Double Defense (D2), 5.46
 - Firepower, 5.32
 - Firing Units, 5.3
 - Target Groups, 5.4, 5.41
- Combat Phase, 1.4
- CV: Carriers, 3.21
- Firepower, 5.32
- Flak, 5.43
- GA: Garrisons, 3.32
- Ground Units, 3.3
 - Movement & Stacking, 4.81
- Headquarters, 3.31
- Hex Control, 4.4
- Hexside Limits, 4.3
- Hits, 5.32, 5.45
- India
 - India Replacements, 7.26
- IN: Infantry, 3.32
- Initiative, 1.1
- Jungle, 2.1
- Kamikaze, 1943 Scenario
- Logistics, 1.5, 7.0
- MacArthur 9.6, 1941 Scenario
- Map Boxes, 2.3, 7.12
- Marines, 3.33
 - Movement, 4.82
 - Stacking, 4.82
 - Marine Air, 5.43
 - Sea Invasions, 5.8
- Monsoons, 6.1
- Movement, 4.0
 - Air Movement, 4.6
 - Ground Movement, 4.7
 - Naval Movement, 4.7
 - Strategic Movement, 4.12
- Naval Units, 3.2
 - Blockade, 5.7
 - Movement & Stacking, 4.7
- Neutral Hexes, 4.4
- North Pacific, 6.2
- Overruns, 9.7
- Pearl Harbor, 1941 Scenario
- Player-1, 1.2, 1941 Scenario
- Player-2, 1.3
- Production, 7.0
 - Economic Centers, 7.22
 - PP: Production Points, 7.21
 - Replacements, 7.2
 - Unit Costs, 7.24
- Raids, 5.9
- Rail Lines, 2.4
 - Rail Supply, 7.13
- Rebase Movement, 4.11
- Retreats, 5.5
- Replacements, 7.2
 - Replacement Pool, 7.23
- Scenarios, 8.0
 - Deploying Units, 8.2
- Sea Invasions, 5.8
- Shore Bombardment, 5.44
- SHQ: Strategic HQs, 3.31
 - Strategic Moves, 4.12
 - Sea Invasions, 5.8
 - Raids, 5.9
- SM: Strategic Movement, 4.12
- Stacking Limits, 4.2
- SS: Submarines, 3.22,
 - ASW Combat, 9.2
 - US Torpedoes (1943 Scenario)
- Supply, 7.1
 - Allied Supply, 7.15
 - Cross-Supply, 2.3, 7.15
 - Supply Sources, 7.11
- Target Groups, 5.4
- Terrain, 2.1
- Typhoons, 6.3
- Unit Costs, 7.24
- Victory Conditions, 8.1, 9.9
- Weather, 6.0

DESIGN CREDITS

Game Design:
Tom Dalglish

Developers:
Grant Dalglish
Cal Stengel

Playtesters:
Leonard Coufal
Mark Kwasny
Brian Weese
Ellis Werchan

Contributors:
Fred Bauer
Charles F. Bryant, II
Jim Eisert
Jamie Roberts

Art:
Eric Hotz (cover)
Tom Dalglish (map)
Chris Moeller (units)

Sequenza di gioco

[1] Iniziativa

Si determina l'iniziativa con un tiro di 2d6.
Il totale più alto ha la possibilità di giocare per primo o per secondo.
Il giocatore alleato vince i pareggi.

[2] Giocatore 1 MOVIMENTO

Mosse operative (4.11) o strategiche (4.12) che richiedono l'attivazione di un HQ.

[3] Giocatore 2 MOVIMENTO

Ripeti il passaggio [2], tranne che le unità bloccate (pinned) non possono muoversi.
Movimento per rinforzare battaglie arriva in combattimento nel turno 2.

[4] RISOLUZIONE DEI COMBATTIMENTI

Risolvi tutte le battaglie in sequenza a scelta del Giocatore 1.
Vedere la sequenza di combattimento.

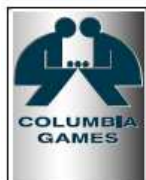
[5] LOGISTICA (Simultaneamente)

- Controllo dei rifornimenti.
Le unità non rifornite perdono 1 step eccetto le unità terrestri a forza 1 che non sono soggette ad attrito.
- Determinazione dei punti di produzione (PP).
I PP americani e britannici vengono conteggiati e spesi separatamente.
- Costruzione di unità nuove nelle basi Home.
Rifornimenti possono essere aggiunti alle unità presenti in mappa in Basi rifornite, massimo 1 step in basi minori, 2 step in basi Maggiori.

STACKING CHART

Base	Air	Naval	Ground ²
Minor	1	4	1
Major	1	4	2
Sea	1 ¹	4	0 ³

¹ Air unit flying CAP or attacking.
² SHQs do not count for stacking.
³ Marine and infantry units making a *Sea Invasion* count for **naval** stacking and take hits as naval units until they land. Marines **can** remain at sea indefinitely.



COLUMBIA GAMES, INC
POB 1600, Blaine WA 98230
www.columbiagames.com
© 2018, Columbia Games Inc.

UNIT DATA

	UNIT	MOVE	COMBAT	STEP	
			A-N-G	Cost	
AIR	NA Naval Air	1	2-3-1	3PP	
	AF Army Air	1	2-2-2	2PP	
	NAVAL	CV Carrier	2	2-3-1	4PP
		SS Submarine	2	0-2-0	2PP
		BB Battleship	2	1-3-2	3PP
		CA Cruiser	2	1-2-1	1PP
GROUND	Landing Phase: invader may land if there are no opposing naval units.				
	AR Armor (Japan Only)	1	1-1-3	2PP	
	MA US Marines	2	2-1-3	2PP	
	MA SNLF	2	1-1-2	2PP	
	IN Infantry	1	1-1-2	1PP	
	GA Garrison	1	1-2-1	1PP	
SHQ Headquarters	1	Varies	2PP		

NOTE: Firepowers vary for some units from the values listed above. Check the unit when firing.

