

Vârsta 12+
2-5 jucători



AXA & ALIAȚII

REGULAMENT DE JOC

Lumea în război –primăvara anului 1942

În septembrie 1984, Milton Bradley publica versiunea clasică a jocului **Axa & Aliații**. A fost un moment extraordinar pentru mine să văd cum jocul căruia i-am dedicat mult timp și energie a fost realizat .

De atunci au fost publicate mai multe versiuni ale jocului Axa & Aliații: Europa, Pacific, Ediție revizuită, Debarcările din Normandia, Bătălia din Ardeni, Guadalcanal, și Ediția aniversară care a marcat 50 de ani de la înființarea Avalon Hill ®. Cu ocazia celei de-a 25-a aniversării a jocului **Axa & Aliați în 2009**, sunt mândru să continui această tradiție cu o nouă versiune, **Axa & Aliații 1942**, care va fi versiunea de bază a jocului pentru anii următori.

Când am fost rugat să scriu prefața pentru această versiune a jocului, mi-am adus aminte de jocul recent pe care l-am jucat cu prietenii mei.

Jucam de ceva vreme și deja spiritele erau încinse, eu jucam rolul Germaniei și provocarea mi-a plăcut la nebunie. Am fost încântat când am tras aleatoriu la începutul jocului cartonașul care m-a desemnat pe mine ca jucător german. Acest rol mi-a dat oportunitatea să văd războiul din punctul de vedere al acestei țări. Strategia mea a fost să urmez aceeași traiectorie ca și istoria, dar numai până la un anumit punct. Mă lupt cu englezii în Africa de Nord și submarinele mele se descurcă bine în Oceanul Atlantic. În Rusia totul merge strună și sunt cu Panterele și Luftwaffe doar la un pas de Moscova. Tocmai am asistat la asaltul Rusiei împotriva capitalei mele și un lucru este sigur, nu sunt aici ca să joc defensiv.

Pentru un moment împărtășesc frustrarea pe și care Înaltul Comandament German trebuia s-o fi simțit. Regatul Unit este despărțit doar de o zonă maritimă de forțele mele navale și mă gândesc "Dacă aş putea să trec de aceea zonă. " Aliatul meu, Japonia depășise cu mult ambițiile noastre. Îl vedeam pe reprezentantul Japoniei întrebându-se, -"Să lovesc flota americană sau să obțin controlul absolut asupra Pacificului? Sau să mă îndrept către Australia ori India? Sau ar trebui să fac un atac masiv și să mă îndrept spre Moscova. " Fiind jucătorul german, încerc să-l conving pe jucătorul japonez (Steve) să construiască o fabrică în China ca să mă ajute să-i înfrâng pe ruși. În timp ce Japonia evalua propunerea mea, eu mă gândeam la cinci strategii de acțiune diferite în cazul în care aliatul meu decide să meargă în altă direcție.

Când mă gândesc la toate acestea îmi aduc aminte de ceva special generat de acest joc și anume camaraderia. Sunt puține jocuri care aduc jucătorii față în față așa cum o face Axa & Aliații Când eu și prietenii mei ne jucăm, ne place să ne tachinăm unul pe altul, iar rezultatul acestui schimb de roluri este mereu interesant. Ne place să jucăm și să ne bucurăm împreună. În ultima perioada am sesizat lipsa celui de al cincilea jucător: Doug, care joacă SUA și Rusia, ne-a spus că ar fi un tip nou la el în birou care ar vrea să joace și cercul se mărește. Sper ca această ultima versiune a jocului vă va oferi aceleași oportunități pe care mi le-a oferit mie.

Mulțumesc că luați parte la joc

Larry Harris



CUPRINS

Componentele jocului	pag. 4
Cum se câștigă războiul	pag. 6
Combatanții	pag. 6
Configurare	pag. 6
Ordinea de joc	pag. 10
Faza 1: Achiziția unităților	pag. 10
Faza 2: Înaintări ofensive	pag. 11
Mișcări ofensive speciale	pag. 13
Faza 3: Conduită de luptă	pag. 14
Raiduri de bombardament strategice	pag. 14
Asalturi amfibii	pag. 15
Atac general	pag. 16
Forțe multinaționale	pag. 20
Faza 4: Înaintări inofensive	pag. 21
Faza 5: Mobilizarea unităților noi	pag. 22
Faza 6: Colectarea veniturilor	pag. 23
Câștigarea jocului	pag. 23
Profilul unităților	pag. 24

CREDITE

Designer-ul jocului: Larry Harris

Dezvoltatorul jocului: Mons Johnson

Regulamentul jocului : Larry Harris, Kevin Chapman și Cal Moore

Testul jocului: Rich Baker, Graeme Hopkins, Mons Johnson, Bill McQuillan, Cormac Russel și Mike Turian

Editare: Cal Moore

Art Director: Blake Beasley

Ilustrare copertă: Jim Butcher

Design grafic: Leon Cortez și Emi Tanji

Caligrafie: Todd Gamble

Fotografii: Allison Shinkle și Katie Wright

Brand Management: Brian Hart

Management producție: Godot Gutierre

Management proiect: Neil Shrinkle

Traducerea neoficială în limba română: Ana pentru www.boardgames-blog.ro

Mulțumiri membrilor echipei de proiect și tuturor celor care au contribuit la realizarea acestui produs.

COMPONENTELE JOCULUI

Tabla de joc :

1. Tabla de joc
(prevăzută cu tabel de producție și tabel de mobilizare națională)
1. Cartonaș pentru luptă
1. Cartonaș pentru daune/victime

Zaruri:

- 5 negre
- 5 roșii

Jetoane de plastic: 60 în total

Cartonașe de joc

- 5 Cartonașe de joc
(unul pentru fiecare putere)

- 50 gri
- 10 roșii

Marker

- 100 markere naționale de control

Miniaturi din plastic : 370 în total

- 12 complexe industriale
- 12 tunuri antiaeriene





CUM SE CĂȘTIGĂ RĂZBOIUL

Axa & Aliații® poate fi jucat de maxim cinci jucători. Fiecare jucător controlează una sau multe puteri mondiale. Când vine rândul unui jucător acesta poate construi, debarca, manevra și comanda diviziile terestre, aeriene și navale pe teritoriul inamicului. Când vine rândul adversarului acesta poate să facă exact același lucru. Cu cât dețineți mai multe teritorii cu atât puteți construi mai multe arme și acestea pot fi cu atât mai puternice.

Pe harta sunt marcate douăsprezece orașe care sunt cruciale pentru victorie. La începutul jocului Axa controlează 6 orașe : Berlin, Paris, Roma, Shanghai, Manila, și Tokyo, iar Aliații tot 6 orașe: Washington, Londra, Leningrad, Moscova, Calcuta și Los Angeles. Condiția pentru o victorie standard a războiului este să controlați 9 din cele 12 orașe la sfârșitul unei runde de joc (după ce SUA își termină rândul).

Dacă vreți o victorie totală, după terminarea rândului SUA trebuie să controlați toate cele douăsprezece (12) orașe. Jucătorii trebuie să convină la începutul jocului dacă joacă pe victorie standard sau victorie totală. Dacă la începutul jocului nu se specifică modalitatea de câștig, atunci victoria standard (9 orașe) va fi decisivă.

VICTORIE STANDARD 9 ORAȘE

VICTORIE TOTALĂ 12 ORAȘE

COMBATANȚII

Unul sau mai mulți jucători joacă de partea Axei și unul sau mai mulți jucători de partea Aliaților. Dacă joacă 5 jucători fiecare controlează o putere. Dacă joacă mai puțin de 5 jucători, unii pot controla mai multe puteri. Dacă un jucător controlează mai multe puteri acestea trebuie să fie de aceeași parte .

Dacă controlați mai mult decât o putere trebuie să țineți unitățile și veniturile acelor țări separat. Operațiunile pot fi conduse în același timp doar pentru o țară.

Configurare

Dacă ați decis cine ce putere va reprezenta, puteți pregăti tabla de joc care conține următoarele componente:

Combatanții

Luați piesele care reprezintă unitățile țării pentru care jucați .Fiecare țară are un cartonaș de culoare diferită

Națiune	ICP	Culoare
Uniunea Sovietică	24	Maro
Germania	40	Gri
Marea Britanie	30	Aurii
Japonia	30	Portocaliu
Statele Unite	42	Verde

Tabel de producție și de mobilizare națională

Tabelul de producție de pe tabla de joc evidențiază nivelul de producție al fiecărei națiuni (venit). Nivelul se bazează pe Creditul Industrial de Producție (ICP) al fiecărui teritoriu controlat de puteri. Poziționați pe tabelul de producție un marker pe numărul de ICP cu care intrați în joc puterea pe care o reprezentați. Fiecare jucător ar trebui să-și păstreze separat evidența.

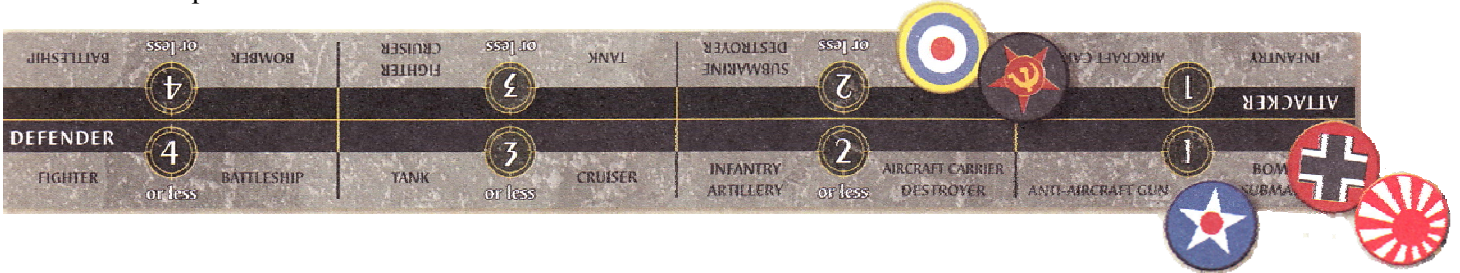
Tabelul de mobilizare de pe tabla de joc arată costul fiecărei unități în ICP precum și valorile aferente atacului, apărării sau înaintării trupelor. Unitățile achiziționate sunt mobilizate aici pentru atac.

The image shows the Axis & Allies National Production Chart and Mobilization Zone table. The production chart is a grid of 75 numbered circles (1-75) representing different production levels. The mobilization zone table is a table with columns for Unit Type, Cost, Move, Attack, Defense, and Unit ID, and rows for various units like Infantry, Artillery, Submarine, etc.

Unit Type	Cost	Move	Attack	Defense	Unit ID
Infantry	1	1	1	1	1
Artillery	2	1	2	2	2
Submarine	3	1	3	3	3
Destroyer	4	1	4	4	4
Carrier	5	1	5	5	5
Attack Submarine	6	1	6	6	6
Battleship	7	1	7	7	7

Credite Industriale de Producție (ICP)

Aceste credite reprezintă banii jocului, respectiv capacitatea de producție militară. Sumele indicate la începutul jocului reprezintă nivelul de producție al fiecărei puteri. Fiecare putere poate cheltui aceste credite când îi vine rândul. Ar fi bine ca un jucător să fie bancherul puterilor și să noteze ICP-urile pe hârtie.



Cartonaș pentru luptă, cartonaș pentru daune/victime și zarurile

Pe cartonașul de luptă sunt enumerate unitățile de luptă ale atacatorului și a apărătorului și puterea de combatere a acestora. În caz de luptă, jucătorii implicații își așează unitățile pe marginea cartonașului pentru luptă. Lupta este soluționată prin aruncarea zarurilor. Daunele/victimele luptei sunt evidențiate prin mutarea acestora în spatele cartonașului pentru daune/victime.



Cartonașe de joc

Luați cartonașul de joc care aparține puterii pe care o reprezentați. Acest cartonaș arată denumirea țării, emblema țării și apartenența acesteia fie la puterile Axei, fie la puterile Aliaților. De asemenea acest cartonaș conține numărul de unități și amplasarea acestora la începutul jocului. Plasați pe tabla de joc toate unitățile așa cum sunt indicate pe aceste cartonașe.

Atenție: Cuvântul "zonă" și numărul aferent indică zona maritimă/ terestră unde trebuie să plasați acele unități.

Marker Național de Control

Markerul Național de Control indică statusul jocului, respectiv marchează teritoriile cucerite și indică nivelul național de producție. Luați toate markererele care aparțin puterii pe care o reprezentați.

Jetoanele de plastic

Folosiți jetoanele ca să economisiți spațiu în zonele supra-aglomerate. Jetoanele gri reprezintă o unitate de luptă, iar cele roșii cinci unități de luptă. De exemplu, dacă vreți să plasați 7 infanteriști ca să economisiți spațiu, puteți plasa un jeton roșu, unul gri și o miniatură de infanterist deasupra.

Dacă nu aveți suficiente miniaturi ca să acoperiți toate grămezile de jetoane formate, puteți pune deasupra acestora o bucată de hârtie pe care să scrie denumirea unității de luptă. Jetoanele de plastic nu reprezintă o limită pentru numărul de unități de luptă care pot fi formate.

Aceleași jetoane de plastic sunt utilizate pentru marcarea daunelor cauzate complexelor industriale în timpul unui raid de bombardament strategic. Un jeton se plasează pe fiecare punct al complexului industrial care a fost avariat (a se vedea raidul de bombardament strategic pag. 14)

Tabla de joc

Tabla de joc este de fapt harta lumii așa cum arăta aceasta în 1942. Este împărțită în spații/teritorii (pe uscat) și zone maritime (pe mare) care sunt delimitate de frontiere.



Spațiile/ Teritoriile de pe tabla de joc

Culorile frontierelor arată clar de cine sunt controlate. Culoarea frontierei arată clar de care putere este controlată. Celelalte teritorii sunt neutre și nu sunt aliate cu nici o putere.

Majoritatea teritoriilor generează un venit începând de la 1 până la 12. Acesta este numărul de ICP pe care acestea le pot produce la fiecare rundă pentru cel care le controlează. Câteva teritorii precum Gibraltar nu generează nici un venit.

Unitățile se pot deplasa între spațiile adiacente (cele care împart o frontieră comună). Tabla de joc se extinde pe orizontală. Teritoriile și zonele maritime de pe marginea dreaptă a tablei sunt adiacente teritoriilor și zonelor maritime de pe marginea stângă, așa cum este indicat de literele inscripționate pe marginile tablei de joc. (A se conectează cu A, B se conectează cu B și așa mai departe). Partea de sus și de jos a tablei de joc nu se conectează .

Teritoriile sunt împărțite în 3 categorii :

Prietenoase: Controlate de dumneavoastră sau de un aliat

Ostile: Controlate de o putere inamică sau aliatul acestuia

Neutre: Nu sunt controlate de nici o putere. Statusul teritoriilor neutre nu se schimbă niciodată

Zonele maritime sunt fie prietenoase, fie ostile. În zonele maritime prietenoase nu se găsesc nave de război. În zonele ostile se găsesc nave de război (fără submarine inamice și transportatoare).

Teritoriile neutre

Frontierele teritoriile neutre precum (Turcia, Mongolia sau Sahara) sunt marcate cu culoarea albă. Aceste teritorii sunt impracticabile din motive geografice sau politice. Nu puteți ataca teritoriile neutre, nu le puteți traversa (terestru sau aerian) și teritoriile neutre nu generează venit.

Regulă opțională

Ca să-și păstreze neutralitatea, Turcia a închis trecătoarea dinspre Marea Neagră spre Marea Mediteraneană și nu a permis traficul naval națiunilor beligerante. Unitățile navale nu pot intra sau ieși din zona maritimă 16, însă unitățile aeriene pot traversa această zonă fără nici o restricție.

Canalele

Există două canale – căi navigabile artificiale, care facilitează trecerea între două zone maritime. Canalul Panama conectează Oceanul Pacific (zona maritimă 20) de Oceanul Atlantic (zona maritimă 19), în timp ce Canalul Suez conectează Marea Mediterană (zona maritimă 15) de Oceanul Indian (zona maritimă 34). Un canal nu este considerat un teritoriu, așa că, libera circulație nu este blocată: unitățile terestre se pot deplasa liber între Trans-Iordania și Sudan aflat sub condominiu anglo-egiptean. Panama însă este un teritoriu: Nu se solicită puncte de circulație terestră pentru traversarea canalului Panama.

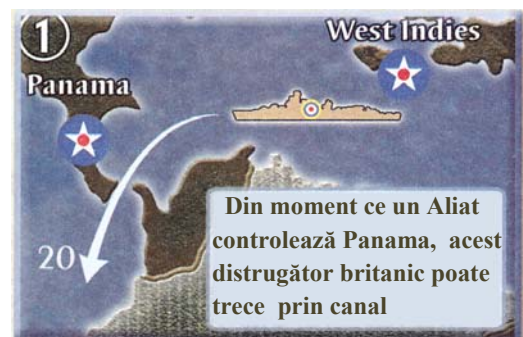
Dacă doriți să înaintați cu unitățile maritime printr-un canal, trebuie să controlați acel canal (nu neapărat dumneavoastră ci blocul de putere din care faceți parte) în momentul în care vine rândul dumneavoastră la joc (asta înseamnă că nu puteți folosi canalul în runda în care îl capturați). Partea care controlează Panama controlează și Canalul Panama. Partea care controlează atât Sudanul aflat sub condominiu anglo-egiptean cât și Trans-Iordania, controlează și Canalul Suez. În cazul în care o parte controlează Sudanul aflat sub condominiu anglo-egiptean și cealaltă parte controlează Trans-Iordania, Canalul Suez este închis pentru unitățile navale.

Mișcarea unităților aeriene nu este afectată de situația canalelor fie că acestea se vor deplasa deasupra teritoriului, fie deasupra apelor. Unitățile aeriene traversează zonele maritime conectate de un canal fără să țină cont de cine este controlat.



Insule

O insulă este un teritoriu situat în/ sau înconjurat de zone maritime. O zonă maritimă poate conține cel mult un grup de insule, care sunt considerate un singur teritoriu. Nu este posibil să împărțiți unitățile terestre astfel încât acestea să fie situate pe insule diferite care fac parte din același grup.



ORDINEA DE JOC

Axa & Aliații se joacă în runde. O rundă înseamnă o tură a fiecărei puteri după care se verifică dacă Axa sau Aliații câștigă.

Ordinea de joc

1. Uniunea Sovietică
2. Germania
3. Marea Britanie
4. Japonia
5. Statele Unite
6. Verificarea victoriei

Tura unei puteri e formată din șase faze care au loc în secvențe. Dacă puteți, trebuie să colectați veniturile, iar celelalte faze din tură sunt voluntare. Când terminați faza "colectare venit" urmează tura altei puteri. Când fiecare putere a terminat o tură de joc și nimeni nu iese învingător începe o nouă rundă de joc

Secvențele turei :

1. Achiziție unități
2. Înaintări ofensive
3. Atac
4. Înaintări inofensive
5. Mobilizare unități noi
6. Colectare venit

Faza 1: Achiziția unităților

În această fază puteți cheltui ICP pentru unități adiționale, dar care pot fi folosite numai în turele următoare. Toate unitățile aflate în zona de mobilizare de pe tabla de joc pot fi achiziționate. Prețul unei unități este afișat în capitolul profilul unităților.

Secvența de achiziție a unităților

1. Comanda unităților
2. Plata unităților & reparațiile complexelor industriale
3. Plasarea unităților în zona de mobilizare

Pasul 1. Comanda unităților

Puteți achiziționa orice unitate atâta timp cât aveți bani să plătiți pentru aceasta. Selectați toate unitățile pe care doriți să le achiziționați

Pasul 2. Plata unităților & reparațiile complexelor industriale

Plățiți băncii echivalentul unităților în ICP (bancherul va calcula câte ICP v-au mai rămas în cont). Nu trebuie să cheltuiți tot ICP pentru achiziția unităților. De asemenea, puteți îndepărta daunele cauzate complexelor industriale. Înlăturarea fiecărui punct lovit al complexului industrial costă 1 ICP. Reparațiile intră în vigoare imediat.

Pasul 3. Plasarea unităților în zona de mobilizare

Plasați unitățile achiziționate în zona de mobilizare de pe tabla de joc. Nu puteți utiliza aceste unități imediat după achiziție ci în turul următor.

ORDINEA DE JOC (continuare)

Faza 2: Înaintări ofensive

În joc distingem două feluri de Înaintări ale unităților ofensive și inofensive. Mișcarea ofensivă trebuie să se materializeze în luptă, exceptând câteva situații care sunt descrise mai jos. Mișcarea într-un teritoriu ostil este luată drept o mișcare ofensivă indiferent dacă teritoriul respectiv este ocupat sau nu. Înaintările de trupe adiționale care nu se materializează în luptă, sunt numite mișcări inofensive (faza 4)

Mutați cât mai multe unități în cât mai multe teritorii ostile și zone maritime. Puteți pătrunde într-un teritoriu ostil din diferite teritorii, atâta timp cât fiecare unitate poate ajunge în acel teritoriu printr-o mutare legală.

În cadrul înaintării ofensive, aveți posibilitatea să mutați unitățile prin teritoriile prietenoase pe care le întâlniți în drum către teritoriile ostile. În timpul înaintării ofensive, unitățile nu își pot încheia misiunea în teritoriile prietenoase (nu pot rămâne acolo) cu excepția a patru cazuri:

- Tancurile care au blitz-uit un spațiu ostil neocupat,
- Unitățile navale care vor participa la un asalt amfibiu dintr-o zonă maritimă necontestată
- Unitățile navale care se deplasează dintr-o zonă maritimă ostilă ca evite lupta și înaintarea ofensivă
- Unitățile navale care se deplasează într-o zonă maritimă care este împânzită numai de submarine inamice și / sau transportoare, cu scopul de a ataca aceste unități. (Amintiți-vă că o astfel de zona maritimă nu este considerată ostilă)



Chiar dacă înaintați cu toate unitățile înafara teritoriului pe care îl controlați, veți continua să dețineți controlul asupra aceluia teritoriu până când un inamic îl va ocupa și controla (teritoriul va rămâne sub controlul puterii care îl controla la începutul turului de joc)



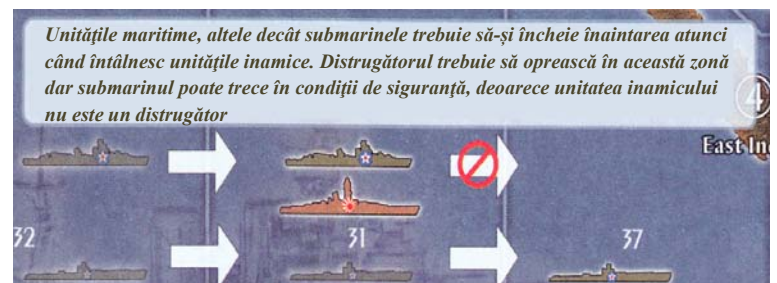
Unitățile aflate de aceeași parte pot împărți în mod liber teritorii, zone maritime, portavioane și transportatoare. Aceste evenimente comune trebuie să fie aprobate de ambele puteri.

Înaintările ofensive sunt considerate cele care au loc în același timp. Nu puteți înainta cu o unitate, după care să luptați și apoi să înaintați cu acea unitate din nou în timpul acestei faze. Nu puteți înainta cu unități suplimentare într-un spațiu odată ce atacul a început deja.

Majoritatea unităților trebuie să se oprească atunci când intră într-un spațiu ostil. Astfel, o unitate cu valoare de înaintare 2 ar putea înainta într-un spațiu prietenos și apoi într-un spațiu ostil, sau doar într-un spațiu ostil.

Un submarin inamic și/sau transportor nu va bloca înaintarea unităților dvs. nici nu le va împiedica să debarce sau să se îmbarce în aceea zonă maritimă.

Ca jucător care înaintează, aveți opțiunea de a ataca un submarin inamic și/sau transportor care împărtășește o zonă maritimă cu dvs.



Cu toate acestea, în cazul în care o navă de război alege să scufunde un transportor neînsoțit, aceea navă de război trebuie să-și încheie înaintarea în acea zonă maritimă.

ORDINEA DE JOC

Unități navale care încep activitatea în zone maritime ostile

La începutul înaintării ofensive, este posibil să găsiți unități inamice care se aflau în acele spații la începutul turei dvs. De exemplu, un inamic poate să-și construiască unități navale noi într-o zonă în care dumneavoastră aveți nave de război de suprafață. Când vine rândul dvs. înseamnă că împărțiți acea zonă maritimă cu forțele inamice.

Dacă împărțiți o zonă maritimă cu nave de război de suprafață ale inamicului (fără submarine și /sau transportoare), puteți face în această situație următoarele:

- Rămâneți în zona și inițiați lupta,
- Părăsiți zona maritimă, îmbarcați unitățile și luptați în altă parte,
- Părăsiți zona maritimă, îmbarcați unitățile și reveniți în aceeași zonă pentru a lupta (nu puteți îmbarca unitățile în timp ce vă aflați într-o zonă maritimă ostilă), sau
- Părăsiți zona maritimă și nu luptați.

Odată ce aceste unități s-au angajat în luptă sau au înaintat în altă zonă, acestea nu pot participa la faza inofensivă din cadrul secvenței de tură.

Unitățile aeriene

O unitate aeriană care acționează în faza ofensivă, trebuie să-și rezerve o parte din valoarea pentru înaintare și pentru faza inofensivă, punct din care trebuie să se întoarcă la un loc de aterizare sigur folosind restul valorii pentru înaintare.

Înaintarea unei unități aeriene este limitată de valoarea totală de înaintare. Astfel, un bombardier care are o valoare de înaintare de 6 puncte, nu poate înainta șase spații pentru a ajunge într-un spațiu ostil. Trebuie să-și păstreze suficiente puncte de înaintare pentru a ajunge pe un teritoriu prietenos unde să poată ateriza.

Ca să-și economisească punctele, avioanele de luptă pot utiliza toate cele 4 puncte pentru înaintare într-o zonă maritimă, dar numai în cazul în care există în zonă un port-avion pe care pot ateriza până la încheierea fazei de mobilizare a unităților noi.

Unitățile aeriene care atacă teritorii care au tunuri anti-aeriene vor fi doborâte. Acest lucru nu este valabil și în cazul teritoriilor care au tunuri anti-aeriene dar deasupra cărora doar se zboară .

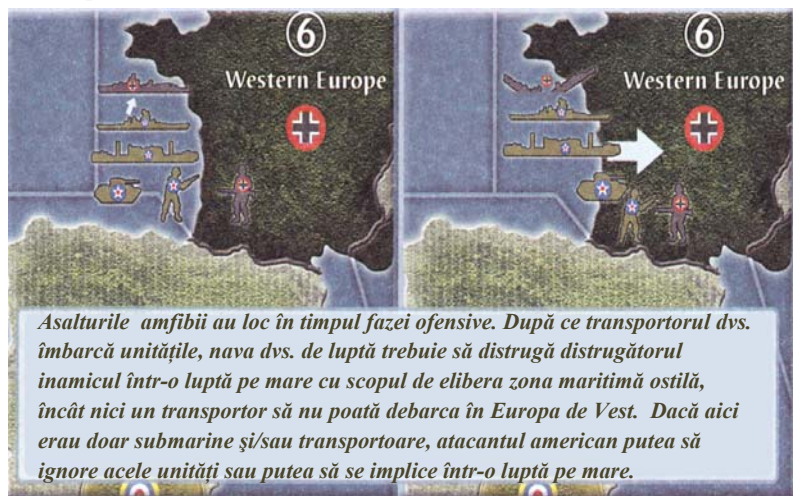
Atacuri amfibii

Dacă aveți de gând să executați asalturi amfibii, anunțați-vă intenția în timpul fazei ofensive. Un atac amfibiu are loc atunci când atacați un teritoriu de pe coastă dintr-o zonă care nu este ostilă, debarcând unități terestre din transportoare în teritoriul țintă (sau un atac comun al unităților navale care se vor debarca) plus alte unități dintr-un teritoriu sau mai multe teritorii învecinate. Mutarea transportoarelor și a încărcăturii acestora într-o zonă maritimă de unde aveți de gând să organizați un asalt amfibiu este considerată o înaintare ofensivă, chiar dacă în zonă nu există nave de război de suprafață.

Acest lucru este valabil și pentru orice alt vas de război și /sau crucișător care va veni în sprijinul asaltului.

În timpul fazei de luptă puteți lansa doar asalturi amfibii pe care le-ați anunțat în timpul acestei faze.

Dacă un asalt amfibiu implică o luptă pe mare, oricare unitate aeriană care participă la asalt trebuie să fie mutată fie în zona maritimă, fie terestră și vor participa doar la acel atac pentru care au fost mutate.



Asalturile amfibii au loc în timpul fazei ofensive. După ce transportorul dvs. îmbarcă unitățile, nava dvs. de luptă trebuie să distrugă distrugătorul inamicul într-o luptă pe mare cu scopul de elibera zona maritimă ostilă, încât nici un transportor să nu poată debarca în Europa de Vest. Dacă aici erau doar submarine și/sau transportoare, atacantul american putea să ignore acele unități sau putea să se implice într-o luptă pe mare.

ORDINEA DE JOC (continuare)

Înaintări ofensive speciale

Anumite unități pot executa câteva mișcări speciale în această fază, pe care le vom descrie detaliat mai jos.

Portavion

Orice avion de luptă care aparține unui portavion, lansat înainte de plecarea portavionului înaintea independent de portavion. Aceste avioane pot lupta independent în zona în care se află portavionul, sau pot să rămână în zona maritimă până la faza inofensivă.

Avioane de luptă aparținând unui aliat și găzduite la bordul portavionului trebuie să rămână la bord ca și cargo, chiar dacă portavionul intră în luptă. Aceste avioane nu pot lua parte la luptă și dacă portavionul e distrus, sunt distruse și ele.

Fie că se mișcă pe parcursul înaintării ofensive speciale sau înaintării inofensive, un portavion permite avioanelor care intră în luptă să aterizeze pe el în zona maritimă unde își termina înaintarea.

Submarine

Submarinele sunt capabile să treacă neobservate datorită capacității lor de a se scufunda. Din acest motiv, acestea au reguli de înaintare speciale. Dacă nu există nici un distrugător inamic, un submarin poate înainta printr-o zonă de mare care are nave de război ale inamicului, fără a opri. Totuși, dacă un submarin intră într-o zonă cu un distrugător inamic în timpul fazei de înaintare ofensivă, înaintarea submarinului se încheie imediat și va rezulta o luptă între ele.

Tancuri și Blitzing

Un tanc poate "blitzui", înaintând printr-un teritoriu ostil neocupat ca o prima parte a înaintării care se poate termina într-un sau teritoriu prietenos sau ostil. Înaintarea completă trebuie să aibă loc în timpul înaintării ofensive. Tancul stabilește controlul asupra primului teritoriu înainte să treacă la următorul. Plasați markerul dvs. de control pe primul teritoriu și ajustați nivelul național de producție cum blitzați. Dacă un tanc întâmpină unități inamice, inclusiv tunuri antiaeriene sau complexe industriale în primul teritoriu pe care intră, va trebui să se oprească acolo.



Transportoare

În cazul în care un transportor întâmpină o navă de război (nu submarin inamic și/sau transportoare), DUPĂ ce începe înaintarea (nu se ia în considerare zona maritimă în care a început), trebuie să oprească aici și intră în luptă.

Un transportor poate îmbarca unități în orice zonă maritimă prietenoasă de-a lungul traseului său, inclusiv din zona maritimă din care a început. Dacă un transportor îmbarcă unități terestre în timpul înaintării ofensive, trebuie să debarce aceste unități pentru a ataca un teritoriu ostil ca parte a unui asalt amfibiu în timpul înaintării ofensive sau trebuie să se retragă în timpul etapei de luptă pe mare care face parte din secvență de asalt amfibiu. Un transportor, care face parte dintr-un asalt amfibiu trebuie să-și termine înaintarea într-o zonă maritimă prietenoasă (sau una care ar putea deveni prietenoasă, ca urmare a unei lupte), de unde poate efectua asaltul.

Orice unități terestre aflate la bordul unui transportor sunt considerate cargo până la debarcare. Cargo nu poate lua parte într-o luptă mare și se consideră distrusă dacă transportorul este distrus.

ORDINEA DE JOC

Faza 3: Conduită de luptă

În această fază, conduceți lupta împotriva unităților inamice utilizând următoarele secvențe:

Secvență de luptă

1. Raiduri de bombardamente strategice
2. Asalturi amfibii
3. Luptă generală

Un număr de unități au reguli speciale care modifică sau sunt valabile în ciuda regulilor de conduită din această secțiune. A se vedea Profilul Unităților de la pag. 24 privind conduita de luptă asociată fiecărui tip de unitate .

În nici un moment o putere Aliată nu poate ataca o altă putere din aceeași alianță și nici o putere a Axei nu poate ataca altă putere din alianța.

1. Raiduri de bombardamente strategice

În timpul acestei secvențe, puteți bombardarea complexe industriale ale inamicului. Un bombardament strategic este un atac economic. Bombardierii vor cauza complexelor țintă o serie de puncte care vor fi deteriorate, aceste puncte înseamnă numărul care reiese după aruncarea zarurilor.

După oprirea focului de la tunurile antiaeriene (a se vedea tunurile antiaeriene, pag. 25), pentru fiecare bombardier rămas se aruncă cu un zar. Pentru a marca prejudiciul cauzat de bombardier (e), plasați jetonul gri sub complexul industrial sub fiecare punct pe care îl aruncați cu zarul. Unui complex industrial nu-i poate fi cauzat un prejudiciu mai mare de două ori decât valoarea IPC a teritoriului în care se află. Orice daune în exces nu sunt aplicabile.

Un bombardier care a efectuat un raid de bombardament strategic, nu poate participa în altă luptă în cadrul acestei ture și trebuie să se întoarcă pe un teritoriu prietenos în timpul fazei de înaintare inofensive.

Regulă opțională: Bombardierii pot participa la bombardamente strategice. Avioanele de luptă pot escorta și proteja bombardierii, și pot veni din orice teritoriu, dacă au acest drept. Oricare sau toate avioanele de luptă, localizate pe un teritoriu care este bombardat strategic pot participa în apărarea complexului industrial. Numărul de avioane de luptă, care vor apăra complexul este decis după finalizarea fazei de înaintare ofensivă a atacatorului și înainte de faza de conduită de luptă.

După oprirea focului de la tunurile antiaeriene împotriva unităților de atac aerian are loc o luptă aeriană între forțele aeriene ale atacatorului și celui care apără teritoriul. Această luptă este rezolvată în același mod ca o luptă normală, cu următoarele excepții. Avioanele de luptă au o valoare de atac de 1 și o valoare de apărare de 2, bombardierii nu au valoare de atac. În plus, lupta durează doar o rundă. După luptă, bombardierii rămase trec la efectuarea raidurilor în mod normal.

Avioanele de luptă participante fie ca escorta unui bombardier sau în apărare, nu pot participa în altă luptă în cadrul turului respectiv. Unitățile aeriene de apărare trebuie să revină în teritoriul lor de origine. În cazul în care teritoriul este capturat, avioanele de luptă pot fi mutate cu un spațiu ca să aterizeze într-un teritoriu prietenos sau pe un portavion prietenos. Această mișcare apare după ce atacatorul termină de luptat și înainte de faza de înaintare inofensivă. Dacă nu este disponibil un astfel de spațiu pentru aterizare, avioanele de luptă sunt pierdute.

ORDINEA DE JOC (continuare)

2. Asalturi amfibii

În timpul acestui pas veți duce la bun sfârșit fiecare asalt amfibiu pe care l-ați anunțat în timpul fazei de înaintare ofensivă. Dacă nu ați anunțat un atac amfibiu, veți trece la luptă generală (vezi pag. 16.)

Secvența asalturilor amfibii:

1. Înfruntare pe mare
2. Bombardamentele navelor de război & crucișătoarelor
3. Înfruntare pe uscat

Pasul 1. Înfruntare pe mare: Dacă sunt prezente nave de război la suprafață, are loc o înfruntare pe mare. Dacă sunt prezente doar submarine și/sau transportatoare care apără zona, atacatorul să ignore aceste unități sau să înceapă înfruntarea.

În cazul în care are loc o înfruntare trebuie să participe toate unitățile navele ale atacatorului. Conduita înfruntării maritime respectă regulile generale de luptă (a se vedea pag 16.), după treceti la pasul 3 (înfruntare pe uscat).

Pasul 2. Bombardamentele navelor de război & crucișătoarelor: Dacă NU a avut loc o înfruntare în zona maritimă de unde debarcați unitățile din transportoare, oricare navă de război sau crucișător care le însoțește poate bombardarea teritoriul de coastă care este atacat. Numărul de nave care pot face atacuri prin bombardament este limitat la o singură navă per unitate terestră care este debarcată din transportator pe acel teritoriu de coastă. Dacă alegeți să distrugeți transportatoarele sau să atacați submarinele inamice în pasul 1 (vezi mai sus), se ia în considerare ca o înfruntare și împiedică nava de război și crucișătorul să efectueze bombardamentul. Pentru fiecare navă de război și crucișător care pot bombardarea se aruncă un zar. Navele de război lovesc dacă reușiți să aruncați cu zarul "4" sau mai puțin, și crucișătoarele "3" sau mai puțin. Pentru fiecare lovitură, cel ce apără teritoriul își va muta unitatea de apărare în spatele cartonașului de daune/victime. Aceste unități vor fi capabile să-și apere teritoriul în cadrul etapei înfruntare terestră înainte să fie eliminate.

Fiecare navă de război sau crucișător pot bombardarea doar un teritoriu de coastă într-o tură de joc.

Pasul 3. Înfruntare pe uscat : Dacă în zona maritimă atacatorul a distrus toate navele inamicului, cu excepția submarinelor și transportatoarelor și dacă atacatorul mai are încă unități terestre pe teritoriul de coastă, mutați toate unitățile de atac și apărare pe cartonașul de luptă, acestea se vor înfrunta după regulile generale luptă (pag 16). Amintiți-vă să puneți victimele de la bombardament (dacă există) în spatele cartonașului pentru victime/daune. Transportatoarele care vin din teritoriile învecinate adiacente teritoriului atacat pot ataca unitățile terestre. Alte unități terestre debarcate de la un singur transportor pot fi debarcate doar într-un singur teritoriu ostil.

Dacă unitățile terestre (transportate ca și cargo) nu au supraviețuit înfruntării pe mare, sau dacă unitățile atacante s-au retras din înfruntarea pe mare, atunci oricare alte unități care au fost desemnate să participe la înfruntarea terestră (inclusiv unitățile aeriene) trebuie să desfășoare încă o rundă de înfruntare terestră într-un atac regulat pe teritoriul ostil înainte ca acestea să se retragă. În cazul în care atacatorul nu mai are disponibile unități terestre sau aeriene atunci asaltul amfibiu s-a terminat. Păstrați unitățile terestre/aeriene care se înfruntă pe uscat separate pe cartonașul de luptă. Unitățile navale care atacă nu se pot retrage.

Unitățile terestre și aeriene se pot retrage (între runde de luptă).

Toate unitățile terestre atacante trebuie să se retragă împreună ca grup. Se pot retrage în locații de unde provine cel puțin o unitate și trebuie să se retragă toți în același timp și în același loc. O retragere poate avea loc în încheierea oricărei runde de luptă.

Unitățile aeriene care atacă și au fost implicate fie în înfruntarea pe mare sau de pe teritoriul de coastă, se pot retrage în conformitate cu regulile de retragere ale atacatorului (Situția B- Retragerea atacatorului pag. 18.). Dacă are loc o retragere unitățile aeriene și unitățile terestre (dacă există) trebuie să se retragă, în același timp. Unitățile aeriene vor ateriza în timpul fazei inofensive.

ORDINEA DE JOC

Unitățile aeriene:

Fiecare unitate aeriană care atacă poate participa în înfruntarea pe mare sau de pe teritoriul de coastă; dar nu pot participa în ambele. Jucătorul care atacă trebuie să declare care unitate aeriană este implicată în fiecare parte a atacului și nu poate schimba atribuțiile acesteia mai târziu. La sfârșitul unui asalt amfibiu, toate aeronavele rămân pe poziții; acestea vor ateriza în timpul fazei inofensive. Unitățile aeriene care apără un teritoriu pot lupta numai în acest teritoriu, nu pot participa în înfruntarea pe mare.

3. Luptă generală

În acest pas, veți rezolva lupta din fiecare spațiu în care aveți plasate unități și unde se află și unitățile inamice. Lupta se petrece în felul următor: în același timp, dar în fiecare teritoriu sau zona maritimă trebuie dusă până la sfârșit înainte de a trece în următorul spațiu atacat. Atacatorul decide ordinea spațiilor în care se va lupta. Odată ce a început lupta, nu mai pot intra unități noi în luptă. Unitățile din atac și cele din apărare din fiecare spațiu ar trebui să deschidă focul în același timp, dar pentru a ușura jocul, zarurile sunt aruncate în ordinea următoare : atacatorul aruncă și după aruncă cu zarul care apără teritoriul.

Secvențele luptei generale

1. Așezați unitățile de-a lungul cartonașului de luptă
2. Atac surpriză al submarinelor sau scufundarea acestora (numai într-o înfruntare pe mare)
3. Unitățile atacante deschid focul
4. Unitățile din apărare deschid focul
5. Îndepărtarea victimelor din apărare
6. Apăsați pe atac sau retragere
7. Încheierea luptei

Pasul 1. Așezați unitățile de-a lungul cartonașului de luptă

Cartonașul de luptă este inscripționat pe o parte cu "Atacator" și pe partea cealaltă cu "Apărare". Atacantul și apărarea își așază toate unitățile pe laturile respective aliniate în coloanele inscripționate cu denumirea unităților. Numărul din coloana unei unități identifică valoarea de atac sau apărare. Pentru a putea lovi unitățile din atac sau apărare trebuie să dați cu zarul și să obțineți numărul/sau o valoare mai mică decât ceea ce este inscripționată pe cartonașul de luptă.

Într-o luptă care are loc pe mare, așezați bunurile de cargo pe care le transportați (unități proprii sau aliate) lângă transportor sau portavion (avioane aliate), pe care le transportați. Cargo nu inițiază atacul și nici nu poate fi lovit. Se pierde dacă nava care îl transporta este distrusă.

Dacă atacați o zonă maritimă în care sunt unități prietenoase, unitățile aliatului dvs. nu sunt plasate de-a lungul cartonașului de luptă, ci rămân în afara jocului pentru această secvență de luptă.

Pasul 2. Atac surpriză al submarinelor sau scufundarea acestora (numai într-o înfruntare pe mare)

Acest pas este specific pentru submarinele din atac și apărare. Înainte de înfruntarea generală de pe mare (pașii 3-5), atât submarinele atacante cât și cele din apărare pot alege să efectueze un atac surpriză sau să se scufunde. În cazul în care adversarul dvs. are un distrugător angajat în luptă, submarinele dvs. din atac sau apărare nu se pot scufunda sau efectua atacuri surpriză și lupta se desfășoară normal, submarinele împreună cu alte unități ale dvs. deschid focul pasul 3 sau 4.

Submarinele atacante cât și cele din apărare care decid să se scufunde sunt eliminate de pe cartonașul de luptă și plasate pe tabla de joc în zona maritimă disputată, fiind scoase din secvențele de luptă rămase.

Pentru fiecare submarin din atac care efectuează un atac surpriză se aruncă cu zarul. Submarinele care obțin "2" sau mai puțin marchează lovitura. După ce jucătorul care atacă a dat cu zarul pentru toate submarinele din atac, apărarea alege o unitate navală (submarinele nu pot lovi unitățile aeriene) pentru fiecare lovitură marcată și o mută în spatele cartonașului de daune/victime. După această secvență pentru fiecare submarin din apărare care efectuează un atac surpriză se dă cu zarul. Cele care obțin "1" marchează o lovitură. După ce s-a dat cu zarul pentru toate submarinele din apărare, atacatorul alege o unitate maritimă pentru fiecare lovitură marcată și o scoate din joc.

ORDINEA DE JOC (continuare)

Notă: Deciziile privind atacul sau scufundarea submarinelor trebuie luate înainte de aruncarea zarurilor. Jucătorul care atacă decide primul.

Notă: În ambele cazuri, în apărare sau atac, transportoarele pot fi alese ca daună/victimă în cazul în care nu există alte unități eligibile. Submarinele scufundate nu pot fi alese ca daune/victime, deoarece acestea au fost scoase din luptă.

După ce toate submarineele din atac și apărare care au efectuat un atac surpriză, au deschis focul, pierderile care le-au generate au fost eliminate din joc, ați terminat cu acest pas. Orice atac/foc făcut în această etapă, care nu distruge o unitate (cum ar fi nava de război) rămâne în poziție până la sfârșitul luptei.

Pasul 3. Unitățile atacante deschid focul (înfruntare pe mare sau pe uscat)

Dați cu zarul pentru fiecare unitate care are valoare de atac și cu care n-ați intrat în pasul 2. Dați cu zarul pentru unitățile care au aceeași valoare de atac. De exemplu, în același timp dați cu zarul pentru toate unitățile care au o valoare de atac "3". O unitate atacantă va marca o lovitură dacă la aruncarea cu zarul rezultă valoarea acesteia de atac sau o valoare mai mică. După ce jucătorul ce atacă a dat cu zarul pentru toate unitățile, apărarea alege o unitate pentru fiecare lovitură marcată și o mută în spatele cartonașului de daune/victime. Toate unitățile din spatele cartonașului de daune/victime vor deschide focul în pasul 4.

Pasul 4. Unitățile din apărare deschid focul (înfruntare pe mare sau pe uscat)

Dați cu zarul pentru fiecare unitate care are valoare de apărare și cu care n-ați intrat în pasul 2 (inclusiv unitățile aflate în spatele cartonașului de victime/daune). Dați cu zarul pentru unitățile care au aceeași valoare de apărare. O unitate din apărare va marca o lovitură dacă la aruncarea cu zarul rezultă valoarea acestuia sau o valoare mai mică. După ce jucătorul din apărare a dat cu zarul pentru toate unitățile, atacatorul alege o unitate pentru fiecare lovitură marcată și o scoate din joc.

Specifice pentru înfruntările pe mare : În ambii pași 3 și 4, submarineele care au deschis focul în pasul 2 nu pot deschide focul din nou în timpul aceleiași runde de joc. Dacă există un distrugător inamic în luptă, submarineele deschid focul mai degrabă în pasul 3 sau 4 decât în pasul 2. Amintiți-vă că în înfruntările pe mare submarineele nu pot lovi unitățile aeriene și loviturile pot fi atribuite numai transportatoarelor, dacă nu există alte unități eligibile.

Pasul 5. Îndepărtarea victimelor din apărare (înfruntare pe mare sau pe uscat)

Scoateți din joc unitățile jucătorului din apărare care se află în spatele cartonașului de daune/victime

Transportoare rămase fără apărare:

Într-o luptă pe mare, în cazul în care jucătorului din apărare i-au rămas doar transportoare și atacatorul are încă mai are unități capabile să atace, transportoarele apărării sunt toate distruse, împreună cu bunurile de cargo de pe acestea. Nu pierdeți timp aruncând zarurile până când toate transportoarele vor fi lovite.

Acest lucru este valabil și în cazul în care jucătorului din apărare i-au rămas doar submarine scufundate și atacatorului i-au rămas doar unități aeriene. Unitățile aeriene și submarineele nu se pot ataca, astfel încât transportoarele sunt lipsite de apărare. În acest caz, transportoarele sunt distruse, împreună cu bunurile de cargo. Transportoarele care atacă nu sunt considerate niciodată lipsite de apărare, deoarece acestea au posibilitatea de a se retrage. Amintiți-vă, că transportoarele lipsite de apărare în acest fel sunt considerate parte din luptă pentru bombardarea teritoriilor de pe coastă și alte reguli similare.

ORDINEA DE JOC

Pasul 6. Apăsați pe atac sau retragere

Runda de luptă (pasul 2-5) continuă cu excepția cazului în care apare una din următoarele două situații (în această ordine):

Situația A – Atacatorul sau Apărarea pierde toate unitățile

Lupta se încheie dacă toate unitățile cu valori luptă au fost distruse fie la un jucător, fie la ambii.

Dacă un jucător a rămas cu unități de luptă de-a lungul benzii cartonașului de luptă, acel jucător câștiga lupta. Jucătorii care au unități de-a lungul benzii de luptă, repun aceste unități pe tabla de joc în spațiul aflat în dispută.

Într-o luptă pe mare, în cazul în care ambele părți au rămas doar cu transportatoare, transportatoarele atacantului pot rămâne în zona maritimă aflată în dispută sau se pot retrage dacă este posibil conform regulii stipulate în Situația-B.

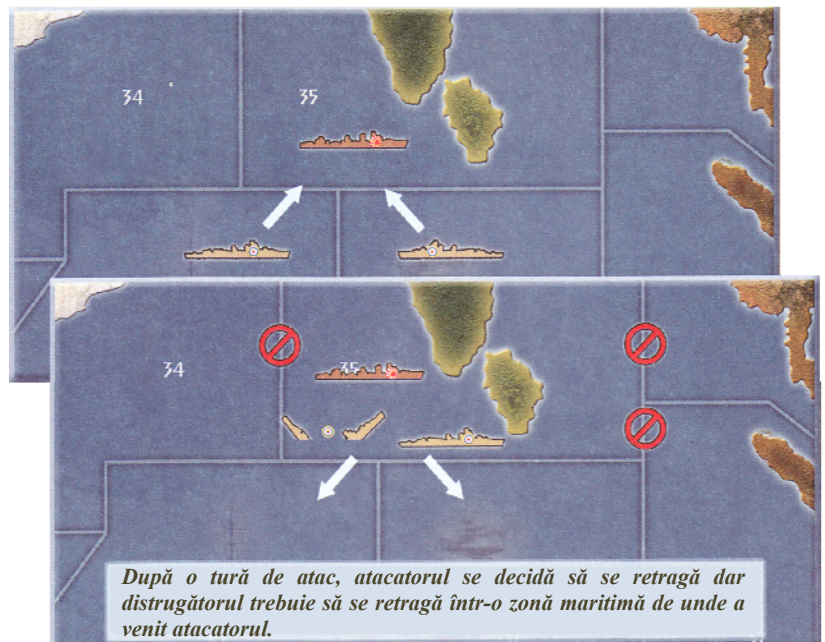
Situația B- Retragera atacatorului

Atacatorul (niciodată jucătorul din apărare) se poate retrage în cadrul acestei etape.

Mutați toate unitățile terestre, aeriene, navale care se află de-a lungul cartonașului de luptă într-un singur spațiu adiacent prietenos de unde a fost mutată cel puțin o unitate terestră sau navală. În cazul unităților navale acel spațiu trebuie să fi fost prietenos de la începutul turului. Toate unitățile trebuie să se retragă împreună în același teritoriu, indiferent de locul de unde au venit.

Unitățile aeriene aflate în retragere rămân temporar în spațiul aflat în dispută.

Acestea își încheie mișcarea de retragere în timpul fazei inofensive utilizând aceleași reguli ca o unitate aeriană implicată într-o luptă de succes.



Pasul 7. Încheierea luptei

Dacă câștigați o luptă în poziția de atacator într-un teritoriu și aveți una sau mai multe unități terestre care au supraviețuit atacului, preluați controlul acestuia. Altfel, rămâne sub controlul jucătorului care îl apară. (În cazul în care au fost distruse toate unitățile ambilor jucători, teritoriul rămâne sub controlul jucătorului care îl apară). Unitățile navale nu pot prelua controlul asupra unui teritoriu, acestea trebuie să rămână pe mare.

Unitățile aeriene nu poate captura un teritoriu. În cazul în care v-au rămas doar unitățile aeriene, nu puteți ocupa teritoriul pe care l-ați atacat, chiar dacă acolo nu sunt prezente unități inamice. Unitățile aeriene trebuie să se întoarcă într-un teritoriu prietenos sau pe portavion în timpul fazei inofensive. Până atunci, rămân în spațiul în care au luptat.

Mutați unitățile care se află de-a lungul cartonașului de luptă și care au supraviețuit luptei în teritoriul proaspăt cucerit. Puneți markerul de control asupra teritoriului și ajustați nivelul național de producție. Nivelul dvs. de producție național crește în funcție de valoarea teritoriului capturat; nivelul național de producție al învinsului scade cu aceeași valoare.

Un tun antiaerian sau un complex industrial situate pe teritoriul capturat va aparține câștigătorului (vezi Eliberarea unui teritoriu pe pagina următoare). Dacă capturați un tun antiaerian, nu îl puteți muta în faza inofensivă a aceleiași ture de joc. Dacă capturați un complex industrial, nu puteți mobiliza acolo unități noi decât în tura următoare.

ORDINEA DE JOC (continuare)

Eliberarea un teritoriu

Dacă capturați un teritoriu care a fost inițial controlat de o altă putere aflată de aceeași parte ca și dvs. "eliberați" teritoriul. Nu preluați controlul acestuia, în schimb, cel ce controla inițial teritoriul îl va recăpăta precum și nivelul producției naționale se va ajusta. Tunurile antiaeriene sau complexele industriale din acest teritoriu revin sub cel care controla inițial teritoriul.

Dacă capitala celui care controla inițial teritoriul este în mâinile inamicului, la sfârșitul turei în care l-ați fi eliberat, capturați teritoriul, vă ajustați nivelul producției naționale, și puteți folosi orice complex industrial de acolo până la eliberarea capitalei celui care controla inițial teritoriul. Aveți de asemenea, dreptul de proprietate asupra tunurilor antiaeriene din acest teritoriu.

Capturarea și eliberarea capitalei

Dacă capturați un teritoriu care conține capitale inamice (Washington, Moscova, Londra, Berlin, sau Tokyo), urmați aceleași reguli care sunt valabile pentru capturarea un teritoriu. Adăugați valoarea teritoriul capturat la nivelul dumneavoastră de producție națională.

În plus, veți colecta IPC care nu a fost cheltuit de cel care controla inițial teritoriul capturat. De exemplu, dacă Germania cucerește Moscova, în timp ce jucătorul a Uniunii Sovietice mai are 18 IPC aceste IPC sunt imediat transferate în contul jucătorului german. Colectați acest IPC, chiar dacă propriul dvs. capital este în mâinile inamicului.

Capitala celui care controla inițial teritoriul capturat încă este în joc, acesta nu poate colecta venituri de la nici un teritoriu pe care îl controlează și nu poate cumpăra unități noi. Acest jucător sare peste toate etapele în afară de înaintare ofensivă, luptă și înaintarea inofensivă până când capitala acestuia este eliberată. În cazul în care acesta sau un aliat îi eliberează capitala, cel care controla inițial teritoriul poate colecta din nou venituri din teritoriile pe care le controlează, inclusiv teritoriile care revin sub controlul acestuia.

Dacă capitala este eliberată, complexul industrial și tunurile antiaeriene din acel teritoriu revin în proprietatea celui care deținea inițial capitala. Alte teritorii și complexe industriale care se află sub controlul altor puteri prietenoase, dar care au fost inițial controlate de cel a cărui capitală a fost eliberată revin, de asemenea, sub controlul acestuia. Tunurile antiaeriene în afara capitalelor din teritoriile care revin la controlul inițial rămân în proprietatea celui care le controla înainte de acțiunea de eliberare.

Nu colectați IPC de la o putere atunci când eliberați o capitală. De exemplu, dacă jucătorul Marii Britanii ia Moscova de la jucător german, nu va lua de la jucătorul german nici un IPC.

Capturarea unui oraș care contribuie la câștigarea războiului

Atunci când capturați un teritoriu în care se află un oraș inamic care contribuie la câștigarea războiului, numărați orașele pe care fiecare parte le controlează (țineți evidența pe o bucată de hârtie, sau prin alte mijloace alese de către grupul dumneavoastră). Dacă la sfârșitul runde după ce jucătorul SUA și-a încheiat tura, partea dvs. controlează suficiente orașe pentru a îndeplini condițiile de victorie stabilite la începutul jocului, atunci partea dumneavoastră câștigă războiul.

ORDINEA DE JOC

Forțe multinaționale

Unitățile care sunt de aceeași parte pot împărți o zonă maritimă sau un teritoriu mare, constituind o forță multinațională. O asemenea forță poate apăra împreună, dar nu poate ataca împreună. (asta nu înseamnă că puterile pot partaja venitul: numai cel care controlează un teritoriu colectează venitul aferent acestui teritoriu.)

O forță multinațională nu poate ataca împreună același spațiu. Orice unități care aparțin unui aliat al atacatorului și se află într-o zonă maritimă (altă decât transportatorul atacatorului) nu pot participa în luptă. Aceste unități nu pot fi luate ca pierderi în luptă pe mare și nu au niciun efect asupra submarinelor care aparțin apărării. Fiecare atacant folosește propriile unități atunci când îi vine rândul.

Un avion de luptă al atacatorului poate fi lansat de pe un portavion al unui aliat, dar acel portavion nu se poate mișca până nu-i vine rândul. În același timp un transportator al atacatorului poate duce un avion de luptă al aliatului la cargo, acel avion nu poate participa la atac.

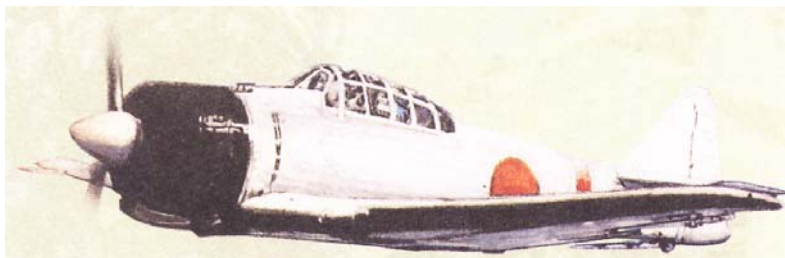
O unitate terestră a atacatorului poate asalta un teritoriu de coastă de pe un transport al unui aliat, dar doar atunci când îi vine rândul la joc proprietarului acelor unități.

Apărare multinațională :

Atunci când un spațiu în care sunt forțe multinaționale este atacat, toate unitățile care se află acolo îl apără împreună. În cazul în care unitățile aparțin diferitelor puteri, aceștia stabilesc cine intră în luptă. În cazul în care nu cad de acord, atacatorul alege.

Transportul forțelor multinaționale: Transportatoarele care aparținând puterilor prietenoase pot îmbarca și debarca unitățile dvs. terestre urmând un proces în trei pași

1. Trebuie să îmbarcați unitățile terestre la bordul transportatorului prietenos când e tura dvs..
2. Cel care controlează transportatorul îl muta (sau nu) în tura lui.
3. Debarcarea unităților se face în tura dvs. următoare.



ORDINEA DE JOC (continuare)

Faza 4: Înaintare inofensivă

În această fază, puteți să mutați oricare unitate care nu a fost mutată în faza de înaintare ofensivă sau a participat în luptă în timpul turei dvs. Puteți, de asemenea, să aterizați cu toate aeronavele care au participat și au supraviețuit fazei de luptă. Este un moment oportun să vă adunați unitățile fie să întăriți teritoriile vulnerabile, fie să întăriți unitățile aflate în avansare.

Numai aeronavele și submarineele se pot mișca prin spațiile ostile în timpul acestei faze.

Unde se pot mișca unitățile

Unitățile terestre: O unitate terestră se poate muta în orice teritoriu prietenos. Nu se poate muta într-un teritoriu ostil (nici măcar în unul în care nu sunt unități luptă, dar este controlat de inamic).

Notă: Aceasta este singura fază în timpul căreia tunurile antiaeriene se pot deplasa.

Unitățile aeriene: O unitate aeriană trebuie să-și termine mutarea într-un spațiu de aterizare eligibil. Bombardierele și avioanele de luptă pot ateriza în orice teritoriu care a fost prietenos la începutul turului său.

Numai avioanele de luptă pot ateriza într-o zonă maritimă pe un port avion prietenos. Pe portavion trebuie să existe un punct de aterizare.

În plus:

- Avioanele de luptă pot ateriza într-o zonă maritimă (chiar și una ostilă), care este adiacentă unui complex industrial deținut de dvs. dacă veți plasa în această zonă un portavion achiziționat anterior în timpul fazei de mobilizare a noilor unități.
- Odată ce avioanele de luptă aterizează pe un portavion, ambele unități își termină înaintarea.
- Trebuie să aveți un transportor în mișcare, pe loc, sau gata să fie plasat (numai transportatoare noi) pentru a recupera un avion de luptă care își va încheia înaintarea inofensivă într-o zonă maritimă. Nu puteți muta în mod deliberat o unitate aeriană în afara unei razei de aterizare sigure.

Aeronavele care nu pot ajunge într-un spațiu de aterizare eligibil până la sfârșitul fazei inofensive sunt distruse.

Nici bombardierele sau avioanele de luptă nu pot ateriza într-un teritoriu care a fost ostil la începutul turei dvs. inclusiv în orice teritoriu care a fost capturat de dvs. în această tură

Unitățile navale : O unitate navală se poate muta prin orice zonă maritimă prietenoasă. Nu se poate muta în sau printr-o zonă maritimă ostilă.

Spre deosebire de alte unități navale, submarineele se pot muta chiar și în zone maritime ostile în timpul fazei de înaintare inofensivă. Cu toate acestea, un submarin trebuie să-și încheie înaintarea în momentul în care pătrunde într-o zonă maritimă cu unul sau mai multe crucișătoare inamice.

Transportatoarele se pot muta în teritoriile prietenoase de pe coastă și pot îmbarca sau debarca bunuri de tip cargo dacă nu au îmbarcat, mutat, debarcat sau nu au fost implicate în luptă în timpul fazei de înaintare ofensivă sau luptă.

Portavioanele se pot muta în zonele maritime ca să faciliteze aterizarea avioanelor de luptă prietenoase. Trebuie să se mute acolo, dacă acestea nu s-au mutat în timpul fazei de înaintare ofensivă și zona maritimă este singura zonă de aterizare eligibilă pentru avioanele de luptă. Un portavion trebuie să-și termine înaintarea odată ce un avion de luptă a aterizat pe acesta.

ORDINEA DE JOC

Faza 5: Mobilizarea unităților noi

Mutați unitățile nou achiziționate din zona de mobilizare pe tabla de joc în spații eligibile pe care le controlați la începutul turei dvs. de joc cu următoarele excepții (vezi mai jos). Nu puteți utiliza complexe industriale pe care le-ați capturat sau achiziționat imediat în prima tură.

Restricții privind amplasarea

Pentru fiecare complex industrial, puteți mobiliza doar atâtea unități câte nu depășesc valoarea IPC a teritoriului în care este amplasat complexul industrial. Această limită include unități mobilizate în zonele adiacente complexului industrial. De exemplu, jucătorul german poate mobiliza 6 unități pe teritoriul Europei de Sud .

Fiecare jeton de plastic (marker pentru daune) plasat sub un complex industrial înseamnă că veți intra în complex numărând o unitate nouă mai puțin decât în mod obișnuit când complexul este complet. Nu puteți plasa unitățile dvs. noi într-un complex industrial deținut de o putere prietenoasă.

Plasați unitățile terestre și bombardierele numai în teritoriile care conțin complexe industriale eligibile. Unitățile terestre nu pot intra direct pe transportator.

Plasați unitățile navale în zone maritime adiacente teritoriilor eligibile care conțin complexe industriale. Noile unități navale pot intra direct chiar și într-o zonă maritimă ostilă. Nu are loc nici o luptă deoarece faza de luptă s-a încheiat.

Plasați avioanele de luptă în teritoriile care conțin un complex industrial controlat de dvs. la începutul turului dvs., sau pe un portavion deținut de dvs. într-o zonă maritimă (chiar și una ostilă) adiacentă unui teritoriu cu un complex industrial. Portavionul poate să fie unul nou recent mobilizat sau unul deja existent. Nu puteți plasa un avion de luptă nou pe un portavion deținut de o putere prietenoasă.

Plasați complexe industriale noi, în orice teritoriu pe care l-ați controlat la începutul turei dvs. de joc și care are o valoare de venit de cel puțin 1 ICP. Nu puteți avea mai mult de un complex industrial plasat într-un teritoriu.

În cazul în care ați achiziționat mai multe unități decât puteți mobiliza datorită limitărilor de producție, trebuie să vă returnați supra producția de unități în cutie (este la alegerea dvs. ce fel de unități unități veți returna) și primiți înapoi costul acelor unități.

ORDINEA DE JOC (continuare)

Faza 6: Colectarea venitului

În această fază, veți câștiga venituri din producție pentru a finanța atacurile și strategiile viitoare. Uitați-vă la nivelul dvs. de producție națională (indicat de markerul dvs. de control) pe cartonașul de producție națională al puterii pe care o reprezentați și colectați numărul de IPC de la bancă (bancherul ține evidența ICP)

În cazul în care capitala dvs. este controlată de o putere inamică, nu puteți colecta venituri. O putere nu poate împrumuta sau da IPC altei puteri, chiar dacă ambele puteri sunt de aceeași parte.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

La sfârșitul turului efectuat de jucătorul SUA, verificați dacă una dintre părți a câștigat războiul conform condițiilor stabilite la începutul jocului.

Condiție standard	"Victorie Standard "	9
Condiție opțională	"Victorie Totală "	12

PROFILUL UNITĂȚILOR

Această secțiune oferă informații detaliate pentru fiecare unitate din joc și este un ghid rapid al unităților privind costurile exprimate în IPC, a valorilor de atac, a valorilor de apărare a acestora și numărul de teritorii sau zone maritime în care se pot deplasa. Fiecare unitate, are de asemenea anumite caracteristici, care sunt rezumate mai jos.

UNITĂȚILE TERESTRE

Infanterie, artilerie, tancuri, tunuri antiaeriene care pot ataca și apăra numai în teritorii. Numai infanteria, artileria, tancurile pot captura teritorii ostile. Totul în afară de complexe industriale poate fi transportat cu ajutorul transportatoarelor. Complexele industriale nu pot fi mutate, transportate și nu pot ataca.

Infanterie

Cost: 3

Atac: 1 (2 atunci când este sprijinită de artilerie)

Apărare: 2

Mutare: 1

Caracteristicile unității:

Sprijinită de artilerie: Când infanteria atacă împreună cu artileria, valoarea de atac a infanteriei crește la 2. Ca să-i crească valoarea fiecarei unități de infanterie trebuie să aibă corespondent o unitate de artilerie. Dacă unitățile de infanterie sunt mai numeroase decât cele de artilerie, unitățile de infanterie excesive vor avea o valoare de atac de 1. De exemplu, atacați cu două unități de artilerie și cinci de infanterie, două unități de infanterie vor avea o valoare de atac de 2 și restul de 1. Infanteria nu este sprijinită de artilerie în apărare.



Artilerie

Cost: 4

Atac: 2

Apărare: 2

Mutare: 1

Caracteristicile unității:

Sprijină Infanteria: Când infanteria atacă împreună cu artileria, valoarea de atac a infanteriei crește la 2. Ca să-i crească valoarea fiecare unitate de infanterie trebuie să aibă corespondent o unitate de artilerie. Infanteria nu este sprijinită de artilerie în apărare.



Tancuri:

Cost: 5

Atac: 5

Apărare: 3

Mutare: 2

Caracteristicile unității:

Blitz Tancurile pot *blitza*: Un tanc poate "blitza", înaintând printr-un teritoriu ostil neocupat ca o prima parte a mutării de 2 spații care se poate termina într-un teritoriu prietenos sau ostil. Înaintarea completă trebuie să aibă loc în timpul înaintării ofensive. Tancul stabilește controlul asupra primului teritoriu înainte să treacă la următorul. Al doilea teritoriu poate fi prietenos sau ostil sau chiar teritoriul de unde a venit tancul. Dacă un tanc care întâmpină unități inamice, inclusiv tunuri antiaeriene sau complexe industriale în primul teritoriu pe care intră va trebui să se oprească acolo.



Tunuri antiaeriene:**Cost:** 6**Atac:** -**Apărare:** 1**Mutare:** 1 (doar în faza de înaintare inofensivă)**Caracteristicile unității:**

Au mutări limitate: Un tun antiaerian nu poate fi mutat în timpul fazei de luptă (altcumva decât îmbarcat în turul anterior pe un transportor).

Apărare antiaeriană: Un tun antiaerian poate să deschidă focul asupra unei unități aeriene, când respectiva unitate atacă teritoriul care are un tun antiaerian. Cu tunurile antiaeriene se trage doar o singură dată, înainte de primul tur de luptă. Dați cu zarul pentru fiecare unitate aeriană care vă atacă. Dacă dați "1", unitatea aeriană este distrusă și eliminată imediat din joc. În cazul în care toate aeronavele sunt avioane de luptă sau bombardiere, nu este cazul să le diferențiați. Cu toate acestea, dacă există un amestec avioane de luptă și bombardiere, trebuie să specificați cărei unități i se adresează aruncarea cu zarul pe care o veți efectua. Dacă reușiți să dați "1" aeronava indicată este automat distrusă. Atacul cu tunurile antiaeriene se face înainte să se treacă la lupta generală în teritoriul unde se află tunul antiaerian.

Doar un singur tun antiaerian poate fi activ într-o luptă, indiferent de cât de multe tunuri sunt în acel teritoriu (chiar dacă celelalte sunt controlate de puteri diferite).

Tunurile pot fi capturate: În cazul în care un teritoriu este capturat, tunurile antiaeriene din acel teritoriu vor fi de asemenea capturate. Noul proprietar al tunurilor este acel jucător care controlează respectivul teritoriu, la sfârșitul turei sale de joc și noul proprietar le poate folosi în luptele viitoare. Tunurile antiaeriene nu sunt distruse niciodată, excepția făcând cazul în care un transportor care le transportă este scufundat. Dacă mutați un tun antiaerian într-un teritoriu controlat de o putere prietenoasă, plasați un marker de control sub acesta.

Complexe industriale**Cost:** 15**Atac:** -**Apărare:** -**Mutare:** -**Caracteristicile unității:**

Nu poate ataca, apăra și nu poate fi mutat: Un complex industrial nu poate ataca, apăra și nu poate fi mutat. Un complex industrial nu poate fi transportat. Nu este poziționat pe cartonașul de luptă.

Uzinele deteriorate (complexele industriale): Bombardierele pot deteriora complexe industriale. Chips-uri din plastic sunt plasate sub complexul industrial vizat. Pentru fiecare jeton de plastic, plasat sub un complex, poate mobiliza cu o unitate mai puțin. Daunele totale la un complex industrial nu pot depăși dublul valorii IPC pe care îl are teritoriului unde este localizată fabrica. Complexele industriale nu pot fi distruse. Pot suferi avarii foarte grave, dacă numărul markerelor de control este egal cu capacitatea de producție a complexului și nici o unitate nouă nu poate intra de la fabrica respectivă până când aceasta nu este reparată.

Jetoanele de plastic care reprezintă un punct avariat pot fi înlăturate la un cost de 1 IPC fiecare. Reparațiile sunt plătite (și jetoanele sunt eliminate) în timpul fazei de achiziție a unităților noi din cadrul turei de joc.

Complexele pot fi capturate: În cazul în care un teritoriu este capturat, complexul industrial este, de asemenea, capturat. Cel care îl capturează îl poate folosi doar în tura următoare după capturare, dar dacă există markere de avarii plasate sub complexul industrial, (jetoane) acestea vor rămâne acolo. Nu puteți plasa unități noi într-un complex industrial deținut de o putere prietenoasă. Chiar dacă eliberați un teritoriu în care este și un complex industrial, nu puteți utiliza acest complex. Cel care controla inițial complexul îl poate utiliza în tura lui următoare de joc.

UNITĂȚILE AERIENE

Avioane de luptă și bombardiere pot ataca și apăra în teritorii. Ambele unități pot ataca în zonele maritime. Avioanele de luptă staționate pe portavioane pot apăra în zonele maritime. Ambele unități pot ateriza doar în teritoriile prietenoase sau, în cazul avioanelor de luptă, pe portavioane prietenoase. Unitățile dvs. aeriene nu pot ateriza în teritoriile pe care tocmai le-ați capturat, indiferent dacă au fost sau nu implicate în luptă. Unitățile aeriene se pot deplasa prin teritorii ostile și zonele maritime ca și cum acestea ar fi prietenoase. Cu toate acestea, sunt expuse la focurile tunurilor antiaeriene ori de câte ori atacă un teritoriu ostil în care există un tun antiaerian.

Pentru a determina distanța, numărați fiecare spațiu în care intră unitatea dvs. "după decolare." Atunci când se deplasează deasupra apei venind dinspre un teritoriu de coastă sau de la un grup de insule, numărați prima zonă maritimă drept un singur spațiu. Atunci când zboară spre un grup de insule, numărați fiecare zonă maritimă înconjurătoare și grup de insule în sine drept un spațiu. (O insulă este considerată un teritoriu într-o zonă maritimă; unitățile aeriene localizate pe o insulă nu pot apăra zona maritimă înconjurătoare). Atunci când se deplasează un avion de luptă de pe un portavion, nu luați în considerare zona maritimă a portavionului drept primul spațiu –avionul dvs. de luptă se află în aceea zonă maritimă. Pentru a participa în luptă, un avion de luptă trebuie să decoleze de pe un portavion înainte ca acesta să se pună în mișcare, în caz contrar, este considerat ca și cargo.

Nu puteți trimite unități aeriene în mod deliberat în "misiuni de sinucidere" adică neavând un loc de aterizare după misiune. Dacă există dubii cu privire la o misiune de sinucidere, atunci în faza de luptă trebuie să declarați, înainte de a vă aventura în luptă, câteva modalități în care toate unitățile dvs. aeriene pot ateriza în siguranță. Aceasta aspect ar putea include o combinație de mișcări de luptă. Aceasta ar putea include și înaintarea inofensivă a unui portavion. În cazul în care include o înaintare inofensivă a unui portavion, atunci portavionul nu poate face o mutare în faza de luptă.

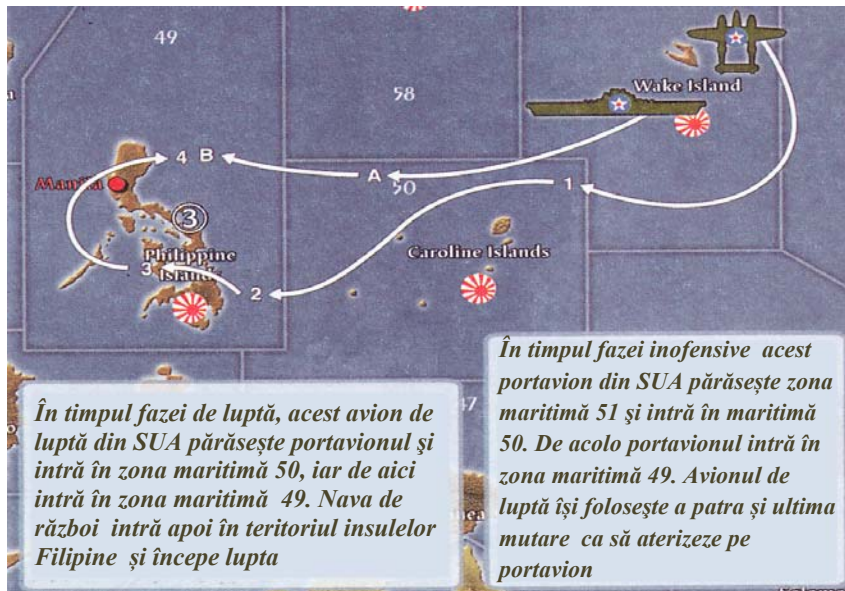
Ca să demonstrați că o unitate de aer POATE avea o zonă de aterizare în condiții de siguranță, puteți presupune că toate atacurile dvs. vor fi și lovituri și apărarea nu vă va lovi niciodată.

Nu puteți să utilizați o retragere planificată a oricărui portavion ca să demonstrați o zonă de aterizare sigură pentru avioanele de luptă.

Dacă ați declarat că un portavion va înainta în faza inofensivă ca să ofere posibilitatea unei zone sigure pentru un avion de luptă utilizat în faza de luptă, trebuie să urmați și ce ați declarat și să mutați portavionul în timpul fazei inofensive în locația planificată cu excepția cazului în care avionul de luptă a aterizat în condiții de siguranță în altă parte sau a fost distrus.

Aeronavele pot lovi submarinele dacă un distrugător prietenos este în luptă. Ori de câte începe o tură de luptă și nu există nici un distrugător inamic, submarinele se pot scufunda înainte să fie lovite de aeronave.





Avioane de luptă

Cost: 10

Atac: 3

Apărare: 4

Mutare: 4

Caracteristicile unității

Aterizare pe portavion : Avioanele de luptă pot fi purtate pe portavioane. Două avioane de luptă pot fi în același timp pe un portavion prieten. Avionul de luptă trebuie să fie lansat din poziția inițială a transportatorului ca să intre în luptă. Cu toate acestea, avionul de luptă poate ateriza pe un portavion în timpul fazei inofensive (chiar dacă se și retrage) sau în parcursul oricărei faze inofensive. (Un avion de luptă nu poate ateriza pe un portavion în timp ce acesta se mișcă) Portavionul se poate deplasa într-o zonă maritimă unde avionul de luptă și-a încheiat misiunea (și chiar trebuie să facă în felul acesta dacă este posibil), dar nu poate înainta mai departe în tura respectivă.

Un avion de luptă staționat pe un portavion care asigură apărarea trebuie să aterizeze pe același portavion, dacă este posibil. În cazul în care acel portavion este distrus în luptă, trebuie să aterizeze în altă parte. Fie pe un alt portavion prietenos din aceeași zonă maritimă, să înainteze 1 spațiu într-un teritoriu prietenos, pe o insulă, sau să fie distrus. Această mișcare va avea loc după ce toate confruntările atacatorului au fost rezolvate, înaintea fazei inofensive a atacatorului.

Fiecare dintre avioanele dvs. de luptă, staționate pe un portavion se lansează de pe acesta înainte de luptă (chiar dacă nu participă în luptă) și se pot retrage într-un teritoriu prietenos, pe o insulă, sau pe un portavion în raza lui de acțiune în cazul în care supraviețuiește luptei. Dacă un avion de luptă nu este găsește un spațiu eligibil pentru aterizare până sfârșitul fazei inofensive, acesta este distrus. (Rețineți: Un spațiu de aterizare eligibil poate include o zonă maritimă în care va fi plasat un nou portavion în cadrul fazei de plasare a unităților noi, dacă există un spațiu de aterizare disponibil pe acesta).

Bombardiere

Cost: 12

Atac: 4

Apărare: 1

Mutare: 6

Caracteristicile unității

Raiduri de bombardament strategice: Un bombardier poate participa fie la o luptă normală, fie la un atac economic împotriva unui complex industrial al unui inamic. În timpul raidurilor de bombardament strategice din cadrul fazei de luptă, bombardierele care supraviețuiesc atacurilor tunurilor antiaeriene pot ataca complexul industrial. Aruncați cu zarul pentru fiecare bombardier care a supraviețuit atacului. Câte puncte veți da cu zarul, atâtea puncte de avarie vor cauza bombardierele complexului industrial. Daunele totale la un complex industrial nu pot depăși dublul valorii IPC pe care îl are teritoriului unde este localizat.

UNITĂȚILE NAVALE

Cuirasate, portavioane, crucișătoare, distrugătoare, transportatoare, submarine înaintază, atacă și apără zonele maritime. Nu pot fi mutate în teritorii. Următoarele nave sunt nave de război de suprafață: cuirasate, portavioane, crucișătoare și distrugătoare. Transportatoarele nu fac parte din grupul denumit nave de război. Submarinele sunt nave de război, dar nu sunt nave de suprafață.

Toate unitățile navele au doar 2 mutări. Nu se pot deplasa prin zonele maritime ostile. În cazul în care unitățile inamice, altele decât transportatoarele sau submarinele, ocupă o zonă maritimă care este ostilă, unitățile dvs. încheie înaintarea și trec la luptă. Submarinele sunt o excepție: acestea trec printr-o zonă maritimă ostilă fără oprire, dacă întâlnesc un distrugător inamic (vezi distrugătoare, pagina următoare).

Unele unități maritime pot transporta alte unități. Transportatoarele pot transporta doar unitățile terestre. Portavioanele pot transporta doar avioane de luptă.

Cuirasate

Cost: 20

Atac: 4

Apărare: 4

Mutare: 2



Caracteristicile unității

Două lovituri să distrugă : Cuirasatele în atac și în apărare necesită 2 lovituri ca să fie distruse. În cazul în care un cuirasat este lovit o dată, chiar de un submarin într-un atac surpriză, marcați partea avariata. În cazul în care un cuirasat în apărare este lovit o singură dată, nu îl veți muta în spatele cartonașului de victime/daune decât dacă va primi încă o lovitură în aceeași luptă. În cazul în care un cuirasat supraviețuiește unei lupte primind doar o singură lovitură, repuneți-l în poziție verticală pe tabla de joc.

Bombardament Offshore: cuirasatele și crucișătoarele dvs. poate efectua în timpul unui asalt amfibiu un bombardament offshore. Cuirasatele și crucișătoarele trebuie să fie în aceeași zonă maritimă ca și transportatorul înainte să efectueze bombardamentul. Fiecare cuirasat și crucișător deschide focul împotriva unităților terestre inamice din teritoriu înainte ca acestea să fie atacate de unități terestre. Cuirasatele și crucișătoarele nu pot efectua bombardamente offshore în cazul în care au fost implicate într-o luptă pe mare înainte de asaltul amfibiu și nu pot efectua mai mult de un bombardament fiecare. Numărul de cuirasate și crucișătoare care pot bombarda în timpul unui asalt amfibiu este limitat la o singură navă per unitate terestră debarcată din transportor pe un teritoriu de coastă. În timpul bombardamentului, cuirasatele lovesc dacă la aruncarea zarului rezultă un "4" sau mai puțin de 4.

Portavioane

Cost: 12

Atac: 4

Apărare: 1

Mutare: 6



Caracteristicile unității

Transportă avioane de luptă: Pot transporta două avioane de luptă, inclusiv cele care aparțin unei puteri prietenoase. Avioanele puterilor prietenoase pot decola și ateriza pe portavion, dar numai în cadrul turei de joc al acelei puteri. Avioanele aparținând portavionului se mișcă independent de acesta. Aceste avioane efectua o mișcare luptă din zona maritimă inițială a portavionului, sau pot rămâne în zona maritimă inițială original până faza inofensivă. Avioanele care aparțin puterilor prietenoase de pe portavioanele atacante sunt considerate cargo. Portavionul dvs. se poate muta sau poate să rămână într-o zonă maritimă în cazul în care unul dintre avioane termină faza inofensivă.

Este apărut de avioane: Ori de câte ori un portavion este atacat, avioanele de la bordul acestuia (chiar și cele care aparțin puterilor prietenoase) se consideră ca apărare aeriană și pot fi alese ca victime, mai degrabă decât portavionul. (Un avion nu poate fi ales ca daună/victimă dacă e lovit de submarin, deoarece submarinele pot ataca numai unități navale).

Crucișătoare

Cost: 12

Atac: 3

Apărare: 3

Mutare: 2



Caracteristicile unității

Bombardament Offshore: cuirasatele și crucișătoarele dvs. pot efectua în timpul unui asalt amfibiu un bombardament offshore. Cuirasate și crucișătoare trebuie să fie în aceeași zonă maritimă ca și transportatorul înainte să efectueze bombardamentul. Fiecare cuirasat și crucișător deschide focul împotriva unităților terestre inamice din teritoriu înainte ca acestea să fie atacate de unități terestre. Cuirasatele și crucișătoarele nu pot efectua bombardamente offshore în cazul în care au fost implicate într-o luptă pe mare înainte de asaltul amfibiu și nu pot efectua mai mult de un bombardament fiecare. Numărul de cuirasate și crucișătoare, care pot bombarda în timpul unui asalt amfibiu este limitat la o singură navă per unitate terestră debarcată din transportor pe un teritoriu de coastă. În timpul bombardamentului, cuirasatele lovesc dacă la aruncarea zarului rezultă un "3" sau mai puțin de 3.

Distrugătoare

Cost: 8

Atac: 2

Apărare: 2

Mutare: 2



Caracteristicile unității

Navă anti submarin: dacă un distrugător apare într-o zonă maritimă ostilă, acesta anulează regula care e valabilă pentru submarine și anume să considere zonă maritimă ostilă ca o zonă prietenoasă. Dacă aveți plasat un distrugător de-a lungul cartonașului de luptă, acesta anulează capacitatea submarinelor inamice din această luptă de a efectua un atac surpriză sau de a se scufunda și distrugătorul nu poate fi lovit de unitățile aeriene.

Submarinele

Cost: 8

Atac: 2

Apărare: 2

Mutare: 2

Caracteristicile unității



Submarinele au mai multe caracteristici. Majoritatea se referă la oprirea sau blocarea unui distrugător inamic .

Atac surpriză : Atât submarinele din atac cât și din apărare pot face un atac surpriză și să deschidă focul înaintea altor unități navale într-o luptă pe mare. Așa cum este descris în pasul 2 al secvenței de luptă generală (pag. 16), submarinele atacă înaintea altor unități cu excepția cazului în care un distrugător inamic este prezent.

Posibilitatea de a se scufunda : Un submarin are opțiunea de a se scufunda. Poate face acest lucru oricând, altfel dă cu zarul ca să deschidă focul. Atunci când un submarin se scufundă, acesta este eliminat de pe cartonașul de luptă și plasat din nou pe hartă. Ca urmare, nu mai poate deschide focul sau să fie lovit în această luptă. Cu toate acestea, un submarin nu se poate scufunda în cazul în care un distrugător inamic este prezent în luptă.

Consideră zonă maritimă ostilă ca o zonă prietenoasă: Un submarin se poate deplasa printr-o zonă maritimă în care sunt prezente unități inamice, care se află în înaintare ofensivă sau inofensivă. Totuși, dacă un submarin intră într-o zonă maritimă în care este prezent un distrugător inamic, trebuie să-și termine înaintarea. Dacă își termină înaintarea într-o zonă maritimă ostilă, va avea loc o luptă.

Nu blochează înaintarea inamicului : Abilitatea "de invizibilitate" a submarinelor permite navelor inamice să ignore prezența lor. Orice zonă maritimă în care se află doar submarinele inamice nu oprește înaintarea unităților navale. Unitățile navale care își încheie înaintarea într-o zonă maritimă unde se găsesc submarine inamice pot alege să-i atace sau nu. Unitățile navale își pot încheia și înaintarea inofensivă într-o zonă maritimă unde se găsesc submarine inamice.

Nu pot lovi unitățile aeriene: Fie că se află în atac sau apărare, submarinele nu pot lovi unitățile aeriene.

Nu pot fi lovite de unitățile aeriene: Fie că se află în atac sau apărare, loviturile unităților aeriene nu pot afecta submarinele cu excepția cazului în care este prezent și un distrugător care este prietenos pentru unitățile aeriene.

Transportoare

Cost: 7

Atac: 0

Apărare: 0

Mutare: 2



Nu au valoare de atac : Chiar dacă un transportor poate ataca sau apăra, fie singur sau cu alte unități, acesta are o valoare de 0 în luptă. Aceasta înseamnă că un transportor nu poate deschide focul asupra unităților atacante "sau unităților din apărare".

Lipsă capacității de luptă permite navelor inamice să ignore prezența transportatoarelor. Orice zonă maritimă în care se află doar transportoare inamice nu oprește înaintarea unităților navale. Unitățile aeriene și navale (altele decât transportatoare) care își încheie înaintarea ofensivă într-o zonă maritimă cu transportatoare inamice, distruge automat aceste transportatoare. Această mișcare contează ca o luptă pentru acele unități navale. Unitățile navale își pot încheia înaintarea inofensivă într-o zonă maritimă unde se găsesc doar transportatoare inamice.

Ultima alegere: Transportatoarele pot fi alese drept daune/victime numai în cazul în care nu există alte unități eligibile. În mod normal, se întâmplă doar atunci când rămân doar transportatoare, dar se pot ivi și alte circumstanțe. De exemplu, avioanele de luptă atacă transportatoarele și submarinele vor lovi transportatoarele, deoarece acestea nu pot lovi submarinele dacă în zonă nu se află și un distrugător prietenos.

Transportă unitățile terestre: Pot transporta unități terestre proprii sau ale puterilor prietenoase. Capacitatea lor este de o unitate terestră, plus o unitate de infanterie. Un transportor poate transporta un tanc sau o unitate de artilerie și una de infanterie, un tun antiaerian și o unitate de infanterie, sau două unități de infanterie. Nu poate transporta un complex industrial. Unitățile terestre pe transportator sunt considerate cargo, pot ataca sau apăra atâta timp cât sunt pe mare și sunt distruse în cazul în care transportul este distrus.

Unitățile terestre ale puterilor prietenoase trebuie să se îmbarce în tura lor, sunt transportate în tura dvs. și trebuie să se debarce iar pe tura lor. Acest lucru este valabil chiar dacă transportorul rămâne în aceeași zonă.

Îmbarcarea pe/debarcarea de pe transportor contează ca o mișcare a unităților terestre, acestea nu se pot mișca înainte de îmbarcarea sau după debarcare. Plasați unitățile terestre pe lângă transportoare în zona maritimă. Dacă transportorul înaintază în faza inofensivă, unitățile de la bord pot debarca într-un singur teritoriu prietenos.

Îmbarcare/debarcare: Transportorul poate îmbarca cargo în zonele maritime prietenoase înainte, în timpul, și după ce se mișcă. Transportorul poate îmbarca cargo, înaintază o zonă, îmbarca iar cargo, înaintază încă o zonă și cargo este debarcat în încheierea înaintării. Poate rămâne pe mare având cargo la bord (dar numai dacă aceasta a fost încărcată într-o tură, anterioară sau în cadrul aceleiași ture dar în timpul fazei).

Ori de câte ori debarcă, transportorul nu mai poate înainta. Dacă se retrage, nu poate debarca în cadrul acelei ture. Un transportator nu poate *debarca* de două ori în timpul aceleiași ture de joc și nici nu poate debarca pe un alt transportor. Un transportor nu poate *îmbarca/debarca* în timp ce se află într-o zonă maritimă ostilă. Amintiți-vă că în zonele ostile maritime se află unitățile inamice, dar submarinele și transportatoarele sunt ignorate.

Un transportor poate *îmbarca/debarca* unități fără să se deplaseze din zona maritimă prietenoasă (denumit "punte"). Un astfel de transportor are capacitatea de încărcare limitată. Poate debarca într-un teritoriu, și după ce debarcă, nu mai poate îmbarca/debarca în aceeași tură.

Asalturi amfibii: Pot efectua asalturi amfibii în faza de luptă. Doar atunci poate debarca într-un teritoriu ostil.

În timpul unui asalt amfibiu, transportatorul trebuie să debarce toate unitățile îmbarcate în cadrul fazei de luptă sau se retragă în timpul luptei. Poate să debarce orice unitate care aparține puterii care deține transportorul care deja se află la bordul navei la începutul turei.