

## ***AXIS AND ALLIES***

### **Il Gioco**

A&A è un gioco sulla Seconda Guerra Mondiale. Ciascun giocatore controllerà una (o più d'una) potenza dell'ASSE o degli ALLEATI :

ITALIA,GERMANIA e GIAPPONE ( **Nazioni dell' Asse**)

USA,UK,URSS ( **Nazioni Alleate Maggiori** ) CINA,ANZAC,FRANCIA ( **Nazioni Alleate Minori**)

### **L'importanza della Capitale**

Ciascuna potenza ha una capitale da difendere. Se essa è presa dallo schieramento avversario, chi l'ha persa **non potrà spendere** i punti produzione (detti PP) acquisiti nei turni successivi, i quali andranno persi (mentre di regola, se non si spendono, si accumulano) e quindi non potrà produrre **nessuna** nuova unità (anche edifici).

Solo con la riconquista della capitale da parte di chi l'ha persa (o alleato) permetterà la ripresa della produzione.

Se una nazione libera la capitale di uno Stato alleato, tale territorio tornerà subito allo stato d'origine.

\*I punti produzione (PP) sono il numero inciso nel territorio e corrispondono ai "soldi" che quella nazione può spendere.

Le capitali sono alcune città vittoria. Le C.V. sono fondamentali in quanto solo nei loro territori è possibile costruire i Centri di Produzione ( con i quali si possono schierare le truppe nuove).

Le Città Vittoria sono:

ROMA,BERLINO,WARSAVIA,TOKYOPARIGI,CAIRO,CALCUTTA,LONDRA,HONGKONG,STALINGRAD, LENINGRADO,MOSCA,SIDNEY,SHANGAI,OTTAWA,WASHINGTON,MANILA,HONOLULU e SAN FRANCISCO. + *in aggiunta, riconoscibili da una bandiera argentata:*

TRIPOLI ( Libia Italiana), ALGERI (Algeria), CITTA' DEL CAPO ( Unione Sud Africa), VLADIVOSTOCK ( Amur) SAIGON ( French Indocina), ADDIS ABEBA ( Etiopia Italiana), PECHINO (Jehol ), MADRID(Spagna), ISTAMBUL (Turchia), OSLO ( Norvegia), STOCCOLMA (Svezia), RYHAD ( Arabia Saudita),.

### **I territori**

**ZONE DI TERRA:** Le unità si possono spostare fra caselle adiacenti. La mappa si può percorrere completamente in senso orizzontale. I territori e le zone di mare sui bordi del tabellone sono adiacenti ai territori ed alle zone di mare raffigurati sul bordo opposto.

**TERRITORI NEUTRALI:** I territori neutrali sono territori che non dipendono da alcuno stato. Per conquistarli , c'è l'**azione diplomatica**, ossia spendendo **2 PP** si acquista un dado diplomazia. Se il tiro del dado è superiore al valore di produzione di quello stato, esso diventa parte della nazione attaccante. Se lo stato ha un punto produzione pari a 0 basta posizionarci sopra delle truppe. Se simpatizzanti per uno schieramento si spende solo **1 PP**. Se non si hanno\vogliono PP da spendere si può sempre provare a conquistarli con la forza.

**ZONE DI MARE:** possono essere nemiche ( se occupate) o amiche ( se libere da navi avversarie).

**ISOLE:** le isole sono territori che si trovano all'interno di zone di mare.

**CANALI:** sono posti tra 2 zone di mare e servono come passaggio. Per sfruttarli si deve controllarli già all'inizio del proprio turno. **Il Canale di Panama** è sotto il controllo di chi governa Panama. **Suez** è sotto il dominio di chi controlla sia l'Egitto che Siria ( unico o alleato) . **Il Canale Turco** è sotto il dominio della Turchia. **Lo Stretto di Gibilterra** è sotto il dominio di chi controlla Gibilterra. **Lo Stretto Danese** è di chi controlla la Danimarca.

## 2. COME SI GIOCA

Un turno ha **4 fasi** di gioco.

Tutte le nazioni giocano ogni fase seguendo il seguente ordine:

GERMANIA – UK – ANZAC – GIAPPONE – USA – FRANCIA – ITALIA – URSS - CINA

Sequenza del turno di gioco:

**I. FASE PRELIMINARE** a) Raccolta PP c) Riparazioni d) Acquisto di unità

**II. FASE DI DISTURBO** a) Bombardamenti strategici b) Kamikaze c) Artiglierie d) Aerosiluranti

**III. FASE ATTIVA** a) Mosse di combattimento. b) Risoluzione dei combattimenti\ Combattimenti Particolari

**IV. FASE DI RIASSETTO** a) Mosse di non-combattimento. b) Dispiegamento delle nuove unità e relativa tabella.

### I. FASE PRELIMINARE

#### a) Raccolta PP

Contate i PP dei vostri territori sommandoli ad eventuali eccedenze precedenti ( ogni territorio ha tot PP ).

#### c) Riparazioni

Una corazzata va colpita 2 volte per essere distrutta. Se sopravvive occorrono 5 PP. per ripararla.

Il Centro di Produzione va colpito 2 volte per essere distrutto. Se sopravvive occorrono 5 PP per ripararlo.

#### d) Acquisto di unità

Ora potete spendere i PP per acquistare unità\edifici aggiuntivi da impiegare nei turni di gioco seguenti. Il prezzo di PP per ogni unità è indicato nella colonna dei costi. **Le truppe verranno schierate a fine turno.**

Se impossibilitati a schierarle queste vengono messe da parte fino a nuovo ordine.

### II. FASE DI DISTURBO

#### a) Bombardamenti Strategici

Un bombardamento strategico è un attacco ai danni di un territorio per distruggerne **gli edifici** al suo interno.

Si deve dichiarare prima **qual è l'edificio obiettivo**. Lo scontro è solo tra BAA e Bombardieri.

Non potete impiegare gli stessi bombardieri in un raid di bombardamento strategico e in un altro attacco nel corso dello stesso turno. Possono essere bombardati **Centri di Produzione, Porti, Aeroporti, BAA e Piattaforme V1 e V2.**

**Fasi:** a) BAA tira D6 per ogni bombardiere che effettua l'attacco(la BAA colpisce con 1 o 2 se UK\ANZAC).

b) I bombardieri che resistono subito dopo attaccano l'obiettivo (SOLO in questo caso con 2 d6)

**NOTA:** *Le unità che operano nella fase di disturbo non possono poi muovere né attaccare.*

#### b) Attacco Kamikaze ( vedi descrizione “ Particolarità di alcune nazioni”).

**c) Attacco con artiglieria esterna:** L'Artiglieria può effettuare un **bombardamento** durante la fase di disturbo. Se lo effettua non può successivamente attaccare o muoversi nello stesso turno. Colpisce solo unità e tira con 1 d6

**d) Aerosiluranti:** Puntano una singola nave che spara per prima, se non vengono colpiti sparano a loro volta.

### III. FASE ATTIVA

#### a) Mosse di combattimento

Muovete le unità d'attacco nelle caselle prescelte; tali caselle possono essere occupate da unità ( gli edifici non sono considerati unità) oppure essere controllate dal nemico ma non occupate. Per penetrare in una casella ostile non occupata dovete effettuare una mossa di combattimento. Le unità assaltrici possono provenire da caselle differenti per attaccare una casella ostile, purché ciascuna unità raggiunga questa casella con una mossa regolare.

**Non** è possibile muovere una unità, condurre un combattimento, e poi muoverla ancora.

**Non** potete condurre uno sbarco con la stessa nave da trasporto in due differenti territori nemici.

Le unità di terra devono terminare il proprio movimento, se incontrano unità nemiche (esclusi edifici).

Le unità aeree possono attraversare caselle ostili come se fossero amiche ma sono esposte alle BAA.

In una zona di mare possono esserci navi di diverse nazioni. Spetta a chi gestisce la nazione occupante decidere se attaccare oppure no le navi in transito.

I sommergibili possono attraversare zone ostili come amiche tranne se contengono sommergibili e cacciatorped.. Il sommergibile si intende "*immerso*" solo durante il movimento.

#### b) Risoluzione dei combattimenti

Lanciate i dadi per ciascuna unità coinvolta nello scontro. L'esito di ogni battaglia viene determinato separatamente per territorio. Non è possibile, salvo eccezioni, scegliere gli obiettivi da colpire. I dadi di tutte le unità vengono lanciati in contemporanea e poi si fa il conto dei danni arrecati. Spetterà ad ognuno dei combattenti decidere quali unità sacrificare, in base ai danni subiti. L'unità impiegata colpisce se col dado ottenete il fattore di attacco o difesa indicato o un numero inferiore.

#### Nota per gli aerei

- Gli aerei che attaccano possono compiere un solo attacco a turno e poi tornare indietro dalla casella di partenza.
- Quelli che si difendono a terra o sulla portaerei possono difendere invece per ogni Round di attacco.
- Gli aerei su portaerei supportano gli sbarchi **se sono compresi in una zona adiacente a quella terrestre oggetto dello sbarco. Ammesso 1 solo supporto a turno.**
- Gli Aeroporti forniscono movimento + 2 solo agli aerei che decollano dal territorio dove sono posizionati.

-----  
Sequenza generale durante un combattimento.

1. Fuoco d'apertura se è possibile (BAA) + Eliminazione perdite .
2. Fate fare fuoco alle unità che attaccano e alle unità che si difendono + Eliminate le perdite.
3. Effettuate un nuovo attacco ( esclusi gli aerei già utilizzati) o ritiratevi.
4. Conquistate il territorio con tutte o parte delle unità impiegate nell'attacco\*. ( gli aerei non conquistano).

\*N.b. Punto 4 Il difensore non può abbandonare il territorio attaccato. ( valido anche in mare).

Inoltre una unità che si ritira ufficialmente da una battaglia (o che ha già attaccato) non può effettuare ulteriori attacchi.

Per quanto riguarda l'attaccante, in particolare:

a) *Si ritira*: le unità smettono di combattere. Se attacca di nuovo non potrà riutilizzarle in alcuna operazione.

I Parà e gli Sbarcati NON POSSONO ritirarsi e devono combattere fino alla fine.

b) *Viene distrutto o si distruggono entrambi gli eserciti*: nessuna variazione di territorio.

c) *Distrugge le truppe del difensore*: occupa il territorio se vuole **con tutte e solamente** le unità che hanno attaccato.

## Combattimenti Particolari

### A Batterie anti-aeree

Se chi si difende possiede una BAA sul territorio e l'assalitore sta impiegando delle unità aeree, sarà la BAA a sparare per prima in questo punto del gioco. Chi si difende lancia per ogni BAA un dado per ciascuna unità aerea che sta procedendo all'attacco. Se nell'attacco non sono coinvolti aerei, ignorate questo punto.

### B Il Blitz dei carri armati

-Con un carro armato potete effettuare un blitz in due territori se il primo è un territorio amico o ostile ma non occupato. Mettete il vostro segnalino di controllo sul territorio ostile se lo catturate.

-Con un carro armato potete effettuare un blitz in un territorio che è ostile, ma non occupato; prendetene possesso - mettendovi il vostro segnalino di controllo - poi spostate il vostro carro nuovamente nel territorio da cui il blitz è partito. **N.b.** Dovete interrompere il movimento del vostro carro se incontra una unità nemica ( esclusi edifici).

### C Assalto Anfibio

Le navi trasporto possono sbarcare truppe (**Max 3 unità** terra per nave) se adiacenti al territorio. Lo sbarco non è considerato un movimento, bensì è fase di attacco ed è possibile solo se la zona di mare è adiacente alla costa.

Se viene distrutta una nave da trasporto durante un combattimento navale periscono anche tutte le unità trasportate.

Nei movimenti di fine turno il trasporto che ha sbarcato non è utilizzabile.

### D Paracadutisti

L'attacco con i parà può avvenire da solo o insieme a sbarchi o altri attacchi terrestri. Il Bombardiere può portare max 3 fanti e se li trasporta non può attaccare o fare altri movimenti. I paracadutisti devono combattere fino alla morte, non possono ritirarsi. Gli aerei che li trasportano devono poter atterrare in una zona amica. (no neutrale).

Il bombardiere o trasporta o attacca o effettua bombardamenti strategici.

### E Bombardamento da una corazzata o da un incrociatore

Durante gli sbarchi un singolo mezzo può essere supportato da una singola corazzata e un singolo Incrociatore effettuando prima un tiro di dadi contro le truppe nemiche. Il bombardamento è simultaneo.

La Corazzata tira 2 dadi e l' Incrociatore 1 dado una volta sola e non possono effettuare ulteriori bombardamenti in altri sbarchi nè muovere né può attaccare successivamente.

### F Azione Diplomatica

( vedi supra)

## IV. FASE DI RIASETTO

### a) Mosse di non combattimento

Possono effettuare movimenti di non combattimento **tutte le unità che non sono state impiegate in alcun modo** in precedenza (attacchi via terra o mare, sbarchi, paracadutaggi, bombardamenti vari).

### b) Dispiegamento delle nuove unità

E' ora di schierare le truppe che avete comprato ad inizio turno. Sono schierate **SOLO** nei Centri Industriali e nei porti già posseduti. ( **ESCLUSI** appena comprati). Se non vengono consumati tutti i PP, questi sono messi da parte e riutilizzati in seguito. Se le truppe non possono essere schierate si mettono da parte.

Le nuove navi possono essere posizionate **solo nella zona di mare adiacente i porti**.

**REGOLA OPZIONALE:** Forze multinazionali

Unità appartenenti al medesimo schieramento possono condividere un territorio o una zona di mare, dando così vita ad una forza multinazionale. Queste forze possono provvedere insieme **SOLO alla difesa** del territorio in cui si trovano.

**N.B.** Il trasporto di forze multinazionali. Questo processo avviene in tre fasi:

A Si caricano le unità a bordo di una nave da trasporto amica nel corso del proprio turno.

B Il giocatore che controlla la nave ha la facoltà di muovere nel corso del suo turno di gioco.

C Lo sbarco può avvenire in ogni turno purché la nave si trovi in una casella collegata ad un territorio.

Unità	PP	Mov	Attak	DIF	Dadi	Operazioni consentite
<i>Fanteria</i>	<b>2</b>	1	1	2	1d6	Sbarco - Paracadutarsi
<i>Artiglieria</i>	<b>3</b>	1	2	2	1d6	Sbarco
<i>Carri</i>	<b>6</b>	2	3	3	1d6	Sbarco - Blitz
<i>Aerosiluranti***</i>	<b>12</b>	5	3	3	1d6	Puntano Singole Navi
<i>Caccia</i>	<b>10</b>	4	3	4	1d6	Kamikaze ( solo -Giappone)
<i>Bombardiere</i>	<b>15</b>	6	4	1	1d6	Bombardamento Strategico
<i>Trasporto</i>	<b>8</b>	2	0	1	1d6	Sbarco ( Max 3 unità)
<i>Sommergibili</i>	<b>9</b>	2	3	2	1d6	Intercetta sommergibili
<i>Incrociatore</i>	<b>12</b>	2	3	3	1d6	Bombardamento in sbarco
<i>Cacciatorpediniere</i>	<b>10</b>	2	2	2	1d6	Intercetta sommergibili
<i>Portaerei</i>	<b>15</b>	2	1	2	1d6	Massimo 3 velivoli
<i>Corazzate</i>	<b>20</b>	2	4	4	2d6	Bombadamento in sbarco
<i>Piatt. V1-V2</i>	<b>13</b>	-	-	-	-	Produce bombe V1 e V2
<i>Batteria AA</i>	<b>5</b>	1	-	1	1d6 x aereo	Intercetta Aerei
<i>Porti</i>	<b>6</b>	-	-	-	-	Produce unità navali
<i>Aeroporti</i>	<b>8</b>	-	-	-	-	+2 movimento ad aereo al decollo
<i>Complessi IND.</i>	<b>15</b>	-	-	-	-	Produce le nuove unità
<i>T-34 e TIGER*</i>	<b>8</b>	2	5	4	1d6	Sbarco - Blitz
<i>SHERMAN**</i>	<b>7</b>	2	4	3	1d6	Sbarco-Blitz

\*dal 1942    \*\*dal 1941    \*\*\* Solo per le nazioni USA UK URSS GERMANIA GIAPPONE ITALIA

### GLI EDIFICI

Centro di Produzione Industriale    **PF 2 Costo Riparazione 5 ( Schierabili Nelle Città Vittoria)**

Consente di schierare le nuove truppe appena costruite.

Porto

**PF 1 ( Schierabile Ovunque)**

Consente alle navi di essere posizionate dopo la costruzione.

*Nota: se un territorio si affaccia su più mari, con la costruzione del porto automaticamente si può decidere in quale mare posizionare le navi costruite, in quanto si simula l'intera organizzazione marittima del territorio.*

Aeroporto

**PF 1 ( Schierabile Ovunque )**

Fornisce +2 movimenti a ciascun aereo che decolla da quell'aeroporto.

Batteria Antiaerea(muove di 1)

**PF1 ( Schierabile Ovunque )**

### *Le Particolarità di alcune nazioni*

L' U.K. E l' ANZAC tirano 2 d6 per le BAA in quanto possiedono il **RADAR**.

**GERMANIA:** Dal 1944 ci sarà la produzione di **BOMBE V1 e V2**

**GIAPPONE: l'attacco Kamikaze.** Gli aerei (solo Caccia) hanno attacco + 4 e tirano 2 dadi per colpire e scelgono l'obiettivo. Sono comunque distrutti alla fine di ogni attacco e attaccano solo unità marittime. Questo attacco avviene durante la stessa fase del BOMBARDAMENTO STRATEGICO. Non possono essere intercettati dalle navi ( sono come dei "proiettili").

### PIATTAFORME V1 e V2 (GERMANIA) ( Possono essere prodotte dal 1944 nelle CV)

**Costo 13 PP PF 2 Costo riparazione 5 PP**

Nota: se un territorio con una piattaforma cade in mano di qualsiasi altra potenza le piattaforme vengono automaticamente distrutte. Gli obiettivi sono sempre e solo aree terrestri.

**Abilità:** Le Piattaforme ad ogni turno possono produrre le relative bombe che hanno le seguenti caratteristiche:

	BOMBA V1	BOMBA V2	
Costo	4	12	
Raggio	4	6	
Colpisce con Intercettabile	3(x3d6) SI ( da BAA )	4 (x 6 d6) NO	<b>N.B.</b> vengono colpite sia unità che edifici.

### **DICHIARAZIONE DI GUERRA**

E' possibile dichiarare guerra ad una o più delle potenze giocanti all'inizio del proprio turno.

### **I PRESTITI**

Gli USA possono prestare PP ad uno o più alleati all'inizio del proprio turno. Tale importo non deve tuttavia superare 1/3 dei PP disponibili degli americani (arrotondato per eccesso).

### **TERRA BRUCIATA**

Se un territorio contenete un Centro di Produzione viene attaccato, il difensore può distruggerlo PRIMA DEL COMBATTIMENTO.