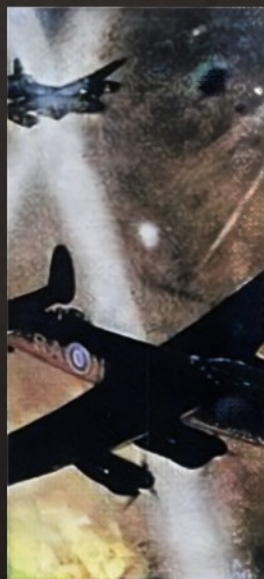


1943 1945



REGOLE IN ITALIANO, PAGINA 2
ENGLISH RULES, PAGE 13

INTRODUZIONE

Alla fine del 1942, con l'operazione TORCH, ingenti forze alleate si riversarono nel Mediterraneo occidentale. In breve tempo, grazie ai loro sforzi, l'Italia fu estromessa dal conflitto e gli Alleati rimisero piede sul continente europeo, arrestando definitivamente l'espansione dell'Asse. Questo gioco permette di ricreare gli eventi che ebbero luogo nei mesi e negli anni successivi, tra il 1943 e il 1945, quando questa zona divenne l'epicentro di alcuni tra gli scontri più cruenti della Seconda guerra mondiale.

MATERIALI

Tabellone

Il tabellone di gioco raffigura l'area dove avvennero le principali operazioni. È diviso in zone numerate separate da linee bianche; i giocatori utilizzeranno questi spazi per manovrare le loro forze e darsi battaglia. Il mare viene considerato un'unica grande zona in cui possono operare contemporaneamente tutte le flotte, alleate e dell'Asse, insieme all'U-Boot. Le zone della Svizzera e dei Balcani hanno come confini linee tratteggiate; sono vietate al transito delle forze terrestri di entrambi i giocatori; possono però essere sorvolate dagli aerei. Le zone riportano talvolta uno o più simboli che ne definiscono le caratteristiche:

Stelle arancioni - indicano le zone chiave che i giocatori devono occupare per vincere il gioco. All'inizio del gioco sono tutte sotto il controllo dall'Asse.



Aeroporti - normalmente solo ad un aereo per zona viene consentito di compiere missioni; in una zona con il simbolo dell'aeroporto possono invece operare due aerei contemporaneamente.



Montagne - i carri armati non possono essere utilizzati per appoggiare combattimenti in o verso zone di montagna, e non possono essere ingaggiati per soddisfare perdite.



Possono però essere utilizzati come normali blocchetti in combattimenti da e verso queste zone, sia in attacco che in difesa.

Simbolo dell'Asse - la zona di Monaco (01)



riporta il simbolo dell'Asse; se il giocatore alleato occupa questa zona, alla fine di un qualsiasi turno, vince la partita.

Stelle alleate - indicano le zone dove possono



schierarsi le forze alleate all'inizio del gioco.

Triangoli azzurri - indicano le zone dove possono essere posizionati, e muovere, i partigiani.



Controllare una zona

Una singola zona può essere vuota, occupata da una forza amica oppure occupata da una forza nemica. In una zona non è possibile avere forze di entrambe le fazioni.

All'inizio del gioco tutte le zone, tranne quelle dove sono presenti forze Alleate, sono controllate dall'Asse. Durante il corso del gioco queste zone possono essere controllate dal giocatore alleato oppure tornare sotto il controllo dell'Asse; una zona si considera controllata dall'ultimo giocatore che l'ha attraversata con una forza.



Per tenere traccia di questi passaggi possono essere utilizzati gli appositi segnalini 'Controllo'.

Ammassamento

In una singola zona non possono mai esserci più di 6 forze, tra blocchetti e pedine.

L'ammassamento viene controllato alla fine di ogni impulso. Se in una zona vi sono più forze di quelle ammesse, quelle in eccesso devono essere spostate in una zona amica adiacente.

I segnalini circolari, le frecce di combattimento, le linee fortificate non contano ai fini dell'ammassamento.

La dotazione di gioco comprende inoltre:

Traccia dei turni, necessaria allo svolgimento del gioco; sotto di essa sono riportate la traccia degli impulsi, la traccia del trasporto navale e la traccia del combattimento.

Tracce degli eventi, una per l'Alleato e una per l'Asse.

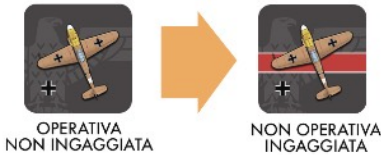
Tabella dei costi di conversione, mostra i vari costi delle forze presenti nel gioco; sotto è riportata la tabella dei risultati del combattimento.

Dadi, utilizzati per risolvere combattimenti e bombardamenti.

Righelli del raggio operativo; servono per determinare se gli aerei sono posizionati a una distanza sufficiente ad appoggiare un attacco o bombardare una zona.

Pezzi del gioco

Gli eserciti di entrambi i giocatori sono rappresentati da blocchetti di legno, neri per l'Asse e blu per gli Alleati, insieme ad un certo numero di pedine quadrate che rappresentano forze specializzate: carri armati, aerei, reparti d'élite, paracadutisti, partigiani, flotte e sommergibili. La banda rossa sul retro delle pedine specializzate significa che sono 'ingaggiate'.



Pedine specializzate e blocchetti verranno da adesso indicati genericamente come 'Forze'. Le pedine circolari non rappresentano forze militari, forniscono piuttosto informazioni utili allo svolgimento del gioco: chi controlla una determinata zona, quale evento viene giocato e così via.

I tre gettoni rossi vengono utilizzati sulle varie tracce presenti nel gioco (turni, impulsi ecc.).

PREPARAZIONE

Piazzamento del giocatore Alleato:

4 blocchetti, un carro e un aereo per ciascuna delle tre zone contrassegnate dalla stella alleata blu. La flotta americana e la flotta inglese vengono posizionate in mare già ingaggiate, con la striscia rossa visibile.

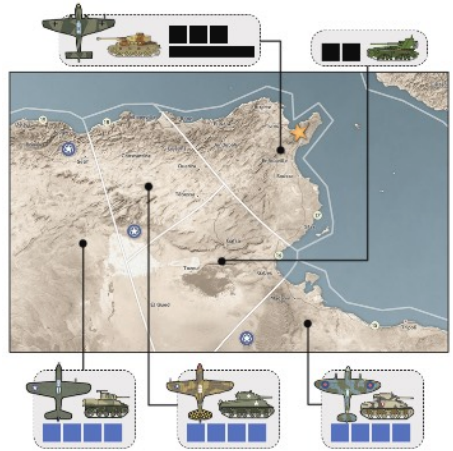
Il resto delle forze alleate è disponibile come rinforzo per i turni successivi.

Il segnalino del trasporto navale Alleato è posizionato sulla casella '6' dell'apposita traccia.

Piazzamento dell'Asse:

1 carro, 1 aereo, 3 blocchetti e una linea fortificata a Tunisi (zona n. 17). 1 carro e 2 blocchetti nella zona n. 16.

Tutte le forze rimanenti possono essere disposte ovunque desideri il giocatore dell'Asse, tranne che in Africa. Flotta italiana e U-boot sono posizionate in mare con il lato operativo, non ingaggiato. Il segnalino del trasporto navale dell'Asse è posizionato sulla casella '2' dell'apposita traccia.



Un gettone rosso viene posto sul turno 1 della traccia dei turni; un altro gettone rosso viene posto sulla casella 1 della traccia degli impulsi; l'ultimo gettone viene posizionato sulla traccia del combattimento, sulla casella '1'.

VINCERE IL GIOCO

Se in qualsiasi momento il giocatore Alleato occupa tutte le zone contrassegnate da una stella, vince immediatamente e il gioco termina. Se in un qualsiasi momento un giocatore non ha più forze (blocchetti, carri armati, paracadutisti, élite e aerei) in campo allora l'avversario vince immediatamente la partita.

Inoltre, il giocatore Alleato vince alla fine di un qualsiasi turno in cui occupa Monaco con forze rifornite.

Se nessuna di queste condizioni si verifica, alla fine dell'ottavo turno si controllano le condizioni di vittoria: il giocatore che occupa il maggior numero di zone contrassegnate da una stella arancione e rifornite vince la partita.

Se entrambi controllano lo stesso numero di zone contrassegnate da una stella il gioco termina in parità.

COME SI GIOCA

Il gioco dura in tutto 8 turni; all'inizio di ciascun turno entrambi i giocatori fanno entrare i rinforzi previsti, convertono forze. Subito dopo si svolgono gli impulsi, due per ogni giocatore, durante i quali entrambi i giocatori si alternano con operazioni di vario tipo: movimenti, combattimenti, sbarchi e così via. Quando gli impulsi sono terminati vengono controllati i rifornimenti; la traccia del trasporto navale viene riportata ai valori normali per entrambi i giocatori (6 per gli Alleati e 2 per l'Asse).

Le pedine di entrambi i giocatori, se mostrano il lato con la banda rossa (ingaggiate) vengono girate mostrando il lato normale.

Infine, il segnalino sulla traccia dei turni avanza di una casella e un nuovo turno ha inizio.

Schema del turno:

- ➔ Tiro per l'iniziativa
- ➔ Entrata dei blocchetti di rinforzo, piazza per primo chi ha l'iniziativa.
- ➔ Conversione dei blocchetti in forze specializzate
- ➔ Impulsi
- ➔ Controllo dei rifornimenti
- ➔ Fine del turno - le forze ingaggiate tornano operative

RINFORZI

Entrata in gioco delle forze

All'inizio di ogni turno, partendo dal secondo, dopo il tiro per l'iniziativa, entrambi i giocatori possono far entrare in gioco, per primo piazza chi ha l'iniziativa, alcuni blocchetti di rinforzo; il loro numero è visualizzato sulla traccia dei turni.

Queste forze vengono disposte in una qualunque zona amica rifornita adiacente al mare per gli alleati; l'Asse può piazzarli in una qualunque zona amica rifornita in Europa tranne che nelle isole.

Se non ci sono abbastanza blocchetti perché tutti già schierati sul tabellone di gioco, per quel turno il giocatore non riceve rinforzi.

I giocatori possono far entrare in gioco rinforzi aggiuntivi giocando alcuni eventi particolari.

Conversione delle forze

I blocchetti presenti sul tabellone di gioco possono essere convertiti da entrambi i giocatori con forze specializzate come carri armati, aerei, paracadutisti, élite e partigiani. La conversione avviene quando entrano i rinforzi, in qualsiasi zona rifornita dove siano presenti blocchetti amici. I blocchetti da convertire vengono rimossi dalla zona che occupano e sono disponibili come rinforzo per il futuro. Al loro posto vengono posizionate le pedine specializzate scelte dal giocatore.

La conversione può essere utilizzata per mettere in gioco pedine precedentemente eliminate oppure non ancora entrate in gioco.

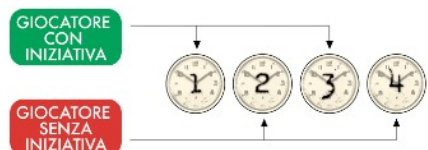
Non vi è limite al numero di blocchetti che possono essere convertiti in un turno; non è possibile però, per il giocatore alleato, far entrare in gioco più di un aereo per ciascun turno di gioco.

Non è mai possibile, invece, convertire forze specializzate in blocchetti. Alleati e Asse hanno costi di conversione diversi, specificati nella tabella 'Costi di conversione'.

IMPULSI

All'inizio di ogni turno, prima di aver fatto entrare i rinforzi, entrambi i giocatori tirano un dado; chi ha il punteggio più alto decide chi ha l'iniziativa ovvero chi è il primo giocatore che può muovere e/o combattere durante il primo impulso. In caso di pareggio vince il giocatore alleato.

Al termine dell'impulso il gettone rosso avanza di una casella sulla traccia degli impulsi e l'iniziativa passa all'avversario che a sua volta può muovere e combattere o passare. I giocatori si alternano fino a quando gli impulsi a disposizione per quel turno non si esauriscono, secondo questo schema:



I giocatori possono aumentare gli impulsi disponibili in un turno di gioco utilizzando l'apposito evento. Se entrambi i giocatori passano il turno in corso termina anche se ci sono ancora impulsi disponibili e si procede con il turno successivo.

Durante gli impulsi i giocatori possono utilizzare eventi e forze specializzate per interferire con le operazioni dell'avversario.

MOVIMENTO

Movimento terrestre

Le forze terrestri (blocchetti, carri, paracadutisti ed élite) possono muovere lungo un qualsiasi numero di zone collegate tra loro, anche isole collegate da frecce bianche, a patto che siano vuote oppure occupate da forze amiche. Se una zona è occupata da forze nemiche il transito attraverso quella zona è vietato.



Il movimento non è mai obbligatorio; può avvenire per forze oppure per singoli blocchetti o pedine. Una forza che muove può suddividersi quante volte vuole e raccogliere altri blocchetti o pedine durante il movimento. È possibile che le forze, durante il movimento, siano oggetto di bombardamenti aerei nemici.

Movimento Aereo

Gli aerei, anche quelli ingaggiati, possono essere mossi ovunque sul tabellone di gioco, a patto che la zona di arrivo sia sotto il controllo del giocatore e non vengano superati i limiti di ammassamento. Un aereo, una volta piazzato su una zona, non può più essere mosso fino all'impulso successivo, a meno che la sua zona non venga attaccata e l'aereo voglia ritirarsi.

Aeroporti

Normalmente solo un aereo per zona può eseguire missioni di bombardamento o appoggiare combattimenti, a meno che la zona

non abbia un aeroporto; se lo possiede possono eseguire operazioni, da quella zona, due aerei. Non è comunque consentito superare il normale limite di ammassamento.

Movimento delle flotte

Non c'è movimento delle flotte o dell'U-boot: si considerano sempre in mare, operative oppure ingaggiate.

Trasporto navale

Sia l'Asse che gli Alleati hanno a disposizione alcuni punti di trasporto navale che possono essere utilizzati durante il movimento. Ciascun punto consente di spostare una pedina o un blocchetto da una zona adiacente al mare ad un'altra zona, sempre adiacente al mare, controllata dallo stesso giocatore. Da qui le forze trasportate possono continuare il normale movimento. Quando un qualsiasi punto di trasporto navale viene utilizzato allora la pedina del trasporto navale si sposta sulla traccia presente sul tabellone di gioco, abbassandosi man mano che i punti vengono utilizzati. Quando i punti arrivano a zero non è più possibile, per quel turno, utilizzare il trasporto navale. La capacità di trasporto navale dell'Asse è di due punti. Quando la flotta italiana viene rimossa dal gioco, non è più possibile per l'Asse utilizzare il trasporto navale. Gli Alleati hanno sempre 6 punti per turno.

Intercettare il trasporto navale

Ogni volta che un trasporto navale viene utilizzato, il nemico può provare ad intercettarlo utilizzando Aerei, U-Boot e Flotte non ingaggiate, tirando un dado per ogni pedina utilizzata. Gli aerei possono intercettare solo se la zona di arrivo delle forze trasportate è all'interno del loro raggio operativo.

Tutte le forze impegnate nel tentativo vengono ingaggiate e girate dal lato con banda rossa; non potranno essere utilizzate fino al turno successivo o grazie ad un evento 'Operativi'.

Aerei, Flotte e U-boot infliggono una perdita con un tiro del dado di 5-6. La forza distrutta viene rimossa dal tabellone di gioco ed è disponibile come rinforzo nei turni successivi.

COMBATTIMENTO

Alla fine del movimento il giocatore attivo, cioè quello che sta giocando l'impulso, può attaccare zone occupate dal nemico con forze amiche adiacenti a quelle stesse zone oppure tentare uno sbarco in una zona occupata dal nemico; per farlo posiziona le tre frecce di attacco di cui dispone sulle zone di partenza dell'attacco direzionandole con la punta verso la zona attaccata. Non possono esserci più di tre zone attaccate per ciascun impulso, sbarchi compresi. La medesima zona può essere attaccata da forze provenienti anche da due o tre zone diverse.

Da una stessa zona possono partire diversi attacchi. I combattimenti si risolvono uno per volta, a scelta dall'attaccante. Un combattimento deve prima terminare per poterne iniziare un altro.



Procedura

Prima di iniziare il combattimento il difensore può decidere di spostare gli aerei dalla zona attaccata ad un'altra zona amica, anche se ingaggiati. Se lo fanno diventano ingaggiati. Il combattimento è sempre simultaneo e può durare al massimo tre round, utilizzare la traccia del combattimento per ricordarlo.

Entrambi i giocatori tirano un dado per ciascun blocchetto coinvolto nel combattimento, fino ad un massimo di 4 dadi, aggiungono eventuali modifiche e applicano i risultati.

Alla fine del primo round, dopo aver applicato i risultati di combattimento, il difensore può, prima che l'attaccante tiri nuovamente i dadi, ritirarsi con una parte o con tutte le sue forze oppure giocare un evento 'battaglia di arresto', terminando così il combattimento.

Risultati

Un tiro di 6 causa una perdita al nemico.

Se carri armati o aerei non ingaggiati appoggiano il combattimento viene inflitta una perdita con 5-6.

Se appoggiano il combattimento sia aerei che carri armati, entrambi non ingaggiati, allora la perdita viene inflitta con 4-5-6.

Un singolo combattimento non può essere appoggiato da più di un carro e un aereo.

Il risultato di 4-5-6 per colpire rappresenta il massimo risultato possibile; non è mai possibile scendere sotto questi valori.

L'appoggio di un carro armato al combattimento non ne determina l'ingaggio. Invece, l'appoggio di un aereo al combattimento ne determina l'ingaggio.

Perdite

Le perdite possono essere soddisfatte eliminando blocchetti oppure pedine e linee fortificate e, per il difensore, ritirando tutte le forze impegnate in combattimento di una o due zone.

In sintesi:

- ➔ Un blocchetto eliminato soddisfa una perdita.
- ➔ Una pedina non ancora ingaggiata può soddisfare una perdita se viene ingaggiata.
- ➔ Una pedina già ingaggiata soddisfa una perdita se viene eliminata.
- ➔ Una linea fortificata eliminata consente di soddisfare una perdita.

Ritirata per soddisfare le perdite

Il difensore può ritirare tutte le forze che difendono una zona alla fine di un qualsiasi round di combattimento. La ritirata può avvenire solo dalla zona occupata verso una zona adiacente e da qui, eventualmente, verso un'altra zona adiacente; questa ritirata consente di soddisfare una ed una sola perdita.

Non è possibile ritirarsi in una zona occupata o controllata dal nemico.

Il difensore può ritirarsi volontariamente anche se non deve assorbire perdite, dopo il primo round di combattimento.

L'attaccante non può mai ritirarsi per soddisfare le perdite. Nelle ritirate non può essere utilizzato il trasporto via mare.

Occupare la zona

Se le forze del difensore sono eliminate oppure il difensore decide di ritirarsi dalla zona attaccata,

l'attaccante può occupare le zona abbandonata dal difensore con tutta o parte della forza attaccante, ad eccezione degli aerei.

Sbarchi (solo Alleato)

Il giocatore alleato può attaccare una qualsiasi zona nemica adiacente al mare, spostando fino ad un massimo di 4 blocchetti (o tre blocchetti e un carro) provenienti da una o più zone amiche adiacenti al mare e deve obbligatoriamente ingaggiare almeno una flotta.



Se ingaggia due flotte per lo sbarco può aggiungere alle forze attaccanti altri due blocchetti. Dopo aver risolto eventuali bombardamenti o tentativi di intercettare lo sbarco da parte di aerei, flotte e U-Boot, le forze superstiti possono attaccare la zona di sbarco. Le forze che sbarcano possono essere appoggiate da Aerei entro il loro raggio operativo. Allo sbarco possono partecipare paracadutisti. Lo sbarco dura al massimo tre round, come il combattimento; può interrompersi per volontà dell'attaccante; perché il difensore ha utilizzato un evento di 'battaglia di arresto' oppure perché si ritira.

Se il combattimento è interrotto o termina per volontà dell'attaccante, le forze superstiti vengono spostate in una zona rifornita controllata dal giocatore alleato, non necessariamente quella di partenza delle forze dedicate allo sbarco. Forze sbarcate attaccanti possono occupare la zona dello sbarco se non vi sono più difensori. È possibile solo uno sbarco per ciascun impulso.

Bombardamento della flotta

Le flotte alleate ingaggiate nello sbarco possono bombardare le forze nemiche che occupano la zona obiettivo dello sbarco, prima che il combattimento inizi.

Con un tiro di 5-6 infliggono una perdita. Non è possibile ritirarsi per soddisfare la perdita inflitta dal bombardamento.

Intercettare sbarchi

Ogni volta che viene tentato uno sbarco, il nemico può provare ad intercettarlo utilizzando Aerei, U-Boot e Flotte non ingaggiate, tirando un dado per ogni pedina utilizzata.

Gli aerei possono intercettare se la zona di sbarco è all'interno del loro raggio operativo.

Tutte le forze impegnate nel tentativo vengono ingaggiate. Flotte, U-boot e Aerei già ingaggiati non possono tentare di intercettare. Aerei, Flotte e U-boot eliminano una forza impegnata nello sbarco con un tiro di 5-6. Il tentativo di intercettare avviene prima del combattimento e prima di qualsiasi bombardamento della Flotta.

FORZE

Di seguito la spiegazione dettagliata dei vari tipi di forze specializzate e dei loro effetti.

Carri Armati



Possono essere presenti al massimo due carri per ciascuna zona.

I carri armati possono appoggiare combattimenti insieme ad altre forze; quando un carro armato appoggia un combattimento, sia in difesa che in attacco, abbassa di uno il valore del dado necessario per infliggere una perdita (es: da 6 a 5 o da 5 a 4, a seconda che sia coinvolto o meno anche un aereo).

È possibile avere solo un carro armato in appoggio a un determinato combattimento. Un carro armato che appoggia un combattimento non diventa ingaggiato.

Carri armati ingaggiati non possono appoggiare combattimenti. Quando un carro armato non appoggia un combattimento ma combatte comunque si comporta come un blocchetto, anche se ingaggiato: infligge perdite con un tiro di 6; i carri possono essere appoggiati da altri carri o da aerei, con le stesse modalità viste per i blocchetti. Carri armati nelle zone di montagna non possono appoggiare combattimenti e si comportano come normali blocchetti. Possono però assorbire perdite ed essere così ingaggiati.

Aerei



Gli aerei possono appoggiare combattimenti terrestri e sbarchi, con le stesse modalità viste per i carri, sia in attacco che in difesa.

Gli aerei hanno un lato normale e uno che mostra l'aereo ingaggiato, con una banda rossa. Ogni volta che un aereo bombarda o appoggia un combattimento viene girato dal lato ingaggiato e non potrà, per quel turno, compiere altri bombardamenti o appoggiare altri combattimenti; può però muovere o ritirarsi. Quando un aereo appoggia un combattimento, sia in attacco che in difesa, abbassa di uno il valore del dado necessario per infliggere una perdita (es: da 6 a 5 o da 5 a 4 a seconda che nello stesso combattimento sia coinvolto o meno un carro armato). Non è possibile avere più di un aereo che fornisce appoggio in un determinato combattimento. L'aereo continua ad appoggiare il combattimento per tutta la sua durata. Se un aereo è l'unico difensore della zona, si comporta come un blocchetto e infligge perdite con un tiro di 6. Un aereo può appoggiare in combattimento un altro aereo, che quindi infliggerà una perdita con 5-6. Aerei, ingaggiati o meno, possono ritirarsi da una zona attaccata prima che vengano tirati i dadi del combattimento o nei round successivi.

Bombardamento Aereo

Gli aerei possono bombardare zone nemiche all'interno del loro raggio operativo. Possono farlo in qualsiasi momento, durante il proprio impulso.

Possono anche bombardare durante l'impulso avversario, in un qualsiasi momento, è sufficiente dichiararlo.

Quando bombarda l'aereo viene girato sul lato ingaggiato e il giocatore tira un dado: con 4-5-6 infligge una perdita al nemico. Se nella zona bombardata è presente un aereo nemico, anche ingaggiato o una linea fortificata, allora il tiro di dado per provocare una perdita è di 5-6. Non è possibile, durante un bombardamento, ritirare forze, anche aerei, da una zona.

La modalità per soddisfare le perdite dovute al bombardamento è la stessa del combattimento, tranne che non è possibile utilizzare la ritirata per soddisfare eventuali perdite.

Raggio Operativo degli aerei

Per verificare il loro raggio di azione viene utilizzato l'apposito righello corto: una estremità viene posta al centro della pedina dell'aereo; se l'altra estremità raggiunge la zona obiettivo

dell'attacco o del bombardamento allora l'azione può avere luogo.

Dal quinto turno di gioco l'Alleato, e solo lui, può utilizzare il righello più lungo. Il giocatore dell'Asse deve continuare ad utilizzare il righello più corto.



Posizionamento degli aerei

Gli aerei devono essere posizionati all'interno di una zona, non possono mai essere a contatto delle righe bianche che la delimitano e non possono avere più di un angolo a contatto con il mare.

Reparti d'élite



Il reparto di élite è disponibile solo al giocatore dell'Asse. Può essere convertito al costo di un blocchetto. Il suo effetto, se coinvolto in un combattimento, è quello di infliggere o assorbire una perdita, automaticamente. Questa decisione viene presa dopo il lancio dei dadi del combattimento. Quando il reparto di élite usa il suo effetto speciale (ovvero quello di infliggere o assorbire una perdita) viene girato dal lato ingaggiato e da quel momento si comporta come un normale blocchetto, fino al turno successivo. Se soli in una zona e non ingaggiati, possono, in caso di combattimento, applicare comunque il loro effetto.

Paracadutisti

I paracadutisti sono disponibili solo al giocatore Alleato, solo fino ad Overlord. Il loro costo di conversione è di due blocchetti. Possono essere



lanciati su un combattimento o su uno sbarco se la zona da cui partono e quella di lancio si trovano entro la distanza operativa degli aerei. La verifica viene fatta utilizzando il righello usato per gli aerei, con le stesse modalità; quando vengono lanciati diventano ingaggiati; consentono di tirare un dado di combattimento aggiuntivo oltre il quarto, fino alla fine del combattimento. Se la zona di lancio, alla fine del combattimento, non è stata conquistata, vengono eliminati. Una volta ingaggiati si comportano come un normale blocchetto. Quando attaccati, possono essere ingaggiati per soddisfare eventuali perdite.

Partigiani

I partigiani sono disponibili solo al giocatore Alleato. Possono essere convertiti al costo di un blocchetto e solo quando l'Italia si è arresa. La pedina partigiani viene posizionata solo nelle zone con un triangolo azzurro, solo se sono controllate dal nemico e può muovere solo in quelle zone. Non deve rispettare i limiti di ammassamento. Il giocatore alleato può decidere di ingaggiarlo in un qualsiasi momento, anche durante il round avversario. Se ingaggiato, il partigiano sposta nella zona in cui è posizionato un blocchetto nemico, a sua scelta, da una zona adiacente. Il cubetto nemico non potrà muovere fino al round successivo. Non può mai essere eliminato ma non combatte come le altre forze; inoltre non può essere utilizzato per soddisfare perdite.



Linee fortificate

Il giocatore dell'Asse ha a disposizione tre linee fortificate (rappresentate da parallelepipedi di legno). La linea fortificata tira due dadi durante il combattimento (che concorrono comunque al limite massimo di quattro dadi per combattimento) e può assorbire una perdita se eliminata. Può essere appoggiata in combattimento da aerei e carri. Le linee fortificate, una volta posizionate sulla mappa, non possono muovere. La linea fortificata non conta ai fini ammassamento, non è possibile però avere più di una linea fortificata per zona.

Flotte

Le flotte non possono mai essere distrutte, possono però essere rimosse dal gioco quando si



verificano determinati eventi.

Durante il proprio impulso possono attaccare flotte avversarie per tentare di ingaggiarle: se ottiene 5-6 con il dado una flotta nemica è ingaggiata.

Il giocatore Alleato può utilizzare le flotte per tentare degli sbarchi.

Dal turno 5, con Overlord, il giocatore alleato è obbligato a togliere una flotta dal gioco.

Le flotte, durante l'impulso avversario, possono tentare di intercettare sbarchi o forze trasportate via mare.

U-Boot

L'U-Boot è disponibile solo al giocatore dell'Asse e non può mai essere distrutto, viene eliminato dal gioco nel momento in cui gli alleati controllano tutte le zone adiacenti al mare presenti sul tabellone di gioco. Ogni volta che il giocatore alleato utilizza il trasporto navale oppure tenta uno sbarco, l'U-boat può tentare di intercettarlo; con un tiro di ogni 5-6 infligge una perdita. Una volta utilizzato l'U-Boot viene girato dal lato ingaggiato. L'U-boat può tentare di attaccare per ingaggiare una flotta alleata; se tira 5-6 allora la flotta è ingaggiata.



RIFORNIMENTO

Per poter muovere e combattere le forze dei giocatori devono essere rifornite; il rifornimento viene controllato alla fine di ogni turno. Per poter essere rifornite le forze di un giocatore devono poter tracciare una linea continua immaginaria, libera da forze nemiche, dalla loro zona ad una fonte di rifornimento.

Non c'è limite alla lunghezza della linea di rifornimento.

Fonti di rifornimento

Per il giocatore Alleato le fonti di rifornimento sono tutte le zone adiacenti al mare sotto il suo controllo. Per il giocatore dell'Asse in Europa le fonti di rifornimento sono tutte le zone contrassegnate da una stella non adiacenti al mare.

Se la flotta italiana è in gioco, le forze dell'Asse nelle zone dell'Africa e in Sardegna e in Corsica sono sempre considerate rifornite.

Effetti dell'essere fuori rifornimento

Forze non rifornite sono eliminate alla fine del turno.

RESA DELL'ITALIA



Alla fine del turno in cui una zona qualsiasi in Italia, tranne la Sardegna (zone dalla 3 alla 14), è controllata dal giocatore alleato, il giocatore dell'Asse deve rimuovere permanentemente dal gioco le forze italiane (la flotta, il carro armato e l'aereo). Inoltre, il trasporto navale dell'Asse non è più disponibile.

OVERLORD

All'inizio del quinto turno di gioco gli Alleati sbarcano in Normandia (operazione Overlord). Il giocatore alleato elimina permanentemente una flotta dal gioco e i paracadutisti; i suoi punti di trasporto navale e i suoi blocchetti di rinforzo scendono a 3 per turno. Da quel momento può utilizzare il righello aereo lungo.

EVENTI



Ciascun giocatore possiede sei gettoni speciali che possono in qualche misura influenzare il corso del gioco. Il display degli eventi ha sette caselle che descrivono gli eventi possibili; ogni evento riporta un numero che rappresenta il massimo di volte che quel determinato evento può essere giocato durante una partita (es: Nuovo Impulso ha 4, cioè un giocatore può giocare quattro eventi in questo modo).

Per attivarli il giocatore posiziona sul display degli eventi, sulla casella appropriata che descrive l'evento desiderato, uno di questi gettoni e applica immediatamente gli effetti dell'evento.

Un evento può essere giocato in qualsiasi momento, alcuni anche durante un impulso avversario.

Ciascun giocatore non può giocare più di un evento per impulso.

Ciascun gettone evento può essere utilizzato,

in genere, solo una volta per partita.

I differenti disegni sul fronte e sul retro dei gettoni, hanno solo una valenza estetica.



DESCRIZIONE EVENTI ALLEATO

Rinforzi - Non appena viene giocato questo evento, l'Alleato aggiunge tre blocchetti su una qualsiasi zona in suo possesso. I blocchetti possono essere convertiti. Può essere giocato solo durante il movimento dell'impulso alleato.

Impulso aggiuntivo - Si può giocare solo quando tutti gli impulsi normali sono terminati e l'ultimo impulso è stato giocato dall'avversario. In altre parole, non è possibile per lo stesso giocatore avere due impulsi consecutivi.

Battaglia di arresto - Un combattimento termina nel momento in cui viene giocato questo evento. Può essere giocato dalla fine del primo round di un attacco, anche durante uno sbarco.

Sforzo logistico - Una qualsiasi zona, tranne quella di Monaco, non soffre gli effetti dell'essere fuori rifornimento.

Operativi - Tutte le forze ingaggiate di una determinata zona tornano operative. Può essere giocato anche durante l'impulso avversario.

Riserve - L'attacco continua per un altro round. Non può essere giocato se è stato giocato un evento 'Battaglia di arresto'.

Piano Strangle - La pedina evento viene posizionata su una zona qualsiasi della mappa: nell'impulso in cui viene giocato nessuna forza dell'Asse può muovere dentro, lasciare o combattere da quella zona. Può essere giocato in qualsiasi momento, anche durante l'impulso dell'Asse.

DESCRIZIONE EVENTI ASSE

Rinforzi - Il giocatore può posizionare due blocchetti di rinforzo su una qualsiasi zona in suo possesso fuorché in Africa, in Sardegna o in Corsica. Può essere giocato anche durante

l'impulso avversario. I blocchetti possono essere convertiti. (Nota: il funzionamento è differente dal corrispettivo evento Alleato).

Impulso aggiuntivo - Si può giocare solo quando tutti gli impulsi normali sono terminati e l'ultimo impulso è stato giocato dall'avversario. In altre parole, non è possibile per lo stesso giocatore avere due impulsi consecutivi.

Battaglia di arresto - Un combattimento si ferma nel momento in cui viene giocato questo evento, dalla fine del primo round di un attacco. Può essere giocato durante uno sbarco.

Sforzo logistico - Una qualsiasi zona non soffre gli effetti dell'essere fuori rifornimento.

Kesselring - Si possono riprendere in mano due gettoni evento qualsiasi, tranne quello appena giocato.

Riserve - Un attacco continua per un altro round. Non può essere giocato se è stato giocato un evento 'Battaglia di arresto'.

Nuova linea difensiva - Una linea difensiva eliminata può essere ripresa e posizionata su qualsiasi zona controllata dall'Asse durante l'entrata dei rinforzi.

ESEMPIO DI GIOCO

È il secondo turno, tiro per l'iniziativa: l'alleato ottiene un 6 e l'Asse 5, quindi l'iniziativa è dell'alleato, che decide di non cederla all'Asse, e fa entrare i suoi blocchetti di rinforzo, quattro, tutti nella zona di Tunisi.



Tre blocchetti a Tunisi vengono utilizzati dall'alleato per le conversioni, l'alleato prende i paracadutisti e un aereo. Dopo l'alleato anche l'Asse fa entrare i suoi tre blocchetti di rinforzo, piazzandoli tutti in Sicilia (zona 14). Primo impulso, alleato: ingaggia una flotta, sposta 3 blocchetti e un carro dalla Tunisia vicino alla Sicilia e tenta uno sbarco; il giocatore dell'Asse tenta di intercettare lo sbarco con la flotta italiana: la ingaggia, girando la pedana, tira un dado e ottiene 5: l'alleato deve eliminare un blocchetto.



L'alleato prosegue l'azione: tira un dado per il bombardamento preliminare della flotta, ottiene 5 che comporta una perdita per l'Asse nella zona della Sicilia, che soddisfa eliminando un blocchetto.

Si passa al combattimento vero e proprio: l'alleato ingaggia i paracadutisti e l'aereo, e li fa partecipare al combattimento; tira tre dadi (due per i blocchetti superstiti e uno per i parà) e, grazie alla presenza del carro e dell'aereo che appoggiano il combattimento, deve fare 4-5-6 per infliggere una perdita. Tira i tre dadi e ottiene 4-4-6, infliggendo all'Asse tre perdite.

L'Asse ha ancora nella zona 3 blocchetti, un carro e le forze d'élite; decide di appoggiarli con l'aereo presente in Sardegna; anche lui quindi tira tre dadi con un tiro per infliggere perdite di 4-5 o 6: tira i dadi e ottiene 3-5-6, infliggendo così due perdite all'alleato.

Entrambi rimuovono le perdite; l'Asse elimina un blocchetto e ingaggia sia il carro che le forze di

élite, e soddisfa così le tre perdite; l'alleato invece elimina due blocchetti.



Secondo round di combattimento: Il giocatore alleato tira due dadi, sempre al 4-5-6: ottiene uno strepitoso 6-6, infliggendo due perdite all'Asse. Anche l'Asse tira, quattro dadi al 5-6 (due per i blocchetti, uno per i carri ingaggiati e uno per le forze di élite ingaggiate): ottiene 2-3-4-6, infliggendo solo una perdita.

L'alleato ingaggia il carro e soddisfa così la perdita subita. L'Asse invece elimina un blocchetto, e decide di ritirarsi dalla Sicilia con tutte le forze superstiti, soddisfacendo così tutte le perdite subite.

L'alleato occupa così la Sicilia, causando la resa dell'Italia; dato che non ha altri attacchi da risolvere, l'impulso passa al giocatore dell'Asse.



RINGRAZIAMENTI

Ringrazio tutti quelli che hanno partecipato ai diversi test e hanno contribuito allo sviluppo del gioco, dando prova di una notevole pazienza nei miei confronti:

Playtest: Alessandro Barbero - Edgardo Merighi - Marco Scardigli - Mauro Bertozzi - Riccardo Fassone - Giaime Alonge - Giuseppe Tamba - Andrea Bertalot - Emilio Poli - Andrea Brusati - Silvio 'Fudo' Borla - Gianluca Battiferri - Massimo Brignolo - Francesco Polsinelli - Giovanni Maccioni - Paolo Mori - Giovanni Taverna - Federico Copercini - Pier Giorgio Lovera - Carlo Salvato - Edoardo Zò - La Compagnia del Grifone

Sviluppo: Giacomo Fusetti - Giorgio Pariani

Traduzione inglese: Joseph McLaughlin

E ancora: Paola Franconeri (autrice del bellissimo disegno riprodotto sotto, presente nel primo tentativo di realizzare il gioco, e dispensatrice di svariati consigli e aiuti grafici).

Partner

Bonsai Games

BlacKnight Editions



INTRODUCTION

At the end of 1942, with Operation TORCH, huge Allied forces poured into the western Mediterranean. In a short time, thanks to their efforts, Italy was ousted from the conflict and the Allies set foot on the European continent again, definitively stopping the Axis expansion. This game allows you to recreate the events that took place in the following months and years, between 1943 and 1945, when this area became the scene of some of the bloodiest clashes of the Second World War.

MATERIALS

Board

The game board depicts the area where the main operations took place. It is divided into numbered zones separated by white lines; players will use these spaces to maneuver their forces and battle. The sea is considered a single large zone in which all fleets, both Allied and Axis, can operate simultaneously, together with the submarines. The zones of Switzerland and the Balkans have dotted lines as borders; the transit of both players' land forces is prohibited; however, they can be flown over by planes. The zones sometimes show one or more symbols that define their characteristics:

Orange stars - indicate key zones that players must occupy to win the game. At the start of the game they are all under Axis control.



Airports - normally only one plane per zone is allowed to carry out missions; in a zone with the airport symbol, two planes can operate at the same time.



Mountains - tanks cannot be used to support combat in or towards mountainous zones, and cannot be engaged to satisfy casualties. However, they can be used as normal cubes in combat to and from these zones, both in attack and defense.



Pale blue triangles - indicate zones where partisans can be moved or placed.



Symbol of the Axis - the Munich zone (01) bears the Axis symbol; if the Allied player occupies this zone at the end of any turn, he wins the game.



Allied stars - indicate zones where they can deploy Allied forces at the start of the game.



Controlling a Zone

A single zone can be empty, occupied by a friendly force, or occupied by an enemy force. It is not possible to have forces from both sides in one zone. At the start of the game all zones, except those where Allied forces are present, are controlled by the Axis. During the course of the game these zones can be controlled by the Allied player or return to Axis control; a zone is considered controlled by the last player who passed through it with a force.



The appropriate ones can be used to keep track of these steps 'Control' markers.

Stacking

In a single zone there can never be more than 6 forces including cubes and counters. The stacking is checked at the end of each impulse. If there are more forces in a zone than allowed, those in excess must be moved to an adjacent friendly zone.

Circular markers, combat arrows, fortified lines do not count for stacking purposes.

The game equipment also includes:

Turn track, necessary for playing the game; below it are the impulses track, the naval transport track and the combat track.

Event tracks, one for the Allied and one for the Axis.

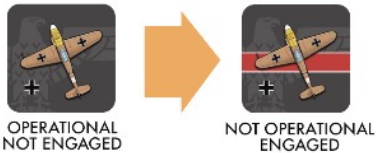
Conversion costs table, shows the various costs of the forces present in the game. Below is the **combat results** table, used to resolve combat and bombing.

Operating range rulers; they are used to determine whether planes are positioned at a sufficient distance to support an attack or bomb a zone.

Game pieces

The armies of both players are represented by wooden cubes, black for the Axis and blue for

the Allies, together with a certain number of square counters representing specialized forces: tanks, planes, elite units, partisans, fleets and submarines. The red band on the back of the counter means that they are 'engaged'.



Specialized counters and cubes will now be referred to generically as 'Forces'.

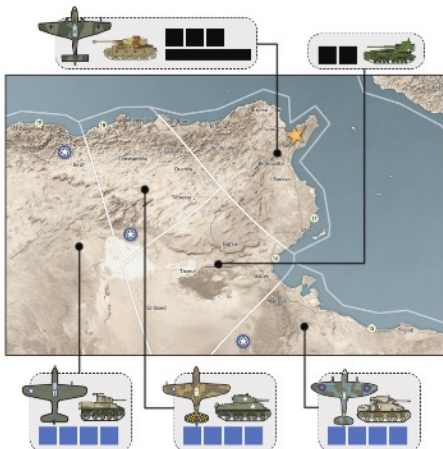
The circular tokens do not represent military forces, rather they provide useful information for the game: who controls a certain zone, which event is being played and so on.

The three red tokens are used on the various tracks in the game (turns, impulses, etc.).

SETUP

Allied player placement: 4 cubes, a tank and a plane for each of the three zones marked with the blue Allied star. The American fleet and the English fleet are positioned at sea already engaged, with the red stripe visible. The rest of the Allied forces are available as reinforcements for subsequent turns. The Allied naval transport marker is placed on the '6' space of the appropriate track.

Axis Setup: 1 tank, 1 plane, 3 cubes and a fortified line in Tunis (zone #17). 1 tank and 2 cubes in zone n.16.



All remaining forces may be deployed anywhere the Axis player wishes, except in Africa. The Italian fleet and U-boats are positioned at sea with the operational side, not engaged. The Axis naval transport marker is placed on the '2' space of the appropriate track. A red token is placed on turn 1 of the turn track; another red token is placed on space 1 of the impulse track; the last token is placed on the combat track, on the '1' space.

WIN THE GAME

If at any time the Allied player occupies all the zones marked with an orange star, he immediately wins and the game ends.

If at any time a player has no more forces (cubes, tanks, paratroopers, elites and planes) on the field then the opponent immediately wins the game.

Additionally, the Allied player wins at the end of any turn in which he occupies Munich with supplied forces.

If none of these conditions occur, at the end of the eighth round the victory conditions are checked: the player who occupies the greatest number of zones marked with an orange star and in supply wins the game. If both control the same number of zones marked with a star, the game ends in a draw.

HOW TO PLAY

The game lasts 8 turns in total; at the beginning of each turn both players bring in the expected reinforcements and convert forces. Immediately afterwards the impulses take place, two for each player, during which both players alternate with various types of operations: movements, fights, landings and so on.

When the impulses are finished, the supplies are checked; the naval transport track is returned to normal values for both players (6 for the Allies and 2 for the Axis).

The counters of both players, if they show the side with the red band (engaged), are turned over showing the normal side.

Finally, the marker on the turn track advances one space and a new turn begins.

Turn sequence:

- ➔ Initiative roll
- ➔ Entry of reinforcement cubes, whoever has the initiative places first.
- ➔ Conversion of cubes into counters
- ➔ Impulses
- ➔ Supply phase
- ➔ End of the turn. The engaged forces become operational again.

REINFORCEMENTS

Forces coming into play

At the beginning of each turn, starting from the second, after the initiative roll, both players can bring some reinforcement cubes into play, the player who has the initiative places them first; their number is displayed on the turn track. These forces are deployed in any friendly supply zone adjacent to the sea for allies; the Axis can place them in any friendly supplied zone in Europe except islands.

If there aren't enough cubes because all of them are already deployed on the game board, the player does not receive reinforcements for that turn.

Players can bring additional reinforcements into play by playing certain special events.

Forces Conversion

The cubes on the game board can be converted by both players into specialized forces such as tanks, planes, paratroopers, elites and partisans. Conversion occurs when reinforcements enter any supplied zone where friendly cubes are present.

The cubes to be converted are removed from the zone they occupy and are available as reinforcement for the future. The specialized counters chosen by the player are placed in the zone.

The conversion can be used to put into play pieces that have previously been eliminated or have not yet come into play.

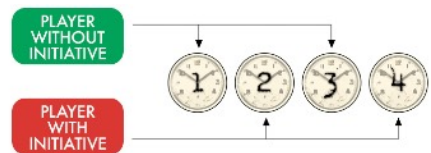
There is no limit to the number of cubes that can be converted in a turn; however, it is not possible for the Allied player to bring more than one plane into play for each game turn.

It is never possible, however, to convert specialized forces into cubes. Allies and Axis have different conversion costs, specified in the 'Conversion Costs' table.

IMPULSES

At the beginning of each turn, before having brought in the reinforcements, both players roll a die; whoever has the highest score decides who has the initiative. In the case of a tie the Allied player wins. The player with the initiative will have the first impulse.

At the end of the impulse the red token advances one space on the impulses track and the initiative passes to the opponent who in turn can move and fight or pass. The players alternate until the impulses available for that turn run out, according to this scheme:



Players can increase the available impulses in a game turn by using the appropriate event. If both players pass the current turn ends, even if there are still available impulses, and proceeds to the next turn.

During impulses players can use events and specialized forces to interfere with their opponent's operations.

MOVEMENT

Land movement

Land forces (cubes, tanks, paratroopers and elite) can move along any number of connected zones, also islands connected by white arrows, as long as they are empty or occupied by friendly forces.

If a zone is occupied by enemy forces, transit through that zone is prohibited.

Movement is never mandatory; it can occur by forces or by individual cubes or counters.

A moving force can split as many times as it wants and pick up other cubes or counters as it moves.

It is possible that the forces, during the movement, will be subjected to enemy aerial bombardment.



Air Movement

Planes, even engaged ones, can be moved anywhere on the game board, as long as the arrival zone is under the player's control and the stacking limits are not exceeded.

A plane, once placed on a zone, cannot be moved again until the next impulse, unless its zone is attacked and the plane wants to retreat.


Airports

Normally only one plane per zone can carry out bombing missions or support combat, unless the zone has an airport; if it has it, two planes can carry out operations from that zone. However, it is not permitted to exceed the normal stacking limit.

Fleet Movement

There is no movement of fleets or U-boats: they are always considered at sea, operational or engaged.

Naval transport

 Both the Axis and the Allies have some naval transport points that can be used during movement. Each point allows you to move a counter or cube from a zone adjacent to the sea to another zone, also adjacent to the sea, controlled by the same player. From here the transported forces can continue normal movement.

When any naval transport point is used then the naval transport counter moves to the track on the game board, lowering as the points are used. When the points reach zero it is no longer possible to use naval transport for that turn.

Axis naval transport capacity is two points. When the Italian fleet is removed from the game, it is no longer possible for the Axis to use naval transport. The Allies always have 6 points per turn.

Intercepting Naval Transport

Whenever a naval transport is used, the enemy can attempt to intercept it using Planes, U-boats and unengaged Fleets. Planes can only intercept if the arrival zone of the transported forces is within their operational radius.

All forces involved in the attempt are engaged and turned to the side with the red band; they cannot be used again until the next turn or thanks to an 'Operational' event. Planes, Fleets and U-boats inflict a casualty on a roll of 5-6. The destroyed force is removed from the game board and is available as reinforcement in subsequent turns.

COMBAT

At the end of the movement the active player, i.e. the one playing the impulse, can attack enemy-occupied zones with friendly forces adjacent to those same zones or attempt a landing in an enemy-occupied zone; to do it place the three attack arrows at your disposal on the starting zones of the attack, directing them with the tip towards the attacked zone. There cannot be more than three zones attacked for each impulse, including landings. The same zone can be attacked by forces coming from two or three zones. Several attacks can start from the same zone. Combat is resolved one at a time, chosen by the attacker. One combat must first end before another can begin.



Procedure

Before starting combat, the defender can decide to move the planes from the attacked zone to another friendly zone, even if they are engaged. If they do, they become engaged. If they are already engaged, they just remain so.

The combat is always simultaneous and can last a maximum of three rounds, use the combat track to remember this. Both players roll a die for each cube involved in the fight, up to a maximum of 4 dice, add any changes and apply the results.

At the end of the first round, after applying the combat results, the defender can, before the attacker rolls the dice again, retreat with part or all of his forces, or play a 'stopping battle' event, thus ending the combat.

Results

A roll of 6 causes an enemy casualty.

If unengaged tanks or planes support the combat, a loss is inflicted on a 5-6.

If both planes and tanks support the combat, both unengaged, then the casualty is inflicted on a 4-5-6.

A single combat cannot be supported by more than one tank and one plane.

The roll of 4-5-6 to hit represents the maximum possible result; it is never possible to go below these values.

Using a tank as support in combat does not make it engaged. However, using an plane as support in combat does make it engaged.

Losses

Losses can be met by eliminating cubes or counters and fortified lines and, for the defender, by withdrawing all forces engaged in combat by one or two zones.

In summary:

- ➔ An eliminated cube satisfies a loss.
- ➔ A counter not yet engaged can satisfy a loss by making it engaged.
- ➔ An already engaged counter satisfies a loss if it is eliminated.
- ➔ Eliminating a fortified lines satisfies a loss.

Retreat to Meet Casualties

The defender may withdraw all forces defending an zone at the end of any combat round.

The retreat can only take place from the occupied zone towards an adjacent zone and from there, possibly, towards another adjacent zone; this retreat allows you to satisfy one and only one loss. It is not possible to retreat into an enemy occupied or controlled zone.

The defender can voluntarily retreat even if he does not have to absorb casualties, after the first round of combat.

The attacker can never retreat to meet losses. Sea transport cannot be used in retreats.

Occupying the Zone

If the defender's forces are eliminated or the defender decides to retreat from the attacked zone, the attacker may occupy the zone abandoned by the defender with all or part of the attacking force, except planes.

Landings (Allied Only)

The Allied player can attack any enemy zone adjacent to the sea, moving up to a maximum of 4 cubes (or 3 cubes and a tank counter).

They can come from one or more friendly zones and must necessarily engage at least one fleet.



If he engages two fleets for the landing he can add two more cubes to the attacking forces. After resolving any bombing or attempts to intercept the landing by planes, fleets and U-boats, the surviving forces can attack the landing zone. Landing forces may be supported by Planes within their operational range. Parachutists may participate in the landing.

The landing lasts a maximum of three rounds, like the combat; it can be interrupted at the attacker's choice; because the defender used a 'stopping battle' event or because he retreats. If the combat is interrupted or ends by the attacker's will, the surviving forces are moved to a supplied zone controlled by the Allied player, not necessarily the starting zone of the forces dedicated to the landing.

Attacking landed forces may occupy the landing zone if there are no more defenders.
Only one landing is possible for each impulse.

Fleet Bombardment

Allied fleets engaged in the landing can bombard enemy forces occupying the landing target zone, before the ground combat begins. On a roll of 5-6 they inflict a loss. It is not possible to retreat to satisfy the loss inflicted by the bombardment.

Intercepting Landings

Whenever a landing is attempted, the enemy can attempt to intercept it using Planes, U-boats, and Fleets.

Planes can intercept if the landing zone is within their operational radius. All forces involved in the attempt are engaged. Fleets, U-boats and Planes already engaged cannot attempt to intercept. Planes, Fleets and U-boats eliminate a landing force on a roll of 5-6. The interception occurs before the ground battle and before any Fleet Bombardment.

FORCES

Below is a detailed explanation of the various types of specialized forces and their effects.

Tanks



There can be a maximum of two tanks for each zone.

Tanks can support combat together with other forces; when a tank supports a combat, whether in defense or attack, it lowers by one the value of the die necessary to inflict a loss (e.g. from 6 to 5 or from 5 to 4, depending on whether or not a plane is also involved). Only one tank can support a given combat. A tank that supports a combat does not become engaged.

Engaged tanks cannot support combat. When a tank does not support a combat but still fights, it behaves like a cube, even if engaged: it inflicts casualties on a roll of 6; the tanks can be supported by other tanks or by planes, in the same way as for the cubes.

Tanks in mountain zones cannot support combat and behave like normal cubes. However, they can absorb losses and thus be engaged.

Planes

Planes can support land combat and landings, in the same way as tanks, both in attack and defense.



Planes have a normal side and one showing the engaged plane, with a red band. Every time a plane bombs or supports combat, it is turned to its engaged side and will not be able, for that turn, to carry out further bombings or support other combats; however, it can move or retreat.

When a plane supports a combat, whether attacking or defending, it lowers the die value needed to inflict a result by one (e.g. from 6 to 5 or from 5 to 4 depending on whether a tank is involved in the same combat or not).

Only one plane can provide support in a given combat. The plane continues to support the fight throughout its duration. If a plane is the only defender in the zone, it acts like a cube and inflicts casualties on a roll of 6.

A plane can support another plane in combat, which will then inflict a casualty on a 5-6. Planes, whether engaged or not, may withdraw from an attacked zone before combat dice are rolled or in subsequent rounds.

Air Bombardment

Planes can bomb enemy zone within their operational radius. They can do this at any time during their impulse.

They can also bomb during the opponent's impulse, at any time, just declare it.

When he bombs the plane is turned onto its engaged side and the player rolls a die: on a 4-5-6 he inflicts a loss on the enemy.

If there is an enemy plane in the bombed zone, even an engaged one, or a fortified line, then the die roll to cause a loss is 5-6. It is not possible, during a bombing, to withdraw forces, even planes, from a zone.

The way to satisfy losses due to bombardment is the same as combat, except that you cannot use retreat to satisfy any losses.

Operational Range of Planes

To check their range of action, the appropriate short ruler is used: one end is placed in the center of the plane counter; if the other end reaches the target zone of the attack or bombing then the action can take place.

From the fifth game turn the Allied player, and only him, can use the longest ruler. The Axis player must continue to use the shorter ruler.



Positioning of Planes

The planes must be positioned within a zone, they can never be in contact with the white lines that delimit it and must not have more than one corner in contact with the sea.

Elite units



The elite unit is only available to the Axis player. It can be converted for the cost of one cube. Its effect, if involved in combat, is to inflict or absorb a loss, automatically. This decision is made after the combat dice are rolled. When the elite unit uses its special effect (that of inflicting or absorbing a loss) it is flipped to the engaged side and from that moment it behaves like a normal cube, until the next turn. If alone in a zone and not engaged, they continue to apply their effect.

Paratroopers

Paratroopers are only available to the Allied player, only up to Overlord. Their conversion cost is two cubes. They can be launched on a combat or landing if the launch zone and the launch zone are within the plane's operational range. The check is done using the ruler used for airplanes, in the same way; when they are launched they become engaged; allow



you to roll an additional combat die beyond the fourth until the end of the fight. If the drop zone has not been conquered at the end of the fight, they are eliminated. Once engaged they behave like a normal cube. When attacked, they can be engaged to meet any casualties.

Partisans

Partisans are only available to the Allied player. They can be converted for the cost of one cube and only when Italy has surrendered.



The partisan counter is placed only in the zones with a pale blue triangle, and only if they are controlled by the enemy, and can only move into those zones. It does not have to respect the stacking limits.

The Allied player can decide to engage it at any time, even during the opponent's round. If he does so, the partisan draws an enemy cube from an adjacent zone into the zone where he is placed. The enemy cube cannot move until the next round.

It can never be eliminated but it does not fight like other forces; it also cannot be used to satisfy losses.

Fortified lines

The Axis player has three fortified lines at his disposal (represented by wooden rods). The fortified line rolls two dice during combat (which still contributes to the maximum limit of four dice per combat) and can absorb a loss if eliminated. It can be supported in combat by planes and tanks. Fortified lines, once placed on the map, cannot move. The fortified line does not count for stacking purposes, however it is not possible to have more than one fortified line per zone.

Fleets

Fleets can never be destroyed, but can be removed from the game when certain events occur. During their impulse they can attack opposing fleets to try to engage them: if they roll 5-6 on the die an enemy fleet is engaged. The Allied player can use fleets to attempt landings.

From turn 5, with Overlord, the Allied player is forced to remove a fleet from the game.



Fleets, during the enemy impulse, may attempt to intercept landings or forces transported by sea.

U-boats

The U-boat is only available to the Axis player and can never be destroyed, it is eliminated from the game when the Allies control all the zones adjacent to the sea on the game board.



Whenever the Allied player uses naval transport or attempts a landing, the U-boat can attempt to intercept it; on a roll of every 5-6 it inflicts one casualty. Once used, the U-boat is flipped to its engaged side.

The U-boat may attempt to attack to engage an Allied fleet; if he rolls 5-6 then the fleet is engaged.

SUPPLY

In order to move and fight, player forces must be supplied; the supply is checked at the end of each turn. In order to be supplied, a player's forces must be able to draw an imaginary continuous line, free of enemy forces, from their zone to a supply source. There is no limit to the length of the supply line.

Supply sources

For the Allied player, the supply sources are all the zones adjacent to the sea under his control. For the Axis player in Europe, the supply sources are all the zones marked with a star that are not adjacent to the sea.

If the Italian fleet is in play, Axis forces in the zones of Africa and in Sardinia and Corsica are always considered to be supplied.

Effects of being out of supply

Unsupplied forces are eliminated at the end of turn.

SURRENDER OF ITALY



At the end of the turn in which any zone in Italy, except Sardinia (zones 3 to 14), is controlled by the Allied player, the Axis player must permanently remove the Italian forces from the game (the fleet, tank and plane).

Furthermore, Axis naval transport is no longer available.

OVERLORD

At the beginning of the fifth game turn the Allies they land in Normandy (Operation Overlord). the Allied player permanently eliminates a fleet and paratroopers from the game; his naval transport points and reinforcement cubes drop to 3 per turn.

From then on you can use the long plane ruler.

EVENTS



Each player has six special tokens that can influence the course of the game to some extent. The event display has seven boxes describing the possible events; represents the maximum number

of times that specific event can be played during a game (e.g. New Impulse has 4, i.e. a player can play four events in this way).

To activate them, the player places one of these tokens on the event display, on the appropriate space that describes the desired event, and immediately applies the event's effects.

An event can be played at any time, some even during an opponent's drive.

Each player cannot play more than one event per impulse. Each event token can generally only be used once per game. The different designs on the front and back of the tokens have only an aesthetic value.



DESCRIPTION OF ALLIED EVENTS

Reinforcements - As soon as this event is played, the Allied player adds three cubes to any zone they own. The cubes can be converted.

Can only be played during the movement of the Allied Impulse.

Additional Impulse - Can only be played when all normal impulses have run out and the last each event reports a number that impulse was played by the opponent.

In other words, it is not possible for the same player to have two consecutive impulses.

Stop Battle - A fight ends the moment this event is played. It can be played from the end of the first round of an attack, even during a landing.

Logistical Effort - Any zone, except Munich, does not suffer the effects of being out of supply.

Operational - All engaged forces in a given zone become operational (unengaged) again. It can also be played during the opponent's impulse.

Reserves - The attack continues for another round. Cannot be played if a 'Stop Battle' event has been played.

Strangle plan - The event token is placed on any zone of the map: in the impulse in which it is played no Axis forces may move into, leave or combat from that zone. It can be played at any time, even during the Axis movement.

DESCRIPTION OF AXIS EVENTS

Reinforcements - The player can place two reinforcement cubes on any zone he owns except in Africa, Sardinia or Corsica. It can also be played during the opponent's impulse. The cubes can be converted. (Note: the operation is different from the corresponding Allied event).

Additional Impulse - Can only be played when all normal impulses have run out and the last impulse has been played by the opponent. In other words, it is not possible for the same player to have two consecutive impulses.

Stop Battle - A fight stops the moment this event is played, from the end of the first round of an attack. Can be played during a landing.

Logistics Effort - Any zone does not suffer the effects of being out of supply.

Kesslering - You can return any two event tokens to your hand, except the one you just played.

Reserves - An attack continues for another round. Cannot be played if a 'Stopping Battle' event has been played.

New Defensive Line - A eliminated defensive line can be revived and placed on any Axis- controlled zone during the entry of reinforcements.

GAME SAMPLE

It's the second turn, initiative roll: the Allies gets a 6 and the Axis gets a 5, so the Allies choose who has the initiative.

He takes the initiative for himself, and brings in his reinforcement cubes, four, all in the Tunis zone.

Three cubes in Tunis are used by the Allies for conversions, the Allies take paratroopers and a plane. After the Allies, the Axis also brings in its three reinforcement cubes, placing them all in Sicily (zone 14).



First impulse, Allies: use a fleet, move 3 cubes and a tank from Tunisia near Sicily and attempts a landing.

The Axis player tries to intercept the landing with the Italian fleet: he engages it, turning the counter over, rolls a die and gets 5: the Allies must eliminate a cube.

The Allies continue the action: rolls a die for the preliminary bombardment of the fleet, rolls a 5 which involves a loss for the Axis in the Sicily zone, which is satisfied by eliminating a cube.



We move on to the actual combat: the Allies engage the paratroopers and the plane, and makes them participate in the combat; he rolls three dice (two for the surviving cubes and one for the paratroopers) and, thanks to the presence of the tank and the plane supporting the combat, he must roll 4-5-6 to inflict a loss.

He rolls the three dice and rolls 4-4-6, inflicting three Axis casualties.

The Axis still have 3 cubes, a tank and elite forces in the zone; decides to support them with the plane present in Sardinia; he too then rolls three dice with a roll to inflict losses of 4 -5 or 6: he rolls the dice and gets 3-5-6, thus inflicting two losses on the Allied player.

Both remove losses; the Axis eliminates a cube, and engages both the tank and the elite forces, and thus satisfies the three losses; the Allied player instead eliminates two cubes.



Second round of combat: The Allied player rolls two dice, always 4-5-6: he rolls an amazing 6-6, inflicting two losses on the Axis.

The Axis also rolls, four dice on a 5-6 (two for cubes, one for engaged tanks, and one for engaged elite forces): rolls 2-3-4-6, inflicting only one casualty.

The Allies engages the tank and thus compensates for the loss suffered. The Axis instead eliminates a cube, and decides to retreat from Sicily with all the surviving forces, thus satisfying all the losses suffered. The Allies occupies Sicily.

Since he has no other attacks to resolve, the impulse passes to the Axis player...



THANKS

I thank everyone who participated in the various tests and contributed to the development of the game, showing considerable patience towards me:

Playtest

Alessandro Barbero - Edgardo Merighi - Marco Scardigli - Mauro Bertozzi - Riccardo Fassone - Giaime Alonge - Giuseppe Tamba - Andrea Bertalot - Emilio Poli - Andrea Brusati - Silvio 'Fudo' Borla - Gianluca Battiferri - Massimo Brignolo - Francesco Polsinelli - Giovanni Maccioni - Paolo Mori - Giovanni Taverna - Federico Copercini - La Compagnia del Grifone - Pier Giorgio Lovera - Carlo Salvato - Edoardo Zò - Paola Franconeri (author of the beautiful drawing reproduced below, present in the first attempt to create the game, and dispenser of various advice and graphic aids).

Game developers

Giorgio Pariani - Giacomo Fusetti

English translation

Joseph McLaughlin

Partners

Bonsai Games

BlackKnight Editions





DiSimula
EDIZIONI

www.dsimula.com/1943