



FLEET COMMANDER NIMITZ

The WWII Pacific Ocean Solitaire Strategy Game

Introduzione.....	2	Battaglia.....	11
Campagne.....	2	Set-Up Battaglia.....	11
Vittoria.....	2	Combattimento.....	14
Decisioni Autonome.....	2	Post Battaglia.....	19
Componenti.....	3	Turno Successivo.....	20
Segnalini Unità.....	4	Regole di Campagna Speciali.....	20
Descrizione Unità.....	4	Campagne Collegate.....	21
Unità Navali.....	5	Crediti.....	21
Set-Up.....	6	Esempio Dettagliato.....	22
Sequenza di Gioco.....	7		

Introduzione

Benvenuti a **Fleet Commander Nimitz**, l'ultimo dei nostri giochi della nostra serie Field Commander. La realizzazione di questo gioco, ha lo scopo di rendere accessibili le carriere di alcuni grandi comandanti della storia, in un modo facile da imparare, e in un gioco veloce. Abbiamo deciso per il solitario, poiché questa è la decisione corretta. I Comandanti hanno uno stato maggiore, dei consiglieri, ma alla fine prendono le decisioni difficili da soli influenzando le vite, modificando il corso delle Campagne, e decidendo le sorti di una Nazione.

In questo gioco, prenderete tutte le decisioni necessarie per comandare le forze Statunitensi. Le regole del gioco, le tabelle, e i lanci di dado governeranno le forze Giapponesi.

L'Ammiraglio Nimitz



L'Ammiraglio Chester Nimitz divenne il Comandante in Capo della Flotta Americana nel Pacifico il 31 Dicembre 1941.

Le decisioni del precedente Comandante, Ammiraglio Kimmel, nell'attacco di Pearl Harbor, vennero ampiamente criticate, portandolo così alla sua immediata sostituzione.

Una delle tante strategie di successo di Nimitz, era quella di dare il maggior numero di informazioni a chi era coinvolto in battaglia. Egli comprese che gli ufficiali che devono prendere immediate decisioni sul campo di battaglia traggono beneficio da tutte le informazioni di spionaggio disponibili.

Egli sceglieva il luogo della battaglia, le navi coinvolte, e gli obiettivi chiave, ma si affidava alle decisioni tattiche che prendevano gli ufficiali in carica.

Per questa ragione, l'Ammiraglio Nimitz era così ben voluto, rispettato ed ebbe immediato successo in battaglia.

Nel 1945, conseguì il grado di Capo delle Operazioni Navali, carica che mantenne fino al 1947 quando si ritirò dal servizio attivo.

Campagne

In ciascuna Campagna assumerete il ruolo dell'Ammiraglio Nimitz, comandando le Forze Americane e i loro alleati, mentre le Forze Giapponesi saranno governate dalle meccaniche di gioco e dai lanci di dado.

Nel gioco per semplicità, faremo riferimento alle Forze Statunitensi o Americane con l'appellativo Unità "US".

Nel riquadro del Set-Up di ogni Campagna sono riportati gli Obiettivi della Campagna stessa. Per assicurarsi questi Obiettivi, dovrete muovere le vostre Unità nelle Aree Obiettivo e occuparle.

Vittoria

Alla fine della Campagna, il vostro livello di vittoria si determinerà basandosi sul numero di Obiettivi occupati.

In ogni riquadro di Set-Up di ciascuna mappa della Campagna, vengono riportate le Aree Obiettivo che dovrete occupare.

Obiettivi di Campagna

Objectives:	Campaign Evaluation	
	Objectives	Description
Alaska, Hawaiian Islands,	8	Great
Midway Island, Gilbert Islands,	7	Good
Samoa, Solomon Islands,	5-6	Historical
New Guinea, New Caledonia	4	Poor
	3-	Replaced

Esempio: se Occupate 7 Obiettivi alla fine della Campagna del 1942, guadagnerete una valutazione "Good".

Occupare un'Area



Ci sono molte Isole che hanno un nome sulla Mappa.

Queste Aree sono ritenute Occupate, se si soddisfano tutte le seguenti 3 condizioni:

- 1) Ci sono Unità di Fanteria o Aerea Terrestre sbarcata.
- 2) Non ci sono Unità Giapponesi di Fanteria o Aerea Terrestre sbarcate.
- 3) Se l'Area è in approvvigionamento.

Se non vengono soddisfatte tutte queste 3 condizioni, allora voi non state Occupando l'Area in questione.

Decisioni Autonome

Ci saranno momenti durante il gioco, in cui avrete bisogno di effettuare delle scelte per conto delle Unità Nemiche. Le regole vi forniscono le procedure che guideranno le vostre decisioni. Se le regole vi lasciano con più opzioni valide, potete scegliere liberamente l'opzione che ritenete opportuna.

Esempio: Infliggete 1 Danno alle Navi Giapponesi in un'Area. Nell'Area ci sono diverse Navi che hanno lo stesso valore. Potete quindi scegliere quale Nave Danneggiare.

Turno di Battaglia



Spostate questo segnalino lungo la traccia dei Turni di Battaglia per indicare quale Turno state risolvendo.

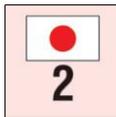
Piani di Battaglia Americani e Giapponesi



I Piani di Battaglia (PdB) sono ordini specifici dati alle Unità sulla Mappa

di Battaglia.

Quantità dei Piani di Battaglia Giapponesi



Utilizzate questo segnalino per indicare il numero di segnalini PdB che i Giapponesi pescano in ogni Turno di una Battaglia.

Ordini di Movimento Giapponese



Piazzate questo segnalino sulla tabella Ordini di Movimento Giapponese.

Giapponesi in Transit



Questi segnalini mostrano dove le Unità Giapponesi individuate dagli Intercettori si sposteranno durante la fase di Movimento.

Giapponesi Mossi



Durante la fase di Movimento questi segnalini, mostrano le Unità Giapponesi che non possono Muoversi, o che lo hanno già fatto.

Luogo della Battaglia



Usate questo segnalino per indicare l'Area della Mappa dove si sta svolgendo l'attuale Battaglia.

Pista di Atterraggio



Durante una Battaglia questi segnalini mostrano il valore delle Piste di Atterraggio di ogni schieramento su un'Isola. Un segnalino Aereo Terrestre può operare da ogni Pista di Atterraggio.

Obiettivi

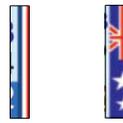


Questi segnalini identificano le Aree Obiettivo della Campagna. Utilizzate il lato blu per indicare gli Obiettivi conquistati dalle Unità US, e il lato rosso per indicare gli Obiettivi non controllati o sotto il controllo Giapponese.

Segnalini Unità

Nazionalità

La banda laterale lungo il bordo dei segnalini identifica la nazione di appartenenza dell'Unità.



In questo Regolamento, faremo riferimento alle Unità Americane e Australiane come Unità US. Ogni segnalino delle vostre Unità ha una banda laterale sul lato destro.

US Australia



Sempre in questo Regolamento, ci riferiremo alle Unità Giapponesi chiamandole Unità Giapponesi o Unità Nemiche. Su ogni segnalino Giapponese c'è riportata una banda laterale lungo il bordo sinistro.

Fronte e Retro dei Segnalini



I segnalini Unità hanno un lato a piena potenza e un lato Danneggiato.



Il lato Danneggiato ha delle strisce rosse sugli angoli del segnalino.

Quando piazzate delle nuove Unità sulla Mappa, fatelo piazzandole con il lato a piena potenza rivolto verso l'alto.

Quando un'Unità viene colpita, diventa Danneggiata, quindi girate il relativo segnalino sul lato Danneggiato.

Se un'Unità Danneggiata subisce un altro colpo, viene Distrutta, rimuovete quindi il segnalino dal gioco.

Aerei Imbarcati



Gli Aerei Imbarcati hanno una striscia blu scuro lungo la parte bassa del loro segnalino.

Dopo una Battaglia, spostate tutti questi segnalini, a piena potenza, Danneggiati, o Distrutti, di lato alla mappa per poter essere utilizzati più tardi. I Giapponesi e le Forze Statunitensi usano liberamente questi segnalini quando devono equipaggiare le loro rispettive Portaerei all'inizio di una Battaglia.

Battaglioni Giapponesi



Dopo una Battaglia, rimettete tutti i segnalini Battaglione Giapponese Distrutti, nella casella Battaglione sulla Mappa. Se necessario durante una Campagna potete usare liberamente questo tipo di segnalini.

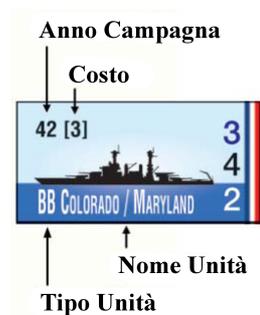
Descrizioni delle Unità

Ci sono tre tipi di Unità: Nave, Fanteria, e Aereo.

Informazione dell'Unità

Anno Campagna

L'Anno su di un segnalino Unità, identifica la Campagna in cui il segnalino può essere usato.



Esempio: Il "42" indica che il segnalino è usato nella Campagna del 1942.

Costo di Acquisto

Quando acquistate un'Unità dovrete pagare il suo costo in Punti Rinforzo o Rifornimento.

Esempio: Questa Nave costa 3 Punti Rinforzo o Rifornimento.

Tipo Unità

Questa è la designazione militare dell'Unità.

Esempio: La "BB" è una Corazzata (Battleship), un "DD" è un Cacciatorpediniere (Destroyer).

Nome Unità

Alcuni segnalini Nave hanno due nomi. Entrambe le navi erano storicamente presenti durante la Campagna.

Esempio: Il segnalino in figura rappresenta sia la Corazzata Colorado che la Maryland.

Unità Navali

Con il termine "Nave" ci riferiamo sia alle Navi che ai Sottomarini a meno che sia diversamente indicato.



Valori di Attacco



Le Navi utilizzano i loro valori di Attacco quando attaccano.

In ogni Attacco, dovete ottenere con il dado un valore minore o uguale al valore di Attacco per infliggere 1 danno.

 Le Navi usano il loro valore AAA (Artiglieria Anti-Aerea) per attaccare gli Aerei nemici.

Le Portaerei hanno un valore di Attacco Superiore, indicato con un numero più piccolo accanto al valore di Attacco AAA. Questo valore aggiuntivo rappresenta la forza dei Caccia di Pattugliamento Aereo della Portaerei. Se con il dado ottenete un valore uguale o minore del valore di Attacco, infliggete 1 danno. Se invece ottenete un valore uguale o minore del valore di Attacco Superiore, infliggete 2 Danni.

Esempio: Una Portaerei ha un valore di Attacco AAA di 4/2. Se lanciate 5 o più, non infliggete danno. Se lanciate 3 o 4, infliggete 1 Danno. Se lanciate 1 o 2, infliggete 2 Danni.

Le Navi usano il valore di Attacco di superficie per attaccare le Navi nemiche, la Fanteria, e le Piste di Atterraggio.

I Sottomarini non possono attaccare la Fanteria e le Piste di Atterraggio.

Le Navi usano il loro valore di Attacco di Profondità per attaccare i Sottomarini nemici.

 *Esempio: Se la Colorado/Maryland esegue un Attacco AAA contro gli Aerei Giapponesi, dovete lanciare 3 o meno per infliggere 1 Danno. Se sta eseguendo un Attacco di Superficie contro una Nave Giapponese o delle Unità su un'isola, dovete lanciare 4 o meno per infliggere 1 Danno. Se attacca un Sottomarino, dovete lanciare 2 o meno per infliggere 1 danno.*

Nel gioco esistono diversi tipi di Unità Navali. Per esigenze di gioco, si assume che i segnalini delle grandi Navi rappresentino anche le loro navi di scorta. Per esempio, un segnalino di una CV si assume che rappresenti anche uno o due incrociatori e una manciata di cacciatorpediniere.

CV (Portaerei)



CVL (Portaerei Leggera)



CVE (Portaerei di Scorta)



BB (Corazzate)



CRU (Incrociatori)



DD (Cacciatorpediniere)



SS (Sottomarini)



Trasporti



Unità Aeree

Nel gioco esistono diversi tipi di Unità Aeree.



Valori di Attacco

Le Unità aeree usano i loro valori di Attacco quando attaccano.

Per ogni valore di Attacco, dovete lanciare un dado e ottenere un risultato pari o inferiore al valore in questione per infliggere 1 Danno all'avversario.

Gli Aerei usano il loro valore di Duello Aereo per attaccare gli Aerei nemici. Lanciando un risultato pari o inferiore a questo valore, infliggerete 1 Danno. Se lanciate un risultato pari o inferiore al valore di Attacco Superiore (numero più piccolo accanto al valore Duello Aereo), infliggerete due Danni.

Gli Aerei usano il loro valore di Attacco a Terra (quadrato marrone) per attaccare la Fanteria nemica e i Campi di Atterraggio.

Gli Aerei usano il loro valore di Attacco Navale (quadrato blu) per attaccare le Navi nemiche. Gli Aerei non possono attaccare i Sottomarini.

Un Bombardiere è un aereo con l'abilità di sganciare bombe, anche in presenza di un valore di Duello Aereo.

I Caccia sono aerei che hanno un valore di Duello Aereo e nessun valore di Bombardamento.

Unità Aeree Terrestri:



Unità Aeree Imbarcate Americane:



Unità Aeree Imbarcate Giapponesi:



Unità di Fanteria

I segnalini Fanteria rappresentano le Unità di combattimento terrestre.



Valori di Attacco

Le Unità di Fanteria usano il loro valore di Attacco di Terra quando eseguono un Attacco contro le Unità nemiche di Fanteria e i Campi di Atterraggio.

La Fanteria non può attaccare Unità Navali o Aeree.

Per ogni Attacco, dovete lanciare un dado e ottenere un risultato pari o inferiore a questo valore per infliggere 1 Danno all'avversario.

Ci sono diversi tipi di Fanteria nel gioco:

Esercito Americano e Giapponese



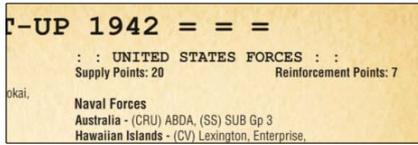
Marines Americani



Battaglioni Americani e Giapponesi

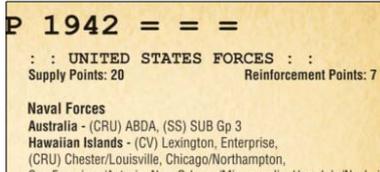


Set-Up



Per iniziare, scegliete il foglio di Set-Up della Campagna che volete giocare.

Vi raccomandiamo di iniziare con la Campagna del 1942. Ciascuna Campagna ha il proprio Foglio di Set-Up, le proprie informazioni, e i propri segnalini Unità.



Tutte le Campagne usano la medesima procedura di Set-Up. Nella sezione di Set-Up Campagna, viene riportato l'anno in cui si svolge la Campagna, e tutte le varie informazioni di cui avete bisogno per iniziare.



Potete usare solo i segnalini Unità che riportano lo stesso anno della Campagna.

Piazzate ogni singola Unità sulla Mappa, nell'Area indicata dal Set-Up della Campagna.



Esempio: Nella Campagna del 1942, piazzate la DESRON 2

Turno Campagna



Piazzate il segnalino Turno Campagna sulla casella "Start" della Traccia Turno Campagna.

Piani di Battaglia (PdB)



Piazzate i segnalini Piani di Battaglia Nemici in un contenitore opaco da cui potrete pescare in seguito.



Piazzate i PdB Americani di fianco la Plancia di Battaglia, saranno scelti in seguito.

Unità

Tutti i segnalini Unità iniziano la Campagna sulla Mappa, nelle Aree specificate dal Set-Up Campagna.

I segnalini Battaglione non hanno uno specifico Anno. In ogni Campagna viene specificato dove devono essere piazzati. Piazzate i Battaglioni Giapponesi extra nella casella Battaglioni sulla Mappa.

Segnalini Obiettivo



Piazzate i segnalini Obiettivo nelle Aree della Mappa indicate nelle istruzioni di Set-Up.

Quando una Unità di Fanteria inizia una Battaglia su un'Isola, o si sposta da un Trasporto sulla Spiaggia, si intende "Sbarcata". Tutti gli Aerei Terrestri in un'Area sono sempre "Sbarcati".

Objectives:

Alaska, Hawaiian Islands, Midway Island, Gilbert Islands, Samoa, Solomon Islands, New Guinea, New Caledonia

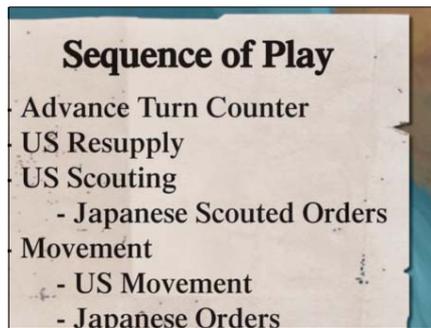
Esempio: Nella Campagna del 1942, piazzate i segnalini Obiettivo in: Alaska, Hawaiian Islands, Midway Island, Gilbert Islands, Samoa, Solomon Islands, New Guinea, New Caledonia.

Se su un Obiettivo a terra c'è solo Fanteria o Aerei di Terra Americani, piazzate il segnalino con il lato blu rivolto verso l'alto. Questo lato del segnalino indica che l'Obiettivo è controllato dalle Forze Americane.



Se su un'Obiettivo a terra sono presenti Fanteria o Aerei di Terra Giapponesi, o se non ci sono Unità di entrambi gli schieramenti, piazzate il segnalino con il lato rosso rivolto verso l'alto. Questo indica che l'Obiettivo non è controllato dalle Forze Americane.

Sequenza di Gioco



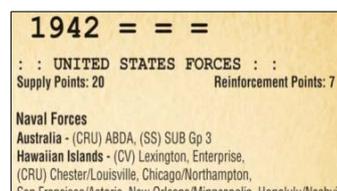
Durante ogni Turno di Campagna, il gioco si svolge attraverso le seguenti fasi. Una volta completata una certa fase, non potete più tornare indietro. Eseguite tutte le fasi nell'ordine mostrato.

Avanzate il Segnalino Turno

Muovete il segnalino Turno Campagna di uno spazio verso destra lungo la Traccia dei Turni Campagna.

La Campagna termina quando muovete il segnalino oltre l'ultimo spazio della Traccia dei Turni Campagna.

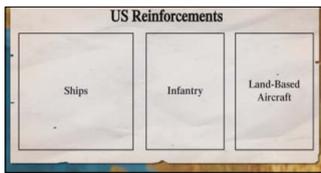
Rifornimento Americano



Punti Rinforzo

Durante ciascun Turno della Campagna, guadagnerete il numero di Punti Rinforzo indicati nel riquadro di Set-Up della Campagna. Mettete il numero di segnalini Rinforzo indicati nella casella Rinforzi Americani.

Iniziate la Campagna senza Punti Rinforzo. Guadagnerete questi punti in ogni turno durante la fase di Rifornimento Americano.



Potete spendere solo Punti Rinforzo per acquistare Unità dalla casella Rinforzi Americani.



Per acquistare un'Unità, pagate il Costo dell'Unità in Punti Rinforzo. Piazzate le Unità Americane nella West Coast e le Unità Australiane in Australia.



Le Portaerei hanno uno speciale costo di acquisto. Anziché pagare il costo indicato nella parentesi quadra, si paga il costo nella parentesi tonda. Il costo nella parentesi quadra si usa quando assegnate Danni in Battaglia.

Esempio: L'acquisto della Lexington costa "(5)" Punti Rinforzo. Il valore "[1]" è usato in assegnazione dei Danni.

Potete risparmiare Punti Rinforzo per usarli nei turni futuri.

Punti Rifornimento

In ogni turno di gioco, guadagnate i Punti Rifornimento indicati nella relativa sezione Set-Up della Campagna.

Iniziate una Campagna senza Punti Rifornimento. Li otterrete in ogni Turno nella fase di Rifornimento Americano.



Piazzate i vostri segnalini Punti Rifornimento nella casella accanto la West Coast.

Potete spendere Punti Rifornimento per muovere le Unità, acquistare Ricognitori e PdB, e riparare le Unità Danneggiate.

Potete anche utilizzarli per acquistare Unità dalla casella Rinforzi. In questo caso pagherete lo stesso costo pagato in Punti Rinforzo per acquistare inizialmente tale Unità. Potete combinare i Punti Rinforzo e i Punti Rifornimento per acquistare Unità.

Potete risparmiare Punti Rifornimento per usarli nei turni futuri.

Riparare Unità



Potete Riparare le vostre Unità Danneggiate durante la fase di Rifornimento Americano.

Possono essere Riparate solamente le Navi presenti nelle Hawaiian Island o in Australia.

Gli Aerei Terrestri e la Fanteria possono essere Riparate in qualsiasi Area.

Potete spendere Punti Rifornimento per girare ogni segnalino delle vostre Unità Danneggiate sul lato a piena potenza. Il costo è pari alla metà del Costo dell'Unità, arrotondato per difetto, con un minimo pari a 1.

Esempio: Un'Unità che abbia un costo di 5, ha il suo costo di Riparazione pari a 2. Un'Unità con costo 1 ha un costo di Riparazione pari a 1.



Esempio: Per poter riparare la CV Lexington pagate 2 Punti Rifornimento (la metà di 5, arrotondata per difetto).

Ricognitori Americani



In ogni turno della Campagna, le Navi Americane devono muovere prima delle Navi Giapponesi, ad ogni modo se usate i segnalini Ricognitore potete vedere dove i gruppi di Navi Giapponesi si sposteranno prima di Muovere le vostre Navi Americane.

Durante la fase Ricognitori, potete pagare 1 Punto Rifornimento per piazzare un segnalino Ricognitore su qualsiasi Area con delle Unità Nemiche. Appena piazzati tutti i segnalini Ricognitore, lanciate per gli Ordini Giapponesi una volta per ogni segnalino Ricognitore.

Potete piazzare più di un segnalino Ricognitore in un'Area, se volete effettuare più di un lancio per gli Ordini Giapponesi per quell'Area. Il numero di segnalini Ricognitore segna il limite delle volte in cui è possibile effettuare delle Ricognizioni in ogni Turno.

Segnalini in Transito

Girate il segnalino Ricognitore sul suo lato "In Transit" dopo che avete lanciato per gli Ordini Giapponesi e mosso le relative Unità alla loro destinazione. Piazzate il segnalino sopra le Unità Giapponesi che sono state interessate dal lancio per gli Ordini Giapponesi.

Usate le normali regole di Movimento per spostare le Unità Giapponesi durante la fase di Ricognizione.

Movimento

Arete Proibite

Le Unità Americane possono spostarsi in ogni Area della Mappa ad eccezione delle aree Japan e East Asia.

Le Unità Giapponesi possono spostarsi in ogni Area della Mappa ad eccezione delle aree US West Coast e Australia.

Movimento Americano

Ogni volta che nella fase Movimento muovete una Nave, Aereo, o Fanteria, dovete pagare 1 punto Rifornimento.

Esempio: Muovete 3 Navi e 2 Unità di Fanteria dalle Hawaiian Islands alle Solomon Islands. Quindi dovete pagare 5 Punti Rifornimento.

Restrizioni nel Movimento di Aerei Terrestri Americani

Gli Aerei Terrestri possono muovere solo se nell'Area di arrivo erano presenti, all'inizio della fase Movimento, Unità di Fanteria Americana o una Pista di Atterraggio.

Esempio: Le Midway Island iniziano la fase Movimento con un segnalino Unità di Fanteria Americana presente. Potete quindi muovere degli Aerei Terrestri nelle Midway.

Esempio: All'inizio della fase Movimento nell'area di Iwo Jima ci sono soltanto degli Aerei Terrestri Giapponesi. Quindi non potete muovere i vostri Aerei Terrestri a Iwo Jima.

Esempio: All'inizio della fase Movimento nell'area di Wake Island ci sono Unità di Fanteria Americana e Giapponese. In questo caso potete muovere i vostri Aerei Terrestri a Wake Island.



Nella maggior parte delle Aree viene specificato un valore massimo della Pista di Atterraggio. In queste Aree non potete piazzare un numero di Aerei Terrestri superiore a questo valore.

Esempio: Nell'area delle Solomon Islands potete piazzare fino a 6 Aerei Terrestri.

La West Coast, Hawaiian Islands, e Australia possono avere un numero illimitato di Aerei Terrestri.

Questa restrizione non viene applicata agli Aerei Terrestri Giapponesi.

Movimento della Fanteria Americana



Se un'Unità di Fanteria Americana viene spostata in un'Area, piazzatela su una nave Trasporto. In questo modo sarà facile ricordare quali sono le Unità di Fanteria che non sono ancora Sbarcate e quelle che iniziano la battaglia già a Terra.

Non potete acquistare le Navi Trasporto. Prendetele quando ne avete bisogno. Piazzatele fuori dalla mappa e usatele non appena la Fanteria vuole sbarcare in un'Isola.

Non potete muovere la Fanteria Americana fuori da un'Area che contiene delle Unità Giapponesi.

Esempio: Avete della Fanteria, delle Navi, e degli Aerei Terrestri nelle Solomon Islands. Anche i Giapponesi hanno 1 Nave nelle Solomon Islands. Quindi non potete far uscire la vostra Fanteria dalle Solomon Islands.

Limitazione di Movimento Australiano



Qualsiasi Unità con la bandiera Australiana sul lato destro può muovere solamente in un'Area che riporta la bandiera Australiana.

Esempio: Potete muovere un'Unità Australiana in New Guinea, ma non a Midway.

Missione di Incurione Sottomarina

New Japanese Forces			
Roll	Ships	Inf	L-B A/C
0-	1	0	0
1-2	1	1	0
3-5	1	1	1
6-7	2	1	1
8-9	2	2	1
10-11	2	2	2
12-13	3	2	2
14-	3	3	3



Potete spostare i Sottomarini Americani nella casella Incurione vicino al Giappone. Ogni Sottomarino riduce i Rifornimenti

Giapponesi di 2.

Pagate 1 punto Rifornamento per ogni Sottomarino messo nella casella Incurione.

Ordini Giapponesi



Iniziate la fase Ordini piazzando un segnalino "Moved" in ogni Area (ad eccezione del Giappone e East Asia) che ha solamente 1 Fanteria o Aereo Terrestre Giapponese. Queste Unità Giapponesi non possono Muoversi, anche se delle Unità Giapponesi aggiuntive si spostano in queste aree durante la fase Movimento.

Sostituite tutti i segnalini "In Transit" con i segnalini "Moved".

I Giapponesi non possono Muovere la propria Fanteria fuori da un'Area che contiene anche delle Unità Americane. Piazzate un segnalino "Moved" anche su queste Unità. Non lanciate gli Ordini per queste Unità, e ignoratele se lanciate Ordini per altre Unità presenti in questa Area.

Esempio: Un Area contiene Fanteria e Navi Giapponesi, così come delle Unità Americane. La Fanteria Giapponese non può Muoversi, ma tirate ancora per gli Ordini delle Navi normalmente.

Japanese Orders				Ships	Inf	L-B A/C
<input type="checkbox"/>	1-2	Hold	No Movement Gain 1 Resupply	6	2	3
<input type="checkbox"/>	3	Refit	Japan	4	-1	0
<input type="checkbox"/>	4	South	1 Closer to Australia, except Australia	3	1	0/2*
<input type="checkbox"/>	5-6	East	1 Closer to Hawaii that has Japanese Forces Ashore	4	2	2
<input type="checkbox"/>	7	Battle	Join a Battle	2	1	0/2*
<input type="checkbox"/>	8	Engage	Closest US Forces	3	1	0/2*
<input type="checkbox"/>	9	Reinforce	Objective with Japanese Forces Ashore	2	1	2
<input type="checkbox"/>	10	Sortie	Closest Objective with US present	3	1	0/2*

If an Order cannot be performed, perform a Hold Order instead.
Do not roll for a Lone Land-Based Aircraft or Infantry.
Do not roll for Infantry in Areas with US Forces.
*Move 2 Land-Based Aircraft if there are Japanese Forces Ashore

La tabella degli Ordini Giapponesi è posizionata sulla Mappa di Campagna. Lanciate un dado per ciascuna Area per stabilire cosa faranno le Unità Nemiche.

Se ci sono molte Unità Giapponesi in un'Area, potreste lanciare molte volte per determinare gli Ordini di tutte le Unità Giapponesi in quell'Area.

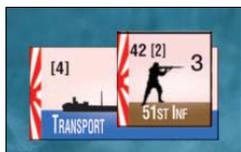
Scegliete voi l'ordine di movimento delle Unità nemiche.

Muovete tutte le Unità in un'Area prima di lanciare per un'altra Area.

L'ultima Unità di Fanteria o Aereo Terrestre Giapponese in

un'Area non può uscire dall'Area (eccetto per il Giappone e East Asia), a prescindere dall'Ordine lanciato. Muovete le Unità in quest'ordine: le Navi, poi la Fanteria, ed infine gli Aerei Terrestri.

Esempio: Un'Area con 1 Nave, 1 Fanteria, e 2 Aerei Terrestri riceve un Ordine "Reinforce". Muovete la Nave, la Fanteria, e 1 Aereo Terrestre, ma non il secondo Aereo in quanto è l'ultima Unità Giapponese, di Fanteria o Aerea, nell'Area.



Se un'Unità di Fanteria Giapponese si sposta in un'Area con Unità Americane, piazzate il segnalino sopra una nave Trasporto. In questo modo sarà facile ricordare quali sono le Unità di Fanteria che non sono ancora Sbarcate e quelle che iniziano la battaglia già a Terra.

I Giapponesi non acquistano le Navi Trasporto. Prendetele quando ne avete bisogno. Piazzatele fuori la mappa e usatele non appena la Fanteria vuole sbarcare in un'Isola.



Le Unità Giapponesi possono muovere solo una volta per turno. Quando un'Unità si sposta in un'altra Area, piazzateci sopra un segnalino "Moved" per indicare che tale Unità ha già mosso.

Se un Ordine non può essere eseguito, trattatelo come se fosse un Ordine "Hold".

Esempio: State lanciando per le Unità in New Guinea ed essi hanno ricevuto un'Ordine "South". L'Ordine ovviamente non può essere eseguito, quindi trattetelo come se fosse un Ordine "Hold".

Se un Ordine non fa Muovere nessuna Unità, trattatelo come se fosse un Ordine "Hold".

Esempio: State lanciando per delle Unità Giapponesi Sbarcate che sono in un'Area Obiettivo. Esse ricevono un Ordine "Reinforce". Ci sono 3 Obiettivi differenti con Unità Giapponesi Sbarcate (incluso la loro stessa Area). Lanciate un dado per determinare in quale delle 3 differenti Aree si muoveranno. Il lancio determina che l'Area dove le Unità devono muovere è l'Area corrente, quindi non muovono. Di conseguenza trattate l'Ordine come un Ordine "Hold".



Quando le Unità Giapponesi si Muovono in un'Area con delle Unità Americane, esse possono non essere più in grado di prendere il numero massimo di Fanteria specificata nell'Ordine. Se i Giapponesi Muovono meno Fanteria rispetto a quanto indicato nell'Ordine, prendete 1 Battaglione Giapponese dall'area Battaglione sulla Mappa per ogni Fanteria che non era disponibile per il movimento.

Esempio: Un Ordine richiede il movimento di 2 Unità di Fanteria da un'Area, ma nell'Area non ci sono Unità di Fanteria. Prendete quindi 2 Battaglioni dall'Area Battaglione e aggiungeteli alle Unità in movimento.

Esempio: Da un'Area si è mossa solo 1 Fanteria mentre

l'Ordine diceva che dovevano essere 2 Unità di Fanteria a muovere. Aggiungete 1 Battaglione alle Unità in movimento.

Esempio: Dovete muovere da un'Area in cui sono presenti Unità Americane e l'Ordine specifica che deve essere Mossa 1 Unità di Fanteria. La Fanteria non può Muoversi dal momento che sono presenti Unità Americane. Questo comporta l'Aggiunta di 1 Battaglione alle Unità in movimento.

Alcune volte, un Ordine può far sì che ci siano due o più possibili aree di destinazione valide per i Giapponesi. Quando ciò accade, determinate in maniera casuale l'Area in cui le Unità si sposteranno.

Esempio: Le Unità nelle Caroline Islands lanciano un Ordine "South". Quindi possono spostarsi sia in New Guinea sia nelle Solomon Islands. Lanciate un dado per stabilire in quale delle due possibili aree si muoveranno.

Esempio: Delle Unità ricevono l'Ordine "Battle". Al momento del lancio, ci sono 4 Aree dove sono presenti sia Unità Americane che Giapponesi. Lanciate un dado per vedere in quale di queste 4 Aree si sposteranno.

Ordini di Movimento Giapponesi

Ordine "Hold" (Attesa)

Le loro Unità non Muovono. Scegliete a caso 6 Navi, 2 Fanterie, e 3 Aerei Terrestri, queste Unità restano nell'Area.

Esempio: Nell'Area ci sono 5 Navi, 3 Unità di Fanteria, e 0 Aerei Terrestri. Tutte e 5 le Navi e 2 Unità di Fanteria rimarranno nell'Area. Lanciate nuovamente per l'Ordine dell'Unità di Fanteria rimanente.



Ogni volta che le Unità Nemiche ricevono un Ordine "Hold" (Attesa), piazzate un segnalino Rifornimento nella casella Rifornimento sulla Mappa.

Ordine "Refit" (Riparare)

Scegliete 4 Navi e 1 Unità di Fanteria a caso, queste Unità si spostano nell'Area Japan. Non dovete eseguire quest'Ordine se avete lanciato per le Unità presenti in Giappone.

Ordine "South" (Sud)

Scegliete a caso 3 Navi e 1 Unità di Fanteria da spostare di 1 Area verso l'Australia. Se nella nuova Area all'inizio della fase Movimento c'era almeno 1 Fanteria o Aereo Terrestre Giapponese Sbarcati, muovete anche fino a 2 Aerei Terrestri.

Le Unità non possono eseguire quest'Ordine se sono già adiacenti l'Australia.

Ordine "East" (Est)

Scegliete casualmente 4 Navi, 2 Unità di Fanteria, e 2 Aerei Terrestri da Muovere di 1 Area più vicino alle Hawaiian Islands occupate dalle Forze Giapponesi.

Le Unità non possono eseguire quest'Ordine se non ci sono Aree adiacenti che si trovano 1 Area più vicino alle Hawaii e se i Giapponesi non occupano le Hawaii.

Ordine "Battle" (Battaglia)

Scegliete casualmente 2 Navi e 1 Fanteria da Muovere in un Area che contiene sia Unità Americane che Giapponesi. Se la

nuova Area ha almeno 1 Unità di Fanteria o Aereo Terrestre Giapponesi che siano già Sbarcati all'inizio della fase Movimento, vengono spostati anche 2 Aerei Terrestri.

Le Unità non possono eseguire quest'Ordine se non ci sono Aree che contengono Unità Americane e Giapponesi.

Ordine "Engage" (Ingaggiare)

Scegliete casualmente 3 Navi e 2 Unità di Fanteria da Muovere di 1 Area più vicino a Unità Americane. Se la nuova Area ha almeno 1 Unità di Fanteria o 1 Aereo Terrestre Giapponesi che siano già Sbarcati all'inizio della fase Movimento, vengono spostati anche 2 Aerei Terrestri.

Ordine "Reinforce" (Rinforzare)

Muovete fino a 2 Navi, 1 Fanteria, e 2 Aerei Terrestri in un Obiettivo che aveva almeno 1 Fanteria o 1 Aereo Terrestre Giapponesi Sbarcati all'inizio della fase Movimento.

Le Unità non possono eseguire quest'Ordine se non ci sono Obiettivi che avevano Fanteria o Aerei Terrestri Giapponesi presenti all'inizio della fase Movimento.

Ordine "Sortie" (Sortita)

Scegliete casualmente 3 Navi e 2 Unità di Fanteria da Muovere verso il più vicino Obiettivo che abbia almeno 1 Unità Americana. Se nella nuova Area all'inizio della fase Movimento c'era almeno 1 Fanteria o Aereo Terrestre Giapponesi Sbarcati, allora muovete anche 2 Aerei Terrestri.

Esempio: Il più vicino Obiettivo con delle Unità Americane presenti, non ha alcuna Unità di Fanteria o Aereo Terrestre Giapponesi Sbarcati. Muovete fino a 3 Navi e 2 Unità di Fanteria, ma non Muovete alcun Aereo Terrestre. Questi Aerei rimangono dove sono, inoltre dovrete lanciare per i loro Ordini.

Movimento Effettuato

Appena avete Mosso tutte le Unità Giapponesi, togliete i segnalini "Moved".

Risolvere le Battaglie

Ora dovete risolvere una Battaglia per ciascuna Area che contiene Unità Americane e Giapponesi.



Esempio: Dovete risolvere la Battaglia per le Solomon Island in quanto in quest'Area sono presenti sia Unità Americane che Giapponesi.

Scegliete una Battaglia che volete risolvere. Potete risolvere le Battaglia in qualsiasi ordine desiderate.

Continuate con la fase di Rinforzo Giapponese non appena avete risolto tutte le Battaglie.

Battaglia

Sequenza dei Turni di Battaglia

Per risolvere ogni Battaglia utilizzate la Sequenza dei Turni di Battaglia riportata sulla Mappa di Battaglia.

Set-Up di Battaglia

SET-UP

Move US Forces to Battle Map
 Move Japanese Forces to Battle Map
 Roll for Battle Turns
 Determine Japanese Battle Plan Draws

Forces Present	Battle Plans
1 to 4	1
5 to 9	2
10 to 16	3
17+	4

Select US Battle Plans
 3 BPPs
 12 BPPs per Supply Point

Muovere le Unità Americane sulla Mappa di Battaglia

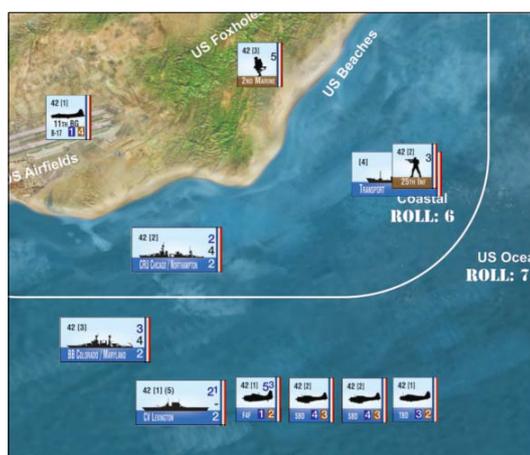
Posizionate tutte le Unità Americane presenti nel luogo della battaglia che state risolvendo, sulla Mappa di Battaglia.



Nel momento in cui spostate le Unità, marcate il luogo della Battaglia sulla Mappa di Campagna, piazzando il segnalino Luogo della Battaglia.

La Mappa di Battaglia è suddivisa in 4 Aree: Oceano Giapponese, Costa, Isola, e Oceano Americano.

Posizionamento Unità Americane



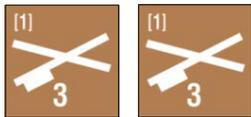
Le Navi, una volta piazzate, non possono muoversi durante la Battaglia.

Piazzate tutte le Portaerei Americane nell'Oceano Americano. Questo è l'unico luogo dove possono essere piazzate.

Potete piazzare il resto delle Navi Americane sia nell'Oceano Americano che nell'Area Costiera come si vede in figura.

I Sottomarini possono essere piazzati in qualsiasi Area con Navi Giapponesi. Se non sono presenti Navi Giapponesi, i Sottomarini non prenderanno parte alla battaglia.

Piazzate gli Aerei Terrestri sulle Piste di Atterraggio Americane dell'Isola. Piazzateci anche dei segnalini Pista di Atterraggio pari al numero di segnalini Aereo Terrestre.



Esempio: Gli Americani hanno 6 Aerei Terrestri. Piazzate i segnalini Pista di Atterraggio per un valore totale di 6.

Se la Fanteria Americana si trova già nell'Isola, piazzatela nella relativa trincea (US Foxholes).



Piazzate le Navi Trasporto con a bordo le Unità di Fanteria nell'Area Costiera. Potete piazzare più di un segnalino Fanteria su una Nave Trasporto.

Piazzamento delle Unità Aeree Imbarcate

Piazzate i segnalini Aerei Imbarcati assegnati ad ogni Portaerei di fianco al segnalino della relativa Nave. Se siete a corto di segnalini, potete usare altri segnalini in sostituzione. Tutti i segnalini di gioco non rappresentano il limite di gioco.



Trovate il tipo degli Aerei, sulla Mappa della Campagna.

Esempio: La Lexington ha un valore di 5 CV. All'inizio della Battaglia, piazzate 1 segnalino F4F, 2 SBD e 1 TBD accanto al segnalino della Lexington.



Muovere le Unità Giapponesi



Piazzate gli Aerei Terrestri sui Campi di Atterraggio Giapponesi dell'Isola. I segnalini Campo di Atterraggio che piazzate sull'Isola dovranno avere un valore uguale al numero di segnalini Aereo Terrestre Giapponesi.

Se la Fanteria Giapponese si trova già sull'Isola, piazzatela nelle Trincee Giapponesi (Japanese Foxholes).



Piazzate le Navi Trasporto con a bordo la Fanteria Giapponese nell'Area Costiera. Potete piazzare più di 1 segnalino Fanteria su un Trasporto.

Piazzamento Navi Giapponesi (Portaerei e Forze nell'Isola)

Usate questa sezione del regolamento se sono presenti Portaerei Giapponesi, e almeno una delle seguenti condizioni:

- 1) Ci sono Unità di Fanteria Giapponese sui Trasporti
- 2) Ci sono Unità di Fanteria Giapponese Sbarcate
- 3) Ci sono Aerei Terrestri Giapponesi o Americani sull'Isola.

Piazzate tutte le Portaerei Giapponesi (CV, CVL, e CVE) nell'Area Oceano Giapponese.

Passo #1 – Piazzate 1 Nave Scorta Giapponese (BB, CRU, o DD) con il più basso valore di Attacco di Superficie nell'Area Oceano Giapponese.

Passo #2 – Piazzate 1 Nave Scorta Giapponese con il più alto valore di Attacco di Superficie nell'Area Costiera.

Ripetete questi 2 passi fino a quando nell'Oceano Giapponese non ci saranno Navi Scorta pari al numero di Portaerei, le restanti Navi Scorta verranno piazzate nell'Area Costiera.

Esempio: Ci sono 3 Portaerei Giapponesi nell'Area Oceano Giapponese. In battaglia ci sono 8 Cacciatorpediniere, Incrociatori, e Corazzate. Piazzate 3 Navi Scorta nell'Oceano Giapponese, e le restanti 5 nell'Area Costiera.

Piazzamento Navi Giapponesi (Portaerei)

Se sono presenti Portaerei Giapponesi, ma nessuna Unità di Fanteria Giapponese nelle Navi Trasporto, Sbarcata, o Aerei Terrestri di qualsiasi schieramento sull'Isola, piazzate tutte le Navi Giapponesi nell'Oceano.

Piazzamento Navi Giapponesi (Forze nell'Isola)

Se non sono presenti Portaerei Giapponesi, piazzate tutte le Navi Giapponesi sulla Costa.

Piazzamento Sottomarini Giapponesi

Usate queste regole se sono presenti dei Sottomarini Giapponesi.

Se ci sono delle Portaerei Americane, piazzate tutti i Sottomarini Giapponesi nell'Oceano Americano.

Se non ci sono Portaerei Americane, ma sono presenti Navi Americane nella Costa, piazzate tutti i Sottomarini Giapponesi nell'Area Costiera.

Se non ci sono ne Portaerei Americane ne Navi Americane nell'Area Costiera, piazzate tutti i Sottomarini Giapponesi nell'Area dell'Oceano Giapponese.

Piazzamento Aerei su Portaerei

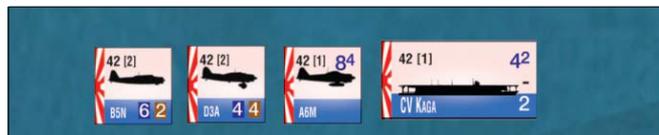
Piazzate i Tipi Aerei assegnati ad ogni Portaerei accanto alla

relativa Portaerei. Se terminate i segnalini, usate altri segnalini come sostituti. I segnalini forniti non rappresentano il limite massimo di gioco.

Carrier Air Groups
CV - A6M, D3A, B5N
CVL - A6M, D3A
CVE - D3A

Troverete la tipologia di Aerei da imbarcare sulla Portaerei sulla Mappa della Campagna.

Esempio: La Kaga è una CV. Piazzateci vicino 1 segnalino A6M, 1 D3A, e 1 B5N.



Lancio per i Turni di Battaglia

Lanciate un D10 e consultate i numeri posti sulla traccia del Turno di Battaglia per determinare la durata della Battaglia.

Esempio: Avete lanciato un 9. La Battaglia durerà quindi 4 Turni.

Piazzate il segnalino Turno di Battaglia sulla Traccia.

Stabilire i PdB Giapponesi

Forces Present	Battle Plans
1 to 4	1
5 to 9	2
10 to 16	3
17+	4

elect US Battle Plans
3 BPPs
+3 BPPs per Supply point



Per determinare il numero dei PdB Giapponesi da pescare in ogni Turno di Battaglia, contate il numero di Unità Giapponesi presenti nella Battaglia. Contate solamente le Unità che sono state trasferite dalla Mappa, incluse le Unità di Fanteria sulle Navi Trasporto. Non considerate gli Aerei Imbarcati sulle Portaerei e le Navi Trasporto.

Esempio: Nella Battaglia i Giapponesi hanno 3 Navi, 2 Unità di Fanteria, 1 Aereo Terrestre, 3 Aerei Imbarcati, e 1 Trasporto. Essi hanno 6 Unità in tutto (gli Aerei Imbarcati e le Navi Trasporto non contano), quindi prenderanno 2 PdB in ogni Turno della Battaglia.

Piazzate il segnalino Quantità PdB con quel numero nella casella Quantità PdB.

Quando i Giapponesi subiscono delle perdite in Battaglia, non dovete ricalcolare la loro Quantità di PdB.

Scelta dei PdB Americani

Select US Battle Plans
3 BPPs
+3 BPPs per Supply point

All'inizio di ogni Battaglia dovete scegliere i vostri PdB.

Un PdB può essere usato solo una volta nella Battaglia.

Esempio: Avete acquistato il PdB "Furball". Voi potrete usare

questo segnalino solo una volta in tutta la Battaglia per infliggere un Danno extra nel Combattimento Aereo.

AAA (2)
A AAA success inflicts 1 extra Hit

Il costo in Punti PdB per ogni PdB si trova tra parentesi sul relativo segnalino.

Esempio: AAA ha un costo di 2 Punti PdB.

Durante ogni Battaglia ricevete 3 Punti PdB da usare come volete. Potete anche utilizzare Punti Rifornimento per acquisire PdB. Se lo fate, riceverete 3 Punti PdB per ogni Punto Rifornimento speso.

Esempio: Se spendete 2 Punti Rifornimento, potrete selezionare PdB per un totale di 9 Punti.

Piazzate i segnalini PdB che avete scelto di fianco alla Plancia di Battaglia. Mettete gli altri da parte, poiché non verranno usati durante questa Battaglia.

PdB Americani

AAA (2)
A AAA success inflicts 1 extra Hit

Quando una delle vostre Navi infligge un Danno attraverso un Attacco Anti-Aereo (AAA), potete scartare questo segnalino per infliggere un altro Danno aggiuntivo ad un Aereo Giapponese nell'Area.

Anti-Aircraft (1)
Roll an extra AAA for a Ship

Durante la fase AAA di ogni Turno di Battaglia, scartate questo segnalino per lanciare un Attacco AAA extra. Usate il valore di Attacco AAA di qualsiasi Nave Attaccante nell'Area.

ASW (3)
Roll Depth Charge Attacks before Torpedo Attacks

Potete scartare questo segnalino per lanciare un Attacco di Profondità prima che i Sottomarini effettuino il loro Attacco di Superficie.

Artillery (2)
Infantry Ashore. 1 Successful Infantry Attack

Potete usare questo PdB solamente se avete delle Unità di Fanteria Sbarcate. Durante la fase di Attacco della Fanteria, scartate questo segnalino per infliggere 1 Danno come se il Danno fosse inflitto da un segnalino Fanteria.

Barrel Roll (2)
Stop 1 Hit on an Aircraft

Potete scartare questo segnalino per annullare un Danno appena inflitto ad un vostro Aereo in una Battaglia Aerea o un Attacco AAA.

Charge (1)
Roll an extra Attack for an Infantry

Durante la fase della Fanteria in ogni Turno di Battaglia, scartate questo segnalino per lanciare un Attacco di Fanteria extra. Usate il valore di Attacco di qualsiasi Unità di Fanteria nelle Trincee Americane.

Damage Control (4)
Stop 1 Hit

Potete scartare questo segnalino per bloccare 1 Danno appena inflitto ad una qualsiasi vostra Unità.

Diving Attack (3)
A Bomb success inflicts 1 extra Hit

Quando uno dei vostri Aerei infligge Danni attraverso un Bombardamento, potete scartare questo segnalino per infliggere 1 Danno aggiuntivo alle Unità nell'Area.

Engaged (3)
Adjust the Battle duration by 1

Scartate questo segnalino alla fine di un Turno di Battaglia per aggiungere o togliere 1 Turno dalla Battaglia.

Envelop (1)
Reroll an Infantry Attack

Scartate questo segnalino per annullare il lancio di qualsiasi Attacco di Fanteria Americana e per rilanciare nuovamente per un nuovo Attacco.

First Light (2)
7+, Pre-Attack for 1 Carrier Group. Save.

Lanciate un dado all'inizio di un Turno di Battaglia. Se ottenete un risultato maggiore o uguale a 7, potete scegliere un qualsiasi Aereo Imbarcato su una vostra Portaerei per eseguire un Attacco, di Terra e/o di Nave, e ritornare alla Portaerei prima che i Giapponesi Muovano i loro Aerei. L'Aereo che avete scelto non si Muoverà ne Attaccherà durante la normale fase di Movimento degli Aerei Americani.

Se ottenete un risultato minore o uguale a 6, non succede nulla, e il segnalino rimarrà in vostro possesso fino a quando non riuscirete ad effettuare un attacco in Battaglia. Quando ciò accadrà dovrete scartare il segnalino.

Lo Squadrone non subisce alcun attacco Aereo Giapponese, mentre gli Attacchi AAA vengono subiti normalmente.

Dopo aver usato questo PdB, il Turno procede normalmente per tutti gli altri Aerei Giapponesi e Americani.

Se anche i Giapponesi pescano questo PdB, scartate entrambi i segnalini senza applicare alcun effetto.

Furball (1)
A Dogfight success inflicts 1 extra Hit

Potete scartare questo segnalino quando uno dei vostri Aerei infligge Danni con un Attacco Aereo, se lo scartate infliggete 1 Danno aggiuntivo alle Unità Aeree Giapponesi nell'Area.

Leathernecks (0)
Marine Ashore. Stop 1 Hit on the Island

Se in Battaglia avete un'Unità di Marine Sbarcata, scartate questo PdB per bloccare 1 Danno appena inflitto a una qualsiasi vostra Unità di Fanteria Sbarcata o Campo di Atterraggio.

Ranging Shots (1)
A Ship's Surface Attack success inflicts 1 extra Hit

Quando una delle vostre Navi infligge Danno con un Attacco di Superficie, potete scartare questo segnalino per infliggere 1 Danno aggiuntivo alle Unità Giapponesi nell'Area.

Seabees (2)
Stop 1 Hit on an Airfield

Potete scartare questo segnalino per annullare un Danno appena inflitto ai vostri Campi di Atterraggio.

Sonar (1)
Reroll a Depth Charge or Torpedo roll

Scartate questo segnalino per annullare il tiro per qualsiasi Attacco Americano di Profondità o con i Siluri, e per rilanciare nuovamente l'Attacco.

Combattere

COMBAT

Draw Japanese Battle Plans
Move US Aircraft
Move Japanese Bombers
Move Japanese Fighters
Combat
Dogfight
AAA
Bomb Runs
Torpedoes
Depth Charges
Naval Guns
Infantry
Infantry Advance
Return Aircraft
Inflict Airfield Losses
Advance Battle Turn Counter

Eseguite le seguenti fasi in ogni Turno di Battaglia.

Pescare PdB Giapponesi

Pescate dal relativo contenitore il numero di PdB Giapponesi indicato. Se non ci sono più segnalini PdB nel contenitore, rimetteteci dentro quelli pescati in precedenza e pescate.

Piazzatevi di lato alla Plancia di Battaglia, in modo tale da poterli consultare rapidamente.

PdB Giapponesi

Air Combat
+3/+2 on Dogfight and Bomb rolls

Incrementa le possibilità di successo per lo scontro Aereo e il Bombardamento, di tutti gli Aerei Giapponesi, aggiungendo 3 al normale valore di Attacco e 2 al valore di Attacco Superiore. Se un Aereo non ha un valore di Attacco Superiore, egli potrà Attaccare con un valore di Attacco Superiore pari a 2. Se un Aereo non può Bombardare o avere Scontri Aerei continua a non poterlo fare.

Esempio: Se durante una Battaglia un Aereo ha un valore di Scontro Aereo pari a 4/2, grazie a questo PdB avrà 7/4.

Esempio: Se durante una Battaglia un Aereo ha un valore di Bombardamento pari a 4, grazie a questo PdB avrà 7/2.

Artillery
Infantry Ashore. 1 Successful Infantry Attack

Se i Giapponesi hanno delle Unità di Fanteria Sbarcate durante la fase di Attacco della Fanteria, gli Americani prendono 1 Danno su una Fanteria o Campo di Atterraggio.

Attack Plan
+1/+0 on all rolls

Incrementate tutte le possibilità di successo degli Attacchi Giapponesi di 1.

Esempio: Se una Nave Giapponese ha un valore di Attacco di Superficie di 4, essa avrà un valore di 5 durante il Turno di Battaglia.

Carrier Attack
All Bombers roll a "10" for Area

Si assume che tutti i Bombardieri Imbarcati o Terrestri ottengano un 10 (Oceano Americano) per la loro Area di Attacco.

Damage Control
Stop 1 Hit

Il primo Danno inflitto ad un'Unità Giapponese nel Turno di Battaglia viene annullato.

Duration
Adjust the Battle duration by 1

Alla fine del Turno di Battaglia, se il Giappone ha più Unità sulla Plancia di Battaglia rispetto agli Americani, aumentate la durata del Turno di Battaglia di 1. Se il Giappone ha meno Unità sulla Plancia di Battaglia rispetto agli Americani, diminuite la durata del Turno di Battaglia di 1. Se essi hanno lo stesso numero di Unità, questo PdB non ha alcun effetto. Conteggiate tutte le Unità presenti, compresi gli Aerei Imbarcati e i Trasporti.

First Light
Pre-Attack for 1 Carrier Group. "10"

La Portaerei Giapponese con il maggior numero di Aerei, esegue subito un Attacco Aereo. Lo squadrone riceve automaticamente un 10 sul lancio per l'Area. Infliggere Danni ad una Portaerei Americana eliminerà gli Aerei Imbarcati prima che quest'ultimi possano Muovere in quel Turno. Infliggere questi Danni ad un Campo di Atterraggio, avrà effetto sugli Aerei prima che essi possano Attaccare in quel Turno.

Lo Squadrone non verrà attaccato dagli Aerei Americani, ma subirà gli Attacchi AAA normalmente.

Dopo aver eseguito questo PdB, il Turno prosegue normalmente per gli altri Aerei Giapponesi e Americani.

Infantry Combat
+3/+2 on Infantry rolls

Le possibilità di successo per tutti gli Attacchi della Fanteria Giapponese aumentano di 3, mentre per l'Attacco Superiore aumentano di 2.

Esempio: Un'Unità di Fanteria ha un valore di Attacco di 2. Con questo PdB, essa avrà 5/2.

Battalion
Place a Battalion on the Island

Spostate un Battaglione dalla casella Battaglione sulla Mappa alla Trincea Giapponese.

Kamikaze Attacks
44-45. "10". Bomb rolls vs. Ships inflict 1 extra Hit. Destroy.

Questo segnalino non ha alcun effetto se pescato durante la Campagna del 1942 o del 1943. Tutte le Navi e i Bombardieri di Terra, si assume che ottengano un 10 (Oceano Americano) per la loro Area di Attacco. Tutti i Bombardieri infliggono 1 Danno extra se attaccano una Nave.

Se non ci sono Navi Americane in Battaglia, questo PdB non ha alcun effetto.

In seguito, distruggete gli Aerei che hanno partecipato ad un Attacco contro le Navi.

Esempio: Tre Bombardieri hanno un valore di Attacco Navale di 4. In questo Turno avete estratto anche "Air Combat". I Bombardieri ora hanno ciascuno un valore di Attacco di 7/2. Se un Bombardiere lancia da 8 a 10, infligge 1 Danno. Con un lancio da 3 a 7 infligge 2 Danni. Con un lancio di 1 o 2 infligge 3 Danni. Tutti e tre gli Aerei vengono poi Distrutti.

No Contact
No Attacks in Japan Ocean

In questo Turno della Battaglia gli Americani non possono inviare Aerei nell'Oceano Giapponese.

Se gli Americani hanno un loro Sottomarino nell'Oceano Giapponese, quest'ultimo non può Attaccare durante questo Turno di Battaglia.

Screening Ship
Stop 1 Hit inflicted on a Carrier. Save.

Il primo Danno inflitto ad una Portaerei Giapponese è annullato. Se i Giapponesi non hanno una Portaerei, questo PdB non ha alcun effetto.

Se nessuna Portaerei è stata colpita in questo Turno di Battaglia, il PdB viene conservato. Potrà essere usato la prossima volta che una Portaerei viene colpita nella Battaglia.

I Giapponesi pescheranno ancora il numero designato di PdB durante i futuri Turni di Battaglia.

Ship Combat
+3/+2 on AAA and Naval Gun rolls

Incrementa di 3 le possibilità di successo di tutti gli Attacchi di Superficie Giapponesi, e aggiunge un 2 al valore di Attacco Superiore.

Esempio: Una Nave ha un valore di Attacco di Superficie di 4. Con questo PdB, essa avrà 7/2.

Esempio: Una Portaerei ha un valore di Attacco AAA di 4/2. Con questo PdB il valore di Attacco AAA diventa 7/4.

Questo PdB non ha alcun effetto se usato per Attaccare con o contro un Sottomarino.

Submarine Warfare
+4/+2 on Torpedo and Depth Charge rolls

Aumenta di 4 le possibilità di successo di tutti gli Attacchi dei Sottomarini Giapponesi, e aggiunge 2 al valore di Attacco Superiore.

Muovere gli Aerei Americani

Muovete ogni Aereo Americano in qualsiasi Area della Plancia di Battaglia.

Muovere gli Aerei Giapponesi

Gli Aerei che riportano valori Bomba vengono considerati dei Bombardieri, anche se hanno anche un valore di Combattimento Aereo.

Tutti i Bombardieri su una Portaerei Giapponese sono considerati un Gruppo.

Tutti i Bombardieri Giapponesi Terrestri sono considerati un Gruppo.



Gli Aerei che hanno soltanto il valore di Combattimento Aereo sono considerati dei Caccia.

Tutti i Caccia in ogni Portaerei Giapponese sono considerati un Gruppo.

Tutti i Caccia Terrestri Giapponesi sono considerati un Gruppo.

Movimento degli Aerei Giapponesi

Lanciate un dado per ogni Gruppo per stabilire in quale Area il Gruppo si muoverà.



Esempio:
Lanciate un dado per stabilire dove si Muovono i B5N e i D3A. Lanciate e ottenete un 8. Il Gruppo di Bombardieri della Kaga si Muove nell'Oceano Americano. Ora lanciate per il gruppo di Caccia della Kaga (che ha un solo Caccia). Lanciate un 3. Il Gruppo di Caccia si Muove sull'Isola.

Esempio: Lanciate un dado per stabilire dove si Muovono i B5N e i D3A. Lanciate e ottenete un 8. Il Gruppo di Bombardieri della Kaga si Muove nell'Oceano Americano. Ora lanciate per il gruppo di Caccia della Kaga (che ha un solo Caccia). Lanciate un 3. Il Gruppo di Caccia si Muove sull'Isola.



Quando un Gruppo di Aerei si muove, lanciate un dado e confrontate il risultato con il numero associato al Luogo sulla Plancia di Battaglia.

Con un risultato di 1-2 il Gruppo si muove nell'Oceano Giapponese.

Con un risultato di 3-5 il Gruppo si muove sull'Isola.

Con un risultato di 6 il Gruppo si muove sulla Costa.

Con un risultato di 7-10 il Gruppo si muove nell'Oceano Americano.

Esempio: Lanciate per un Gruppo e ottenete un 5. Questi segnalini si muoveranno nell'Area dell'Isola.

Se il risultato vi fa piazzare un Aereo Giapponese in un'Area senza obiettivi Americani, piazzate gli Aerei nell'Area con il numero più alto.

Esempio: Lanciate un 2 per il Gruppo di Bombardieri Giapponesi, ma non ci sono Navi Americane nell'Oceano Giapponese. I Bombardieri saranno spostati nella successiva zona con il numero più alto (3-5), quindi sull'Isola.

Esempio: Un lancio di 6 vi farebbe piazzare i Bombardieri nell'Area della Costa, ma non ci sono Navi in questa zona, quindi i Bombardieri si Muovono nella successiva zona con il numero più alto, e quindi nell'Oceano Americano.

Se gli Aerei non possono essere piazzati nelle zone con il numero più alto, spostatevi sulla lista verso il basso piazzando

gli Aerei in un'appropriata zona con il numero più basso.

Esempio: Per un Gruppo di Bombardieri lanciate un 6. Gli Americani non hanno Unità Navali nella Costa o nell'Oceano Americano. I Bombardieri quindi si muoveranno nell'Isola.

Se un Gruppo non ha zone dove poter effettuare un movimento valido, essi rimangono sulla loro Portaerei o Campo di Atterraggio.

Esempio: Tutti i Bombardieri Americani e Giapponesi sono stati Distrutti. I Caccia Giapponesi rimangono sulla loro Portaerei o Campo di Atterraggio.

Movimento dei Bombardieri Giapponesi

Nella fase di Movimento dei Bombardieri Giapponesi, tutti i Bombardieri di un Gruppo si spostano nella stessa Area.

I Bombardieri possono spostarsi in un'Area se viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:

- 1) Ci sono Navi Americane nell'Area (i Sottomarini non contano)
- 2) Nell'Isola ci sono Aerei Terrestri Americani Sbarcati
- 3) L'Isola ha Unità di Fanteria Americana Sbarcata, così come Unità di Fanteria Giapponese o Aerei Terrestri Sbarcati.

Esempio: Se lanciate un 6, e non ci sono Navi Americane nella Costa, il Gruppo di Bombardieri non può spostarsi nell'Area Costiera.

Esempio: Ci sono Unità di Fanteria Americana sull'Isola, ma non ci sono Unità di Fanteria o Aerei Terrestri Giapponesi. I Bombardieri non possono spostarsi sull'Isola.

Esempio: Ci sono Unità di Fanteria e Aerei Terrestri Americani sull'Isola, ma non ci sono Unità Giapponesi di Fanteria o Aerea. I Bombardieri si Muoveranno nell'Isola.

Movimento dei Caccia Giapponesi

Gli Aerei Giapponesi possono Muoversi solamente in un'Area con degli Aerei Giapponesi o Americani presenti.

Assegnare i Danni

Assegnate tutti i Danni alle Unità con il costo più basso presente nell'Area che avete attaccato. Quando assegnate i Danni a delle Unità Giapponesi, assegnate il secondo Danno per Distruggere un'Unità prima di assegnare un Danno per Danneggiare una nuova Unità.

Potete assegnare i Danni alle vostre Unità Americane in qualsiasi modo vogliate, partendo dal valore più basso fino al più alto.

Proseguite ad assegnare i Danni fino a quando non ci sono più Danni da assegnare, o fino a quando non ci sono più Unità nell'Area a cui assegnare Danno.

Esempio: Gli Americani infliggono alle Unità Giapponesi dell'Isola 7 Danni da Bombardamento. I primi 2 Danni Danneggiano e Distruggono un Battaglione con valore 0. Non ci sono altri Battaglioni. Sull'Isola ci sono 4 Unità di Fanteria con valore 1 così come 5 Campi di Atterraggio di valore 1. Decidete di infliggere 3 Danni sui Campi di Atterraggio, e 2 Danni alla Fanteria per Danneggiarle e Distruggerle.

Tutte le Portaerei hanno un valore pari a 1, quindi sono sempre le prime a subire degli Attacchi in un'Area.

Esempio: Infilgiate 3 Danni con le Bombe alle Navi nell'Oceano Giapponese. Essi hanno una CV (valore 1), così come 2 Gruppi di Cacciatorpediniere (valore 2). I primi 2 Danni devono Danneggiare e Distruggere la CV. Il successivo Danno danneggerà un Cacciatorpediniere a vostra scelta.

Ogni Danno inflitto ad un Trasporto, infligge 1 Danno ad un segnalino Fanteria che sta trasportando.

Esempio: Ci sono 3 Unità di Fanteria su di un Trasporto nell'Area Costiera che è priva di altre navi Giapponesi. I vostri Bombardieri infliggono 3 Danni. Danneggiate e Distruggete un'Unità di Fanteria, poi Danneggiate un'altra Unità di Fanteria.

Scontro Aereo

Ogni volta che entrambi gli schieramenti hanno Aerei in un'Area e almeno un Aereo con il valore di Scontro Aereo, inizia uno Scontro Aereo.

 Un Aereo utilizza il suo valore di Scontro Aereo per Attaccare un Aereo nemico. Se lanciare un risultato uguale o minore del valore di Attacco, infliggete 1 Danno. Se con il lancio ottenete un risultato uguale o minore del valore di Attacco Superiore, infliggerete un secondo Danno.

Attaccare con lo Scontro Aereo può infliggere Danni solo agli Aerei attualmente in volo.

Esempio: E' stato pescato il PdB "First Light", e gli Aerei che hanno partecipato all'Attacco sono ritornati sulla loro Portaerei. Quando degli Aerei Attaccano quest'Area, non possono avere uno Scontro Aereo con gli Aerei sulla Portaerei.

Assegnare i Danni dello Scontro Aereo

Quando infliggete un Danno, assegnatelo all'Aereo con il valore di Costo più basso presente nell'Area che avete attaccato.

  Un Danno fa girare il segnalino di un'Unità a piena potenza sul suo lato Danneggiato, o Distrugge un'Unità Danneggiata che viene rimossa.

Esempio: Nell'Area Costiera ci sono dei Caccia e dei Bombardieri sia Americani che Giapponesi. Lanciate per l'Attacco Aereo dei Caccia Americani e infliggete 2 Danni. Lanciate per l'Attacco Aereo Giapponese che infligge 3 Danni. Ora entrambe le parti avranno delle perdite. Dovete assegnare i 3 Danni inflitti agli Aerei Americani nell'Area, partendo dal valore più basso al più alto. Dovete infliggere 2 Danni agli Aerei Giapponesi nell'Area, partendo dal valore più basso al più alto. Dovrete Distruggere un Aereo Giapponese Danneggiato prima di poter Danneggiare un Aereo Giapponese a piena potenza.

Esempio: Gli Americani infliggono 4 Danni in uno Scontro Aereo sopra l'Isola, dove c'è un solo Aereo Giapponese. Distruggete l'Aereo Giapponese. I Danni rimanenti vengono persi, non vengono assegnati alla Fanteria o ai Campi di Atterraggio Giapponesi sull'Isola.

AAA

 Le Navi Attaccano gli Aerei avversari nella loro Area usando il valore AAA. Un risultato minore o uguale al valore AAA infliggerà 1 Danno ad un Aereo.

Se la Nave ha un valore di Attacco Superiore, e con il lancio ottenete un numero pari o inferiore a questo valore, infliggete un secondo Danno.

Navi Scorta

Nell'Area dell'Oceano, separate le Portaerei (CV, CVL, CVE) dalle Navi Scorta (BB, CRU, DD).

Disponete su una riga le Navi Scorta, e su un'altra riga le Portaerei.

Risolvete gli Attacchi AAA per le Navi Scorta, e poi per le Portaerei.

Ogni Aereo può essere Attaccato attraverso l'AAA soltanto una volta per ciascuna riga di navi. Se ci sono più Navi che Aerei, lanciate per la Nave che ha il valore AAA più alto.

 *Esempio: I Giapponesi hanno 1 Portaerei e 2 Navi Scorta nella loro Area Oceano. 3 Aerei Americani Attaccano in quest'area. Lanciate un Attacco AAA con la BB e la DD. Poi lanciate per l'Attacco AAA della CV.*

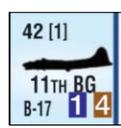
Esempio: 1 Aereo Americano Attacca la stessa flotta. Lanciate un Attacco AAA per la BB e per la CV. Siccome c'è soltanto 1 Aereo, solo 1 Nave Scorta e 1 Portaerei può effettuare un Attacco AAA.

Esempio: Ci sono 6 Navi nell'Area Costiera che mirano a 3 Aerei. Solo 3 di queste Navi potranno lanciare l'Attacco AAA.

Nessun Attacco AAA dalle Isole

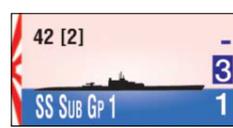
Gli Aerei che Attaccano la Fanteria e i Campi di Atterraggio non subiscono Attacchi AAA.

Bombardamento

 Ora i Bombardieri attaccano il Suolo o le Unità Navali nella loro Area. Lanciando un risultato pari o minore al valore del loro Attacco di Superficie infliggeranno 1 Danno.

Quando attaccate le Navi nemiche, usate il valore di Attacco indicato nel rettangolo blu. Il valore di Attacco indicato nel rettangolo marrone, va usato quando Attaccate la Fanteria o i Campi di Atterraggio nemici.

Lancio dei Siluri

 I Sottomarini Attaccano le Navi di Superficie usando il loro valore di Attacco di Superficie. Lanciando un risultato minore o uguale a questo valore, verrà inflitto 1 Danno alle Navi avversarie.

Attacco di Profondità



Le Navi usano il loro valore di Attacco di Profondità per Attaccare i Sottomarini nemici presenti nella loro Area. Con un risultato minore o uguale a questo valore infliggete 1 Danno ad un Sottomarino avversario.

Ogni Sottomarino può subire un solo Attacco di Profondità. Se ci sono più Navi che Sottomarini, lanciate per la Nave con il valore di Attacco di Profondità più alto.

Lanciate un risultato minore o uguale a questo valore per infliggere 1 Danno ad un Sottomarino avversario nell'Area.

Esempio: Nell'Oceano Americano ci sono 1 Sottomarino Giapponese e 6 Navi Americane. Siccome c'è 1 Sottomarino, effettuate un solo Attacco di Profondità contro di esso.

Cannoni Navali



Ogni Nave nell'Area della Costa può Attaccare le Navi nemiche nell'Area, e le Unità nemiche sull'Isola. Lanciate un risultato minore o uguale al valore di Attacco di Superficie per infliggere 1 Danno ad un'Unità avversaria. Assegnate ogni Danno inflitto a bersagli legali partendo da quello con il valore più basso fino al più alto.

Esempio: Ci sono una Nave Americana e una Giapponese nell'Area Costiera. Sull'Isola ci sono anche Unità di Fanteria e Campi di Atterraggio Giapponesi e Unità di Fanteria Americana Sbarcata. Se la Nave Americana ha successo con l'Attacco di Superficie, assegnate il Danno alla Nave, Campo di Atterraggio, o Fanteria Giapponese con il valore più basso.

I Sottomarini possono attaccare soltanto le Navi, non possono Attaccare la Fanteria o i Campi di Atterraggio.

Fanteria



Le Unità di Fanteria possono Attaccare la Fanteria o i Campi di Atterraggio nemici sull'Isola. Lanciate un risultato pari o inferiore al valore di Attacco della Fanteria per infliggere 1 Danno ad un'Unità avversaria.

Solo le Unità di Fanteria o i Battaglioni nelle Trincee possono Attaccare durante la fase di Combattimento della Fanteria.

La Fanteria può Attaccare solamente le Unità di Fanteria Sbarcate e i Campi di Atterraggio.

La Fanteria può essere attaccata da Aerei e Navi solo se nell'Isola sono presenti Fanteria o Aerei Terrestri nemici.

Attaccare Unità nell'Isola Fanteria Nemica

I Bombardieri nell'Area Isola, le Navi nell'Area Costiera, e la Fanteria sull'Isola, possono assegnare Danni alle Unità di Fanteria nemiche, se nell'Isola sono attualmente presenti Unità amiche di Fanteria o Aerei Terrestri.

Esempio: Siamo al Turno #1 della Battaglia. I Giapponesi nell'Isola hanno delle Unità di Fanteria e degli Aerei Terrestri. Voi avete della Fanteria su di un Trasporto nell'Area Costiera,

e non avete Aerei Terrestri o Fanteria nell'Isola, quindi non potete infliggere Danni alla Fanteria Giapponese. Potete infliggere Danni ai loro Aerei Terrestri.

Esempio: Nell'Area Costiera c'è 1 Nave Americana e delle Navi Giapponesi. Inoltre nell'Isola sono Sbarcate Unità di Fanteria e Aerei Terrestri Giapponesi. Se la Nave Americana esegue con successo un Attacco di Superficie, assegnate il Danno al Campo di Atterraggio o alla Nave Giapponese (ma non alla Fanteria dal momento che nell'Isola non sono presenti Unità di Fanteria o Aerei Terrestri Americani).

Campo di Atterraggio Nemico

Quando assegnate dei Danni, i Campi di Atterraggio vengono considerati di valore pari a 1.

Ogni Danno assegnato ai Campi di Atterraggio lo Distrugge.

Esempio: Il segnalino Campo di Atterraggio Americano ha un valore di 5. I Giapponesi infliggono 3 Danni ai Campi di Atterraggio. Sostituite il segnalino Campo di Atterraggio con uno stesso segnalino di valore 2.

Avanzamento Fanteria

Quando la Fanteria inizia una Battaglia sull'Isola, o si muove da un Trasporto alla Spiaggia, si considera "Sbarcata".

Muovete la Fanteria sulla Spiaggia nelle Trincee.

Muovete la Fanteria sul Trasporto alla Spiaggia.

Muovete i Marines direttamente dai Trasporti alle Trincee.

Ritorno degli Aerei Aerei Terrestri

Fate ritornare gli Aerei Terrestri ai loro Campi di Atterraggio.

Aerei Imbarcati

Fate ritornare gli Aerei Imbarcati alle rispettive Portaerei.

Potete piazzare su una Portaerei, un numero di Aerei pari al numero originario di Aerei che la Portaerei trasportava.

Non potete piazzare i segnalini degli Aerei Imbarcati su di una Portaerei Danneggiata.

Quando una Portaerei è affondata o Danneggiata, potrebbe non esserci più spazio sufficiente sulle Portaerei rimaste per far atterrare tutti gli Aerei Imbarcati di ritorno.

Aerei Imbarcati Giapponesi

Se ci sono troppi Aerei Imbarcati Giapponesi da far atterrare sulle relative Portaerei, Distruggete gli Aerei in eccesso uno alla volta fino a quando tutti i rimanenti Aerei possono atterrare.

Distruggete gli Aerei Danneggiati partendo da quelli con il valore più basso fino al più alto.

Distruggete gli Aerei a piena potenza partendo da quelli con il valore più basso fino al più alto.

Aerei Imbarcati Americani

Se le Portaerei Americane sono Danneggiate o Distrutte, siete liberi di scegliere quali Aerei Imbarcati far atterrare e quali Distruggere.

Infliggere Perdite ai Campi di Atterraggio



Confrontate il numero di segnalini degli Aerei Terrestri con il numero dei Campi di Atterraggio. Se ci sono più Aerei che Campi di Atterraggio, Distruggete Aerei fino a quando il loro numero è uguale al numero di Campi di Atterraggio.

Fate lo stesso con gli Aerei Terrestri e i Campi di Atterraggio Giapponesi.

Esempio: All'inizio della Battaglia, i Giapponesi hanno 7 Aerei Terrestri, quindi sull'Isola per questi Aerei avete piazzato il segnalino Campo di Atterraggio "7". Dopo il primo Turno di Battaglia, i Giapponesi sono rimasti con 6 Aerei, e i loro Campi di Atterraggio avendo subito 3 Danni, si sono ridotti a 4. Essi hanno 2 Aerei in più rispetto ai Campi di Atterraggio, quindi dovete Distruggere 2 dei loro Aerei.

Perdite dei Campi di Atterraggio Giapponesi

Per prima cosa, Distruggete gli Aerei Danneggiati partendo da quello con il valore più basso verso il più alto.

In seguito, Distruggete gli Aerei a piena potenza partendo da quello con il valore più basso verso il più alto.

Perdite dei Campi di Atterraggio Americani

Siete liberi di assegnare i Danni dei Campi di Atterraggio ai vostri Aerei Terrestri in qualsiasi modo decidiate.

Avanzare il Segnalino Turno di Battaglia



Fate avanzare il segnalino Turno di Battaglia sulla Traccia dei Turni, di uno spazio verso il basso.

Fine della Battaglia

La Battaglia termina se sul Campo di Battaglia ci sono soltanto Unità Giapponesi o Americane, oppure quando il segnalino Turno esce fuori dalla Traccia.



Rimettete tutte le Unità che sono rimaste, nell'Area della Mappa da cui sono venute. Quest'Area è segnalata attraverso il segnalino Luogo della Battaglia.

Battaglioni Giapponesi

Rimettete tutti i Battaglioni Giapponesi Distrutti, nella casella Battaglioni sulla Mappa. Li userete di nuovo quando ne avrete bisogno.

Post-Battaglia

Rinforzi Giapponesi

Roll	Ships	Inf	L-B A/C
0-	1	0	0
1-2	1	1	0
3-5	1	1	1
6-7	2	1	1
8-9	2	2	1
10-11	2	2	2
12-13	3	2	2
14+	3	3	3

+1 per Resupply Order
-1 per Damaged Force
-2 per Submarine Raider

Lanciate un dado e confrontate il risultato ottenuto con la Tabella Nuove Unità Giapponesi posta sulla Mappa.

Aggiungete 1 al risultato per ogni segnalino Rifornimento ricevuto grazie agli Ordini "Hold", poi piazzate questi segnalini di lato alla mappa per usi futuri.

Togliete 1 al risultato per ogni Unità Giapponese Danneggiata attualmente sulla Mappa. Non togliete 1 per la Fanteria Danneggiata che si trova nella stessa Aerea di Unità Americane.

Sottraete 2 per ogni Sottomarino che avete piazzato nella casella Incursione sulla Mappa durante la fase Movimento Americano.

Spostate il numero indicato di Navi, Fanteria e Aerei Terrestri dalle caselle Rinforzo alle Aree Giapponesi della Mappa.

Se i giapponesi non hanno forze sufficienti per soddisfare le loro esigenze di rinforzo, sostituite ogni segnalino mancante con 2 segnalini Battaglione.

Esempio: Lanciate un 7 per i Rinforzi Giapponesi, che hanno 6 segnalini Rifornimento. Voi avete 2 Sottomarini nella casella Incursione. Quindi il risultato finale del lancio è 9. I Giapponesi ricevono 2 Navi, 2 Unità di Fanteria, e 1 Aereo Terrestre. La Campagna si sta svolgendo da vari turni, ed i Giapponesi sono rimasti senza alcun Aereo Terrestre tra i Rinforzi, quindi al loro posto ricevono 2 segnalini Battaglione.

Riparazione Giapponese



Spostate ogni segnalino Giapponese Danneggiato in fondo alla pila dei Rinforzi dello stesso tipo di Unità.

Quando spostate le Unità, giratele sul lato a piena potenza. Queste Unità potranno ora essere pescate come segnalino Rinforzo.

Non spostate le Unità di Fanteria Danneggiate che si trovano nelle stesse Aree delle Unità Americane.

Non spostate da un'Area, l'ultima Fanteria o Aereo Terrestre Giapponese, anche se è Danneggiato.

Ritorno al Porto



Dovete spostare tutte le Navi che non si trovano nell'Area delle Isole Hawaii, alle caselle Ritorno al Porto delle Isole Hawaii.

Ci sono una serie di 3 caselle Ritorno al Porto vicino le Isole Hawaii.

Se state giocando la Campagna del 1942, potete usare solo la casella "1942 to 1945".

Se state giocando la Campagna del 1943, potete usare le caselle "1942 to 1945" e "1943 to 1945".

Se si gioca la Campagna del 1944 o del 1945, potete usare tutte e 3 le caselle.

Nella fase Ritorno al Porto, fate avanzare ogni gruppo di Navi di una casella verso le Hawaii. Spostate le Navi che si trovano nella casella "1942 to 1945" nell'ancora delle Hawaii per indicare che saranno pronte all'azione durante il prossimo Turno della Campagna.

Esempio: State giocando alla Campagna del 1943. Spostate le Navi dalla casella 1942 alle Hawaii. Spostate le Navi dalla casella 1943 alla casella 1942.

Spostate tutte le Navi Americane dalle altre Aree della Mappa all'ultima casella che avete usato.

Esempio: Nella vostra Campagna del 1943, spostate le vostre Navi da Wake, Midway, Borneo, e dalle Solomon Islands alla casella "1943 to 1945".

Controllo Rifornimenti Americani

Dovete controllare per assicurarvi che ognuna delle vostre Aree con della Fanteria o con Aerei Terrestri ricevano i Rifornimenti.

Per poter ricevere Rifornimenti, si deve essere in grado di tracciare un percorso ininterrotto di Aree occupate dagli Americani, partendo dalla West Coast verso l'area in questione.

Se un'Area non può essere Rifornita, infliggete 1 Danno ad ogni Fanteria o Aereo Terrestre nell'Area.

Esempio: Le Hawaiian Islands e la Midway Island sono sotto il vostro controllo. Ci sono sia Unità Americane che Giapponesi nella Wake Island. Avete anche 3 Unità di Fanteria e 1 di Aerei Terrestri sulle Mariana Islands. Wake sembra essere il vostro unico collegamento alle Mariane Islands. Non controllate Wake, ma controllate le Isole che conducono a Wake, quindi Wake può essere Rifornita. Non controllate una serie di Isole contigue che portano alle Mariana Islands, quindi le vostre Unità su queste isole non possono ricevere rifornimenti. Infliggete 1 Danno ad ogni Unità, di Fanteria o Aereo Terrestre, che si trova sulle Mariana Islands.

Controllo Sconfitta

Condizione di Sconfitta "Rimpiazzato"

Se alla fine di qualsiasi Turno di Campagna, gli Americani controllano il numero di Obiettivi indicato per il livello di valutazione "Rimpiazzato", perdetevi immediatamente.

Objectives	Description
8	Great
7	Good
5-6	Historical
4	Poor
3-	Replaced

Esempio: State giocando la Campagna del 1942. Se alla fine di un Turno di Campagna controllate 3 o meno Obiettivi, venite immediatamente Rimpiazzato e perdetevi la Campagna.

Condizione di Sconfitta "Isole Hawaii"

Se il Giappone muove delle Unità dentro l'Area delle Isole Hawaii, risolvete la battaglia normalmente. Comunque, dovrete distruggere tutte le Unità Giapponesi in questione, durante il primo Turno di Battaglia, o perderete la Campagna immediatamente.

Prossimo Turno

Sequence of Play
- Advance Turn Counter
- US Resupply
- US Scouting
- Japanese Scouted Orders
- Movement
- US Movement

Questo conclude un Turno della Campagna. Ritornate all'inizio della Sequenza di Gioco e risolvete il turno successivo. Continuate in questo modo fino al termine della Campagna.

Regole Speciali

1944 - Fanteria Giapponese

Durante la Campagna del 1944, aggiungete in ogni Turno di Campagna, 2 segnalini extra di Unità di Fanteria Giapponese, nei Rinforzi Giapponesi da pescare.

Movimento Strategico dei Bombardieri Americani

Le Campagne del 1944 e del 1945 includono i segnalini Aerei Terrestri degli Stormi di Bombardieri Americani B-29. I segnalini hanno riportato la scritta "BW".

Gli Stormi di Bombardieri che non si trovano nelle "Mariana Islands" ingaggiano i combattimenti normalmente. Quelli invece che si trovano nelle "Mariana Islands" possono ingaggiare un combattimento, o eseguire un Bombardamento Strategico contro il Giappone.



Per eseguire un Bombardamento Strategico, spostate uno o più segnalini Stormi di Bombardieri (che hanno iniziato la fase di Movimento nelle "Mariana Islands") alla casella Bombardamento Strategico "BW" posizionato accanto le "Mariana Islands". Pagate 1 Punto Rifornimento per ogni segnalino spostato.

All'inizio della fase Ordini Giapponesi, muovete 1 Nave, 1

Fanteria, o 1 Aereo Terrestre dalla cima di ciascuna pila alle rispettive caselle Rinforzo. Continuate a spostare segnalini fino a quando non avete spostato un numero di segnalini pari al numero di Bombardieri nella casella. Se spostate un Battaglione, muovetelo nella casella Battaglione, non nella casella Rinforzo Fanteria.

Esempio: Avete 3 Stormi di Bombardieri nelle Mariana Islands. Pagate 3 Punti Rifornamento e spostate tutti e 3 i Bombardieri nella casella Bombardamento Strategico. All'inizio della fase Ordini Giapponesi, decidete di muovere 1 Nave, poi un'Unità di Fanteria, e poi un'altra Nave sulle rispettive caselle Rinforzo Giapponese.

Alla fine della fase di Battaglia, rimettete i Bombardieri nelle Mariana Islands.

Se nelle Mariana Islands viene ingaggiata una Battaglia, considerate anche i segnalini Bombardieri che stanno eseguendo un Bombardamento Strategico quando calcolate il valore dei Campi di Atterraggio. Se le forze Giapponesi infliggono Danni ai vostri Campi di Atterraggio, assegnate i danni ai Bombardieri, come da regolamento.

1945 - Invasione Giapponese

Queste regole si applicano solo alla Campagna del 1945. Per prepararsi ad una possibile invasione da parte del Giappone, gli Americani cominciano a raggruppare Unità di riserva.

All'inizio di ogni fase Movimento Americano, potete spostare fino a 7 segnalini Unità dalle Hawaiian Islands e West Coast alla casella 1945 Invasione Giapponese. Pagate 1 Punto Rifornamento per ogni Unità mossa.

Alla fine della Campagna, aggiungete il Costo di Acquisto di tutte le Unità nella casella per determinare il numero di Punti Obiettivo che avete guadagnato per la Vittoria.

Limit 7 Forces per Turn	Force Cost	Objectives
49-		0
50-79		1
80-99		2
100+		3

Esempio: Il Costo totale di tutte le Unità nella casella è di 82 punti. Questi per la Vittoria finale valgono come 2 Obiettivi. Se controllate anche 13 delle 16 Aree Obiettivo sulla Mappa della Campagna, avrete in tutto 15 Obiettivi, che si traducono in una valutazione di tipo "Storico".

1945 – Iwo Jima e Okinawa

Nella Campagna del 1945, non lanciate per gli Ordini Giapponesi per le Unità che si trovano a Okinawa e Iwo Jima.

1945 – Fine Anticipata

Durante la Campagna del 1945, terminate la Campagna dopo la fine del Turno di Campagna July/August.

Campagne Collegate

Aniché giocare ogni singola Campagna come se fosse unica, potete collegarle, creando una serie di Campagne da giocare in sequenza dal 1942 al 1945.

Giocate ogni Campagna, e quando la terminate prendete

nota del numero di Obiettivi che controllate. Se una Campagna termina con una Valutazione Rimpiazzato, o termina grazie all'entrata di Unità Giapponesi nelle Hawaiian Islands, non potete più continuare con la Campagna Collegata.

Quando avete finito di giocare tutte e 4 le Campagne, confrontate il totale degli Obiettivi sotto il vostro controllo con la seguente tabella:

Obiettivi Controllati	Valutazione
da 47 a 48	Ottimo
da 41 a 46	Buono
da 30 a 40	Storico
da 23 a 29	Scarso
22 o meno	Penoso

Crediti

Game Design	Dan Verssen
Game Development	Holly Verssen
Map Artwork	Cloud Quinot
Box Artwork	Paul Hoefener
Research	Dave Schueler

Playtesters	Chris Richardson
Rulebook Proofing	Hans Korting
Traduzione Italiana	Andrea Garbini

Copyright 2015 • Dan Verssen Games (DVG)

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori

Il presente regolamento è da intendersi come supporto non ufficiale per i giocatori di lingua italiana, realizzato senza fini di lucro e con il solo scopo di consentire il gioco a tutti coloro che non hanno padronanza con le lingue in cui il gioco è prodotto e disponibile. L'autore e gli editori non hanno alcuna responsabilità per eventuali imprecisioni o errori nel presente documento.

Esempio Esteso

Questo è un esempio di gioco della Campagna del 1942. Alcune decisioni di questo esempio, sono state prese per illustrare i meccanismi del gioco, e non la strategia migliore.

Set-Up

Scelgo di giocare la Campagna del 1942. Attraverso il foglio di Set-Up piazzo sulla Mappa le Unità Americane e Giapponesi del 1942. Piazzo tutte le Unità indicate nelle loro Aree designate. Impilo casualmente le Unità Giapponesi per tipo (Navi, Fanteria, Aerei Terrestri). Piazzo i segnalini obiettivo e raccolgo i segnalini Aerei Imbarcati del 1942 sia Americani che Giapponesi e li metto di lato alla plancia. Piazzo tutti i segnalini Battaglione Giapponese che non sono stati piazzati sulla Mappa, nella casella Battaglioni della Plancia di gioco. Ora sono pronto a giocare.

Primo Turno della Campagna

Comincio col muovere il segnalino Turno Campagna dalla casella "Start" alla casella "Jan-Feb".

Rifornimento Americano

Piazzo nell'area dei Rinforzi Americani 7 punti di segnalini Rinforzo, così come piazzo 20 punti Rifornimento nella casella Punti Rifornimento Americano. Comincerò comprando i miei Rinforzi: la CV Hornet per 5 punti, il 1st Marine per 2 punti, e la RAAF BG 2 per 2 punti, per un costo totale pari a 9. Ho speso 7 punti Rinforzo, e 2 Punti Rifornimento, lasciandomi ancora 18 Punti Rifornimento. Piazzo la Hornet e il 1st Marine nella West Coast, e la RAAF BG 2 in Australia.

Esplorazione

Decido di osservare le Unità Giapponesi con una ricognizione nelle Filippine, e due in Giappone, spendendo 3 punti Rifornimento.

Lancio per le Filippine e ottengo un "4", un Ordine "South". L'unica Area in cui posso muovere è il Borneo. Muovo le 3 Navi in cima, la Myoko/Haguro, la Ashigara/Nashi, e il Cacciatorepediniere Gp 6, poi il 16th Fanteria. Siccome all'inizio della fase Ricognitori il Giappone aveva Fanteria o Aerei Terrestri Sbarcati nel Borneo, muovo anche 2 Aerei Terrestri, il 14 Sentai e il 3 Kokutai. Sposto le 6 Unità nel Borneo e ci piazzo sopra un segnalino "In Transit". Piazzo il 16th Fanteria su di un segnalino Trasporto Giapponese. Questo per ricordarmi che il 16th Fanteria inizia la Battaglia nell'Area Costiera.

Ora lancio per l'Esplorazione del Giappone. Il mio primo lancio è un "2", un Ordine "Hold". Seleziono 6 Navi dalla cima: la Soryu, la Shoho, la Nagato/Mutsu, la Tone/Chikuma, il Cacciatorepediniere Gp 1, il Sub Gp 1, e 2 Unità di Fanteria che sono 2 Battaglioni. Potrei anche selezionare fino a 3 Aerei Terrestri, ma non ce ne sono in Giappone. Piazzo queste 8 Unità in pile separate nel Giappone, con un segnalino "In Transit" su ciascuna. Piazzo anche una segnalino Rifornimento nella casella accanto alla tabella Nuove Unità Giapponesi.

Effettuo un altro lancio per il Giappone, e ottengo un "10", l'Ordine "Closest Objective with US Present". Guardo la Mappa e vedo che ci sono 3 Obiettivi con Unità Americane che si trovano alla stessa distanza: Midway, Solomon Islands, e New Guinea. Tutte a 4 mosse dal Giappone. Lancio un dado (1-3 = Midway, 4-6 = Solomon Islands, 7-9 = New Guinea, 10 = lancio ancora), ottengo un "2" stabilendo così che esse muoveranno verso Midway. Dal Giappone prendo le 3 Navi in cima: la Kaga, la Akagi, la Hiei/Kirishima e 1 Fanteria. Essi non hanno alcuna Fanteria in Giappone, e si stanno muovendo in un Area con delle Unità Americane, quindi prendo 1 Battaglione dalla loro casella Battaglione. I Giapponesi non hanno

Fanteria o Aerei Terrestri sbarcati a Midway, quindi non prendo alcun Aereo Terrestre. Sposto le 4 Unità verso Midway, piazzando un segnalino "In Transit" su di esse, mentre piazzo il Battaglione su un Trasporto Giapponese.

Movimento Americano

Ho bisogno di difendere Midway, quindi sposto la Lexington, la Chester/Louisville, DESRON 1, e l'11th BG dalle Hawaiian Islands a Midway pagando 4 punti Rifornimento. Sposto anche 2 Battaglioni dalla West Coast a Midway, piazzandoli su di un Trasporto per un costo totale di 2. Sposto l'Enterprise, la Chicago/Northampton, DESRON 2, l'18th FG e il 28th BG nelle Solomon Islands, nel caso in cui i Giapponesi si spostino qui, pagando 5. Muovo anche MAG 21 e RAAF BG 1 nel Borneo per un costo di 2.

Ordini Giapponesi

Sostituisco i 3 segnalini "In Transit" con i segnalini "Moved". Piazzo anche i segnalini "Moved" sulla Fanteria rimasta sola e sulle Unità Aeree Terrestri a: Okinawa, Iwo Jima, Mariana Islands, Caroline Islands, Gilbert Islands, e Wake Island.

Ora lancio per stabilire gli Ordini Giapponesi. Comincio con le Caroline Islands, e ottengo un 4 - "South" (Sud), che consentono di muovere in New Guinea o nelle Solomon Islands. Lancio ancora per decidere, e ottengo che muoveranno nelle Solomon Islands. Sposto nelle Solomon Islands la Furutaka/Kako, la Aoba/Kinugasa, il Cacciatorepediniere Gp 5, un Battaglione, e nessun Aereo Terrestre. L'Ordine richiede che un'Unità di Fanteria venga spostata, ma nelle Caroline Islands non ci sono Unità Aeree Terrestri e c'è solo un Battaglione, quindi quest'ultimo non può Muovere. In sostituzione, prendo 1 Battaglione dalla casella e lo piazzo su di un Trasporto e piazzo un segnalino "Moved" su questa pila. Lancio nuovamente per le Caroline Islands, e ottengo un 7 - "Join a Battle" (Unirsi ad una Battaglia). Al momento ci sono 4 Aree con delle Battaglie: Borneo, New Guinea, Solomon Islands, e Midway. Lancio un dado per decidere, e ottengo le Midway. Sposto quindi il Cacciatorepediniere Gp 4, Sub Group 3, e 1 Battaglione (dalla casella dei Battaglioni) a Midway. Questo termina il Movimento per le Unità nelle Caroline Islands.

Procedo con le altre Aree Giapponesi e lancio per gli Ordini di Movimento per tutte le loro Unità. Durante questa fase, la Hiryu si sposta nelle Solomon Islands.

La Battaglia delle Solomon Islands

E' tempo di risolvere le Battaglie! Scelgo di risolvere per prima la Battaglia nelle Solomon Islands. Sposto tutte le Unità dalle Solomon Islands alla Mappa di Battaglia. Piazzo l'Enterprise e DESRON 2 nell'Area dell'Oceano Americano, la Chicago/Northampton nell'Area Costiera, il Battaglione nell'Area delle Trincee Americane, e il 18th FG e il 28th BG sui Campi di Atterraggio Americani, mettendo vicino a quest'ultimi anche un segnalino Campi di Atterraggio "2". Sposto ora le Unità Giapponesi: La Hiryu deve essere messa nell'Area dell'Oceano Giapponese insieme alla Nave con il valore di Attacco di Superficie più basso, Cacciatorepediniere Gruppo 5. La Nave con il valore di Attacco di Superficie più alto, la Aoba, va nell'Area Costiera. La successiva Nave con il valore di Attacco di Superficie più basso andrebbe nell'Area dell'Oceano Giapponese, ma i Giapponesi possono avere solo una Portaerei nell'Area, quindi la Furutaka va nell'Area Costiera insieme al Trasporto. Ora piazzo 1 A6M, 1 D3A, e 1 B5N vicino la Hiryu, e 1 F4F, 2 SBDs, e 1 TBD vicino l'Enterprise.

Lancio un "4" per i Turni di Battaglia, che durerà 2 Turni. I Giapponesi hanno 5 Unità, quindi riceveranno 2 PdB da pescare in ogni Turno di Battaglia. Scelgo i miei PdB. Ricevo 3 Punti PdB gratis, e utilizzo 1 Punto Rifornimento per ricevere 3 ulteriori Punti. Scelgo: Furball (1), AAA (2), Anti-Aircraft (1), e Seabees (2).

Comincio il primo Turno di Battaglia pescando 2 PdB Giapponesi: "No Contact" e "Ship Combat". Ora muovo i miei Aerei Americani. Il PdB Giapponese "No Contact" mi impedisce di inviare Aerei nell'Area dell'Oceano Giapponese, quindi invio il 28th BG, 2 SBDs, e il TBD nell'Area Costiera. Lascio il 18th FG sull'Isola, e il F4F nell'Oceano Americano. Lancio il dado per i Bombardieri sulla Hiryu, e ottengo un "2" - Oceano Giapponese. Non ci sono bersagli legali nell'Area, quindi passo all'Isola, dove essi possono bombardare i miei Campi di Atterraggio, quindi si spostano sull'Isola. Ora lancio per i Caccia della Hiryu, e ottengo un "6" - Costa. Ci sono Aerei nella Costa, quindi è una mossa legale.

Risolvero gli Scontri Aerei nelle Aeree con aerei di schieramento opposto. Nella Costa, lancio un "2" per l'Attacco dei loro A6M, che infliggono 2 Danni. Ho 2 Aerei di valore 1 a cui assegnare i Danni. Dal momento che i miei Aerei Imbarcati sono sostituiti gratuitamente all'inizio di ciascuna Battaglia, infliggo 2 Danni al TBD, distruggendolo. Sull'Isola, lancio per il 18th FG, ma non infliggono alcun Danno.

Risolvero il combattimento AAA per la Costa. Essi hanno 2 Navi, ciascuna infligge Danni con un 2 o meno. Comunque, essi hanno il PdB "Ship Combat", che incrementa i loro valori fino a 5/2. Lancio un "6" e un "3", infliggendo 1 Danno, che devo assegnare al 28th BG, Danneggiandolo. Lancio per l'Attacco AAA della Chicago contro l'A6M, ma non vengono inflitti Danni.

Lancio per il Bombardamento. Comincerò con le mie Unità nella Costa. Ho un "4", "4", e "1". Lancio per ciascuna e ottengo: "2", "3", e "9", infliggendo così 2 Danni che Distruggono la Aoba. I Giapponesi sull'isola ottengono 2 lanci di "4" e "2". Lancio e ottengo un "2" e un "1", per 2 Danni. Il mio Battaglione sull'Isola ha il valore più basso, ma i Giapponesi non possono attaccarlo poiché non hanno Fanteria o Aerei Terrestri sull'Isola. Devo assegnare i Danni al mio Campo di Atterraggio. Grazie al PdB "Seabees" blocco 1 Danno, quindi il mio Campo di Atterraggio viene ridotto da 2 a 1.

Non ci sono Sottomarini nella Battaglia, quindi salto le fasi Siluri e Attacco di Profondità.

Lancio ora per i Cannoni Navali. La mia Chicago ha bisogno di lanciare un "4" o meno, e io lancio un "2", infliggendo così 1 Danno, che Danneggia la Furutaka. Anche la Furutaka ha un "4", ma grazie al PdB "Ship Combat" diventa un "7/2", lancio un "1" per 2 Danni. Devo assegnare 1 Danno al mio Campo di Atterraggio (che si riduce a 0), e 1 Danno alla Chicago, che viene Danneggiata.

I Giapponesi non hanno Fanteria o Aerei Terrestri sull'Isola, quindi salto l'Attacco della Fanteria.

Nella fase Avanzamento Fanteria, sposto il Battaglione Giapponese sulle Spiagge Giapponesi e rimuovo il Trasporto dalla Battaglia.

Rimetto i 2 SBDs sulla Lexington, il 28th BG Danneggiato sull'Isola, e l'A6M, il D3A, e il B5N sulla Hiryu. Ho un problema, 2 miei Aerei Terrestri tentano l'atterraggio, ma i miei Campi di Atterraggio sono ridotti a 0. Quindi Distruggo il 18th FG e il 28th BG.

Faccio avanzare il segnalino Turno di Battaglia da 2 a 1, terminando così il primo Turno della Battaglia.

Per cominciare il secondo Turno di Battaglia, pescò 2 PdB Giapponesi: "Infantry Combat" e "Carrier Attack".

Sposto i miei 2 SBDs nell'Oceano Giapponese.

Non lancio per il movimento dei loro Bombardieri, ottengono un "10" in automatico. Muovo i loro D3A e B5N nell'Oceano Americano.

Lancio per il loro A6M e ottengo un "8", quindi lo sposto nell'Oceano Americano.

Ora lancio per lo Scontro Aereo nell'Oceano Americano. L'A6M lancia un "7" e Danneggia il mio F4F. Il mio F4F lancia un "4", infliggendo 1 Danno. Utilizzo il PdB "Furball" per infliggere un secondo Danno, distruggendo così l'A6M.

Lancio per l'Attacco AAA nell'Oceano Giapponese. Ottengo un "6" per il Cacciatorepediniere Gruppo 5 e un "9" per la Hiryu. Nessun Danno. Ora lancio per l'Attacco AAA nell'Oceano Americano. Lancio un "7" per DESRON 2, un mancato, e un "5" per la Enterprise. Un altro mancato. Uso il PdB "Anti-Aircraft" per rilanciare il tiro della Enterprise, ottenendo così un "3", 1 Danno. Uso il PdB "AAA" per infliggere un secondo Danno. Scelgo di infliggere 2 Danni all'D3A, distruggendolo.

Lancio per il mio Bombardamento nell'Oceano Giapponese. Ho due lanci di 4, ottengo "6" e "1" totalizzando 1 Danno, e danneggio la Hiryu.

Lancio per il loro Bombardamento nell'Oceano Americano. Essi hanno un lancio di 6, ottengono "3" per 1 Danno che danneggia la Enterprise.

Lancio per gli Attacchi con i Cannoni Navali. Lancio un "9" per la Furutaka, mancato. Lancio un "2" per la Chicago, 1 Danno. Danneggio il loro Battaglione.

Lancio per gli Attacchi di Fanteria. Il loro Battaglione si trova sulla Spiaggia quindi non può Attaccare. Il loro PdB "Infantry Combat" non ha alcun effetto. Lancio per l'Attacco del mio Battaglione e ottengo un "1" totalizzando 1 Danno, Distruggendo così il loro Battaglione.

Faccio ritornare gli Aerei. Distruggo il B5N poiché la Hiryu è Danneggiata e non può far atterrare Aerei. Distruggo l'SBDs e l'F4F perché anche l'Enterprise è Danneggiata, ed inoltre non ho altre Portaerei in Battaglia dove poter far atterrare questi Aerei.

Questo completa la Battaglia per le Solomon Islands.

Ora vado a risolvere le Battaglie nel Borneo, in New Guinea, e a Midway.

Rinforzi Giapponesi

Lancio un dado e aggiungo 3 ai segnalini Rifornimento. Lancio un "8", più 3, meno 2 per i danneggiamenti della Hiryu e della Furutaka, e ottengo "9". I Giapponesi ricevono 2 Navi, 2 Unità di Fanteria, e 1 Aereo Terrestre. Sposto questi segnalini dalla loro pila dei Rinforzi al Giappone.

Riparazioni Giapponesi

Giro i segnalini della Hiryu e della Furutaka sul lato a piena potenza e li piazco in fondo alla pila dei Rinforzi delle Navi Giapponesi.

Ritorno al Porto Americano

Sposto le Navi nella casella Ritorno al Porto 1942 a 1945 accanto alle Hawaiian Islands. Muovo tutte le Navi Americane sopravvissute presenti nelle Solomon Islands, Australia, e Midway nella casella Ritorno al Porto 1942 a 1945.

Controllo Rifornimento Americano

Effettuo un controllo, e tutte le mie Unità sono in Rifornimento.

Controllo Sconfitta Americana

Controllo 6 Aree, quindi non sono stato ancora Sostituito. Questo termina il primo Turno della Campagna.