



AIRWAR PACIFIC!

da Triumph Games

INTRODUZIONE

Airwar Pacific! (AP!) è un emozionante gioco di carte per 2 giocatori, che ricrea l'atmosfera dei combattimenti aerei nella WWII (Seconda Guerra Mondiale) nel Pacifico. Sconfiggi il tuo avversario attraverso gli attacchi ad obiettivi di terra, mare ed aria, facendo attenzione a proteggere le tue risorse! La regola più importante di AP! è quella di divertirsi!

SEZIONE I : INTRODUZIONE

Obiettivo del gioco. L'obiettivo di AP! è di ridurre a zero il valore della carta Industry (industria) del tuo avversario; ciò rappresenta l'impossibilità di continuare a sostenere lo sforzo bellico. Se si giunge ad un punto del gioco in cui non può essere compiuta un'ulteriore azione, il giocatore col più alto valore rimanente della carta Industry è il vincitore. Poiché ci sono considerazioni sia strategiche che tattiche in AP!, il semplice attaccare la carta Industry ogni turno non è necessariamente la via più veloce verso la vittoria.

Materiale. AP! è diviso in 2 mazzi: Asse e Alleati. In futuro saranno resi disponibili mazzi d'espansione, per essere aggiunti al mazzo base, con certe restrizioni. Ciascuna fazione deve avere un minimo di 41 carte, incluse le carte Industry e Convoy (convoglio).

Sintesi del gioco. Questa sezione serve solo come linea guida generale del gioco in AP!. Ciascun turno in AP! ha stadi distinti: lo stadio Mobilization (mobilitazione), lo stadio Airbase (base aerea) e lo stadio Carrier (portaerei). Entrambi gli stadi Airbase e Carrier sono formati da 4 sotto-fasi quasi identiche: Attack (attacco), Intercept (intercettazione), Combat (combattimento) e Damage Allocation (assegnazione danni).

Durante lo stadio Mobilization si pescano 2 carte, tutti gli aerei atterrati ritornano nella mano del giocatore, e le carte Airbase, Carrier e War (guerra) possono essere posate sul tavolo e messe così in gioco. Lo schieramento di basi aeree e portaerei incide sul numero di aerei che possono operare durante ogni turno, ma le espone anche come potenziali obiettivi per il nemico.

Durante la fase Attack sia dello stadio Airbase che Carrier, il giocatore crea una mano speciale di missione d'attacco (distinta dalla mano principale) e inizia un raid sugli obiettivi nemici. Il giocatore in difesa poi ha l'opportunità durante la fase Intercept di far decollare i caccia in risposta alla minaccia che si avvicina. La battaglia aerea si svolge durante la fase Combat, ed ogni aereo distrutto viene scartato. Tutti gli aerei attaccanti che sopravvivono al combattimento sono poi considerati pervenire incolumi sull'obiettivo, e distribuiscono danni nella fase Damage Allocation. Tutti gli aerei devono poi ritornare ed atterrare ad una base aerea o ad una portaerei disponibile. Inoltre, tutte le operazioni durante lo stadio Carrier devono iniziare da portaerei, a meno di attaccare una base aerea, rispecchiando la natura unica del conflitto nel Pacifico durante la WWII.

I prossimi due paragrafi danno informazioni sulla struttura di una carta Aircraft (aereo) e sui differenti tipi di carte che troverai in AP!.

PARTI DI UNA CARTA AEREO:

Tipo di carta: Fighter (caccia), Bomber (bombardiere), ecc.

Nazionalità: Asse, Alleati

Air to air: ammontare di danni assestati durante un attacco a carte aereo.

Bombing: ammontare di danni assestati durante un attacco a carte Airbase o Industry.

Carrier: ammontare di danni assestati durante un attacco a carte Carrier.

Convoy: ammontare di danni assestati durante un attacco a carte Convoy.

Defense: ammontare di danni che la carta richiede per essere distrutta.



Based: indica il tipo di base da cui l'aereo può decollare (Airbase, Carrier o entrambe).

Special ability: caratteristiche uniche di alcune carte che possono influenzare il gioco.

Historical information: breve descrizione e/o storia della carta.

TIPI DI CARTE IN AIRWAR PACIFIC!

Carte Aircraft (Aereo)	Carte Elite Aircraft (Aerei speciali)
Carte Airbase (Base aerea)	Carte Carrier (Portaerei)
Carte War (Guerra)	Carte Battle (Battaglia)
Carte Resource (Risorse) : Industry e Convoy	

GUIDA SUI VALORI D'ATTACCO DEGLI AEREI

Tutti gli aerei possono operare dalle basi aeree, ma solo quelli con evidenziato "Carrier capable" possono operare anche dalle portaerei.

Quando attacchi carte Aereo usa il valore d'attacco Air to Air, per infliggere danni al nemico.

Quando attacchi carte Airbase usa il valore d'attacco Bombing.

Quando attacchi carte Carrier usa il valore d'attacco Carrier.

Quando attacchi la carta Industry usa il valore d'attacco Bombing.

Quando attacchi la carta Convoy usa il valore d'attacco Convoy.

SEZIONE II : L'INIZIO DEL GIOCO

Entrambi i giocatori piazzano le loro carte Industry e Convoy scoperte davanti a loro. La carta Industry inizia il gioco con un valore di 60 punti. La carta Convoy inizia il gioco con un valore di 15 punti.

Il giocatore dell'Asse mobilita (mette in gioco una carta dalla sua mano) la carta LAE Airbase, scoperta. Il giocatore Alleato mobilita la carta MIDWAY Airbase, anch'essa scoperta.

Entrambi i giocatori mescolano il proprio mazzo e pescano le prime 7 carte, mettendo a parte il mazzo delle carte rimanenti.

Il giocatore dell'Asse inizia sempre per primo, seguendo la sequenza del turno indicata nella prossima sezione.

SITUAZIONE DELLE CARTE INIZIALI

Carte Resource : Industry e Convoy sul tavolo.

Carta Airbase : Lae (o Midway) sul tavolo.

Mano iniziale : 7 carte pescate dal mazzo.

SEZIONE III : SEQUENZA DEL TURNO

Ciascun round consta di 2 turni, uno per l'Asse e uno per gli Alleati. Ciascun turno segue questa sequenza:

STADIO MOBILIZATION

Il giocatore pesca 2 nuove carte dal suo mazzo (in tutti i turni eccetto il primo).

Tutte le carte Aereo che stazionano ora su una carta Airbase o Carrier o le carte Battle giocate e ancora disponibili, ritornano nella mano del giocatore.

Il giocatore può scegliere di mobilitare (mettere in gioco) qualsiasi carta Airbase, Carrier o War e queste rimangono scoperte ed in gioco finché non saranno distrutte o fino alla fine del gioco. Questo tipo di carte può essere tenuto nella mano e non mobilitate fino ad un turno successivo, se così si desidera. Le carte Airbase, Carrier e War non possono essere mobilitate in nessun altro momento se non nello stadio Mobilization.

STADIO AIRBASE

Tutti gli aerei possono operare da una base aerea. Gli stadi Airbase e Carrier seguono lo stesso ordine di fasi:

FASE ATTACK

Il giocatore attaccante può passare o lanciare un attacco da una Base aerea (o Portaerei se durante lo stadio Carrier). L'attaccante in primo luogo annuncia il suo obiettivo. Può scegliere di attaccare le carte Resource, una Base aerea o una Portaerei.

Il giocatore crea una mano di Missione d'attacco formata solo da carte Aereo e che è separata dalla sua mano principale. L'attaccante può usare per la missione d'attacco tante carte Aereo quanto è il totale della capacità segnata su tutte le basi aeree. Poiché l'attaccante non dovrebbe avere alcuna carta Aereo che staziona a terra all'inizio di questa fase, la capacità totale si ottiene semplicemente sommando tutte le capacità operative per tutte le basi aeree mobilitate.

Questo numero rappresenta il numero massimo di carte Aereo che possono essere usate.

Non ci sono restrizioni al numero di aerei utilizzabili, ma ogni aereo impiegato non sarà più disponibile per un intero turno (ciò significa che non può effettuare intercettazione durante la fase Attack dell'avversario!).

Il giocatore mette da parte temporaneamente tutte le carte rimanenti, poi annuncia il numero di carte Aereo impiegate nella missione d'attacco e le tiene in mano in modo da non rivelare all'avversario il loro valore.

FASE INTERCEPT (DIFESA)

Il giocatore che si difende, o passa (lasciando passare indenne il raid in arrivo) o sceglie di intercettarlo. Il giocatore crea una mano d'Intercetto consistente in un numero di carte Aereo che non ecceda la capacità di tutte le Basi aeree (o delle Portaerei se sta difendendo durante lo stadio Carrier). Per determinare la capacità disponibile, semplicemente somma la capacità operativa per ciascuna Base aerea mobilitata (o Portaerei se durante lo stadio Carrier) e poi sottrae tutte le carte Aereo già a terra (collegate). Il risultato sarà la capacità disponibile.

Se intercetta, il giocatore decide quali aerei userà. Se durante lo stadio Airbase l'attaccante sceglie come obiettivo una Portaerei nemica, allora e solo allora al difensore è permesso usare la capacità operativa della Portaerei in aggiunta a quella delle Basi aeree. Ciascuna carta Aereo usata per l'intercetto conta per la capacità disponibile. In ogni modo se una carta Aereo è distrutta in combattimento, la capacità non viene modificata. Tutti gli Aerei intercettori devono avere un valore d'attacco Air to Air almeno pari a 1. Tutte le carte Aereo che sono attualmente a terra in una Base aerea o Portaerei (perché usati in una precedente missione d'attacco) non sono disponibili per l'uso, e una volta concluso l'attacco il difensore deve avere il posto per collegare alle sue Basi aeree le sue carte Aereo sopravvissute.

Il giocatore che difende mette sul tavolo la prima carta Aereo intercettore a faccia scoperta. Lo stesso giocatore poi seleziona una carta della Missione d'attacco dalla mano nascosta dell'avversario, e la mette sul tavolo vicino alla sua. Ne consegue un combattimento tra le 2 carte secondo le istruzioni della fase Combat.

Le carte Aereo della mano d'Intercetto non devono essere utilizzate se il giocatore che difende così desidera. In ogni modo ogni carta non usata deve lo stesso atterrare venendo piazzata sulla rispettiva Base aerea o Portaerei dopo la sotto-fase di assegnazione dei danni.

FASE COMBAT

Confronta reciprocamente i valori d'attacco Air to Air con i valori di Defense di entrambe le carte aereo dell'attaccante e dell'intercettore. Il combattimento tra le 2 carte è simultaneo. Se un valore d'attacco Air to Air è maggiore o uguale al valore Defense della carta avversaria, quest'ultima è distrutta e la carta Aereo viene scartata. E' possibile che 2 carte si eliminino reciprocamente se entrambi i valori d'attacco Air to Air sono maggiori o uguali ai valori Defense della carta avversaria.

Se una carta aereo non è distrutta durante il combattimento, essa rimane in gioco scoperta. Queste carte che sopravvivono allo scontro (se ci sono) sono considerate scoperte e sono soggette ad una penalità di -1 al loro valore Defense se attaccate nuovamente.

Chi perde lo scontro gioca una nuova carta e può scegliere di: colpire la carta appena scoperta dell'avversario (soggetta alla penalità di -1 in Defense), passare il turno o, se è il difensore, di intercettare una nuova carta della Missione d'attacco dalla mano nascosta del suo avversario (questa non è soggetta a penalità).

Se nessuno dei 2 giocatori perde una carta, o se entrambi la perdono, allora il difensore può scegliere di intercettare una nuova carta della Missione d'attacco, attaccare una carta in precedenza scoperta (se presente), o passare e lasciare che il resto del raid passi indenne.

Il combattimento continua finché il difensore decide di non effettuare ancora intercetti o ha finito le carte della mano d'Intercetto.

In ogni momento della fase di combattimento ciascun giocatore può mettere sul tavolo carte Battle dalla sua mano originaria (sempre tenuta a parte), che modificano il risultato di ogni carta che è impegnata in combattimento.

Alcune carte Battle devono essere scartate immediatamente dopo un singolo uso, mentre altre restano collegate alle carte Aereo e ritorneranno nella mano all'inizio del prossimo turno del giocatore (vedere per i dettagli il testo sulle singole carte).

FASE DAMAGE ALLOCATION

Dopo che la fase Combat è risolta, l'attaccante mette sul tavolo le restanti carte della mano della Missione d'attacco, insieme con quelle sopravvissute al combattimento e quindi scoperte. Tutte queste carte Aereo sono

considerate come arrivate salve al loro obiettivo e producono danni a questo. Per dettagli specifici sui danni prodotti all'avversario, vedi la Sezione IV: Effetti dei danni.

Se l'obiettivo sono le carte Resource, le carte Aereo che hanno effettuato l'attacco possono essere divise tra la carta Industry e la carta Convoy dell'avversario, se l'attaccante così desidera.

Dopo l'allocazione dei danni, tutte le carte aereo in gioco sia per l'attaccante che per il difensore (incluse le carte non usate della mano di Intercetto) devono atterrare su una Base aerea se usate durante lo stadio Airbase, o su una Portaerei se usate durante lo stadio Carrier, dopodiché lo stadio termina.

STADIO CARRIER

Normalmente una Portaerei deve essere mobilitata allo scopo di partecipare nello stadio Carrier sia in fase offensiva che difensiva, e si segue esattamente lo stesso ordine dello stadio Airbase: Attack, Intercept, Combat e Damage Allocation.

Solo gli aerei evidenziati come Carrier Based/Capable possono operare dalle Portaerei, e devono ritornare ad una di queste dopo la fine della loro missione. Aerei che hanno volato durante lo stadio Airbase non sono disponibili per l'uso e devono rimanere collocati sulle Basi aeree. Se durante lo stadio Carrier l'attaccante sceglie come obiettivo una Base aerea, allora e solo allora, al difensore è permesso di usare la capacità operativa della Base aerea in aggiunta a quella delle sue Portaerei (cioè le Basi aeree del difensore possono lanciare caccia con base a terra per difendere se stesse). Altrimenti, se l'attaccante sceglie come obiettivo le carte Resource o una Portaerei nemica, i caccia di stanza a terra non possono essere usati.

IMPORTANTE! I bombardieri lanciati da portaerei e che attaccano durante questo stadio, hanno il loro valore Carrier Attack e Convoy Attack raddoppiati.

Ci sono alcuni, pochi, aerei specializzati che possono difendere durante lo stadio Carrier anche se possono solo operare da una Base aerea (questa capacità è indicata sulla sezione Special Ability della carta).

La conclusione dello stadio Carrier significa anche la fine del turno del giocatore.

SEZIONE IV : EFFETTI DEI DANNI

ATTACCO A RISORSE (RESOURCE)

Le carte Industry e Convoy rappresentano la capacità del nemico di sostenere uno sforzo bellico a lungo termine e di mantenere attivi i rifornimenti.

CARTA INDUSTRY

Il tuo scopo finale è quello di ridurre a 0 il valore della carta Industry dell'avversario, il che significherebbe la fine della guerra. Quando attaccata con successo, somma il valore Bombing di tutte le carte aereo giunte sull'obiettivo e riduci di questo totale il valore della carta Industry, usando una moneta o altro indicatore lungo la scala.

CARTA CONVOY

Anche i convogli navali sono un importante aspetto della macchina da guerra, e possono essere particolarmente vulnerabili ad attacchi. Una carta Convoy inizia con un valore di 15 e quando scende a 0 il suo proprietario deve:

- scartare 2 sue carte qualsiasi
- ridurre il valore della sua carta Industry di 4 punti
- reimpostare a 15 il valore della sua carta Convoy.

Quando il valore della carta Convoy di un giocatore viene azzerato, egli può scartare Basi aeree o Portaerei mobilitate, aerei a terra, come pure una qualsiasi carta che ha in mano.

La carta Convoy può solo essere attaccata da aerei che hanno un valore di Convoy Attack.

IMPORTANTE! Aerei partiti da Portaerei durante lo stadio Carrier hanno il loro valore Convoy Attack raddoppiato.

Se la carta Convoy subisce danni che eccedono il totale di 15 punti, la carta è azzerata ed ogni punto oltre i 15 è perso.

ATTACCO A BASI AEREE

Le Basi aeree sono vitali in AP! poiché esse controllano l'ammontare di aerei che possono operare durante lo stadio Airbase, sia per l'attaccante sia per il difensore, sottostando comunque ai limiti di capacità. Eliminare carte Airbase può velocemente ridurre la capacità del tuo nemico di controbattere, sebbene esse non siano obiettivi facili da distruggere.

Quando una carta Airbase è attaccata, somma il valore di Bombing Attack di ogni aereo che arriva sull'obiettivo. Una carta Airbase viene distrutta se riceve un numero di danni maggiore o uguale al suo valore Defense in un singolo attacco. I danni non sono cumulativi su turni diversi. Ogni carta War collocata su una Base aerea distrutta viene immediatamente scartata. Se carte aereo sono collocate su una Base aerea quando viene distrutta, allora il giocatore in difesa deve scegliere 1 di queste carte e scartarla immediatamente. Ogni carta rimanente ritorna nella mano del giocatore.

Se una Base aerea viene distrutta mentre il giocatore in difesa ha ancora carte della mano d'Intercetto senza base dove atterrare, allora queste carte ritornano nella mano del giocatore stesso.

ATTACCO A PORTAEREI

Quando una portaerei è attaccata, somma il valore di Carrier Attack di ogni carta aereo che arriva sull'obiettivo.

IMPORTANTE! Aerei partiti da Portaerei durante lo stadio Carrier hanno il loro valore Carrier Attack raddoppiato.

Una carta Portaerei è affondata se riceve un numero di danni maggiore o uguale al suo valore Defense in un singolo attacco. I danni non sono cumulativi su turni diversi. Se carte aereo sono collocate su una Portaerei quando questa viene distrutta, allora il giocatore in difesa deve scegliere 1 di queste carte e scartarla subito. Ogni carta rimanente ritorna nella mano del giocatore.

Se una Portaerei viene distrutta mentre il giocatore in difesa ha ancora carte della mano d'Intercetto senza portaerei dove atterrare, allora queste carte ritornano nella mano del giocatore stesso.

CAPACITA' DI BASI AEREE E PORTAEREI

Aerei lanciati da una Base aerea (contano nella capacità operativa della Base aerea) per una missione d'attacco o per un intercetto, devono atterrare su una Base aerea dopo l'uso.

Aerei lanciati da una Portaerei (contano nella capacità operativa della Portaerei) per una missione d'attacco o per un intercetto, devono atterrare su una Portaerei dopo l'uso.

Aerei con la dicitura Land-based possono solo decollare e atterrare su una Base aerea.

Aerei con la dicitura Carrier-based possono decollare e atterrare sia su una Base aerea che su una Portaerei.

Carte aereo possono essere usate solo una volta per turno a meno che sia diversamente indicato nelle loro Special Ability (ad es. A6M2 Tainan Wing).

Un caccia Land-based con la special ability "Pattuglia: può intercettare da una Base aerea durante lo stadio Carrier avversario", come la carta P-400, deve atterrare su una Base aerea anche se ha intercettato durante lo stadio Carrier.

SEZIONE V : TIPI DI CARTE SPECIALI

AEREI D'ELITE

Carte di Aerei d'Elite sono usati come le normali carte Aereo ma rappresentano determinati squadroni che ebbero un impatto importante in almeno una o più battaglie durante la WWII. Tutte le carte Aerei d'Elite hanno una Special Ability indicata direttamente sulla carta.

CARTE WAR (GUERRA) E BATTLE (BATTAGLIA)

Le carte War sono messe in gioco durante lo stadio Mobilization, e da quel momento restano sempre visibili ed hanno effetti che durano per tutta la durata del gioco a meno che non vengano contrastate o distrutte. Le carte War una volta mobilitate non possono essere spostate ad un'altra carta Base aerea o Portaerei o carta Resource. Se la carta a cui è collegata la carta War viene eliminata, anche la carta War viene persa.

Le carte Battle possono essere giocate in ogni momento durante la fase Combat sia nello stadio Airbase che Carrier, ed hanno un effetto per un singolo combattimento. Le carte Battle sono usualmente scartate dopo un solo uso.

SEZIONE VI : ORDINE DI GIOCO

Questa sezione elenca i passi di cui è composto un singolo turno di AP!

INIZIO DEL GIOCO

- Impostate il valore della carta Industry a 60 e quello della carta Convoy a 15
- Ciascun giocatore mette in gioco la carta Base aerea Lae o Midway
- Mescolate ciascun mazzo e pescate le prime 7 carte
- Il giocatore dell'Asse inizia per primo.

SEQUENZA DEL TURNO

STADIO MOBILIZATION

- Pesca 2 carte (eccetto nel primo turno)
- Le carte Aereo o Battle sul tavolo ritornano nella mano del giocatore
- Mobilita carte Airbase, Carrier o War

STADIO AIRBASE

- Annuncia l'obiettivo (carte Resource, Portaerei o Base aerea)
- Crea la mano di Missione d'Attacco attenendoti alle regole di capacità
- Il difensore sceglie se passare o intercettare
- Se intercetta, crea una mano d'Intercetto attenendosi alle regole di capacità
- Il difensore gioca (scoperta) una sua prima carta d'intercetto
- Il difensore sceglie una carta dalla mano di Missione d'attacco
- Si effettua il combattimento

- Si ripete finché il difensore o non ha più carte della mano d'intercetto o decide di lasciare passare la Missione d'attacco
 - Allocazione dei danni
 - Tutte le carte aereo ritornano a terra ad una Base aerea (o Portaerei se stadio Carrier)
- STADIO CARRIER
- Stessi passi della precedente

FINE DEL TURNO

FAQ

- D. C'è un numero massimo di carte identiche che si possono tenere in mano ed usare?
 R. No. A meno di un accordo preliminare dei giocatori.
- D. Le carte Bomber (bombardiere) possono difendere durante la fase Intercept?
 R. No. Possono essere usate solo carte con valore di attacco Air to Air pari a 1 o superiore.
- D. C'è un limite nel numero di carte aereo che possono essere usate per un attacco?
 R. Sì. Per capire quante carte aereo possono essere usate in un attacco, devi semplicemente sommare il valore delle Capacità Operative per tutte le tue Basi aeree mobilitate. Questa capacità totale rappresenta il numero di carte aereo che possono essere usate. Segui le stesse regole per gli attacchi dalle Portaerei, ma devi sommare le Capacità Operative per tutte le Portaerei mobilitate.
- D. Che cosa significa "mobilitare"?
 R. La carta viene piazzata sul tavolo e può essere usata. Possono essere mobilitate carte Airbase, Carrier o War.
- D. Qual è il limite nel numero di carte che un giocatore può avere in mano?
 R. Non c'è alcun limite sul numero di carte che un giocatore può avere in mano.
- D. Come funzionano le Special Abilities?
 R. Qui di seguito ci sono alcune spiegazioni sulle Special Abilities.

May intercept from Airbase during opponent's Carrier Stage (può intercettare da una Base aerea durante lo stadio Carrier avversario)

A condizione che la capacità totale del difensore non sia raggiunta, egli può usare questa carta aereo da una Base aerea per intercettare durante lo stadio Carrier avversario.

Cannot be attacked once scouted (non può essere attaccato dopo essere stato avvistato)

Dopo che questa carta aereo è stata impegnata in combattimento, torna indietro ad una Base aerea. Questa carta non può essere riattaccata dopo che è già stata coinvolta in un primo combattimento.

Must attack twice to sink (devi attaccarla 2 volte per affondarla)

Questa carta richiede 2 turni (2 attacchi) per affondarla. La USS Yorktown era una portaerei dura da affondare, perciò è richiesto un danno di almeno 9 punti al primo attacco, e per il secondo attacco (turno seguente) di 4 o più punti danno per affondarla.

Carta War Para-Frag (mazzo di espansione 1942)

Questa carta viene collegata ad una delle tue Basi aeree e può solo essere distrutta se proprio "quella" Base aerea viene distrutta. Finché la base a cui la carta Para-Frag è collegata, è in gioco (non viene distrutta), un qualsiasi aereo A-20, B-26 o B-25 può aggiungere un +4 ad un attacco ad una Base aerea. Questo capita anche se l'aereo decolla da una base aerea diversa da quella con la carta War Para-Frag. Indipendentemente dal numero di aerei che attaccano la Base aerea nemica, solo una carta A-20, B-26 o B-25, può usare il bonus +4 per turno.

Esempio: se 2 B-26D attaccano una base aerea, il valore totale dell'attacco alla base è 4 (primo B-26) + 4 (secondo B-26) + 4 (Para-Frag) = 12.

Carta War Heavy AAA (mazzo di espansione 1942)

Questa carta riduce il totale d'attacco subito o da una carta Industry o da una carta Convoy di 2 punti. La carta Heavy AAA può essere collegata alla carta Industry o alla carta Convoy, mentre non può essere collegata ad una carta Base aerea.

Esempio: se 3 B-26D attaccano la carta Industry, il totale del valore di Bombing Attack è 4 (primo B-26) + 4 (secondo B-26) + 4 (terzo B-26) - 2 (Heavy AAA) = 10.

ERRORI DI STAMPA

CARTA CONVOY

La carta Convoy per entrambe le parti riporta un errore di stampa. La frase corretta dev'essere la seguente:
"Se azzerata: scarta 2 carte, e sottrai 4 punti dalla carta Industry"

AKAGI CARRIER

La Special Ability di questa carta dev'essere letta come:

"Gli aerei con base la Portaerei Akagi raddoppiano il loro valore di attacco anche quando attaccano Basi aeree".

REGOLE OPZIONALI

BASE AEREA INDISTRUTTIBILE

I giocatori possono stabilire che le Basi aeree Lae e Midway non possano essere distrutte.

Questo può permettere ai giocatori di rimanere competitivi nel gioco anche essendo rimasti solo con una Base aerea utilizzabile.

UNA SINGOLA MOBILITAZIONE PER TURNO

I giocatori possono stabilire di poter mobilitare solo 1 carta per turno durante lo stadio Mobilization.

Questo aiuta un giocatore che non ha pescato carte Base aerea o Portaerei, mentre il suo avversario ne ha pescate diverse.

CONTATTI

Se avete qualsiasi ulteriore domanda, ci potete contattare via e-mail a customercare@triumphgames.com .