

Regolamento Axis & Allies Miniatures

INTRODUZIONE

Dal 1939 al 1945, la più grande e terribile guerra mai combattuta infiammò il mondo. Dai deserti dell'Africa alle giungle delle Filippine, dalle acque gelide del Mare di Barents alle calde isole del Pacifico Meridionale, milioni di soldati combatterono sotto la bandiera di dozzine di nazioni diverse. Le storie di eroismo, valore, determinazione e pura audacia militare della Seconda Guerra Mondiale sono ancora fonte di ispirazione sessanta anni dopo che le armi sono state messe a tacere. Questa è l'ambientazione del gioco di **Miniature di Axis & Allies™**, una contestata rapida e piena di azione che permette di combattere disperate e furiose battaglie sul tavolo da gioco.

Con il gioco di **Miniature di Axis & Allies**, si prende il comando di potenti carrarmati e coraggiosi soldati e si mette alla prova la propria capacità di cambiare il corso della guerra. Ci sarà bisogno di abilità, nervi e un po' di fortuna per uscire vincitori. Ci si volgerà ai migliori veicoli e armamenti della Wehrmacht tedesca? O si disporrà un esercito di carrarmati e soldati americani e sovietici, affidandosi alla quantità per superare la qualità? Cosa accadrebbe se una forza di carrarmati giapponesi si scontrasse con artiglieria e fanteria anticarro britannica? Starà a voi deciderlo.

Si può usare il gioco di **Miniature di Axis & Allies** in tre modi:

- Giocare usando le regole competitive delle **Miniature di Axis & Allies** dettagliate in questo libro.
- Riconstruire battaglie storiche e scoprire chi avrebbe vinto se fosse stati voi al comando.
- Collezionare i veicoli, soldati e armi pesanti della Seconda Guerra Mondiale riprodotti in dettaglio e accuratezza storica da miniature di plastica già dipinte. I Booster Pack delle **Miniature di Axis & Allies**, venduti separatamente, forniscono altre miniature da collezione e da gioco.

REGOLE DEL GIOCO DI MINIATURE

La Seconda Guerra Mondiale pose le forze dell'Asse (Germania, Giappone, Italia e altre nazioni alleate) contro gli Alleati, formati principalmente da Stati Uniti, il Regno Unito e i suoi domini, Francia e Unione Sovietica. Questo libretto fornisce le regole per rapide battaglie tattiche tra miniature (a volte chiamati scenari) ambientate nella Seconda Guerra Mondiale. In una battaglia tra miniature, un esercito dell'Asse e un esercito Alleato si scontrano tra loro. Il vincitore è il giocatore il cui esercito prende il controllo dell'obiettivo del campo di battaglia o distrugge più armate del nemico. Per altri scenari, vedi la sezione "Scenari".

Per iniziare

Questo set iniziale contiene miniature, dadi, carte statistiche e quattro sezioni di mappe a due lati, ogni con sopra riportata una griglia di esagoni da 2,5 cm. Per cominciare a giocare al gioco di **Miniature di Axis & Allies**, c'è bisogno di quanto segue.

1. **Formare un esercito.** Un giocatore crea un esercito Alleato da 100 punti. L'altro crea un esercito dell'Asse da 100 punti.
2. **Selezionare una disposizione della mappa di battaglia.** Tirare un dado, e disporre le sezioni di mappa in modo che corrispondano al diagramma di battaglia appropriato. Piazzare il segnalino obiettivo nell'esagono indicato dal diagramma. Le differenti configurazioni sono mostrate di seguito e alla pagina successiva.
3. **Lanciare una moneta.** Il vincitore decide chi sarà il primo giocatore e chi il secondo.
4. **Disposizione del primo giocatore.** Il primo giocatore sceglie un margine della mappa di battaglia e dispone il suo esercito lì. Il giocatore può disporre le sue unità dovunque entro cinque esagoni dal margine della mappa di battaglia (i mezzi esagoni non contano). Si possono disporre le proprie unità su terreno impervio, ma non le si può disporre in esagoni in cui non possono entrare, come Vehicles in esagoni palude.
5. **Disposizione del secondo giocatore:** Ora il secondo giocatore dispone il suo esercito dall'altra parte della mappa di battaglia.
6. **Inizia il gioco!** Seguire la sezione "Sequenza di gioco".

I mezzi-esagoni ai lati e alle estremità della mappa di battaglia sono completamente invalicabili. Non si può disporre su di un mezzo-esagono o entrarvi. (Gli esagoni interi formati da due mezzi-esagoni di sezioni di mappe adiacenti sono considerati normali esagoni; si può disporre le unità ed entrarvi normalmente). Non si possono spostare le unità fuori dei margini esterni della mappa: non c'è modo di uscire dalla mappa di battaglia.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Scegliere da che parte schierarsi

In una battaglia delle **Miniature di Axis & Allies**, un giocatore è il giocatore dell'Asse mentre l'altro è il giocatore Alleato. Sebbene si possa formare un esercito di qualsiasi nazionalità, solo le unità delle nazioni dell'Asse possono far parte di un esercito dell'Asse.

Asse: Germania, Giappone, Italia, o altre nazioni dell'Asse.

Alleati: Stati Uniti, Regno Unito, Unione Sovietica, Francia o altra nazione Alleata.

Se i giocatori non riescono ad accordarsi sulla parte che il giocatore andrà a guidare, tirare una moneta. Sarà il vincitore a scegliere.

Come vincere

Vincere è molto semplice: **Al termine del turno 7, il giocatore che controlla l'obiettivo vince il gioco.**

Tenere traccia dei turni. Il giocatore controlla l'obiettivo se è il solo giocatore con un'unità adiacente ad esso.

Se nessuno dei due giocatori è il vincitore al turno 7, continuare a giocare. Al termine di ciascun turno, controllare se uno dei giocatori controlla l'obiettivo. Un giocatore che controlla l'obiettivo alla fine di un turno vince il gioco.

Se nessuno dei due giocatori ha vinto per la fine del turno 10, contare il costo in punti delle unità sulla mappa da battaglia. Il giocatore le cui unità valgono il maggior numero di punti è il vincitore.

Si possono usare le regole delle **Miniature di Axis & Allies** per giocare diversi scenari differenti. Molti di questi scenari hanno obiettivi o punteggi specifici. Ad esempio, in uno potrebbe essere necessario spostare tutti i propri pezzi fuori della mappa di battaglia dal lato del nemico, mentre il nemico è impegnato ad impedirlo. Vedi "Scenari" .

Unità

Ogni miniatura rappresenta un'unità da combattimento della Seconda Guerra Mondiale. Queste regole si riferiscono a tutte le miniature come "unità". Ogni unità ha una carta statistiche corrispondente che indica le sue statistiche di gioco.

Come leggere una carta statistiche

Dare uno sguardo all'esempio di carta statistica mostrato qui sotto.

Nationality = Nazionalità

Name = Nome

Type = Tipo

Speed = Velocità

Defense = Difesa

Cost = Costo

Year = Anno

Attack vs. Soldiers = Attacco vs. Soldati

Attack vs. Vehicles = Attacco vs. Veicoli

Special Abilities = Capacità Speciali

Flavor Text = Testo Descrittivo

Set Icon/Collector Number/Rarity = Icona del Set/Numero di Collezione/Rarità

Set Icon = Icona del Set

Collector Number = Numero di Collezione

Rarità = Rarità

Nationality = Nazionalità

Cost = Costo

Name = Nome

Il nome sulla carta statistiche corrisponde al nome sulla base della miniatura.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nazionalità

Ogni unità appartiene ad una specifica nazione dell'Asse o dell'Alleanza. Il simbolo della nazionalità indica a quale nazione appartiene l'unità.

ALLIES = ALLEATI

AXIS = ASSE

France = Francia

Soviet Union = Unione Sovietica

United Kingdom = Regno Unito

United States = Stati Uniti

Germany = Germania

Italy = Italia

Japan = Giappone

Il colore della carta statistiche di ciascuna unità identifica per quale parte può combattere: le unità dell'Asse hanno carte statistiche grigie, le unità Alleate hanno carte statistiche verdi.

Tipo

Identifica il tipo base dell'unità (Soldier o Vehicle), che influenza il modo in cui l'unità resiste agli attacchi e opera su terreno impervio. Alcune unità hanno termini aggiuntivi che specificano il sottotipo dell'unità. Ad esempio, il Panzer IV Ausf. G è un Vehicle – Tank, mentre il 6-Pounder Antitank Gun è un Soldier – Artillery.

Anno

L'anno da cui l'unità diventa disponibile. Per alcuni scenari, si possono utilizzare solo unità disponibili da un particolare anno (vedi "Scenari").

Costo

Il numero di punti che si paga per aggiungere l'unità al proprio esercito. L'esercito standard ha fino a 100 punti di unità.

Velocità

Il numero di esagoni di cui l'unità può muoversi. Dato che un'unità può spostarsi durante la sua fase di movimento e scegliere di spostarsi di nuovo nella fase di assalto, l'unità può in realtà muoversi due volte questa distanza in un singolo turno.

Difesa

Il numero di successi che l'attaccante deve ottenere per colpire questa unità. Alcuni Vehicle possiedono due valori di difesa separati da una sbarra: il primo numero (front defense) si applica agli attacchi frontali e il secondo numero (rear defense) si applica agli altri attacchi.

Attacco vs. Soldati

Il numero di dadi di attacco che questa unità lancia negli attacchi contro Soldier. L'unità ha un valore per la gittata corta (nello stesso esagono o ad 1 esagono di distanza), gittata media (2-4 esagoni) e gittata lunga (5-8 esagoni). Ogni dado di attacco che totalizza 4 o più è un successo.

Attacco vs. Veicoli

Come Attacco vs. Soldati, ma utilizzato per gli attacchi contro Vehicle.

Capacità speciali

Attacchi, qualità, limiti speciali o capacità del comandante in possesso dell'unità (vedi "Capacità speciali").

Testo descrittivo

Alcune carte statistiche includono una breve descrizione della storia e delle specifiche dell'unità. Queste informazioni seguono le capacità speciali dell'unità.

Icona del Set/Numero di Collezione/Simbolo di Rarità

L'icona indica a quale set appartenga la miniatura, ad esempio il Set Base.

Il numero di collezione indica l'ordine della miniatura nel set, così come il numero totale di miniature che il set contiene.

Il simbolo di rarità indica quanto sia facile trovare la miniatura. Esistono tre livelli di reperibilità: comune (simbolo un tondo nero), non comune (simbolo un rombo nero) e raro (simbolo una stella nera).

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Scala

Il gioco di **Miniature di Axis & Allies** usa le seguenti scale.

Miniature: 15mm o 1/20.

Veicoli: Ogni miniatura Vehicle rappresenta 1 veicolo.

Soldier: Ogni miniatura Soldier di solito rappresenta diversi soldati.

Mappa: 1 esagono è circa 100m o 1/2000.

Turno: 1 turno è circa 1 minuto.

Formare un esercito

In una battaglia, un giocatore forma un esercito dell'Asse, e l'altro giocatore costruisce un esercito Alleato. Si possono spendere 100 punti per formare un proprio esercito. Ogni unità ha un costo mostrato sulla sua base e sulla carta statistiche. L'esercito non può comprendere più di 15 unità.

La faccia di una carta statistiche indica se l'unità fa parte dell'Asse o degli Alleati: le unità dell'Asse hanno carte statistiche grigie; le unità Alleate hanno carte statistiche verdi.

Esempio di esercito (Alleati)	
M4A1 Sherman	21
6-Pounder Antitank Gun	9
"Red Devil" Captain	7
Bazooka	4
M1 Garand Rifle	4
Vickers Machine-Gun Team	8
KV-1	32
M3 Stuart	15
Totale	100 punti

Etichetta della formazione di eserciti: L'esercito viene costruito in segreto, utilizzando le carte statistiche. Non identificare ancora le unità impiegate; tenere pronte in mano le carte statistiche scelte. Si rivelerà l'esercito quando ci si predisporrà per la battaglia. Se si dispone per secondi, non si può cambiare la composizione dell'esercito in risposta alla disposizione e selezione di unità dell'avversario.

Unità differenti contribuiscono punti di forza e debolezza ad un particolare esercito. Le armi anticarro sono molto efficaci contro i carrarmati, ma funzionano male contro la fanteria nemica e non sono molto mobili. I fucilieri sono deboli contro i nemici corazzati, ma sono economici e abbondanti, e possono risultare molto utili per tenere un terreno impervio o controllare l'obiettivo del campo di battaglia. I carrarmati sono rapidi e potenti, ma sono costosi, e hanno bisogno di terreno sgombro per operare a piena efficacia. Si può preferire un esercito equilibrato che mescoli beni diversi tipi di unità, o si può giocare con un esercito forte per un tipo di unità e debole per un altro.

Sequenza di gioco

Una partita di **Miniature di Axis & Allies** viene giocata a **turni**. Durante ogni turno, i giocatori seguono una sequenza di gioco consistente di **fasi** specifiche.

- A. Fase di iniziativa (entrambi i giocatori)
- B. Fase di movimento del primo giocatore
- C. Fase di movimento del secondo giocatore
- D. Fase di assalto del primo giocatore
- E. Fase di assalto del secondo giocatore
- F. Fase delle perdite (entrambi i giocatori)
- G. Fine del turno

Fase di iniziativa

All'inizio di ciascun turno, ogni giocatore effettua un tiro di iniziativa per determinare che è il primo giocatore e chi il secondo giocatore di quel turno. Tirare due dadi e sommarli, poi aggiungere il miglior bonus di iniziativa tra i vari comandanti nell'esercito. (I comandanti disrupted*** non sono considerati). Il giocatore con il risultato più alto vince il tiro di iniziativa. Se non si hanno comandanti nel proprio esercito, o se tutti i comandanti sono stati distrutti, aggiungere zero. Se il giocatore e l'avversario raggiungono lo stesso totale di iniziativa, il giocatore con il miglior bonus di iniziativa vince. Se hanno entrambi lo stesso bonus di iniziativa, ritirare.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Primo e secondo giocatore: Se si vince il tiro di iniziativa, scegliere chi sarà il primo giocatore o il secondo giocatore in quel turno. A volte è meglio essere il secondo, dato, dato che si può vedere dove si sposterà l'avversario e rispondere, ma a volte è vantaggioso anche agire per primo. Gli attacchi e i danni vengono applicati simultaneamente ad entrambe le parti nella fase delle perdite, quindi agire per primo non vuol dire che si sarà in grado di colpire le unità dell'avversario prima che queste abbiano l'opportunità di rispondere.

Fasi di movimento

Durante la fase di movimento, il giocatore può muovere alcune, tutte o nessuna delle sue unità, una alla volta. Ogni unità può muoversi di un numero di esagoni uguale alla sua velocità (vedi "Movimento e posizione").

Fasi di assalto

Durante la fase di assalto, il giocatore può attivare alcune, tutte o nessuna delle sue unità. Ogni unità può muoversi, come nella fase di movimento, o attaccare un'unità nemica (vedi "Attacco e difesa").

Segnare i colpi: Se si colpisce un'unità nemica, piazzare un segnalino colpito vicino all'unità per segnalare il colpo. Il primo segnalino colpito piazzato su di un'unità nella fase di assalto dell'avversario è un segnalino Disrupted. Il secondo segnalino posto su di un Vehicle è un segnalino Damaged. Il secondo segnalino piazzato su di un Soldier o un Vehicle danneggiato è un segnalino Destroyed. Il terzo segnalino posto su di un Vehicle è un segnalino Destroyed. Una volta che un'unità ha ricevuto un segnalino Destroyed, non sono più necessari altri segnalini colpiti. I colpi si sommano tra di loro in questo modo anche se provengono da più di un attaccante.

I colpi, però, non hanno effetto fino alla fase delle perdite. Piazzare adesso i segnalini colpiti a faccia in giù e rivoltarli durante la fase delle perdite (vedi sotto). Ad esempio, se il primo giocatore infligge abbastanza colpi al carrarmato del secondo giocatore da distruggerlo durante la fase di assalto del primo giocatore, quel carrarmato può ancora agire normalmente durante la fase di assalto del secondo giocatore. Il carrarmato non è realmente distrutto e messo fuori plancia fino alla fase delle perdite.

Fase delle perdite

Nella fase delle perdite, entrambi i giocatori applicano gli effetti del danno inflitto dal fuoco nemico nella fase di assalto. Seguire questi passi nell'ordine seguente.

1. Rimuovere gli attuali segnalini Disrupted voltati verso l'alto. Non rimuovere i segnalini Damaged attualmente esistenti.
2. Rivoltare i nuovi segnalini colpiti.
3. Se un'unità ha un segnalino Destroyed, viene distrutta. Rimuoverla dalla mappa di battaglia.
4. Se un Vehicle ha un singolo segnalino Damaged, adesso è danneggiato (Vedi "Attacco e difesa").
5. Se un'unità ha un segnalino Disrupted, adesso è destabilizzata (vedi "Attacco e difesa").

Azioni multiple

Se più di una cosa può accadere allo stesso momento, il giocatore in azione decide in che ordine accadano. Ad esempio, si possono attivare le proprie unità in qualsiasi ordine si desidera.

Movimento e posizione

Gli esagoni sulla mappa di battaglia indica la posizione di ciascuna unità e regola il movimento. La potenza di fuoco è molta, ma la maggior parte delle battaglie sono vinte o perse dalle manovre: la parte che pone le sue unità in una posizione forte e sfrutta il terreno a suo miglior vantaggio ha un grande peso in qualsiasi combattimento.

Velocità e movimento

Un'unità può muoversi di un numero di esagoni uguale alla sua velocità. Ad esempio, un carrarmato M4A1 Sherman con speed 4 può muoversi di un massimo di quattro esagoni nella fase di movimento, e fino ad altri quattro esagoni nella fase di assalto. Se si sposta su terreno impervio, però, non può muoversi così lontano (vedi "Terreno").

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Cumulare

Un'unità può terminare il suo movimento in un esagono solo se c'è spazio per essa in quell'esagono.

Cumularsi con unità amiche: Si possono avere solo due unità amiche nello stesso esagono, e non più di una di queste unità può essere un Vehicle.

Cumularsi con unità nemiche: Un esagono può contenere fino a due unità di ciascun esercito. Solo una di queste quattro unità può essere un Vehicle.

Cumularsi durante il movimento: Il limite al cumularsi si applica solo alla fine del movimento di un'unità. In altre parole, si può ignorare il limite mentre si muove l'unità, e guidarla o muoverla attraverso esagoni pieni purchè non si termini in un esagono che sia sovraffollato.

Infrangere le regole del cumularsi: L'unità non può essere obbligata a fermarsi in un esagono dove fermarsi infrangerebbe il limite del cumularsi. Ad esempio, se un Vehicle è destabilizzato dal fuoco difensivo prima che possa uscire da un esagono contenente un secondo Vehicle, fermarsi in quell'esagono infrangerebbe la regola del cumulare. In questo caso, riportare indietro l'unità lungo la sua strada e lasciarla nell'ultimo esagono dove avrebbe potuto legalmente fermarsi.

Terreno e movimento

I campi di battaglia non sono uniformi distese di terreno aperto e sgombro. Colline, paesi, paludi, ruscelli e foreste interrompono il campo di battaglia e presentano altri significativi ostacoli al movimento (vedi "Terreno").

Fronte dei veicoli

Al termine del movimento di un Vehicle, posizionarlo in modo che sia rivolto verso uno dei sei lati dell'esagono.

Difesa frontale e posteriore: Se il Vehicle ha due valori difensivi, gli attacchi dal fronte si applicano alla difesa frontale del Vehicle. Gli altri attacchi si applicano alla difesa posteriore del Vehicle.

Muoversi di zero esagoni: Un'unità può cambiare fronte come suo movimento. Non deve muoversi di un esagono per poterlo fare.

Fronte e destabilizzazione: Un'unità destabilizzata non può cambiare fronte.

Fronte e attacco: Se un'unità attacca invece di muoversi durante la fase di assalto, non può cambiare fronte in quella fase.

Fronte e movimento arrestato: Se qualcosa arresta il movimento del Vehicle, come un tiro di movimento sul terreno fallito, il Vehicle termina il suo movimento rivolto verso l'esagono in cui aveva provato ad entrare.

Fuoco difensivo: Il fronte può essere importante durante il movimento quando un Vehicle provoca il fuoco difensivo (vedi "Fuoco difensivo").

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Attacco e difesa

Nella fase di assalto, le unità possono sparare sui bersagli nemici con mitragliatori, armi anticarro, mortai, lanciapiamme o qualsiasi altra arma con cui le sue unità siano armate. Si può ottenere anche l'opportunità di sparare durante la fase di movimento o assalto dell'altro giocatore se le sue unità provocano fuoco difensivo da parte delle unità nemiche (vedi "Fuoco difensivo").

Quando si attacca, considerare le seguenti regole:

- **Gittata e dadi di attacco:** Contare gli esagoni dall'attaccante al bersaglio. Controllare la carta statistiche dell'attaccante per vedere quanti dadi di attacco bisogna tirare contro un bersaglio di quel tipo (Soldier o Vehicle) a quella gittata.
- **Tiro per colpire:** Tirare i dadi di attacco. Ogni risultato di 4 o più è un successo. Se si ottiene un numero di successi uguale o superiore alla difesa del bersaglio, si è ottenuto uno o più colpi.
- **Linea di visuale:** L'unità che spara deve possedere una linea di visuale sgombra verso il bersaglio che sta attaccando. Se la linea tra il centro dell'esagono dell'attaccante e il centro dell'esagono del bersaglio attraversa un esagono con terreno bloccante, l'attaccante non può mirare il bersaglio.
- **Tiro di copertura:** Se il bersaglio è situato su terreno impervio, il giocatore in difesa può effettuare un tiro di copertura per limitare l'effetto dell'attacco dell'avversario. Vedi "Terreno" per maggiori informazioni sui tiri di copertura.

Si può sparare su qualsiasi unità nemica a gittata, finché la si può vedere e si ha un valore di attacco contro di essa. Se più unità nemiche sono entro la gittata, si può scegliere quale bersaglio la propria unità attaccherà: non c'è bisogno di colpire il nemico più vicino. Si può sparare oltre le unità nemiche e oltre le proprie unità senza penalità.

Due bersagli nello stesso esagono: Se due unità nemiche sono situate nello stesso esagono, si può decidere liberamente su quale sparare.

Gittata e dadi di attacco

Le unità nel gioco di **Miniature di Axis & Allies** ha valori di attacco che valutano la loro efficacia contro Soldier e contro Vehicle. Il tipo dell'unità bersaglio determina se si usa il valore di attacco dell'unità in attacco contro Vehicle o contro Soldier. I valori di attacco possono variare anche per la gittata; per la maggior parte delle unità, gli attacchi a gittata corta sono più accurati e hanno una migliore probabilità di penetrare l'armatura del bersaglio, quindi il numero di dadi di attacco è maggiore per gli attacchi a corta gittata che per quelli a lunga gittata.

Quando si conta il numero di esagoni di distanza dal bersaglio, contare anche l'esagono in cui si trova il bersaglio, ma non quello in cui si trova l'unità che attacca. Esistono tre gittate.

- **Gittata corta:** 0 (nello stesso esagono) o 1 esagono
- **Gittata media:** 2-4 esagoni
- **Gittata lunga:** 5-8 esagoni

Tirare un attacco

Per attaccare un'unità, tirare un numero di dadi uguale al valore di attacco dell'unità contro il bersaglio. Ogni dado che ottiene 4 o più è un successo.

Attaccanti Disrupted e Damaged: Se l'unità che attacca è destabilizzata o danneggiata, subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire. Solo i 5 e i 6 sono considerati successi. Se l'attaccante è sia destabilizzato che danneggiato, la penalità è ancora di -1.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Successi: Comparare il numero di successi ottenuti alla difesa del bersaglio.

- Se si tirano meno successi della difesa del bersaglio, l'attacco va a vuoto.
- Se si tirano successi uguali alla difesa del bersaglio, un colpo va a segno.
- Se si ottengono più successi della difesa del bersaglio, due colpi vanno a segno.
- Se si ottengono successi uguali a due o più volte la difesa del bersaglio, tre colpi vanno a segno.

Successi

Successi degli attacchi	Colpi
Meno della difesa del nemico	Zero
Uguale alla difesa del nemico	1 colpo
Superiore alla difesa del nemico	2 colpi
Doppio della difesa del nemico	3 colpi

Colpi: Se si colpisce un'unità nemica durante la propria fase di assalto, piazzare un segnalino colpito a faccia in giù vicino ad essa.

- Il primo segnalino colpito ricevuto da ciascuna unità dell'avversario durante la propria fase di assalto è un segnalino Disrupted a faccia in giù.
- Il secondo segnalino colpito ricevuto da un Soldier è un segnalino Destroyed a faccia in giù.
- Il secondo segnalino colpito ricevuto da un Vehicle è un segnalino Damaged a faccia in giù.
- Il terzo segnalino colpito ricevuto da un Vehicle è un segnalino Destroyed a faccia in giù.

Una volta che un'unità ha ricevuto un segnalino Destroyed, non sono necessari ulteriori segnalini colpito. I colpi si sommano in questa maniera anche se provengono da più di un attaccante.

Colpi

Colpi ottenuti da un'unità nemica durante la propria fase di assalto	Segnalini colpito a faccia in giù sui Vehicle	Segnalini colpito a faccia in giù sui Soldier
1° colpo	Segnalino Disrupted	Segnalino Disrupted
2° colpo	Segnalino Damaged	Segnalino Destroyed
3° colpo	Segnalino Destroyed	-

Esempio a raffigurato a pag. 17 del manuale in Inglese

Attack = Example

segnalino Damaged a faccia in giù

segnalino Disrupted a faccia in giù

Uno Sherman spara ad un Panzer. La distanza verso il Panzer è di 4 esagoni: gittata media. Il valore di attacco dello Sherman a gittata media contro un Vehicle è 11 dadi.

Il giocatore Alleato tira 11 dadi, e ottiene 6, 6, 6, 5, 4, 4, 3, 3, 3, 1, 1. Il giocatore Alleato ottiene 6 successi sull'attacco. Questo colpo viene confrontato con la difesa frontale del Panzer, che è 5.

*Dato che 6 successi superano la difesa di 5, il giocatore Alleato piazza due colpi e pone i segnalini Disrupted e Damaged a faccia in giù vicino al Panzer. Nella fase delle perdite, questi segnalini vengono posti a faccia in su, e la destabilizzazione e danno entrano in effetto.*COR*

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Fronte dei veicoli: Se il bersaglio ha due diversi valori di difesa, utilizzare il primo numero (difesa frontale) quando si effettua un attacco contro il fronte dell'unità; altrimenti utilizzare il secondo numero (difesa posteriore). Il Vehicle deve essere rivolto verso uno dei sei lati dell'esagono. Gli attacchi contro i Vehicle nello stesso esagono vengono effettuati contro la difesa posteriore del Vehicle, così come gli attacchi che provengono dalla destra o sinistra del Vehicle. Vedi il "Fronte" nel diagramma seguente.

Vedi illustrazione a pag. 18 del manuale in inglese

Facing = Fronte

I Vehicle con due valori difensivi hanno un "fronte".

Gli attaccanti negli esagoni in ombra, come lo Sherman, attaccano contro la difesa frontale del Panzer: il primo numero. Gli attaccanti negli esagoni non in ombra, come il 6-Pounder e il Bazooka, attaccano contro la difesa posteriore del Panzer: il secondo numero.

Copertura per terreno difensivo

Se il bersaglio si trova in un esagono paese, foresta, collina o palude, il giocatore in difesa può effettuare un tiro di copertura per cercare di limitare l'effetto dell'attacco. Vedi "Copertura" per maggiori informazioni sui tiri di copertura.

Linea di visuale

Un'unità può attaccare un'unità nemica solo se può vedere quell'unità. Le unità che possono vedersi l'un l'altra sono dette avere linea di visuale tra di loro.

Determinare la linea di visuale: Per determinare se due unità hanno linea di visuale tra di loro, tracciare una linea immaginaria dal pallino al centro dell'esagono dell'unità attaccante al pallino al centro dell'esagono del bersaglio. Se si riesce a tracciare una linea senza attraversare alcuna parte di un esagono contenente paesi, colline o foreste, l'unità può vedere il bersaglio e attaccarlo. Se la linea di visuale corre esattamente lungo il margine di un esagono di terreno che bloccherebbe la linea di visuale, quell'esagono non blocca la linea di visuale.

Attaccante e esagoni bersaglio: Quando si determina la linea di visuale, ignorare il terreno nell'esagono dell'attaccante e nell'esagono del bersaglio.

Vedi illustrazione a pag. 19 del manuale in inglese

Line of sight = Linea di visuale

No line of sight = Niente linea di visuale

La linea di visuale tra due unità è bloccata se un esagono collina, foresta o paese si trova tra di loro. Tracciare un'immaginaria "linea di vista" tra i centri degli esagoni delle unità. Se la linea di vista attraversa un esagono collina, foresta o paese, la linea di visuale è bloccata. L'esagono in cui si trova l'unità attaccante e l'esagono in cui si trova l'unità bersaglio non bloccano la linea di visuale. Se la linea di visuale tocca un esagono bloccante senza entrarvi, quell'esagono non blocca la linea di visuale.

L'MG-42 Machine-Gun Team ha linea di visuale verso il Bazooka e l'M1 Garand Rifle. Le colline, però, bloccano la linea di visuale sul "Red Devil" Captain e lo Sherman.

Il PAK 38 ha linea di visuale sul "Red Devil" Captain, ma gli esagoni di collina bloccano la linea di visuale verso lo Sherman e il Bazooka.

Il Panzer ha linea di visuale sul Bazooka e l'M1 Garand Rifle, ma non sullo Sherman o il "Red Devil" Captain.

La linea di visuale è valida in entrambe le direzioni.

Effetti dell'attacco

All'inizio della fase delle perdite, rivoltare qualsiasi segnalino colpito che è stato piazzato sulle vostre unità.

Destabilizzata

Un'unità con un segnalino Disrupted a faccia in su è "destabilizzata": in panico, immobilizzata, disorientata o in genere in una brutta situazione.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Un'unità destabilizzata:

- subisce una penalità di -1 su ciascun dado di attacco;
- subisce una penalità di -1 alla defense;
- non può muoversi; e
- non può effettuare attacchi di fuoco difensivo.

Recupero: Un'unità con un segnalino Disrupted a faccia in su recupera dalla destabilizzazione all'inizio della successiva fase delle perdite. In altre parole, la destabilizzazione dura di solito 1 interno turno.

Danneggiata

Un Vehicle che riceve due colpi simultanei durante la fase di assalto riceve un segnalino a faccia in giù Disrupted e un segnalino a faccia in giù Damaged.

Quando i segnalini colpito vengono rivoltati durante la fase delle perdite, un Vehicle con un segnalino Damaged a faccia in su diventa "danneggiato". I Vehicle danneggiati continuano a funzionare, ma non altrettanto bene.

Un Vehicle danneggiato:

- subisce una penalità di -1 a ciascun dado di attacco;
- subisce una penalità di -1 alla defense; e
- subisce una penalità di -1 alla speed.

Se un Vehicle danneggiato riceve un altro segnalino Damaged, riceve invece il segnalino Destroyed.

I Soldier non possono ricevere segnalini Damaged: due colpi simultanei danno invece come risultato un segnalino Destroyed.

Destabilizzato e danneggiato: Un Vehicle che è sia destabilizzato che danneggiato allo stesso momento subisce ciascuna penalità solo una volta. Ha una penalità di -1 su ciascun dado di attacco e sulla defense.

Distrutto

Un Soldier che riceve due o più colpi simultanei riceve un segnalino Destroyed.

Un Vehicle che riceve tre o più colpi simultanei riceve un segnalino Destroyed.

Se un Vehicle danneggiato dovrebbe ricevere un altro segnalino Damaged, riceve invece un segnalino Destroyed.

Quando i segnalini colpito vengono rigirati durante la fase delle perdite, rimuovere tutte le unite con segnalini Destroyed dalla mappa di battaglia.

Fuoco difensivo

È pericoloso avvicinarsi troppo alle unità nemiche o cercare di oltrepassarle come se non ci fossero. Il fuoco difensivo è un attacco speciale che un'unità riceve quando un nemico entra o attraversa il suo esagono. Un attacco riuscito di fuoco difensivo destabilizza il bersaglio.

Provocare fuoco difensivo

Un'unità provoca fuoco difensivo quando si sposta da un esagono adiacente ad un'unità nemica ad un altro esagono adiacente alla stessa unità nemica. L'esagono in cui si trova l'unità conta come adiacente a quella unità.

Soldier e Vehicle: I Soldier non provocano fuoco difensivo dai Vehicle. Possono aggirare un carrarmato nemico o addirittura entrare nel suo esagono senza che il Vehicle possa sparargli. I Soldier possono sfruttare i punti ciechi dei Vehicle nemici per aggirarli, ma i Soldier nemici li vedono senza problemi.

Limite del fuoco difensivo: Una data unità può effettuare un solo attacco di fuoco difensivo per fase. Ad esempio, una squadra di bazooka americani spara sulla difensiva contro un carrarmato tedesco durante la fase di movimento del giocatore dell'Asse, ma quando un secondo carrarmato tedesco entra nell'esagono della squadra di bazooka durante la stessa fase di movimento, la squadra di bazooka non può più usare il fuoco difensivo: ha già sparato sulla difensiva per quella fase. Durante la fase di assalto del giocatore dell'Asse, la squadra di bazooka sarà in grado nuovamente di sparare sulla difensiva.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Fuoco difensivo opzionale: Non è necessario utilizzare il fuoco difensivo se non lo si vuole. Ad esempio, l'avversario sposta un'unità debole per provocare fuoco difensivo da una delle unità nemiche, ma il giocatore può scegliere di "trattenere il fuoco" e lasciare che l'unità debole passi per poter usare il fuoco difensivo contro un nemico più pericoloso che si muoverà solo più tardi in quella fase.

Fuoco difensivo multiplo: Se più di un'unità ha l'opzione di effettuare il fuoco difensivo, si può effettuare l'attacco di un'unità prima di decidere se anche le altre unità attaccheranno.

Vedi illustrazione a pag. 22 del manuale in inglese

Defensive fire = Fuoco difensivo

Un'unità provoca fuoco difensivo quando si sposta da un esagono adiacente ad un'unità nemica in un altro esagono anch'esso adiacente a quella unità nemica. L'unità attaccante può attaccare l'unità in movimento nel primo o nel secondo esagono. Un attacco di fuoco difensivo arresta e destabilizza immediatamente il bersaglio se il numero di successi è uguale o superiore alla sua difesa.

1) Lo Sherman provoca fuoco difensivo dal PAK 38 quando si sposta da un esagono adiacente al cannone in un altro. Il giocatore dell'Asse può scegliere di attaccare lo Sherman in entrambi gli esagoni. Dato che lo Sherman deve essere rivolto nella direzione in cui si muove, un attacco nel primo esagono sarebbe contro l'armatura frontale e un attacco nel secondo esagono sarebbe contro l'armatura posteriore. In entrambi i casi, lo Sherman può effettuare un tiro di copertura per cercare di negare l'attacco di fuoco difensivo. Il giocatore dell'Asse non effettua nessuno sparo, scegliendo di risparmiare l'attacco di fuoco difensivo del PAK 38 per un'altra occasione nella stessa fase.

2) Lo Sherman si gira ed entra in un altro esagono. Provoca di nuovo fuoco difensivo perché si sta spostando da un esagono adiacente al PAK 38 in un altro esagono adiacente ad esso. Il giocatore dell'Asse sceglie di aprire il fuoco quando lo Sherman è fuori dell'esagono paese, così che il PAK 38 può effettuare un colpo alle spalle senza copertura. Il PAK 38 tira 11 dadi di attacco contro Vehicle a gittata vicina. Se il giocatore dell'Asse ottiene almeno 4 successi (pari alla difesa posteriore dello Sherman), lo Sherman viene arrestato e destabilizzato immediatamente.

Tattiche di fuoco difensivo

Un attacco di fuoco difensivo è molto simile ad un attacco normale eccetto che il miglior risultato è la destabilizzazione e che l'effetto prende luogo immediatamente invece di svolgersi nella fase delle perdite.

Esagono del bersaglio: Un'unità può effettuare un attacco di fuoco difensivo contro l'unità in movimento nell'esagono da cui parte o nell'esagono in cui entra. Ad esempio, se un'unità nemica ha iniziato in un esagono sgombro vicino al giocatore e si è spostato in un esagono foresta a lui prossimo, si decide se effettuare l'attacco di fuoco difensivo mentre l'unità nemica è nell'esagono sgombro o nell'esagono foresta.

Fronte del Vehicle: Se l'unità che provoca fuoco difensivo è un Vehicle, voltarlo cosicché sia rivolto verso l'esagono in cui sta entrando lontano dall'esagono da cui esce. Usare questo fronte per determinare se l'attacco di fuoco difensivo si applica alla sua difesa frontale o posteriore.

Il fuoco difensivo provoca destabilizzazione immediata: Se un attacco di fuoco difensivo ottiene un numero di successi uguale o superiore alla difesa del bersaglio, il bersaglio termina il suo movimento nel suo attuale esagono e viene immediatamente destabilizzato. Porre un segnalino Disrupted a faccia in su sull'unità. I segnalini Disrupted a faccia in su vengono rimossi all'inizio della prossima fase di perdita, come di norma.

Fuoco difensivo multiplo: Se il bersaglio provoca fuoco difensivo da più di un'unità nemica, allora può essere attaccato da più di un'unità. Più risultati di destabilizzazione non si sommano tra di loro. Se più di un segnalino Disrupted viene posto sull'unità, vengono tutti rimossi all'inizio della prossima fase di perdita. Se più di un'unità può effettuare un attacco di fuoco difensivo, tutte le unità che stanno sparando contro l'unità in movimento mentre si trova nel primo esagono attaccano per prime. Poi toccherò alle unità che attaccano quando l'unità nemica è nel secondo esagono.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Copertura contro fuoco difensivo: Se il bersaglio è su terreno difensivo e riesce un tiro di copertura, allora l'effetto del fuoco difensivo viene negato.

Terreno

Sfruttare al meglio il campo di battaglia è uno dei più antichi ed efficaci modi di raggiungere la vittoria. Le peculiarità del terreno hanno tre effetti principali sul campo di battaglia delle **Miniature di Axis & Allies**: bloccano la linea di visuale, impediscono il movimento, e forniscono protezione alle unità celate in quel terreno.

Alcuni tipi di terreno, come colline, ruscelli, paludi, foreste e laghi rendono difficile lo spostamento sul campo di battaglia. Vedi la tabella "Effetti del terreno" per un riassunto degli effetti del terreno.

Terreno dal costo doppio

Quando un Vehicle entra in un esagono collina o foresta, impiega due esagoni di movimento. Se un Vehicle può muoversi di 1 solo altro esagono in una fase, non può entrare nell'esagono collina o foresta.

Movimento minimo: Un Vehicle con speed 1 che si muove nella fase di movimento può spostarsi in un esagono collina o foresta anche se questo normalmente costerebbe due esagoni. Un Vehicle non beneficia di questa eccezione nella fase di assalto. Quanto entra in un esagono foresta, il Vehicle deve comunque riuscire un tiro di movimento (vedi sotto).

Tiro di movimento*TITOLO

Un'unità non può attraversare un ruscello senza riuscire un tiro di movimento. Allo stesso modo, un Vehicle non può entrare in un esagono foresta senza riuscire un tiro di movimento. Se si tira 4 o più sul tiro di movimento, ci si muove normalmente. Se si tira 3 o meno, il movimento si arresta nell'esagono che si stava lasciando.

Tiri di movimento multipli: Se entrare in un esagono richiede due tiri di movimento, l'unità deve riuscire entrambi. Un Vehicle che attraversa un ruscello per entrare in un esagono foresta deve riuscire due tiri di movimento. Il fallimento su di uno dei due tiri arresta l'unità nell'esagono che stava cercando di lasciare.

Tiri di movimento e fuoco difensivo: Cercare di lasciare un esagono e fallire non provoca fuoco difensivo anche se il successo lo farebbe.

Terreno invalicabile

I Vehicle non possono entrare in paludi e laghi. I Soldier non possono entrare nei laghi.

Strade

Se un'unità si sposta lungo una strada, ogni esagono conta solo come un esagono anche se il terreno prevalente nell'esagono avrebbe costo doppio. Un'unità non deve effettuare tiri di movimento quando si sposta lungo una strada anche se attraversa un ruscello o entra in una foresta. Un'unità che si sposta lungo una strada può entrare in un esagono di terreno invalicabile. Può uscire dall'esagono invalicabile solo lungo la strada.

Bonus della strada: Ogni fase, il primo esagono su cui un Vehicle si muove lungo la strada è gratuito. Non conta per il numero di esagoni per cui l'unità può spostarsi.

Copertura

Quando si attacca un'unità nemica che si trova su terreno difensivo, il giocatore in difesa può effettuare un tiro di copertura per cercare di limitare gli effetti dell'attacco.

Effettuare un tiro di copertura: Quando si attacca un'unità in un esagono foresta, collina, palude (solo Soldier) o paese, il giocatore in difesa può effettuare un tiro di copertura. Se il giocatore in difesa riesce il tiro di copertura, l'effetto dell'attacco è limitato alla destabilizzazione. Per riuscire in un tiro di copertura, il giocatore in difesa deve tirare 4 o più se il bersaglio è un Soldier, e 5 o più se è un Vehicle. Ogni singola unità attaccata mentre si trova su terreno difensivo deve effettuare un tiro di copertura separato ogni volta che viene attaccata.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Effetto di un tiro di copertura: Se l'avversario riesce in un tiro di copertura, allora l'effetto dell'attacco è limitato alla destabilizzazione. Se si ottiene la difesa del bersaglio o più, piazzare un segnalino Disrupted a faccia in giù sull'unità. Se l'unità ha già un segnalino Disrupted a faccia in giù, non piazzare un altro segnalino.

Bersaglio nello stesso esagono: Se l'unità in attacco è nello stesso esagono del bersaglio, il bersaglio subisce una penalità di -1 al tiro di copertura.

Copertura e fuoco difensivo: Un tiro di copertura riuscito contro fuoco difensivo nega l'attacco invece di limitarne gli effetti alla destabilizzazione.

Strade: Le strade non hanno effetto sulla copertura.

Tipi di terreno

I campi di battaglia del gioco di **Miniature di Axis & Allies** comprende esagoni sgombri, foreste, colline, paesi, paludi, laghi, ruscelli e strade.

Sgombro

Gli esagoni sgombri rappresentano campi aperti, praterie, pianure, o simili terreni aperti.

Gli esagoni sgombri non hanno effetto sul movimento o la linea di visuale e non forniscono copertura.

Foreste

Gli esagoni di foresta includono boschi, roveti, praterie folte.

Colline

Le colline comprendono colline ondulate, terreno brullo, pendii rocciosi o pietrosi e terreno di solito impervio.

Paludi

Questo tipo di terreno comprende acquitrini, paludi e altre aree fangose.

Strade

Possono essere di terreno, battute o pavimentate.

Paesi

Qualsiasi insieme di edifici potrebbe venir rappresentato da un esagono paese, dalle fattorie ai pittoreschi villaggi di Francia o Germania.

Ruscelli

Ruscelli posti sulla mappa rappresentano significativi ostacoli al movimento, piccoli fiumi che possono essere larghi dai 9 ai 12 metri e profondi dai 90 ai 150 centimetri.

Laghi

Questi esagoni rappresentano pozze o laghi profondi a sufficienza da impedire il passaggio di chiunque non abbia un'imbarcazione.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Effetti del terreno

Terreno	Movimento dei Vehicle	Movimento dei Soldier	Il Vehicle ha copertura?	Il Soldier ha copertura?	Blocca la linea di visuale?
Sgombro	Normale	Normale	No	No	No
Colline	Costo doppio	Normale	Su di un tiro di 5+	Su di un tiro di 4+	Sì
Foresta	Costo doppio, deve tirare 4+ per entrare	Normale	Su di un tiro di 5+	Su di un tiro di 4+	Sì
Paese	Normale	Normale	Su di un tiro di 5+	Su di un tiro di 4+	Sì
Palude	Non può entrare	Normale	-	Su di un tiro di 4+	No
Lago	Non può entrare	Non può entrare	-	-	No
Ruscello	Deve tirare 4+ per attraversare	Deve tirare 4+ per attraversare	No	No	No
Strada	Normale quando ci si muove lungo la strada, bonus di strada +1 una volta per fase	Normale	Come terreno base	Come terreno base	Come terreno base

Capacità speciali

Molte unità dispongono di capacità speciali.

Definizioni delle capacità speciali

La maggior parte delle capacità speciali sono definite sulle carte statistiche stesse. Quelle che richiedono più spiegazioni sono descritte nel glossario al termine di questo libro.

Dadi di attacco: Quando una capacità speciale conferisce un bonus o una penalità ad “ogni dado di attacco” il bonus o penalità si applica a ciascun tiro di dado. Ad esempio, un tiro per colpire di 4, 4, 3, 1 (due successi) diventa 5, 5, 4, 2 (tre successi) se un’unità riceve un bonus di +1 a ciascun dado di attacco.

Capacità speciali negative: Alcune capacità speciali sono svantaggi piuttosto che vantaggi.

Le capacità superano le regole: Quando una capacità speciale e una regola generale dicono cose diverse, la capacità speciale vince.

“Can’t” supera “Can”: A volte, una capacità dice che un’unità può fare qualcosa mentre un’altra capacità lo proibisce. Quando accade, la capacità che proibisce l’azione “vince”.

Alcune capacità speciali proibiscono le azioni permettendo ad un’unità di ignorare la copertura, segnalini colpito, o altri effetti. Se un attacco ignora la copertura, l’unità in difesa non può effettuare tiri di copertura.

Ad esempio, la capacità Bombardment del sIG 33 dice che “gli attacchi di questa unità ignorano la copertura” (che intende che le unità che attacca non possono effettuare tiri di copertura), mentre la capacità Forest Camouflage del Type 95 Ha-Go dice, “Mentre questa unità è in un esagono foresta, riesce automaticamente i tiri di copertura contro attacchi a lunga gittata”. In questo caso, se l’sIG 33 attacca un Ha-Go in un esagono foresta a lunga gittata, l’Ha-Go non potrebbe effettuare un tiro di copertura, anche se la capacità Forest Camouflage dice che può.

Azioni extra o addizionali: Alcune capacità speciali permettono ad un’unità di effettuare attacchi addizionali, spostarsi esagoni extra, o fare altre cose. Completare queste azioni extra come parte dell’attivazione dell’unità. Non si possono risparmiare queste azioni extra per utilizzarle in un’altra parte del turno.

Le capacità speciali dallo stesso nome non si sommano: Ad esempio, se due comandanti con la stessa capacità del comandante chiamata Tally-Ho! Possono fornire un bonus alla speed di un solo Soldier, utilizzare solo uno dei due bonus del comandante invece che entrambi.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Capacità del comandante

Le capacità del comandante sono un tipo di capacità speciale. Di solito influenzano gli altri Soldier così come il comandante stesso.

Le capacità del comandante influenzano i comandanti: La capacità di un comandante influenza gli altri comandanti così come i non comandanti. Le capacità del comandante può influenzare il comandante stesso.

Capacità del comandante e destabilizzazione: Le capacità del comandante di un comandante destabilizzato non funzionano.

Scenari

Quando si gioca una partita con le **Miniature di Axis & Allies**, i giocatori possono accordarsi su di uno dei seguenti scenari. Si può giocare con qualsiasi esercito, mappa e condizioni di vittoria su cui ci si accorda.

Scenario standard

È lo scenario di battaglia base. Il giocatore forma un esercito e combatte contro un altro giocatore che dispone del proprio.

Eserciti: In una battaglia, un giocatore forma un esercito dell'Asse, e l'altro giocatore forma un esercito Alleato. Si possono spendere fino a 100 punti per formare un esercito. Ogni unità ha un costo sulla sua base e sulla carta statistiche. L'esercito non può avere più di 15 unità.

La faccia di una carta statistiche indica se l'unità appartiene all'Asse o agli Alleati: le unità dell'Asse hanno carte statistiche grigie, le unità Alleate hanno carte statistiche verdi.

Mappa di battaglia: Tirare un dado, e disporre le sezioni di mappa sulla corrispondente configurazione della mappa di battaglia

Disposizione: Lanciare una moneta. Il vincitore decide chi sarà il primo giocatore e chi il secondo.

Il primo giocatore sceglie un'estremità della mappa di battaglia e dispone il suo esercito lì. Si possono disporre le proprie unità in qualsiasi punto entro cinque esagoni dalla propria estremità della mappa di battaglia (i mezzi esagoni non sono considerati). Si possono disporre le proprie unità su terreno impervio, ma non si possono disporre unità in esagono in cui non possono entrare, come Vehicle in esagoni palude. Poi starà al secondo giocatore disporre il suo esercito sull'altro lato della mappa di battaglia.

Inizia il gioco! Seguire la "Sequenza di gioco".

Alla fine del turno 7, il giocatore che controlla l'obiettivo vince il gioco.

Tenere traccia dei turni. Si controlla l'obiettivo se si è l'unico giocatore con un'unità adiacente ad esso.

Se nessuno dei giocatori è il vincitore al turno 7, continuare a giocare. Al termine di ciascun turno, controllare se uno dei due giocatori controlla l'obiettivo. Un giocatore che controlla l'obiettivo al termine di un turno vince la partita.

Se nessuno dei giocatori ha vinto per la fine del turno 10, contare il valore in punti delle unità sulla mappa di battaglia. Il giocatore le cui unità valgono più punti è il vincitore.

Se si è ancora pari, giocare fino a che un turno termina con un giocatore che controlla l'obiettivo o con un giocatore con più punti.

Scenario di assalto

Questo scenario ricrea un tipico assalto, in cui il difensore ha meno unità dell'attaccante ma non deve occupare territorio: tutto ciò che il difensore deve fare è guadagnare tempo.

Eserciti: Decide quale sarà il giocatore in attacco e quale quello in difesa. L'attaccante forma un esercito composto di 120 punti di unità. Il difensore occupa lo spazio opposto, formando un esercito composto di 80 punti di unità. Entrambi gli eserciti hanno il normale limite di 15 unità.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Mapa di battaglia: Il difensore sceglie la configurazione della mappa di battaglia. Il difensore sceglie anche un esagono come l'esagono obiettivo. Quell'esagono non può trovarsi adiacente al margine della mappa di battaglia o ad un mezzo esagono. Porre il segnalino obiettivo in quell'esagono.

Disposizione: Il difensore sceglie quale margine della mappa di battaglia difendere e schiera per primo le sue unità. Il difensore dispone le unità in qualsiasi punto delle due sezioni di mappa della sua metà del campo di battaglia. Poi, l'attaccante dispone le sue unità entro cinque esagoni dal suo margine della mappa (i mezzi esagoni non contano). Si possono disporre le unità su terreno impervio, ma non in esagoni in cui non possono entrare, come i Vehicle su esagoni palude.

Vittoria: L'attaccante vince se controlla l'obiettivo al termine del turno 10.

Costruire i propri scenari

Si possono creare dei propri scenari per riflettere particolari campagne o scontri. Ad esempio, si potrebbe costruire uno scenario che pone l'Unione Sovietica contro il Giappone, basato sull'invasione russa della Manciuria nel 1945. O sviluppare uno scenario nel Nord Africa del 1941 che pone il Regno Unito contro Germania e Italia.

Limiti storici degli eserciti

Quando si progetta uno scenario, si può decidere se applicare o meno i limiti storici dell'esercito. Storicamente, le unità tedesche e giapponesi non hanno mai operato assieme. Allo stesso modo, le unità degli Stati Uniti non hanno mai combattuto al fianco delle unità sovietiche. Se si vogliono applicare i limiti storici degli eserciti, applicare le seguenti restrizioni alla formazione dell'esercito.

- Unità tedesche e italiane possono far parte dello stesso esercito.
- Le unità sovietiche non possono far parte di un esercito con altre nazionalità.
- Le unità giapponesi non possono far parte di un esercito con altre nazionalità.
- Le unità degli Stati Uniti, Regno Unito e Francia possono far parte dello stesso esercito.

Restrizioni di anno

Si possono limitare la formazione di un esercito specificando l'anno dello scenario. Ad esempio, se si sceglie l'anno 1942, allora sono legali solo unità introdotte nel 1942.

Glossario

Questo glossario spiega i termini di gioco e le capacità speciali chiave che compaiono sulle carte statistiche.

adjacent (adiacente): Ad un esagono di distanza o nello stesso esagono.

Allied (Alleato): Unità che combattono in un esercito Alleato (di solito per gli Stati Uniti, il Regno Unito, Francia o Unione Sovietica).

antitank gun (cannone anticarro): Un cannone su ruote ad alta velocità progettato per affrontare veicoli corazzati nemici.

army (esercito): Un gruppo di unità che combatte per uno dei giocatori nella battaglia.

assault gun (cannone d'assalto): Un veicolo corazzato con un howitzer per affrontare roccaforti nemiche, bunker e altre fortificazioni.

attack (attacco): Un'unità può attaccare un'unità nemica nella fase di assalto o con fuoco difensivo. Quando si attacca, si tira un numero di dadi uguali al valore di attacco dell'unità in attacco contro il tipo corrispondente di bersaglio a quella gittata. I tiri di 4 o più sono successi. Se il numero di successi tirati è uguale o superiore al valore di difesa del bersaglio, si colpisce il bersaglio.

attack value (valore di attacco): Il numero di dadi che un'unità tira quando spara contro un'unità nemica. I valori di attacco sono divisi in anti-Vehicle e anti-Soldier, e ancora divisi in gittata corta, media e lunga.

Axis (Asse): Unità che combattono in un esercito dell'Asse (di solito della Germania, Italia o Giappone).

battle map (mappa di battaglia): L'area di gioco su cui si svolge la partita. La mappa di battaglia consiste di quattro sezioni di mappa.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Blast (Esplosione) (capacità speciale): Quando un'unità con questa capacità attacca, effettua un attacco separato contro ciascun'unità nell'esagono bersaglio. Le unità amiche nell'esagono vengono anch'esse colpite. Tirare gli attacchi contro ogni unità separatamente. Se i bersagli sono su terreno difensivo, il difensore effettuare tiri di copertura separati. Un'unità con questa capacità la impiega anche quando effettua attacchi di fuoco difensivo.

Bridge Demolition (Demolizione Ponti) (capacità speciale): Invece di muoversi o attaccare nella sua fase di assalto, un'unità con questa capacità può tentare di distruggere un ponte nel suo esagono. Se il ponte viene distrutto, le unità devono effettuare tiri di movimento per attraversare il ruscello che attraversava. La strada viene considerata "interrotta" in questo punto.

commander ability (capacità del comandante): Il bonus speciale o vantaggio conferito da un comandante. Alcune capacità del comandante hanno una gittata limitata.

I bonus duplicati delle capacità del comandante non sono cumulativi. Una singola unità può beneficiare di qualsiasi numero di effetti del comandante allo stesso tempo, ma se più di uno conferisce un bonus allo stesso tiro o statistica, solo il bonus più alto si applica.

Le capacità del comandante di un comandante non funzionano quando il comandante è destabilizzato.

cover (copertura): Un'unità situata in un esagono con terreno difensivo ottiene copertura. Quando si attacca un'unità che ha copertura, il difensore può effettuare un tiro di copertura per limitare l'effetto dell'attacco.

cover roll (tiro di copertura): Il tiro di un'unità su terreno difensivo quando attaccata. Se l'unità in difesa riesce il suo tiro di copertura, l'attacco è limitato alla destabilizzazione per gli attacchi regolari e negato per gli attacchi di fuoco difensivo. I Vehicle riescono con 5 o più e i Soldier riescono con 4 o più. Se l'unità in attacco è nello stesso esagono del bersaglio, il bersaglio subisce una penalità di -1 al tiro di copertura.

damaged (danneggiato): Un Vehicle che riceve due colpi simultanei ottiene un segnalino a faccia in giù Damaged così come un segnalino a faccia in giù Disrupted. Quando i segnalini colpiti vengono girati durante la fase delle perdite, un Vehicle con un segnalino a faccia in su Damaged diventa "danneggiato".

Un Vehicle danneggiato vede speed e defense (frontale e posteriore) ridotti di 1. Un Vehicle danneggiato subisce una penalità di -1 a ciascuna dado di attacco. Se un Vehicle danneggiato riceverebbe un altro segnalino Damaged, riceve invece un segnalino Destroyed.

Le penalità all'attacco e difesa per la destabilizzazione e danno non si sommano. Un Vehicle che viene sia distrutto che danneggiato ha comunque una penalità di -1 ai dadi di attacco e alla difesa.

I Soldier non vengono danneggiati: due colpi simultanei risultano in un segnalino Destroyed a faccia in giù.

defense (difesa): La resistenza di un'unità all'attacco. Se il numero di successi ottenuti da un'unità in attacco è uguale alla defense dell'unità in difesa, l'unità subisce un colpo e di solito ottiene un segnalino Disrupted.

Se il numero di successi ottenuto da un'unità in attacco è superiore alla defense del bersaglio, l'unità subisce due colpi. Due colpi risultano di solito in un segnalino Damaged a faccia in giù per un Vehicle, un segnalino a faccia in giù Destroyed per un Soldier, o un segnalino a faccia in giù Destroyed per un Vehicle danneggiato.

Se il numero di successi ottenuto è uguale o superiore al doppio della defense, l'unità subisce tre colpi e ottiene un segnalino Destroyed.

Alcuni Vehicle hanno due valore di defense separati da una sbarra [/]. Il primo valore è la defense frontale e il secondo numero è la defense posteriore del Vehicle.

defensive fire (fuoco difensivo): Un attacco immediato e gratuito che un'unità provoca se si muove da un esagono adiacente ad un'unità nemica in un altro esagono anch'esso adiacente a quel nemico. Gli effetti del fuoco difensivo vengono risolti immediatamente. Se un'unità viene colpita da un attacco di fuoco difensivo, riceve un segnalino Disrupted a faccia in su che ha immediatamente effetto. Se un movimento provoca più di un attacco di fuoco difensivo, determinare i risultati degli attacchi uno alla volta.

Gli attaccanti possono attaccare l'unità in movimento prima che lasci il primo esagono o dopo che è arrivata nel secondo. Se più di un'unità può effettuare un attacco di fuoco difensivo, quelle unità che attaccano l'unità in movimento mentre è nel suo esagono originale attaccano per prime. Se l'unità in movimento viene arrestata nel suo esagono, nel caso venisse destabilizzata, allora i nemici non possono attaccarla nell'esagono successivo: non ci è mai arrivata.

I Soldier non provoca fuoco difensivo dai Vehicle.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

defensive terrain (terreno difensivo): Terreno che conferisce copertura, come foreste, colline, paludi e paesi. Un'unità attaccata mentre è su terreno difensivo può effettuare un tiro di copertura per limitare l'effetto degli attacchi alla destabilizzazione, o negarlo interamente se è un attacco di fuoco difensivo.

destroyed (distrutto): Un Vehicle che riceve tre o più colpi simultanei riceve un segnalino Destroyed. Un Soldier che riceve due o più colpi simultanei riceve un segnalino Destroyed. Se un Vehicle danneggiato riceverebbe un altro segnalino Damaged, riceve invece un segnalino Destroyed.

Quando i segnalini colpiti vengono rigirati durante la fase delle perdite, rimuovere tutte le unità con segnalini Destroyed dalla mappa di battaglia.

disrupted (destabilizzato): Il primo segnalino colpito simultaneo che un'unità riceve durante la fase di assalto di un avversario è un segnalino Disrupted a faccia in giù. I segnalini colpiti vengono voltati a faccia in su nella fase delle perdite. Se un'unità viene colpita da un attacco di fuoco difensivo durante la sua fase di movimento, riceve un segnalino Disrupted a faccia in su. Se un'unità ha un segnalino Disrupted a faccia in su, è considerata destabilizzata.

Un'unità destabilizzata è immobilizzata, confusa o in genere disorganizzata dagli effetti del fuoco nemico. Un'unità destabilizzata non può muoversi, subisce una penalità di -1 a ciascun dado di attacco, e subisce una penalità di -1 alla difesa.

I dadi di attacco e le penalità alla difesa non sono cumulativi con gli effetti dell'essere danneggiati. La destabilizzazione termina all'inizio della successiva fase delle perdite.

double-cost terrain (terreno a costo doppio): Il terreno impervio da attraversare per i Vehicle, come foreste e colline. Quando un Vehicle entra in un esagono collina o foresta, questo viene considerato due esagoni di movimento. (Se un Vehicle cerca di entrare in un esagono foresta, deve effettuare anche un tiro di movimento).

enemy (nemico): Nell'esercito dell'avversario.

facing (fronte): Un Vehicle con due valori di difesa ha un "fronte" e un "retro". Gli attacchi da qualsiasi punto in fronte al Vehicle sono effettuati contro la sua difesa frontale. Gli attacchi da dietro il Vehicle, dalla sua destra o sinistra, o dallo stesso esagono sono effettuati contro la sua difesa posteriore.

friendly (amico): Nel proprio esercito.

hex (esagono): Uno spazio di sei lati sulla mappa di battaglia.

hit (colpito): Un attacco riuscito infligge uno o più colpi ad un'unità. I segnalini colpiti vengono piazzati a faccia in giù vicino all'unità colpita e poi rivoltati durante la fase delle perdite. I colpi dal fuoco difensivo, invece, vengono applicati immediatamente.

hit counters (segnalini colpiti): Segnalini di cartoncino che indicano destabilizzazione, danno e distruzione. Normalmente, il primo segnalino colpito che un'unità riceve nella fase di assalto è un segnalino Disrupted. La seconda è un segnalino Destroyed (per i Soldier) o un segnalino Damaged (per i Vehicle). Il terzo è un segnalino Destroyed (per i Vehicle).

ignore (ignora): Alcune capacità speciali permettono ad un'unità di ignorare la copertura, segnalini colpiti o altri effetti. Se un attacco ignora la copertura, l'unità in difesa non riceve un tiro di copertura. Se un'unità ignora un segnalino colpito, trattare quel segnalino come se non ci fosse.

immediate (immediato): Un effetto immediato avviene subito. I risultati di combattimento immediati non aspettano la fase delle perdite per entrare in effetto.

Il fuoco difensivo viene risolto immediatamente. I colpi da più di un'unità che effettuano un attacco di fuoco difensivo allo stesso momento non sono simultanei.

initiative roll (tiro di iniziativa): Un tiro di dado all'inizio del turno per determinare che sia il primo giocatore e chi il secondo per quel turno. Ogni giocatore tira due dadi e somma il miglior bonus di iniziativa di qualsiasi comandante nel suo esercito. Il miglior totale inizia: i pareggi vanno all'esercito con il miglior bonus dell'iniziativa del comandante (ritirare se ancora in parità). Il giocatore che vince l'iniziativa decide qual è il giocatore che agisce per primo in quel turno.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

line of sight (linea di visuale): Un'unità può attaccare un'unità nemica solo se ha linea di visuale su quell'unità. Due unità hanno linea di visuale tra di loro se una linea immaginaria tra i centri dell'esagono di ciascuna unità non attraversa nessun esagono con paesi, colline o foresta. Se la linea di visuale corre esattamente lungo il margine di un esagono di terreno che bloccherebbe la linea di visuale, quell'esagono non blocca la linea di visuale. Ignorare l'esagono dell'attaccante e del bersaglio.

movement roll (tiro di movimento): Qualsiasi unità che cerchi di attraversare un ruscello, e i Vehicle (ma non i Soldier) che cerchino di entrare in un esagono foresta, deve riuscire un tiro di movimento per farlo. Un tiro di movimento è il tiro di un dado; se il dado ottiene 4 o più, l'unità riesce. Altrimenti l'unità non riesce ad entrare nell'esagono o attraversare il ruscello e si arresta nel suo attuale esagono.

phase (fase): Un passo o segmento del turno. Il turno è diviso in fase di iniziativa, fase di movimento, fase di assalto e fase delle perdite.

road bonus (bonus di strada): Ogni fase, il primo esagono che un Vehicle percorre lungo una strada è gratuito. Non conta per il numero di esagoni che l'unità può percorrere.

simultaneous hits (colpi simultanei): Tutti i colpi da un singolo attacco e tutti i colpi provocati da attacchi normali nella fase di assalto sono simultanei. I colpi dal fuoco difensivo non sono simultanei.

Ad esempio, supporre che due unità nemiche sparino al proprio Soldier durante la fase di assalto dell'avversario. L'unità del primo nemico colpisce, quindi piazza un segnalino Disrupted a faccia in giù vicino al Soldier. Anche il secondo nemico attacca il Soldier. Il Soldier ancora non subisce la penalità di -1 alla difesa per l'essere destabilizzato perché i due attacchi sono considerati simultanei. Se anche il secondo attaccante colpisce, è il secondo colpo simultaneo contro il Soldier. Il secondo segnalino colpito è un segnalino Destroyed a faccia in giù, proprio come se i due colpi provenissero da un singolo attacco. Durante la fase delle perdite, l'unità verrà distrutta.

Soldier (Soldato): Un'unità composta principalmente da soldati appiedati, possibilmente equipaggiati con un'arma come un howitzer o cannone anticarro. Nel testo delle regole, un'unità del genere è chiamata "Soldier" anche se l'unità rappresenta più individui singoli.

stackin limit (limite di cumulabilità): Ogni esagono può contenere fino a due unità per ogni esercito. Solo una di queste quattro unità può essere un Vehicle.

subtype (sottotipo): Un descrittore che fa parte del tipo dell'unità, come Tank in Vehicle – Tank.

tank (carrarmato): Un veicolo corazzato da combattimento, di solito armato con un cannone o una o più mitragliatrici.

tank destroyer (distruttore di carri): Un veicolo corazzato da combattimento, di solito armato con un cannone anticarro ad alta velocità. I distruttori di carri sono spesso corazzati in maniera più leggera ma sono più rapidi dei carri.

transport (trasporto) (capacità speciale): Un Vehicle con questa capacità può trasportare un Soldier. Un Soldier nello stesso esagono di questo Vehicle può spostarsi nella fase di movimento "imbarcarvi", e un Soldier che inizia la sua fase di movimento a bordo può utilizzare il suo spostamento nella fase di movimento per "smontare". Ad esempio, in un turno, un Vehicle di trasporto potrebbe entrare in un esagono di un Soldier e il Soldier potrebbe salirvi sopra. Poi, durante il turno successivo, il Vehicle potrebbe muoversi e poi il Soldier smontare. Quando un'unità Soldier è a bordo, non può muoversi, sparare o difendersi: si affida interamente al Vehicle che la trasporta.

Se il Vehicle di trasporto viene distrutto, anche tutti i Soldier sull'unità sono distrutti. Se il Vehicle di trasporto viene destabilizzato o danneggiato, i Soldier al suo interno non subiscono alcun effetto.

Si può iniziare la partita con un Soldier già montato su di un Vehicle di trasporto.

Un Soldier su di un Vehicle di trasporto non conta per il limite della cumulabilità. Se smontare infrange il limite della cumulabilità, l'avversario sceglie la posizione del Soldier che non entra tra gli esagoni legali più vicini.

I Vehicle di trasporto non possono portare Soldier con il sottotipo "Artillery".

type (tipo): Una caratteristica base di un'unità, che indica se è considerata un Soldier o un Vehicle. Il tipo di un'unità determina se le unità nemiche che le sparano contro usano i loro valori di attacco anti-Soldier o anti-Vehicle.

unit (unità): Un veicolo, squadra, team o individuo rappresentato da una singola miniatura.

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Vehicle (Veicolo): Un'unità composta da un singolo veicolo come una jeep, halftrack o carrarmato.

Vedi illustrazione a pag. 32 del manuale in inglese

Name = Nome

Nationality = Nazionalità

Type = Tipo

Speed = Velocità

Il numero di esagoni di cui l'unità può spostarsi. Dato che un'unità può spostarsi nella fase di movimento e scegliere di muoversi di nuovo nella fase di assalto, l'unità può in realtà muoversi il doppio di questa distanza in un singolo turno.

Defense = Difesa

Il numero di successi che un attaccante necessita di tirare per colpire questa unità.

Alcuni Vehicle hanno due numeri di defense separati da una sbarra: il primo numero (difesa frontale) si applica agli attacchi frontali e il secondo numero (difesa posteriore) si applica agli altri attacchi.

Special Abilities = Capacità speciali

(Se presente) Forze e debolezze speciali.

Cost = Costo

Le unità più potenti hanno un costo più elevato.

Year = Anno

Attacks vs. Soldiers = Attacchi contro Soldati

Il numero di dadi di attacco che questa unità tira negli attacchi contro i Soldier. L'unità ha un valore per la gittata corta (nello stesso esagono o ad 1 esagono), gittata media (2-4 esagoni), e gittata lunga (5-8 esagoni). Ogni dado di attacco che ottiene 4 o più è un successo.

vs. Vehicles = contro Veicoli

Come Attacchi contro Soldati, ma utilizzati per gli attacchi contro i Vehicle.

Sketch = Immagine

Flavor Text = Testo descrittivo

Alcune carte statistiche comprendono una breve descrizione della storia dell'unità o alcune specifiche. Questa informazione segue le capacità speciali dell'unità.

Set Icon = Icona del Set

Collector Number = Numero di Collezione

Rarity = Rarità

Nationality = Nazionalità

Cost = Costo

Name = Nome

common = comune

uncommon = non comune

rare = raro

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Abilità Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Additional Hull-Mounted Cannon	Nella tua fase di assalto questa unità può fare un attacco extra con le statistiche 12/10/8. il bersaglio di questo attacco deve essere un Veicolo posto nell'arco frontale dell'unità	AVRE	Questa unità ignora gli ostacoli. Distrugge ogni ostacolo che attraversa, distrugge ogni ostacolo nell'esagono in cui entra
Agility	Negli attacchi contro altri Aerei il raggio corto diventa 0-2 esagoni e il raggio medio 3-5 esagoni	Banzai Charge	Nella tua fase di assalto i soldati amici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità possono muovere in un esagono con un'unità nemica e attaccare. Per questo attacco ottengono un +1 ai tiri per colpire
Aircraft	L'Aereo viene piazzato durante la fase Aerea e attacca durante la fase Attacchi-Aerei. Le unità che attaccano gli Aerei usano le loro statistiche contro i Soldati e hanno un -1 sui tiri per colpire	Barbed Wire	Questo ostacolo è piazzato sulla linea di confine tra 2 esagoni. Un Soldato deve effettuare un tiro movimento per superare questo ostacolo
All Guns Blazing	Dopo che questa unità ha attaccato durante la fase di Assalto può fare un extra attacco contro un soldato	Battlefield Awareness	Questa unità può effettuare Fuoco-difensivo contro Veicoli che si allontanano partendo da un esagono adiacente ad essa
Amphibious	Questa unità può attraversare i fiumi senza fare il tiro per il movimento. Inoltre può entrare negli esagoni acqua come fossero esagoni dal costo di movimento doppio	Blast	Quando questa unità attacca fai un tiro di dadi separato per ogni unità nell'esagono bersaglio (incluse le unità amiche)
Angriff	Durante la fase di assalto i Soldati amici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità possono muovere in un esagono contenente unità nemiche e attaccare con +1 sui tiri per colpire	Bombardment	Gli attacchi di questa unità non permettono il tiro di copertura
Anti-air	Questa unità ignora la penalità di -1 al tiro per colpire gli Aerei. Se un Aereo è piazzato adiacente a questa unità si può effettuare un Fuoco-difensivo contro l'Aereo.	Bravado 2	Questa unità lancia 2 dadi extra quando tira per colpire se durante la partita non è ancora stata distrutta nessuna delle unità amiche
Armor-Piercing Rounds	Una volta per Battaglia prima di effettuare un attacco contro un Veicolo puoi dichiarare di usare questa abilità. Se l'unità riesce a ottenere 2 colpito contro il veicolo mentre usa l'abilità invece di danneggiare il veicolo lo distrugge	Bravery Enforcement	All'inizio della tua fase assalto puoi uccidere un Soldato amico che si trova in un esagono adiacente a questa unità. Se lo fai gli altri soldati amici che si trovano adiacenti a questa unità ottengono un +1 ai tiri per colpire durante questa fase

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Bridge Demolition	Durante la fase di assalto questa unità può muovere provare a distruggere un ponte nell'esagono in cui si trova invece di attaccare o muovere. Tira un dado con un risultato di 4 o più il ponte è distrutto	Commander Hunter	Questa unità tira 2 dadi extra quando attacca un Comandante
Brushcutters	Questa unità può entrare in un esagono foresta senza effettuare il tiro movimento	Complexity	Se questa unità fallisce un tiro per il movimento non potrà muovere per il resto del gioco
Camouflaged	Fino a quando non muove o attacca questa unità non può essere attaccata da nemici a medio o lungo raggio	Covering Fire	I Soldati attaccati in questo turno da questa unità per questo turno non possono attaccare
Chatting on the Radio	Questa unità non può muovere durante la fase di assalto	Crack Shot	Questa unità ottiene un +1 ai tiri per colpire
Close Assault 6	Questa unità ha un valore di attacco 6 contro i Veicoli nello stesso esagono. Questo attacco ignora la copertura.	Defensive Preparation	Le Artiglierie amiche che si trovano in esagoni adiacenti a questa unità guadagnano un bonus di +1/+1 alla difesa
Collapsible Screen	Mentre questa unità si trova in un esagono acqua non può attaccare	Determined Charge	Questa unità non termina immediatamente il suo movimento quando viene colpita e distrutta da un fuoco-difensivo
Command Dependent	Durante la fase movimento questa unità non può muovere a meno che non inizi il suo movimento da un esagono adiacente ad un Comandante amico	Double Shot	Questa unità può effettuare 2 attacchi durante la fase di assalto. Quando effettua un Fuoco-difensivo spara due volte contro l'unità che lo ha provocato
Commander Abilities: initiative +3	Questa unità fornisce un bonus di +3 al tiro iniziativa	Dug In	Questa unità non può muoversi né essere trasportata con l'abilità trasport

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Elan	I Soldati amici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità ottengono un bonus +1/+1 alla difesa contro il fuoco-difensivo	Extra Hull-Mounted Cannon	Durante la tua fase di assalto questa unità può fare un attacco extra con le statistiche 8/7/5. Il bersaglio può essere un Soldato o un Veicolo ma deve trovarsi sul fronte
Elusive	Mentre questa unità si trova in un esagono foresta o palude aggiunge un +1/+1 al valore di difesa	Fanatic	Questa unità ignora i Distrupted a faccia in su
Endurance	Ogni volta che questa unità riceve un segnalino Destroyed tira un dado, con un risultato di 5 o più rimuovi il segnalino Destroyed	Fighting Platform	Un soldato portato da questa unità può attaccare durante la fase Assalto se questa unità non si è mossa durante la stessa fase Assalto
Enhanced Range 16	Per questa unità il raggio di sparo lungo è aumentato a 5-16 esagoni	Fixed Howitzer	Questa unità può attaccare solo nell'arco frontale
Entrenched	Fino a quando non muove questa unità aggiunge un +1/+1 al valore di difesa	Fixed Rear Gun	Questa unità può attaccare Veicoli solo nell'arco frontale
Excellent Suspension	Questa unità può muovere attraverso gli esagoni collina come se fossero terreno sgombro	Flamethrower	Quando tira per colpire a corto raggio nega il tiro copertura. Se durante un attacco a corto raggio escono tre o più 6 il bersaglio è immediatamente distrutto e tolto dalla mappa.
Expert Will	All'inizio della tua fase movimento rimuovi tutti i segnalini Distrupted dai Soldati amici che si trovano adiacenti a questa unità	Flanking Attack	Questa unità tira 1 dado per colpire extra quando attacca il retro di un Veicolo
Extended Range 12	Per questa unità il raggio di sparo lungo contro i Veicoli è aumentato a 5-12 esagoni	Forest Camouflage	Mentre questa unità si trova in un esagono foresta i tiri copertura contro attacchi da lunga gittata riescono automaticamente

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Forest Runner	Questa unità può entrare in un esagono foresta senza effettuare il tiro movimento	Hand to Hand 12	Questa unità ha un valore di attacco 12 contro i Soldati nello stesso esagono. Questo attacco ignora la copertura.
Fortification	Durante lo schieramento iniziale le Fortificazioni vengono piazzate da entrambi i giocatori prima delle unità. Possono essere piazzate in un qualunque esagono non adiacente all'obbiettivo. Non contano per il numero massimo di unità nell'esagono	Hard Charger	Alla fine della fase Movimento rimuovi i segnalini Distrupted a faccia in su da questa unità
German Hero	Questa unità non viene piazzata durante lo schieramento di partenza. All'inizio di una qualunque delle tue fasi di movimento puoi schierare questa unità in un esagono che contiene un Soldato Tedesco amico. Questa unità ignora i Distrupted a faccia in su	Hard to Spot	Questa unità ottiene un +1 ai tiri di copertura
Gliderborne	Durante il piazzamento iniziale puoi mettere questa unità in un qualunque esagono non occupato e fuori dalla zona di schieramento avversaria	Headshot	Un volta a partita, invece di attaccare un Veicolo si possono tirare 6 dadi. Se si ottengono 3 o più successi metti immediatamente un segnalino Distrupted a faccia in su sul Veicolo. Questo segnalino non verrà rimosso all'inizio della prossima fase Perdite
Guard Crew	Dopo che questa unità ha tirato per colpire può ritirare un dado che ha ottenuto un 1	Heavy Gun	Questa unità è considerata come un Veicolo per il conto delle unità nell'esagono
Gun Crew Hunter	Questa unità tira 2 dadi extra quando attacca Artiglierie	Heavy Transport	Questa unità ha l'abilità trasporto ma può trasportare due Soldati e non ha la restrizione sulle artiglierie. (Un soldato amico può imbarcarsi o sbarcare invece di muoversi durante la fase movimento)
Gun Transport	Questa unità usa l'abilità trasporto senza la restrizione per quanto riguarda le artiglierie	High Gear 2	Se questa unità compie il suo intero movimento su strada aggiunge +2 alla sua velocità
Gung Ho	Questa unità riceve un +1 ai tiri per colpire quando effettua fuoco-difensivo	Highly Flammable	Quando questa unità riceve un segnalino Danno tira un dado. Se il risultato del dado è 3 o più distruggi immediatamente l'unità

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Hulking Mass	Questa unità ignora il primo segnalino Danno che riceve nella partita	Lack of Determination	Se questa unità riceve un segnalino Distructed a faccia in su è immediatamente distrutta
Improve Accuracy	I Soldati amici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità aumentano il raggio medio a 2-6 esagoni	Large	Questa unità è considerata come un Veicolo per il conto delle unità nell'esagono
Improved Indirect Fire	Se un'unità americana amica si trova entro 4 esagoni da un Soldato nemico e ha la linea di vista, allora questa unità può attaccare quel Soldato nemico ignorando la propria linea di vista	Large Silhouette	Questa unità ha un -1 ai tiri di copertura
Improvisation	Se un Soldato o un Veicolo vengono distrutti nello stesso esagono di questa unità, fino a quando rimane nell'esagono questa unità può usare i valori di attacco dell'unità distrutta	Limited Range 2	Questa unità può attaccare Soldati solo a 2 esagoni di distanza o meno
Inaccurate 1	Questa unità prende un -1 ad ogni tiro per colpire	Mechanized Tactics	Alla fine della fase Movimento questa unità può sbarcare da un trasporto
Indirect Fire	Se uno Spotter amico è entro 4 esagoni da un nemico e ha la linea di vista, allora questa unità può attaccare quel nemico ignorando la propria linea di vista	Minefield	Ogni volta che un'unità entra in un esagono con questo ostacolo il controllore dell'unità tira un dado. Con un risultato di 3 o meno metti un segnalino Distructed a faccia in su all'unità
Intimidation	I soldati nemici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità hanno un -1 ai tiri per colpire	No Turret	Questa unità può attaccare Veicoli solo nell'arco frontale
Japanese Hero	Questa unità non viene piazzata durante lo schieramento di partenza. All'inizio di una qualunque delle tue fasi di movimento puoi schierare questa unità in un esagono che contiene un Soldato Giapponese amico. Questa unità ignora i Distructed a faccia in su	Open Back	Le unità nemiche possono usare le loro statistiche contro i Soldati quando sparano sul retro di questa unità

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Overheat	Se questa unità tira tre o più 1 durante un singolo attacco riceve immediatamente un segnalino Distrupted a faccia in su. Questo segnalino non viene rimosso all'inizio della successiva fase delle perdite	Poor Suspension	Questa unità non può entrare in un esagono collina se non usa una strada
Overlapping Fire	Questa unità può effettuare attacchi di fuoco difensivo contro i Soldati	Prone to Breakdown	Questa unità non può muovere se è damaged
Overrun	Una volta per fase , quando questa unità muove in un esagono puoi mettere un distrupted a un Soldato che si trova in quell'esagono	Rapid Fire	Nella fase di assalto questa unità può fare un attacco extra. Se durante l'attacco extra tira almeno un 1 allora metti sull'unità un segnalino Distrupted a faccia in su. Non verrà rimosso all'inizio della successiva fase delle perdite
Paratrooper	Questa unità non viene piazzata durante lo schieramento di partenza. Alla fine di una qualunque delle tue fasi di movimento puoi schierare questa unità in un qualsiasi esagono della mappa che non sia adiacente ad un nemico. Durante questa fase non può muovere	Relocate 2	Questa unità può muovere di 2 esagoni durante la fase di assalto
Paratrooper Commander	I Paracadutisti amici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità tirano un dado extra quando attaccano	Restricted Range 2	Questa unità può attaccare unità nemiche solo a distanza 2 o meno
Partisan	Durante la fase di schieramento puoi piazzare questa unità in un qualunque esagono libero a bordo mappa	Rocket Salvo	Una volta durante la partita, invece di attaccare puoi usare questa abilità. Se lo fai scegli un bersaglio valido e poi effettua un attacco con 10 dadi per ogni Soldato adiacente al bersaglio e un attacco con 5 dadi per ogni Veicolo adiacente al bersaglio
Pillbox	Questo ostacolo può contenere un Soldato. Il Soldato nascosto in questo Ostacolo guadagna un +1 ai tiri copertura	Rockets 8	Una volta per partita, invece di attaccare dichiara l'uso di questa abilità. Se lo fai tira 8 dadi per colpire un qualsiasi bersaglio entro 4 esagoni
Pinpointer	I nemici che vengono attaccati da Soldati amici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità ricevono un -1 ai tiri di copertura	Ruthless	Questa Unità ottiene un +1 per colpire unità con Distrupted o Damaged

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Seasoned Crew	Le unità che vengono attaccate da questa hanno un -1 ai tiri di copertura per gli attacchi subiti	Stalwart	I soldati amici che si trovano in un esagono adiacente a questa unità ottengono un bonus +1 ai tiri per colpire quando effettuano il fuoco-difensivo
Shrapnel 2	Ogni successo nei tiri per colpire di questa unità contro i Soldati contano doppio	Stars and Stripes	Questa unità tira 1 dado per colpire extra quando è in un esagono adiacente ad un Comandante amico
Slow	Gli Aerei nemici hanno +1 per colpire questa Unità	Steely Resolve 2	Un attacco contro questa unità deve superare di 2 o più il valore di difesa per realizzare 2 colpi
Smoke Screen	Un volta a partita, alla fine della tua fase movimento puoi mettere uno schermo fumogeno nell'esagono di questa unità. Questo schermo blocca la linea di vista in entrata e in uscita dall'esagono e pure all'interno dello stesso. Rimuovi lo schermo alla fine del turno	Strafe	Dopo che questa unità ha attaccato un Soldato durante la fase di Attacco-Aereo, può fare un extra attacco contro un altro Soldato che si trova in un esagono adiacente al primo bersaglio
Soviet Hero	Questa unità non viene piazzata durante lo schieramento di partenza. All'inizio di una qualunque delle tue fasi di movimento puoi schierare questa unità in un esagono che contiene un Soldato Sovietico amico. Questa unità ignora i Distrupted a faccia in su	Strike and Fade 2	Durante la fase di assalto questa unità può muovere di 2 dopo aver attaccato
Spotter	Se questa unità è entro 4 esagoni da un nemico e ha la linea di vista, allora un Aereo amico può attaccare quel nemico con un dado extra	Superior Armor 2	Un attacco contro questa unità deve superare di 2 o più il valore di difesa per realizzare 2 colpi
SS Determination	Questa unità può muovere mentre è Distrupted	Superior Camouflage	Mentre questa unità si trova su un esagono che fornisce copertura non può essere colpita da medio e lungo raggio
SS Hunter	Questa unità tira 2 dadi extra quando attacca unità SS	Superior Frontal Armor 2	Un attacco contro la parte frontale di questa unità deve superare di 2 o più il valore di difesa per realizzare 2 colpi

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità	Nome Abilità	Descrizione abilità
Superior Optics	Mentre questa unità si trova su un esagono collina può ignorare un esagono che blocca la linea di vista	Transport	Questa unità può trasportare un Soldato (eccetto le artiglierie. Un soldato amico può imbarcarsi o sbarcare invece di muoversi durante la fase movimento)
Suppressive Fire	Questa unità può fare un qualunque numero di Attacchi-difensivi durante ogni fase	Trap	Durante la propria fase assalto la Trappola può essere piazzata sulla mappa in un qualunque esagono vuoto non adiacente all'obbiettivo. La Trappola non conta per il numero massimo di unità nell'esagono
Surprise Fire	Questa unità lancia un dado di attacco extra quando attacca da un esagono di foresta	Trench Crossing	Questa unità può attraversare i fiumi senza tirare il dado per il movimento
Tall Silhouette	Questa unità non può effettuare tiri di copertura	U.K. Hero	Questa unità non viene piazzata durante lo schieramento di partenza. All'inizio di una qualunque delle tue fasi di movimento puoi schierare questa unità in un esagono che contiene un Soldato Inglese amico. Questa unità ignora i Distrupted a faccia in su
Tally-Ho!	Nella tua fase di movimento, i Soldati amici (eccetto le artiglierie) che iniziano il loro movimento adiacenti a questa unità guadagnano +1 alla velocità	Undermanned	Questa unità non può attaccare mentre è Distrupted
Tank Obstacle	Un Veicolo deve effettuare un tiro movimento per entrare in un esagono contenente questo ostacolo	Unreliable	I segnalini Distrupted a faccia in su non vengono rimossi all'inizio della fase delle perdite
Thin Wheels	Questa unità non può attraversare fiumi o paludi eccetto che su una strada	Urban Combat	Mentre questa unità si trova in un esagono città guadagna un +1 ai tiri di copertura
Tough	Questa unità ignora la penalità di -1 al tiro per colpire quando è Distrupted	U.S. Hero	Questa unità non viene piazzata durante lo schieramento di partenza. All'inizio di una qualunque delle tue fasi di movimento puoi schierare questa unità in un esagono che contiene un Soldato Americano amico. Questa unità ignora i Distrupted a faccia in su

Regolamento Axis & Allies Miniatures

Nome Abilità	Descrizione abilità
Vanguard	All'inizio della partita, dopo che entrambi gli eserciti sono schierati e prima che inizi la partita questa unità può muovere di 4 esagoni
Vast Experience	Ogni 6 che questa unità ottiene negli attacchi per colpite conta come 2 successi
Veteran Crew	Mentre è Distrupted, questa unità può muovere e non è afflitta dal -1 al tiro per colpire (ha ancora il -1 alla difesa e non può effettuare fuoco-difensivo)
Water Craft	Questa unità può stare solo in esagoni acqua. Si muove attraverso gli esagoni acqua come fossero esagoni di terreno libero
Weak Suspension	Questa unità deve superare un test movimento per entrare in un esagono collina se non usa una strada