

Sadržaj

Axis & Allies	3
Kako do pobjede?	3
Zaraćene strane	3
Postavljanje igre	5
Tijek igre	8
Prva faza: Develop weapons	8
Druga faza: Purchase units	9
Treća faza: Combat move	9
Četvrta faza: Conduct combat	12
Peta faza: Noncombat move	18
Šesta faza: Mobilize new units	18
Sedma faza: Collect income	19
Provjera pobjede	19
Dodatak 1: Jedinice	20
Kopnene snage	20
Pješništvo	20
Topništvo	20
Tenkovi	21
Protuavionski topovi	21
Industrijska postrojenja	22
Zračne snage	23
Lovci	23
Bombarderi	24
Pomorske snage	24
Bojni brodovi	25
Razarači	25
Nosачi zrakoplova	26
Transporteri	27
Podmornice	28

AXIS & ALLIES

U ovoj društvenoj igri sudbine milijuna vojnika su u vašim rukama. Na jednoj strani je Axis (sile Osovine): Njemačka i Japan; njihovom se ekspanzionizmu suprotstavljaju Allies (Saveznici): Sovjetski Savez (USSR), Velika Britanija (UK) i Sjedinjene Američke Države (US). Morate djelovati kao tim unutar vašeg saveza, koordinirajući poteze i pregovarajući kako bi postigli cilj. Ponovno proživljavajući najveći rat svih vremena jedna će strana izaći kao pobjednik, i povijest više nikada neće biti ista.

KAKO DO POBJEDE?

Axis&Allies može igrati do 5 igrača, od kojih svaki kontrolira jednu ili više svjetskih sila. Na svom potezu okupljate, postrojavate, manevirate i zapovijedate vojnim postrojbama, zračnim snagama i mornaricom kako biste oslabili protivničku kontrolu nad njihovim teritorijem, a protivnici će na svom potezu pokušati učiniti isto. Što više teritorija kontrolirate to možete proizvoditi više sve moćnijeg oružja.

Na početku igre odlučite želite li igrati na "minor", "major" ili "total victory", ovisno o tome koliko dugo želite igrati. Na karti se nalazi 12 gradova ključnih za tijek rata, a svaka strana započinje sa 6 od njih pod svojom kontrolom. Allies na početku igre kontroliraju Washington, London, Lenjingrad, Moskvu (Moscow), Calcuttu i Los Angeles, dok Axis na početku nadziru Berlin, Pariz, Rim (Rome), Shangai, Manilu i Tokyo. Ako na kraju poteza vaša strana kontrolira zadan broj ključnih gradova, dobili ste rat.

Broj ključnih gradova pod kontrolom	Tip pobjede
8	Minor
10	Major
12	Total

ZARAĆENE STRANE

Jedan ili više igrača odabrat će Axis ili Allies. Ako u igri sudjeluje 5 igrača, svaki će kontrolirati po jednu svjetsku silu. Ako igra manje igrača, neki od njih će kontrolirati više od jedne. **Ako kontrolirate više od jedne sile, držite njihove prihode i vojske odvojeno. Svaki potez možete voditi operacije samo jedne od njih!**

Dva igrača:

Igrač 1: SSSR, UK, SAD
Igrač 2: Njemačka, Japan

Tri igrača:

Igrač 1: SSSR, UK, SAD
Igrač 2: Njemačka
Igrač 3: Japan

Četiri igrača:

Igrač 1: SSSR, SAD
Igrač 2: UK
Igrač 3: Njemačka
Igrač 4: Japan

Pet igrača:

Igrač 1: SSSR
Igrač 2: Njemačka
Igrač 3: UK
Igrač 4: Japan
Igrač 5: SAD

S kojom silom da igram?

To ovisi o tome *kako* volite igrati. Svaka svjetska sila ima drugačije prednosti i nedostatke

Sovjetski Savez

je ekonomski slab i suočen s neposrednim prijetnjama. Međutim, ima snažnu startnu poziciju i može napredovati vrlo rano u igri. Ako vas privlači mogućnost golemog kopnenog rata, možda je Sovjetski savez sila za vas.

Njemačka

je ekonomski snažna, ali okružena sa svih strana. Počinje blizu najvažnijih ključnih gradova i može vrlo brzo pobijediti ako nije smjesta odbijena. Ako želite biti u središtu pažnje, možda je upravo Njemačka najbolji izbor za vas.

Ujedinjeno Kraljevstvo

drži najviše teritorija diljem svijeta, ali je jako razvučeno. Suočeno je s napadima kopnom, morem i zrakom, ali može i uzvratiti svim tim vrstama napada. Ako želite uravnoteženu silu, razmislite o Ujedinjenom Kraljevstvu.

Japan

počinje kontrolirajući većinu Pacifika, s uporištima na azijskom kopnu. Njegova golema flota može napasti svo troje Allies, ali mora paziti da se previše ne razvuče. Ako vas vesele mornarički i zračni pohodi, izaberite Japan.

Sjedinjene Države

su ekonomski najsnažnije, ali počinju daleko od akcije. Moraju se zahuktati kako bi mobilizirale svoje trupe ili će završiti zarobljene na svojoj hemisferi. Ako želite igrati strpljivo, ali silovite, razmislite o Sjedinjenim Državama.

Općenito, sile Axis počinju vojno jače, ali gospodarski inferiorne u odnosu na Allies. Počinju s mnogo postrojbi u igri, ali relativno niskom kupovnom moći. Allies imaju manje postrojbi, ali njihovi prihodi daleko premašuju suparničke. U tim okolnostima, Axis mora brzo napasti kako Allies ne bi uspjeli okupiti snažne kopnene, pomorske i zračne sile. Sovjetski Savez mora odbiti njemačke napade; Ujedinjeno Kraljevstvo mora zadržati London dok se bori da sačuva svoje brojne teritorije diljem svijeta; Sjedinjene Države prisiljene su se boriti na dva fronta: na Pacifiku, iscrpljujući se protiv Japana, dok istodobno pokušavaju steći uporište u Europi kako bi napale Njemačku.

POSTAVLJANJE IGRE

Jednom kad odlučite tko želi igrati s kojom silom, vrijeme je da pripremite polje za igru. Ono se sastoji od sljedećeg:

Igrača ploča

Igrača ploča je karta svijeta oko 1942. godine. Podijeljena je na područja: **teritorije** na kopnu i **pomorske zone** na moru, odvojene graničnim linijama. Postavite ploču na sredinu stola. Igrači Allies bi trebali sjediti s gornje (sjeverne) strane, dok bi igrači Axis trebali biti s donje (južne).

Ploča za borbu i kockice

Ploča za borbu je velika karta sa stupcima u kojima se navode napadačke i obrambene jedinice i njihova borbena moć. Kad dođe do bitke, igrači koji su u nju uključeni stavljaju svoje jedinice na ploču za borbu. Bitka se odlučuje bacanjem kockica. Postavite ploču za borbu pored igrače ploče, a kockice pored ploče za borbu.

Control markers (Kontrolne oznake)

Kontrolne oznake pokazuju trenutno stanje u igri. Označavaju osvojene teritorije i prate podatke na tablicama.

Victory cities chart (Tablica ključnih gradova)

Ova tablica pokazuje koje ključne gradove kontrolira svaka od sila. Za svaku silu kojom zapovijedate stavite jedan od svojih *control markera* na odgovarajući krug.

National production chart (Tablica proizvodnje)

Ova tablica prati proizvodne prihode svake zemlje. Držite tablicu pored igrače ploče i za svaku od sila koje kontrolirate postavite jedan od svojih *control markera* na odgovarajuće mjesto na tablici. To je početni *national production level* (nacionalni proizvodni nivo) svake od sila (jednak je zbroju zaokruženih brojeva na svakom teritoriju pod vašom kontrolom). Zadužite jednog igrača za praćenje svih prihoda tijekom cijele igre.

Industrial production certificates (Potvrde o proizvodnji)

Ovo je novac koji ćete koristiti u igri. Razdvojite Industrial Production Certificates (IPC) ovisno o denominaciji (1, 5 ili 10) i ovako ih razdijelite igračima:

Sila	IPC
Sovjetski Savez	24
Njemačka	40
Ujedinjeno Kraljevstvo	30
Japan	30
Sjedinjene Države	42

Ovi iznosi jednaki su početnom nacionalnom proizvodnom nivou svake sile. Odaberite jednog igrača za bankara i njemu predajte sve preostale IPC.

Weapons development chart (Tablica razvoja oružja)

Ova tablica prati tehnološki napredak u naoružanju svake sile. Kad god razvijete novo oružje postavite *control marker* pored odgovarajućeg tipa oružja na tablici.

Reference charts (Tablice s napomenama)

Uzmite *reference chart* svoje sile. Na njoj se nalazi ime vaše sile, savez kojem pripada (Axis ili Allies), njezina boja, amblem i redoslijed igranja. Ova tablica također pokazuje jedinice koje vam stoje na raspolaganju, njihove statistike i početni broj, kao i položaj s kojeg kreću.

Borbene snage

Uzmite plastične figurice koje predstavljaju borbene jedinice vaše sile. Svaka sila ima svoju boju:

Sila	Boja
Sovjetski Savez	Crvena
Njemačka	Siva
Ujedinjeno Kraljevstvo	Smeđa
Japan	Narančasta
Sjedinjene Države	Zelena

Preostale dvije vrste figurica, protuavionski topovi i industrijska postrojenja, su svijetlo sive i ne pripadaju niti jednoj određenoj sili, te tijekom igre mogu mijenjati vlasnika. Vaša *reference chart* pokazuje vrstu i broj jedinica koje morate smjestiti na svoje teritorije i pomorske zone.

Plastični žetoni

Upotrijebite plastične žetone kako biste uštedjeli prostor i lakše se snalazili na teritorijima i pomorskim zonama u kojima je prisutno puno igrača. Bijeli žetoni predstavljaju jednu borbenu jedinicu, a crveni pet. Ako na primjer želite postaviti sedam pješачkih jedinica na neko područje, naslažite jedan crveni žeton, jedan bijeli, i jednu figuricu pješaka na vrh. (Ako nemate dovoljno žetona da zamijenite sve jedinice, slobodno se poslužite komadićem papira s napisanom vrstom jedinice ili nečim sličnim).

Marshaling circles and cards (Kartice i pločice za postrojavanje)

Deset obrojčenih kartica i pločica postavite pored igraće ploče. Ukoliko na neko područje želite postaviti više jedinica nego što stane, umjesto toga možete na polje postaviti jednu od obrojčenih pločica, a figurice jedinica za koje na području nema mjesta postavite pored igraće ploče na karticu označenu tim istim brojem.

Polja na igraćoj ploči

Boje područja na igraćoj ploči pokazuju koja sila kontrolira ta područja na početku igre. Svaka sila ima svoju boju:

Sila	Boja
Sovjetski Savez	Crvena
Njemačka	Siva
Ujedinjeno Kraljevstvo	Smeđa
Japan	Narančasta
Sjedinjene Države	Zelena

Sva ostala područja su neutralna, i nisu povezana ni sa jednom silom. Većina teritorija ima prihod (*income value*) u rasponu od 1 do 12. To je broj IPC koje taj teritorij svaki potez donosi svom vlasniku. Nekoliko teritorija, poput Gibraltara, nemaju prihod.

Jedinice se mogu kretati između susjednih područja (područja koja međusobno graniče). Igrača ploča "zamata se" horizontalno, odnosno područja na krajnjem lijevom i krajnjem desnom kraju karte smatraju se susjednima, što pokazuju odgovarajuća slova duž ruba karte (A se spaja s A, B sa B i tako dalje). Donji i gornji rub karte ne spajaju se na takav način, odnosno nisu susjedni.

Sva područja su u jednom od ova tri odnosa:

Prijateljska: Područja koja kontrolirate vi ili sila koja je s vama u savezu.

Neprijateljska: Područja koja kontrolira protivnička sila.

Neutralna: Područja koja ne kontrolira niti jedna sila. Kontrola nad neutralnim područjima nikad se ne mijenja.

Pomorske zone su ili prijateljske (na njima se nalaze prijateljske jedinice) ili neprijateljske (na njima se nalaze neprijateljske jedinice). Pomorske zone nikad nisu neutralne, a one koje nisu zauzete su prijateljske za sve.

Neutralni teritoriji: Neutralni teritoriji (poput Turske (Turkey), Mongolije ili Sahare) su svijetlo obojeni. Predstavljaju područja kojima se ne može prolaziti zbog političkih ili geografskih razloga. Ne možete napadati neutralne teritorije, kretati se preko njih ili letjeti iznad njih svojim zračnim snagama. Neutralni teritoriji nemaju prinose.

Otoci: Otoci su teritoriji smješteni unutar pomorskih zona. Pomorska zona može u sebi imati najviše jednu otočnu skupinu, koja se onda smatra jednim teritorijem. Nije moguće razdvojiti kopnenu jedinicu tako da istodobno bude na različitim otocima iz iste skupine.

Kanali: Na igračkoj ploči postoje dva kanala, umjetna vodena puta koja povezuju dvije velike vodene mase: Panamski kanal (the Panama Canal) spaja Tih ocean (the Pacific Ocean) u pomorskoj zoni 20 s Atlantskim oceanom (the Atlantic Ocean) u pomorskoj zoni 19, dok Sueski kanal (the Suez Canal) povezuje Sredozemno more (the Mediterranean Sea) u pomorskoj zoni 15 s Indijskim oceanom (the Indian Ocean) u pomorskoj zoni 34. Kanali se ne smatraju područjem te se ne uračunavaju u broj područja za koji se jedinica smije pomaknuti. Kanali također ne sprječavaju kretanje kopnom: Kopnene snage mogu se slobodno kretati između Trans-Jordana i Anglo-Egipata.

Ako želite pomaknuti pomorsku jedinicu kroz kanal, vaša strana (ne nužno i vaša sila) ga mora kontrolirati na početku vašeg poteza (odnosno, ne možete koristiti kanal u onom potezu u kojem ste ga osvojili). Panamski kanal kontrolira ona strana koja kontrolira Panamu, dok je Sueski kanal pod kontrolom one strane koja kontrolira i Anglo-Egipat i Trans-Jordan. Ako jedna strana kontrolira Anglo-Egipat, a druga Trans-Jordan, Sueski kanal zatvoren je za pomorske jedinice.

TIJEK IGRE

Axis & Allies igra se u **krugovima**. Krug se sastoji u povlačenju poteza svake sile i provjere je li nakon toga neka strana pobijedila.

Redoslijed igranja

1. Sovjetski Savez
2. Njemačka
3. Ujedinjeno Kraljevstvo
4. Japan
5. Sjedinjene Države
6. Provjera pobjede

Vaš potez sastoji se od sedam **faza** koje se izvode u određenom slijedu (*turn sequence*). Morate prikupiti prihod ako možete, ali sve ostale faze u slijedu su neobavezne. Kad završite s fazom prikupljanja prihoda vaš potez je gotov i dolazi red na sljedeću silu. Ako nema pobjednika kad sve sile završe sa svojim potezima, započinje novi krug.

Turn sequence (Tijek poteza)

1. Develop weapons (Razvoj oružja)
2. Purchase units (Kupnja dodatnih jedinica)
3. Combat move (Kretanje u bitku)
4. Conduct combat (Vođenje bitke)
5. Noncombat move (Pregrupiranje)
6. Mobilize new units (Mobilizacija novih jedinica)
7. Collect income (Prikupljanje prihoda)

PRVA FAZA: DEVELOP WEAPONS

U ovoj fazi možete razviti sofisticirano naoružanje koje ćete koristiti tijekom ovog poteza i ostatka igre. Učinite to kupujući **research dice** (istraživačku kockicu) koja vam pruža priliku za znanstveno otkriće. Svaka kockica koju bacite pruža vam dodatnu šansu za razvoj novog naoružanja. Sve sile mogu razviti jednaka oružja, ali ne mogu međusobno dijeliti tehnologiju. Svaka research dice košta 5 IPC.

Tijek razvoja oružja

1. Izaberite *development* (područje razvoja)
2. Kupite *research dice*
3. Bacite *research dice*
4. Označite *development*

Prvi korak: Izaberite *development*

Pogledajte *Weapons Development Chart* i odlučite koje oružje želite razviti ovaj potez (na primjer *Super Submarines*). **Možete izabrati samo jedan *development* svaki potez!**

Drugi korak: Kupite *research dice*

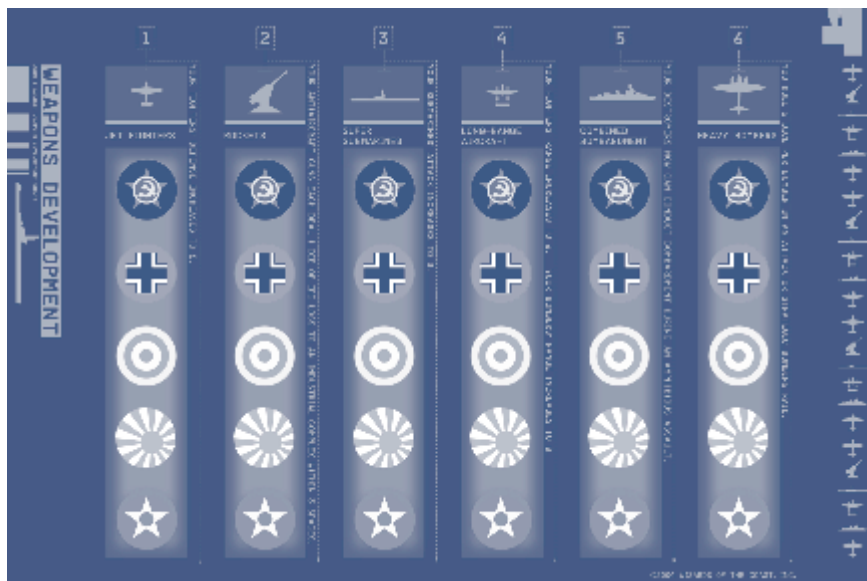
Svaka *research dice* košta 5 IPC: Možete ih kupiti koliko god želite, ali ne prenose se u sljedeći potez.

Treći korak: Bacite *research dice*

Bacite sve kockice za taj potez odjednom, a onda provjerite *Weapons Development Chart*. Ako ste na bilo kojoj kockici dobili broj potreban za *development* koji ste odabrali, uspjeli ste ostvariti željeni tehnološki napredak. (Na primjer, ako želite razviti *Super Submarine*, morate dobiti 3). Ako ne uspijete dobiti traženi broj, vaše istraživanje je propalo i morate čekati sljedeći potez da opet pokušate.

Četvrti korak: Označite *development*

Ako vam je istraživanje uspješno, postavite *control marker* uz odgovarajući *development* u svom stupcu na *Weapons Development Chart*. Od tog trenutka nadalje - uključujući ovaj potez - vaš *development* utječe na sve vaše jedinice u igri na koje se odnosi.



Weapons Development Chart

1. **Jet fighters:** Vaši lovci (*fighters*) postaju mlazni. Jačina obrane im se povećava na 5.
2. **Rockets:** Vaši protuavionski topovi (*antiaircraft guns*) postaju raketni bacači (*rocket launchers*). Uz sve svoje dosadašnje funkcije mogu i smanjivati neprijateljsku industrijsku proizvodnju. Pogledajte dio o posebnim napadima (*Special attacks*) u poglavlju o četvrtoj fazi poteza (*Conduct combat*) za više informacija.
3. **Super Submarines:** Vaše podmornice (*submarines*) postaju *Super submarines*. *Attack* im se povećava na 3.
4. **Long-range aircraft:** Vaši lovci (*fighters*) i bombarderi (*bombers*) postaju dalekometni. Domet lovaca povećava se na 6, a domet bombardera na 8.
5. **Combined bombardment:** Poput bojnih brodova (*battleships*), sad i vaši razarači (*destroyers*) mogu bombardirati tijekom amfibijskog napada.
6. **Heavy bombers:** Vaši bombarderi (*bombers*) postaju teški bombarderi (*heavy bombers*). Bacate dvije kockice za svaki od njih za vrijeme napada ili strateškog bombardiranja (*strategic bombing raid*; pogledajte poglavlje o posebnim napadima za više informacija), ali i dalje samo jednu kockicu u obrani.

DRUGA FAZA: PURCHASE UNITS

U ovoj fazi možete iskoristiti svoje IPC za kupnju dodatnih jedinica koje ćete koristiti u budućim potezima. Sve jedinice na vašoj *reference chart* raspoložive su za kupnju, a njihova cijena u IPC navedena je u stupcu *Cost* pokraj naziva jedinice.

Pogledajte Dodatak 1: *Unit profiles* za potpune informacije o jedinicama i njihovim sposobnostima.

Tijek kupnje jedinica

1. Naručite jedinice
2. Platite jedinice
3. Postavite jedinice u zonu mobilizacije (*mobilization zone*)

Prvi korak: Naručite jedinice

Izaberite sve jedinice koje želite kupiti. Možete kupiti koliko god jedinica si možete priuštiti, neovisno o tome s kojim ste jedinicama započeli igru.

Drugi korak: Platite jedinice

Dajte banci IPC u visini zbroja cijena svih jedinica koje kupujete. Ne morate potrošiti sav svoj IPC.

Treći korak: Postavite jedinice u zonu mobilizacije

Postavite kupljene jedinice u zonu mobilizacije (*mobilization zone*) na igraćoj ploči (nalazi se u južnom Atlantiku, South Atlantic Ocean). Ove jedinice ne možete odmah upotrijebiti, ali pregrupirat ćete ih kasnije tijekom poteza.

TREĆA FAZA: COMBAT MOVE

U ovoj fazi možete pomaknuti koliko god želite svojih jedinica u koliko god želite neprijateljskih teritorija i pomorskih zona. Da biste to učinili pomaknite svoje napadačke jedinice na željena područja na igraćoj ploči; ova mogu biti zauzeta (s neprijateljskim jedinicama na sebi), ili pod neprijateljskom kontrolom, ali nezauzeta. *Combat move* je jedini način da uđete u nezauzeto neprijateljsko područje.

Napadačke jedinice mogu dolaziti iz više različitih područja kako bi napale jedno neprijateljsko područje ako pritom ne prekoračuju svoj domet. Jedinica se može kretati za najviše onoliko broj područja koliki je njezin *movement*. Većina jedinica mora se zaustaviti kad dođe na neprijateljsko područje. Primjerice, jedinica čiji je *movement* 2 može se pomaknuti na prijateljsko, a zatim na neprijateljsko područje, ili ravno na neprijateljsko.

U ovoj fazi možete pomicati jedinice na prijateljska područja na putu do neprijateljskih, ali ne smiju se tamo zaustaviti. Jedinice smiju završiti kretanje na prijateljskom području samo tijekom faze pregrupiranja (*noncombat move*).

Zapamtite da se jedinice nikad ne smiju kretati preko neutralnih teritorija. Sile iz istog saveza (Allies ili Axis) nikad se ne smiju međusobno napadati, ali jedinice različitih sila iste strane mogu slobodno dijeliti područja.

Iznimka: Tijekom ove faze možete bilo koju od svojih jedinica pomaknuti iz područja na kojima se nalaze neprijateljske snage koje su tamo bile i na početku vašeg poteza. (Ovo će se najčešće događati u pomorskim zonama). To će vam omogućiti da završite *combat move* na području na kojem nema neprijateljskih jedinica. Jedinice koje ostanu na područjima gdje se nalaze neprijateljske snage u sljedećoj će fazi inicirati bitku.

Načelno, svaka napadačka jedinica sudjelovat će u samo jednoj bitci tijekom poteza. (Postoje neke iznimke od ovog pravila, kao što je zračna jedinica na koju puca više protuavionskih topova na različitim točkama njezinog puta.). Smatra se da se cjelokupni *combat movement* događa odjednom, što znači da tijekom ove faze ne možete pomaknuti jedinicu, voditi bitku, a onda opet pomicati tu jedinicu. Iz istog razloga ne možete izvesti amfibijski napad (pogledajte dio o *Special combats*, posebnim bitkama) s istom vojskom na dva različita neprijateljska teritorija. Također, jednom kad bitka počne, ne možete pomicati dodatne jedinice na područje na kojem se ona vodi.

Special combat move (Posebno borbeno kretanje)

Određen broj jedinica raspolaže posebnim mogućnostima kretanja (pa čak i nekim napadima) tijekom ove faze. Oni su ovdje detaljno opisani, a za potpune informacije o svim mogućnostima borbenih jedinica pogledajte Dodatak 1: *Unit profiles*).

Zračne jedinice (Air units)

Zračne jedinice (lovci i bombarderi) mogu letjeti iznad neprijateljskih teritorija kao da su prijateljski, ali podliježu nekim posebnim pravilima.

Protuavionski topovi (Antiaircraft guns) ne mogu se pomicati u ovoj fazi, nego tek tijekom *noncombat move*. Međutim, samo u ovoj fazi imaju pravo na posebni napad: Kad god letjelica dođe nad neprijateljski teritorij na kojem je protuavionski top, top je ima priliku srušiti. Igrač koji kontrolira zrakoplov mora označiti njegov put obrojčanim markerima koji pokazuju gdje bi se mogla dogoditi bitka (na prvo neprijateljsko područje ide broj 1, na drugo 2 i tako dalje). Razriješite bitku za svako područje zasebno, počevši od prvog, kad god letjelica naiđe na neprijateljski protuavionski top.



Markeri kretanja zrakoplova

Kad god se protuavionski top nalazi na području koje nadlijeće neprijateljska letjelica, puca po jednom na svaku koja dođe na to područje (ali samo jedan top na području može pucati). Ako top promaši, letjelica može nastaviti put. **Razriješite bitke koje uključuju letjelicu ili skupinu letjelica prije svih ostalih!**

Nosači zrakoplova (Aircraft carriers)

Nosači zrakoplova mogu se kretati tijekom ove faze, ali najprije moraju lansirati sve lovce koji će tijekom ovog poteza sudjelovati u bitkama (ne moraju lansirati sve lovce koje nose). Lovci onda rade vlastiti *combat move* iz nosačeve pomorske zone. Lovci koje ne lansirate prije pomicanja nosača zrakoplova smatraju se teretom (načelno, to su lovci koji pripadaju prijateljskoj sili). Teret ne može sudjelovati u bitci i biva uništen ako je nosač uništen. Bez obzira pomiče li se nosač zrakoplova tijekom *combat* ili *noncombat move*, svim prijateljskim lovcima dopušteno je sletjeti na njega u pomorskoj zoni u kojoj je završio kretanje.

Podmornice (Submarines)

Podmornice se mogu kretati kroz neprijateljske pomorske zone kao da su prijateljske i ne moraju se baviti neprijateljskim plovilima u tim zonama. Međutim, podmornica koja završi kretanje u neprijateljskoj zoni mora ući u bitku. Prisutnost razarača u istoj pomorskoj zoni također prisiljava podmornicu na zaustavljanje u toj zoni.

Tenkovi (Tanks) i "blitzing"

Tenk se može pomaknuti preko dva susjedna neprijateljska teritorija ("blitzing"), ali samo ako prvi u koji uđe nije zauzet. Uspostavlja kontrolu nad teritorijem na koji je ušao prije nego prijeđe na sljedeći (postavite svoj *control marker* na prvi teritorij i ne zaboravite podesiti *national production level* dok "blitzate"). Tenk koji susretne neprijateljske jedinice u prvom teritoriju na koji uđe mora se tamo zaustaviti, čak i ako su te jedinice protuavionski topovi ili industrijska postrojenja.

Transporteri (Transports)

U bilo kojem trenutku tijekom *combat move* faze transporter može ukrcati ili iskrcati kopnene snage. Međutim, čim susretne neprijateljska plovila ili završi iskrcavanje, mora prekinuti s kretanjem. Transporter koji iskrcava jedinice na neprijateljski teritorij započinje amfibijski napad (*amphibious assault*; za detalje pogledajte dio o *Special combats*). Transporter može završiti s kretanjem noseći kopnene snage, ali one se smatraju teretom sve dok ne budu iskrcane. Teret ne može sudjelovati u bitci i biva uništen zajedno s transporterom. Transporter ne smije iskrcavati ili ukrcavati na teritoriju koji graniči s neprijateljskom pomorskom zonom, osim ako se neprijateljske snage ne sastoje isključivo od uronjenih podmornica. (Pravila za uronjene podmornice potražite u opisu četvrte faze, *Conduct combat*).

ČETVRTA FAZA: CONDUCT COMBAT

U ovoj fazi odlučujete sve bitke u svakom području na kojem se nalaze jedinice protivničkih strana. Završite sve *combat moves* prije nego se upustite u bitku (iznimka je amfibijski napad, kod kojeg pomorska bitka mora biti odlučena prije kopnene. Pogledajte dio o *Special combats* za detalje).

Bitka se odlučuje bacanjem kockice (koje se još naziva i *firing*, paljba) u skladu sa standardnim redoslijedom. Sve se bitke događaju u isto vrijeme, ali svaki se teritorij ili pomorska zona u kojima se bitka vodi rješavaju zasebno. O redoslijedu bitaka odlučuje napadač. Nove jedinice ne mogu ući kao pojačanja jednom kad bitka počne.

Smatra se da napadačke i obrambene jedinice pucaju istovremeno, ali zbog jednostavnosti kockicu najprije baca napadač, a zatim branitelj. Neke jedinice imaju posebne "*opening fire*" napade koji im omogućavaju da unište neprijateljske jedinice prije nego ove uspiju uzvratiti vatru.

Kad jedinica otvori paljbu, bacite kockicu. **Napadačka jedinica postigla je pogodak ako je napadač dobio broj jednak jačini njezinog napada (*attack value*) ili manji; obrambena jedinica postigla je pogodak ako je branitelj dobio broj jednak jačini njezine obrane (*defense value*) ili manji.** Na primjer, obrambena jedinica čiji je *defense* 2 ostvarit će pogodak samo ako branitelj na kockici dobije 1 ili 2.

Kad jedna od vaših jedinica postigne pogodak, protivnički igrač bira na koju se njegovu jedinicu taj pogodak odnosi. Većina jedinica biva uništena jednim pogotkom i postaju žrtve. Protivnički igrač može odrediti žrtve bilo kojim redoslijedom.

Combat sequence (Tijek borbe)

1. Postavite jedinice na ploču za borbu
2. Otvorite vatru (za jedinice koje imaju *opening fire* napad)
3. Uklonite žrtve otvaranja vatre
4. Ofanzivna paljba
5. Defanzivna paljba
6. Uklonite žrtve
7. Nastavite s napadom ili se povucite
8. Zauzmite teritorij

Prvi korak: Postavite jedinice na ploču za borbu

Ploča za borbu ima dvije strane, označene s "*Attacker*" (napadač) i "*Defender*" (branitelj). Premjestite sve napadačke i obrambene jedinice iz prostora na odgovarajućoj strani ploče u brojevima označene stupce s njihovim imenima i obrisima. Broj u stupcu neke jedinice pokazuje jačinu njezinog napada i obrane.

Drugi korak: Otvorite vatru

Neke jedinice mogu pucati prije svih ostalih. Tijekom ovog koraka samo te posebno dizajnirane jedinice mogu pucati, i nema uzvraćanja vatre.

Protuavionski topovi (Antiaircraft guns)

Ako branitelj ima protuavionski top na napadnutom teritoriju, a napadač napada s letjelicom, protuavionski top puca u ovom koraku. Branitelj baca po jednu kockicu (samo jedan protuavionski top može pucati) za svaku napadačku letjelicu. Svaki put kad dobije 1 jedna napadačka letjelica biva uništena i njezin vlasnik je pomiče u zonu za žrtve (*casualties*) na ploči za borbu. Ako u napadu ne sudjeluju zrakoplovi zanemarite ovaj korak.

Tijekom ovog koraka možete napasti i neprijateljska proizvodna postrojenja ako ste unaprijedili svoje protuavionske topove u raketne bacače (*Rocket strikes*; pogledajte poglavlje o *Special combats* za detalje).

Bojni brodovi (Battleships)

Tijekom amfibijskog napada, vaši bojni brodovi koji se nalaze u istoj pomorskoj zoni kao transporter koji iskrcava napadačke kopnene snage mogu bombardirati obalu. Svaki bojni brod za vrijeme trajanja ovog koraka može jednom pucati na neprijateljske kopnene snage na napadnutom teritoriju. Ako nema neprijateljskih kopnenih snaga, ignorirajte ovaj korak i ostavite bojne brodove na igraćoj ploči. (Ovaj korak se koristi jedino tijekom kopnenog dijela amfibijskog napada. Bojni brod uključen u pomorski dio amfibijskog napada ne može pucati za vrijeme ovog koraka).

Ako imate *Combined Bombardment development* i vaši razarači mogu pucati u ovoj fazi, po istim pravilima kao i bojni brodovi.

Podmornice (Submarines)

I napadačke i obrambene podmornice pucaju u ovom koraku. Ako obje strane raspolažu podmornicama smatra se da pucaju istodobno; kockicu najprije baca napadač, pa branitelj.

Podmornice mogu pucati samo na pomorske jedinice.

Treći korak: Uklonite žrtve otvaranja vatre

Raščistite obje zone za žrtve (*casualty zones*) uništavajući sve jedinice u njima (vlasnici ih vraćaju u svoj *inventory*). Vratite sve protuavionske topove na igraću ploču, zajedno s bojnim brodovima koji su izvršili bombardiranje obale. Ne mičite podmornice s ploče za borbu.

Ako je u bitci s neprijateljskim podmornicama prisutan razarač, vlasnik razarača preskače ovaj korak. Žrtve podmornica mogu uzvratiti vatru u uobičajeno vrijeme u tijeku borbe.

Četvrti korak: Ofanzivna paljba

Sve napadačke snage otvaraju paljbu za vrijeme ovog koraka. Bacite po jednu kockicu za svaku napadačku jedinicu, za sve jedinice istodobno. Za svaki postignuti pogodak branitelj mora odabrati jednu od svojih jedinica i premjestiti je u *casualty zone*. Ove jedinice nisu još izbačene iz igre, već će imati priliku za protunapad.

Peti korak: Defanzivna paljba

Sve obrambene snage uzvraćaju vatru tijekom ovog koraka. Bacite po jednu kockicu za svaku obrambenu jedinicu (uključujući žrtve), za sve jedinice istovremeno. Za svaki postignuti pogodak napadač mora izabrati jednu od svojih jedinica i premjestiti je u *casualty zone*.

Šesti korak: Uklonite žrtve

Raščistite obje *casualty zone* uništavajući sve jedinice u njima (Vlasnici ih vraćaju među svoje rezerve).

Sedmi korak: Nastavite s napadom ili se povucite

Bitka se automatski nastavlja sve dok se ne dogodi nešto od sljedećeg:

- a) napadač se povuče
- b) napadač izgubi sve jedinice
- c) branitelj izgubi sve jedinice
- d) obje strane izgube sve jedinice

Tako dugo dok se bitka nastavlja ponavljajte korake 2-6. (Jedinice koje su vraćene na igraću ploču ne mogu ponovno ući u bitku). Svaki takav set koraka tvori jedan **ciklus** bitke.

Povlačenje napadača

Napadač (nikad branitelj) može se povući za vrijeme ovog koraka. Premjestite sve kopnene i pomorske jedinice na najbliže susjedno prijateljsko područje s kojeg je najmanje jedna jedinica krenula u napad. Sve se jedinice moraju povući zajedno na isti teritorij, bez obzira odakle su došle.

Zračne jedinice mogu se povući na bilo koji prijateljski teritorij koji im je u dometu. Lovac se može povući na prijateljski nosač zrakoplova ili u prijateljsku pomorsku zonu ako se nosač zrakoplova pomakne onamo u *noncombat move* fazi (u ovom trenutku *orate* najaviti da namjeravate pomaknuti nosač onamo). Letjelice u povlačenju mogu biti meta paljbe neprijateljskih protuavionskih topova u svim teritorijima iznad kojih lete.

Amfibijski napad: Samo se zračne jedinice mogu povući tijekom kopnenog dijela napada. Sve kopnene snage moraju nastaviti bitku.

Podmornice obiju strana mogu se u ovom koraku povući tako da **urone**. Vratite podmornicu na igraću ploču i prevrnite je na bok kako biste naznačili da je uronjena. Ostaje uronjena sve do kraja *noncombat move* faze. (Uronjene podmornice ne sprječavaju neprijateljska plovila da se kreću kroz njihovu pomorsku zonu).

Napadač ili branitelj gubi sve jedinice

Kad su sve jedinice na jednoj ili obje strane uništene, bitka je gotova. Ako jedan od igrača nije izgubio sve svoje jedinice, taj igrač je dobio bitku. Ako branitelj nije izgubio sve svoje jedinice, vratite te jedinice na njihova mjesta na igraćoj ploči.

Osmi korak: Zauzmite teritorij

Ako napadnete neki teritorij i dobijete bitku, a imate jednu ili više preživjelih kopnenih jedinica na tom teritoriju, on prelazi pod vašu kontrolu. Ako su sve jedinice obiju strana uništene, nema pobjednika i teritorij ne mijenja vlasnika. Pomorske jedinice ne mogu preuzeti kontrolu nad teritorijem jer moraju ostati na moru. Zračne jedinice nikad ne zauzimaju teritorij. Ako su od vaše napadačke sile preostali samo zrakoplovi, ne možete zauzeti teritorij koji ste napali čak i ako na njemu više nema neprijateljskih jedinica. Vaši se zrakoplovi moraju vratiti na prijateljski teritorij, a ako se pritom kreću iznad područja s neprijateljskim protuavionskim topovima označite ta područja obrojčanim markerima i odlučite sve moguće bitke od najmanjeg prema najvećem broju. Lovci se mogu povući na prijateljski nosač zrakoplova ili u prijateljsku pomorsku zonu (pod uvjetom da u *noncombat move* fazi onamo dovedete nosač, što morate najaviti).

Maknite preživjele kopnene jedinice s ploče za borbu i postavite ih na novoosvojeni teritorij, stavite na njega svoj *control marker* i prilagodite markere na *National Production Chart*. Vaša nacionalna proizvodnja raste za vrijednost osvojenog teritorija, nacionalna proizvodnja poraženog neprijatelja smanjuje se za isti iznos.

Svi protuavionski topovi ili industrijska postrojenja na osvojenom teritoriju ostaju na njemu, ali sad pripadaju vama. (Ako zauzmete industrijsko postrojenje, ne možete tamo mobilizirati nove jedinice do sljedećeg poteza).

Završavanje kretanja zračnih jedinica

Zračna jedinica može završiti svoje kretanje ("sletjeti") samo na područje koje je bilo prijateljsko na početku vašeg poteza. Letjelice ne mogu slijetati na neprijateljske teritorije ili teritorije koje ste upravo osvojili. Lovac može sletjeti na nosač zrakoplova ili u prijateljsku pomorsku zonu ako nosač dođe onamo u *noncombat move* fazi. Ako na kraju te faze nema nosača na koji bi lovac mogao sletjeti, lovac je uništen. **Morate dovesti nosač zrakoplova da pokupi lovca koji će završiti svoj *combat move* u pomorskoj zoni.** Ne smijete namjerno pomaknuti lovca u pomorsku zonu izvan dometa vaših nosača (*kamikaze attack*). Morate najaviti da će se nosač pomaknuti u odgovarajuću zonu u *noncombat move* fazi i morate to izvršiti, osim ako nosač ili lovac prije toga ne budu uništeni.

Oslobađanje teritorija

Ako osvojite teritorij koji je izvorno bio pod kontrolom nekog od vaših saveznika, "oslobađate" taj teritorij. Ne preuzimate kontrolu nad njim, nego se teritorij i njegov prihod vraćaju u ruke izvornog vlasnika. Ako je glavni grad izvornog vlasnika u neprijateljskim rukama u trenutku kad oslobodite teritorij, vi skupljate prihode od novoosvojenog teritorija i možete koristiti sva industrijska postrojenja na njemu sve dok vlasnikov glavni grad ne bude oslobođen.

Zauzimanje i oslobađanje glavnih gradova

Ako zauzmete teritorij na kojem je neprijateljski glavni grad (Washington, Moskva, London, Berlin ili Tokyo), postupite kao i kod zauzimanja teritorija. Dodajte prihod osvojenog teritorija svojoj nacionalnoj proizvodnji; uz to, uzimate sav nepotrošeni IPC od bivšeg vlasnika osvojenog glavnog grada. Na primjer, ako Njemačka zauzme Moskvu dok igrač Sovjetskog Saveza ima 18 IPC, oni smjesta prelaze u ruke njemačkog igrača.

Bivši vlasnik zauzetog glavnog grada ostaje u igri, ali ne može skupljati prihode niti od jednog teritorija koji kontrolira niti kupovati nove jedinice dok mu glavni grad ne bude oslobođen. Taj igrač preskače sve faze poteza osim *combat move*, *conduct combat* i *noncombat move* faze. Ako njegova ili saveznička sila oslobodi glavni grad, igrač opet može prikupljati prihode od teritorija koje kontrolira, kao i od svih teritorija kojima je izvorno bio vlasnik, a sad ih zauzima prijateljska vojska.

Zauzimanje ključnog grada (victory city)

Kad zauzmete teritorij na kojem je neprijateljski ključni grad, zamijenite *control marker* te sile svojim. Ako na kraju kruga vaša strana kontrolira dovoljno ljučnih gradova da postigne tip pobjede koji ste dogovorili, vaša strana pobjeđuje.

Special combats

U ovoj se fazi igre mogu dogoditi i neke posebne akcije i situacije.

Amfibijski napadi

Tijekom amfibijskog napada, kopnene snage iskrcavaju se s transportera i napadaju neprijateljski obalni teritorij (teritorij koji graniči s morem) ili otočnu skupinu. Napadač mora najaviti cilj amfibijskog napada tijekom *combat move* faze. Tijekom *conduct combat* faze igrač može opozvati iskrcavanje, ali ne može preusmjeriti napad na neki drugi teritorij.

Bitka na moru: Ako u pomorskoj zoni u kojoj transporteri trebaju provesti iskrcavanje ima neprijateljskih pomorskih jedinica, najprije morate povesti bitku na moru. Ona se vodi kao i bilo koja druga bitka, s tom iznimkom što mogu sudjelovati samo pomorske i zračne snage. Sve vaše pomorske jedinice (uključujući i transportere) napadaju sve neprijateljske pomorske jedinice i lovce u toj pomorskoj zoni. Ako očistite tu zonu od neprijateljskih jedinica, vaši preživjeli transporteri mogu iskrcati napadačke kopnene snage. Time počinje kopneni dio amfibijskog napada. Ako dođe do pomorske bitke, vaši bojni brodovi napadaju u isto vrijeme kad i ostale jedinice, ne u *opening fire* koraku. U tom slučaju ne mogu podržavati kopnene snage u napadu.

Bitka na kopnu: Bitka na kopnu vodi se kao i bilo koja druga, osim što se napadačke kopnene snage ne mogu povući (čak ni ako dolaze sa susjednih prijateljskih teritorija ili su na napadnuti teritorij došli kopnom). Ako nije došlo do pomorske bitke, bojni brodovi mogu podržati amfibijski napad bombardiranjem obale. Svaki bojni brod jednom za vrijeme *opening fire* koraka puca na neprijateljske kopnene jedinice na teritoriju koji napada.

Zračne snage: Određena zračna jedinica može sudjelovati ili u pomorskom ili u kopnenom dijelu amfibijskog napada, ali ne u oba. Napadač mora objaviti koje su letjelice uključene u koji dio bitke i ne može im naknadno izmijeniti zadaće. Napadačke zračne snage, bilo da su uključene u pomorski ili kopneni dio bitke, mogu se povući u skladu s uobičajenim pravilima. Obrambeni lovci ili nosači zrakoplova mogu se braniti samo na moru; obrambene zračne jedinice na napadnutom teritoriju samo na kopnu.

Topništvo kao podrška pješaštvu

Kad pješaštvo napada zajedno s topništvom, jačina napada pješaka povećava se na 2. Svaki pješak mora biti u paru s vlastitom topničkom jedinicom; ako imate više pješaka nego topova, jačina napada prekomjernog broja pješaka je i dalje 1.

Oštećenje bojnog broda

Za razliku od ostalih borbenih jedinica, bojni brod treba dvaput pogoditi da bi ga se uništilo. Ako je bojni brod pogođen u bitci, okrenite ga na bok da biste naznačili njegovo oštećenje, ali ga nemojte micati u *casualty zone* dok ne primi i drugi pogodak u istoj bitci. Ako bojni brod preživi bitku nakon što je jednom pogođen, vratite ga uspravno položenog na igraču ploču. Nastala šteta je "popravljena" i brod će biti neoštećen na početku sljedeće bitke.

Multinacionalne snage

Jedinice iz istog saveza mogu dijeliti teritorij ili pomorsku zonu, stvarajući tako multinacionalnu silu. Takva se vojska može zajednički braniti, ali ne može zajednički napadati.

Multinacionalna obrana: Kad je prostor koji zauzima multinacionalna vojska napadnut, sve se jedinice brane zajednički. Napadač puca prvi kao i obično; ako postigne pogodak, branitelji dogovorno određuju žrtvu, a ako se ne mogu složiti određuje je napadač. Svaki branitelj posebno baca kockice za svoje jedinice.

Multinacionalni napad: Multinacionalna vojska ne može zajednički napasti isti prostor. Svaka sila pomiče svoje jedinice i otvara paljbu kad je ona na potezu. Lovac može poletjeti s prijateljskog nosača zrakoplova, ali nosač se ne može pomicati dok njegov vlasnik ne bude na potezu. Sukladno tome, nosač može prevoziti prijateljski zrakoplov kao teret, ali zrakoplov ne smije sudjelovati u napadu zajedno s tim nosačem. Kopnena jedinica može napasti obalni teritorij s prijateljskog transportera, ali iskrcat će se tek kad vlasnik jedinice bude na potezu.

Transport multinacionalnih snaga: Transporteri koji pripadaju prijateljskoj sili mogu ukrcavati i skrcavati vaše kopnene postrojbe. Taj se proces sastoji od tri koraka:

1. Vi ukrcavate svoje kopnene postrojbe na prijateljski transporter kad ste vi na potezu
2. Vlasnik transportera ga pomiče (ili ne) kad je on na potezu
3. Vi iskrcavate postrojbe kad ste sljedeći put na potezu

Rocket strikes (Raketni napadi)

Ako imate *Rockets development*, vaši protuavionski topovi mogu služiti i kao bacači raketa. Možete poduzeti ekonomski napad na neprijateljska industrijska postrojenja kako biste "uništili" IPC. Tijekom *conduct combat* faze objavite koji će protuavionski topovi izvesti raketni napad. Protiv ovog napada nema obrane. Odaberite industrijsko postrojenje udaljeno do 3 područja i bacite po jednu kockicu za svaki top. Svaki od topova ne može uzrokovati gubitak IPC veći od prihoda (*income value*) tog teritorija. Napadnuti mora banci predati toliko IPC koliko su topovi ukupno nanijeli štete (ili onoliko IPC koliko ima ako je šteta veća od toga).

Strategic bombing raids (Strateška bombardiranja)

Strateško bombardiranje je ekonomski napad na neprijateljsko industrijsko postrojenje u svrhu uništavanja IPC. Samo bombarderi mogu provesti strateška bombardiranja. Odlučite bombardiranje na isti način kao i običnu bitku, ali takvu koja uključuje samo napadačke bombardere i obrambeni protuavionski top. Uz strateško bombardiranje možete voditi i paralelni klasični napad na isti teritorij, ali ne možete koristiti iste bombardere za strateško bombardiranje i klasični napad na isti teritorij u istom potezu. Tijekom *opening fire* koraka neprijateljski protuavionski top puca na svaki napadački bombarder. Svi bombarderi koji prežive mogu napasti industrijsko postrojenje. Bacite po kockicu za svaki preživjeli bombarder. Bombarder ne može uzrokovati gubitak IPC veći od prihoda (*income value*) tog teritorija. Napadnuti mora banci predati toliko IPC koliko su bombarderi ukupno nanijeli štete (ili onoliko IPC koliko ima ako je šteta veća od toga). Strateško bombardiranje time završava. Uklonite sve bombardere koji su bili uključeni u napad s ploče za borbu; oni više ne mogu sudjelovati u drugim bitkama na tom području i moraju se vratiti na prijateljski teritorij.

PETA FAZA: NONCOMBAT MOVE

U ovoj fazi možete pomicati sve svoje jedinice koje se nisu pomicale tijekom *combat move* faze ili sudjelovale u bitkama. Ovo je idealan trenutak da okupite svoje jedinice, bilo zato da ojačate ranjive teritorije ili učvrstite jedinice na frontu. **U ovoj fazi ne možete ulaziti na neprijateljske teritorije!**

Kamo se jedinice mogu pomicati?

Kopnene snage: Kopnene jedinice mogu se pomaknuti na bilo koji prijateljski teritorij, ali nikad na neprijateljski (čak ni na onaj na kojem nema borbenih jedinica, ali je pod neprijateljskom kontrolom),

Zračne snage: Zračne jedinice mogu sletjeti na bilo koji prijateljski teritorij. Ne smiju završiti kretanje na neprijateljskom teritoriju ili bilo kojem teritoriju koji ste osvojili u ovom potezu. Lovci mogu sletjeti na bilo koji prijateljski nosač zrakoplova, čak i one koji su se pomicali tijekom ove faze (ali ne za vrijeme kretanja nosača; vidi dolje).

Pomorske snage: Pomorske jedinice mogu se kretati kroz bilo koje prijateljske pomorske zone. Ne mogu prolaziti kroz neprijateljske pomorske zone, osim ako se neprijateljska sila u njima ne sastoji isključivo od uronjenih podmornica. Transporteri mogu doći do prijateljskog obalnog teritorija i ukravati ili iskravati teret, osim ako su se micali tijekom *combat move* faze. Transporteri koji su sudjelovali u bitci mogu ukrcati ili iskrcati teret (ne oboje) tijekom ove faze, ali ne ako su se u ovom potezu povukli iz bitke. Nosači aviona mogu ući u pomorske zone u kojima se nalazi prijateljski lovac da mu omoguće slijetanje. **Ne zaboravite da je najavljivanje namjere da to učine obavezno u *combat move* fazi ako lovac završi svoj *combat move* u pomorskoj zoni!** Nosač zrakoplova mora se zaustaviti kad lovac sleti. Podmornice ne mogu završiti svoj *noncombat move* u neprijateljskoj pomorskoj zoni. Na kraju ove faze sve uronjene podmornice moraju izroniti. To ne izaziva bitku, čak i ako u toj pomorskoj zoni ima neprijateljskih pomorskih jedinica – *conduct combat* faza ovog poteza je gotova. Međutim, igrač koji započne *combat move* fazu u pomorskoj zoni u kojoj se nalaze njemu neprijateljske podmornice, može se odabrati ne pomaknuti i umjesto toga napasti podmornice.

ŠESTA FAZA: MOBILIZE NEW UNITS

Tijekom ove faze pregrupirate sve jedinice koje ste kupili tijekom *purchase units* faze. Pomaknite novokupljene jedinice iz zone mobilizacije na igraćoj ploči na teritorije s industrijskim postrojenjima koje ste kontrolirali od početka svog poteza (još ne možete koristiti postrojenja koja ste osvojili tijekom ovog poteza).

Ograničenja postavljanja

Možete mobilizirati samo broj jedinica jednak ili manji od prihoda (*incoming value*) teritorija u čije ih industrijsko postrojenje postavljate. Ne možete postaviti svoje nove jedinice u industrijsko postrojenje teritorija koji je izvorno bio u vlasništvu prijateljske sile, osim ako je njezin glavni grad u neprijateljskim rukama (Pogledajte upute o oslobađanju gradova).

Postavite kopnene snage i bombardere samo na teritorije s prikladnim industrijskim postrojenjima. Oni ne ulaze u igru na transporterima i nosačima zrakoplova; lovci međutim mogu ući u igru na novoizgrađenim nosačima. Postavljajte pomorske jedinice samo u pomorske zone koje graniče s teritorijima koji imaju prikladna industrijska postrojenja. Nove pomorske jedinice mogu ući u igru čak i u neprijateljskoj pomorskoj zoni. (Ne dolazi do bitke jer je *conduct combat* faza završena). Novosagrađeni nosači zrakoplova mogu ući u igru već noseći lovce, bilo da su lovci izgrađeni tijekom ovog poteza ili su od ranije bili na određenom teritoriju na kojem je industrijsko postrojenje. Postavite nova postrojenja na bilo koji teritorij

koji ste kontrolirali od početka poteza i čiji je prihod najmanje 1. **Ne možete imati više od jednog industrijskog postrojenja po teritoriju!**

SEDMA FAZA: COLLECT INCOME

U ovoj fazi ostvarujete proizvodni prihod kako biste financirali buduće napade i strategije. Pogledajte nacionalni proizvodni nivo svoje sile, označen vašim markerom na *National Production Chart*, i preuzmite odgovarajući broj IPC iz banke. Provjerite je li iznos točan zbrajajući vrijednosti svih teritorija koje kontrolirate. Ukoliko je vaš glavni grad pod neprijateljskom kontrolom, ne ostvarujete nikakav prihod. Jedna sila ne može darovati ili posuditi IPC drugoj, čak ni ako su na istoj strani.

PROVJERA POBJEDE

Jednom kad završite *collect income* fazu svog poteza, red je na sljedećeg igrača. Kad sve sile završe svoje poteze provjerite ima li pobjednika; ako nema, započnite sljedeći krug.

DODATAK 1: UNIT PROFILES

(Karakteristike jedinica)

U ovom dijelu naći ćete detaljne informacije o svim jedinicama u igri.

Kopnene snage

Pješaštvo, topništvo, tenkovi i protuavionski topovi mogu napadati i braniti se samo na teritorijima. Samo pješaštvo, topništvo i tenkovi mogu zauzeti neprijateljski teritorij. Sve kopnene snage osim industrijskih postrojenja mogu se prevoziti transporterima. Industrijska postrojenja smještena su na teritorijima, ali ne mogu se micati, napadati, braniti se ili biti prevezena.

Pješaštvo (Infantry)

Vojnici koji su okosnica svih kopnenih snaga.



Cost: 3

Attack: 1 (2 uz podršku topništva)

Defense: 2

Move: 1

Posebne karakteristike

Podrška topništva: Kad pješaci napadaju zajedno s topništvom, jačina napada im se povećava na 2. Na svakog pješaka mora dolaziti po jedan top; ako je pješaka više nego topova, prekobrojni pješaci i dalje imaju jačinu napada 1. Topništvo ne podržava pješake u obrani.

Topništvo (Artillery)

Teški topovi koji mogu podržavati napade pješaštva



Cost: 4

Attack: 2

Defense: 2

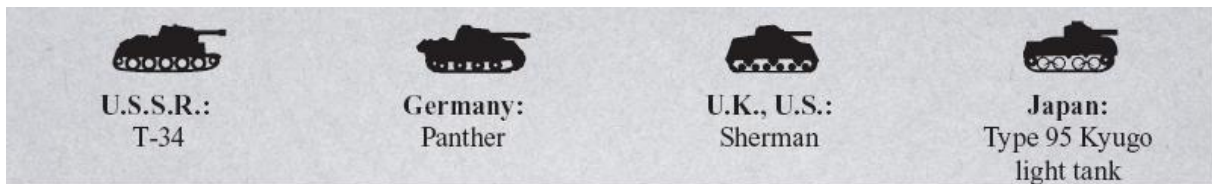
Move: 1

Posebne karakteristike

Podrška pješaštvu: Kad pješaci napadaju zajedno s topništvom, jačina napada im se povećava na 2. Na svakog pješaka mora dolaziti po jedan top; ako je pješaka više nego topova, prekobrojni pješaci i dalje imaju jačinu napada 1. Topništvo ne podržava pješake u obrani.

Tenkovi (Tanks)

Oklopne jedinice velike razorne moći.



Cost: 5

Attack: 3

Defense: 3

Move: 2

Posebne karakteristike

Blitz: U *combat move* fazi tenk može ući u dva susjedna neprijateljska teritorija, ali samo ako je prvi nezauzet. Uspostavlja kontrolu nad prvim teritorijem prije nego se pomakne na sljedeći. Ovo se naziva "*blitzing*". Drugi teritorij može biti prijateljski ili neprijateljski, ili čak područje s kojeg je tenk došao. Tenk koji susretne neprijateljsku jedinicu na povrom teritoriju na koji uđe mora se tamo zaustaviti, čak i ako je ta jedinica protuavionski top ili industrijsko postrojenje.

Protuavionski topovi (Anti-aircraft guns)

Topničke jedinice namijenjene rušenju napadačkih zrakoplova.



Cost: 5

Attack: — (bacanje jedne kockice za uništenje IPC ako su razvijeni u rakete)

Defense: 1 (samo *opening fire*)

Move: 1 (samo u *noncombat move* fazi)

Posebne karakteristike

Ne mogu napadati: Protuavionski top nikad se ne može pomaknuti tijekom *combat move* faze (osim ako ga prevozi transporter) i ne može napadati osim izvršenjem raketnog napada (pogledajte *Rocket strike* u dijelu o posebnim napadima).

Rušenje zrakoplova: Protuavionski topovi mogu pucati i srušiti napadačke letjelice. Kad god zračna jedinica uđe na teritorij na kojem se nalaze neprijateljski protuavionski topovi oni na nju otvaraju vatru u *opening fire* koraku bitke. Bacite po jednu kockicu za svaki zrakoplov koji nadlijeće vaš teritorij (ali samo jedan protuavionski top može pucati tijekom jednog napada, čak i ako je na teritoriju više topova koji pripadaju različitim silama). Svaki put kad dobijete 1, jedna zračna jedinica je uništena.

Mogu biti preoteti: Kad je teritorij osvojen, svi protuavionski topovi koji se na njemu zateknu prelaze u ruke osvajača koji ih onda može koristiti u budućim bitkama. Protuavionski topovi ne mogu biti uništeni osim u slučaju da transporter koji ih prevozi bude potopljen.

Ako pomaknete protuavionski top na prijateljski teritorij postavite jedan od svojih control markera ispod njega. Ako oslobodite teritorij na kojem se nalazi zarobljeni protuavionski top, nadzor na njim vraća se izvornom vlasniku teritorija.

Weapons Development - Rockets: Ako imate *Rockets development* vaši protuavionski topovi mogu služiti kao raketni bacači. Možete napasti neprijateljska industrijska postrojenja tijekom *opening fire* koraka. Ovo je jedina situacija u kojoj protuavionski topovi mogu napadati. Odaberite industrijsko postrojenje udaljeno do 3 područja i bacite po jednu kockicu za svaki bacač. Najveća šteta koju svaki bacač može uzrokovati jednaka je prihodu (*income value*) teritorija. Protivnik mora predati banci toliko IPC koliko ste ukupno štete nanijeli.

Industrijska postrojenja (Industrial complexes)

Tvornice potrebne za proizvodnju novih jedinica.



Cost: 15

Attack: —

Defense: —

Move: —

Posebne karakteristike

Ne mogu napadati, braniti se ili pomicati: Industrijsko postrojenje nikad se ne može braniti ili napadati, niti se pomicati ili biti prenošeno. Nikad se neće naći na ploči za borbu. Kad je pogođeno raketama ili tijekom strateškog bombardiranja industrijsko postrojenje ne biva uništeno, nego njegov vlasnik gubi IPC.

Mjesto za mobilizaciju: Možete mobilizirati nove jedinice samo na teritorijima na kojima se nalaze industrijska postrojenja koja ste kontrolirali od početka poteza. Najveći broj jedinica koje možete mobilizirati na nekom industrijskom postrojenju odgovara prihodu teritorija na kojem se to postrojenje nalazi. Možete postavljati nova industrijska postrojenja na sve teritorije koje ste kontrolirali od početka poteza i čiji je prihod najmanje 1, ali nikad više od jednog postrojenja po teritoriju.

Mogu biti preoteta: Kad je teritorij osvojen industrijsko postrojenje koje se nalazi na njemu pada u ruke osvajača, a on ga može koristiti od svog sljedećeg poteza (u potezu nakon onog u kojem ga je osvojio).

Ne možete mobilizirati svoje nove jedinice u postrojenjima na teritorijima čiji je izvorni vlasnik vama prijateljska sila, osim ako glavni grad te sile nije u neprijateljskim rukama (pogledajte dio o oslobađanju teritorija). Čak i ako oslobodite teritorij ne možete koristiti industrijsko

postrojenje koje se nalazi na njemu, nego se ono vraća izvornom vlasniku koji ga koristi kod svog sljedećeg poteza.

Zračne snage

Lovci i bombarderi mogu napadati i braniti se i na moru i na kopnu. Mogu slijetati samo na prijateljske teritorije ili (kad je riječ o lovcima) na prijateljske nosače zrakoplova. Ne mogu slijetati na teritorije koje ste upravo osvojili bez obzira jesu li sudjelovali u bitci ili ne. Zračne jedinice mogu se kretati iznad neprijateljskih teritorija i pomorskih zona kao da su prijateljske, ali u tim su područjima izloženi su paljbi neprijateljskih protuavionskih topova.

Kako biste odredili domet vaše letjelice, uračunajte svako područje u koji letjelica ulazi "nakon polijetanja". Kad leti iznad vode s obalnog teritorija ili otočne skupine, prvu pomorsku zonu u koju uđe računajte kao jedno područje. Kad leti na otočnu skupinu, pomorsku zonu oko otoka i same otoke računajte kao dva zasebna područja. (Otok se smatra zasebnim teritorijem unutar pomorske zone; zračne jedinice bazirane na otocima ne mogu braniti pomorsku zonu koja okružuje taj otok).

Kad vaš lovac uzlijeće s nosača zrakoplova, pomorsku zonu u kojoj se nalazi nosač ne računajte kao prvo područje – vaš lovac je također u toj pomorskoj zoni. Da bi sudjelovao u brobi lovac mora poletjeti s nosača prije nego se nosač pomakne, inače se smatra teretom. Ne možete slati letjelice u "samoubilačke misije" namjerno ih šaljući u bitku ako ne postoji teritorij na koji bi nakon toga mogle sletjeti. Ne smijete namjerno pomaknuti lovac u pomorsku zonu izvan dometa nosača zrakoplova. Morate poslati nosač da pokupi zrakoplov koji će završiti *combat move* fazu u pomorskoj zoni, i morate to najaviti čim lovac završi kretanje, a izvršiti tijekom *noncombat move* faze (osim ako nosač ili lovac prije ne budu uništeni).

Lovci (Fighters)

Mali, brzi zrakoplovi koji prijete svemu na moru i na kopnu.



Cost: 10

Attack: 3

Defense: 4 (5 s *Jet Fighters*)

Move: 4 (6 s *Long-Range Aircraft*)

Posebne karakteristike

Slijetanje na nosače zrakoplova: Lovce može prevoziti nosač zrakoplova; na prijateljskom nosaču mogu istodobno biti do dva lovca. Lovac mora poletjeti s početnog položaja nosača da bi sudjelovao u bitci tijekom određenog poteza, ali može sletjeti na nosač nakon bitke (čak i ako se povlači) ili *noncombat move* faze. (Ne može međutim sletjeti na nosač dok se ovaj kreće).

Vaš nosač zrakoplova može se pomaknuti u pomorsku zonu u kojoj je neki od vaših lovaca završio kretanje (dapače, mora to učiniti), ali ne može se više pomicati nakon što pokupi lovca.

Lovac čija je baza na obrambenom nosaču koji bude uništen u bitci mora pokušati sletjeti. Mora se pomaknuti za jedno područje na prijateljski teritorij ili nosač zrakoplova, ili biva uništen. Međutim, lovac kojeg prenosi napadački nosač može poletjeti prije bitke i ako preživi može se povući na bilo koji prijateljski teritorij koji mu je u dometu. Ako lovac ne nađe mjesto za slijetanje do kraja *noncombat move* faze, uništen je.

Weapons Development – Jet Fighters: Ako imate *Jet Fighters development*, svi vaši lovci imaju jačinu obrane 5 umjesto 4.

Weapons Development – Long-Range Aircraft: Ako imate *Long-Range Aircraft development*, svi vaši lovci mogu se pomicati za 6 mjesta umjesto za 4.

Bombarderi (Bombers)

Golemi dalekometni zrakoplovi koji ispuštaju bombe na svoje mete.



Cost: 15

Attack: 4 (bacajte dvaput za *Heavy Bombers*)

Defense: 1

Move: 6 (8 s *Long-Range Aircraft*)

Posebne karakteristike

Strateško bombardiranje (*Strategic Bombing Raids*): Strateško bombardiranje je ekonomski napad na neprijateljsko industrijsko postrojenje u svrhu uništavanja IPC. Tijekom *opening fire* koraka neprijateljski protuavionski top puca na svaki napadački bombarder. Svi bombarderi koji prežive mogu napasti industrijsko postrojenje. Bacite po kockicu za svaki preživjeli bombarder. Bombarder ne može uzrokovati gubitak IPC veći od prihoda (*income value*) tog teritorija. Napadnuti mora banci predati toliko IPC koliko su bombarderi ukupno nanijeli štete (ili onoliko IPC koliko ima ako je šteta veća od toga).

Weapons Development – Heavy Bombers: Ako imate *Heavy Bombers development*, za svaki od vaših bombardera u napadu bacate dvije kockice umjesto jedne. To znači da svaki bombarder može postići dva pogotka tijekom klasičnog napada ili dodatnu IPC štetu za vrijeme strateškog bombardiranja (ali ta šteta svejedno ne može biti veća od prihoda teritorija).

Weapons Development – Long-Range Aircraft: Ako imate *Long-Range Aircraft development*, svi vaši bombarderi mogu se pomicati za 8 područja umjesto za 6.

Pomorske snage

Bojni brodovi, razarači, nosači zrakoplova, transporteri i podmornice napadaju i brane se u pomorskim zonama. Nikad se ne mogu kretati po kopnu.

Sve pomorske jedinice mogu se pomaknuti za do dvije pomorske zone. Ne mogu se kretati kroz neprijateljske pomorske zone osim ako se neprijateljske snage u njima ne sastoje isključivo od uronjenih podmornica. Ako je pomorska zona zauzeta drugačijim neprijateljskim jedinicama, vaše pomorske jedinice se moraju zaustaviti u toj zoni i ući u bitku. Iznimka od ovog pravila su podmornice – one se mogu kretati kroz neprijateljske pomorske zone bez zaustavljanja, osim ako se u njima ne nalazi razarač.

Neke pomorske jedinice mogu prenositi druge jedinice. Transporteri prenose samo kopnene jedinice, a nosači zrakoplova samo lovce.

Bojni brodovi (Battleships)

Moćni i gotovo neuništivi vladari mora.



Cost: 24

Attack: 4

Defense: 4

Move: 2

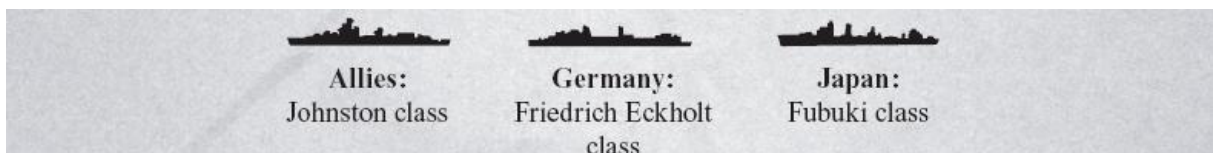
Posebne karakteristike

Dva pogotka za uništenje: Bojni brod je potrebno dvaput pogoditi da bi ga se uništilo. Ako bude pogođen u bitci prevrnite ga na bok da naznačite oštećenje, ali ne premještajte ga u *casualty* zonu dok ne primi i drugi pogodak. Ako bojni brod preživi bitku nakon primljenog pogotka, šteta se smatra popravljenom i možete ga vratiti na igraću ploču u uspravnom položaju.

Bombardiranje obale: Za vrijeme amfibijskog napada bojni brodovi koji se nalaze u istoj pomorskoj zoni kao i transporter koji iskrcava kopnene snage mogu izvršiti bombardiranje obale. Svaki bojni brod tijekom *opening fire* koraka ispaljuje po jednom na neprijateljske kopnene snage na teritoriju koji njegova sila napada, a one ne mogu uzvratiti vatru. Bojni brod ne može bombardirati obalu ako je bio uključen u pomorsku bitku koja je prethodila amfibijskom napadu.

Razarači (Destroyers)

Mali, brzi ratni brodovi specijalizirani za hvatanje podmornica.



Cost: 12

Attack: 3

Defense: 3

Move: 2

Posebne karakteristike

Ometanje podmornica: Razarač poništava posebne karakteristike podmornica. Neprijateljske podmornice ne mogu se slobodno kretati kroz pomorsku zonu u kojoj se nalazi vaš razarač. Ako vaš razarač sudjeluje u bitci, žrtve neprijateljskih podmornica mogu uzvratiti vatru. Neprijateljske podmornice ne mogu uroniti u prisutnosti razarača.

Weapons Development—Combined Bombardment: Ako imate *Combined Bombardment development*, vaši razarači u istoj pomorskoj zoni kao i transporter koji iskrcava kopnene snage mogu bombardirati obalu baš kao i bojni brodovi. Svaki razarač tijekom *opening fire* koraka ispaljuje po jednom na neprijateljske kopnene snage na teritoriju koji njegova sila napada, a one ne mogu uzvratiti vatru. Razarač ne može bombardirati obalu ako je bio uključen u pomorsku bitku koja je prethodila amfibijskom napadu.

Nosači zrakoplova (Aircraft carriers)

Goleme pomorske platforme s kojih lovci mogu uzlijetati i slijetati.



Cost: 16

Attack: 1

Defense: 3

Move: 2

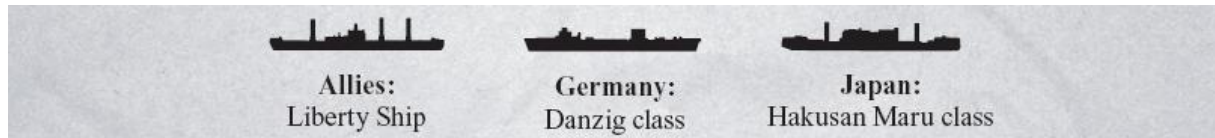
Posebne karakteristike

Prenošenje lovaca: Nosač zrakoplova može nositi do dva lovca istovremeno, uključujući i one koji pripadaju prijateljskoj sili. Lovci prijateljskih sila mogu uzlijetati i slijetati na vaš nosač zrakoplova, ali samo kad je ta sila na potezu. Lovac mora uzletjeti dok je nosač na svojoj početnom položaju da bi sudjelovao u napadu tijekom tog poteza. Ako se nosač pomakne prije nego što lovac uzleti, lovac kojeg prevozi se smatra teretom. Lovci na vašem nosaču koji pripadaju prijateljskoj sili uvijek se smatraju teretom, budući da nisu na potezu (te stoga uopće ne mogu poletjeti). Vaš nosač zrakoplova može se i mora pomaknuti u pomorsku zonu u kojoj je vaš lovac završio kretanje, ali tijekom tog poteza ne može se pomaknuti dalje od toga jednom kad lovac sleti.

Lovačka obrana: Kad god je nosač zrakoplova napadnut, smatra se da se svi lovci koje prevozi (uključujući i one koji pripadaju prijateljskoj sili) brane iz zraka i mogu biti odabrani kao žrtve umjesto samog nosača. (No, lovci ne mogu biti žrtvovani ako je nosač napala podmornica, jer podmornice mogu napadati samo pomorske jedinice).

Transporteri (Transports)

Plovila koja prevoze kopnene snage u bitku.



Cost: 8

Attack: 0

Defense: 1

Move: 2

Posebne karakteristike

Ne može napadati: Transporter ima jačinu napada 0, što znači da nikad ne može pucati tijekom napada, iako može biti dio napadačkih snaga. Ako je transporter jedina preostala napadačka jedinica, mora preživjeti korak defanzivne paljbe prije nego što se može povući. Ako transporter bude uništen, uništen je i teret koji prevozi.

Prijevoz kopnenih snaga: Transporter može prevoziti kopnene jedinice koje pripadaju vama ili prijateljskoj sili. Ima kapacitet za prijevoz jedne kopnene jedinice i jedne dodatne pješačke postrojbe. Dakle, pun transporter može prevoziti tenk i pješake, top i pješake, protuavionski top i pješake, ili dvije pješačke postrojbe. Transporter nikad ne može prevoziti industrijsko postrojenje. Kopnene jedinice na transporteru smatraju se teretom i ne mogu napadati i braniti se dok su na moru. Bivaju uništene ako transporter bude uništen.

Kopnene snage prijateljske sile moraju se ukrcati tijekom poteza svog vlasnika, biti prevezene tijekom vašeg poteza, i iskrcati se kad je vlasnik ponovno na potezu. Prijevoz transporterom računa se kao čitav pokret kopnenih jedinica; ne mogu se pomicati prije ukrcavanja ili nakon iskrcavanja. Postavite kopnene jedinice pored transportera u pomorskoj zoni kako biste naznačili prijevoz.

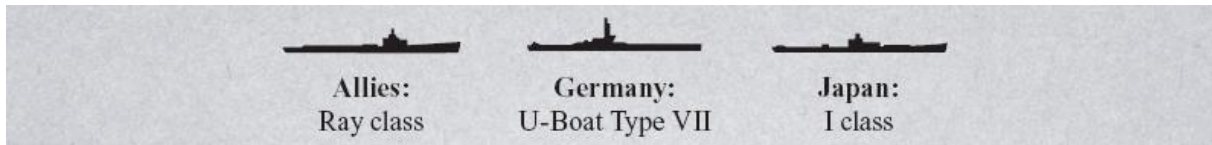
Ukrcaj i iskrcaj: Transporter može ukrcati teret prije, tijekom i za vrijeme svog kretanja. Transporter može preuzeti teret, pomaknuti se za jednu pomorsku zonu, preuzeti još tereta, pomaknuti se za još jednu pomorsku zonu i iskrcati teret na kraju puta. Može i ostati na moru s ukrcanim teretom. Transporter može iskrcati svoj teret na neprijateljski teritorij samo za vrijeme amfibijskog napada.

Premošćivanje (Bridging): Transporter može ukrcavati i iskrcavati teret i bez da se pomakne iz pomorske zone u kojoj jest. To se naziva "premošćivanjem". Svaki takav transporter i dalje ima ograničen teretni kapacitet. Može iskrcati teret samo na jedan teritorij i nakon toga se ne može micati niti ukrcati drugi teret do sljedećeg kruga. Premošćivanje je zabranjeno u pomorskoj zoni u kojoj se nalaze neprijateljske jedinice.

Amfibijski napad: Transporter može svoj teret iskrcati na neprijateljski teritorij tijekom *combat move* faze, započinjući tako amfibijski napad. Ako su u pomorskoj zoni u kojoj treba iskrcati teret prisutne neprijateljske jedinice, najprije treba odlučiti bitku na moru. Ako transporter preživi bitku, nakon što sve neprijateljske pomorske jedinice budu uništene može iskrcati svoj teret na neprijateljski teritorij.

Podmornice (Submarines)

Predatori koji vrebaju ispod površine.



Cost: 8

Attack: 2 (3 za *Super submarines*; uvijek u *opening fire* koraku)

Defense: 2

Move: 2

Posebne karakteristike

Kretanje kroz neprijateljske pomorske zone: Podmornica se može slobodno kretati kroz pomorske zone u kojima se nalaze neprijateljske jedinice. Međutim, ako završi svoj *combat move* u neprijateljskoj zoni doći će do bitke. Podmornica ne može završiti svoj *noncombat move* u neprijateljskoj pomorskoj zoni. Prisutnost neprijateljskog razarača u istoj zoni prisiljava podmornicu da se zaustavi.

Potajni napad: Podmornice uvijek otvaraju paljbu u *opening fire* koraku, bilo u napadu bilo u obrani. Mogu pucati samo na pomorske jedinice. Žrtve iz ovih napada bivaju uništene prije nego mogu uzvratiti vatru, osim ako je prisutan neprijateljski razarač. (Svaka pomorska ili zračna jedinica može pucati na podmornicu).

Uranjanje: Podmornica može uroniti za vrijeme bitke nakon što su i napadač i branitelj ispalili svoje projekte, neovisno o tome što čine ostale jedinice. Podmornica se vraća na igraću ploču i ostaje uronjena do kraja *noncombat move* faze. Tada ponovno izranja neovisno o tome jesu li neprijateljske jedinice prisutne u istoj pomorskoj zoni; to neće izazvati bitku jer je *conduct combat* faza završena. Neprijateljske pomorske jedinice mogu se nesmetano kretati kroz pomorske zone u kojima se nalaze uronjene podmornice, a neprijateljski transporter i mogu u njima obavljati ukrcaj i iskrcaj. Prisutnost neprijateljskog razarača sprječava podmornicu da uroni.

Weapons development –Super Submarines: Vaše podmornice postaju *Super submarines*. Jačina napada im se povećava na 3.