



By Eagle Games - 2003
Traduzione di Michele Lo Mundo

Regole di Combattimento

I. Introduzione

Il Primo ministro era appoggiato sulla grande mappa della stanza di comando. Egli controllava che lo staff aggiornasse lo stato delle battaglie che infuriavano per il mondo. Le loro lunghe bacchette muovevano piccoli carri armati, aerei, unità di artiglieria, e soldati, rappresentanti le armate delle sei principali nazioni in lotta per il dominio del mondo.

Osservava i generali mentre spiegavano le ultime notizie, sebbene egli sapesse già abbastanza per capire che le cose non andavano bene. Erano state rimosse troppe piccole unità blu perché le notizie potessero essere buone.

“Bene, com'è la situazione, signori?” riuscì a dire mettendosi dritto e preparandosi alla disgrazia.

Un ufficiale che era evidentemente al comando dello staff riunito avanzò verso il Primo Ministro e comunicò: “L'offensiva Fascista ci ha respinti sul fronte Africano, signor Primo Ministro. Il fronte Europeo è al momento stabile, ma abbiamo perso almeno la metà delle nostre forze su quel fronte. Se non possiamo inviare rinforzi, i nostri ragazzi non potranno sostenere la prossima offensiva.

Il Primo Ministro assentì con serietà. “A che punto è la produzione di quei nuovi carri armati?” chiese. “Saranno completati come da programma?”

Un ometto pelato con gli occhiali venne avanti con esitazione e rispose, “La riserva di minerali che ci è stata promessa dai nostri alleati comunisti ancora non è arrivata, Primo Ministro. Si sono scusati in modo poco credibile riferendosi a problemi di trasporto ferroviario. Onestamente signore, io non penso che il carico stia arrivando.”

Puntando verso il quadrante sud-occidentale della mappa, il Primo Ministro chiese, “E quali sono le ultime informazioni provenienti dai nostri agenti in Sud America?”

Un uomo dall'aspetto insignificante, vestito in grigio, con occhi scuri, molto scuri, si avvicinò all'ufficiale.

“Sembra che i nostri alleati Comunisti stiano radunando truppe vicino alle nostre colonie. Essi affermano di dover proteggere i loro territori da un possibile attacco proveniente dalle forze Democratiche, ma queste ultime in Sud America evidentemente sono troppo scarse per rappresentare una minaccia credibile. I nostri agenti a Buenos Aires ci hanno comunicato che il generale in capo dei Comunisti, Field Marshall Tchukov, è recentemente arrivato qua, in una fase di nervose attività e preparativi.”

“Quanto è attendibile questa informazione?” chiese il Primo Ministro.

“Estremamente attendibile,” fu la risposta.

“Generale?” chiese il Primo Ministro, fissando la mappa,

“Le nostre forze in Sud America sono ancora superiori a quelle dei Comunisti?”

“Sì, Primo Ministro.”

Senza batter ciglio, il Primo Ministro chiese, “La mancanza di quei minerali che influenza avrà sulla nostra economia?”

L'uomo occhialuto e pelato disse, “Se non li otterremo, la nostra produzione subirà una diminuzione del 40% nei prossimi sei mesi. Saremo quasi del tutto inermi.”

Dopo un lungo momento, il Primo Ministro si girò e si rivolse al suo staff. “Generale, le ordino ufficialmente di mettere in azione il Piano Rosso.”

“Signore?” chiese l'ufficiale.

Il capo della nazione guardò fisso negli occhi il generale e senza esitazione diede l'ordine.

“Attaccate!”

II. Il sistema di gioco di Attack!

Il sistema di Attack! è creato per permetterti di acquistare un set base di regole e unità e di provare questo gioco come un prodotto autonomo. Quando sarai pronto ad affrontare un'esperienza di gioco più profonda, sarà disponibile l'Espansione. L'Espansione include più unità, carte, regole, scenari, e una mappa aggiuntiva che può essere disposta accanto alla mappa inclusa in questa scatola per creare un'enorme mappa globo terrestre negli anni intorno al 1935.

III. La partita

Attack! è un gioco di espansione e di conquista. All'inizio della partita, diventerai il capo di una potente nazione (chiamata Nazione Principale) che sta tentando di dominare il mondo. Inizierai la partita con poche regioni e tenterai di assimilare altre regioni alla tua nazione.

Durante ogni turno, tu e gli altri giocatori tenderete di conquistare le regioni. Questo può essere fatto sia tentando di influenzare le regioni che ancora non appartengono ad alcun giocatore in modo tale da farle unire a te (Blitz Politico), o invadendole con le tue unità militari (Attacco!).

Ogni volta che una nuova regione viene aggiunta alla tua nazione, pesca una carta Economica che mostra la forza economica della nuova regione. Questa carta viene aggiunta alla tua "mano" economica e aumenterà il denaro che guadagnerai ogni turno. Questo denaro viene successivamente speso per comprare quattro tipi di unità da esercito (Fanteria, Carri Armati, Artiglieria, o Aerei) o quattro tipi di unità navali (Sottomarini, Cacciatorpediniere, Navi da guerra, e Porta-Aerei).

Le unità da esercito vengono usate per attaccare ed invadere regioni, mentre le unità navali (carte) vengono usate per controllare le zone di mare.

La partita finisce quando qualsiasi giocatore viene eliminato dal gioco o quando trascorre il periodo di tempo prestabilito. Alla fine della partita, il giocatore con più regioni è il vincitore.

IV. La mappa di gioco

La mappa di gioco rappresenta l'emisfero occidentale del globo terrestre nel 1935, proprio pochi anni prima dell'inizio della Seconda Guerra Mondiale in Europa. Le zone marine sono divise in "regioni" per scopi di movimento e battaglia. Ogni regione nel gioco ha un nome. Le aree terrestri senza nome non possono essere attraversate od occupate (non ci si può entrare dentro).

I mari sono divisi anch'essi in aree differenti. Quelle indicate come "Zone di Mare" (Sea Zones) permettono un movimento anfibio da qualsiasi regione adiacente alla zona di mare verso qualsiasi altra regione di mare adiacente alla stessa zona. (vedi sotto "Movimento Anfibio"). Le Aree di Mare non denominate come Zone di Mare non hanno funzioni speciali fino a che non userai le regole dell'Espansione di Attack! (venduta separatamente).

Le linee grigie che si allungano tra i mari da una regione terrestre ad un'altra sono chiamate "linee di mare". Le linee di mare permettono un movimento anfibio tra le regioni connesse dalle linee di mare.

Alcune linee di mare non si collegano a regioni terrestri. Queste linee di mare non hanno una funzione speciale fino a che non userai l'emisfero Orientale del mondo che è contenuto nell'espansione di Attack! (venduta separatamente), e devono essere ignorate quando si gioca solo sull'emisfero Occidentale del mondo.

Nota: Il Mar Nero (Black Sea) (il mare proprio a sud dell'Ucraina) è una parte della Zona del Mar Mediterraneo.

Nota: La Zona del Mar dei Caraibi (Caribbean Sea) include l'area ad est di Panama.

V. Preparazione

FASE 1: Ogni giocatore sceglie un colore per le sue unità tra quelli disponibili. Questo sarà il suo colore per l'intera partita. Si distribuiscono ad ogni giocatore:

Unità militari di terra (nel colore del giocatore): 12 Fanteria, 6 Carri Armati, 4 Artiglieria, e 2 Aerei



Carte Navali: 1 Nave da Guerra (Battleship), 2 Cacciatorpediniere (Destroyer), e 2 Sottomarini (Submarine)



Carte Economiche: 4 carte pescate casualmente dal mazzo Economics (che dovrebbe essere mischiato prima di distribuire le carte ai giocatori). Dopo aver distribuito le carte Economiche ai giocatori, quelle rimanenti si piazzano coperte a lato della mappa. I giocatori pescheranno le carte da questo mazzo quando uniranno a loro le regioni neutrali (non ancora possedute).



FASE 2: Tirate i dadi per determinare chi inizia per primo. Il giocatore con il risultato più alto inizia per primo, seguito dal giocatore alla sua sinistra, e procedendo in senso orario intorno alla mappa.



FASE 3: Partendo dal primo giocatore, ognuno a turno piazza un'unità di Fanteria su qualsiasi regione non posseduta. (Una volta che il giocatore piazza la sua unità su una regione, egli ne entra in possesso.) Una volta che ciascun giocatore ha scelto quattro regioni, si procede per la prossima fase.



Regola Opzionale: Se volete avere una partita con più interazione, ogni giocatore deve scegliere una regione in ciascuno dei quattro continenti: Nord America, Sud America, Africa, ed Eurasia)

FASE 4: Partendo dal primo giocatore, ognuno a turno piazza cinque delle sue unità. I giocatori possono scegliere di piazzare qualsiasi tipo di unità, posizionandole in qualsiasi regione o in regioni che già possiedono. Questa fase continua fino a che tutti i giocatori piazzano tutte le loro unità.

FASE 5: Iniziando dal primo giocatore, ogni giocatore a turno piazza la sua Città Capitale in una delle sue regioni.



Ora siete pronti a giocare ad ATTACK!

VI. I TURNI

Iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario attorno alla mappa, ogni giocatore effettua il proprio turno. Durante il turno, tu puoi effettuare fino a 3 "Azioni". Ogni azione può essere scelta solo una volta in un turno (in altre parole, non puoi scegliere la stessa azione due volte. Puoi scegliere solo tre azioni differenti). (L'eccezione a questa regola è il Blitz Diplomatico, che può essere effettuato più di una volta durante il turno di un giocatore).

La lista delle azioni disponibili è la seguente:

SPOSTAMENTO: Muovi le tue unità e combatti le battaglie che conseguono al movimento.

SPOSTAMENTO "GUERRA-LAMPO": Dopo che lo spostamento regolare viene completato può essere effettuato un secondo spostamento solo con Carri Armati e Aerei. Le battaglie conseguenti alla "Guerra-Lampo" si risolvono alla fine di quest'azione.

SPOSTAMENTO STRATEGICO: Uno spostamento di lunga distanza. Le unità possono essere mosse da qualsiasi regione posseduta dal giocatore che effettua lo spostamento verso qualsiasi altra regione posseduta dallo stesso giocatore e collegata da altre regioni di cui si ha il possesso. Lo spostamento sui mari può essere bloccato dal giocatore che li controlla. Da uno spostamento strategico non possono conseguire battaglie.

BATTAGLIA NAVALE: Sposti per i mari la tua flotta e combatti le battaglie per avere il controllo delle aree di mare.

BLITZ DIPLOMATICO: Un tentativo per ottenere il controllo di una regione non ancora posseduta senza entrare in battaglia. Questa è l'unica azione che può essere effettuata più di una volta nel turno di un giocatore.

COSTRUZIONE DI NUOVE UNITA': Sommi i "Punti di Produzione" generati dalle tue carte economiche e li usi per comprare nuove unità.

COMMERCIO: Scambi carte economiche in cambio di favori o altre carte economiche.

VII. LE UNITA' MILITARI

Ci sono due tipi di unità militari disponibili:

1. UNITA' DI TERRA (chiamate anche armate): **Ci sono quattro tipi di unità di terra** rappresentate da miniature di plastica



(Fanteria, Carri Armati, Artiglieria, Aerei)

Queste unità vengono utilizzate per occupare regioni e risolvere battaglie. Ogni regione in tuo possesso deve avere almeno un'unità di terra sul territorio in modo permanente. Non puoi spostare l'ultima unità fuori da una delle tue regioni fino a che non fai rientrare nel territorio un'altra unità che occupi il suo posto.

NOTA: Ti sarai accorto che ogni unità di terra è disponibile in due grandezze: grande e piccola. Le unità piccole rappresentano un'unità di quel tipo, mentre le unità grandi rappresentano cinque unità di quel tipo. In qualsiasi momento, tu puoi rimpiazzare cinque unità singole di un tipo con un'unità grande dello stesso tipo, e viceversa. Questo impedisce di ingombrare eccessivamente la mappa quando crei un grande esercito all'interno di una singola regione.



2. UNITA' NAVALI (chiamate anche flotte): **Ci sono quattro tipi di unità navali** rappresentate dalle carte:



(Cacciatorpediniere, Sottomarino, Nave da Guerra, Porta Aerei)


Quando acquisti le navi, le tue carte verranno piazzate di fronte a te, fino a che non sei il giocatore che "controlla il mare". Il giocatore che controlla il mare piazza le sue carte navali in mezzo alla mappa (nel Nord Atlantico).

VIII. Spostamento

Quando scegli l'azione "Spostamento", tu puoi muovere alcune o tutte le tue unità di terra. Ogni unità può essere spostata dalla regione da cui si muove in qualsiasi regione adiacente. Aerei e Carri Armati si possono spostare di due regioni dalla regione di partenza. Quando effettui lo spostamento di due regioni, i tuoi Carri Armati non possono attraversare una regione che non possiedi, ma gli Aerei lo possono fare.

SPOSTAMENTO ANFIBIO

Lo spostamento anfibio avviene quando tu muovi un'unità dalla sua regione di partenza verso un'altra regione collegata ad essa da una "linea di mare" (una linea grigia). Tutte le unità che usano lo spostamento anfibio devono iniziare il loro movimento nella regione all'estremità della linea di mare e terminare il movimento quando arrivano nella regione all'altra estremità della linea grigia. In altre parole, le unità non possono spostarsi prima o dopo lo spostamento anfibio (questo riguarda anche Carri Armati e Aerei).

Le aree di mare indicate come "Zone di Mare" e hanno il simbolo di un'ancora , (Esempio: Zona del Mare del Nord) permettono lo spostamento anfibio da qualsiasi regione adiacente alla Zona di Mare verso qualsiasi altra regione che è anche adiacente alla stessa Zona di Mare. E' come se tutte le regioni adiacenti alla stessa Zona di Mare avessero linee di mare dirette verso tutte le altre regioni della stessa Zona di Mare.

Quando vuoi spostare delle unità in modo anfibio, dichiara il movimento e piazza le unità sulla linea di mare. Dopo che hai finito con lo spostamento, ma prima di combattere qualsiasi battaglia, il giocatore che controlla i mari (quello che ha le carte navali in mezzo alla mappa), ti dirà se permette il tuo spostamento. Se lo permette, le tue unità terminano il movimento e arrivano nella regione di destinazione.

Se non permette il movimento, le tue unità ritornano alla regione di partenza e non possono essere mosse più durante quest'azione. L'eccezione a questa regola è che gli Aerei che si spostano sui mari non possono essere bloccati.

NOTA: Se muovi delle unità in modo anfibio, e il movimento viene bloccato dal giocatore che ha il controllo del mare, tu, se vuoi, puoi decidere di spostare in ogni caso i tuoi Aerei, o di farli ritornare indietro con le altre unità.

BATTAGLIE

Le battaglie hanno luogo quando muovi delle unità in una regione posseduta da un altro giocatore. Dopo che hai mosso tutte le tue unità, tu risolverai qualsiasi battaglia (Vedi sotto "Battaglie terrestri"). Una volta che si è risolta una battaglia, in quest'azione non puoi muovere più unità, Per cui assicurati di muovere tutte le tue unità prima di entrare in combattimento.

IX. Spostamento "Guerra-Lampo"

Una volta che l'azione "Spostamento" è stata effettuata (e tutte le battaglie conseguenti sono state risolte), se hai ancora delle azioni da effettuare nel turno, puoi scegliere di usarne una per effettuare uno "Spostamento Guerra-Lampo". Uno spostamento guerra-lampo è esattamente uguale ad uno spostamento normale (si applicano tutte le regole dello spostamento normale), tranne che tu puoi solo muovere unità di Carri Armati e di Aerei. Quando effettui questo tipo di spostamento, unità di carri armati e aerei possono spostarsi di uno o due regioni, persino se precedentemente si sono mosse durante la normale azione di spostamento. Lo spostamento anfibio attraverso le linee di mare non è permesso durante uno Spostamento Guerra-Lampo. Le battaglie conseguenti a questo tipo di spostamento vengono risolte normalmente.

X. Spostamento Strategico

Quando scegli un'azione di spostamento strategico, tu puoi muovere alcune o tutte le tue unità. Esse possono essere spostate di qualsiasi numero di regioni adiacenti (unite) in tuo possesso e devono terminare il movimento in una regione posseduta da te. Devi essere capace di tracciare un cammino libero dalla regione di partenza alla regione di arrivo (Questo sentiero non deve includere regioni possedute da un altro giocatore o regioni neutrali non in possesso di alcun giocatore). Quando il cammino include linee di mare, può essere bloccato dal giocatore che ha il controllo del mare.

NOTA: Durante uno spostamento strategico, non si possono verificare battaglie poiché non puoi muovere in regioni che non possiedi già.

XI. Battaglie su terraferma

Quando muovi unità di terra in una regione neutrale o in una regione posseduta da un altro giocatore, si verifica una battaglia su terraferma. Tutte le battaglie su terraferma vengono risolte dopo che hai completato la tua azione di movimento, ma prima che inizi la prossima azione.

PREPARAZIONE: All'inizio della battaglia, entrambi i giocatori prendono tutte le unità che si trovano nella regione dove si combatte e li piazzano di fronte a loro sul tavolo (Queste sono le unità di "riserva" non entrate ancora in battaglia). L'attaccante (il giocatore che ha fatto lo spostamento) sceglie quindi 4 unità dalla sua riserva da mandare in battaglia. Queste unità vengono spinte avanti per indicare che sono entrate in battaglia.

Il difensore sceglie dopo 4 unità dalla sua riserva da inviare in battaglia e le spinge avanti. Se qualche giocatore ha meno di 4 unità all'inizio della battaglia, deve far entrare in battaglia tutte le sue unità nella riserva. La battaglia viene risolta in round. In ogni round, i due giocatori si alternano a turno nelle azioni (prima il difensore esegue tutte le quattro fasi, e dopo l'attaccante fa lo stesso):

FASE 1: RINFORZI: Il giocatore di turno esegue i "rinforzi" muovendo le unità dalla sua riserva in battaglia. Il massimo numero di unità che ciascun giocatore può avere in battaglia aumenta ad ogni round di battaglia. Il numero massimo consentito è di 4 nel primo round, 5 nel secondo round, 6 nel terzo round, e così via. Per cui, il difensore non esegue i rinforzi durante il primo round di battaglia poiché ha già 4 unità pronte per il combattimento.

NOTA: Il giocatore di turno non deve necessariamente rinforzare fino al massimo numero consentito di unità, ma dopo i rinforzi deve avere almeno un'unità impegnata in battaglia.

FASE 2: LANCIO DEI DADI: Il giocatore di turno tira uno speciale dado di battaglia per ogni unità impegnata in battaglia (si tirano due dadi per ogni Carro Armato). Non si tirano dadi per le unità nella riserva. Il giocatore di turno non può MAI tirare meno di 2 dadi.

FASE 3: DETERMINAZIONE DEI COLPI ANDATI A SEGNO: Per ogni dado tirato corrispondente ad una delle unità del giocatore di turno, viene colpito un bersaglio. Solo un dado può corrispondere a ciascuna unità del giocatore.

NOTA: I dadi devono corrispondere alle unità del giocatore che ha lanciato i dadi per determinare il numero di colpi, e non alle unità del giocatore bersaglio.

- **Esempio 1:** Il difensore ha in battaglia un'unità di fanteria e due carri armati, per cui tira 5 dadi (uno per l'unità di fanteria e quattro per i carri armati – due ciascuno). Il risultato del tiro è di due dadi raffiguranti unità di fanteria, due dadi raffiguranti unità di aerei, e un dado bianco. Viene colpito solo 1 bersaglio (un dado coincide con l'unità di fanteria).
- **Esempio 2:** L'attaccante ha un'unità di fanteria, un carro armato, un aereo, e un'unità di artiglieria, per cui tira 5 dadi. Il risultato del tiro è di 3 aerei e 2 carri armati. Vengono colpiti due bersagli: uno per l'aereo e uno per il carro armato. Gli altri dadi con aereo e carro armato non vengono presi in considerazione.

FASE 4: ELIMINAZIONE DELLE UNITA' DELL'AVVERSARIO: Per ogni colpo andato a segno, viene eliminata un'unità del giocatore avversario.

Le unità devono essere eliminate in un ordine specifico:

- 1) Le unità di Fanteria sono eliminate per prime.
- 2) Dopo che tutte le unità di Fanteria sono state eliminate, vengono eliminate le unità di Carri Armati.
- 3) Dopo che tutte le unità di Carri Armati sono state eliminate, vengono eliminate le unità di Artiglieria.
- 4) Dopo che tutte le unità di Artiglieria sono state eliminate, vengono eliminate le unità di Aerei.

Dopo che il difensore ha eseguito tutte le quattro fasi, esse sono ripetute dall'attaccante, il quale effettua i rinforzi massimi consentiti per il round (4 nel primo round, 5 nel secondo, e così via), tira i dadi di battaglia, determina quanti colpi sono andati a segno, ed elimina il numero corrispondente di unità nemiche.

Una volta che entrambi i giocatori hanno eseguito il loro turno, inizia il round successivo fino a che uno dei due giocatori non ha più unità in battaglia. Il giocatore sopravvissuto vince la battaglia ed entra in possesso della regione contesa. Le unità sopravvissute vengono sistemate di nuovo nella regione.

NOTA: Non ci sono "ritirate". Le battaglie continuano fino a che un giocatore non ha più unità militari in battaglia.

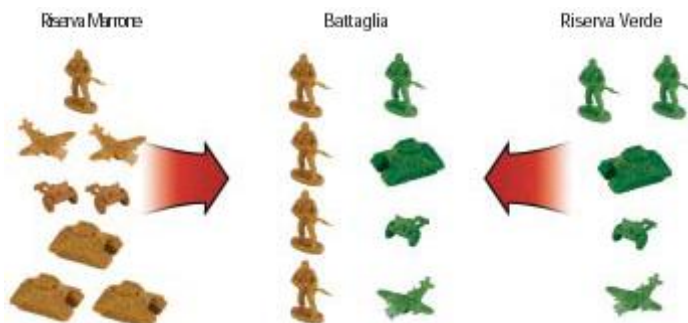
XII. Esempio di battaglia su terraferma

PREPARAZIONE 1

Situazione: Il giocatore marrone sposta le armate in Polonia, attaccando il giocatore verde e provocando una battaglia. Il giocatore marrone ora ha in Polonia le seguenti unità (nella sua riserva di battaglia): 5 Fanteria, 3 Carri Armati, 2 Artiglieria, e 2 Aerei. Il giocatore verde ha in Polonia 3 Fanteria, 2 Carri Armati, 2 Artiglieria, e 2 Aerei.

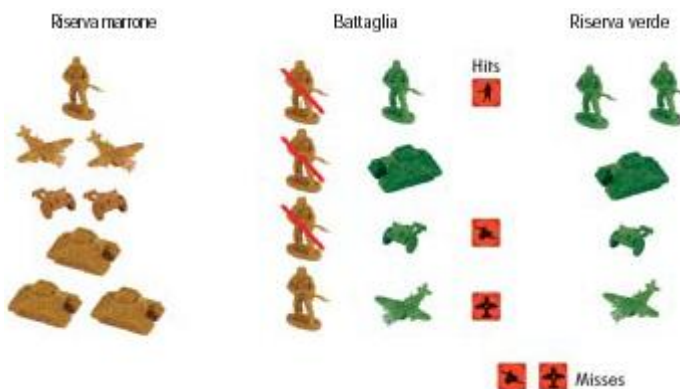
PREPARAZIONE 2

Il giocatore marrone decide di impegnare 4 unità di Fanteria all'inizio della battaglia. Il giocatore marrone impegna un'unità di ogni tipo (1 Fanteria, 1 Carro Armato, 1 Artiglieria, 1 Aereo)



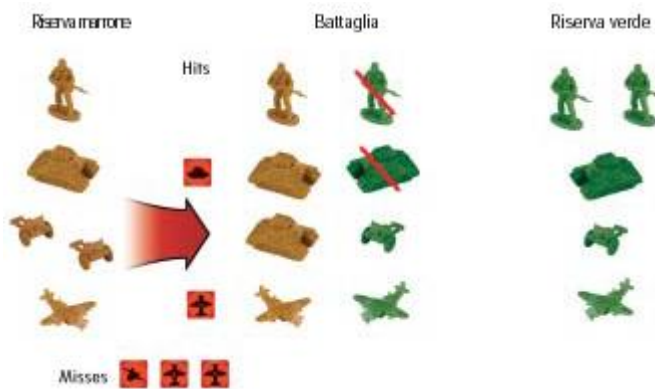
GIOCATORE VERDE [Turno 1]

Il giocatore verde tira 5 dadi (uno per ogni unità, eccetto il carro armato, con il quale se ne tirano 2). Il risultato del tiro è: 1 Fanteria, 2 Artiglieria, e 2 Aerei raffigurati sui dadi. Quindi, egli colpisce 3 bersagli ed elimina 3 unità di Fanteria marrone.



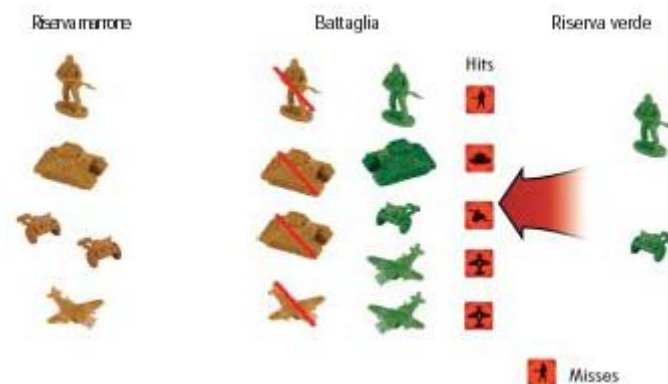
GIOCATORE MARRONE [Turno 1]

Il giocatore marrone rinforza con 2 Carri Armati ed un Aereo. Egli tira 6 dadi (1 per l'unità di fanteria, 1 per l'aereo, e 2 per ciascun Carro Armato). Il risultato del tiro è: 1 Carro Armato, 1 Artiglieria, e 4 Aerei raffigurati sui dadi. Egli colpisce 2 bersagli (uno per il Carro Armato, e uno per l'Aereo). Quindi egli elimina la Fanteria e il Carro Armato del giocatore verde.



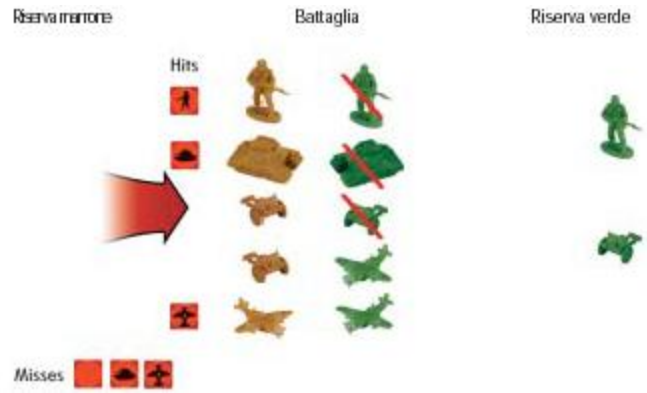
GIOCATORE VERDE [Turno 2]

Il giocatore verde rinforza con 1 Fanteria, 1 Carro Armato, e 1 Aereo (poiché è il suo secondo round, il limite per le unità in battaglia è di 5). Egli tira 6 dadi. Il risultato del tiro è: 2 Fanteria, 1 Carro Armato, 1 Artiglieria, e 2 Aerei. Sono andati a segno 5 colpi! Tuttavia, il giocatore marrone ha solo 4 unità impegnate in battaglia, per cui queste sono le unità che egli perde in questo round.



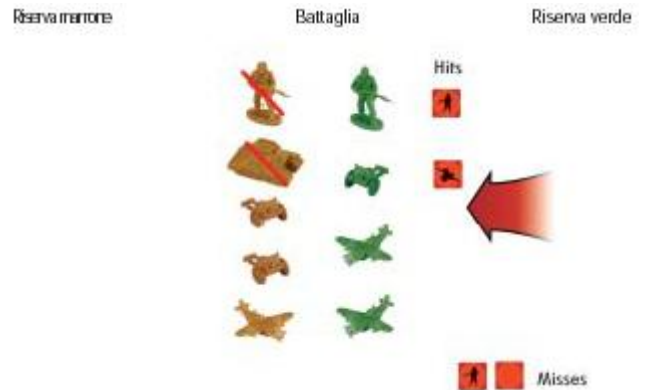
GIOCATORE MARRONE [Turno 2]

Il giocatore marrone rinforza con tutte le 5 unità che gli sono rimaste. Egli tira 6 dadi. Il risultato del tiro è: 1 Fanteria, 2 Carri Armati, 2 Aerei, e 1 vuoto. Egli ha colpito 3 bersagli ed elimina la Fanteria, il Carro Armato, e l'unità di Artiglieria del giocatore verde.



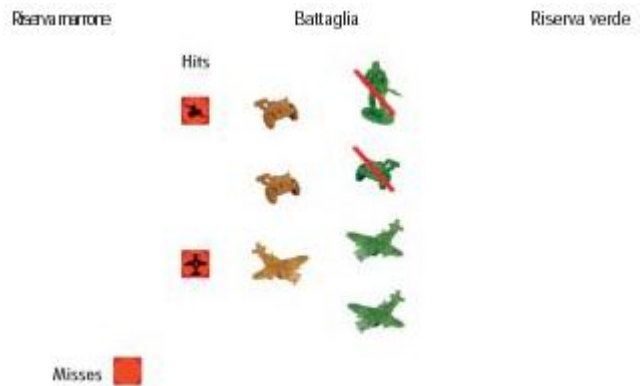
GIOCATORE VERDE [Turno 3]

Il giocatore verde rinforza con le unità rimanti e tira 4 dadi. Il risultato del tiro è: 2 Fanteria, 1 Artiglieria, e 1 vuoto. Due colpi sono andati a segno. Il giocatore marrone perde le sue unità di Fanteria e di Carro Armato.



GIOCATORE MARRONE [Turno 3]

Il giocatore marrone non ha più a disposizione unità di rinforzo. Egli tira 3 dadi e ottiene un vuoto, 1 Artiglieria, e 1 Aereo, per cui vanno a segno 2 colpi. Il giocatore verde perde le sue unità di Fanteria e di Artiglieria.



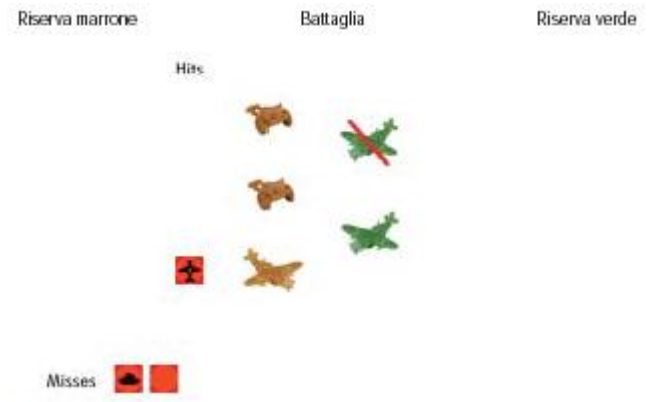
GIOCATORE VERDE [Turno 4]

Il giocatore verde non ha più a disposizione unità di rinforzo. Egli tira 2 dadi e ottiene 2 Fanteria. Nessun colpo andato a segno!



GIOCATORE MARRONE [Turno 4]

Il giocatore marrone tira 3 dadi ed ottiene un Aereo, un Carro Armato, e 1 vuoto. Un colpo andato a segno.



GIOCATORE VERDE [Turno 5]

Il giocatore verde tira 2 dadi (il minimo), e ottiene 1 Fanteria e 1 Carro armato. Nessun bersaglio colpito.



GIOCATORE MARRONE [Turno 5]

Il giocatore marrone tira 3 dadi e ottiene 3 Aerei. Un colpo è sufficiente per eliminare l'ultima unità verde. La Polonia ora appartiene al giocatore marrone.



XIII. Battaglie Navali

Le battaglie navali hanno luogo quando un giocatore sceglie l'azione Battaglia Navale durante il proprio turno, e il giocatore che ha il controllo del mare decide di combattere piuttosto che abbandonare il controllo ritirando le sue carte flotta senza combattere.

PREPARAZIONE: Tutti i giocatori prendono tutte le proprie carte flotta in mano.

La battaglia si risolve in round. Ogni round è costituito dalle seguenti fasi:

FASE 1: *Entrambi i giocatori piazzano le proprie carte flotta in riga a faccia coperta in modo tale che ogni carta sia allineata di fronte ad una carta appartenente all'avversario. I giocatori devono giocare tutte le carte che possiedono fino ad un massimo di otto.*

NOTA: *La prima carta piazzata coperta dall'attaccante e la carta dell'avversario piazzata di fronte, sono le prime carte nella linea di battaglia (l'inizio della linea di battaglia).*

FASE 2: *Le carte vengono dopo scoperte per rivelare i modelli delle navi e gli scontri. Le navi che sono l'una di fronte all'altra si "scontrano" in battaglia.*

NOTA: *Ci possono essere solo tanti scontri quante sono le carte piazzate dal giocatore con il minor numero di carte. Non ci sono vittorie automatiche dovute al possesso di una nave che non ha avversario. Quindi gli unici vantaggi nell'aver più carte flotta del tuo avversario consistono nel fatto che hai più scelte e puoi affrontare più perdite.*

FASE 3: Ogni scontro viene risolto uno alla volta iniziando dalle prime carte nella linea di battaglia e muovendo verso l'interno. Per ogni scontro, entrambi i giocatori tirano due dadi regolari e aggiungono tutti i "modificatori" a cui hanno diritto (vedi "Modificatori Navali" sotto). Il giocatore con il totale più alto, infligge un "danno" alla nave dell'avversario. **NOTA:** in caso di pareggio, non vengono inflitti danni, e i giocatori proseguono verso il prossimo scontro. Un danno si applica immediatamente alla nave del giocatore perdente che si trova al momento all'inizio della linea di battaglia. L'eccezione a questa regola è che se due navi che si sono scontrate sono entrambe Porta aerei, in questo caso viene colpita e danneggiata la Porta aerei del giocatore perdente al posto della nave all'inizio della linea di battaglia. Se la nave colpita è un Cacciatorpediniere (Destroyer), un Sottomarino, o una Porta aerei, quell'unico colpo affonda la nave che viene rimossa dal gioco e messa nel mazzo delle navi non possedute da nessuno. Se la nave è una Nave da Guerra (Battleship), questa può subire due danni prima di affondare. (Gira le Navi da Guerra che sono state colpite una volta sul fianco a dimostrazione del colpo subito.)

FASE 4: Il round di battaglia finisce e tutte le Navi da Guerra che hanno subito un colpo vengono rimosse dalla battaglia, ma non sono affondate. Queste navi non possono combattere nuovamente in questa battaglia, e dovrebbero essere messe lontano dalla battaglia, ma non vengono eliminate. Esse vengono completamente riparate prima della prossima battaglia del giocatore che le possiede.

FASE 5: Entrambi i giocatori prendono quindi tutte le proprie navi non ancora colpite, aggiungendole alle navi (se ce ne sono) che non hanno combattuto in questo round. A questo punto, ogni giocatore può scegliere di ritirarsi, perdendo la battaglia, ma mettendo in salvo le proprie navi rimanenti. Se entrambi i giocatori desiderano continuare, allora inizia un altro round con la Fase 1.

Il giocatore che vince la battaglia ora ha il controllo del mare, e il perdente rimette tutte le navi scampate alla battaglia di fronte a sé sul tavolo.

MODIFICATORI NAVALI

I modificatori Navali sono punti che si aggiungono al tuo tiro di dadi in uno scontro. Ci sono cinque possibili modificatori:

- La tua Nave da Guerra si scontra con un Cacciatorpediniere: Aggiungi 2 al risultato del tuo tiro.
- Il tuo Sottomarino si scontra con la Nave da Guerra del tuo avversario: Aggiungi 2 al risultato del tuo tiro.
- Il tuo Cacciatorpediniere si scontra con il Sottomarino del tuo avversario: Aggiungi 2 al risultato del tuo tiro.
- La tua Porta Aerei si scontra con qualsiasi tipo di nave eccetto un'altra Porta Aerei: Aggiungi 1 al risultato del tuo tiro.
- La tua nave (di qualsiasi tipo) è adiacente ad una o due Porta Aerei tue: aggiungi 1 al risultato del tuo tiro per ogni Porta Aerei adiacente alla tua nave (Max. 2).

Questi modificatori sono stampati sulle carte flotta per una consultazione più rapida.

Se più di uno di questi modificatori si applica al tuo scontro, si sommano entrambi i modificatori.

XIV. Esempio di Battaglia Navale

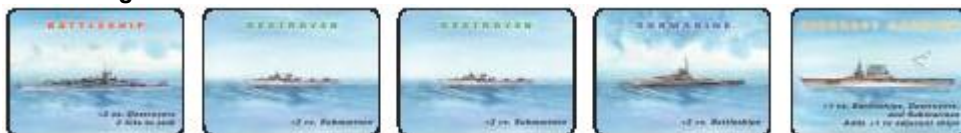
PREPARAZIONE

Situazione: Il giocatore Marrone ha il controllo del mare con una Nave da Guerra, 1 Cacciatorpediniere, e 1 Sottomarino nella sua flotta. Il giocatore Verde decide di effettuare un'azione "Battaglia Navale" nel tentativo di togliere il controllo del mare al giocatore Marrone. Il giocatore Verde ha una Nave da Guerra, 2 Cacciatorpediniere, 1 Sottomarino, e 1 Porta Aerei. Il giocatore Marrone decide di combattere.

Flotta del giocatore marrone

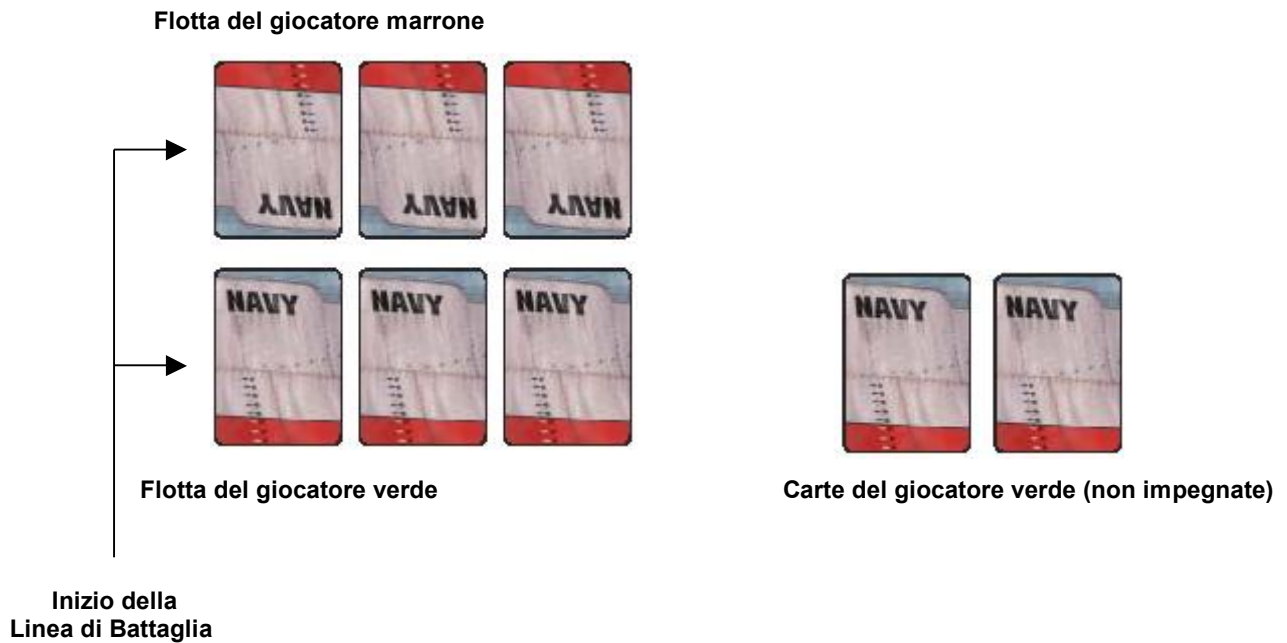


Flotta del giocatore verde



ROUND 1 [CARTE COPERTE]

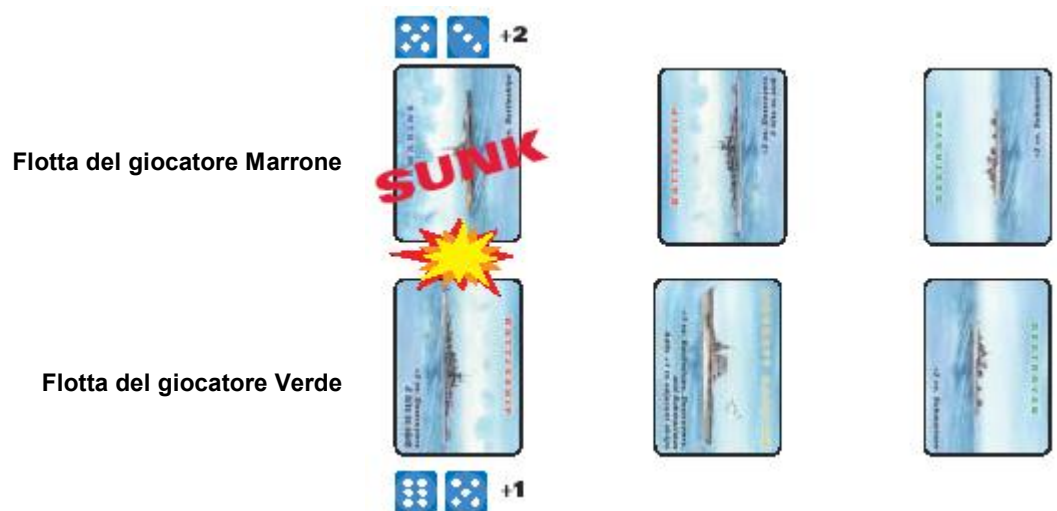
Entrambi i giocatori piazzano 3 carte. (Essi piazzano solo 3 carte ciascuno perché questo è il numero che il giocatore con meno carte ha nella sua flotta.) Il giocatore Marrone piazza: Sottomarino, Nave da Guerra, e Cacciatorpediniere. Il giocatore Verde piazza: Nave da Guerra, Porta Aerei, e Cacciatorpediniere.



ROUND 1 [CARTE SCOPERTE E PRIMO SCONTRO]

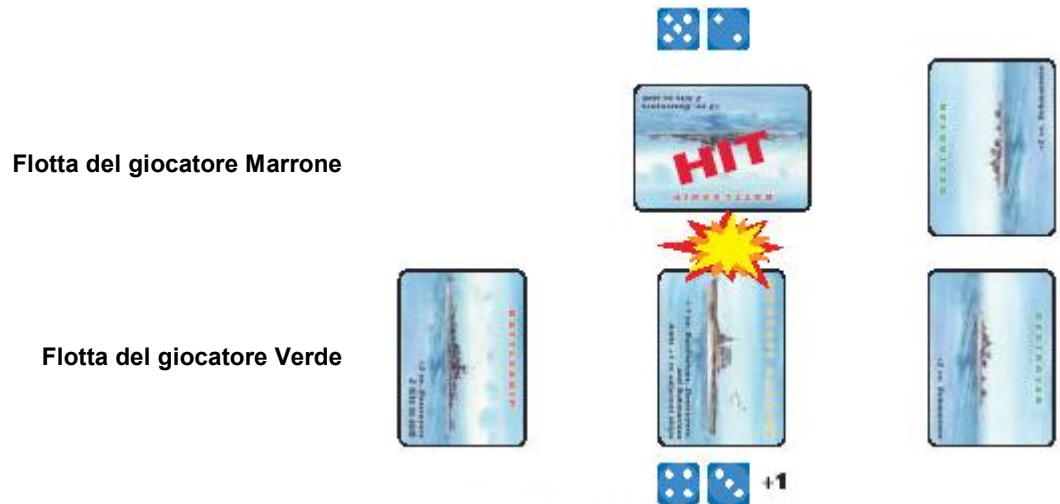
Entrambi i giocatori girano a faccia in su le loro carte.

Il primo scontro avviene tra la Nave da Guerra del giocatore Verde contro il Sottomarino del giocatore Marrone. Il giocatore Verde tira 2 dadi e aggiunge +1 poiché ha una Porta Aerei adiacente alla sua Nave da Guerra. Egli ottiene un "11" per un totale di 12. Il giocatore Marrone tira 2 dadi e aggiunge +2 al tiro poiché il suo Sottomarino combatte bene contro le Navi da Guerra. Il giocatore Marrone ottiene un "8" ai dadi per un totale di 10. Il giocatore Verde vince e infligge un colpo al Sottomarino del giocatore Marrone (la prima nave nella linea di battaglia), affondandolo.



ROUND 1 [SECONDO SCONTRO]

Il secondo scontro è tra la Porta Aerei del giocatore Verde contro la Nave da Guerra del giocatore Marrone. Entrambi I giocatori tirano due dadi con il giocatore Verde che aggiunge +1 per la Porta Aerei contro Nave da Guerra. I due giocatori ottengono un "7". Il giocatore Verde vince e infligge un colpo alla Nave da Guerra del giocatore Marrone che viene girata di fianco ad indicare il colpo.



ROUND 1 [TERZO SCONTRO]

Il terzo scontro è Cacciatorpediniere contro Cacciatorpediniere. Entrambi I giocatori tirano due dadi con il giocatore Verde che aggiunge +1 per la Porta Aerei adiacente al suo Cacciatorpediniere. Il giocatore Verde tira un "5" e il giocatore Marrone un "8". Il giocatore Marrone vince ed infligge un colpo alla prima nave del giocatore Verde nella linea: la Nave da Guerra. Il primo round di battaglia termina con il giocatore Marrone che ha perso un Sottomarino ed entrambi i giocatori con le loro Navi da Guerra danneggiate e fuori combattimento (ma non affondate). Il giocatore Marrone decide di ritirarsi, cedendo il controllo del mare al giocatore Verde.



XV. Blitz Diplomatico

Quando scegli l'azione "Blitz Diplomatico", tu dichiari di quale regione neutrale tu stai tentando di ottenere il controllo, e dopo tiri due dadi regolari. Se la regione che scegli è adiacente ad una regione che già possiedi, allora devi ottenere un otto (8) o superiore perché l'azione abbia successo. Se la regione che scegli non è adiacente ad una regione che già possiedi, allora devi ottenere un nove (9) o superiore per avere successo.

NOTA: Le regioni adiacenti includono anche quelle collegate da linee di mare.

Se hai successo, allora guadagni tre unità di Fanteria gratuite e le piazze in quella regione, a dimostrazione del tuo possesso. Se fallisci, allora tutti gli altri giocatori hanno diritto di tirare due dadi. Se uno di loro ottiene nove (9) o superiore, allora guadagna tre unità di Fanteria gratuite e la regione. Se più di un giocatore ottiene nove o superiore, il giocatore con il numero più alto vince. Se più di un giocatore ha il più alto tiro di nove o superiore (un pareggio), allora questi giocatori ritirano i dadi fino a che non si rompe il pareggio, con il vincitore che ottiene la regione.

Il giocatore che ottiene la nuova regione guadagna anche una carta pescata a caso dal mazzo di carte economiche (vedi sotto).

NOTA: Questa è l'unica azione che può essere eseguita più di una volta nel turno di un giocatore.

NOTA: Non puoi usare un Blitz Diplomatico su una regione occupata da un giocatore.

XVI. Regioni Neutrali

Le regioni non possedute da alcun giocatore, vengono chiamate "Regioni Neutrali". Le tue regioni non possono muovere attraverso queste regioni senza combattere (tranne le tue unità aeree che possono sorvolare una regione neutrale durante il tragitto verso un'altra regione adiacente). Tu puoi, tuttavia, muovere armate in una regione neutrale per attaccarla.

Quando attacchi una regione neutrale, pesca una carta a caso dal mazzo inutilizzato delle carte Economiche. Questa è la carta che otterrai se vincerai la battaglia contro le forze difensive. Le unità che devi attaccare sono indicate nella parte inferiore della carta. Qualsiasi giocatore (tranne te) può controllare queste unità in battaglia, tuttavia, quel giocatore dovrebbe essere quello che combatterà con il massimo impegno (in altre parole, un giocatore con l'interesse ad eliminarti il maggior numero possibile di unità). Se più giocatori vogliono controllare le unità neutrali in battaglia, questi dovrebbero tirare due dadi ciascuno, il giocatore che ottiene il risultato più alto controllerà le unità in battaglia.

Quando ci si prepara per una battaglia contro una regione neutrale, il giocatore che controlla le forze neutrali usa le sue unità che al momento non sono sulla mappa per rappresentare le forze neutrali. Quando la battaglia termina, se vincono le forze neutrali, tutte le armate neutrali sopravvissute si rimettono fuori dalla mappa e la carta Economica viene rimessa nel mazzo delle carte Economiche, che viene rimescolato. Se quella regione neutrale viene dopo attaccata nuovamente, si pesca una nuova carta.

XVII. Carte Economiche

Ogni giocatore inizia la partita con quattro carte Economiche (o una per ogni regione con cui inizia). Una volta iniziata la partita, potrai guadagnare carte aggiuntive in uno dei quattro modi seguenti:

1. *Attaccando una regione neutrale e vincendo la relativa battaglia (vedi sopra Regioni Neutrali).*
2. *Attaccando una regione posseduta da un altro giocatore e vincendo la battaglia relativa. In questo caso, tu peschi a caso una carta dal gruppo di tutte le carte Economiche del giocatore sconfitto. (Il giocatore sconfitto mescola la sua "mano" di carte Economiche e ti permette di pescare una carta.)*
3. *Eseguendo con successo un'azione Blitz Diplomatico. In questo caso, tu peschi una carta a caso dal mazzo delle carte Economiche.*
4. *Commerciando con un altro giocatore (vedi sotto Commercio).*

NOTA: E' possibile, a causa degli scambi commerciali, avere più o meno carte Economiche rispetto al numero delle regioni possedute. E' anche possibile che a causa dei commerci un giocatore potrebbe non avere carte Economiche quando tu entri in possesso di una delle sue regioni, nel qual caso, tu non ottieni carte Economiche.

Ogni carta Economica ha un "Nome" (Tipo) e un valore. Il nome è indicato nella parte superiore della carta ed il valore è situato sia sotto il Nome che nell'angolo in basso a destra.



Il valore stampato sulla carta indica quanti "Punti Produzione" (la valuta per acquistare nuove unità) vale la carta.

Ci sono 5 tipi (Nomi) di carte: Popolazione (Population), Minerali (Minerals), Fabbriche (Factories), Petrolio (Oil), e Trasporto Ferroviario (Rail Transport). Quando scegli l'azione "Costruzione di nuove unità", tu sommerai tutti i Punti Produzione su tutte le tue carte per determinare quanto dovrai spendere in nuove unità quel turno.

Questo è un procedimento di produzione molto lineare con un'unica eccezione:

Tutte le carte che fanno parte di un "set" valgono il doppio del valore in punti stampato sulla carta.

Un "set" è costituito da quattro carte, una per ogni Tipo (Nome) tranne la carta "Popolazione". Quindi un set deve avere una carta CIASCUNA di: Petrolio, Minerali, Fabbriche e Trasporto Ferroviario. Le carte Popolazione non possono mai essere parte di un set.

XVIII. Città Capitali

Tu piazzai la tua città capitale in una delle tue regioni di partenza durante la preparazione del gioco. Essa non può essere distrutta o spostata durante la partita. E' possibile conquistare regioni contenenti capitali di altri giocatori e guadagnare benefici economici. Durante la tua azione "Costruzione di nuove unità", ottieni 10 Punti Produzione per ogni Città Capitale che possiedi.

SUGGERIMENTO: Non perdere la regione contenente la tua capitale! D'altro canto, possedere più di una capitale renderà la tua economia molto forte. Se puoi tenta di conquistare la città capitale di un altro giocatore.

XIX. Commercio

Durante il gioco, puoi decidere di commerciare con un altro giocatore per ottenere una migliore selezione di carte Economiche. Scegliere l'azione "Commercio" ti permetterà di scambiare qualsiasi numero delle tue carte Economiche in cambio di qualsiasi numero di carte Economiche con un altro giocatore. Finché dura l'azione non c'è limite al numero di scambi che possono essere effettuati dal giocatore che sceglie l'azione Commercio. L'azione Commercio termina quando inizia l'azione successiva.

NOTA: Un'azione di Commercio è pensata per essere effettuata solo se ha luogo effettivamente uno scambio. Le discussioni su scambi, o uno scambio bloccato dal giocatore che controlla il mare non contano come azioni.

Oltre a (o in sostituzione a) carte Economiche, i giocatori possono anche scambiarsi promesse o favori non proibiti dal regolamento. Non possono essere scambiati unità di terra, carte/unità navali, città capitali, punti produzione, e regioni. Se tu e il giocatore con cui stai commerciando possedete regioni adiacenti, allora non c'è restrizione al tuo commercio. Tuttavia, se tu e il tuo socio di scambio non possedete regioni adiacenti, allora qualsiasi scambio tra voi due può essere bloccato dal giocatore che controlla i mari (vedi sopra Controllo del Mare).

NOTA: Non sono permessi scambi commerciali entro 30 minuti dalla fine della partita se si gioca con un limite di tempo.

XX. Costruzione di nuove unità

Quando scegli l'azione "costruzione di nuove unità", per primo tu sommi tutti i tuoi Punti Produzione (PP), dopo li spendi acquistando nuove unità di terra e/o carte navali, ed infine disponi le nuove unità di terra.

PUNTI PRODUZIONE

Quando sommi i tuoi punti produzione, ottieni:

- 10 PP per ogni città capitale che possiedi
- PP uguali al valore indicato su ogni carta economica che possiedi che non è parte di un "set" (vedi sopra "Carte Economiche")
- PP uguali al doppio del valore indicato su ogni carta economica che possiedi che è parte di un set

ESEMPIO: Possiedi la tua città capitale ed hai le seguenti carte:



I tuoi punti produzione per quest'insieme dovrebbero essere: 10 per la tua città capitale + 18 per il tuo set (due volte il valore sulle carte) + 9 per il resto delle tue carte non comprese nel set = 37 Punti Produzione

ACQUISTARE LE UNITA' DI TERRA E LE CARTE NAVALI

Dopo aver sommato i Punti Produzione per il turno, li devi spendere immediatamente. Tutti i punti produzione inutilizzati sono persi e non possono essere conservati per il prossimo turno. Quando acquisti nuove unità di terra, sottrai il costo di ogni nuova unità costruita dal totale dei tuoi punti produzione rimanenti, prendi l'unità dal mucchio inutilizzato di unità di terra del tuo colore, e piazzalo di fronte a te. Allo stesso modo, quando acquisti nuove carte navali, sottrai il costo di ogni nuova carta costruita dal totale dei tuoi punti produzione rimanenti, prendi la carta dal mazzo inutilizzato di carte navali, e piazzalo di fronte a te.

NOTA: Le unità di terra e le carte navali vengono acquistate usando lo stesso totale di punti produzione. Spesso bisogna prendere difficili decisioni tra il costruire il tuo esercito o la tua flotta.

COSTO UNITA' DI TERRA	
Fanteria	5 PP
Carro Armato	10 PP
Artiglieria	8 PP
Aereo	15 PP

COSTO CARTE NAVALI	
Cacciatopediniere	5 PP
Sottomarino	5 PP
Nave da Guerra	10 PP
Porta Aerei	20 PP

DISPORRE LE NUOVE UNITA' (E CARTE)

Le unità di terra appena costruite si piazzano immediatamente dopo l'acquisto e prima che inizi la prossima azione. Esse possono essere piazzate in qualsiasi regione da te posseduta. Non c'è limite al numero di unità che possono occupare una regione.

Le carte navali acquistate dal giocatore che ha il controllo del mare vengono immediatamente disposte al centro della mappa. Tutti gli altri giocatori piazzano le loro carte navali di fronte a sé.

SUGGERIMENTO: Solitamente è buona idea piazzare le tue unità di terra in modo da creare piccole armate costituite da tutti i quattro tipi (Fanteria, Carri Armati, Artiglieria e Aerei). In questo modo, quando tiri i dadi di battaglia, tu possiedi unità corrispondenti a cinque dei sei possibili lati del dado, massimizzando le tue possibilità di "colpire" in battaglia.

NOTA: I giocatori non sono limitati dalle unità e carte incluse nel gioco. Essi possono aggiungere più unità e carte se lo desiderano.

XXI. Vincere la partita

La partita termina immediatamente quando un giocatore viene eliminato. Appena un giocatore non ha più unità di terra (armate) rimaste sulla mappa, questo è eliminato e la partita termina.

La partita può anche terminare ad un orario prestabilito. Se i giocatori si accordano di giocare fino ad un certo orario, allora l'ultimo turno sarà quello che si sta svolgendo quando si raggiunge l'orario accordato. La partita finirà dopo che tutti i giocatori terminano di eseguire tutte le proprie azioni nell'ultimo turno.

Il vincitore sarà il giocatore che possiede più regioni alla fine della partita. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di regioni alla fine della partita, vincerà il giocatore con più regioni E più unità di terra (armate).

OPZIONE: Se tutti i giocatori sono d'accordo, possono decidere di giocare fino a che vengono eliminati tutti i giocatori tranne uno.

MENU DELLE AZIONI (Tre per turno)	
SPOSTAMENTO	Muovi le tue unità e risolvi le battaglie che ne conseguono.
SPOSTAMENTO "GUERRA LAMPO"	Può essere effettuato solo da Carri Armati e Aerei un secondo spostamento dopo che è stato completato lo spostamento normale.
SPOSTAMENTO STRATEGICO	Spostamento di lunga distanza. Le unità possono essere spostate da qualsiasi regione posseduta dal giocatore che esegue lo spostamento verso qualsiasi altra regione che è anche posseduta dallo stesso giocatore ed è collegata da regioni appartenenti anche allo stesso giocatore. Il movimento anfibio può essere bloccato dal giocatore che ha il controllo del mare. Non possono conseguire battaglie da un movimento strategico.
BATTAGLIA NAVALE	Muovi la tua flotta per il mare e risolvi una battaglia navale per il controllo del mare.
BLITZ DIPLOMATICO	Tentativo senza combattimento di ottenere il controllo di una regione non posseduta. Questa è l'unica azione a poter essere eseguita più di una volta nel turno di un giocatore.
CONSTRUZIONE DI NUOVE UNITA'	Somma i tuoi "Punti Produzione" generati dalle tue carte Economiche e li usi per comprare nuove unità.
COMMERCIO	Scambi carte Economiche in cambio altre carte Economiche o favori.

UNITA' MILITARI			
UNITA' DI TERRA			
	COSTO	SPOSTAMENTO	SPECIALE
FANTERIA	5	1	
CARRO ARMATO	10	2	* Tira 2 dadi
ARTIGLIERIA	8	1	
AEREO	15	2	*Muove attraverso regioni nemiche o neutrali (sorvolamento) * Il movimento anfibio non può essere bloccato
CARTE NAVALI			
CACCIATORPEDINIERE	5		
SOTTOMARINO	5		
NAVE DA GUERRA	10		* 2 Colpi per farla affondare
PORTA AEREI	20		