

# WARZAG

WORLD WAR II

PROTOTIPO



# // CONTENUTO DELLA SCATOLA

## CARTE

4 Carte Leader



16 Carte Dossier Operativo



6 Carte Obiettivo



24 Carte Rifornimento



## TOKEN TONDI

4 Segnapunti Produzione



4 Segnapunti Combustibile



4 Token Leader



## Token Armate

	Fanteria	Artiglieria	Aviazione	Mezzi Corazzati
ITALIANE	6  X2	6  X2	5  X2	5  X2
TEDESCHE	6  X2	6  X2	5  X2	5  X2
BRITANNICHE	6  X2	6  X2	5  X2	5  X2
SOVIETICHE	6  X2	6  X2	5  X2	5  X2

## PLANCIA



## PEDINE STANDING LEADER



Utilizzabili con l'espansione Guerra del Pacifico

## DADI



## ESAGONI TERRITORI

	Territorio Italiano Standard / Sviluppato		Territorio Tedesco Standard / Sviluppato		Territorio Italiano / Tedesco		Territorio Italiano / Inglese		Territorio Italiano / Sovietico
	Territorio Inglese Standard / Sviluppato		Territorio Sovietico Standard / Sviluppato		Territorio Tedesco / Inglese		Territorio Tedesco / Sovietico		Territorio Sovietico / Inglese

## // LA TRAMA

› Sembrava un giorno qualunque, quando un gruppo di amici si riunì per provare un nuovo gioco da tavolo. Aprendo la scatola, si imbatterono in un libro antico chiuso da un lucchetto, dal titolo alquanto misterioso: **RISCRIVI LA STORIA**. Pervasi dalla curiosità decisero di forzarlo e scoprire il suo contenuto.

Ma tutto ad un tratto un bagliore intenso proveniente dall'antico libro riempì tutta la stanza. Cosa è successo? Dopo una prima fase di stordimento i ragazzi si guardarono intorno e... ebbene sì, capirono di essere finiti in un'altra epoca, nel 1939, con il secondo conflitto mondiale alle porte. Forse quel libro li aveva catapultati in un universo parallelo dove la storia si ripeteva e loro erano i protagonisti, i leader che questo conflitto ha visto ai vertici. Dunque i ragazzi avevano nelle loro mani la possibilità di riscrivere la storia. Curiosi di sapere come va a finire? Sedetevi attorno ad un tavolo e...

## CHE LA GUERRA ABBA INIZIO!

## // SCOPO DEL GIOCO

Raccogli risorse, sfrutta il Leader per annettere i territori neutrali, crea il tuo esercito e conducilo alla conquista di territori e basi nemiche. Porta avanti le tue mire espansionistiche finché non avrai raggiunto il tuo obiettivo o non avrai sottomesso i tuoi nemici. Vesti i panni dei più grandi Leader della Seconda Guerra Mondiale e sconfiggi i tuoi avversari annientando i loro eserciti, conquistando le loro basi o portando a termine gli obiettivi tattici. Un gioco altamente strategico, dalle meccaniche semplici, in cui le migliori abilità di conquista del territorio, difesa della propria base e la gestione delle risorse decreteranno il vincitore!

› **MODALITÀ 1 (tutti contro tutti)** - Nessuna alleanza è ammessa. Per vincere, i giocatori dovranno portare a termine l'obiettivo impartito dall'omonima carta, prima degli altri. Vi sembra troppo complesso? Potrete sempre provare ad eliminare tutti gli altri giocatori.

› **MODALITÀ 2 (alleanze)** - I giocatori formano due alleanze. L'obiettivo è eliminare almeno un giocatore appartenente all'alleanza nemica. La decisione di arrendersi o proseguire la folle battaglia spetta al giocatore ancora in gioco.



# // PREPARAZIONE

› Disporre i 6 pezzi della plancia, numerati da uno a sei, in tre righe e due colonne, come in figura.

› Un giocatore qualsiasi mescola le carte rifornimento e le carte obiettivo. Dopodichè le colloca di fianco alla plancia.



Ognuno dei giocatori sceglie la nazione da guidare durante il conflitto:

## › SOLO MODALITÀ ALLEANZE

Se due o più giocatori vogliono far parte della stessa squadra, devono scegliere le nazioni che storicamente hanno fatto parte della stessa alleanza durante il secondo conflitto mondiale.

	<b>ALLEATI</b>	Regno Unito (blu) Unione Sovietica (rosso)
	<b>ASSE</b>	Italia (verde) Germania (nero)

Ad inizio partita ciascun giocatore possiede solamente una base tra le quattro disponibili, su cui colloca il suo Token Leader. Della nazione scelta, il giocatore dovrà munirsi di tutti gli elementi ad essa appartenenti.

*Esempio in cui il giocatore sceglie la Germania:*



Inoltre ciascun giocatore si dovrà munire di:

- 2 Token Segnapunti Produzione (x1, x10)
- 2 Token Segnapunti Combustibile (x1, x10)

› **ASSEGNAZIONE BASE:** ciascuna base è contrassegnata dal simbolo fonetico nato (Alfa, Charlie, Delta, Foxtrot). Ogni giocatore, casualmente, pesca una Carta Obiettivo su cui può leggere in basso la lettera dell'alfabeto fonetico corrispondente alla base che deve occupare. Dopodichè un giocatore raccoglie tutte le carte obiettivo e le mette da parte.

**NB** – se un giocatore pesca le Carte Obiettivo con i simboli fonetici (Beta e Echo) deve scartarle e pescarne un'altra.

*È necessaria l'espansione del gioco per poter sbloccare e utilizzare le basi Beta ed Echo.*



## > SOLO MODALITÀ TUTTI CONTRO TUTTI

**CONSEGNA CARTE OBIETTIVO:** Terminata la fase dell'assegnazione delle basi, si rimescolano TUTTE le Carte Obiettivo, anche quelle con i simboli fonetici BETA ed ECHO. A partire dal giocatore insediato in base ALFA e proseguendo in senso orario, ognuno dei partecipanti ne pesca una. Le carte rimanenti devono essere riposte nella scatola. Il giocatore deve aver cura di non mostrare la propria Carta Obiettivo agli altri giocatori.

**PRIMA DI INIZIARE:** Ciascun giocatore dispone di un certo numero di risorse, **Punti Produzione** (d'ora in poi PP) e **Punti Combustibile** (PC). La quantità di risorse possedute cambia a seconda del numero di giocatori che partecipano alla partita:

Partite a 2 giocatori → 30 PP + 30 PC

Partite da 3 a 6 giocatori → 15 PP + 15 PC

il giocatore si avvale dei Token Segnapunti collocandoli sulla tabella segnapunti adiacente alla propria base, per segnare le proprie risorse.

\* *Approfondimento: Segnare le Risorse - pagina 11*

## > SOLO MODALITÀ ALLEANZE

I giocatori devono disporsi attorno al tavolo affinché, ciascuno di essi abbia alla propria sinistra un giocatore appartenente all'alleanza nemica.

# // TURNO DEL GIOCATORE

Il turno di ogni giocatore è composto da 6 fasi -di cui la terza, la quarta e la quinta non obbligatorie- le quali si susseguono l'una con l'altra. Il giocatore più giovane comincia la partita.

FASE I	FASE II	FASE III	FASE IV	FASE V	FASE VI
RACCOLTA DELLE RISORSE	MOVIMENTO LEADER	ANNESSIONE E SVILUPPO TERRITORIALE	ADDESTRAMENTO E SPOSTAMENTO DELLE ARMATE	INVASIONE, ANNESSIONE E SPOSTAMENTO BONUS DELLE ARMATE	FINE TURNO

# // MODALITÀ TUTTI CONTRO TUTTI

## FASE I - RACCOLTA DELLE RISORSE

1° TURNO DI GIOCO – Saltare questa fase.

**TURNI SUCCESSIVI AL PRIMO** – Il giocatore raccoglie le risorse, da sommare a quelle che eventualmente possiede. Le risorse, rappresentate dai PP e i PC, sono ottenibili da:

Territori annessi (con o senza armate)



\* *Approfondimento: Territori Tattici - pagina 14*

\* *Approfondimento: Carte Rifornimento - pagina 15*

## FASE II - MOVIMENTO LEADER

Durante questa fase il giocatore effettua due azioni:

### 1) LANCIA IL DADO STANDARD



### 2) SPOSTA:

#### A) TOKEN LEADER



\* *Approfondimento: Leader - pagina 14*

Il giocatore può decidere di stare fermo o di spostare il Token Leader di un numero di territori adiacenti, compreso tra uno e il valore ottenuto dal lancio del dado, durante la prima azione.

Dove può spostarsi?

**Basi e territori propri** | **Territori neutrali** | **Territorio Ricerca e Sviluppo** | **Territori strategici**

#### B) PEDINA STANDING LEADER



Deve essere attivata

#### ATTIVAZIONE (1 volta durante il gioco)

Bisogna posizionare il Token Leader sul territorio speciale di Ricerca e Sviluppo ed effettuare l'attività «Percorso sviluppo armamenti». Dopodiché colloca la Pedina Standing Leader sulla casella START del percorso.



\* *Approfondimento: Territori Speciali - pagina 13*

#### Dove può spostarsi la Pedina Standing Leader?

Sul percorso ricerca e sviluppo costituito da 24 caselle.



\* *Approfondimento: Percorso Ricerca e Sviluppo - pagina 15*

Dal turno successivo all'attivazione, durante questa fase:

il giocatore deve spostare la Pedina Standing Leader di un numero di caselle pari al valore ottenuto dal lancio del dado durante l'azione 1.

## FASE III - ANNESSIONE E SVILUPPO TERRITORIALE

### ► ANNESSIONE:

**Chi ha il potere di annettere i territori in questa fase?**

Il Token Leader.

#### Cosa può annettere?

A) Territori / Basi neutrali (costo: 2 PP)

\* *Approfondimento: Territori standard - pagina 11*

B) Territori / Basi nemiche annesse senza armate (costo: gratuito) \* *Approfondimento: Basi - pagina 12*

#### Ci sono limitazioni al numero di territori che il giocatore può annettere?

L'annessione è limitata al territorio su cui è posizionato il Token Leader e a quelli adiacenti (ovvero a quei territori esagonali che condividono un lato con quello dell'esagono dove è posizionato il Token Leader). Inoltre, il territorio che il giocatore ha intenzione di annettere deve poter essere raggiunto da almeno un proprio Token Armata che in quel momento è presente sulla plancia di gioco. Nel caso in cui il giocatore non abbia alcuna armata, se ne suppone una presente nella propria base.

\* *Approfondimento: Regole di Annesione Territori Standard - pagina 12*

► **SVILUPPO TERRITORIO:** Il giocatore può sviluppare i territori in proprio possesso, compresi quelli che ha appena annesso, o ancora, può cambiare la specializzazione dei territori già sviluppati. (Costo sviluppo o cambio specializzazione: 2 PP)

\* *Approfondimento: Territorio Standard Sviluppato - pagina 11-12*

## FASE IV - ADESTRAMENTO E SPOSTAMENTO DELLE ARMATE

Durante questa fase il giocatore effettua due azioni:

### 1) ADESTRAMENTO ARMATE:

#### DOVE SI ADESTRANO LE ARMATE?

Nella base di partenza ed eventualmente in quelle che il giocatore annerterà durante la partita.

#### COME SI INDICA UN'ARMATA ADESTRATA?

Si posiziona in base il Token Armata con lo stesso simbolo indicato sulla Carta Dossier Operativo della categoria di armata scelta.

#### COSTO

È indicato sulle carte Dossier Operativo delle armate appartenenti alla propria nazione.

Equivale ai PP che il giocatore deve spendere per poter addestrare l'armata.



### 2) SPOSTAMENTO ARMATE:

#### DOVE SI POSSONO MUOVERE LE ARMATE?

Territori propri

Territori strategici NON occupati dai nemici



#### FARE ATTENZIONE A:



**AUTONOMIA:** questo valore indica il massimo numero di territori, tra di loro adiacenti, che l'armata può attraversare durante questa fase di gioco.

**CONSUMO:** è il valore che indica i PP che il giocatore deve pagare per poter spostare l'armata di un territorio.

\* *Approfondimento: Armate - pagina 19*

## FASE V - INVASIONE, ANNESSIONE E SPOSTAMENTO BONUS DELLE ARMATE

► **INVASIONE:** è l'azione con cui il giocatore che effettua questa fase (INVASORE), decide di attaccare, da uno o più territori propri, il territorio di un altro giocatore (DIFENSORE).

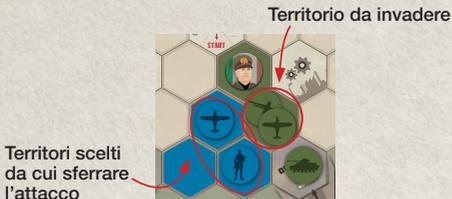
#### Invasore - Esegue tre azioni in sequenza:

- 1a) Sceglie i territori da cui sferrare l'attacco e indica il territorio del difensore che vuole invadere.
- 2a) Somma i punti di attacco dei propri Token Armate presenti sui territori scelti.
- 3a) Elimina a sua scelta i Token Armate del difensore, la cui somma dei punti difesa è minore dei punti di attacco calcolati nell'azione "2a".

**NB** - i territori dell'invasore e del difensore coinvolti nello scontro, devono essere tra loro adiacenti

**Esempio in cui l'Inghilterra (blu) è l'Invasore e l'Italia (verde) si difende**

- Esempio azione 1a)

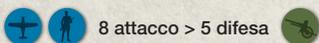


- Esempio azione 2a)



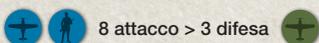
- Esempio azione 3a)

Opzione 1: eliminazione artiglieria italiana



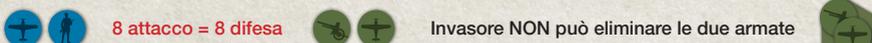
Invasore elimina l'armata

Opzione 2: eliminazione aviazione italiana



Invasore elimina l'armata

Opzione 3: eliminazione delle due armate italiane



**NB** - L'invasore può conquistare il territorio nemico se la somma dei punti di attacco dei propri Token Armate è maggiore alla somma dei punti difesa di tutti i Token Armate del difensore presenti sul territorio invaso. In questo caso, il difensore deve togliere tutti i Token Armate dal territorio invaso, che passerà allo stato di territorio annesso senza armate.

\* Approfondimento: Territori Standard - pagina 11

**Difensore** - prima di togliere dalla plancia le sue armate eliminate dall'Invasore lancia il DADO SPECIALE.

› **DADO SPECIALE:** è utilizzato dal difensore per quantificare il danno che le sue truppe possono infliggere all'attaccante. Sul dado a 6 facce sono presenti 3 simboli:



• **D (Disfatta)** – Il difensore non elimina alcuna armata dell'Invasore.



• **R (Resistenza)** – Il difensore esegue le seguenti azioni in sequenza:

1b) Somma i punti resistenza dei suoi Token Armate presenti sul territorio invaso

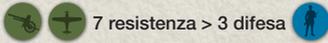
2b) Elimina a sua scelta i Token Armate dell'Invasore, la cui somma dei punti difesa è minore dei punti respinta calcolati nell'azione "1b)".

- Esempio azione 1b)



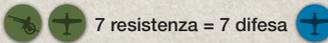
- Esempio azione 2b)

Opzione 1: eliminazione fanteria UK



difensore elimina l'armata

Opzione 2: eliminazione aviazione UK



difensore NON può eliminare questa armata

# T

• **T (Tenacia)** – Il difensore esegue le seguenti azioni in sequenza:

**1c)** Somma i punti resistenza dei suoi Token Armate presenti sul territorio invaso

**2c)** Somma i punti attacco dei suoi Token Armate presenti sul territorio invaso

**3c)** Somma il totale dei punti resistenza ottenuti dalla "1c)" con il totale dei punti attacco ottenuti dalla "2c)"

**4c)** Elimina a sua scelta i Token Armate dell'invasore, la cui somma dei punti difesa è minore del punteggio totale ottenuto dall'azione "3c)"

- Esempio azione 1c) - 2c) - 3c)



Attacco Tot: 10

Resistenza Tot: 7

Tot: 17

- Esempio azione 4c)



17 Tot > 10 difesa



Difesa Tot: 10

difensore  
elimina  
le armate  
dell'invasore



## › ANNESSIONE:

**Chi ha il potere di annettere i territori in questa fase?**

- Il Token Leader
- I Token Armate

**Cosa può annettere?**

Territori e/o basi nemiche annesse senza armate.

**Quanto costa?**

L'annessione è gratuita se il Token Leader è presente su un TERRITORIO ADIACENTE a quello da annettere, altrimenti costa 2 PP nel caso in cui siano presenti le sole armate.

**NB - L'annessione è possibile A PATTO CHE IL NUOVO TERRITORIO SIA RAGGIUNGIBILE DALLE PROPRIE ARMATE.**

## › MOVIMENTAZIONE:

Si ripetono le stesse azioni viste durante la seconda parte della fase IV. Tutte le armate sulla plancia hanno nuovamente l'autonomia al massimo.

**NB - Il giocatore durante questa fase, può continuare ad INVADERE, ANNETTERE e MUOVERSI fino ad esaurimento delle risorse belliche (armate) e produttive (PP e PC).**

## FASE VI - FINE TURNO

il giocatore dichiara di aver concluso il proprio turno e, solo dopo, il giocatore alla sua sinistra può iniziare il proprio.

## // MODALITÀ ALLEANZE

› In questa modalità in cui si scontrano le forze dell'asse contro gli alleati, valgono le stesse FASI viste nella modalità tutti contro tutti. In aggiunta i giocatori possono:

- usufruire delle basi alleate per addestrare le proprie armate;
- usufruire dei territori alleati per spostare i Token Armata;
- chiedere agli alleati di supportarli in guerra qualora essi si trovino in territori adiacenti a quello da conquistare;
- durante la partita i giocatori alleati possono scambiarsi tra di loro le risorse;  
**NB** – Il giocatore che le trasferisce deve pagare 1 PP
- qualora durante il proprio turno vi siano Token Armate alleate sui territori propri, possono essere considerate a tutti gli effetti proprie armate e quindi vale la fase V.

**NB** – Non si può effettuare lo spostamento dei Token Armate alleate, compito che spetta al giocatore proprietario.

## // FINE DELLA GUERRA

› A seconda della modalità scelta, il gioco termina:

**MODALITÀ TUTTI CONTRO TUTTI** - Vince la guerra il giocatore che per primo completa gli ordini impartiti dalla propria Carta Obiettivo. Deve immediatamente dichiarare di aver completato l'obiettivo e mostrare la carta agli altri giocatori. La partita può terminare prima che venga completato l'obiettivo, nel momento in cui un giocatore riesce ad eliminare tutti gli altri suoi avversari.

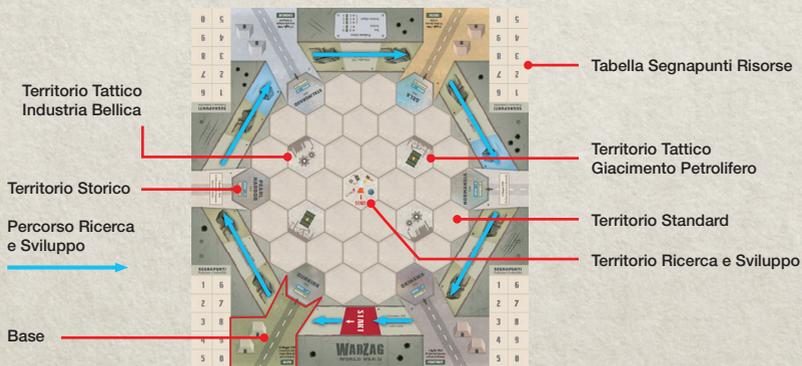
**MODALITÀ ALLEANZE** - Vince la Guerra l'alleanza che per prima riesce ad eliminare un giocatore della squadra avversaria. Se l'avversario rimasto in partita non si arrende, l'alleanza dovrà eliminarlo per terminare e vincere la partita.

**NB - ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE:** un giocatore è eliminato quando non possiede nessun territorio o base propria e non occupa alcun territorio strategico. Questa situazione resta invariata anche se il giocatore possiede dei Token Armate posizionati sui territori alleati che passano immediatamente sotto il controllo del giocatore alleato che li ospita sui propri territori.

---

## // APPROFONDIMENTI

### \* LA PLANCIA



## \* SEGNARE LE RISORSE

Sulla plancia sono presenti 4 tabelle segnapunti, una per ogni base. Il giocatore vi collocherà i Token Segnapunti Produzione e Combustibile, al fine di tenere traccia delle risorse durante il gioco.

**Esempio** - Se un giocatore vuole segnare 27 PP, posizionerà il Token Segnapunti Produzione x10 sul numero 2 e il Token Segnapunti Combustibile x1 sul numero 7. Stessa cosa per segnare i PC utilizzando i Token con il simbolo del goccia di petrolio.

**NB** - La tabella permette di segnare le risorse fino ad un massimo di 99, che corrisponde al valore massimo di punti produzione e combustibile immagazzinabili (tale soglia non può essere superata)

SEGNAPUNTI Produzione e Combustibile	
1	6
x10 ☼	x1 ☼
3	8
4	9
5	0

## \* TERRITORI

**TERRITORIO PROPRIO** - In riferimento ad un giocatore, si definisce come **PROPRIO**, qualunque territorio che si trovi nello stato "annesso" o "annesso con armate" ed appartenga al giocatore stesso.

**TERRITORIO NEMICO** - in riferimento ad un giocatore, si definisce come **NEMICO**, qualunque territorio che si trovi nello stato "annesso" o "annesso con armate" ed appartenga ad un altro giocatore.

## \* TERRITORIO STANDARD

può trovarsi in tre stati possibili:

- **Neutrale:** nessun giocatore lo ha ancora annesso. 
- **Annesso:** il territorio appartiene al giocatore ma non vi è sopra alcun suo Token Armata, Token Leader compreso. 
- **Annesso con armate:** il territorio appartiene al giocatore ed è occupato dalle sue armate, dal Token Leader o da entrambi. 

**NB** - Il giocatore, per indicare che ha annesso un territorio, ci posiziona sopra l'esagono territorio del colore della nazione che ha scelto di guidare.

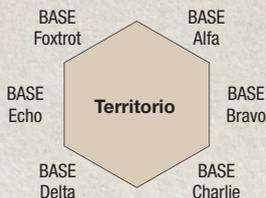
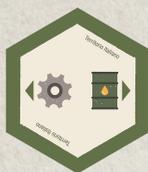
### › TERRITORIO STANDARD SVILUPPATO

**Tipologia di sviluppo** - Il giocatore può scegliere una tra tre tipologie di sviluppo del territorio.

- **GENERICO:** durante la **FASE I** di raccolta delle risorse questo territorio rende 2 PP + 2 PC;
- **SPECIALIZZATO IN PRODUZIONE:** durante la **FASE I** di raccolta delle risorse questo territorio rende 4 PP;
- **SPECIALIZZATO IN ESTRAZIONE:** durante la **FASE I** di raccolta delle risorse questo territorio rende 4 PC.

**Come evidenziare la scelta** - Il giocatore posiziona l'Esagono Sviluppato sul territorio, in modo tale che la freccia, indicante la tipologia di sviluppo scelta, punti in direzione della propria base. Se si vuole mantenere la tipologia di sviluppo generico, occorre posizionare l'Esagono Sviluppato in modo tale che le due frecce non puntino verso il lato relativo alla propria base.

**Esagono  
Sviluppato**



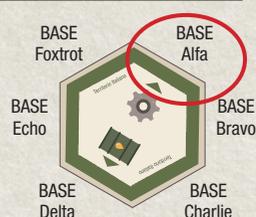
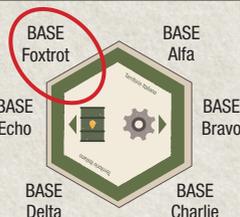
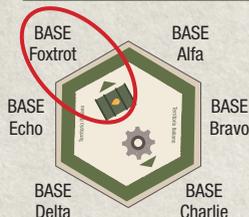
*NB - BASE Bravo e BASE Echo sono disponibili con l'espansione del gioco "guerra del Pacifico"*

**Esempio:**

Giocatore insediato in BASE Foxtrot, che vuole specializzare in estrazione il proprio territorio

Giocatore insediato in BASE Foxtrot, che vuole mantenere uno sviluppo generico

Giocatore insediato in BASE Alfa, che vuole specializzare in produzione il proprio territorio

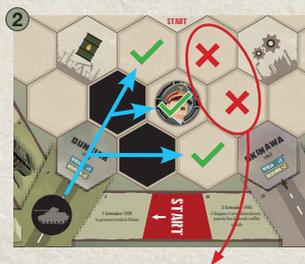


## ► REGOLE DI ANNESSIONE TERRITORI STANDARD

Esempio della corretta modalità con cui il giocatore può anettere i territori neutrali. Nell'esempio il giocatore guida la Germania e possiede la Base Delta.



Non può anettere nessuno di questi territori poiché l'unica armata, situata in Base, non potrebbe raggiungerli (le armate non possono muoversi sui territori standard neutrali). Deve prima anettere i territori indicati dalla spunta verde.



Non può ancora anettere questi due territori, poiché l'armata in Base Delta non può raggiungerli. Il giocatore deve anettere i tre territori indicati dalle spunte verdi.



Non appena il giocatore anette i tre territori, come indicato nel punto due, l'armata può raggiungere gli ultimi due territori, che dunque diventano a loro volta annettibili.

## \* BASE

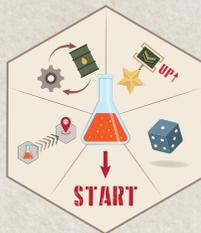
Rientra nella categoria dei Territori Standard, seppur presentando alcune differenze da questi ultimi quando si trova nello stato annesso o annesso con armate:

- su questo territorio è possibile addestrare le armate
- ha una resa produttiva maggiore
- non è possibile effettuare lo sviluppo

## \* TERRITORI SPECIALI

### 1) RICERCA E SVILUPPO

- Non possono transitare nè sostare le armate
- È l'unico territorio in cui possono essere presenti contemporaneamente più Token Leader



» Attività possibili quando vi sosta il Token Leader



**Commercio:** converte i tuoi PP in PC e viceversa **2 PP → 1 PC**  
**2 PC → 1 PP**



**Promozione sul campo:** è possibile raddoppiare i punti di attacco, difesa e respinta di una propria armata (Fanteria, Artiglieria, Aviazione, Mezzi Corazzati), pagando i PP indicati nel rispettivo dossier operativo. Basterà ruotare il Token Armata mostrando la faccia con il x2.



**Evacuazione:** pagando 5 PC è possibile trasportare il proprio Token Leader in qualsiasi proprio territorio o base.



**Percorso sviluppo armamenti:** pagando 5 PP è possibile accedere al percorso partendo da START.



**Acceleratore sviluppo:** una volta per turno, pagando 2 PP + 2 PC è possibile rilanciare il dado per far muovere la Pedina Standing Leader sul percorso (non è incluso il movimento del Token Leader sui territori).

*NB – Solamente una volta per turno.*

### 2) TERRITORI STRATEGICI

Comprendono sia i TERRITORI STORICI che i TERRITORI TATTICI.

Questi territori possono trovarsi in due possibili stati:

- **Occupato con armate:** sono presenti le armate di un giocatore sul territorio (sosta delle armate). Ciò permette di sfruttare le caratteristiche strategiche di questi territori. Non è necessaria l'annessione per collocarci le armate sopra.
- **Conteso:** non sono presenti armate nel territorio. In questo stato le armate e il leader possono attraversare il territorio per raggiungerne altri o rientrare in base.

*NB - Non possono essere presenti contemporaneamente le armate o i leader di due o più nazioni (giocatori).*

#### 2.1) TERRITORI STORICI

Se si trovano nello stato "occupati con armate", questi territori aggiungono un bonus di difesa e respinta ulteriori, oltre a dare +1 PP e +1 PC.

- **NORMANDIA:** +6 DIFESA +4 RESPINTA
- **STALINGRADO:** +2 DIFESA +8 RESPINTA
- **OKINAWA:** +5 DIFESA +5 RESPINTA
- **GELA:** +7 DIFESA +3 RESPINTA

- PEARL HARBOR: +4 DIFESA +6 RESPINTA
- DUNKIRK: +4 DIFESA +4 RESPINTA

## 2.2) TERRITORI TATTICI

- **INDUSTRIA BELLICA:** aggiunge 2 PP per ogni Token Armata presente su questo territorio (incluso il Token Leader)
- **GIACIMENTO PETROLIFERO:** aggiunge 2 PC per ogni Token Armata presente su questo territorio (incluso il Token Leader)

Il Token Leader non può essere ucciso in battaglia. Ogniqualvolta si trovi posizionato su un territorio proprio o strategico, su un territorio neutrale e viene attaccato dal nemico, in caso di sconfitta deve essere riposizionato in base.

## \* LEADER

Il Leader è rappresentato dal **Token Leader** e dalla **Pedina Standing Leader**. Per ciascun Token Leader è associata una **Carta Leader** che ne descrive le caratteristiche:



► **Accerchiamento del Token Leader:** il Token Leader è accerchiato quando non può raggiungere le proprie basi, i propri territori o quello di Ricerca e Sviluppo (come in figura sopra). Il Token Leader può rientrare in base, a patto che il giocatore paghi un riscatto di 1 PP per ogni territorio occupato con armate, adiacente a quello in cui si trova il Token Leader, al giocatore che lo possiede.



**Esempio:** Hitler è accerchiato, non può annessere territori poiché occupati da armate. In questo caso è accerchiato da 4 territori sovietici e uno americano.

Pagando 4 PP all'Unione Sovietica e 1 PP agli USA può essere ricollocato in base.

Il Token leader è l'unico elemento del gioco che può attivare la Pedina Standing Leader. In che modo? Il giocatore deve collocare il Token Leader sul Territorio Ricerca e Sviluppo e deve effettuare l'attività SVILUPPO ARMAMENTI. Dal turno successivo potrà spostare la Pedina Standing Leader sul Percorso Ricerca e Sviluppo di 24 caselle.

## \* PERCORSO RICERCA E SVILUPPO

Il Percorso Ricerca e Sviluppo è composto da 24 caselle, di cui:

**1 casella Start** – su cui i giocatori posizionano la Pedina Standing Leader appena attivata.

**8 caselle Rifornimenti** – quando la Pedina Standing Leader ci si ferma sopra, il giocatore può pescare una Carta Rifornimento.

**NB - CARTE RIFORMIMENTI:** se non esplicitamente indicato sulla carta, può essere giocata durante qualunque momento della partita, conferendo al giocatore che ne fa uso un vantaggio tattico notevole.

**2 caselle Acceleratore di sviluppo** – Se la Pedina Standing Leader si ferma su questa casella, il giocatore deve lanciare il Dado Standard e muovere nuovamente la Pedina Standing Leader sul percorso.

**6 caselle basi** – Sono le uniche caselle del percorso su cui possono sostare o transitare i Token Armate e il Token Leader oltre alle Pedine Standing Leader. Si precisa che, da queste caselle i Token Armate e il Token Leader non possono entrare e spostarsi all'interno delle altre caselle del percorso e la Pedina Standing Leader non può attraversare i territori.

**NB - non appena la Pedina Standing Leader di un giocatore attraversa una casella base di cui esso è il proprietario, riceve immediatamente 10 PP.**

**7 caselle date storiche** – Su queste caselle sono riportate data e descrizione degli avvenimenti storici principali del secondo conflitto mondiale.

## \* ARMATE

Nel gioco le armate sono suddivise in 4 categorie, ciascuna indicata da un **Token Armata** su cui è rappresentato il simbolo della categoria. Per distinguere i Token Armate delle varie nazioni sono stati utilizzati quattro colori differenti (**Nero = Germania**, **Verde = Italia**, **Rosso = Unione Sovietica**, **Blu = Inghilterra**). Le categorie sono:

Fanteria



Artiglieria



Aviazione



Mezzi Corazzati



Ogni Nazione è provvista di queste quattro categorie di armate. Per ognuna di esse è associata una **Carta Dossier Operativo** che ne indica le caratteristiche.



**Gioco strategico in cui i giocatori vestiranno i panni  
dei leader delle principali nazioni che parteciparono  
attivamente al secondo conflitto mondiale.**

**GIOCATORI: DA 2 A 4**

**(6 con l'espansione)**

**ETÀ: 14+**

**DURATA: 90/180 MIN**



**Gioco ideato e realizzato da Angelo Antonio Zagaria  
grafiche a cura di Nicoletta Racu**