

// PERCORSO RICERCA E SVILUPPO

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

1 casella Start – Su cui i giocatori posizionano il Token Ricerca appena attivato.

10 caselle Rifornimenti – Quando il Token Ricerca ci si ferma sopra, il giocatore può pescare una Carta Rifornimento.

N.B. Carte Rifornimenti: 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.

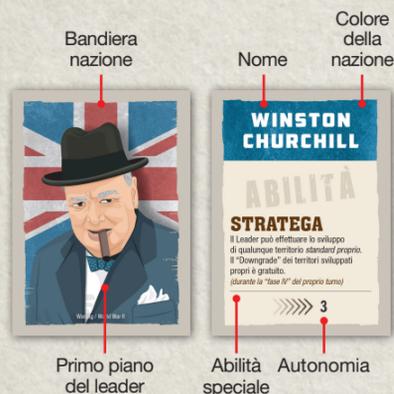
6 caselle basi – Sono le uniche caselle del percorso su cui possono sostare o transitare i Token Armata e il Token Leader oltre al Token Ricerca. Si precisa che, da queste caselle i Token Armata e il Token Leader non possono entrare e spostarsi all'interno delle altre caselle del percorso e il Token Ricerca non può attraversare i territori esagonali.

N.B. Non appena il Token Ricerca di un giocatore attraversa una casella base di cui esso è il proprietario, riceve immediatamente 4 PP.

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

// LEADER

Il Leader è rappresentato dal Token Leader. Per ciascun Token Leader è associata una Carta Leader che ne descrive le caratteristiche:



// 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 Armata delle varie nazioni sono stati utilizzati quattro colori differenti:

Nero = Germania, Verde = Italia, Rosso = Unione Sovietica, Blu = Regno Unito.

Le categorie sono:

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.



CARTE LEADER	ABILITÀ	AUTONOMIA
CHURCHILL	STRATEGA – Il Leader può effettuare lo sviluppo di qualunque territorio standard proprio. Il "Downgrade" dei territori sviluppati propri è gratuito. (Durante la "fase IV" del proprio turno).	3
HITLER	AGGRESSIVITÀ – Scegli una tua armata sulla plancia e posizionala sul territorio da cui vuoi effettuare l'INVASIONE pagando 1 PP per ogni territorio attraversato. Se non è stata eliminata dal difensore durante il combattimento risona sul territorio di origine. (Una volta durante la "fase III" del proprio turno).	3
MUSSOLINI	OPPORTUNISMO – Una volta attivato il Token Ricerca, spostalo di un numero di caselle sul percorso scegliendo di avvalerti di basi e territori sviluppati propri oppure quelli di un giocatore nemico. (Una volta durante la fase IV del proprio turno).	4
STALIN	OSTINAZIONE – La disfatta NON è un'opzione. Il valore D del dado speciale corrisponde a R per l'URSS.	2

// PUNTI FERITA

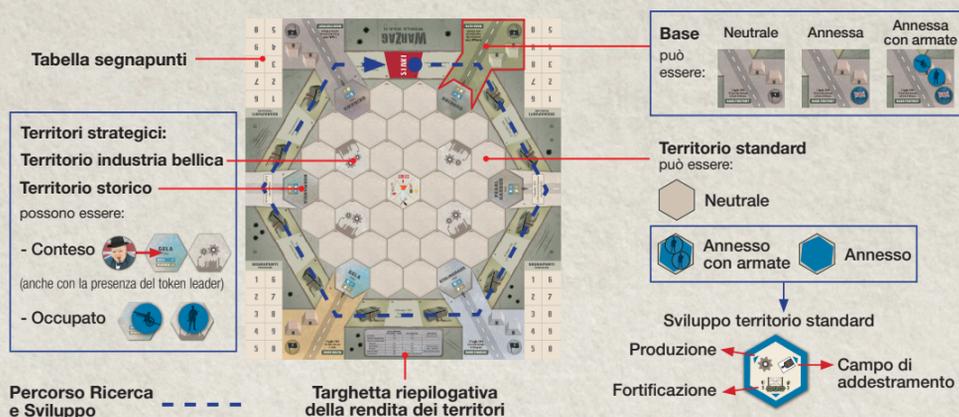
I punti ferita possono essere sfruttati dal difensore durante l'azione di contrattacco nel momento in cui si verificano le seguenti condizioni:

1. Dopo il lancio del dado il difensore deve disporre dei punti resistenza/tenacia sul territorio da difendere;
2. Qualora tutti i punti resistenza/tenacia o una parte di essi non vengono utilizzati si trasformano in punti resistenza/tenacia "RIMANENTI";
3. I punti resistenza/tenacia rimanenti si trasformano in punti ferita solo se sui territori dell'invasore, dopo il contrattacco del difensore è sopravvissuto almeno un Token Armata. In tal caso il difensore utilizza i punti ferita, per ridurre i punti difesa di uno tra i Token Armata che hanno partecipato all'invasione e non sono stati eliminati. L'invasore deve posizionare il Token Difesa Residua sotto il suo Token Armata ferito ruotando quest'ultimo in modo tale che la freccia indichi il suo nuovo valore di difesa.

14+ | 2/3/4 | 60/120 MIN



// DEFINIZIONI E APPROFONDIMENTI



TERRITORIO PROPRIO – Si definisce PROPRIO qualunque territorio, sotto il controllo del giocatore che si trovi nello stato annesso/a, annesso/a con armate o occupato.

TERRITORIO NEMICO – Si definisce NEMICO qualunque territorio, sotto il controllo di un altro giocatore che si trovi nello stato annesso/a, annesso/a con armate o occupato.

// TERRITORI STANDARD

I territori standard possono trovarsi in tre stati possibili:

- 1) Neutrale** – Non è posseduto da alcun giocatore, può essere annesso dai Token Armata pagando 1 PP.
- 2) Annesso** – Il territorio appartiene al giocatore ma non vi è sopra alcun suo Token Armata. Può essere presente il Token Leader.
- 3) Annesso con armate** – Il territorio appartiene al giocatore ed è occupato dai suoi Token Armata.

// TERRITORIO SVILUPPATO

Il giocatore può sviluppare i territori standard propri (annesso, annesso con armate) scegliendo tra tre tipologie di sviluppo:

- **Produzione:** durante la FASE I di raccolta dei PP, questo territorio produce 4 PP;
 - **Campo di addestramento:** durante la FASE II, questo territorio permette di addestrare i Token Armata su di esso. Non produce risorse (PP).
 - **Fortificazione:** durante la FASE III, questo territorio sia se è annesso o annesso con armate dà un bonus di **5 punti difesa** e **3 punti resistenza** al difensore. Non produce risorse (PP).
- N.B.** Durante la partita ogni giocatore può possedere fino a 6 Territori Sviluppato sulla plancia.

Come evidenziare la scelta – Il giocatore posiziona l'Esagono Sviluppato sul territorio, in modo tale che la freccia, indicante la tipologia di sviluppo scelto, punti in direzione della freccia disegnata sul territorio neutrale.



// BASE

La base è un territorio che può trovarsi nello stato neutrale, annesso ed annesso con armate (precedentemente spiegati per i territori standard) e presenta le seguenti caratteristiche:

- Su questo territorio è possibile addestrare le armate.
- Durante la Fase I questo territorio produce 6 PP.
- Non può essere sviluppato.

Se la base si trova nello stato neutrale, i Token Armata possono annesso questo territorio pagando 4 PP.

// TERRITORI STRATEGICI

Questi territori possono trovarsi in **due** possibili stati:

OCUPATO: sul territorio sono presenti le armate di un giocatore. Ciò permette di sfruttare le caratteristiche strategiche di questi territori. Non è necessaria l'annessione per collocarci le armate sopra.

N.B. Non possono essere presenti contemporaneamente le armate o i leader di due o più giocatori.

CONTESO: non sono presenti armate nel territorio mentre può essere presente il Token Leader. In questo stato le caratteristiche strategiche non sono attive. Le armate e il leader possono transitare sul territorio per raggiungerne altri o rientrare in base.

I territori strategici si suddividono in 2 tipologie:

- **Industria bellica:** quando si trova nello stato occupato produce 2 PP per ogni Token Armata presente sul territorio in questione (NO il Token Leader).
- **Storici:** quando si trova nello stato occupato, oltre a produrre 2 PP, questi territori aggiungono un bonus di difesa e resistenza ulteriori.

Normandia: +6 difesa +4 resistenza

Gela: +7 difesa +3 resistenza

Stalingrado: +2 difesa +8 resistenza

Pearl Harbor: +4 difesa +6 resistenza

Okinawa: +5 difesa +5 resistenza

Dunkirk: +4 difesa +4 resistenza

// TERRITORIO RICERCA E SVILUPPO

- Non possono transitare né sostare le armate

- È l'unico territorio in cui possono essere presenti contemporaneamente più Token Leader

ATTIVITÀ POSSIBILI QUANDO VI SOSTA IL TOKEN LEADER:

- **Promozione sul campo:** attribuisce un'abilità speciale permanente al Token Armata che hai scelto di promuovere (Fanteria, Artiglieria, Aviazione, Mezzi Corazzati) pagando 2 PP. Basterà ruotare il Token Armata mostrando la faccia con il simbolo UP.

N.B. L'abilità acquisita da ciascuna tipologia di armata è descritta nelle carte promozione sul campo ed è a discrezione del giocatore il suo utilizzo.

ABILITÀ DATA DALLA PROMOZIONE SUL CAMPO:		
TOKEN ARMATA	TOKEN ARMATA CON ABILITÀ	DESCRIZIONE ABILITÀ
FANTERIA	GRANATIERE	Attacco e resistenza di questo token armata valgono zero. Una volta per turno durante la fase di invasione in cui esso è coinvolto, lancia il dado speciale, se il risultato è una "R" puoi eliminare dal territorio invaso un token armata nemico qualunque o rimuoverne l'abilità promozione sul campo se la possiede. NON si può eliminare direttamente un token armata con abilità promozione sul campo attiva.
ARTIGLIERIA	ARTIGLIERIA A LUNGA GITTATA	Una volta per turno durante la FASE III di ogni giocatore nemico se un tuo territorio viene invaso e questo token armata si trova su un territorio adiacente ad esso, puoi scegliere di aggiungere sul territorio sotto attacco i punti resistenza dell'armata, a prescindere dall'esito del dado speciale o che il territorio invaso sia privo di armate. L'artiglieria a lunga gittata può sfruttare la sua abilità per contrastare un cannone d'assalto nemico che attacca il territorio su cui essa è posizionata.
AVIAZIONE	AEREO DA TRASPORTO	L'autonomia di questo token armata aumenta di 1 punto e durante il suo spostamento può trasportare con sé fino a 2 token armata fanteria o 1 token armata a scelta tra artiglieria o mezzo corazzato a patto che fin dall'inizio della "Fase II" siano presenti sul suo stesso territorio di partenza e che in seguito al trasporto non potranno compiere ulteriori spostamenti durante questa fase.
MEZZI CORAZZATI	CANNONE D'ASSALTO	Una sola volta per turno all'inizio della propria FASE III, questo token armata può attaccare le armate nemiche poste fino a due territori di distanza da esso senza che queste possano arrecargli danno (fatta eccezione per l'artiglieria a lunga gittata). L'utilizzo dell'abilità non consente al token di annesso/occupare o liberare il territorio nemico e il territorio su cui è posizionato non può partecipare a nessuna invasione durante l'intera "Fase III".

- **Percorso sviluppo armamenti:** pagando 2 PP è possibile accedere al percorso ricerca e sviluppo posizionando il Token Ricerca su START.

- **Riparazione:** attività che permette al giocatore di ripristinare tutti o in parte i punti difesa di un'armata ferita durante uno scontro. Il giocatore può rimuovere il Token Difesa Residua nel momento in cui ripristina tutti i punti difesa di quell'armata. Il costo è di 1 PP per ogni punto difesa ripristinato.

- **Evacuazione:** pagando 2 PP è possibile trasportare il proprio Token Leader in qualsiasi territorio o base propria.