WARZAG

WORLD WAR II

VIDEO TUTORIAL

// CONTENUTO DELLA SCATOLA

CARTE

4 Carte Leader

16 Carte Dossier Operativo

6 Carte Obiettivo

14 Carte Rifornimento

4 Carte Promozione sul Campo

10 Carte Missione Secondaria

TOKEN

8 Segnapunti Produzione

4 Token Ricerca

4 Token Leader

6 Token Bandiera

2 Token Territorio Radioattivo

12 Token Difesa Residua

6 Token Assegnazione Base

Utilizzabili con l'espansione Guerra del Pacifico

Token Armate

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

DADO

ESAGONI TERRITORI

6x Territorio Italiano Standard / Sviluppato

6x Territorio Tedesco Standard / Sviluppato

6x Territorio Italiano / Tedesco

6x Territorio Italiano / Britannico

6x Territorio Italiano / Sovietico

6x Territorio Britannico Standard / Sviluppato

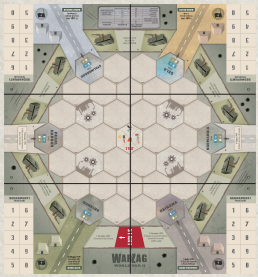
6x Territorio Sovietico Standard / Sviluppato

6x Territorio Tedesco / Britannico

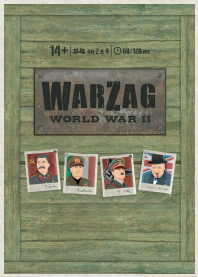
6x Territorio Tedesco / Sovietico

6x Territorio Sovietico / Britannico

PLANCIA



MANUALE A4



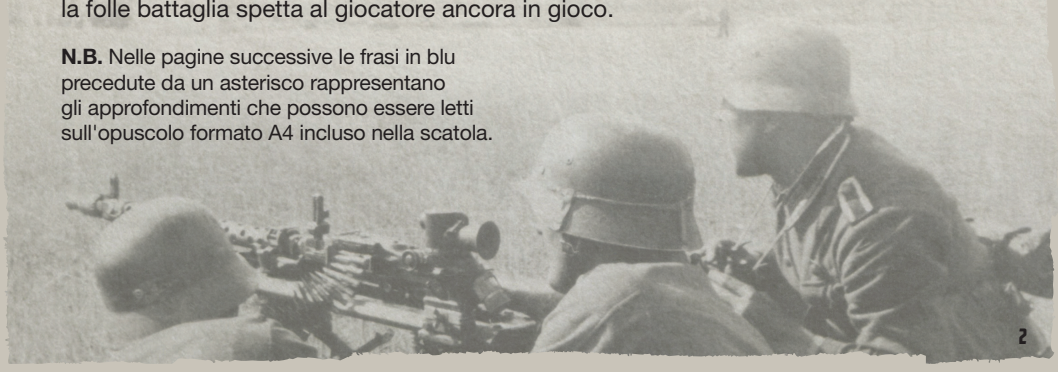
// SCOPO DEL GIOCO

In **WARZAG WWII** vesti i panni dei più grandi Leader della Seconda Guerra Mondiale! Raccogli risorse, crea il tuo esercito e conducilo alla conquista di territori e basi nemiche. Porta avanti le tue mire espansionistiche finchè non hai raggiunto il tuo obiettivo o non hai sottomesso i tuoi nemici. Un gioco strategico a turni, dalle meccaniche semplici, in cui le migliori abilità di conquista del territorio, difesa della propria base e gestione delle risorse decreteranno il vincitore!

TUTTI CONTRO TUTTI: per **vincere** tutti i giocatori dovranno portare a termine quanto indicato dalla carta obiettivo prima degli altri! Vi sembra troppo complesso?
Potete sempre provare ad eliminare tutti gli altri giocatori.

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.

N.B. Nelle pagine successive le frasi in blu precedute da un asterisco rappresentano gli approfondimenti che possono essere letti sull'opuscolo formato A4 incluso nella scatola.



// PREPARAZIONE

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

› Mescolare e porre a faccia in giù le **carte Rifornimento**[b], **Obiettivo**[c], **Missione Secondaria**[d] e i **Token Assegnazione Base**[e]. Collocare a faccia in su le **carte Promozione sul Campo**[f] insieme ai **Token Difesa Residua**[g], il **dado speciale**[g] e i **Token Territorio Radioattivo**[g].

h

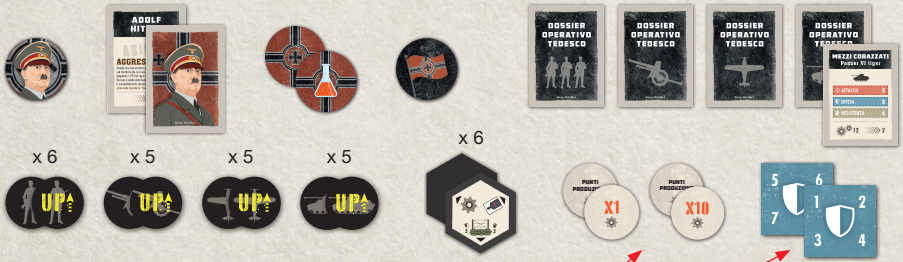
N.B. Riporre Echo e Bravo[h] nella scatola e solo dopo si possono collocare gli altri quattro token accanto alla plancia.

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

> ***› SOLO MODALITÀ ALLEANZE***
> Due giocatori per far parte della stessa squadra devono scegliere le nazioni che storicamente hanno fatto parte della stessa alleanza durante il secondo conflitto mondiale.

ALLEATI	Regno Unito (blu) Unione Sovietica (rosso)
ASSE	Italia (verde) Germania (nero)

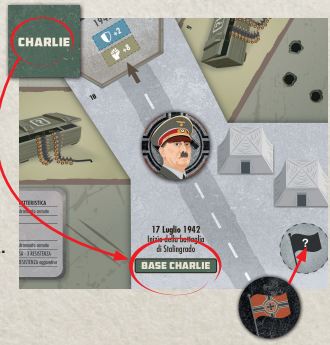
Della nazione scelta, il giocatore dovrà munirsi di tutti gli elementi ad essa appartenenti.
Esempio in cui il giocatore sceglie la Germania:



Inoltre ciascun giocatore si dovrà munire di:
- **2 Token Segnapunti Produzione (x1, x10)**
- **Un paio di token difesa residua**

Ad inizio partita ciascun giocatore possiede come unico territorio una base tra le quattro disponibili, su cui colloca il suo Token Leader e il Token Bandiera.

ASSEGNAZIONE BASE: sulla plancia ciascuna base è contrassegnata dal simbolo fonetico NATO (Alfa, Charlie, Delta, Foxtrot). Ogni giocatore, casualmente, pesca un Token *Assegnazione Base* che indica la base da occupare e la identifica con il Token Bandiera della propria nazione. Dopodiché riporre tutti i Token *Assegnazione Base* nella scatola.



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

› *SOLO MODALITÀ TUTTI CONTRO TUTTI* (CONSEGNA CARTE OBIETTIVO):

A partire dal giocatore insediato in base ALFA, proseguendo in senso orario, ognuno dei partecipanti pesca una carta obiettivo. Le carte rimanenti devono essere riposte nella scatola. Il giocatore deve aver cura di non mostrare la propria Carta Obiettivo agli altri.

PRIMA DI INIZIARE: Ciascun giocatore dispone di un quantitativo di Punti Produzione (PP). La quantità di PP posseduti cambia a seconda del numero dei partecipanti:

- 2 giocatori → 20 PP
- Da 3 a 4 giocatori → 15 PP

Il giocatore si avvale dei token Segna Punti Produzione collocandoli sulla tabella segnapunti adiacente alla propria base.

Distribuzione carte Missione Secondaria - Infine tutti i giocatori pescano una carta Missione Secondaria e la partita inizia con il giocatore insediato nella prima base utile in ordine alfabetico, proseguendo in senso orario (Alfa, Charlie, Delta, Foxtrot).

N.B. I giocatori rispetteranno tale ordine durante l'intera partita.

// DEFINIZIONI E TIPOLOGIE DI TERRITORIO

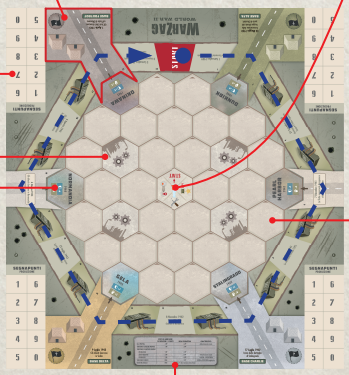
pt. ATTACCO

pt. DIFESA

pt. RESISTENZA

Base può essere:

Tabella segnapunti



Territori strategici:

Territorio industria bellica

Territorio storico

possono essere:

- Conteso

(anche con la presenza del Token Leader)

- Occupato

Percorso Ricerca e Sviluppo

Targhetta riepilogativa della rendita dei territori

Territorio Ricerca e Sviluppo

Quando il Token Leader è posizionato su questo territorio il giocatore può effettuare le seguenti attività:

1) Promozione sul campo

2) Percorso sviluppo armamenti

3) Riparazione

4) Evacuazione

**Approfondimento Attività possibili sul Territorio Ricerca e Sviluppo - pag II*

Territorio standard può essere:

Neutrale

Annesso con armate

Annesso

Sviluppo territorio standard

Produzione

Fortificazione

Campo di addestramento

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.

// TURNO DEL GIOCATORE

› WARZAG WWII viene giocato su più **round**. Ognuno di essi prevede che in ordine tutti i giocatori in partita effettuino il **proprio turno**. Un turno è composto da 5 fasi di cui la prima e l'ultima sono obbligatorie.

FASE I	FASE II	FASE III	FASE IV	FASE V
RACCOLTA DELLE RISORSE	ESPANSIONE	INVASIONE	SVILUPPO	FINE TURNO

// MODALITA' TUTTI CONTRO TUTTI

FASE I - RACCOLTA DELLE RISORSE

1° ROUND DI GIOCO – Saltare questa fase.

ROUND SUCCESSIVI AL PRIMO – Per ognuna delle seguenti categorie di territorio posseduto, il giocatore raccoglie i relativi PP da sommare a quelli che eventualmente possiede.

BASE ANNESSA / ANNESSA CON ARMATE

6 PP

TERRITORIO STANDARD ANNESSO / ANNESSO CON ARMATE

2 PP

TERRITORIO SVILUPPATO IN PRODUZIONE ANNESSO / ANNESSO CON ARMATE

4 PP

TERRITORIO STORICO OCCUPATO

2 PP

TERRITORIO INDUSTRIA BELLICA OCCUPATO

N° ARMATE SUL TERRITORIO x 2 PP
(NO Token Leader)

ALCUNE CARTE RIFORNIMENTO

FASE II - ESPANSIONE

Durante questa fase il giocatore effettua tre azioni:

1) ADDESTRAMENTO ARMATE: **Approfondimento Armate – pag III*

Dove possono essere addestrate?
Base o territorio proprio sviluppato in campo di addestramento.

COSTO - È indicato sulle carte Dossier Operativo delle armate appartenenti alla propria nazione. Equivale ai PP che il giocatore deve spendere per poterla addestrare.

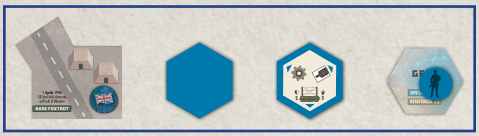
Come si indica un'armata addestrata? Una volta pagati i PP per addestrarla, basta collocare il Token Armata con il simbolo analogo a quello indicato sulla carta Dossier Operativo su uno dei territori dove è consentito l'addestramento.

Attenzione all'autonomia: valore che indica il massimo numero di territori, tra di loro adiacenti, che l'armata può attraversare durante questa fase di gioco.

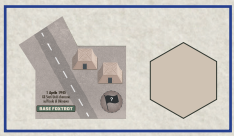
2) MOVIMENTO ARMATE:

Dove possono muoversi? I Token Armata possono essere spostati sui territori propri, sui territori strategici contesi e sui territori neutrali (standard o base).

Propri



Neutrali



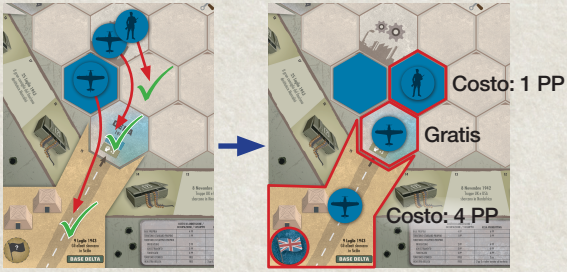
Strategici contesi

Non possono **MAI** sostare né transitare sui territori nemici né sul Territorio Ricerca e Sviluppo.

3) ANNESSIONE/OCCUPAZIONE:

Se il Token Armata termina il suo movimento su un territorio strategico conteso lo occupa gratuitamente. Se il territorio è neutrale (standard o base) ha l'obbligo di annetterlo altrimenti il movimento non è ritenuto valido.

**Approfondimento Territori Strategici - pag II*



Esempio annessione: Il Token Armata DEVE annettere il territorio neutrale su cui va a posizionarsi, rispettando il costo di annessione. Dopodichè il giocatore per identificare il nuovo territorio, se standard ci colloca sopra l'esagono del colore della sua nazione, oppure posiziona il Token Bandiera per indicare la Base.

Costo di annessione:

- 1 territorio neutrale: 1 PP
- 1 base neutrale: 4 PP

Token Leader nemico su un territorio neutrale/conteso: se sul territorio neutrale o strategico conteso su cui si vuole posizionare il Token Armata è presente il solo Token Leader nemico, ritorna nella propria base e non potrà essere utilizzato durante il suo prossimo turno.

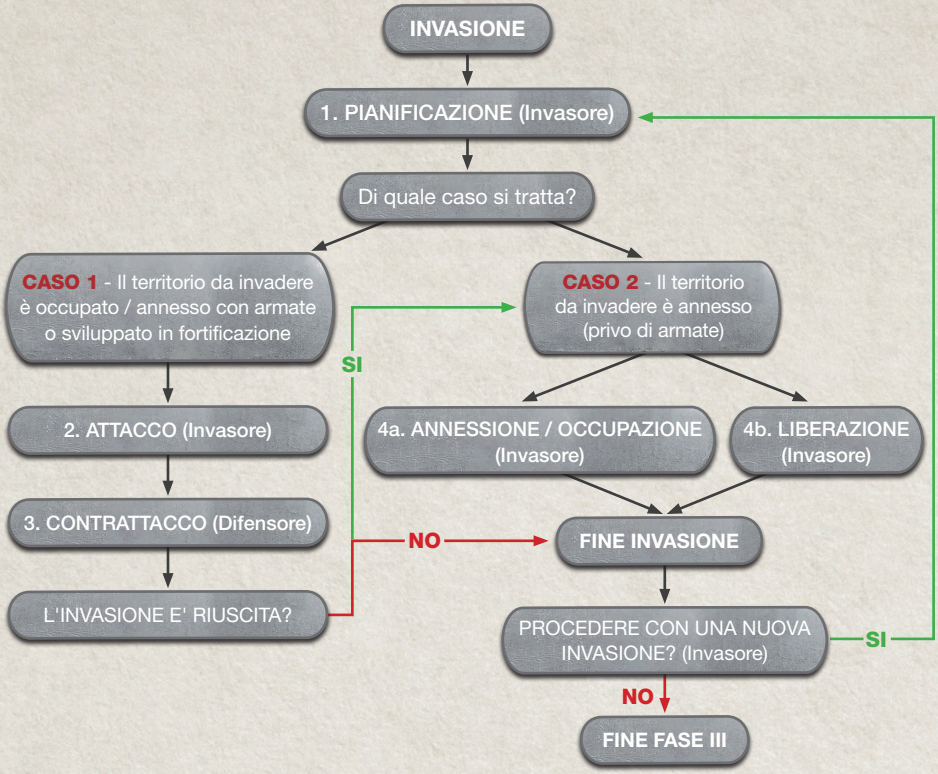
**Approfondimento Territori Standard, Base - pag I*

FASE III - INVASIONE

Il giocatore che effettua questa fase **(invasore)** decide di attaccare da uno o più ***territori propri*** un ***territorio nemico*** appartenente ad un altro giocatore **(difensore)**.

NON possono essere invasi ***territori neutrali*** o i territori di tipo ***strategico*** conteso.
Affinché risulti valida, i territori da cui parte l'invasione devono essere ***adiacenti*** a quello nemico.

N.B. Durante questa fase può essere condotta più di un'invasione schematizzata nel modo seguente:



1. PIANIFICAZIONE

L'invasore indica il territorio nemico da invadere e sceglie i territori propri da cui preparare l'invasione.

CASO 1 - Il territorio da invadere è occupato/annesso con armate o sviluppato in fortificazione

**Approfondimento Territori - pag I & pag II*

2. ATTACCO

L'invasore effettua in sequenza due attività:

a) somma i punti di attacco dei propri Token Armata presenti sui territori scelti;

b) elimina a sua scelta i Token Armata del difensore la cui somma dei punti difesa è minore o uguale al valore dei punti di attacco calcolati nell'attività precedente **(a)**.

Esempio in cui il Regno Unito (blu) è l'Invasore e l'Italia (verde) si difende:

Esempio attività a)

Esempio attività b)

Opzione 1: eliminazione artiglieria italiana

9 attacco > 4 difesa

Invasore elimina l'armata

Opzione 2: eliminazione mezzo corazzato italiano

9 attacco > 6 difesa

Invasore elimina l'armata

Opzione 3: eliminazione delle due armate italiane

9 attacco < 10 difesa

Invasore NON può eliminare le due armate

L'invasore può scegliere di attuare l'**OPZIONE 1** oppure l'**OPZIONE 2**.

3. CONTRATTACCO

Il difensore, prima di rimuovere dalla plancia le sue armate eliminate dall'invasore, lancia il dado speciale per quantificare il danno che tutti i suoi Token Armata, presenti sul territorio invaso, possono infliggere all'invasore.
Sul dado a 6 facce sono presenti 3 simboli:

D (Disfatta) – Il difensore non infligge alcun danno ai Token Armata dell'invasore.
Il territorio del difensore è sviluppato in fortificazione o è un territorio storico?
Vederere il riquadro ⚠ **ATTENZIONE!** a pag. 10

R (Resistenza) – Il difensore effettua le seguenti attività in sequenza:

1R) Somma i punti resistenza di tutti i Token Armata presenti sul territorio invaso.
Il territorio del difensore è sviluppato in fortificazione o è un territorio storico?
Vederere il riquadro ⚠ **ATTENZIONE!** a pag. 10 prima di procedere all'attività "2R"

2R) Elimina a sua scelta i Token Armata dell'invasore la cui somma dei punti difesa è minore o uguale ai punti resistenza calcolati nel punto precedente (1R).

3R) la differenza fra i punti resistenza (1R) e i punti difesa dei Token Armata dell'invasore scelti nell'attività (2R) può dare come risultato i punti ferita utilizzabili dal difensore per ridurre i punti difesa dei Token Armata nemici, ancora in vita, che hanno partecipato all'attuale invasione.

**Approfondimento punti ferita - pag III*

*- Esempio attività **1R)***

Resistenza Tot. : 7

*- Esempio azione **2R) 3R)***

Opzione 1: eliminazione fanteria UK

7 resistenza > 2 difesa

difensore elimina l'armata

difensore NON può eliminare questa armata

7 – 2 = 5 Resistenza rimanente < 6 difesa

diventano 5 punti ferita

6 difesa - 5 punti ferita = 1 difesa residua

- Esempio attività 1R)

Resistenza Tot. : 7

Opzione 2: eliminazione aviazione UK

7 resistenza > 6 difesa

difensore elimina l'armata

7 – 6 = 1 Resistenza rimanente < 2 difesa

difensore NON può eliminare questa armata

2 difesa

- 1 punti ferita = 1 difesa residua

nuovo valore di difesa

T

T (Tenacia) – Il difensore esegue le seguenti attività in sequenza:

1T) Somma i punti resistenza di tutti i suoi Token Armata presenti sul territorio invaso.

2T) Somma i punti attacco di tutti i suoi Token Armata presenti sul territorio invaso.

3T) Somma il totale dei punti resistenza (1T) con il totale dei punti attacco (2T) ottenendo i punti tenacia.
Il territorio del difensore è sviluppato in fortificazione o è un territorio storico?
Vederere il riquadro ⚠ **ATTENZIONE!** a pag. 10 prima di procedere all'attività "4T"

4T) Elimina a sua scelta i Token Armata dell'invasore la cui somma dei punti difesa è minore o uguale ai punti tenacia (3T).

5T) la differenza fra i punti tenacia (3T) e i punti difesa dei Token Armata dell'invasore scelti nell'attività 4T può dare come risultato i punti ferita.

- Esempio azione 1T) - 2T) - 3T)

Attacco Tot. : 5

Resistenza Tot. : 7

Punti tenacia: 12

- Esempio azione 4T) 5T)

12 punti tenacia > 8 difesa

12 – 8 = 4 Resistenza rimanente

Difesa Tot. : 8

Il difensore (Italia) elimina le armate dell'invasore

NON diventano 4 punti ferita poiché tutte le armate nemiche che hanno partecipato all'invasione sono state eliminate.

ATTENZIONE! Se il territorio invaso è sviluppato in fortificazione, il difensore aggiunge tre punti resistenza a quelli calcolati nell'attività 1R o 3T, rispettivamente in caso di Resistenza o Tenacia; se il territorio invaso è storico i punti resistenza da aggiungere (alle medesime attività) sono indicati all'interno del territorio sulla plancia.

N.B. Anche in caso di disfatta, il difensore si avvale di questi punti resistenza per infliggere danno all'invasore. **Approfondimento Territorio Sviluppato - pag I*
**Approfondimento Territori Strategici - pag II*

Esempio con l'Italia che si difende sul territorio storico e dal lancio del dado esce disfatta:

I token armata non infliggono danni

Opzione 1: eliminazione fanteria UK

3 resistenza < 2 difesa

difensore elimina l'armata

difensore NON può eliminare questa armata

3 – 2 = 1 Resistenza rimanente < 6 difesa

6 difesa - 1 punto ferita = 5 difesa residua

nuovo valore di difesa

INVASIONE RIUSCITA: l'invasione è andata a buon fine solo se le seguenti condizioni sono entrambe soddisfatte:

• **CONDIZIONE 1)** La somma dei punti attacco di tutti Token Armata dell'invasore deve essere maggiore o uguale alla somma dei punti difesa di tutti i Token Armata del difensore presenti sul territorio invaso.

ATTENZIONE! Se il territorio invaso è sviluppato in fortificazione, il difensore aggiunge cinque punti difesa; se il territorio invaso è storico i punti difesa da aggiungere sono indicati all'interno del territorio sulla plancia.

• **CONDIZIONE 2)** Dopo il contrattacco del difensore, l'invasore deve possedere almeno un Token Armata sul / sui territori da cui ha sferrato l'attacco.

ATTACCO (INVASORE - Regno Unito)

ATTACCO Tot. : 9

Fortificato + 5 pt difesa

DIFESA Tot. : 7

✓ CONDIZIONE 1 → 9 ATTACCO Tot. > 7 DIFESA Tot.

CONTRATTACCO (DIFENSORE - Italia)

difensore elimina questa armata

5 RESISTENZA > 2 DIFESA

5 - 2 = 3 Resistenza rimanente < 6

6 difesa - 3 punti ferita = 3 difesa residua

difensore FERISCE ma NON elimina l'armata

✓ CONDIZIONE 2 →

A questo punto il difensore e l'invasore **devono rimuovere** dalla plancia **tutti i Token Armata** che sono stati eliminati durante l'invasione.

N.B. Se l'invasione non è riuscita il territorio resta al difensore.

CASO 2 - Il territorio da invadere è annesso (privo di armate).

Se sul territorio invaso è presente il Token Leader del difensore, quest'ultimo lo riporta immediatamente nella propria base e non potrà utilizzarlo durante il suo prossimo turno. Dopodichè si prosegue con le azioni previste nel CASO 2. L'invasore sceglie di eseguire l'azione 4a oppure la 4b.

**Approfondimento Base - pag I* **Approfondimento Territorio Standard - pag I*

4a. ANNESSIONE/OCCUPAZIONE

1. L'invasore annette il territorio invaso pagando 1 PP, rimuovendo e sostituendo il territorio nemico con il proprio. Nel caso di territorio strategico (tattico o storico), che durante l'invasione è passato dallo stato occupato a quello conteso, l'invasore per occuparlo passa direttamente all'attività successiva "2" senza pagare 1 PP.

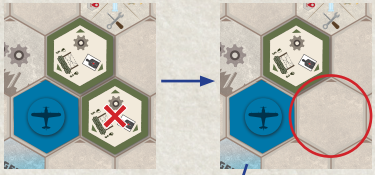
2. L'invasore deve spostare almeno uno tra i Token Armata, che hanno partecipato all'attacco, sul territorio standard appena annesso o sul territorio strategico da occupare.

Attività 1 **Attività 2**

1 PP COSTO ANNESSIONE

4b. LIBERAZIONE

L'invasore costringe il difensore a rimuovere il territorio esagonale. Così facendo il territorio passa allo stato *neutrale*.



IMPORTANTE! Sia che l'invasione sia riuscita o meno, le armate che vi hanno partecipato NON possono effettuare ulteriori invasioni o spostamenti per tutta la durata di questa fase.

FASE IV - SVILUPPO

1) Movimento del Token Leader: **Approfondimento Leader – pag III*

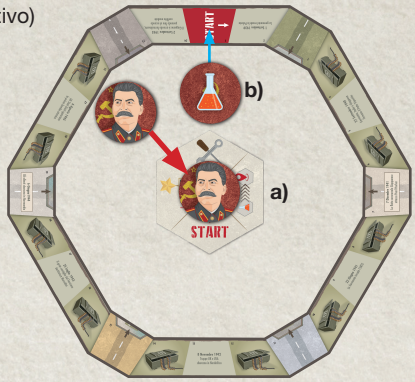
Il Token Leader può muoversi su basi e territori propri, basi e territori **neutrali**, sui **territori strategici propri** o **contesi** e sul **territorio ricerca e sviluppo**:

**Approfondimento territorio ricerca e sviluppo - pag II*

N.B. Con la sola presenza del Token Leader, il territorio strategico resta nello stato conteso.

Attenzione all'autonomia: valore che indica il massimo numero di territori, tra di loro adiacenti, che il Token Leader può attraversare.

2) Movimento del Token Ricerca: (solo se attivo)



ATTIVAZIONE (1 volta durante il gioco)
a) Raggiungere con il Token Leader il territorio ricerca e sviluppo ed effettuare l'attività «Percorso sviluppo armamenti» **al costo di 2 PP**.

**Approfondimento Attività Possibili sul territorio ricerca e sviluppo - pag II*

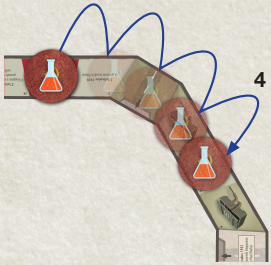
b) Collocare il Token Ricerca sulla casella START del Percorso Ricerca e Sviluppo costituito da 24 caselle.

**Approfondimento Percorso ricerca e sviluppo – pag III*

Quando può spostarsi? Immediatamente dal momento dell'attivazione, durante questa fase.

Di quante caselle? Il giocatore deve spostare il Token Ricerca di un numero di caselle pari al numero di basi e territori propri sviluppati in quel momento.

Esempio: Il giocatore possiede 3 territori sviluppati e una base



3) Sviluppo: Il Token Leader possiede un raggio di influenza all'interno del quale possono essere sviluppati i propri territori standard. Tale raggio include il territorio su cui si trova e i territori ad esso adiacenti.

All'interno di questo raggio il giocatore può decidere di sviluppare i propri territori standard, di cambiarne la tipologia per quelli già sviluppati o di effettuare un DOWNGRADE (rimozione dello sviluppo di un territorio proprio sviluppato), tutte al costo di 2 PP.
Esistono tre tipologie di sviluppo.

Esempio:

Il Token Leader può **sviluppare** i territori propri come indicato dalle spunte verdi.
I territori strategici NON possono essere sviluppati

COME INDICARE LA TIPOLOGIA DI SVILUPPO

Campo di addestramento:
durante la **FASE II**, questo territorio permette di addestrare i Token Armata su di esso. Non produce risorse (PP).

Produzione:
durante la **FASE I** di raccolta dei PP, questo territorio produce 4 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).

**Approfondimento Come evidenziare Il tipo di sviluppo - pag III*

FASE V - FINE TURNO

In questa ultima fase, il giocatore mostra agli altri la propria carta missione secondaria indicando se è riuscito a portarla a termine, in caso affermativo riscuote il premio come indicato dalla carta. A prescindere dall'esito, il giocatore la ripone in fondo al mazzo e ne pesca una dalla cima. Dopodiché dichiara di aver terminato il proprio turno e solo dopo, rispettando l'ordine dei turni stabilito ad inizio partita, il giocatore successivo può iniziare il suo.

// MODALITA' ALLEANZE

Nella modalità 2 vs 2, si scontrano le forze dell'Asse contro gli Alleati. Valgono le stesse FASI viste nella modalità tutti contro tutti, ma in questo caso i giocatori possono:

- usufruire delle basi o dei territori campo di addestramento alleati per addestrare i propri Token Armata;
- usufruire dei territori alleati per spostare i propri Token Armata;
- durante la partita i giocatori alleati possono scambiarsi tra loro i PP. Il giocatore che li trasferisce, durante la FASE I del proprio turno o dei suoi alleati, deve pagare 1 PP;
- durante il proprio turno il giocatore ha il pieno controllo dei Token Armata alleati presenti sulla plancia di gioco (no token leader alleato);
- non può addestrare armate alleate né effettuare promozione sul campo.

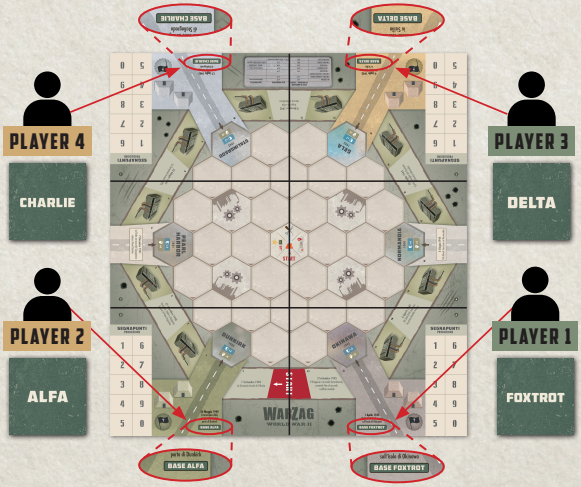
La partita comincia con il giocatore insediato in base Alfa per poi proseguire in senso orario (Charlie, Delta, Foxtrot). Il turno successivo spetta al giocatore della fazione opposta insediato nella base più vicina alla base Alfa.

ALLEANZE

ASSE

ALLEATI

N.B. In questo esempio i 4 giocatori, dopo aver scelto l'alleanza di appartenenza (Asse/Alleati) pescano un token assegnazione base che indicherà loro dove posizionarsi ad inizio partita.



ORDINE DEI TURNI

PLAYER 2 | PLAYER 3 | PLAYER 4 | PLAYER 1

L'ordine non cambia durante la partita anche dopo l'eliminazione dei giocatori.

Esempio in cui il Player 3 viene eliminato:

PLAYER 2 | ~~PLAYER 3~~ | PLAYER 4 | PLAYER 1

ROUND

// FINE DELLA GUERRA

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. Nel momento in cui un giocatore riesce ad eliminare tutti gli altri suoi avversari la partita termina prima che venga completato l'obiettivo.

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.

Quando un giocatore è eliminato? Quando non possiede alcuna base e territorio proprio e non occupa alcun territorio strategico. Nella modalità alleanza questa condizione resta invariata anche se il giocatore possiede dei Token Armata posizionati sui territori alleati che passano immediatamente sotto il controllo del giocatore che li ospita sui propri territori.

Ringraziamenti

Ringrazio la mia compagna Sabrina e la mia famiglia per il grandissimo supporto e per l'aver creduto fin da subito in questa impresa.

Ringrazio la grafica e illustratrice Nicoletta per aver lavorato al progetto con serietà e dedizione.

Ringrazio Tambù che ha reso possibile la realizzazione fisica delle copie e della loro distribuzione.

Ringrazio le pagine: Cercatore di Perle, Dentro la Scatola, Tiki Cafe e Al4oPiù che ancor prima dell'uscita del gioco hanno deciso di collaborare e sostenere questo progetto fornendomi feedback preziosissimi.

Ringrazio Progetto Gaming per le sue critiche preziose, senza le quali il gioco non sarebbe arrivato a questo punto.

Ringrazio Cosimo, Saverio e Gianantonio che con gli innumerevoli test e i loro feedback hanno contribuito significativamente allo sviluppo del gioco.

Ringrazio tutti, amici e colleghi, che con entusiasmo si sono interessati al gioco.

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: 60/120 MIN

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

Distributed by tambù

Produced by tambù

CE

0-3

Tambù srl, Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano - Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI) - Prodotto in Italia