

WARZAG

WORLD WAR II

ESPANSIONE

GUERRA DEL PACIFICO

"Ieri, 7 dicembre 1941 - una data che resterà segnata dall'infamia - gli Stati Uniti d'America sono stati improvvisamente e deliberatamente attaccati da forze aeree e navali dell'Impero del Giappone
Chiedo che il Congresso dichiari che, fin dall'attacco non provocato e codardo da parte del Giappone della Domenica, 7 dicembre 1941, esista uno stato di guerra tra gli Stati Uniti e l'Impero giapponese."

FRANKLIN D. ROOSEVELT
8 dicembre 1941

// CONTENUTO DELLA SCATOLA

CARTE

2 carte Leader



8 carte Dossier operativo



TOKEN TONDI

4 Segnapunti Produzione



2 Token Percorso Ricerca e Sviluppo



2 Token Leader



9 Token Bandiera



TOKEN ARMATA

	FANTERIA	ARTIGLIERIA	AVIAZIONE	MEZZI CORAZZATI
AMERICANE	8	7	7	7
GIAPPONESI	8	7	7	7
ITALIANE	2	2	2	2
TEDESCHE	2	2	2	2
SOVIETICHE	2	2	2	2
BRITANNICHE	2	2	2	2

BONUS ARRUIOLAMENTO

ESAGONI TERRITORI

6 - Territorio Americano Standard / Sviluppato	6 - Territorio Giapponese Standard / Sviluppato	18 - Territorio Standard Americano / Giapponese
--	---	---

PLANCE

2 Plance 10x10 (2 basi)



Collocare la plancia contenente la base BRAVO (indicata dal numero 7) tra le basi ALFA e CHARLIE e la plancia contenente la base ECHO (indicata dal numero 8) tra le basi DELTA e FOXTROT come mostrato nell'immagine sul retro del manuale

// MODALITÀ DI GIOCO

N.B. PARTITE DA 2 A 4 GIOCATORI: le Basi Bravo ed Echo non possono essere utilizzate. Riporre le due plance nella scatola.

TUTTI CONTRO TUTTI (DA 2 A 4 GIOCATORI): 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.

NOVITÀ - GUERRA LAMPO (DA 5 A 6 GIOCATORI): vince il giocatore che per primo effettua un giro nel percorso ricerca e sviluppo.
N.B. Per questa modalità di gioco l'abilità speciale di Benito Mussolini ha un costo di 5 PP ad ogni suo utilizzo.

ALLEANZE (DA 4 A 6 GIOCATORI): i giocatori formano due alleanze (Alleati ed Asse).

ALLEATI	Regno Unito (blu) Unione Sovietica (rosso) Stati Uniti d'America (bianco)
ASSE	Italia (verde) Germania (nero) Impero Giapponese (oro)

L'obiettivo è eliminare almeno un giocatore appartenente all'alleanza nemica. La decisione di arrendersi o proseguire la folle battaglia spetta ai giocatori ancora in gioco.

PREPARAZIONE

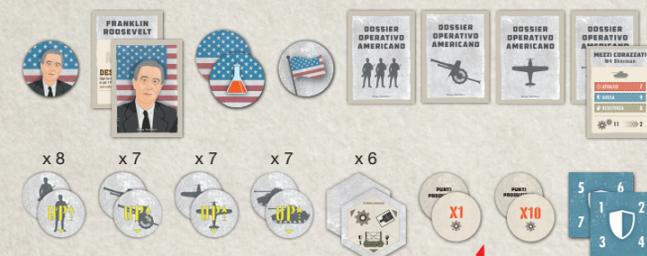
Disporre i 6 pezzi della plancia, numerati da uno a sei, in tre righe e due colonne, come in figura.

N.B. Per partite da 5 a 6 giocatori bisogna aggiungere la base Echo alla destra della plancia 4 e la base Bravo alla sinistra della plancia 3.

Mescolare e porre a faccia in giù le carte Rifornamento, Obiettivo, Missione Secondaria e i Token Assegnazione Base. Collocare a faccia in su le carte Promozione sul Campo insieme ai Token Difesa Residua, il dado speciale e i Token Territorio Radioattivo.

Ciascun giocatore sceglie la nazione da guidare durante il conflitto e dovrà munirsi di tutti gli elementi ad essa appartenenti.

Esempio in cui il giocatore sceglie gli Stati Uniti d'America:



Inoltre ciascun giocatore si dovrà munire di:
• 2 Token Segnapunti Produzione (x1, x10)
• Un paio di Token Difesa Residua

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

Le basi Bravo ed Echo sono utilizzabili in partite da 5 a 6 giocatori.

SOLO MODALITÀ TUTTI CONTRO TUTTI DA 2 A 4 GIOCATORI

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.



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 (Alfa, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot). Vedere sul retro del manuale le regole per stabilire l'ordine dei turni a seconda della modalità di gioco scelta.

// TURNO DEL GIOCATORE IN BREVE

N.B. Ad inizio partita ciascun giocatore dispone di un certo numero di risorse:

Partite a 2 giocatori → 20 PP
Partite da 3 a 6 giocatori → 15 PP

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)	ABILITÀ DI ALCUNI LEADER FRANKLIN ROOSEVELT DESTREZZA 2
		ALCUNE CARTE RIFORNIMENTO SFORZO BELLICO

FASE II - ESPANSIONE

Durante questa fase il giocatore effettua tre azioni:
1) ADDESTRAMENTO DELLE ARMATE
Dove possono essere addestrate? base o territorio proprio sviluppato in campo di addestramento.

Costo - 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.

2) MOVIMENTO ARMATE

Dove possono muoversi i token armata?

Territori propri

Territori neutrali

Territori strategici contesi

Attenzione all'autonomia!
Tale valore indica il massimo numero di territori adiacenti che l'armata può attraversare durante questa fase di gioco.

NON possono MAI sostenere né transitare su:

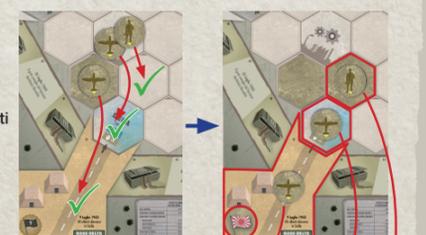
Territorio ricerca e sviluppo

Territori nemici

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. Costo di annessione:

• 1 territorio neutrale: 1PP
• 1 base neutrale: 4PP



Costo: 4 PP
Gratis
Costo: 1 PP

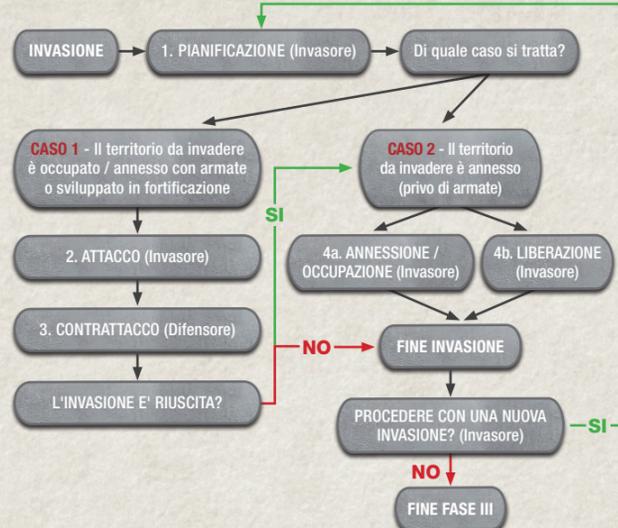
FASE III - INVASIONE

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, l'invasione deve essere adiacenti a quello nemico.

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



FASE IV - SVILUPPO

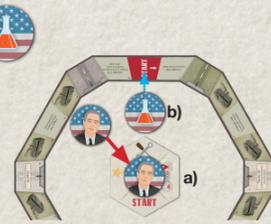
Durante questa fase il giocatore effettua tre azioni:
1) MOVIMENTO DEL TOKEN LEADER

Dove può muoversi il Token Leader? Può essere spostato su basi e territori propri, basi e territori neutrali, sui territori strategici propri o contesi e sul territorio ricerca e sviluppo.

Attenzione all'autonomia! Tale valore indica il massimo numero di territori adiacenti che il Token Leader può attraversare.

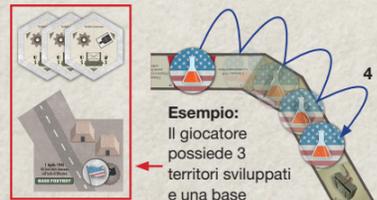
2) MOVIMENTO DEL TOKEN RICERCA (solo se attivo):

ATTIVAZIONE (1 volta durante il gioco)
a) Raggiungere con il Token Leader il territorio ricerca e sviluppo ed effettuare l'attività «Percorso e sviluppo armamenti» al costo di 2 PP.
b) Collocare il Token Ricerca sulla casella START del percorso ricerca e sviluppo costituito da 24 caselle.



Quando può spostarsi? Immediatamente dal momento dell'attivazione.

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



3) SVILUPPO

Il Token Leader possiede un raggio di influenza che include il territorio su cui si trova e i territori ad esso adiacenti. Al suo interno 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), ciascuna al costo di 2 PP.

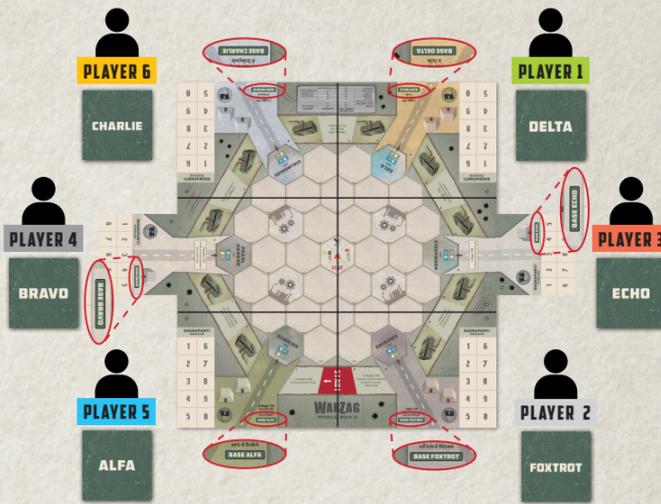


FASE V - FINE TURNO

In questa ultima fase, il giocatore mostra agli altri la propria carta missione secondaria indicando se è riuscito a portarla a termine ed 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 proprio.

// REGOLE PER STABILIRE L'ORDINE DEI TURNI

TUTTI CONTRO TUTTI e GUERRA LAMPO

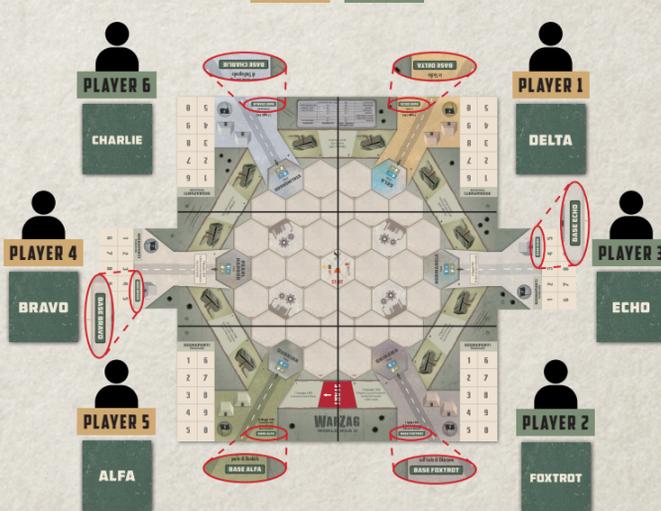


ORDINE DEI TURNI → P. 5 P. 4 P. 6 P. 1 P. 3 P. 2

L'ordine non cambia durante la partita anche dopo l'eliminazione dei giocatori. Esempio in cui i Player 4 e 1 vengono eliminati:

ORDINE DEI TURNI → P. 5 ~~P. 4~~ ~~P. 6~~ ~~P. 3~~ P. 2

// ALLEANZE



ORDINE DEI TURNI → P. 5 P. 6 P. 4 P. 3 P. 1 P. 2

L'ordine non cambia durante la partita anche dopo l'eliminazione dei giocatori. Esempio in cui il player 6 viene eliminato: a questo punto i player 5 e 4 appartenenti alla stessa alleanza giocheranno consecutivamente.

ORDINE DEI TURNI → P. 5 ~~P. 6~~ P. 4 P. 3 P. 1 P. 2

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

