



By Eagle Games – 2003
Traduzione di Michele Lo Mundo

Componenti del gioco

- 1 Mappa di gioco (Asia – Pacifico)
- 1 Manuale di gioco
- 8 Schede di plastica contenenti le miniature (Sottomarini, Cacciatorpediniere, Navi da Guerra e Porta Aerei)
- 1 Foglio di segnalini rotondi di tipo di governo
- 1 Mazza di carte Economiche (da aggiungere al mazzo di carte Economiche del gioco “Attack!” per formare un mazzo grande)
- 1 Mazza di carte Tecnologiche
- 1 Mazza di carte Azione Politica
- 1 Mazza di Punti Produzione e Certificati di Riserva Petrolifera

Introduzione

Il Primo Ministro camminava su e giù per la stanza completamente buia, i pensieri si accavallavano nella sua mente come le onde, che una dopo l'altra, sbattono sulla spiaggia. Lanciando un'occhiata all'orologio, desiderava andare a letto. Il sole sarebbe spuntato tra poche ore, ed il suo programma per l'indomani era persino più pieno del normale. La guerra stava mostrando la sua forza e lentamente lo stava uccidendo; proprio ciò che stava facendo alla nazione, un tempo potente, che egli serviva.

*Improvvisamente squillò il telefono. L'adrenalina iniziò a scorrere nelle vene ed egli poteva sentire le pulsazioni nel collo accelerare. Schiarendosi la voce, egli andò velocemente verso il telefono.
“Pronto?”*

“Mi spiace svegliarla Primo Ministro, ma ho urgenti notizie, ” disse la voce dall'altro capo della linea. Il Primo Ministro riconobbe la voce in quella del Primo Ammiraglio della Marina.

“Non si preoccupi. Per favore, proceda con il rapporto, ” disse il Primo Ministro, con la sua formalità che nascondeva apprensione.

*Il Primo Ammiraglio della Marina proseguì, “Il nostro convoglio è stato attaccato nell'Oceano Indiano come temevamo. I primi rapporti indicano che essi sono stati attaccati dal più grande numero di sottomarini nemici che abbiamo mai incontrato. Il numero di scorte con il convoglio non sembra essere sufficiente a mantenere a bada il nemico. Possiamo perdere tutto.”
Il Primo Ministro chiese, “Abbiamo altre unità navali nell'area?”*

“Niente di abbastanza vicino da far altro che raccogliere i sopravvissuti, ” arrivò la risposta.

Una lunga pausa acquistò la conversazione come se questa ci sprofondasse dentro.

“Quando saranno varate le navi equipaggiate con la nuova tecnologia S.O.N.A.R.?” chiese il Primo Ministro.

“Crediamo che una dozzina di nuovi Cacciatorpediniere siano pronti entro il mese, Primo Ministro.”

“Molto bene allora...grazie per il suo rapporto. La prego di tenermi aggiornato non appena ottiene nuove informazioni. Buona notte.”

Il Primo Ministro agganciò e cadde pesantemente sulla sua poltrona. Tentò di mettere a fuoco l'energia e concentrazione che gli rimanevano. Essi potevano rovesciare le sorti nella guerra in mare, ma avrebbe resistito l'economia nazionale? Le loro fabbriche venivano bombardate più velocemente di quanto potessero ricostruire, e ora il loro accesso al prezioso petrolio di cui avevano bisogno per gli sforzi di guerra stava per essere troncato.

Era chiaro che avrebbe dovuto chiamare a raccolta la nazione. Dovevano vincere a tutti i costi. Ma cosa doveva fare? Il Primo Ministro si mise a sedere nella sua vestaglia e sperò in un'ispirazione.

Dopo pochi minuti, ebbe un piano. Egli avrebbe autorizzato la nuova distribuzione di obbligazioni di guerra; avrebbe chiesto al Ministro della Propaganda di creare una nuova serie di manifesti e cinegiornali; avrebbe parlato alla nazione durante la programmazione radio dell'indomani sera. “Deve essere abbastanza, ” disse piano. “Li dobbiamo fermare...”

Improvvisamente le sirene dell'incursione aerea ruppero la quiete della notte.

Il Sistema di gioco di Attack!

Il sistema di gioco di Attack! ti permette sia di giocare la versione “base” (Attack!), che di aggiungere queste regole e i componenti che trovi in questa Espansione per giocare la versione “avanzata”. (NOTA: Questa Espansione non è un gioco indipendente ma richiede Attack!)

VARIAZIONE: La maggior parte delle regole nella versione avanzata del gioco espande (si aggiunge) le regole della versione base, ma occasionalmente una regola avanzata modifica una regola della versione base. In tal caso, la parola “VARIATIONE” precederà la modifica al regolamento.

Svolgimento del gioco

La versione avanzata (o espansione) di Attack! è un gioco di guerra ed espansione ambientato in una “storia alternativa” del mondo prima della II Guerra Mondiale. Tu e gli altri giocatori diventerete nel gioco i capi delle più potenti nazioni (nazioni maggiori). Mentre le nazioni maggiori controllate dai giocatori non sono necessariamente quelle dei libri di storia, tutti gli aspetti del gioco sono basati sul periodo e sono aderenti all’atmosfera e al sapore di quell’epoca:

- *I quattro tipi di Governo (Comunismo, Democrazia, Monarchia e Fascismo) nel gioco rappresentano le stesse ideologie che lottarono per espandere la loro influenza per il mondo nella metà del ventesimo secolo.*
- *I dieci anni tra il 1935 e il 1945 videro stupefacenti passi in avanti nella tecnologia: I biplani divennero jet; radio, radar, e sonar permisero un accesso senza precedenti alle informazioni sul campo di battaglia; tentativi avanzati di violazione dei codici dimostrarono di essere la genesi della tecnologia dei computer; oli sintetici ed altri prodotti petroliferi fecero scoppiare una rivoluzione nelle plastiche e materiali sintetici; l’atomo veniva contemporaneamente domato e liberato; ed i razzi permisero di lanciare armi ovunque sulla terra alla pressione di un pulsante, mentre permettevano anche all’uomo di rompere i legami con la terra e salire nei cieli.*
- *Il bombardamento strategico per mezzo delle flotte o delle fortezze volanti ed i raid commerciali effettuati dai sottomarini colpirono l’economia e i cittadini delle nazioni in guerra come mai prima d’ora.*

Inizierai la partita con poche regioni e tenterai di aggiungere regioni neutrali minori (quelle regioni non possedute da alcun giocatore) alla tua “sfera di influenza”. Questo può essere realizzato attraverso pressione politica (l’azione Blitz Politico) o intervento diretto (muovendo le unità militari nella regione e combattendo contro le forze difensive). Scoprirai che è più facile convincere regioni neutrali minori ad unirsi alla tua sfera di influenza se hanno il tuo stesso tipo di governo e se confinano con una regione che già possiedi. Alcune carte Azione Politica ti permetteranno di influenzare regioni neutrali minori per cambiare il loro tipo di governo in uno più favorevole al tuo. Tu puoi anche decidere che regioni controllate da un altro giocatore starebbero molto meglio sotto il tuo comando. Generalmente questo richiede che tu ci muova dentro le tue truppe (Attacco!).

Per ogni regione da te acquisita, tu ottieni anche una carta Economica ed una carta Azione Politica. Le carte Economiche rappresentano il beneficio alla tua economia che quella nuova regione aggiunge alla tua nazione. La carta Azione Politica rappresenta il prestigio politico e diplomatico ottenuto dal tuo incremento di potere e può essere usato per influenzare gli eventi della terra.

Quando espandi il numero di regioni da te controllate, la tua economia crescerà. Persino se non hai intenzione di conquistare i tuoi avversari, avrai sempre bisogno di costruire un esercito forte ed una flotta per difenderti contro possibili aggressori. I Punti Produzione generati dalle tue carte economiche e città capitale possono essere usati per accrescere le tue forze armate. Essi possono essere anche utilizzati per investire in nuove tecnologie che possono avvantaggiarti più di altre nazioni, o in nuove rotte commerciali che faranno espandere ulteriormente il tuo accesso alle merci.

La partita termina quando un giocatore viene eliminato dal gioco o quando sono state giocate 13 carte Azione Politica con il simbolo dell’Aquila. Ciascun tipo di governo ha le proprie condizioni di vittoria che vengono utilizzate per determinare il vincitore della partita (vedi sotto “Vittoria”).

La Mappa di Gioco

La mappa di gioco rappresenta la metà orientale del globo terrestre intorno al 1935, proprio pochi anni prima che iniziasse in Europa la Seconda Guerra Mondiale. La metà orientale può essere piazzata vicino alla metà occidentale che trovi nel gioco Attack! per formare una mappa del mondo molto grande. E’ raccomandato usare la grande mappa combinata in partite con più di quattro giocatori. Tuttavia, puoi decidere di voler giocare su una mappa con molte regioni con solamente pochi giocatori o giocare su una mappa piccola con molti giocatori. Questo funziona proprio bene. Quando giochi solo con una parte della mappa, si consiglia di usare la metà occidentale del mondo per una partita più bilanciata.

Quando giochi con entrambe le parti della mappa, il mondo “gira su se stesso”. Le linee di mare che escono dal bordo occidentale della mappa combinata sono collegate alle linee di mare che escono dal bordo orientale (nell’Oceano Pacifico). Lo spostamento tra queste linee di mare è permesso in un unico movimento.

(Esempio: Tu puoi muovere dal Chile alle Isole Gilbert, da Panama o dagli Stati Uniti Occidentali verso Hawaii, e dall’Alaska verso l’Isola Midway e viceversa)

I mari sono divisi in “Aree di Mare” differenti.

NOTA: Le Zone di Mare costituiscono un tipo speciale di Area di Mare. Una Zona di Mare (contrassegnata con il simbolo di un'ancora) permette il movimento anfibio da qualsiasi regione che la tocca verso qualsiasi altra regione che la tocca (come se ci fossero linee di mare che si incrociano tra tutte le regioni adiacenti alla Zona di Mare).

VARIAZIONE: Le Aree di Mare si usano per regolare lo spostamento e la battaglia delle unità navali inutilizzate nella versione avanzata (invece delle carte navali usate nella versione base). Durante la tua azione di spostamento, puoi muovere alcune o tutte le tue unità navali (Sottomarini, Cacciatorpediniere, Navi da Guerra e Porta Aerei) di 1 o 2 Aree di Mare.

VARIAZIONE: Poiché nella versione avanzata tutte le Aree di Mare sono in gioco, la regola del "controllo del mare" non si applica.

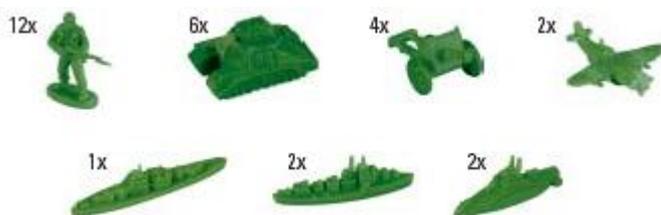
NOTA: Il Circolo Artico NON è un'Area di Mare valida e non ci si può entrare.

Sulla metà orientale del mondo vedrai varie catene di isole. Ciascuno di questi gruppi di isole ha un nome e viene trattato come un'unica regione di terra. Tutte le isole o le regioni che non hanno un nome non sono regioni valide e non ci si può entrare.

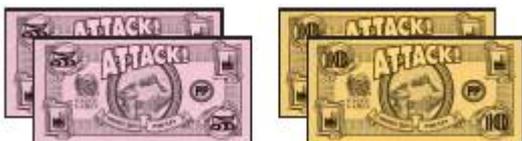
Preparazione del gioco

FASE 1: Ogni giocatore sceglie un colore per le sue unità tra quelle disponibili. Sarà il suo colore per l'intera partita. Ciascun giocatore riceve:

Le unità nel colore del giocatore: 12 Fanteria, 6 Carri Armati, 4 Artiglieria, e 2 Aerei
1 Nave da Guerra, 2 Cacciatorpediniere, e 2 Sottomarini



Punti Produzione: 30 Punti Produzione



Certificati Petroliferi: 30 Certificati Petroliferi



Carta
"Rotta Commerciale"
(Trade Route):

Alcune carte Economiche inserite nell'espansione di Attack! sono di un nuovo tipo chiamato "Rotta Commerciale" (Trade Route).

Sebbene siano carte Economiche, non vengono pescate a caso dal mazzo Economico. Al contrario esse vengono comprate all'asta (vedi sotto "Carte Economiche e Rotte Commerciali"). **I giocatori non ricevono carte Rotta Commerciale all'inizio della partita.** Togli le carte "Rotta Commerciale" dal mazzo Economico e piazzale scoperte sul tavolo vicino agli altri mazzi.

Carte Economiche: 4 carte pescate a caso dal mazzo Economico (che dovrebbe essere mischiato prima di distribuire ai giocatori le loro carte). Dopo aver dato ai giocatori le loro carte Economiche, piazza le rimanenti a lato, coperte. Si pescherà dopo da questo mazzo non appena i giocatori conquisteranno regioni neutrali (non possedute da alcun giocatore).



Carte Azione Politica: 4 carte pescate a caso dal mazzo azione Politica (che dovrebbe essere mischiato prima di distribuire ai giocatori le loro carte). Dopo aver dato ai giocatori le loro carte Azione Politica, piazza le rimanenti carte Azione Politica a lato, coperte. Si pescherà da questo mazzo alla fine di ogni turno e quando i giocatori conquisteranno regioni neutrali (non possedute da alcun giocatore).



Mazzo Tecnologia: *I giocatori non ricevono carte Tecnologia all'inizio della partita.* Piazza il mazzo Tecnologia sul tavolo accanto agli altri mazzi.

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

FASE 3: *Iniziando dal primo giocatore, ognuno a turno piazza una delle sue unità di Fanteria su qualsiasi regione non posseduta da alcun giocatore. (Una volta che un giocatore piazza un'unità in una regione, ne entra in possesso). Una volta che ciascun giocatore ha scelto quattro regioni, si avvanza alla prossima fase.*



Regola Opzionale: *Per una partita con più interazione tra i giocatori, ciascun giocatore deve scegliere ogni sua regione di partenza da un "continente" diverso: (Nord America, Sud America, Eurasia, Africa, Asia, e le Pacific Islands, come mostrato sopra).*

FASE 4: *Iniziando dal primo giocatore, ognuno a turno piazza cinque delle sue unità. Ognuno può scegliere qualsiasi unità tra quelle che possiede e le piazza in qualsiasi regione o regioni che possiede. Quando si piazzano unità navali, ogni giocatore può scegliere solo un'area di mare nella quale piazzarle durante l'intero procedimento di preparazione. Quest'area di mare non può essere un'area che già contiene unità di un altro giocatore. Questo procedimento continua fino a che tutti i giocatori piazzano tutte le proprie unità.*

FASE 5: *Iniziando dal primo giocatore, ognuno a turno piazza la propria Città Capitale su una delle sue regioni.*

FASE 6: *Iniziando dal primo giocatore, ognuno sceglierà a caso il proprio tipo di governo pescando un segnalino coperto da un gruppo di segnalini determinato dal numero di giocatori (vedi sotto). Ogni giocatore piazza il suo segnalino "tipo di governo" nella regione con la sua città capitale. (Se la tua Città Capitale venisse catturata, piizzerai il segnalino di fronte a te in modo che gli altri giocatori possano vederlo.)*

Dopo, tutte le regioni non possedute da alcun giocatore (neutrali minori) ricevono un segnalino piazzato a caso su di esse (coperto). Dopo che tutti i segnalini sono stati piazzati, vengono girati a faccia in su per rivelare il tipo di governo di tutte le regioni neutrali minori.

GRUPPO DI SEGNALINI USATI PER LA DETERMINAZIONE DEL TIPO DI GOVERNO DEI GIOCATORI

2 - 4 Giocatori	4 segnalini (uno per ogni tipo di governo)
5 Giocatori	5 segnalini (uno per ogni tipo + un altro tipo)
6 Giocatori	6 segnalini (uno per ogni tipo + due altri tipi)
7 Giocatori	7 segnalini (uno per ogni tipo + tre altri tipi)
8 Giocatori	8 segnalini (due per ogni tipo di governo)

Per ragioni di bilanciamento del gioco, sarebbe meglio evitare di avere 2 giocatori Fascisti in partite con meno di otto giocatori.

NOTA: *Le partite con 7 e 8 giocatori sono possibili comprando delle unità di plastica aggiuntive di nuovi colori (disponibili nel negozio online Eaglegames su www.eaglegames.net).*

Ora sei pronto ad iniziare la partita!

I Turni

Iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario intorno alla mappa, ogni giocatore esegue un turno.

VARIAZIONE: Durante il tuo turno, tu puoi eseguire tante “azioni” differenti (tra quelle descritte sotto), quante te ne puoi permettere. Ogni azione eseguita durante il tuo turno costa Certificati Petroliferi: 1 cert. Petrolifero per la tua prima azione del turno, 2 per la seconda, 3 per la terza, e così via.

NOTA: Devi completare un'azione prima di iniziarne un'altra.

SUGGERIMENTO: Non consumare troppo petrolio nelle prime fasi della partita senza avere la capacità di rimpiazzarlo, altrimenti ti potrai trovare senza petrolio a sufficienza per reagire dopo alle azioni dei tuoi avversari.

VARIAZIONE: Alcune azioni possono essere eseguite solo una volta durante il turno di un giocatore ed altre possono essere eseguite tante volte quante egli se ne può permettere (Certificati Petroliferi). Quelle che possono essere eseguite solo una volta per turno sono contrassegnate sotto con “(Una volta/ Turno)”. Quelle che possono essere eseguite più volte non hanno note e possono essere eseguite tante volte quante un giocatore se ne può permettere.

La lista delle azioni da cui puoi scegliere, ed una breve descrizione: (Tutte le azioni sono dopo descritte dettagliatamente in questo manuale.)

SPOSTAMENTO (Una Volta/Turno) – Sposti le tue unità (di terra e navali), e combatti tutte le battaglie che ne conseguono

SPOSTAMENTO STRATEGICO – Spostamento di lunga distanza solo per unità di terra. Non possono risultarne battaglie.

CONSTRUZIONE DI NUOVE UNITA' – Spendi i tuoi Punti Produzione per costruire nuove unità militari e piazzarle sulla mappa.

BLITZ DIPLOMATICO (Una Volta/Turno [con un'eccezione]) – Un tentativo di attirare regioni non ancora possedute (neutrali minori) nella tua sfera di influenza utilizzando mezzi diplomatici.

GIOCARE CARTE “AZIONE POLITICA” – Puoi giocare tante carte Azione Politica quante ne desideri (incluse quelle di cui ti appropri come risultato di altre carte giocate).

APRIRE L'ASTA PER UNA CARTA “TRADE ROUTE” – Offri 20 PP (o più), iniziando un'asta con gli altri giocatori nel tentativo di guadagnare una carta “Rotta Commerciale” (Trade Route) che può essere utilizzata come “carta jolly” nella tua economia (per completare dei “set”, quindi per incrementare la tua produzione).

RICERCA DI NUOVA TECNOLOGIA – Effettui un tentativo per scoprire una nuova tecnologia che ti darà vantaggi militari, economici, o politici.

COMMERCIO CON GLI ALTRI GIOCATORI – Puoi commerciare le seguenti cose con un altro giocatore: Punti Produzione, Carte Economiche, Certificati Petroliferi, Carte Azione Politica, o Favori. Per commerciare con un altro giocatore, devi poter tracciare una traiettoria libera (non ostruita) dalla tua città capitale alla sua città capitale.

BOMBARDAMENTO STRATEGICO (Una Volta/Turno) – Puoi “bombardare” le risorse economiche di un altro giocatore utilizzando i tuoi aerei mettendo fuori uso le sue Carte Economiche per il round.

RAID COMMERCIALE (Una Volta/Turno) – Puoi attaccare le Rotte Commerciali di un altro giocatore con i tuoi sottomarini. Un colpo mette fuori uso una rotta commerciale per quel turno e due colpi distruggono la rotta commerciale, togliendo la carta al suo possessore e rimettendola nel relativo mazzo.

VARIAZIONE: Dopo che tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, il “round” termina. (Un “Round” è formato dai turni effettuati da tutti i giocatori una volta attorno alla mappa.) Alla fine di ogni round avvengono tre cose prima che inizi il prossimo round:

1. Tutti i giocatori accumulano la quantità appropriata di Punti Produzione e Certificati Petroliferi basandosi sulle Carte Economiche e la/le capitale/i (vedi sotto “Produzione”)
2. Ogni giocatore pesca a caso una carta Azione Politica dal mazzo non utilizzato delle Azioni Politiche.
3. Il giocatore che agirà per primo nel prossimo round cambia. Il nuovo giocatore iniziale è il giocatore all'immediata sinistra del giocatore che ha iniziato l'ultimo round. Di solito è buona idea avere un oggetto qualsiasi che può essere piazzato davanti al giocatore che esegue il proprio turno per primo.
Quest'oggetto viene passato alla sinistra all'inizio di ogni nuovo round.

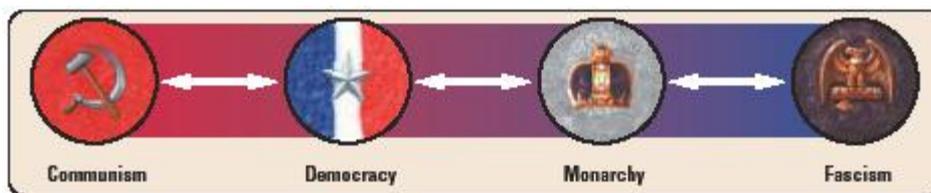
Segnalini/Tipi di Governo

Ci sono quattro tipi di governo:

Comunismo – Democrazia – Monarchia – Fascismo

All'inizio della partita ogni giocatore sceglie casualmente un tipo di governo per la sua nazione, ed un segnalino di "tipo governo" viene anche piazzato su ciascuna regione neutrale (quelle non possedute da alcun giocatore). Tutte le regioni che ti appartengono (indicate da almeno una delle tue unità militari) hanno il tuo tipo di governo.

Per ragioni di svolgimento di gioco, i quattro tipi di governo si immaginano disposti su uno spettro:



Lo spettro ha il Comunismo all'estrema sinistra ed il Fascismo all'estrema destra con la Democrazia e la Monarchia disposti in mezzo. Questo spettro è importante per determinare la distanza di un altro tipo di governo dal tuo quando si eseguono azioni di Blitz Diplomatico o quando si giocano alcune carte Azione Politica che ti permette di cambiare il tipo di governo di una Neutrale Minore.

ESEMPIO: Il Comunismo si considera a distanza 1 dalla Democrazia, 2 dalla Monarchia, e 3 dal Fascismo. La Monarchia è a distanza 1 dal Fascismo e dalla Democrazia, e 2 dal Comunismo.

NOTA: A dispetto delle teorie di alcuni scienziati di politica, ai fini del gioco il Fascismo ed il Comunismo NON sono adiacenti un'un l'altro sullo spettro (cioè non ruota intorno a se stesso).

Neutrali Minori

Le regioni non possedute da alcun giocatore vengono chiamate "Neutrali Minori" (chiamate "Neutrali" nel gioco Base). Ciascuna Neutrale Minore ha un segnalino "Tipo di Governo" su di essa (piazzato all'inizio della partita). Quando conquisti una Neutrale Minore o la convinci ad unirsi a te in conseguenza di un'azione Blitz Diplomatico o una carta Azione Politica, accadono le seguenti cose:

1. Il segnalino viene rimosso
2. Pesci una carta Azione Politica
3. Ottieni una carta Economica
4. Se hai ottenuto la regione in conseguenza di un'azione Blitz Diplomatico o una carta Azione Politica, ottieni anche un'unità di Fanteria gratuita che viene piazzata nella regione a dimostrazione del tuo possesso.

Certificati di Punti Produzione (PP) e Certificati di Riserva Petrolifera

I Certificati di Punti Produzione (chiamati anche Punti Produzione o PP) sono assimilabili alla moneta corrente e vengono usati per tenere traccia dei Punti Produzione che l'economia di ciascun giocatore genera alla fine di ogni turno. (Vedi "Produzione", per quanti PP e OR [Oil Reserve] vengono prodotti)

VARIANTE: I Punti Produzione ed i Certificati di Riserva Petrolifera possono essere conservati di turno in turno. Non devono essere spesi nello stesso turno in cui vengono prodotti.

I Certificati di Riserva Petrolifera (chiamati anche Certificati Petroliferi o Cert. Petroliferi.) vengono usati per tenere traccia della quantità di petrolio che conservi nella tua "riserva petrolifera".

I Certificati Petroliferi vengono spesi ogni volta che tu esegui un'azione durante il tuo turno. La prima azione del tuo turno costa 1 unità di Petrolio della tua riserva (1 Certificato Petrolifero), la seconda azione del tuo turno costa 2 Certificati Petroliferi, la terza azione del tuo turno costa 3 Certificati Petroliferi, e così via.

VARIANTE: Un giocatore non è limitato ad eseguire tre azioni per turno, ma nel suo turno può eseguire tante azioni quante se ne può permettere (in Certificati Petroliferi).

Carte Economiche e Rotte Commerciali (Trade Routes)

Questa Espansione contiene un mazzo di Carte Economiche. Questo mazzo deve essere aggiunto alle Carte Economiche del gioco Attack! Per formare un mazzo più grande.

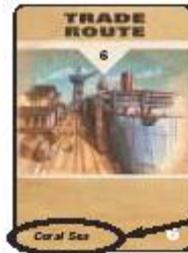
Un nuovo "tipo" di carte Economiche è stato aggiunto nell'Espansione: Rotta Commerciale (Trade Route). Le carte Rotta Commerciale sono leggermente differenti dagli altri tipi di carte (petrolio, minerali, trasporto ferroviario, fabbriche e popolazione) sotto due aspetti:

1. Esse non si ottengono quando si guadagna una nuova regione, ma sono acquistate all'asta (vedi sotto), e di conseguenza vengono tenute in una pila separata dal resto delle altre Carte Economiche.

2. Una volta acquistate vengono utilizzate come “carta jolly” quando calcoli I tuoi Punti Produzione alla fine di ogni round. Esse possono “trasformarsi” in qualsiasi altro “tipo” (petrolio, minerali, trasporto ferroviario o fabbriche) allo scopo di formare dei “set” o aggiungere Certificati Petroliferi alla tua riserva (ma non entrambi contemporaneamente). Tu sei libero di modificare il nome di una carta Rotta Commerciale alla fine di ciascun round a tuo miglior vantaggio prima di calcolare la produzione.

Quando scegli l’azione “aprire l’asta per una carta trade route”, inizi l’offerta per una carta Trade Route con 20 o più PP. Le offerte quindi procedono in senso orario attorno alla mappa fino a che passano tutti i giocatori tranne il miglior offerente. Il miglior offerente paga quindi i PP che ha offerto alla banca e pesca una carta a sorte tra le carte Trade Route disponibili (non possedute da alcun giocatore). Quella carta Trade Route ora appartiene a quel giocatore.

Ogni carta trade Route ha un’area di mare specifica stampata su di essa. Questa è l’area di mare in cui la rotta Commerciale ha la base. Quando un giocatore vuole attaccare questa Rotta Commerciale, egli dovrà avere dei sottomarini in quell’area di mare specifica quando sceglie un’azione di Raid Commerciale (vedi sotto).



AREA DI MARE

SUGGERIMENTO: Le carte Rotta Commerciale sono molto utili poiché non hanno soltanto valori generalmente più alti delle altre carte Economiche, ma raddoppieranno il valore di tutte le quattro carte nel “set” che esse completano per te. Mentre sono invulnerabili al Bombardamento Strategico, i sottomarini nemici possono causare distruzione sulle tue rotte commerciali. Quindi, se possiedi rotte commerciali, è buona idea muovere alcuni Cacciatorpediniere e possibilmente anche alcune Porta Aerei nelle aree di mare in cui le rotte commerciali hanno la base (l’area di mare stampata sulla carta).

NOTA: Rotte Commerciali e Azioni di Commercio (commerciare con altri giocatori) non hanno relazione tra di loro.

Carte Tecnologia

Quando scegli l’azione “Ricerca di nuova tecnologia”, tu effettui un tentativo per scoprire una nuova tecnologia. Paga tutti i Punti Produzione che vuoi “investire” e tira due dadi normali. Per riuscirci devi ottenere un “10” o più. Il “10” viene ridotto di 1 per ogni 5 PP investiti in ricerca. Se ci riesci, pesca a sorte una carta Tecnologia dal mazzo delle carte Tecnologia disponibili. Che tu ci riesca o no, i Punti Produzione investiti sono persi. (Esempio: Tu investi 25 PP in ricerca, riducendo il numero necessario per avere successo a “5” o più. Dopo tiri i dadi e ottieni un “6” per cui hai successo, e questo ti permette di pescare una carta dal mazzo Tecnologia.)

Quanto ottieni una nuova Tecnologia, questa avvantaggia solo te. Gli effetti non sono generali e non possono essere divisi (o scambiati).

Carte Azione Politica

Le carte Azione Politica rappresentano le azioni del tuo governo in diplomazia, spionaggio, propaganda, ecc. Giocandole ti permette di aiutare te stesso ed i tuoi amici, danneggiare i tuoi nemici, ed influenzare le Neutrali Minori.

OTTENERE LE CARTE AZIONE POLITICA

Ogni giocatore inizia la partita con quattro carte Azione Politica e riceve una carta aggiuntiva alla fine di ciascun round (quando tutti i giocatori hanno concluso il loro turno).

Ottieni inoltre una carta Azione Politica ogni volta che conquisti una regione che era una Neutrale Minore (non posseduta da un giocatore). Questo può avvenire quando tu:

1. Conquisti la regione attraverso un’invasione effettuata con successo (spostando le tue unità di terra dentro la regione e vincendo la battaglia).
2. Ottieni la regione attraverso un Blitz Diplomatico fatto con successo.
3. Ottieni la regione in conseguenza di una carta Azione Politica.

NOTA: Non ottieni una carta Azione Politica quando conquisti una regione posseduta da un altro giocatore.

GIOCARE LE CARTE AZIONE POLITICA

Quando scegli l’azione “Giocare carte Azione Politica”, tu puoi giocare una o più carte Azione Politica. Esse vengono giocate una alla volta ed i loro effetti si eseguono fino a quando tu dichiarai che hai terminato di giocarle o esaurisci le carte da giocare.

Una volta che hai giocato una carta, essa viene piazzata (scoperta) in una pila degli scarti vicino al mazzo delle carte Azione Politica non ancora pescate. Quando l'intero mazzo delle carte Azione Politica si esaurisce e rimane solo la pila degli scarti, il numero complessivo di carte "Aquila" dovrebbe essere annotato e la pila degli scarti mischiata e piazzata nuovamente in gioco. Se un giocatore non possiede la regione che contiene la sua città capitale, egli non può giocare carte Azione Politica fino a quando non riconquista quella regione. Carte "BLOCK": alcune carte Azione Politica hanno la parola "BLOCK" stampata su di esse. Queste carte non vengono giocate durante la tua azione "Giocare carte Azione Politica", ma vengono invece giocate durante l'azione di un altro giocatore (Sia la sua azione Giocare carte Azione Politica o la sua azione Spostamento in dipendenza della carta). Quando viene giocata in risposta all'azione di un altro giocatore, la tua carta dovrebbe essere giocata immediatamente dopo che lui ha dichiarato l'azione che tu stai "bloccando".

NOTA: Giocare carte "BLOCK" non costa petrolio.

NOTA: Puoi giocare una carta "BLOCK" persino se non sei l'obiettivo dell'Azione Politica che stai bloccando.

NOTA: Le carte Spy, Master Spy, e Assassin possono essere bloccate con una carta "Counter Espionage", tuttavia una carta Spy Ring e Master Spy ring non può essere bloccata. Un carta "Double Agent" influenza tutte le carte Spy, Master Spy, Spy Ring, e Master Spy Ring nonostante che esse dicano di non poter essere bloccate).

Commercio con gli altri giocatori

Puoi scambiare le seguenti cose con un altro giocatore: Punti Produzione, Carte Economiche, Certificati Petroliferi, Carte Azione Politica, o Favori. Tu NON puoi scambiare regioni, unità militari (armate o navi), città capitali, o tecnologie. Non è permesso il commercio dopo che è stata giocata la decima carta Azione Politica con il simbolo di un'Aquila.

Non costa nulla discutere uno scambio. L'azione viene effettuata ed i Certificati Petroliferi vengono pagati solo se avviene effettivamente uno scambio.

VARIAZIONE: Per commerciare con un altro giocatore, tu devi essere capace di tracciare una traiettoria sgombra dalla tua città capitale alla sua. Questa traiettoria può essere tracciata attraverso regioni o aree di mare (ma non attraverso il Circolo Artico). Le Regioni e le aree di mare che contengono un'unità non posseduta da te o dal tuo socio di scambio si considerano bloccate (persino se il possessore delle unità permetterebbe lo scambio). Le Neutrali Minori e le aree di mare non occupate non ostruiscono la traiettoria.

Spostamento Anfibo

Per effettuare uno spostamento anfibio, tu devi assicurarti una "traversata senza pericolo" lungo l'intero tragitto della linea di mare che stai utilizzando. Se qualsiasi area di mare lungo la linea di mare è occupata da qualsiasi unità navale non sottomarina appartenente ad un giocatore che dichiara che non permetterà la tua traversata dello spostamento anfibio, allora lo spostamento non si può eseguire.

Se i sottomarini nemici sono le uniche unità navali ostili nell'area di mare attraverso la quale passerà il tuo spostamento anfibio, allora puoi effettuare il movimento. Tuttavia, quando le tue unità navali si stanno muovendo attraverso l'area di mare contenente sottomarini nemici (il giocatore che li possiede dichiara che sono ostili), ciascun sottomarino ottiene un attacco di "Raid Commerciale" gratuito (senza esaurimento di petrolio) (vedi sotto). Per ogni colpo messo a segno, un'unità di terra in movimento viene eliminata (a scelta del possessore del sottomarino).

NOTA: I possessori dei sub non devono attaccare, poiché essi saranno vulnerabili ad un contrattacco proveniente da Cacciatorpediniere e Porta Aerei nell'area di mare proprio come una normale azione di Raid Commerciale.

Quando si sferra un'invasione anfibia attraverso un'area di mare dove tu combatterai una battaglia navale durante quello spostamento, tu piazzerai le tue truppe sopra la linea di mare ed aspetterai l'esito della battaglia navale (o delle battaglie navali). Se ti impossessi dell'area di mare e quindi ti assicuri un passaggio lungo l'intera traiettoria della linea di mare, puoi allora fare sbarcare le tue truppe nella regione di destinazione. Se non puoi assicurarti una traversata senza pericoli, allora le tue truppe devono ritornare nella regione da cui sono partite.

Spostamento Navale

Quando scegli un'azione di "Spostamento", tu puoi muovere alcune o tutte le tue unità navali come pure le unità di terra. Ciascuna delle tue unità navali si può muovere di 1 o 2 aree di mare durante il tuo spostamento. Tu puoi muoverle dentro o attraverso aree di mare che contengono unità navali appartenenti ad altri giocatori, ma non puoi terminare il loro spostamento in un'area di mare contenente unità navali appartenenti ad un altro giocatore senza dare inizio ad una battaglia navale. (In altre parole, esse possono attraversare, ma non occupare la stessa area di mare con unità navali possedute da altri giocatori quando ti stai spostando).

NOTA: L'eccezione a questa regola è il Sottomarino, che può entrare dentro o occupare la stessa area di mare con unità navali possedute da altri giocatori senza iniziare una battaglia navale (se il possessore del sottomarino sceglie di non combattere).

NOTA: Lo Spostamento Navale è permesso tra il Canale di Suez (Egitto-Sudan) ed il Canale di Panama con il permesso del possessore della regione terrestre in questione. Se la regione in questione è una Neutrale Minore, tu puoi muovere attraverso il canale solo se la Neutrale Minore ha lo stesso tipo di governo della tua nazione.

NOTA: Le battaglie da combattere alla fine della tua azione di Spostamento possono essere risolte in qualsiasi ordine tu desideri.

Spostamento Strategico

Le unità di terra possono essere spostate da qualsiasi regione posseduta dal giocatore che esegue lo spostamento verso qualsiasi altra regione posseduta anche dallo stesso giocatore e che è collegata da regioni possedute anche dallo stesso giocatore che esegue lo spostamento. Lo spostamento via linea di mare è permesso, ma può essere bloccato da qualsiasi giocatore che ha unità navali non sottomarine in qualsiasi area di mare che è attraversata dalla linea di mare utilizzata. NESSUNA battaglia può conseguire ad uno spostamento strategico.

Le unità navali non possono essere spostate durante un'azione di Spostamento Strategico.

Spostamento “Blitzkrieg” (Guerra-Lampo)

VARIAZIONE: Quando si usano le regole dell'espansione, l'azione di Spostamento “Blitzkrieg” non è disponibile. Invece, esiste una tecnologia Blitzkrieg che permette al giocatore che la possiede di eseguire uno spostamento “Blitzkrieg” e combattere tutte le battaglie che ne risultano senza spendere un'azione o il petrolio associato ad essa.

Blitz Diplomatico

VARIAZIONE: Le regole del Blitz Diplomatico del gioco Base vengono completamente sostituite da queste.

Quando scegli l'azione di Blitz Diplomatico, tenti di convincere una Neutrale Minore ad unirsi alla tua “sfera di influenza”. Per prima cosa scegli la regione obiettivo. Dopo tira due dadi normali. Per avere successo il totale ottenuto più i modificatori (vedi sotto) deve essere uguale a 6 o più.

Se fallisci, la tua azione termina. Tuttavia, se hai successo, tu ottieni la regione, un'unità di Fanteria gratuita del tuo colore piazzata nella nuova regione, una carta Azione Politica, e una carta Economica (davvero un buon guadagno). Se hai successo, tu ottieni anche un ulteriore tentativo! (Questo simula un effetto domino).

La sfida è che il tuo prossimo tentativo dovrà essere di +1 sommato al numero che deve essere ottenuto (per cui, partendo dal presupposto che non si applicano altri modificatori, il primo tentativo è per un 6 o più, il secondo è per un 7 o più, il terzo per un 8 o più, e così via). Tu puoi continuare a “tirare i dadi” finché non fallisci, per cui è teoricamente possibile acquisire sette nuove regioni con un tentativo (sebbene sia molto difficile acquisirne più di tre).

I Modificatori al numero di successo per il Blitz Diplomatico:

+1 per ogni tentativo successivo.

+2 se la regione non è adiacente ad una regione in tuo possesso.

- Le regioni collegate da linee di mare si considerano adiacenti, persino se non hai il controllo delle aree di mare attraverso le quali passano.
- Le regioni ottenute durante l'azione di Blitz Diplomatico si considerano in “tuo possesso”.

+1 per ogni grado di distanza tra il tipo di governo della neutrale minore e il tuo tipo di governo sullo spettro. Nessuna penalizzazione se la neutrale minore ha il tuo stesso tipo di governo.

ESEMPIO: Il giocatore Verde (un Comunista), sta tentando un Blitz Diplomatico. Il suo primo obiettivo sono i Balcani i quali sono una monarchia.

Il giocatore Verde possiede l'Ucraina, per cui egli ha una regione adiacente. Perciò il numero che bisogna ottenere perché si abbia successo è “8” (6 + 2 per essere lontano di due livelli di tipo di governo). Il giocatore Verde ottiene un “11” e ha successo. Egli quindi decide di mirare all'Italia che è una regione Fascista. Il numero necessario ora è un “10” (6 + 1 per il secondo tentativo, +3 per essere lontano di tre livelli di tipo di governo.) Il giocatore Verde ottiene nuovamente un “11” e ha successo! Egli decide quindi di mirare al Quebec che è una Democrazia, ma non è adiacente a nessuna delle sue regioni. Il numero necessario per riuscire nell'azione è un “11” (6 + 2 per il terzo tentativo, +1 per essere lontano di un livello di tipo di governo, e +2 per non essere adiacente). Egli tira un “5” e fallisce.

Poiché egli ha ottenuto due nuove regioni, il giocatore Verde riceve 1 unità di Fanteria piazzandola su ciascuna delle sue due nuove regioni, 2 carte Azione Politica, e 2 carte Economiche. La sua azione di Blitz diplomatico è ora terminata.

L'azione di Blitz Diplomatico può essere eseguita da un giocatore solo una volta per turno, con un'eccezione: se tu fallisci proprio sul primo tiro dell'azione. In questo caso, puoi scegliere il Blitz Diplomatico come tua prossima azione (pagando per essa il normale costo petrolifero come se fosse qualsiasi altra azione). Questa si può ripetere se tu fallisci DI NUOVO sul tuo primo tiro e può essere ripetuta fino a che hai petrolio per pagare il crescente costo delle azioni.

Raid Commerciale

Puoi attaccare le Rotte Commerciali di un altro giocatore con i tuoi sottomarini. Il procedimento è:

- Dopo che hai scelto l'azione di Raid Commerciale (e speso i certificati petroliferi), tutti i giocatori che hanno una carta Rotta Commerciale (Trade Route) corrispondente ad un'area di mare che contiene uno o più Sottomarini di tua proprietà, ti devono mostrare la carta.
- Tu (l'attaccante) dichiari quali Rotte Commerciali sono sotto attacco. Risolvendo un'area di mare per volta, tu tiri un dado normale per ogni Sottomarino che si trova nell'area di mare dove sta avendo luogo l'attacco. Ogni "6" (o più*) che si ottiene infligge un "colpo".
- I colpi sono applicati dal giocatore attaccante. Le Rotte Commerciali che ricevono un colpo sono "fuori uso" per un round. Le Rotte Commerciali che ricevono due colpi sono "distrutte" e vengono prese dal proprietario della carta e piazzate nella pila delle carte Trade Route. Per ritornare in gioco, queste carte devono essere acquistate nuovamente all'asta.
- Se c'è QUALCHE Porta Aerei o Cacciatorpediniere (indipendentemente da quale giocatore le possiede) nell'area di mare attaccata, il giocatore che le possiede può tentare di eliminare i Sottomarini che hanno attaccato. Ogni Cacciatorpediniere tira un dado normale e colpisce con "5" o più. Ogni Porta Aerei tira un dado normale e colpisce con "4" o più. Ogni colpo andato a segno può essere utilizzato per eliminare un Sottomarino che ha attaccato in quell'area di mare in quell'azione di Raid Commerciale.

NOTA: I Sottomarini non possono far fuoco contro i Cacciatorpediniere o le Porta Aerei durante i Raid Commerciali.

NOTA: E' possibile per il giocatore ottenere più di "6" con un dado se possiede una tecnologia speciale che gli permette di aggiungere +1 al tiro.

Le carte Trade Route messe fuori uso vengono piazzate coperte lontano dal resto delle carte economiche del giocatore per dimostrare che sono fuori uso per un round. Esse non vengono contate quando il giocatore che le possiede calcola la sua produzione alla fine del round. Dopo che il giocatore che le possiede calcola i suoi punti produzione e certificati petroliferi alla fine del round, egli girerà a faccia in su le carte fuori uso e le mette con le altre carte Economiche per mostrare che sono state riparate e disponibili per la prossima produzione.

Le carte Trade Route messe fuori uso da un giocatore possono essere distrutte se vengono colpite da un altro giocatore prima della fine del round.

Bombardamento Strategico

Tu puoi "bombardare" dall'alto l'economia di un altro giocatore. Questo rappresenta un'astratta campagna aerea strategica. La posizione attuale dei tuoi aerei sulla mappa non ha importanza. Il procedimento è:

- Tu (l'attaccante) decidi quanti aerei userai nell'attacco (il numero non può superare il numero totale di aerei che hai sulla mappa). Utilizza gli aerei inutilizzati del tuo colore (NON gli aerei presenti sulla mappa) per rappresentare le forze di attacco, e dividili in "aerei da caccia" nella linea avanzata, e "bombardieri" nella linea arretrata. Questo può essere fatto in segreto dietro un "divisore" (Il manuale delle regole o altro ostacolo).
- Il difensore decide quanti aerei userà come "aerei da caccia" difensori (questo numero non può superare il numero totale di aerei che ha sulla mappa, ma egli NON usa gli aerei attualmente presenti sulla mappa). Egli prende gli aerei inutilizzati del suo colore per rappresentare le forze di difesa e li piazza di fronte al "divisore".
- Il divisore viene sollevato e la battaglia aerea viene risolta:
- Il giocatore che si difende tira un dado normale per ogni aereo da caccia difensore. Ogni "6" (o più*) ottenuto infligge un "colpo" ed elimina un aereo attaccante. I colpi vengono applicati dal giocatore che si difende e possono essere applicati per attaccare i Caccia o i Bombardieri. Gli aerei eliminati si mettono da parte in modo da poter essere contati quando la battaglia termina.
- Il giocatore attaccante dopo tira un dado normale per ogni suo Aereo da Caccia sopravvissuto. Ogni "6" (o più*) ottenuto infligge un colpo ed elimina un aereo della difesa. Gli aerei eliminati si mettono da parte in modo da poter essere contati alla fine della battaglia.
- Il giocatore che attacca dopo tira un dado normale per ogni suo Bombardiere sopravvissuto. Ogni "6" (o più*) ottenuto infligge un "colpo". Per ogni colpo, il giocatore attaccante può scegliere una carta Economica appartenente al giocatore difensore che viene messa "fuori uso" per il round (le carte Trade Route non possono essere messe "fuori uso" con un Bombardamento Strategico). Il giocatore difensore deve mostrare al giocatore attaccante le sue carte Economiche in modo che il giocatore attaccante possa scegliere quale mettere fuori uso.

NOTA: E' possibile per il giocatore ottenere più di "6" con un dado se possiede una tecnologia speciale che gli permette di aggiungere +1 al tiro.

Per ogni aereo eliminato nella battaglia aerea, il giocatore che lo possiede deve scegliere uno dei suoi aerei sulla mappa da eliminare e rimuoverlo.

NOTA: Se un aereo rimosso è l'ultima unità in una regione, deve essere rimpiazzato dal giocatore che lo possiede con un'altra unità da qualsiasi altra parte sulla mappa.

Le carte Economiche messe fuori uso si piazzano coperte lontano dal resto delle altre carte Economiche di quel giocatore per dimostrare che sono fuori uso per il round. Esse non si contano quando il giocatore che le possiede calcola la sua produzione alla fine del round. Dopo che il giocatore che le possiede ha calcolato i suoi punti produzione e certificati petroliferi alla fine del round, egli gira a faccia in su le carte fuori uso e le mette con le altre carte Economiche per dimostrare che sono riparate e disponibili nella prossima produzione.

Battaglie su Terraferma

Lo svolgimento delle battaglie su terraferma non cambia rispetto alle regole base, all'infuori di alcuni tipi di unità che hanno un "potere speciale". Questi poteri speciali gli danno un vantaggio quando si sceglie quali unità nemiche si eliminano.

VARIAZIONE: Nelle regole base, dopo che hai determinato la quantità di danni che hai inflitto (quanto colpi sono andati a segno), devi applicare questi colpi (un colpo = un'unità eliminata) alle forze nemiche usando la seguente gerarchia: le unità di Fanteria sono eliminate per prime, seguite dalle unità Carri Armati, seguite dalle unità Artiglieria, seguite dalle unità Aerei. Quando si usano le regole avanzate, tu puoi scegliere quali unità del tuo avversario (che sono state impegnate in battaglia) vengono eliminate in base a quale delle tue unità ha effettivamente inflitto il colpo:

- Quando una delle tue unità di FANTERIA infligge un colpo, tu puoi eliminare un'unità del tuo avversario usando la normale gerarchia.
- Quando una delle tue unità CARRO ARMATO infligge un colpo, tu puoi eliminare un'unità del tuo avversario usando la normale gerarchia, ma saltando le sue unità di Fanteria nella gerarchia se lo desideri. (Puoi essenzialmente ignorare la sua Fanteria quando scegli il tuo bersaglio.)
- Quando una delle tue unità di ARTIGLIERIA infligge un colpo, puoi eliminare 2 unità di Fanteria nemiche. Se il tuo avversario non ha 2 unità di Fanteria impegnate in battaglia, allora tu elimini un'unità usando la normale gerarchia.
- Quando una delle tue unità AEREO infligge un colpo, tu puoi scegliere un'unità qualsiasi del tuo avversario da eliminare, ignorando essenzialmente la gerarchia.

Puoi applicare i colpi in qualsiasi ordine.

ESEMPIO 1: Tu hai un'unità di ogni tipo impegnata in battaglia e così pure il tuo avversario. Tu tiri per primo ed ottieni un simbolo Carro Armato e tre simboli Aereo infliggendo due colpi (uno con il tuo Carro Armato ed uno con il tuo Aereo). Il tuo Carro Armato applica il suo colpo al Carro Armato del tuo avversario (ignorando la Fanteria), e la tua unità Aereo applica il suo colpo all'Aereo del tuo avversario.

ESEMPIO 2: Tu ha due unità di Fanteria, un Carro Armato, ed un'Artiglieria impegnati in battaglia e così pure il tuo avversario. Tu tiri per primo ed ottieni un simbolo Artiglieria, due simboli Fanteria, ed un lato vuoto infliggendo tre colpi. Tu usi il colpo della tua Artiglieria per eliminare due unità di Fanteria del tuo avversario. Dopo usi un colpo di Fanteria per eliminare il suo Carro Armato ed il secondo colpo di Fanteria per eliminare la sua Artiglieria.

REGOLA OPZIONALE: Quando stai difendendo una regione con una capitale o difendendo una regione attaccata via linea di mare (un'invasione anfibia), tu tiri un dado extra per ogni tiro che effettui in battaglia (2 dadi extra se si applicano entrambi).

Sottomarini e Battaglie Navali

SOTTOMARINI

I Sottomarini si comportano un po' diversamente delle altre unità navali nel gioco. I Sottomarini non sono costretti a partecipare alle battaglie navali. Il giocatore che possiede il Sottomarino decide all'inizio della battaglia navale se i suoi sottomarini nell'area di mare contesa combatteranno o no. Se non combattono, rimangono nell'area di mare e non partecipano alla battaglia.

I Sottomarini possono entrare e rimanere nella stessa area di mare con unità navali appartenenti ad un altro giocatore senza combattere una battaglia.



SUGGERIMENTO: Questo significa che i tuoi sottomarini possono navigare i mari senza alcun pericolo di essere affondati fino a quando non attaccano o compiono un raid commerciale.

BATTAGLIE NAVALI

Lo svolgimento delle battaglie navali non cambia rispetto alle regole base tranne che le miniature di plastica vengono usate al posto delle carte (Le carte Flotta non si usano quando si gioca la partita avanzata, se non come riferimento). Quando ci si prepara per una battaglia navale (e prima di ogni round di battaglia), piazzerai un divisore tra i due giocatori quando preparano la propria linea di battaglia.

Se decidi di ritirare le tue unità navali sopravvissute alla fine di un round di battaglia, devi piazzarle in un'area di mare adiacente all'area di mare dove si sta svolgendo la battaglia navale. L'area di mare dove ti stai ritirando non può essere occupata da unità navali appartenenti ad un altro giocatore. Se non ci sono aree di mare adiacenti non occupate da unità navali appartenenti ad un altro giocatore, tu non puoi ritirarti.

Produzione

Alla fine di ogni round di gioco (dopo che tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno), tutti i giocatori calcolano e accumulano i nuovi Punti Produzione e Certificati di Riserva Petrolifera generati dalla propria economia.

Riceverai Certificati Petroliferi uguali al valore totale di tutte le carte Economiche Petrolio (Oil) utilizzate per questo scopo piuttosto che come parte della tua economia. In altre parole, tu puoi utilizzare le tue carte Economiche "Petrolio" (Oil) o per generare Punti Produzione o Certificati Petroliferi, ma non entrambi durante la stessa Fase Economica.

Quando calcoli i tuoi Punti Produzione e la Produzione di Certificati Petroliferi, metti semplicemente da una parte ogni carta Economica "Oil" che verrà usata per produrre Certificati Petroliferi prima di calcolare i tuoi Punti Produzione. Questo impedirà di conteggiarle due volte o di utilizzarle per creare un "set". Calcola normalmente i tuoi Punti Produzione, e dopo somma il valore di tutte le carte "Oil" che hai lasciato fuori dalla tua economia allo scopo di incrementare la tua riserva petrolifera.

Costruzione di nuove Unità

Le nuove unità si acquistano con i Punti Produzione e piazzati sulla mappa durante la tua azione "Costruzione di nuove unità" (vedi sotto i costi). Le unità di terra possono essere piazzate in qualsiasi regioni che possiedi.

Quando acquisti nuove unità navali, devi piazzarle in un'area di mare adiacente ad una regione terrestre da te posseduta. Se questa regione è già occupata da una o più unità navali non sottomarine, allora avrà luogo una battaglia navale alla fine della tua azione di costruzione.

NOTA: Per combattere questa battaglia non è necessario spendere petrolio.

COSTO DELLE UNITA' MILITARI (ed altre informazioni)			
UNITA' DI TERRA			
	COSTO	SPOSTAMENTO	SPECIALE
FANTERIA	5 PP	1	•Niente
CARRO ARMATO	10 PP	2	•Tira 2 dadi •Può ignorare la Fanteria quando colpisce
ARTIGLIERIA	8 PP	1	•Può eliminare 2 unità di Fanteria quando colpisce
AEREO	15 PP	2	•Muove attraverso regioni nemiche o neutrali (sorvolamento) •Il movimento anfibo non può essere bloccato •Può colpire qualsiasi unità impegnata in battaglia •Bombardamento Strategico
UNITA' NAVALI			
CACCIATORPEDINIERE	5 PP	2	•Può attaccare sottomarini che hanno eseguito Raid Commerciali
SOTTOMARINO	5 PP	2	•Può occupare aree di mare che contengono unità navali appartenenti ad un altro giocatore •Non può essere attaccato sino a che non esegue un Raid Commerciale •Può eseguire Raid Commerciali
NAVE DA GUERRA	10 PP	2	•2 Colpi per farla affondare
PORTA AEREI	20 PP	2	•+1 alle unità navali adiacenti durante una battaglia navale •Può attaccare sottomarini che hanno eseguito Raid Commerciali

Vincere il Gioco

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce immediatamente se un giocatore qualsiasi viene eliminato. Appena ad un giocatore non rimangono più unità di terra (armate) sulla mappa, egli è eliminato e la partita termina.

VARIAZIONE: La partita terminerà immediatamente anche quando la 13° carta Azione Politica “Aquila” viene giocata ed i suoi effetti applicati. Alcune carte Azione Politica sono contrassegnate con il simbolo di un’Aquila:



Solo queste si contano ai fini del termine della partita.

I giocatori dovrebbero tenere il conto del numero di carte “Aquila” già giocate. Quando l’intero mazzo di carte Azione Politica si esaurisce e rimane solo la pila degli scarti, il numero totale di carte “Aquila” giocate dovrebbe essere segnato e la pila degli scarti mischiata e rimessa in gioco.

CONDIZIONI DI VITTORIA

VARIAZIONE: Il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita.

Ciascun tipo di governo ha un proprio metodo di calcolo dei Punti Vittoria:



COMUNISMO

2 Punti Vittoria per ogni regione che possiedi
1 Punto Vittoria per ogni Neutrale Minore Comunista



DEMOCRAZIA

2 Punti Vittoria per ogni regione che possiedi
1 Punto Vittoria per ogni Neutrale Minore Democratica
-1 Punto Vittoria per ogni Neutrale Minore che invadi



MONARCHIA

2 Punti Vittoria per ogni regione che possiedi
1 Punto Vittoria Extra per ogni regione che possiedi che non si trova nello stesso continente della tua Capitale



FASCISMO

2 Punti Vittoria per ogni regione che possiedi
1 Punto Vittoria Extra per ogni regione conquistata in una battaglia dove il tuo avversario ha perso 3 o più unità
(Questi dovrebbero essere segnati durante la partita).

NOTA: Le regioni conquistate possono essere sia neutrali minori che regioni possedute da un altro giocatore.

NOTA: Questi PV non si perdono se il giocatore Fascista perde la regione conquistata.

SUGGERIMENTO: I giocatori Comunisti tenteranno di diffondere il comunismo sia attraverso la conquista, come pure attraverso le azioni politiche. I giocatori Democratici tenteranno di diffondere la democrazia sconfiggendo le altre nazioni maggiori con un tipo di governo diverso e attraverso le azioni politiche. I giocatori Monarchici tenteranno di acquisire il maggior numero possibile di “colonie” d’oltreoceano mentre proteggono la loro Capitale. I giocatori Fascisti attaccheranno più frequentemente possibile senza sparpagliarsi troppo e spingere gli altri giocatori ad unirsi per fermarli.