

# FAQ : Attack! and Attack! Expansion ver.1.3

Attack! © and Attack! Expansion © are copyrights by Eagle Games 2003.

Trad.ne a cura di : Paolo "Picchio772" Di Leo

picchio772@aliceposta.it

D1 : Quali Informazioni, Carte ecc. ogni giocatore può tenere segreti ?

R1 : Le **Carte Economiche**, comprese le **Rotte Commerciali (Trading Routes)** devono essere mostrate durante la **Fase Produzione**. Le **Carte Azione Politica (Political Action)**, i **Certificati Produttivi** ed i **Certificati Petroliferi** possono essere tenuti nascosti.

D2 : Quando viene giocata la Carta Azione Politica **Aiuto Militare ad una Neutrale Minore (Military Aid to Minor Neutral)**, da dove si prendono le unità militari in essa indicate ?

R2 : Le unità possono provenire da qualsiasi territorio sulla mappa.

D3 : Come è possibile produrre **Petrolio (Oil)** ?

R3 : Un Giocatore può ottenere **Petrolio** commerciando con altri Giocatori, ottenendo una **Carta Economica Petrolio** a seguito della conquista di un nuovo territorio, aggiudicandosi all' asta una **Carta Rotta Commerciale**, ottenendo la tecnologia **Olio Sintetico (Synthetic Oil)** ed usando le **Industrie (Factories)** per produrlo. Le Carte Economiche che indicano **Petrolio** e tutte le **Rotte Commerciali** possono produrre **Petrolio** invece dei **normali Punti Produzione**.

D4 : Quante volte un Giocatore può usare il **Movimento Strategico (Strategic Moves)** in un turno ? Nello stesso turno, si possono muovere le stesse unità anche col **Movimento di Combattimento (Move/Battle)** ?

**R4 : Le unità possono essere mosse durante il *Movimento Strategico* ed anche durante il *Movimento di Combattimento* nello stesso turno. Tali movimenti possono essere eseguiti in qualsiasi sequenza (Es. : *Movimento Strategico* → *Combattimento* oppure *Combattimento* → *Movimento Strategico*). Le unità possono usare il *Movimento Strategico* tante volte quanto un Giocatore desidera nello stesso turno. Qualsiasi unità può combinare *Movimenti Strategici* con *uno ed uno solo* *Movimento di Combattimento* durante ogni singolo turno.**

**D5 : Ci sono limitazioni al *Commercio di Carte Economiche* ? Per esempio, un giocatore può cedere tutte le sue carte economiche ad un altro giocatore e successivamente, in un' altra trattativa, rientrarne in possesso ?**

**R5 : Come riportato dal *Regolamento sul Commercio (pag. 18 Attack! e pag. 10 Attack! Expansion)*, i giocatori possono commerciare a loro piacimento e discrezione. Se alcuni giocatori tendono ad abusare di tale libertà di scambio commettendo azioni palesemente scorrette, potrebbe essere utile inserire la limitazione che gli scambi economici di carte debbano avvenire rigorosamente nell' ordine di 1:1. Ovvero, per ogni carta economica ceduta, se ne deve ricevere un' altra. Questa regola assicura che ogni giocatore possieda un numero di carte economiche pari al numero di regioni effettivamente possedute sulla mappa. Ovviamente, nelle trattative di scambio possono essere inserite tutte le altre cose a piacimento (*Carte Politiche, Favori, ecc.*).**

**D6 : I territori *Balcani e Turchia (Balkans e Turkey)* sono adiacenti ? E i territori *Spagna ed Algeria (Spain e Algeria)*.**

**R6 : Nessuno dei territori sopradetti è da considerarsi confinante.**

**D7 : Quando si stà giocando soltanto sulla metà occidentale della mappa, come viene considerato l' *Oceano Indiano* ?**

**R7 : L' *Oceano Indiano* non è navigabile da nessuna unità navale, benché le *Linee di Mare* che collegano *Madagascar-Africa* e *Sud Africa-Somalia* siano da considerarsi attive e quindi utilizzabili.**

D8 : **Quante nazioni *Neutrali Minori* possono essere acquisite durante un *Blitz Diplomatico* ?**

R8 : Nel gioco base *Attack!* ogni *Blitz Diplomatico* permette di anettere una singola nazione *Neutrale Minore*. Inoltre, possono essere acquisite fino ad un massimo di 3 nazioni *Neutrali Minori* se un giocatore decide di effettuare 3 *Blitz Diplomatici* in uno stesso turno. In *Attack! Expansion*, un giocatore può acquisire un numero indefinito di Territori *Neutrali Minori*, in quanto a seguito di un *Blitz Diplomatico* andato a buon fine, può continuare a provare ad anettere altre nazioni (tale azione è considerata come parte di un singolo *Blitz Diplomatico*) finchè non fallisce il tentativo stesso. Escludendo i benefici delle *Carte Azione Politica*, e la regola "*Fallimento Iniziale*", può essere eseguito *un solo Blitz Diplomatico* per turno-giocatore.

D9 : **Come si comportano i *Sommergibili* quando ingaggiano o sono ingaggiati da una Flotta Nemica ?**

R9 : I *Sommergibili* possono scegliere se partecipare o meno ad una *Battaglia Navale* durante il loro turno di *Movimento di Combattimento*. Parimenti, durante il turno di altri giocatori, i *Sommergibili* possono decidere se partecipare o meno all'ingaggio di Flotte Nemiche se fanno parte di una Flotta Amica formata anche da altre unità. Ovviamente, Flotte composte esclusivamente da *Sommergibili* non possono, a meno di *Speciali Capacità Tecnologiche*, essere intercettate. Inoltre non esiste nessun caso in cui un giocatore combatta contro forze navali di più di un giocatore nemico.

D10: **Un giocatore può decidere di utilizzare *solo una parte* dei suoi *Sommergibili* presenti in un' *Area di Mare* dove si sta combattendo una *Battaglia Navale*, preservandone un' altra parte ?**

R10: Sì. Ma la decisione di quali e quanti *Sottomarini* parteciperanno all'ingaggio dev' essere fatta *tassativamente* all' inizio della battaglia, e *mai* durante la stessa !

D11: **Come può essere affondata una *Corazzata (BattleShip)*, dal momento che può ritirarsi dopo aver subito un colpo e che successivamente viene riparata ?**

R11: Una *Corazzata* può ritirarsi *soltanto* dopo che *tutte* le navi hanno sparato, così una *Corazzata* può essere colpita due volte se vi sono 2 o più navi che possono sparare nella Flotta Nemica. Se una singola *Corazzata* sta combattendo, può essere anche distrutta per impossibilità di ritirarsi (a tal fine è sufficiente che ogni zona di mare adiacente a quella nella quale si trova la *Corazzata* sia occupata da unità navali nemiche). Come *Regola Opzionale* per i giocatori che non gradiscono la regola sopra descritta, si può usare la seguente : *Una Corazzata colpita 1 volta è distrutta durante la ritirata eccetto che si ritiri insieme ad essa almeno un' altra nave (che funge da unità di "scorta") non colpita.*

D12: Nel gioco base *Attack!*, si può tentare di anettere una nazione *Neutrale Minore* attraverso il *Blitz Diplomatico*. Se quest' ultimo fallisce, un altro giocatore annette il territorio, piazzandoci sopra *soltanto* una unità di *Fanteria*. A questo punto, l' esecutore del *Blitz Diplomatico* fallito ha l' opportunità, tramite l' *Azione Movimento di Combattimento*, di attaccare questo stesso territorio poco difeso! Tutto ciò sembra ingiusto! Sarà facile conquistare il territorio in un modo o nell' altro! E' corretta questa interpretazione del *Regolamento* ?

R12: Innanzitutto, il fatto che un giocatore fallisca il suo *Blitz Diplomatico* non significa che sicuramente un altro giocatore possa impossessarsi del territorio stesso (infatti un giocatore deve portare a compimento egli stesso il Blitz e non è detto che questo riesca sempre). Pertanto non si può mai essere sicuri di conquistare un territorio con minore sforzo a seguito di un proprio tentativo di *Blitz Diplomatico* fallito. In ogni caso, tale strategia è comunque perfettamente valida e rispecchia il "tratta e poi invadi" storicamente utilizzato dagli aggressori. Nel gioco *Attack! Expansion*, il *Blitz Diplomatico* è condotto in maniera completamente differente, e tale evenienza è impossibilitata a verificarsi.

D13: Se un giocatore fallisce un *Blitz Diplomatico* , tutti gli altri giocatori *devono* a loro volta provare ad anettere la nazione *Neutrale Minore* oggetto del *Blitz* fallito. In altre parole, uno o più giocatori possono rifiutarsi di lanciare i dadi, non partecipando alla disputa per l' annessione ?

R13: No. *Tutti* i giocatori è richiesto di lanciare i dadi.

D14: Una unità terrestre, in battaglia, può eliminare più di una unità nemica ? Tali *Carte Tecnologia* permettono di lanciare un numero maggiore di dadi ...

R14: Una unità di *Artiglieria* può distruggere 2 unità di *Fanteria* nemiche con un solo lancio di dadi. Alcune *Carte Tecnologia* permettono di lanciare un numero maggiore di dadi per unità, ma eccetto l' *Artiglieria*, ogni unità può *distruggere una sola unità nemica per lancio di dadi*.

D15: Esiste una *Carta Tecnologia* che obbliga un mio avversario a "lanciare un dado in meno per ogni round di battaglia". Tale opzione scavalca la regola in base alla quale "non si lanciano mai meno di due dadi, anche se è presente una sola unità"?

R15: No.

D16: Ok, cosa significa *aggiungere dadi (adding dice)* ? Per esempio, io possiedo la *Carta Dottrina di Difesa Mobile (Mobile Defense Doctrine)* ma sto difendendo soltanto con una *Fanteria*. Posso lanciare 2 o 3 dadi ?

R16: Due. La procedura è la seguente : Primo - immagina il numero di dadi che le tue unità lancerebbero senza la *Regola del Minimo 2*. Secondo - applica tale minimo se necessario.

D17: I vantaggi tecnologici possono essere usati cumulativamente ? Per esempio, in un *Raid Commerciale* posso avere un vantaggio di +2 se possiedo le *Carte "Branco di Lupi"* e *"Super Torpedini"* (*Wolf Pack* e *Superior Torpedoes*).

R17: Sì, specificatamente. Le sole 2 carte che non possono essere utilizzate cumulativamente sono *"Bombardamento in Picchiata"* e *"Tecnologie Attacco Aereo"* (*Dive Bombing* e *Aircraft Offensive Technologies*), le quali entrambe specificano un numero di dadi da lanciare. Queste due carte possono essere influenzate cumulativamente da altre carte.

D18: Un giocatore può utilizzare una *Capitale* nemica catturata come *sua Capitale* nel caso che egli stesso perda la propria ?

R18: No. Catturare una *Capitale Nemica* porta esclusivamente benefici economici (+10 Punti nella Fase di Produzione), ma la stessa non può essere utilizzata in altri modi.

D19: Io sto giocando, come parte del mio turno, delle *Carte Azione Politica*. Ad un certo punto, gioco la carta *Master Spy Ring*, che mi permette di sottrarre due carte politiche ad un altro giocatore. Posso giocare immediatamente dopo queste due carte ?

R19: Sì!

D20: Posso *scartare* una *Carta Azione Politica* durante il mio turno, senza eseguire l'azione su di essa riportata ? Posso eseguire la stessa operazione di scarto se la carta scartata è una *Carta Aquila* ? Posso farlo per far terminare la partita ? Devo tenere conto dei suoi effetti o meno ?

R20: La risposta è sì a tutte le domande. Si possono scartare una o più *Carte Azione Politica* mentre si sta eseguendo l'*Azione Politica*, anche se le stesse carte hanno il simbolo *Aquila*. Se un giocatore decide di scartare la carta finale, essa non ha alcun effetto nel gioco.

D21: La *Carta Iniziativa Tecnologica* mi annoia. Come può la nazione che possiede tecnologie perdere immediatamente i suoi vantaggi ? Perché non possono usufruire degli stessi vantaggi tutti i giocatori ?

R21: Le *Carte Tecnologiche* rappresentano *superiorità* in tecnologie di varia specie. (Il testo descrittivo sulla carta ne esplica gli effetti). Semplicemente, soltanto un giocatore è "*migliore*" di altri in una data tecnologia volta per volta. Quando un giocatore gioca una *Carta Iniziativa Tecnologica*, si immagina che la sua nazione abbia subito un grande impulso tecnologico che permette la scoperta di mezzi o dispositivi che superano quelli dei nemici che fino a quel momento erano avvantaggiati dalla loro tecnologia.

D22: Come agisce la *Carta Minaccia di Invasione (Threaten to Invade)* ?

R22: Quando un giocatore gioca questa carta, la sua *Azione Politica* viene temporaneamente sospesa. Egli compie una normale *Azione Blitz*

*Diplomatico* come parte dell' *Azione Politica* stessa, e che quindi non comporta consumo di *Petrolio* né tantomeno viene conteggiata come azione supplementare del turno-giocatore. Quando il *Blitz Diplomatico* termina, il giocatore riprende la sua normale *Azione Politica* precedentemente intrapresa. Tutte le *Carte Azione Politica* ottenute durante un siffatto *Blitz Diplomatico* possono essere usate immediatamente come prosiegua della stessa *Azione Politica*.

D23: Quando si gioca la *Carta Rivolta*, chi sceglie le 4 unità che cambiano schieramento tradendo ?

R23: Il giocatore che gioca la carta ha la facoltà di scelta.

D24: Posso usare la *Carta Controspionaggio (Counter Espionage)* per bloccare gli effetti della *Carta Assassinio del Leader (Leader Assassinated)* ?

R24: No. La *Carta Controspionaggio* può bloccare soltanto le *Carte Spia, Spia Master* o *Assassino*.

D25: Giocando un *Carta Spia*, la scelta della *Carta-Obiettivo* è casuale ?

R25 : Sì.

D26: Come funziona la *Carta Embargo* ? Il giocatore vittima dell' embargo deve per forza possedere una *Rotta Commerciale* ? O il giocatore che effettua l' Embargo deve possedere una *Rotta Commerciale* ?

R26: Giocata come tutte le altre *Carte Azione Politica*, la *Carta Embargo* è un metodo per danneggiare un giocatore nemico. Soltanto il giocatore che *subisce* un *Embargo* deve avere una *Rotta Commerciale* attiva.

D27: Come funziona la *Carta Partigiani (Partisans)* ? Le Carte oggetto dell' *Azione Partigiani* sono messe fuori uso immediatamente oppure nella *Fase Produzione* ?

R27: Durante la *Fase Produzione*.

D28: Un giocatore può ottenere, giocando la *Carta Manifesto Propagandistico (Propaganda Poster)* un rimborso per un precedente pagamento in *Certificati Petroliferi* ?

R28: Sì. Un giocatore *deve sempre pagare* il costo appropriato in *Petrolio* di ogni sua *Azione*, prima di effettuarla. Nella circostanza descritta il giocatore, al momento di giocare la *Carta Propaganda Poster*, viene rimborsato del costo in *Petrolio* dell' ultima azione intrapresa. Esempio : E' il turno di Fred. Egli muove le unità, pagando 1 *Certificato Petrolifero*. Terminata questa azione, Fred decide di intraprendere un *Blitz Diplomatico*, e per questo paga 2 *Certificati Petroliferi*. A questo punto Fred decide di giocare le sue *Carte Azione Politica* e paga per questa azione 3 *Certificati Petroliferi*. Durante questa azione, Fred gioca la *Carta Manifesto Propagandistico*, e riceve nuovamente indietro dalla banca 3 *Certificati Petroliferi* (come spiegato sulla carta stessa).

NOTA

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



[www.goblins.net](http://www.goblins.net)