

# MALI POWSTAŃCY

## Warszawa 1944



**Gioco per 2-4 persone - Nel gioco sono presenti due varianti:**

**Base:** Per giocatori da 8 anni in su. Durata 30 minuti

**Esteso:** Per giocatori da 10 anni in su. Durata 60 minuti

### Introduzione

*Mali Powstancy - Piccoli Ribelli* è un tentativo di rappresentare in un gioco da tavolo le operazioni degli scout che portavano messaggi e ordini durante la rivolta di Varsavia. Mettendo le loro vite in gioco gli scout consegnavano messaggi e ordini alle squadre ribelli della resistenza, aiutandole nella lotta contro gli invasori. In *Mali Powstancy*, ogni giocatore ha il ruolo di un capo di una squadra di scout. L'obiettivo dei giocatori è consegnare il più alto numero di ordini a destinazione. Tuttavia, dovranno anche collaborare perché se un ordine non viene consegnato in tempo, le squadre di ribelli perderanno particolari posizioni o addirittura interi distretti. Se troppi distretti cadranno nelle mani delle truppe nemiche, tutti i giocatori perderanno la partita.

### Obiettivo

L'obiettivo del gioco è guadagnare il maggior numero di punti. I giocatori principalmente guadagnano punti trasportando, attraverso le varie postazioni, gli ordini consegnati dai comandanti delle squadre ribelli. Punti aggiuntivi possono essere guadagnati alla fine del gioco, se gli scout riescono a ritornare salvi nelle loro postazioni di partenza.

Nella versione estesa, punti aggiuntivi saranno guadagnati dai giocatori che riescono a completare con successo gli obiettivi segreti a loro assegnati all'inizio del gioco.

### Componenti del gioco

La scatola del gioco deve contenere i seguente componenti:

- Tabellone con la mappa di una parte di Varsavia
- 12 scout - 3 in ognuno dei 4 colori dei giocatori
- 12 tessere scout - 3 in ognuno dei 4 colori dei giocatori
- 20 carte movimento - 5 per ogni giocatore
- 42 carte ordini
- 7 gettoni piccoli delle truppe tedesche
- 3 gettoni grandi delle truppe tedesche
- 1 Figura soldato Tedesco (usata nella versione base)
- 1 Dado a sei facce (usato nella versione base)
- 1 Carta Vittoria (usata nella versione estesa)
- 24 Carte obiettivi segreti (usate nella versione estesa)
- 1 Segnalino di giocatore iniziale del turno
- 1 Manuale di regole

### Le due varianti

*Mali Powstancy* offre due varianti di gioco: base e estesa. I giocatori dovrebbero fare le prime partite usando la versione base. Dopo qualche partita con le regole base, sarà interessante giocare la versione estesa.

Questo manuale contiene le regole per partite con quattro giocatori. Le regole per partite con due o tre giocatori sono evidenziate fra parentesi e alla fine della descrizione di ogni variante di gioco.

## VARIANTE BASE

### Preparazione del gioco

Posizionare il tabellone sul tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore fra i quattro disponibili e prende i tre scout e le cinque carte movimento del colore scelto. Posizionare le figure degli scout sul tabellone - uno scout in ognuno dei colori su "Plac Wilsona", "Budynek PART-y" e "Stary Mokotów".

Mescolare bene il mazzo delle carte ordini a prendere le prime 20 (16 in tre giocatori - 12 in due giocatori), e piazzarle coperte nello spazio apposito sul tabellone "Rozkaz - Ordini". Mettete le carte rimanenti nella scatola.

Posizionate la figura del soldato Tedesco sul tabellone nella casella "Plac Narutowicza". Mettere i gettoni piccoli delle truppe tedesche vicino al tabellone di gioco. Il segnalino di giocatore iniziale viene dato al giocatore che ha visitato più di recente il "Warsaw Uprising Museum - Museo della rivolta di Varsavia". Se nessun giocatore lo ha visitato, siete liberi di decidere chi sarà il giocatore iniziale, ma visitate il museo la prossima volta che sarete da quelle parti.

Adesso siete pronti ad iniziare il gioco.

### Come si gioca

Ogni partita è giocata in serie di turni. Ogni turno è composto da quattro fasi:

1. Fase degli ordini
2. Fase di movimento degli scout
3. Fase del soldato tedesco
4. Fase di avanzamento del tempo

### Descrizione delle fasi

#### 1. Fase degli Ordini

Il giocatore iniziale pesca due carte ordini (due carte nei turni dispari e una nei turni pari per partite con tre giocatori - solo una carta per turno per partite con due giocatori) dalla cima del mazzo delle carte ordine e le posiziona scoperte una di fianco all'altra nel primo spazio della coda degli ordini.

Tutte le carte scoperte nella coda degli ordini sono considerate attive. Questo significa che ogni giocatore il cui scout raggiunge la casella indicata sulla carta come luogo di origine dell'ordine, può posizionare la tessera scout che riporta il nome dello scout stesso, sulla carta ordine (Vedi esempio 1).

### ESEMPIO 1:

Una carta ordine è presente nel primo spazio della coda degli ordini: “Plac Wilsona” → “Port”.

Qualsiasi scout che raggiunga “Plac Wilsona” può raccogliere l’ordine evidenziandolo posizionando la tessera scout, con il nome dello scout, sopra la carta ordine. Il primo giocatore che trasporterà l’ordine fino al luogo “Port” guadagnerà 15 punti.



In questo modo il giocatore segnala che lo scout ha ricevuto l’ordine e proverà a consegnarlo a destinazione.

La raccolta degli ordini può essere effettuata in qualsiasi momento durante la fase di movimento degli scout. Ogni ordine può essere raccolto da qualsiasi numero di scout, ma solamente da uno per ogni singola squadra.

Ogni scout può trasportare solo un ordine per volta, ma è libero di abbandonarlo in qualsiasi momento. In questo caso il giocatore rimuoverà la propria tessera scout dalla carta ordine.

Il primo scout che consegna un ordine a destinazione guadagna punti. Tutte le tessere scout devono essere rimosse dalla carta ordine evasa e ridate ai rispettivi giocatori. La carta dovrà essere rimossa dalla coda degli ordini e consegnata al giocatore il cui scout ha evaso l’ordine. Questa carta dovrà essere posizionata coperta di fronte al giocatore.

Gli altri giocatori che tentavano di consegnare lo stesso ordine non guadagneranno punti.

## 2. Fase movimento degli scout

Ogni giocatore sceglie una carta movimento dalla propria mano e la posiziona coperta di fronte a se. Nei seguenti turni, il giocatore posiziona la carta movimento coperta sopra la carta movimento usata nel precedente turno.

Quando tutti i giocatori avranno scelto la propria carta movimento, la scorporeranno tutti simultaneamente.

I giocatori quindi muoveranno i propri scout in base al numero di mosse indicate sulla carta scoperta. L’ordine in cui i giocatori muoveranno i propri scout dipende dal numero indicato sulla carta. Le carte con il valore 1 muovono prima e via seguendo fino alla carta con il valore 5. Se due o più giocatori scelgono una carta con lo stesso numero, il giocatore con il segnalino di giocatore iniziale, o quello più vicino a lui in senso orario muove per primo.

Le informazioni contenute nella metà inferiore della carta sono irrilevanti perchè utilizzate solo nella versione estesa del gioco.

*Nota del traduttore sulla composizione del tabellone*  
Il tabellone è composto da diverse caselle (cerchi) su cui gli scout si muovono, ma non tutti sono uguali. Alcune caselle indicano un luogo preciso (con la foto del luogo), mentre altre sono vuote. Da ora in poi chiameremo le caselle che indicano un luogo preciso “luoghi”.

Durante il proprio turno di movimento il giocatore può:

a) Muovere le figure degli scout per tante caselle quante indicato dalla carta.

**oppure**

b) Fare un salto con uno scout da una casella luogo ad un altro limitrofo.

Prima di effettuare il movimento, il giocatore deve posizionare sul tabellone lo/gli scout che sono fuggiti dalla Prigione (Wiezienie) nel precedente turno. Questi scout possono essere posizionati ovunque sul tabellone. Troverete maggiori informazioni sulla gestione della Prigione (Wiezienie) nella descrizione della terza fase del gioco.

### Movimento degli scout

Se il giocatore sceglie di muovere più scout, sarà libero di distribuire i punti movimento fra i vari scout.

Il numero evidenziato sulla carta movimento indica quanti punti movimento si avranno a disposizione (vedi esempio 2), spostarsi di una casella costa 1 punto movimento.

Uno scout non può occupare la stessa casella della figura del soldato tedesco, ma più di uno scout può occupare la stessa casella contemporaneamente.

### Saltare da un luogo ad un altro limitrofo

Se un giocatore sceglie di fare un salto da una casella luogo ad un altro limitrofo (vedi esempio 3), può muovere lo scout dalla casella luogo che occupa fino alla casella luogo limitrofa indipendentemente da quanti spazi dista, al costo di 1 punto movimento. Se lo scout non è in una casella luogo ma su uno spazio presente fra i due caselle luogo non può effettuare il salto. Il giocatore può effettuare il salto sopra la figura del soldato tedesco se il soldato non si trova su una casella luogo.

### ESEMPIO 2:

Il giocatore rosso ha due punti movimento. Lo scout rosso presente sul luogo “Budynek PAST-y” può essere mosso di due caselle verso “Dworzec Pocztowy”. Il giocatore può anche decidere di fare lo stesso ma con un salto e quindi usare il secondo punto movimento per un altro scout.



### ESEMPIO 3:

Lo scout rosso è nella casella luogo "Plac Trzech Krzyzy", quindi può effettuare un salto verso "Budynek PAST-y", "Elektrownia Powiśle", "Przyczółek Czerniakowski", "Aleja Szucha" o "Dworzec Pocztowy".

Lo scout arancione che non è su una casella luogo, ma si trova in mezzo fra "Budynek PAST-y" e "Elektrownia Powiśle" non può effettuare un'azione salto.



Quando tutti i giocatori avranno effettuato le proprie mosse, la fase di movimento degli scout finisce.

Le carte movimento usate restano sul tavolo. Nel secondo turno ogni giocatore avrà quindi a disposizione solo quattro carte disponibili nella propria mano, tre carte nel terzo turno e così via. Quando tutti i giocatori avranno usato tutte le proprie carte movimento, riprenderanno tutte e cinque le carte movimento nella propria mano e avranno di nuovo la possibilità di scegliere fra tutte e cinque le carte.

### 3. Fase del soldato tedesco

Quando tutti i giocatori avranno mosso i propri scout, inizia la fase del soldato tedesco. Il soldato tedesco pattuglia Varsavia cercando di catturare gli scout.

Regole da seguire in ogni fase del soldato tedesco:

- Prima tutto gli scout presenti nella prigione (Wiezienie) ritornano nella mano del giocatore. Gli scout praticamente sono scappati dalla prigione e nel prossimo turno potranno ritornare in gioco.
- Il giocatore iniziale tira il dado. Se il risultato è un numero nero, il soldato tedesco muove. Se esce un numero rosso, uno scout ha a disposizione un movimento supplementare.
- Se sul dado esce un numero nero, il soldato tedesco muove per un numero di caselle uguale al risultato del dado in direzione dello scout più vicino. Se due o più scout distano lo stesso numero di caselle dal soldato tedesco, il soldato tedesco muoverà verso lo scout del giocatore che ha usato nell'ultimo turno la carta movimento più alta. In caso due o più giocatori abbiano giocato la stessa carta di valore più alto, il soldato tedesco si muoverà verso lo scout del giocatore che ha giocato per ultimo nella fase precedente. Se gli scout equidistanti dal soldato tedesco appartengono allo stesso giocatore, sarà il giocatore proprietario degli scout a decidere verso quale scout si dovrà muovere il soldato tedesco.
- Se durante la fase di movimento del soldato tedesco, questo entra in una casella occupata da uno o più scout, il movimento del soldato termina e arresta tutti gli scout presenti sulla casella. Le figure degli scout sono rimosse e posizionate nello spazio prigione (Wiezienie). Tutti gli ordini trasportati dagli scout sono persi. Le tessere scout degli scout arrestati dovranno essere rimosse dalle carte ordine. (vedi esempio 4)

- Se sul dado esce un numero rosso, lo scout più vicino al soldato tedesco può immediatamente muovere per un numero di caselle uguale al risultato del dado. Se due o più scout distano lo stesso numero di caselle dal soldato tedesco, muoverà lo scout del giocatore che ha usato nell'ultimo turno la carta movimento più alta. In caso due o più giocatori abbiano giocato la stessa carta di valore più alto, muoverà lo scout del giocatore che ha giocato per ultimo nella fase precedente. Se gli scout equidistanti dal soldato tedesco appartengono allo stesso giocatore, sarà il giocatore proprietario degli scout a decidere quale scout usufruirà del movimento aggiuntivo.

### 4. Fase avanzamento del tempo

Alla fine del turno, l'effetto dello scorrere del tempo viene applicato. Tutte le carte ordine nella coda degli ordini vengono mosse di uno spazio verso il basso. Dal primo spazio le carte vengono spostate sul secondo, dal secondo al terzo e così via. Le carte ordine che si trovano sul quinto spazio vengono rimosse.

La rimozione delle carte ordine dalla coda degli ordini significa che l'ordine non è stato consegnato in tempo alla squadra ribelle. Il risultato è che le truppe nemiche guadagnano un vantaggio nelle posizioni dove l'ordine doveva essere consegnato. Il giocatore che ha mosso per ultimo nel turno prende un gettone piccolo delle truppe tedesche e lo posiziona su una casella nel tratto di percorso che nasce dalla casella luogo dove doveva essere consegnato l'ordine. Il tratto di percorso dove è presente il gettone da adesso è bloccato dalle truppe nemiche - nessun scout può posizionare o attraversare questa casella in nessun modo. Se uno scout occupa una casella che appartiene al tratto di percorso bloccato, deve essere immediatamente spostata verso la più vicina casella luogo sicura. Se due caselle luogo sono equidistanti, il giocatore sceglie la casella luogo preferita e vi muove lo scout.

Alla fine della fase di avanzamento del tempo, il giocatore iniziale consegna il segnalino di giocatore iniziale al giocatore alla sua sinistra che diviene il nuovo giocatore iniziale del prossimo turno.

Il prossimo turno inizia partendo nuovamente dalla fase 1.

### Fine del gioco

Mali Powstancy può finire in due modi:

- a) Se non rimangono carte ordine da poter piazzare sulla

coda degli ordini, la fase degli ordini non sarà effettuata nei successivi turni. Il gioco termina alla fine del turno nel quale l'ultima carta ordine viene rimossa dalla coda degli ordini. I punti guadagnati vengono quindi calcolati. I giocatori rivelano le carte ordine acquisite e sommano i punteggi mostrati sulla carta. Dei punti aggiuntivi saranno guadagnati dai giocatori i cui scout saranno tornati nelle tre caselle luogo di partenza: "Plac Wilsona", "Budynek PAST-y" e "Stary Moktów". Diversi scout appartenenti allo stesso giocatore possono tornare nella medesima casella luogo di partenza.

Se uno scout torna al luogo di partenza guadagna 1 punto, se tornano due scout guadagna 3 punti, se tornano tre scout guadagna 7 punti.

Il giocatore che ottiene il punteggio più alto vince la partita. In caso di pareggio il giocatore che ha consegnato più ordini vince la partita. Se c'è ancora una situazione di pareggio la partita è vinta a pari merito dai giocatori in pareggio.

b) Sfortunatamente il fallimento della consegna degli ordini in tempo può causare la sconfitta da parte di tutti i giocatori. Se in un qualsiasi momento della partita il quarto gettone delle truppe tedesche viene messo sul tabellone, il gioco

finisce immediatamente con la sconfitta da parte di tutti i giocatori. In questo caso non sarà necessario fare il calcolo dei punti.

### Versione base per tre giocatori

Per partite con tre giocatori, il mazzo delle carte ordini viene composto da 16 carte.

Nella fase degli ordini, due carte vengono pescate dal mazzo nei turni dispari e una carta nei turni pari.

### Versione base per due giocatori

Per partite con due giocatori, il mazzo delle carte ordini viene composto da 12 carte.

Nella fase degli ordini, solo una carta ordine viene pescata dal mazzo in ogni turno.

#### ESEMPIO 4:

*Il soldato tedesco è sulla casella luogo "Browary Warszawskie". Il giocatore iniziale tira il dado e ottiene un 3 nero, quindi il soldato tedesco viene mosso di tre caselle. Gli scout più vicini al soldato tedesco sono quelli rosso e verde. Uno rosso e uno verde sono nella casella luogo "Bank Polski" e uno verde nella casella ad uno spazio dalla casella luogo "Palacyk Michla". Il giocatore verde ha mosso dopo rispetto al giocatore rosso, così la direzione presa dal soldato tedesco sarà verso uno scout del giocatore verde.*

*Tuttavia, i due scout verdi sono equidistanti dal soldato tedesco, quindi il giocatore verde deciderà verso quale dei due si muoverà il soldato tedesco. Il giocatore sceglie lo scout sulla casella luogo "Bank Polski", dove è presente anche lo scout rosso.*

*Il soldato tedesco quindi muove due spazi verso lo scout scelto e arriva sulla casella luogo "Bank Polski" e arresta entrambi gli scout presenti in questa casella, lo scout verde e lo scout rosso.*



#### ESEMPIO 5:

*La carta ordine "Wytwornia Papierow Wartosciowych" -> "Aleja Szucha" viene rimossa dalla coda degli ordini - nessun scout ha consegnato in tempo questo ordine. Il giocatore viola che ha mosso per ultimo nel turno, deve bloccare uno dei percorsi che nascono dalla casella luogo "Aleja Szucha". Il giocatore sceglie il percorso che unisce "Aleja Szucha" a "Przyczolek Czerniakowski" e posiziona il gettone piccolo delle truppe tedesche su questo percorso. Lo scout arancione che è su una casella del percorso bloccato deve essere spostato nella casella luogo sicura più vicina che in questo caso è "Przyczolek Czerniakowski".*



# VARIANTE ESTESA

La versione estesa è stata pensata per giocatori esperti, che abbiano già giocato la versione base diverse volte. Troverete di seguito le differenze nel regolamento comparate con la versione base.

## Preparazione del gioco

Il gioco è preparato nella stessa maniera della versione base con le seguenti tre eccezioni:

1. Nella versione estesa il soldato tedesco non viene utilizzato nel gioco, quindi la figura del soldato non sarà messa sul tabellone e la fase del soldato tedesco verrà sempre saltata.
2. Mescolare bene il mazzo delle carte ordini a prendere le prime 12 (18 in tre giocatori - 24 in due giocatori), e piazzarle coperte nell'apposito spazio Ordini (Rozkaz) sul tabellone, mettere la carta vittoria coperta sopra al mazzo, quindi mettere le restanti carte ordini coperte sopra al mazzo appena formato.
3. Mescolare bene il mazzo degli obiettivi segreti e distribuire 6 carte ad ogni giocatore. Ogni giocatore sceglie quindi tre carte delle sei e le posiziona coperte di fronte a se. I giocatori quindi rimetteranno le carte scartate nella scatola senza mostrarle agli altri giocatori.

Nota: Il giocatore non può scegliere più di una carta obiettivo dello stesso colore. Se un giocatore riceve sei carte di uno o due colori solamente, rimescolare il mazzo e ridistribuire le carte nuovamente.

## Come si gioca

### 1. Fase degli ordini

La fase degli ordini è identica a quella della versione base.

### 2. Fase movimento degli scout

Nella versione estesa, ogni carta movimento permette al giocatore di effettuare i movimenti con i suoi scout e di effettuare inoltre l'azione speciale descritta sulla carta. Il giocatore può effettuare il movimento ed effettuare l'azione descritta nell'ordine che preferisce, tuttavia il giocatore deve finire una di queste due prima di procedere con la successiva.

## Azioni

Le carte movimento numerate da 1 a 4, oltre al normale movimento consentono una azione addizionale:

1. **Kumple z podwórka** (Amici di scuola): Il giocatore può scambiare di posizione due scout della sua squadra che siano nello stesso distretto (vedi esempio 6)
2. **Oddział powstańczy** (Squadre Ribelli): Lo scout incontra una squadra di ribelli che lo aiuta a raggiungere una casella luogo limitrofa. Il giocatore può muovere uno dei suoi scout da una casella luogo ad una casella

luogo limitrofa, come in un movimento salto. Lo scout però deve essere in una casella luogo per poter usare questa azione (vedi esempio 7).

3. **Zamiana rozkazów** (Scambio di ordini): Il giocatore può scambiare la posizione di due carte ordine adiacenti nella coda degli ordini. La carta vittoria è esclusa quindi non può essere spostata usando questa azione (vedi esempio 8).
4. **Zamiana rozkazów** (Dicerie): Il giocatore può vedere le carte in cima al mazzo delle carte ordine. Può vedere tante carte quante saranno messe in gioco nella prossima fase ordini. Dopo aver visto le carte il giocatore rimette le carte coperte in cima al mazzo (vedi esempio 9). Se una di queste carte mostra il ritiro/consegna di un ordine da/per un distretto che è caduto in mano delle truppe tedesche, il giocatore la deve mostrare agli altri giocatori, quindi scartarla riponendola nella scatola e pescarne una nuova dal mazzo.



### ESEMPIO 6:

*Il giocatore verde gioca la carta "Kumple z podwórka". Il giocatore prima usa 1 punto movimento per muovere lo scout Gosia dalla casella luogo "Starówka" alla casella successiva che appartiene al distretto "Wola", quindi usa l'azione associata alla carta che permette di scambiare di posizione due scout che sono nello stesso distretto. Con questa mossa inoltre il giocatore riesce a consegnare l'ordine trasportato dallo scout Gosia che doveva essere appunto consegnato a "Michla's Mansion".*

### 4. Fase avanzamento del tempo

Nota! Nella versione estesa, la coda degli ordini è composta da solo 4 spazi. Ogni carta ordine che lascia il quarto spazio è considerata come ordine non consegnato in tempo!

Se una carta ordine è la prima che non viene consegnata in tempo per un determinato distretto, le truppe nemiche guadagnano un vantaggio nelle posizioni dove doveva essere consegnato l'ordine. L'effetto è lo stesso della versione base con le seguenti eccezioni:

- In conseguenza al vantaggio che ricevono le truppe nemiche, le squadre ribelli devono reagire con appropriati ordini. Prendere quindi subito una nuova



#### ESEMPIO 7:

Il giocatore viola gioca la carta "Oddział powstańczy". Prima il giocatore utilizza l'azione associata alla carta ed effettua un salto(1) dalla casella luogo "Elektrownia Powiśle" alla casella luogo "Wytwórnia Papierów", quindi usa il primo dei due punti movimento per spostare il solito scout nella casella luogo "Cytadela" (2) e il secondo punto movimento per spostare un secondo scout di una casella(3).



#### ESEMPIO 8:

Il giocatore rosso gioca la carta "Zmiana rozkazów". Prima il giocatore utilizza l'azione associata alla carta e scambia di posizione la carta ordine nel quarto spazio della coda degli ordini con una nel terzo spazio. Grazie a questa azione avrà a disposizione un turno in più per riuscire a consegnare l'ordine a "Plac Wilsona".

Dopo di ciò il giocatore utilizza i tre punti movimento per muovere il suo scout dalla casella luogo "Plac Trzech Krzyży" a tre caselle di distanza e cioè nella casella luogo "Bank Polski".



#### ESEMPIO 9:

Il giocatore arancione gioca la carta "Plotki z ulicy". Prima il giocatore usa l'azione associata alla carta, quindi prende le prime due carte dal mazzo delle carte ordine, le quali saranno giocate nel prossimo turno. Il giocatore vede che una di esse è un ordine che proviene dalla casella luogo "Port", così rimette le carte in cima al mazzo e usa i suoi 4 punti movimento per spostare lo scout nella casella luogo "Port", cosicché sarà pronto a raccogliere l'ordine nel prossimo turno.

carta ordine dalla cima del mazzo delle carte ordine e posizzarla nel primo spazio della coda degli ordini. Di conseguenza, all'inizio del prossimo turno il primo spazio della coda degli ordini conterrà una carta ordini in più. Quando viene piazzato il gettone piccolo delle truppe tedesche sul percorso fra due caselle luogo di due distretti differenti, fare attenzione a posizionare il gettone nel distretto giusto, cioè quello dove l'ordine era destinato.

Se l'ordine non consegnato in tempo è il secondo di un determinato distretto, le truppe nemiche prendono il controllo dell'intero distretto dove era destinato l'ordine.

Questo comporta i seguenti effetti:

- Il distretto è permanentemente perduto. Posizionare quindi sul distretto il gettone grande delle truppe tedesche.
- Prendere immediatamente una carta ordine dalla cima del mazzo delle carte ordine a posizzarla nel primo spazio nella coda degli ordini. Di conseguenza, all'inizio del prossimo turno il primo spazio della coda degli ordini conterrà una carta ordini in più.
- Tutti gli scout presenti nel distretto occupato devono essere spostati immediatamente da quel distretto verso la più vicina casella luogo sicura. Se c'è più di una casella luogo sicura equidistante, il giocatore può scegliere liberamente una di queste caselle luogo e spostarci i suoi scout (vedi esempio 10).
- Da adesso nessun scout può entrare nel distretto occupato. Tutte le carte ordine che contengono un ordine da o per un luogo presente in un distretto occupato, da adesso verranno scartate e rimpiazzate pescando una nuova carta ordine. Tutti gli ordini provenienti dal distretto occupato che sono trasportati dagli scout possono comunque essere ancora consegnati.

## Fine del Gioco

*Mali Powstancy* nella versione estesa può terminare in due maniere differenti:

- Quando la carta vittoria viene messa nella coda degli ordini, la fase degli ordini non sarà più eseguita nei turni successivi. Il gioco termina alla fine del turno durante il quale la carta vittoria abbandona la coda degli ordini. I punti guadagnati sono contati nella stessa maniera della versione base. Inoltre, i giocatori sveleranno gli obiettivi segreti scelti all'inizio del gioco e si verifica se sono

stati completati con successo. Il giocatore che guadagna il più alto numero di punti vince il gioco. In caso di pareggio, il giocatore i cui scout hanno consegnato più ordini vince.

- Sfortunatamente il fallimento della consegna degli ordini in tempo può causare la sconfitta da parte di tutti i giocatori. Se tre distretti di Varsavia cadono nelle mani delle truppe tedesche, il gioco finisce immediatamente con la sconfitta da parte di tutti i giocatori. In questo caso non sarà necessario fare il calcolo dei punti.

### ESEMPIO 10:

*L'ordine che doveva essere consegnato a "Stary Mokotów" esce dalla coda degli ordini. Il percorso dalla casella luogo "SGGW" alla casella luogo "Stary Mokotów" è già bloccata dal gettone piccolo delle truppe tedesche perché precedentemente un ordine che doveva essere consegnato a "SGGW" non è stato consegnato in tempo. Questo comporta che con questa nuova mancata consegna per "SGGW" l'intero distretto "Mokotów" cade nelle mani delle truppe tedesche. Lo scout verde che si trova in "SGGW" deve scegliere in quale luogo sicuro deve spostarsi fra la casella luogo "Plac Narutowicza" e "Dworzec Pocztowy". Lo scout rosso che si trova fra "Aleja Szucha" e "Plac Trzech Krzyży" sarà spostato nella casella luogo sicura più vicina che è "Plac trzech Krzyży".*



## Versione base per tre giocatori

Per partite con tre giocatori, il mazzo delle carte ordini viene composto inizialmente da 18 carte, quindi la carta vittoria viene messa coperta sopra al mazzo, quindi le rimanenti carte vengono messe coperte sopra al mazzo formato. Nella fase degli ordini vengono pescate due carte ordine nei turni dispari, e una carta ordine nei turni pari.

## Versione base per due giocatori

Per partite con due giocatori, il mazzo delle carte ordini viene composto inizialmente da 24 carte, quindi la carta vittoria viene messa coperta sopra al mazzo, quindi le rimanenti carte vengono messe coperte sopra al mazzo formato. Nella fase degli ordini viene pescata una sola carta ordine in ogni turno.

## Carte obiettivo segreto

- **Dostarcz najwięcej rozkazów z danej dzielnicy** (Consegnare il più alto numero di ordini da un determinato distretto): Per assolvere a questo obiettivo,

il giocatore deve consegnare più ordini degli altri giocatori dal distretto indicato sulla carta. Se nessuno dei giocatori avrà consegnato ordini provenienti da questo distretto, l'obiettivo sarà considerato non raggiunto.

- **Dostarcz najwięcej rozkazów** (Consegnare il più alto numero di ordini): Per assolvere a questo obiettivo, il giocatore deve consegnare il più alto numero di ordini di tutti gli altri giocatori.
- **Dostarcz rozkazy do 4, 5 lub 6 dzielnic** (Consegnare ordini in 4, 5 o 6 distretti): Per assolvere a questo obiettivo il giocatore deve consegnare almeno un ordine in 4,5 o 6 distretti differenti.
- **Dostarcz najważniejszy rozkaz** (Consegnare l'ordine più importante): Per assolvere a questo obiettivo, il giocatore deve consegnare l'ordine più importante di tutti i giocatori (quello con il punteggio più alto riportato sulla carta).

Se ci sono giocatori a pari merito al riguardo del numero di ordini del tipo descritto nell'obiettivo segreto, si ritiene che entrambi abbiano raggiunto l'obiettivo!

Traduzione in Italiano di Francesco Neri

**EGMONT**

Egmont Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl

Recommended by:

