



UN GIOCO STRATEGICO DI ATTACCO E DI CONQUISTA

(DA 3 A 6 GIOCATORI ETA': PER GIOVANI E ADULTI)

CONTENUTO

Ogni scatola comprende:

- 1 tabellone rappresentante l'Europa suddivisa in 6 Imperi e 44 Territori,
- 6 gruppi di 66 carri armati di colore diverso. OGNI CARRO ARMATO RAPPRESENTA UNA ARMATA,
- 6 gruppi di 5 carri armati più grandi di colore diverso. OGNI CARRO ARMATO PIU' GRANDE RAPPRESENTA 5 ARMATE,
- 6 gruppi di 5 bandierine di colore diverso. OGNI BANDIERINA RAPPRESENTA 10 ARMATE,
- 6 fortezze, una per ogni Impero,
- 6 vessilli, ognuno con le iniziali dei 6 Imperi europei, da staccare dal loro supporto di plastica,
- 1 mazzo di 48 carte (12 Rinforzi, 7 Spie, 8 Generali, 6 Ammiragli, 8 Marescialli, 7 Diplomatici),
- 1 Nave ammiraglia adibita al trasporto delle armate negli attacchi per mare.
- 6 dadi, di cui 3 rossi di attacco e 3 blu di difesa.

1 6 **Imperi** in cui è suddivisa l'Europa sono: quello **Britannico**, quello **Francese**, quello **Ottomano**, quello **Germanico**, quello **Russo** e quello **Austro-Ungarico**.

Gli Imperi sono composti dal seguente numero di territori:

Britannico: 5

Francese: 6

Ottomano: 6

Germanico: 5

Russo: 6

Austro-Ungarico: 5

Ogni Impero è contraddistinto da un colore diverso.

Esempio: i territori che fanno parte dell'Impero **Britannico** sono:

lo Yorkshire, l'Irlanda, il Galles, Londra e la Scozia.

Ci sono anche **11 territori indipendenti** di colore verde: questi territori sono divisi in tre blocchi. Essi sono:

- Norvegia, Svezia, Finlandia, Danimarca.
- Madrid, Barcellona, Portogallo.
- Svizzera, Venezia, Roma, Napoli.

Ogni blocco di territori indipendenti **non** costituisce un Impero.

Sul tabellone ci sono alcuni territori separati dal mare, ma collegati tra loro da linee punteggiate. Queste linee indicano che i movimenti delle armate possono avvenire **senza** bisogno di utilizzare la Nave ammiraglia.

Il Mar Nero è l'unico grande specchio d'acqua sul tabellone completamente circondato da terraferma. I giocatori che utilizzano la Nave ammiraglia sul Mar Nero, possono trasportare le armate soltanto in e da un territorio che si affacci sul Mar Nero, per portare un attacco ad un territorio nemico.

Non si può utilizzare la Nave ammiraglia solo per trasportare le proprie armate da un territorio sul mare ad un altro territorio sul mare.

SCOPO DEL GIOCO

Occupare interamente 3 Imperi oltre al proprio.

PREPARAZIONE

Prima di cominciare, uno dei giocatori si assume il compito di distribuire agli altri le carte e le armate.

1) Ogni giocatore prende un foglio di carta e una matita, che utilizzerà seguendo le indicazioni del punto 5.

2) Ciascun giocatore sceglie il colore che intende adottare per le sue armate e lancia un dado. Chi ottiene il punteggio più alto gioca per primo; gli altri si dispongono alla sua sinistra secondo l'ordine decrescente dei punti ottenuti col dado. In caso di pareggio tra due giocatori, si ripeterà il lancio. Il giocatore che inizia prende, **SENZA** guardare, un vessillo inserendolo su una fortezza e dispone questa fortezza su uno qualsiasi dei territori dell'Impero la cui iniziale figura sul vessillo pescato.

QUESTA E' LA FORTEZZA CON IL VESSILLO CHE CIASCUN GIOCATORE DEVE DIFENDERE!

Gli altri giocatori, da sinistra a destra compiono la stessa operazione.

3) Ad ogni giocatore vengono distribuiti in dotazione i carri armati del colore prescelto, secondo la seguente tabella:

- in 3 giocatori: 35 armate ad ogni giocatore
- in 4 giocatori: 30 armate ad ogni giocatore
- in 5 giocatori: 25 armate ad ogni giocatore
- in 6 giocatori: 20 armate ad ogni giocatore

Le bandierine (10 armate) e i carri armati più grandi (5 armate) vengono tenuti di scorta e sostituiti quando i carri cominceranno a scarseggiare.

Ogni giocatore occupa con un'armata ciascun territorio del proprio impero.

- 4) Ogni giocatore, al suo turno, colloca un'armata in qualsiasi territorio rimasto libero sul tabellone. Si continua così fino a che OGNI territorio risulta occupato da un'armata. Quindi ogni giocatore, al suo turno, colloca 5 armate su uno qualsiasi dei territori da lui occupati; si continua così fino a che vengono esaurite tutte le armate ricevute in dotazione. (Le ultime armate, anche se meno di 5, vengono collocate su un UNICO territorio). Non c'è limite al numero di armate che si possono collocare su un territorio.
- 5) Scegliete in segreto un territorio dove collocare strategicamente le vostre **Armate Nascoste** (vedi Pag. 7). Può trattarsi di qualsiasi territorio, eccetto quello occupato da una fortezza; scrivete sul foglio di carta il territorio scelto e il vostro nome, quindi infilate il foglio sotto al tabellone.
- 6) Mescolate il mazzo di carte e distribuitene 3 coperte ad ogni giocatore. Il resto del mazzo mettetelo coperto di fianco al tabellone. Quando il mazzo si esaurisce, vengono rimescolate le carte scartate e si riforma un nuovo mazzo.

COME SI GIOCA

LEGGETE LE REGOLE ATTENTAMENTE PRIMA DI COMINCIARE A GIOCARE!

Ogni giocatore al suo turno compie le seguenti operazioni, secondo quest'ordine:

- 1) Prende le **Armate Supplementari**, se ne ha diritto, e le distribuisce a scelta sui suoi territori.
- 2) Se ha meno di 3 carte, ne pesca dal mazzo una o più fino a che ne ha tre.
- 3) Pesca una carta.
- 4) Gioca una o più carte, a sua scelta.
- 5) Attacca, se vuole, e gioca una o più carte a sua scelta.
- 6) Sposta, se vuole, le armate da un territorio ad un altro adiacente, sia che abbia sferrato o meno un attacco.

Il suo turno di gioco termina quando:

- decide di sospendere i suoi attacchi e attendere l'esito delle mosse degli avversari.
- rimane con una sola armata per presidiare ciascuno dei suoi territori.

LE CARTE

1 Rinforzi

Queste carte consentono di aumentare le armate da collocare su uno o più dei propri territori.

Giocate le carte dei Rinforzi PRIMA di sferrare il primo attacco del vostro turno. Disponete la carta o le carte dei Rinforzi sotto al lato numerato del tabellone, una carta sotto ad ogni numero, in ordine progressivo, partendo dal primo numero a sinistra (3) e procedendo fino al numero massimo (14).

La SOMMA dei numeri che figurano sopra alle carte che avete appena giocato rappresenta il numero delle armate a cui avete diritto.

La Spia

Con questa carta si possono “spiare” TUTTE le carte in mano a un giocatore avversario, per poi eliminarne UNA a scelta.

Mostrate a tutti i giocatori la carta del vostro avversario che avete scelto di eliminare, quindi scartatela scoperta, insieme alla vostra carta della Spia, nel mazzo degli scarti.

Il giocatore avversario può impedirvi di guardare le sue carte giocando a sua volta una carta della Spia. In questo caso le due carte verranno scartate senza che accada nient'altro.

Il Generale

Si utilizza solo in ATTACCO, e aumenta di 1 il punteggio più alto ottenuto coi dadi.

Potete giocarla in qualunque momento prima di annunciare con quante armate volete attaccare, ma una volta giocata non può più essere ritirata fino alla conclusione dell'attacco stesso.

Se, malgrado questa facilitazione, il vostro avversario riesce ad ottenere coi dadi un punteggio UGUALE o PIU' ALTO di vostro, la carta del Generale viene scartata.

Quindi potrete:

- Giocare, se volete e ne siete in possesso, un'altra carta del Generale.
- Continuare l'attacco senza la carta del Generale.
- Porre termine al vostro attacco.

Se al termine dell'attacco il vostro Generale non sarà stato eliminato, potrete riprenderlo fra le vostre carte.

L'Ammiraglio

Permette di attaccare con la Nave ammiraglia un territorio nemico sul mare.

Potete giocarla UNA VOLTA SOLTANTO per turno ed esclusivamente per attaccare, ma una volta giocata, non può più essere ritirata fino alla conclusione dell'attacco.

Imbarcate sulla Nave ammiraglia tante armate quante volete da un vostro territorio sul mare, lasciandovi almeno un'armata di presidio. Portate la Nave vicino al territorio nemico e fate sbarcare 1, 2 o 3 armate per ogni battaglia.

Se vincete l'attacco sbarcate **tutte** le armate rimaste sulla Nave nel territorio conquistato, riprendendo la carta dell'Ammiraglio fra le vostre; se invece perdetevi l'attacco, dovete scartarla.

Il Maresciallo

Questa carta si gioca solo in DIFESA e aumenta di 1 il punteggio più alto ottenuto coi dadi.

Una volta giocata contro un attacco, questa carta non può più essere ritirata fino alla conclusione dell'attacco stesso.

Se, malgrado questa facilitazione, il vostro avversario riesce ad ottenere coi dadi un punteggio superiore, scartate la vostra carta. Se ne siete in possesso, potrete giocare un'altra carta del Maresciallo.

Se al termine dell'attacco, il vostro Maresciallo non sarà stato eliminato, potrete riprenderlo fra le vostre carte.

Il Diplomatico

Si utilizza per imporre ad un altro giocatore una tregua.

Giocate questa carta o queste carte contro uno o più giocatori avversari, PRIMA di sferrare il primo attacco del vostro turno. Non potete attaccare il giocatore o i giocatori con cui avete stipulato una tregua, e questo 0 questi non possono attaccarvi nello stesso turno di gioco. La tregua è valida fino a che il turno di gioco ritornerà a voi. A questo punto la tregua ha termine e la carta del Diplomatico viene scartata.

Se durante una partita il numero dei giocatori si riduce a due, le carte del Diplomatico vengono scartate immediatamente e rimpiazzate con altre carte pescate dal mazzo.

L'ATTACCO

Un attacco consiste in una o più battaglie combattute coi dadi. Lo scopo di un attacco è quello di conquistare un territorio, avendovi sconfitto tutte le armate nemiche presenti.

Le battaglie si svolgono in questo modo:

L'attaccante comunica ad alta voce il territorio da cui parte l'attacco e quello attaccato. Se dimentica di fare questo, il difensore è autorizzato a "soffiare" 3 armate dal territorio da cui è partito l'attacco. Le armate distrutte durante le battaglie vengono ritirate dal tabellone e riposte nella scatola.

Potete attaccare soltanto per conquistare un territorio nemico adiacente, ma dovete sempre avere almeno due armate sul territorio da cui sferrate l'attacco, in quanto un'armata resta sempre di presidio.

Ogni battaglia può essere combattuta, sia in attacco che in difesa, da un massimo di tre armate. L'attaccante lancia un numero di dadi rossi pari al numero delle armate che vuole utilizzare; la stessa cosa fa il difensore con i dadi blu. Prima di lanciare i dadi, l'attaccante prima e il difensore dopo, dichiarano quante armate intendono utilizzare.

In ogni caso non si possono lanciare più dadi del numero di armate presenti sul territorio.

ECCEZIONE ALLA REGOLA

QUANDO E' ATTACCATA UNA FORTEZZA, NON SI PUO' GIOCARE CON PIU' DI 2 DADI.

Questo vale sia per chi attacca che per chi si difende.

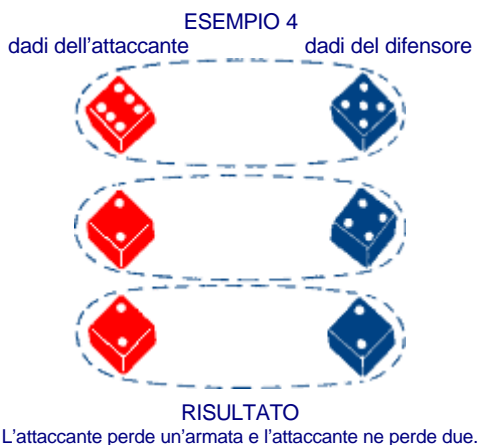
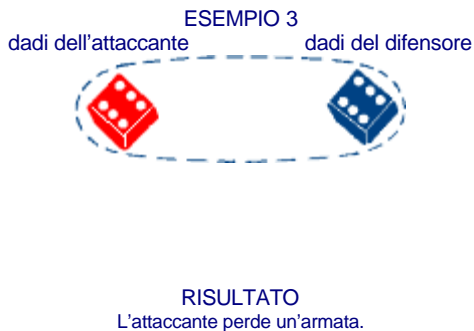
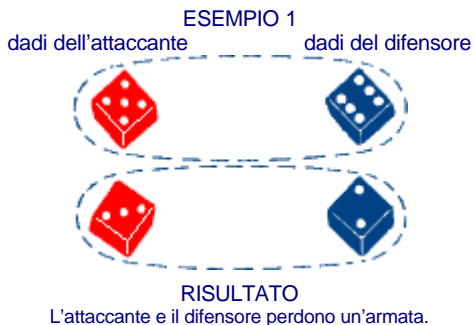
ESITO DELLA BATTAGLIA

I punteggi ottenuti coi dadi **NON SI SOMMANO MAI.**

Quando i due giocatori hanno tirato i loro dadi, si confrontano i punteggi ottenuti secondo il seguente criterio:

Se i due giocatori hanno lanciato un solo dado, il punteggio più alto vince e il perdente ritira un'armata dal suo territorio. In caso di pareggio vince il difensore.

Se invece è stato lanciato più di un dado a testa, si confrontano uno alla volta, il dado con il punteggio più alto dell'attaccante con quello più alto del difensore ed il confronto avviene per eliminazione progressiva del punteggio più basso.



CONQUISTA DI UN TERRITORIO

Quando avete sconfitto l'ultima armata presente su un territorio avversario, dovete occupare quel territorio con almeno tante armate quante sono state quelle effettivamente impiegate nell'ultimo lancio dei dadi. Potete trasportare sul territorio conquistato tante armate quante volete, ma dovete sempre lasciare almeno un'armata di presidio sul territorio da cui avete sferrato l'attacco.

CONQUISTA DI UNA FORTEZZA

Quando avete sconfitto l'ultima armata sul territorio presidiato da una fortezza, la conquistate e il giocatore che la possedeva viene eliminato dal gioco.

Eseguite allora le seguenti operazioni:

- Togliete dal gioco la fortezza conquistata.
- Trasportate ogni suo vessillo sulla vostra fortezza.
- Togliete dal gioco le armate del giocatore sconfitto.
- Ridistribuite un'armata su ogni territorio lasciato libero dal giocatore sconfitto, utilizzando le armate sui vostri territori, cominciando da quelle con cui avete attaccato. Ogni territorio che non volete o non potete occupare, deve essere occupato a turno dagli altri giocatori utilizzando le loro armate prese da qualsiasi dei loro territori sul tabellone.
- Aggiungete le carte del giocatore che avete sconfitto alle vostre.
- Entrate in possesso delle Armate Nascoste del giocatore che avete sconfitto, se queste non sono state ancora utilizzate.

LE ARMATE NASCOSTE

Potete utilizzarle **UNA SOLA VOLTA**, in qualsiasi momento del gioco, per difendere il territorio dove sono nascoste o per sferrare un attacco da quel territorio, ma per potervene servire dovete occupare il territorio dove sono state nascoste.

Mostrate agli altri giocatori il foglio su cui avete scritto il nome del territorio, e disponetevi un numero di armate uguale al numero sul tabellone che figura sopra all'ultima carta dei Rinforzi giocata.

Più a lungo le Armate Nascoste resteranno tali e maggiore potrà essere il loro numero quando si utilizzeranno.

GLI SPOSTAMENTI

Al termine di ogni vostro turno avete diritto di spostare una parte o tutte le armate da un vostro territorio ad un altro adiacente da voi occupato, lasciando almeno un'armata di presidio sul territorio da cui vi siete spostati.

LE ARMATE SUPPLEMENTARI

All'inizio di ogni turno, prendete tutte le Armate Supplementari a cui avete diritto, distribuendole sui territori da voi occupati, secondo la seguente tabella:

2 Armate per ogni vessillo avversario sulla vostra fortezza.

4 Armate per l'occupazione completa di un blocco di territori indipendenti.

6 Armate per l'occupazione completa di ogni Impero.

15 Armate per l'occupazione di tutti gli **11** territori indipendenti.

VINCE il giocatore che occupa interamente 3 Imperi oltre al proprio. Deve perciò presidiare con almeno un'armata tutti i territori di 4 dei 6 Imperi presenti sul tabellone (il proprio impero più altri tre).

QUALCHE CONSIGLIO STRATEGICO

- Proteggete con il maggior numero di armate la vostra fortezza: se la perdete siete eliminati dal gioco!
- Per conquistare una fortezza è bene attaccare con un numero di armate almeno doppio del numero di armate che la difendono: ricordate che potete lanciare solo 2 dadi per ogni battaglia.
- Quando attaccate via mare giocando la carta dell'Ammiraglio, conquistate un territorio difeso debolmente adiacente al vostro obiettivo. In questo modo potrete organizzare meglio il vostro attacco da terra.
Ricordate sempre che un giocatore non può attaccare da un territorio che ha una sola armata.

Copyright 1987 - EDITRICE GIOCHI S.p.A. - Via Bergamo, 12 - Milano.
Tutti i diritti riservati.