



Il gioco strategico per la conquista del mondo

Da 3 a 6 giocatori

Scopo del gioco

Raggiungere per primi il proprio obiettivo segreto.

Componenti

Un piano di gioco, rappresentante un planisfero suddiviso in 42 territori, appartenenti ai 6 continenti.

6 scatoline di diverso colore, ciascuna contenente le armate del colore corrispondente.

6 eserciti di diverso colore, costituiti da carri armati piccoli (del valore di una armata ciascuno), carri armati grandi (del valore di 5 armate ciascuno), bandierine (del valore di 10 armate ciascuna).

3 dadi per ogni colore di armata (totale 18 dadi).

Un contenitore all'interno del quale lanciare i dadi nel corso del gioco, denominato "Campo di battaglia".

Un mazzo di carte "Territori" così suddiviso:

- 42 carte raffiguranti ciascuna uno dei territori presenti sulla plancia di gioco e il simbolo di una delle tre armi dell'esercito (fante, cavallo, cannone).

- 2 carte "jolly" distinguibili dalle altre per la presenza dei simboli di tutte le armi e l'assenza della mappa.

Un mazzo di carte “Obiettivi”, indicanti gli obiettivi segreti che i giocatori dovranno tentare di raggiungere.

Un mazzo di carte “Torneo”, indicanti gli obiettivi segreti per le speciali regole da torneo (alcune di queste carte sono “neutre” e possono essere utilizzate per la creazione di obiettivi da torneo personalizzati).

Preparazione (gioco base)

- Per prima cosa, separate le carte nei tre diversi mazzi e lasciate nella scatola quelle con il dorso indicante la parola ‘Torneo’. Queste ultime servono solo se utilizzate le speciali regole da torneo spiegate più avanti.

- Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto giocherà per primo, gli altri seguiranno in senso ORARIO. In caso di parità i giocatori che hanno ottenuto lo stesso punteggio ripeteranno il tiro.

- Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il colore dell’esercito che utilizzeranno durante il gioco e prendono armate, dadi e scatola del colore prescelto.

- Chi ha vinto il lancio dei dadi, diventa il “Mazziere” e si occupa di distribuire, coperta, una carta “Obiettivi” ad ogni giocatore, dopo aver accuratamente mischiato il mazzo. Le carte rimanenti devono essere collocate nella scatola.

- Sempre il mazziere prende il mazzo dei ‘Territori’, toglie le due carte “jolly”, mischia accuratamente le 42 carte rimaste e poi le distribuisce una alla volta, partendo dal giocatore alla propria destra e proseguendo in senso ANTI ORARIO, fino all’esaurimento delle carte. Notate che il senso di distribuzione delle carte, è inverso rispetto a quello di gioco. Questa regola serve a bilanciare il vantaggio che i primi di mano possono avere in determinate situazioni.

- Queste carte indicano i territori in possesso dei giocatori all’inizio della partita, territori che ciascuno deve ora occupare con le proprie armate.

- Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale così composta:

35 armate se si gioca in 3
30 armate se si gioca in 4
25 armate se si gioca in 5
20 armate se si gioca in 6

- I giocatori collocano una delle armate della dotazione iniziale su ogni territorio in loro possesso poi, partendo dal primo e proseguendo in senso ORARIO, ciascuno a turno prende 3 armate, sempre dalla propria dotazione iniziale, e le colloca sulla plancia a rafforzare i propri territori.

- Questa operazione è ripetuta fino all'esaurimento della dotazione iniziale di ogni giocatore, di conseguenza durante l'ultimo giro potranno essere disposte meno di 3 armate.

- Conclusa questa operazione, il mazziere riprende le carte dai giocatori, vi aggiunge i due "Jolly", mischia il mazzo così formato e lo colloca coperto a portata di mano.

- A questo punto la fase preliminare è completata. Il giocatore primo di turno inizia il gioco.

Come si gioca

Il turno di ogni giocatore si suddivide in 3 fasi.

Prima fase: rinforzi

a) Ogni giocatore al proprio turno (compreso il primo), prende tante armate quanti sono i territori da lui occupati sulla plancia divisi per 3

Esempio: il giocatore di turno occupa 14 territori, quindi ha diritto a 4 armate ($14:3 = 4,6$ arrotondando per difetto si ottiene 4).

b) Se il giocatore occupa tutti i territori di uno o più continenti, ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari, secondo quanto riportato nella seguente tabella:

America del Nord.....5 armate	Asia.....7 armate
America del Sud.....2 armate	Europa.....5 armate
Africa.....3 armate	Oceania.....2 armate

c) Ogni volta in cui un giocatore, a conclusione del suo turno, ha conquistato uno o più territori, ha diritto a pescare la prima carta dal mazzo dei "Territori", che conserverà senza mostrarla agli altri. Queste carte permettono di ricevere ulteriori armate di rinforzo, in base alle combinazioni (Tris) che si riescono a formare:

3 cannoni:.....	4 armate
3 fanti:	6 armate
3 cavalieri:	8 armate
un fante, un cannone e un cavaliere:	10 armate
un "jolly" più due carte uguali:	12 armate

Inoltre, se il giocatore possiede nel tris carte raffiguranti territori da lui occupati in quel momento, riceve 2 armate in più per ciascuna di queste carte.

Le carte giocate per ottenere rinforzi si scartano e, quando il mazzo si esaurisce, il mazzie-
re dovrà mescolare tutte le carte precedentemente utilizzate per formare un nuovo mazzo da
cui pescare.

Le armate supplementari ottenute in questa fase possono essere collocate sui territori oc-
cupati dal giocatore di turno senza alcuna limitazione di numero, purché siano tutte collocate
prima di iniziare la fase dei combattimenti.

Seconda fase: i combattimenti

Quando i rinforzi sono stati collocati, il giocatore di turno può sferrare i propri attacchi. Il
giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio obiettivo segreto e
decide se e contro chi effettuare uno o più attacchi.

**LO SCOPO DI UN ATTACCO E’
L’ELIMINAZIONE DELLE ARMATE NEMICHE
DAI TERRITORI CONFINANTI PER CONSENTIRE
ALLE PROPRIE ARMATE L'OCCUPAZIONE
DEI TERRITORI AVVERSARI.**

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco, ha però l’obbligo di lasciare
sempre almeno un’armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non
può attaccare partendo da un territorio presidiato da una sola armata.

Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:

- **Via terra:** se il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con quello avversario.

- **Via mare:** seguendo la linea tratteggiata che unisce, via mare, i due territori (quello da cui parte l'attacco e quello attaccato).

Poiché la plancia rappresenta un planisfero, è possibile attaccare dall'Alaska la Kamchatka e viceversa.

I combattimenti si svolgono in questo modo:

L'attaccante comunica ad alta voce il nome del territorio attaccato e quello da cui parte l'attacco. Se omette di fare questo annuncio, il difensore può chiedere la ripetizione del lancio dei dadi. L'attaccante tira tanti dadi quante sono le armate con cui ha deciso di attaccare (massimo 3).

Esempio: un attaccante possiede 10 armate su un territorio e attacca con tre armate, lanciando 3 dadi, ma avrebbe potuto anche attaccare solo con una o due, lanciando un corrispondente numero di dadi.

Il difensore, a sua volta, può lanciare un massimo di 3 dadi, anche se possiede più di 3 armate in difesa del territorio attaccato. Il difensore deve tuttavia dichiarare con quante armate intende combattere prima che l'attaccante abbia lanciato i dadi.

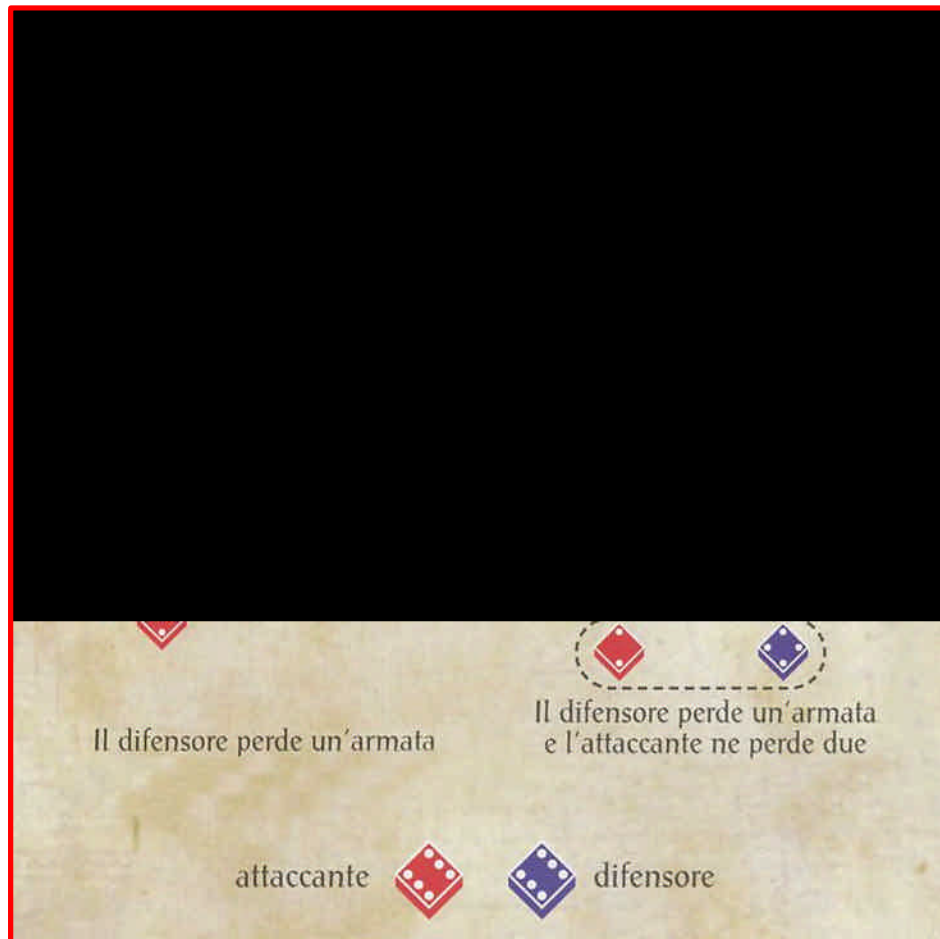
Quando i due giocatori hanno lanciato i dadi, si confrontano i punteggi ottenuti in base al seguente criterio:

- Il dado con il punteggio più alto ottenuto dall'attaccante si confronta con il punteggio più alto del difensore,

- Se è maggiore il punteggio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate (riponendola fra quelle in dotazione). In caso contrario, sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal territorio dal quale ha sferrato l'attacco. In caso di pareggio vince sempre il difensore.

- Se entrambi hanno lanciato più di un dado si confronta il secondo punteggio più alto dell'attaccante con il secondo punteggio più alto del difensore

- Se entrambi hanno lanciato 3 dadi, si confronta anche il terzo punteggio più alto dell'attaccante con il terzo punteggio più alto del difensore seguendo la stessa procedura,



I punteggi non si sommano mai, si confrontano in ordine di grandezza.

L'attaccante può continuare il combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distruzione delle armate avversarie situate sul territorio di suo interesse, oppure decidere di sospendere l'attacco, Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, da un solo territorio o anche da altri in suo possesso, fino a che è in grado di conservare sui territori da cui vuole fare partire l'attacco almeno due armate.

QUANDO L'ATTACCANTE DISTRUGGE TUTTE LE ARMATE SU UN TERRITORIO NEMICO, DEVE OCCUPARLO CON LE ARMATE CHE HANNO PARTECIPATO ALL'ULTIMA BATTAGLIA (cioè l'ultimo lancio di dadi).

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, anche un numero superiore di armate. Inoltre, può utilizzare il territorio conquistato come base per un ulteriore attacco.

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore, se ha conquistato uno o più territori, pesca una (una sola) carta dal mazzo.

Non esiste alcun ordine prestabilito per sferrare gli attacchi, quindi il giocatore di turno può sfidare, una o più volte, tutti i suoi avversari.

Il turno si esaurisce quando:

- il giocatore di turno decide di sospendere i suoi attacchi ed eventualmente trarre vantaggio dalle mosse degli altri giocatori che possono determinare condizioni favorevoli anche per lui.

- il giocatore di turno non è più in condizione di sferrare alcun attacco avendo tutti i territori presidiati da una sola armata.

Terza fase: spostamento strategico

Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio ad un altro contiguo, che gli appartiene. Può fare un solo spostamento strategico a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Nel momento in cui, il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno si considera concluso.

ELIMINAZIONE DI UN GIOCATORE

Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, si impadronisce anche delle sue carte. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Questo evento drammatico (per il perdente) non può avvenire prima della fine del quarto turno di gioco.

GLI OBIETTIVI SEGRETI

Nel momento in cui il giocatore ha raggiunto l'obiettivo segreto indicato sulla carta "Obiettivi" in suo possesso, la partita si conclude con la sua vittoria.

La vittoria di un giocatore può avvenire solo durante il suo turno di gioco.

Regole da torneo

Se volete organizzare un torneo (o semplicemente se preferite giocare una partita fra amici con un limite di tempo) le regole seguenti sono quello che fa per voi.

Comportamento al di fuori del proprio turno

Oltre ad essere impedita qualsiasi comunicazione con gli altri avversari, il che è valido anche nel corso del proprio turno, un giocatore non deve mai toccare i propri pezzi al di fuori del suo turno di gioco.

Difesa obbligata

Il difensore ha l'obbligo di difendersi sempre con il massimo numero di armate disponibili sul territorio attaccato. Sono quindi bandite tutte le difese a due o un dado che non siano rese necessarie dalla scarsità di armate disponibili.

Inferiorità numerica

Non è possibile sferrare un attacco lanciando un numero di dadi inferiore a quelli del difensore.

Guarnigione minima.

Fatto salvo l'obbligo di spostare nel territorio appena conquistato un numero di armate pari a quelle utilizzate nell'ultimo attacco, il giocatore di turno non può effettuare alcun movimento di armate che lasci su qualsiasi proprio territorio confinante con un territorio nemico un numero di carri inferiore a due.

Le carte "Torneo"

Le carte contrassegnate sul dorso con la scritta "Torneo" costituiscono gli speciali obiettivi appositamente studiati per queste regole e devono essere utilizzate al posto delle carte "Obiettivi".

Come noterete, gli obiettivi da torneo sono solo di tipo territoriale e su ogni carta sono indicati i territori da conquistare per vincere la partita. Questi obiettivi sono stati realizzati tenendo conto della difficoltà nella difesa dei singoli stati, quindi pur essendo diversi gli uni dagli altri, sono estremamente equilibrati e per questo motivo vengono utilizzati nei Campionati Nazionali Ufficiali.

Le partite giocate con le regole da Torneo, possono avere una durata prestabilita, al termine della quale è possibile stilare una classifica a punti.

Punteggi

Se utilizzate le regole da torneo potete assegnare al termine di ogni partita un punteggio ai singoli giocatori creando in questo modo classifiche aggiornabili di partita in partita, in funzione del valore dei territori occupati. Ai fini della classifica valgono solamente i territori che facevano parte dell'obiettivo segreto, gli altri non contano nulla, anche se hanno avuto importanza strategica nel corso della partita.

Nella tabella che segue, sono riassunti in ordine alfabetico tutti i territori con i loro valori.

Afganistan	4	India	3
Africa del Nord	6	Indonesia	3
Africa del Sud	3	Islanda	3
Africa Orientale	5	Jacuzia	3
Alaska	3	Kamchatka	5
Alberta	4	Madagascar	2
America Centrale	3	Medio Oriente	6
Argentina	2	Mongolia	5
Australia Occidentale	3	Nuova Guinea	3
Australia Orientale	2	Ontario	6
Brasile	4	Perù	3
Cina	7	Quebec	3
Cita	4	Scandinavia	4
Congo	3	Siam	3
Egitto	4	Siberia	5
Europa Meridionale	6	Stati Uniti Occidentali	4
Europa Occidentale	4	Stati Uniti Orientali	4
Europa Settentrionale	5	Territori del Nord Ovest	4
Giappone	2	Ucraina	6
Gran Bretagna	4	Urali	4
Groenlandia	4	Venezuela	3

Se un giocatore raggiunge il proprio obiettivo, si aggiudica 100 punti.



© 1999 Editrice Giochi S.p.A.
via Bergamo, 12
20135 Milano - Italy
Made in Italy