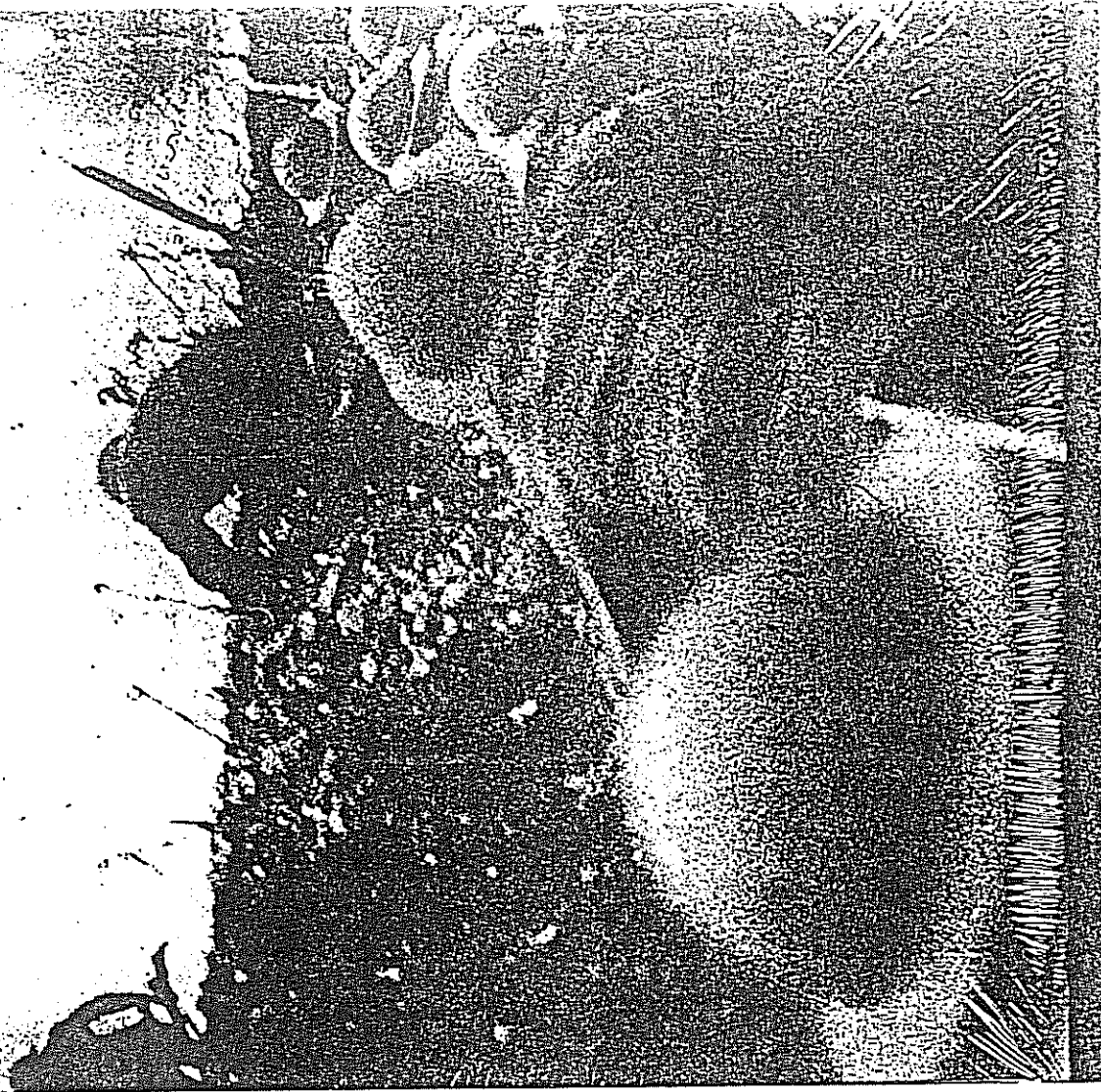


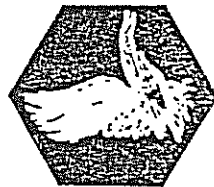
# World War I

1914-1918



WORLD WAR I

L. 1500



TRADUZIONE CURATA DA:

I GIOCHI DEI GRANDI - Via Cantore 15/B - 37121 VERONA  
Tel. 045-8000319 - fax 045-8011659



## PRIMA GUERRA MONDIALE.

### 1.0 INTRODUZIONE.

PRIMA GUERRA MONDIALE (PGM d'ora in poi, Nota del Traduttore) è un gioco per due persone basato sui combattimenti terrestri in Europa dal 1914 al 1918. Il gioco copre 5 anni in turni di 6 mesi ciascuno. Ogni giocatore muove le sue unità ed entrambi alternatamente si attaccano.

### 2.0 COMPONENTI.

PGM include una mappa 55cm x 42.5cm, 120 pedine in cartoncino da staccare e il regolamento originale.

### 2.1 Regole...

Ogni sezione delle regole è numerata, con paragrafi all'interno di ciascuna sezione indicati con un secondo numero, come questo: 3.3. Sotto-sezioni all'interno di tale paragrafo sono indicate con un secondo numero, come questo: 3.3.4. Quando le regole fanno riferimento ad un altro paragrafo, logicamente collegato, il numero che indica tale paragrafo sarà incluso tra parentesi, come questo: (3.3.4). Questo vi aiuterà a trovare la regola per fare confronti o avere ulteriori informazioni.

### 2.2 Mappa.

La mappa rappresenta le aree dove si è più combattuto durante la Prima Guerra Mondiale. Essa è suddivisa in esagoni, chiamati "hex", usati per regolare il movimento come le caselle di una scacchiera.

### 2.3 Tavole e Tabelle.

La Tavola di Piazzamento (SET-UP CHART) indica il numero dell'hex in cui ogni unità comincia lo scenario prescelto. La Tabella dei Risultati di Combattimento (COMBAT RESULTS TABLE) viene usata per risolvere il combattimento (6.0), la Tavola degli Effetti del Terreno (TERRAIN EFFECTS CHART) descrive l'effetto dei simboli sulla mappa sul movimento e sul combattimento, la Linea di Registrazione del Turno (TURN RECORD TRACK) si usa per tenere a mente a quale

### 3.0 SEQUENZA DI GIOCO.

Il gioco si gioca in una serie di turni, chiamati turni di gioco. Ogni turno di gioco si compone di una serie di fasi. Il giocatore cui appartiene la fase in corso viene chiamato giocatore-in-fase. Il suo avversario è il giocatore-non-in-fase.

1. Fase del Movimento Alleato. Il giocatore alleato muove le sue unità.

2. Fase di Movimento delle Potenze Centrali. Il giocatore delle Potenze Centrali muove le sue unità.

3. Fase di Determinazione del Giocatore Superiore. Sommate i Punti-Risorsa di ogni giocatore. Il giocatore che ne ha di più è il Giocatore Superiore. L'avversario è il Giocatore Inferiore. In caso di parità il giocatore delle Potenze Centrali è il superiore. Si contano solo i Punti-Risorsa delle nazioni attivamente alleate con l'una o l'altra parte.

4. Fase di Primo Attacco del Giocatore Superiore. Il giocatore superiore può attaccare le unità nemiche.

5. Fase di Primo Attacco del Giocatore Inferiore. Il giocatore inferiore può attaccare le unità nemiche.

6. Fase di Secondo Attacco del Giocatore Superiore. Come il punto 4.

7. Fase di Secondo Attacco del Giocatore Inferiore. Come il punto 5.

8. Fase di Terzo Attacco del Giocatore Superiore. Come il punto 4.

9. Fase di Terzo Attacco del Giocatore Inferiore. Come il punto 5.

10. Fase di Costruzione.

Passo 1. Ogni giocatore aggiunge i nuovi Punti-risorsa dei suoi paesi ai totali registrati sulla Linea di Punti-Risorsa.

Passo 2. Il giocatore alleato può formare nuovi eserciti. Le unità statunitensi in arrivo vengono piazzate sulla mappa.

Passo 3. Il giocatore delle Potenze Centrali può formare nuovi eserciti e convertire gli eserciti tedeschi in Stosstruppen (10.4).

Passo 4. Ogni giocatore può trasferire i Punti-Risorsa tra i suoi paesi.

Passo 5. Tutte le unità e le fortificazioni che non sono rifornite (7.0) sono distrutte.

Dopo che il Passo 5 della Fase di Costruzione è stato completato, avanzate l'indicatore del turno di gioco di uno spazio e piazzate l'indicatore di fase nella casella della Prima Fase. Ricominciate la sequenza del turno.

### 4.0 ZONE DI CONTROLLO (ZOC).

I sei esagoni che circondano un hex costituiscono la ZOC di ogni unità in tale hex. Le unità devono fermare il loro movimento quando entrano in una ZOC nemica.

4.1 Tutte le unità esercitano la ZOC in ogni momento. La presenza di ZOC non è mai influenzata da altre unità.

4.2 Non ci sono costi addizionali per entrare in una ZOC nemica.

4.3 Le unità possono lasciare una ZOC nemica solo all'inizio della loro Fase di Movimento. Una unità non può mai muovere direttamente da una ZOC nemica ad un'altra. Essa può comunque lasciare una ZOC nemica all'inizio della Fase di Movimento, entrare in un esagono non in una ZOC nemica e poi entrare in un altro esagono in una ZOC nemica.

4.4 Le ZOC non si estendono attraverso lati di esagoni di mare o bloccati (incluse le frecce di attraversamento), attraverso i confini di nazioni neutrali e all'interno delle Aree di Transit (TRANSIT AREA).

4.5 Le fortificazioni con una forza di 2 o 3 esercitano ZOC. Fortificazioni con una forza di 1 non hanno ZOC.

4.6 Le unità non possono essere costruite in ZOC nemiche.

4.7 Le unità non possono ritirarsi (6.8) oppure tracciare una linea di rifornimento (7.0) dentro o attraverso una ZOC nemica. La presenza di unità amiche (incluse fortificazioni) negano l'effetto delle ZOC nemiche per le ritirate e il rifornimento.

turno di gioco si è la Linea dei Punti-Risorsa (RESOURCE POINT TRACK) viene usata per segnare le risorse di ogni nazione (6.3).

### 2.4 Scala.

Ogni esagono rappresenta 70 chilometri da un lato all'altro. Ogni turno di gioco rappresenta sei mesi.

### 2.5 Pedine.

Le pedine, chiamate unità, rappresentano formazioni militari che parteciparono o avrebbero potuto partecipare alla guerra. Il giocatore Alleato controlla le unità alleate - tutte le unità americane, britanniche, francesi, russe e serbe. Il giocatore delle Potenze Centrali controlla tutte le unità tedesche ed austro-ungariche. Le altre nazioni possono schierarsi da una parte o l'altra con la diplomazia (9.2) oppure con l'invasione (9.1). La nazionalità di una unità viene determinata da uno schema di colori, come segue:

Stati Uniti	oliva
Britannia	scarlatta
Francia	azzurro
Russia	marrone chiaro
Serbia	marrone scuro
Olanda	arancione
Belgio	rosso
Italia	verde chiaro
Grecia	bianco con simboli blu
Bulgaria	blu scuro
Romania	giallo
Turchia	verde
Germania	grigio
Austria-Ungheria	bianco con simboli dorati

### 2.6 Definizioni.

Forza d'Attacco (ATTACK STRENGTH): la forza di una unità in attacco.

Forza di Difesa (DEFENSE STRENGTH): la forza di una unità in difesa.

Punti-Risorsa (RESOURCE POINT): la misura dell'abilità di una nazione di assorbire perdite in combattimento e formare nuove unità. I Punti-Risorsa sono registrati sulla Linea dei Punti-Risorsa.

## 5.0 MOVIMENTO.

Durante la fase di movimento, il giocatore in fase può muovere tante unità quante ne vuole, finché la Capacità di Movimento di una unità (fissata in 5 Punti-Movimento, abbreviati in PM) non viene superata in una singola Fase di Movimento. PM non usati non possono essere accumulati o trasferiti.

5.1 Le unità vengono mosse una alla volta, tracciando un percorso di esagoni adiacenti (che quindi non si possono "saltare"). Il costo in PM per entrare nei vari tipi di terreno è riassunto nella Tavola degli Effetti del Terreno.

5.2 Una unità non può entrare in un esagono che contiene un'altra unità. Nessuna unità può "cumularsi". Le unità possono passare attraverso esagoni che contengono altre unità amiche finché una sola unità occupa l'esagono per la fine della fase di movimento.

5.3 Movimento Ferroviario.  
Una unità che muove da un esagono ferroviario direttamente in un altro esagono ferroviario adiacente, tracciando così il suo percorso attraverso una linea ferroviaria, spende solo 1/3 di PM (per difetto), senza badare all'altro terreno nell'esagono.

5.31 Qualsiasi numero di unità può usare il movimento ferroviario durante una singola fase di movimento.

5.32 Per muovere via treno una unità deve essere in grado di tracciare una linea continua di esagoni ferroviari fino ad una fonte di rifornimento amica (7.1). La linea deve essere libera da unità e ZOC nemiche.

5.33 Una unità può usare il movimento ferroviario solo una volta per fase di movimento ma può combinare il movimento ferroviario e non-ferroviario nella stessa fase di movimento.

5.34 Le unità che usano il movimento ferroviario devono fermarsi quando entrano in

una ZOC nemica. Le unità che cominciano la fase di movimento in una ZOC nemica possono uscire da tale esagono tramite treno.

5.4 Movimento Marino.  
Una unità britannica, francese o statunitense per fase di movimento alleata può muovere per mare.

5.41 Il movimento marino costa 5 punti-movimento ad una unità. Il movimento marino non può essere combinato con altri tipi di movimento nella stessa fase.

5.42 L'unità da muovere per mare deve cominciare la propria fase di movimento in qualsiasi esagono di terreno pianeggiante (CLEAR) costiero eccetto quelli che costeggiano il Mar Baltico.

5.43 L'unità può terminare il movimento marino in qualsiasi esagono di pianura costiera che confina con il Mare Adriatico o Egeo. L'unità può finire il movimento marino in qualsiasi esagono che confina con gli Stretti Turchi (inclusi quelli tra le doppie frecce di attraversamento) oppure con il Mar Nero SE nessuna unità neutrale o nemica (incluse le fortificazioni) occupa un esagono confinante con gli Stretti Turchi.

5.44 L'unità non può "rimanere in mare", il movimento deve essere completato in una sola Fase di Movimento.

5.45 Una unità può cominciare o terminare il movimento marino in una ZOC nemica ma non in un esagono occupato dal nemico.

5.46 Una unità può attaccare e difendere normalmente nello stesso turno in cui muove per mare.

5.47 Quando una unità muove per mare fino ad un esagono costiero, tale esagono costiero agisce come collegamento di rifornimento con il bordo mappa occidentale finché esso non è occupato o controllato dalle Potenze Centrali.

5.5 Transito Franco-Italiano.

5.51 Un qualsiasi numero di unità alleate può muovere dalla Francia all'Italia (e viceversa) entrando nell'Area di Transito Franco-Italiana e spendendo il resto del turno di gioco. All'inizio della prossima fase di movimento alleata possono uscire in Italia o in Francia.

5.52 Le unità possono entrare ed uscire dall'Area di Transito Franco Italiana solo attraverso gli esagoni 0106 e 0109.

5.53 Le unità possono entrare ed uscire dall'Area di Transito Franco Italiana via treno.

5.54 Nessuna unità può sia entrare che uscire attraverso l'Area di Transito Franco Italiana nella stessa fase di movimento.

5.55 Le unità non possono attaccare da o all'interno dell'Area di Transito Franco Italiana e neppure ritirarsi al suo interno. Le ZOC non si estendono dentro o fuori l'Area di Transito Franco Italiana.

5.6 Frecce di Attraversamento.

Le unità possono muovere attraverso lati di esagono marini collegati da frecce al costo di un punto-movimento addizionale, ma nessun attacco può essere fatto attraverso i lati di esagono. Le ferrovie non si estendono oltre le frecce di attraversamento.

## 6.0 COMBATTIMENTO.

Durante ognuna delle proprie fasi di attacco le unità del giocatore in fase possono attaccare unità nemiche adiacenti. L'attacco è volontario; le unità non sono obbligate ad attaccare.

6.1 Risoluzione del Combattimento.

Sommate le forze di attacco di tutte le unità attaccanti coinvolte in uno specifico combattimento e sottraetele dal totale della forza difensiva (modificate per il terreno, per il tempo e il rifornimento) dell'unità nell'esagono attaccato. La forza totale di attacco dell'attaccante deve essere uguale o maggiore del totale della forza difensiva del difensore.

Il numero che risulta viene chiamato "differenziale di combattimento". Il giocatore in fase tira il dado. Leggete il risultato sull'apposita linea sotto la colonna del differenziale. Applicate subito il risultato, prima di risolvere ogni altro attacco.

6.2 Risultati.

I due numeri indicati sulla CRT (Combat Result Table = Tavola dei Risultati di Combattimento) rappresentano le perdite sofferte dall'attaccante e dal difensore. Esempio: se il differenziale di combattimento è 1 e il tiro di dado è 4, il risultato è 3/1. L'attaccante subisce 3 punti di perdita e il difensore 1.

6.3 Perdite di Combattimento.

6.31 Quando una unità che difende subisce delle perdite essa può ritirarsi di un numero di esagoni uguale alla perdita in punti oppure la sua nazione può perdere un numero di punti-risorsa uguale ai punti persi (con qualsiasi combinazione). Esempio: una unità perde 4 punti; si ritira di 2 esagoni e la sua nazione perde 3 punti.

6.32 Quando una unità attaccante subisce delle perdite essa deve soddisfare la perdita tramite i punti-risorsa. Le unità che attaccano non si ritirano mai.

6.33 Le unità che sono incapaci di soddisfare delle perdite tramite punti-risorsa o tramite ritirata sono distrutte. Nella Terza Fase di Attacco (solitario) un giocatore può soddisfare tutte le perdite di uno specifico combattimento eliminando una delle unità coinvolte nel gioco. Il difensore può volontariamente distruggere una fortificazione attaccata in qualsiasi fase. L'attaccante non può mai distruggere le proprie fortificazioni per soddisfare delle perdite.

6.34 I punti-risorsa sono persi dalla nazione. Se più nazioni sono coinvolte in uno specifico combattimento il giocatore cui appartengono può distribuirle come crede.

6.35 Anche se la nazione non ha punti-risorsa le sue unità possono attaccare (sebbene questo garantirà la distruzione di una unità a meno che non siano cooperando con un'altra nazione che ha punti-risorsa da spendere).

6.36 Le unità russe e rumene soffrono sempre il doppio delle perdite indicate nella CRT quando sono coinvolte in combattimento contro le unità tedesche (oppure unità tedesche che cooperano con i loro alleati). In una certa difesa non più di cinque punti di perdita russi/rumeni possono essere conteggiati per la ritirata. Esempio: una unità tedesca e una unità austro-ungarica attaccano una unità russa e ottengono un risultato di 1/3. L'unità russa subisce una perdita di 6. Essa potrebbe ritirarsi di 5 esagoni e perdere 1 punto-risorsa.

#### 6.4 Terreno.

Quando ci si difende in terreno accidentato (ROUGH) la forza difensiva totale di un esagono è incrementata di 1 (dopo aver conteggiato gli effetti del rifornimento). Le unità non possono attaccare attraverso lati di esagono bloccati. Le unità non possono attaccare dentro o fuori aree di transito.

#### 6.5 Inverno.

Quando ci si difende in un turno invernale (WINTER - i turni pari) la forza difensiva totale di un esagono è incrementata di 2 (dopo aver conteggiato rifornimento e terreno).

6.6 Nessuna unità può attaccare né può essere attaccata più di una volta per fase di attacco. Se una unità è adiacente a più di un esagono occupato dal nemico essa può attaccare solo uno di loro in un singolo combattimento.

6.7 Le unità non riformite (7.0) non possono attaccare. La loro forza è dimezzata (per eccesso) quando si difendono. Le unità non riformite non possono soddisfare perdite di combattimento attraverso punti-risorsa; esse devono ritirarsi. Se incapaci di ritirarsi esse sono rimosse dal gioco permanentemente e non possono essere ricostruite (8.3).

6.87 Il terreno non ha effetto sulla ritirata. Le unità non possono usare movimento marino o ferroviario durante una ritirata.

#### 6.9 Avanzate.

Ogni volta che un esagono del difensore viene liberato a causa di un risultato di combattimento, le unità attaccanti possono avanzarvi, perfino se nel fare questo l'unità attaccante muove direttamente da una ZOC nemica ad un'altra. Le unità in difesa non possono mai avanzare per il risultato di un combattimento.

6.91 Se l'unità in difesa si ritira più di un esagono, le unità attaccanti possono seguire lo stesso percorso finché una di loro è di nuovo adiacente all'unità in difesa. Appena l'unità si ritira annotare il percorso esatto che essa compie. Una o più unità attaccanti possono quindi seguire il percorso della ritirata. Una tale avanzata di più esagoni può essere bloccata in qualsiasi punto. L'avanzata deve fermarsi se l'unità che avanza entra in una ZOC nemica (diversa dal primo esagono) esercitata da una unità nemica diversa dall'unità in ritirata. Le unità che avanzano possono passare le une sulle altre ma non possono terminare la loro avanzata in un esagono occupato da amici.

6.92 Le avanzate non richiedono mai la spesa di punti movimento. Le unità possono avanzare fino ad una posizione non riformita (sebbene sarebbe stupido farlo).

6.93 Il terreno accidentato o gli esagoni ferroviari non hanno effetto sulle avanzate.

6.94 Quando delle fortificazioni libere da eserciti sono distrutte in combattimento l'attaccante può avanzare nell'esagono. Piazzate un segnalino di fortificazione distrutta nell'esagono.

6.95 Quando una fortificazione occupata viene attaccata e si richiede una perdita e il difensore desidera ritirarsi piuttosto che spendere punti-risorsa, l'attaccante può avanzare nell'

esagono, distruggendo la fortificazione. Questa distruzione non soddisfa le perdite in combattimento. Quando una unità in difesa si ritira attraverso una fortificazione l'attaccante non può avanzare in essa.

6.96 Tutte le avanzate sono volontarie. L'avanzata deve essere eseguita appena il difensore termina la ritirata (e prima che siano risolti altri attacchi).

#### 7.0 RIFORMIMENTO.

Le unità non riformite non possono attaccare e hanno la loro forza difensiva dimezzata (per eccesso). Il rifornimento non ha effetto sul movimento. Le unità che terminano il turno di gioco fuori rifornimento sono eliminate permanentemente. Per essere riformita una unità deve essere in grado di tracciare un percorso continuo di esagoni fino ad una fonte di rifornimento. Questo percorso può essere lungo un qualsiasi numero di esagoni, e può essere tracciato attraverso qualsiasi esagono attraverso il quale all'unità sarebbe permesso muovere. Questo percorso deve essere libero da unità nemiche e loro ZOC.

#### 7.1 Fonti di Rifornimento.

Certe nazioni possono usare solo certe fonti di rifornimento. Un qualsiasi numero di unità può usare la stessa fonte se è appropriata alla loro nazionalità.

7.11 Germania. Tutte le unità tedesche devono tracciare il rifornimento fino a due città tedesche qualsiasi. Queste città stesse devono essere collegate tra loro da un percorso di rifornimento. Le unità tedesche non possono tracciare rifornimento ad alcuna fonte dei loro alleati.

7.12 Austria-Ungheria. Tutte le unità austro-ungariche devono tracciare il rifornimento fino a due qualsiasi città di rifornimento austro-ungariche. Queste stesse città devono essere collegate tra loro da un percorso di rifornimento. Le unità austro-ungariche non possono tracciare rifornimento a nessuna delle fonti di rifornimento degli alleati.

7.13 Altre Potenze Centrali. Queste unità devono tracciare il riformimento fino ad una qualsiasi città del loro paese d'origine. Loro possono tracciare il riformimento anche fino a qualsiasi fonte di riformimento tedesca o austro-ungarica.

7.14 Gran Bretagna, Francia e Stati Uniti. Queste unità devono tracciare il riformimento fino a qualsiasi esagono sul bordo mappa occidentale. Loro non possono tracciarne ad altri fonti di riformimento.

7.15 Russia. Queste unità devono tracciare il riformimento fino a qualsiasi esagono sul bordo orientale della mappa. Non possono tracciarne fino ad una qualsiasi altra fonte.

7.16 Altri Alleati. Queste unità possono tracciare il riformimento fino ad una qualsiasi città nel paese natale. Alternativamente possono tracciare il riformimento fino al bordo occidentale o orientale. Non possono tracciare il riformimento fino a città dell'uno o dell'altro.

7.17 Riformimento Marino. Quando unità inglesi, francesi o americane muovono via mare fino ad un esagono costiero, tale esagono costiero diventa una fonte di riformimento alleata. Non lo rimane più se una unità della Potenza Centrale muove dentro o attraverso di esso. Questa fonte di riformimento può essere ricostruita se una unità alleata muove via terra (o via mare) per ricostituire l'esagono. Perché un esagono sulla costa del Mar Nero rimanga fonte di riformimento, il movimento marino deve essere possibile attraverso gli Stretti Turchi (5.43). Tutte le unità che possono usare il bordo occidentale come fonte di riformimento possono usare tale esagono costiero come fonte di riformimento.

7.2 Effetti.  
Le unità non riformite non possono attaccare e hanno la loro forza difensiva dimezzata. Il movimento non è influenzato dal riformimento.

7.21 Le unità non riformite non possono spendere punti-risorsa per soddisfare le perdite in combattimento. Se non possono ritirarsi per soddisfare la perdita sono rimosse permanentemente da gioco.

7.22 Le unità che sono fuori riformimento alla fine della fase di costruzione sono rimosse permanentemente dal gioco.

7.3 I percorsi di riformimento non possono essere tracciati attraverso paesi neutrali, lati di esagono bloccati, unità nemiche, fortificazioni nemiche e ZOC nemiche.

7.4 Le unità amiche negano la ZOC nemica quando si tracciano percorsi di riformimento.

7.5 Lo status del riformimento di una unità viene stabilito all'inizio del combattimento (prima che quello specifico combattimento sia risolto). Pertanto è possibile che una unità sia riformita all'inizio di una fase di attacco e non riformita alla fine della stessa. Lo status del riformimento viene stabilito anche alla fine di ogni turno.

7.6 Tutte le unità e le fortificazioni richiedono riformimento. Notate che le fortificazioni distrutte mentre non sono riformite possono ancora essere ricostruite del giocatore cui appartenevano originariamente (al contrario delle unità). Esse devono, ovviamente, essere riformite per essere ricostruite.

8.0 PUNTI-RISORSA (PR).  
I PR rappresentano le capacità di una nazione in termini di materiali e popolazione. Ogni nazione comincia con un numero di PR indicato sulla "XP TRACK". Notate che alcune nazioni cominciano senza PR e non ne riceveranno mai di propri. I PR sono usati per soddisfare le perdite di combattimento e per costruire nuovi eserciti e per ricostruire fortificazioni distrutte.

8.1 registrate i numeri di PR disponibili piazzando l'indicatore di "RP" di ogni nazione sulla casella apposita della "RP track", aggiornandolo via via che i PR sono ricevuti e spesi. Nuovi PR vengono ottenuti secondo il prospetto sulla "Turn Record Track". I PR possono essere accumulati di turno in turno. Il limite sulla "RP track" può essere superato.

8.2 I PR usati per soddisfare le perdite in combattimento possono essere usati per questo solo nel caso di unità appartenenti alla stessa nazione del PR.

8.3 Nuovi Eserciti.  
Nella fase di costruzione, i giocatori possono usare i PR per costruire nuove unità di eserciti. Ogni nuovo esercito costa 5 PR, a prescindere dalla sua forza di combattimento.

8.31 Gli eserciti distrutti mentre riformiti possono tornare in gioco come nuove unità costruite.

8.32 Se distrutti mentre riformiti, il BEF e gli eserciti austro-ungarici dal 1° al 7° possono tornare in gioco solo come nuove unità costruite con la forza minore indicata sul lato di dietro (4/4 per il BEF e 2/3 per gli eserciti austro-ungarici).

8.33 Le nuove unità francesi, inglesi o statunitensi vengono piazzate su qualsiasi esagono del bordo mappa occidentale della Francia (solo). Nuove unità russe sono piazzate su qualsiasi esagono del bordo mappa orientale in Russia. Tutte le altre nuove unità costruite vengono piazzate su una fonte di riformimento del paese natale.

8.34 Le nuove unità costruite non possono essere piazzate in esagoni occupati da unità nemiche o dentro ZOC nemiche.

8.35 I giocatori devono ritirarsi alle pedine fornite nel gioco. Se una nazione ha tutti gli eserciti in gioco i giocatori non ne possono costruire altri.

8.4 Le Fortificazioni.  
Nella fase di costruzione, i giocatori possono ricostruire le fortificazioni distrutte, anche se sono state distrutte mentre non erano riformite. Ricostruire una fortificazione costa 1 PR per ogni punto di forza difensiva. Una fortificazione deve essere riformita mentre viene ricostruita e può essere ricostruita dal giocatore cui apparteneva originariamente con la sua forza di partenza. Non possono essere costruite nuove fortificazioni.

8.5 Prestare i PR  
Durante la fase di costruzione, le nazioni possono prestare dei PR ai loro alleati come di seguito indicato. Notate che dato che il prestito avviene dopo che le unità sono state costruite, i PR ricevuti non possono essere usati per costruire nuove unità nel turno in cui vengono acquisiti.

8.51 Sommario di chi presta e di chi riceve.

#### PAESI ALLEATI.

Chi presta: Possibili ricevuti:  
Gran Bretagna o Tutti gli altri paesi  
USA alleati, ma non l'una con gli altri

Francia Tutti gli alleati meno  
USA e Gran Bretagna

Russia, Italia Tutti gli altri alleati  
eccetto USA, GB e  
Francia e non l'una con  
l'altra.

#### POTENZE CENTRALI.

Chi presta: Possibili ricevuti:  
Germania Tutte le altre Potenze  
Centrali alleate.

8.52 I PR possono essere prestati alla Russia solo se è aperta una rotta marina attraverso gli Stretti Turchi (5.43).

## 9.0 NEUTRALI.

All' inizio del gioco, certi paesi sono neutrali. Certi neutrali possono essere attivati per allearsi con gli Alleati o con le Potenze Centrali, mentre altri rimangono neutrali finché non sono invasi. Entrambi i giocatori possono invadere i neutrali. Certi neutrali, quando invasi, fruttano punti-vittoria all'avversario dell' invasore. Questi punti-vittoria non si ottengono se un neutrale viene attivato (vedi sotto) da uno dei giocatori.

9.1 Gli eserciti neutrali vengono piazzati sulla mappa all' inizio del gioco. Non possono muovere finché il loro paese non viene invaso o si unisce agli Alleati o alle Potenze Centrali. Se un giocatore invade una nazione neutrale, tale nazione si alleanza con la parte avversaria per il resto del gioco.

## 9.2 Attivazione dei Neutrali.

All' inizio della fase di movimento il giocatore di fase può tentare di attivare uno dei paesi neutrali indicati sulla tabella di attivazione dei neutrali. Il giocatore alleato può tentare di attivare l' Italia, la Romania e la Grecia. Il giocatore delle Potenze Centrali può tentare di attivare la Turchia, la Bulgaria, la Romania e la Grecia. Il giocatore in-fase tira il dado e applica tutti i modificatori. Se il risultato è uguale o maggiore del numero di attivazione del paese tale paese si unisce immediatamente alla parte del giocatore in-fase.

## 9.3 Punti-Risorsa (PR).

Quando viene invasa o attivata, l' Italia riceve subito 15 PR, la Turchia 10 e il Belgio 1. Nessun altro neutrale entra in gioco con dei PR. Le nazioni neutrali non ricevono PR finché non sono entrate in guerra, o via attivazione o via invasione.

## 9.4 Punti-Vittoria (PV).

Se invasi, le nazioni neutrali fruttano i seguenti numeri di PV all' avversario dell' invasore. Nessun PV sono ricevuti per i neutrali che entrano in guerra tramite attivazione.

Albania 5 Belgio 5  
Bulgaria 5 Grecia 5  
Italia 15 Olanda 25  
Persia 1 Romania 5  
Turchia 15

9.5 L' Area di Transito Franco-Italiana non può essere usata mentre l' Italia è neutrale.

## 9.6 La Grecia.

Se la Grecia viene invasa dagli Alleati, i suoi eserciti immediatamente vengono rimossi dal gioco e non rientrano più. Se invasi dalle Potenze Centrali, la Grecia resisterà. Se le unità alleate entrano in Grecia dopo l' invasione delle Potenze Centrali tutti gli eserciti greci sono rimossi dal gioco e non potranno rientrare, anche se tutte le unità alleate o delle Potenze Centrali escono dalla Grecia. Questi effetti sono ignorati se la Grecia viene attivata (9.2) da qualsiasi parte.

## 9.7 Il Belgio.

Nel gioco storico, il Belgio è già stato invaso dalle Potenze Centrali (ed ha fruitato 5 PV all' Alleato) Nel gioco a schieramento libero il Belgio è ancora neutrale.

## 9.8 Gli Stati Uniti.

Gli Stati Uniti si uniscono agli alleati all' inizio dell' Ottavo Turno (Eight Turn). Un esercito statunitense arriva su un esagono del bordo mappa occidentale all' Ottavo Turno ed altri due arrivano al Nono Turno. Nessun PR viene speso per costruire questi tre eserciti quando entrano in gioco per la prima volta.

## 10.0 REGOLE SPECIALI.

### 10.1 Collasso Russo.

Quando tre città-obiettivo russe (Warsaw, Brest-Litovsk, Kiev, Vilna e Tiflis) sono occupate o controllate dalle Potenze Centrali l' esercito russo collassa. La Russia perde immediatamente tutti i PR e non ne riceve più per il resto del gioco (inclusi i presiti). Tutte devono essere occupate o controllate dalle Potenze Centrali (per controllare, l' ultima

unità a passare attraverso la città deve essere stata una delle Potenze Centrali).

### 10.2 Resa Russa.

Quando una quarta città-obiettivo russa viene catturata dalle Potenze Centrali la Russia si arrende subito.

10.21 Tutte le unità russe vengono rimosse per sempre dal gioco, il bordo mappa orientale non è più una fonte di rifornimento e tutte le fortificazioni in Russia sono distrutte. Le Potenze Centrali ricevono i PV della resa russa come indicato sulla Tabella di Registrazione del Turno.

10.22 Quando la Russia si arrende, le Potenze Centrali non possono ritirare nessuna unità nei limiti dei propri confini finché 5 qualsiasi città russe non vengono fornite di una guarnigione (cioè: occupate) delle Potenze Centrali. Queste guarnigioni devono rimanere sul posto fino alla fine del gioco o finché le unità alleate entrano in Russia.

### 10.3 La Caduta della Francia.

Se tutte le unità alleate vengono spinte fuori dalla Francia, le Potenze Centrali devono fornire di guarnigione il bordo mappa francese con unità o la loro ZOC (cioè richiederà un minimo di 3 unità). Le unità francesi, americane e inglesi già sulla mappa non sono influenzate ma non possono essere introdotte nuove unità di queste nazioni. Tali unità ancora sulla mappa possono ancora ricevere PR e i livelli di PR e le allocazioni di Francia, GB e USA non sono influenzati. Il rifornimento può ancora essere tracciato fino al bordo mappa occidentale italiano.

### 10.4 Stosstruppen e Infiltrazione.

10.41 A cominciare dall' inverno tra il 1916-1917 (Turno 6) le Potenze Centrali possono trasformare l' esercito tedesco in Stosstruppen per ogni fase di costruzione al costo di 5 PR. L' esercito da convertire non può essere in una ZOC nemica. Girate la pedina sul lato Stosstruppen. Non possono esserci in gioco più di 4 eserciti Stosstruppen alla volta.

10.42 Le Stosstruppen possono attaccare usando tattiche di infiltrazione. Per usare le tattiche di infiltrazione le Potenze Centrali devono dichiarare di usarle per un attacco specifico prima di tirare il dado. Delle unità non-stosstruppen possono cooperare in attacchi di infiltrazione.

10.43 In qualsiasi attacco da parte di Stosstruppen che usano la tattica di infiltrazione e nel quale le perdite del difensore indicate dalla Tabella dei Risultati di Combattimento sono di 2 o maggiori il difensore deve ritirarsi di almeno 1 esagono, anche se sceglie di subire le sue perdite in PR. La ritirata obbligatoria conta ai fini della soddisfazione delle perdite richieste. Ciò non si applica alle fortificazioni non occupate dal nemico. Se il risultato del combattimento è di 1 o 0, il difensore non è obbligato a ritirarsi. Egli può, ovviamente, scegliere di farlo.

10.44 In un attacco di infiltrazione che coinvolge unità non-tedesche tutti le perdite degli attaccanti devono provenire dalle fonti tedesche.

10.45 Unità amiche adiacenti a unità stosstruppen e che non sono state coinvolte in un scontro in tale fase di combattimento possono avanzare nell' esagono libero dall' esercito stosstruppen che è avanzato dopo il combattimento.

### 10.5 Fortificazioni.

Le fortificazioni mostrate sulla mappa sono installazioni difensive fisse. Le fortificazioni non possono mai attaccare.

10.51 Le fortificazioni difendono il proprio esagono con la forza difensiva stampata. Se una unità amica occupa la fortificazione tale forza difensiva viene aggiunta al totale difensivo dell' esagono.

10.52 Le fortificazioni beneficiano dell' inverno e del terreno difficile e subiscono gli effetti dell' essere non-riformite.

10.53 Le fortificazioni occupano un esagono come fa qualsiasi altra unità, sebbene un'unità amica può essere piazzata nell'esagono della fortificazione. Esse annullano gli effetti di ZOC nemiche sulle rotte di ritirata e sui percorsi di rifornimento. Esse non annullano gli effetti delle ZOC nemiche ai fini del movimento. Le fortificazioni con una forza difensiva di 1 non hanno ZOC.

10.54 Quando fortificazioni libere vengono attaccate possono soddisfare le perdite richieste con la loro distruzione in qualsiasi fase di attacco o con la spesa di PR (se rifornite).

10.55 Quando fortificazioni occupate sono attaccate, la loro distruzione non contribuisce al soddisfacimento delle perdite di combattimento. Se l'unità presente si ritira dalla fortificazione (o viene distrutta) l'attaccante può avanzare nella fortificazione, distruggendola. Se l'attaccante non avanza la fortificazione non viene distrutta. Una fortificazione distrutta non ha effetto sul gioco.

10.6 Restrizioni Austro-Ungariche.  
Le unità austro-ungariche non possono mai terminare la loro fase di movimento in Belgio, Francia o Olanda. Se, a causa dei risultati di combattimento, delle unità austro-ungariche cominciano una fase di movimento in uno di questi paesi esse devono immediatamente muoverne fuori oppure vengono distrutte (possono poi essere ricostruite con una forza 2/3). Le unità austro-ungariche possono muovere attraverso questi paesi; la restrizione si applica solo alla fine della fase di movimento.

10.7 Il Corpo Corazzato Francese.  
A partire dalla fase di costruzione del Turno 9, gli alleati possono costruire il Corpo Corazzato Francese al costo di 5 PR. Il Corpo Corazzato viene piazzato con qualsiasi esercito francese, che da allora funziona esattamente come un esercito stossstruppen. La sua forza di difesa e di attacco vengono aggiunte a quelle dell'armata.

10.8 Il Caucaso.  
Solo unità russe e turche possono entrare nella mappa secondaria del Caucaso. A parte per la loro locazione sulla mappa secondaria, le unità nel Caucaso funzionano esattamente come qualsiasi altra unità nel gioco.

10.81 Box di transito.  
Le unità russe possono entrare ed uscire dal Caucaso attraverso l'Area di Transito della Russia Meridionale (SOUTH RUSSIA TRANSIT AREA), la quale collega gli esagoni indicati. Le unità turche possono entrare o uscire dal Caucaso attraverso l'Area di Transito dell'Anatolia, la quale collega gli esagoni indicati. Le unità alleate non possono entrare nell'Area di Transito dell'Anatolia e le unità delle Potenze Centrali non possono mai entrare nell'Area di Transito della Russia Meridionale. A parte per la loro locazione e per la divisione in due porzioni, ai box di transito dell'Anatolia e della Russia Meridionale si applicano tutte le altre regole viste per il Transito Franco-Italiano (5.5).

10.82 Fonti di rifornimento.  
Le unità russe tracciano il loro rifornimento attraverso il box di transito della Russia Meridionale fino al bordo mappa orientale della mappa principale. Le unità turche tracciano il loro rifornimento da Erzerum o Trebizond, oppure attraverso l'Area di Transito dell'Anatolia fino ad un'altra fonte di rifornimento turca.

10.9 Resa Italiana.  
Se tutte le città italiane vengono occupate (non solo controllate) dalle unità delle Potenze Centrali alla fine di ogni turno di gioco, tutte le unità italiane e i PR sono immediatamente rimossi dal gioco. Tutte le unità alleate in Italia sono distrutte (possono essere ricostruite). L'Italia non riceve più PR per il resto del gioco. Nessuna unità può entrare nel Box di Transito Franco-Italiano dopo la resa italiana: quelle che vi erano sono distrutte.

## 11.0 SCENARI

Dopo aver scelto uno scenario da giocare, entrambi i giocatori preparano le loro unità simultaneamente in accordo con la locazione dell'esagono sulla tabella del piazzamento (Set-Up Chart). Entrambi i giocatori possono piazzare gli eserciti dei paesi neutrali. Se una unità non è elencata essa può essere costruita durante il gioco.

11.1 La Situazione Storica.

11.11 Nessuna unità di qualsiasi giocatore può muovere durante il primo turno. Cominciate il gioco con la prima fase di attacco del giocatore superiore nel Turno 1.

11.12 Il giocatore alleato deve condurre due attacchi con le unità francesi durante qualsiasi delle sue fasi di attacco nel Turno 1.

11.13 Il giocatore alleato riceve 1 esercito americano sul bordo mappa occidentale al Turno 8 e due al Turno 9.

11.14 Il 2° Esercito Russo è stato distrutto quando non era rifornito e non può essere ricostruito.

11.15 La neutralità belga è stata violata dalla Germania.

11.16 Il Montenegro è un paese Alleato ma non ha esercito.

11.2 Piazzamento Libero.

11.21 Il giocatore alleato deve piazzare per primo tutte le sue unità; i sette eserciti francesi e il BEF può essere piazzato in qualsiasi esagono all'interno della Francia (non nell'Area di Transito Franco-Italiano). Tre eserciti serbi e nove russi possono essere piazzati ovunque nei rispettivi paesi, dopo che tutte le unità alleate sono pronte. Il giocatore delle Potenze Centrali può preparare gli otto eserciti tedeschi e i sette austro-ungarici ovunque nei rispettivi paesi. Non possono essere piazzati in paesi neutrali o altri belligeranti. Gli eserciti dei paesi neutrali devono essere preparati come per la situazione storica.

11.22 Il gioco comincia con la prima fase del Turno 1.

11.23 Non ci sono attacchi obbligatori nel Piazzamento Libero.

11.24 Il giocatore alleato riceve 1 esercito americano sul bordo mappa occidentale al Turno 8 e due al Turno 9.

11.25 Il Montenegro è un paese Alleato ma non ha esercito.

11.3 Vittoria.

Alla fine del Turno 10 di entrambi gli scenari ogni giocatore totalizza i suoi punti-vittoria (PV). Il giocatore con più PV vince.

11.31 Obiettivi Territoriali. Entrambi i giocatori totalizzano 5 PV per ciascun Centro di Risorse che le sue unità occupano o controllano. Gli esagoni sono controllati dalla parte le cui unità sono state le ultime a passarvi attraverso.

11.32 Resa Russa. Quando la Russia si arrende (10.2) le Potenze Centrali ricevono i PV indicati sulla Turn Record Track (Tabella della Registrazione del Turno) nel turno della resa. Per esempio, se la Russia si arrende al Turno 7 le Potenze Centrali guadagnano 30 PV.

11.33 Quando un giocatore invade una nazione neutrale il suo avversario riceve dei PV (9.4). Nessun PV viene guadagnato quando una nazione neutrale viene attivata.

11.34 Blocco Alleato. Gli alleati ricevono 75 PV per il blocco navale della Germania.

(Traduzione curata da Franco Violante per conto dei Giochi dei Grandi - Verona)



## TRADUZIONE DELLE TABELLE RIPORTATE A PAG. 8 DEL MANUALE ORIGINALE

CLEAR: pianeggiante, ROUGH: accidentato, CITY: Città, FORTIFIED HEX: Esagono Fortificato, LAKE/SEA HEXSIDE: lato di esagono marino/lacustre, RESOURCE CENTER: Centro di Risorse, NATIONAL BORDER: Confine nazionale, RAILROAD: Strada ferrata, POLITICAL OBJECTIVE: Obiettivo politico, CROSSING ARROW: Freccia di Attraversamento.

- 1) COMBAT RESULT TABLE: Tabella dei Risultati di combattimento.  
 ODDS: differenza tra il valore attaccante e il valore difensore.  
 DIE ROLL: Tiro del dado.  
 RESULTS...: i numeri indicano le perdite dell' attaccante (a sinistra della sbarra) e quelle del difensore (a destra della sbarra).

- 2) TERRAIN EFFECTS CHART: Tavola degli Effetti del Terreno.

Tipo	Costo di Movimento	Effetto in Combattimento
Pianeggiante	1 PM	nessuno
Accidentato/difficile	2 PM	+1
Ferrovia	1/3 PM	come il terreno sottostante
Lato d' esagono marino/lacustre	proibito	proibito
Proibito	proibito	proibito
Confine Nazionale	nessuno	nessuno

- 3) NEUTRAL ACTIVATION TABLE: Tabella dell' Attivazione dei Neutrali.

Nazione Neutrale	Alleati	Potenze Centrali
Italia	5	-
Romania	5	6
Grecia	6	6
Bulgaria	-	5
Turchia	-	5

- Modificatori:  
 +1 per le Potenze Centrali quando tirano per Romania o Turchia per ogni città russa catturata dalle Potenze Centrali.  
 +2 per le Potenze Centrali quando tirano per la Turchia se la Grecia si unisce agli Alleati.  
 +2 per le Potenze Centrali quando tirano per la Bulgaria se la Romania o la Grecia si unisce agli Alleati.  
 +1 per gli Alleati quando tirano per la Romania se una unità russa occupa un esagono in Germania e/o in Austria-Ungheria.  
 -1 per ciascuna delle due parti quando tirano per la Romania o la Grecia prima del Turno 3.
- 4) SET-UP CHART: Tavola di Piazzamento.

ARMY: esercito  
 SET-UP LOCATION: numero dell' esagono dove va piazzato l' esercito.

TERRAIN KEY : Legenda del Terreno (vedere Mappa).

TRADUZIONE CURATA DA:

I GIOCHI DEI GRANDI - Via Cantore 15/B - 37121 VERONA  
Tel. 045-8000319 - Fax 045-8011659

