

Paths of Glory

Variante multiplayer per lo scenario storico con quattro giocatori su tre fronti

ideata da: Davide Bianchi con Fulvio Pastore, Nicola Prandoni e Piergennaro Federico

1. PREMESSA

1.1. Questa variante *Multiplayer* consente a **quattro giocatori** (due per gli Imperi Centrali e due per le Nazioni Alleate) di giocare allo Scenario Storico di *Paths of Glory* suddividendo le operazioni su **tre Fronti**: il Fronte Ovest (franco-belga-tedesco, con tutto il territorio francese), il Fronte Est (russo-austro-tedesco, più tutti i Balcani e il territorio italiano), e il Fronte Turco (tutta la mappa separata del Vicino Oriente = *Near East* e l'intera Turchia compresa la sua parte occidentale, fino al Mar Egeo e al confine bulgaro).

1.2. Il gioco con questa variante risulta **più veloce** (perché ci sono solo tre Round per Turno, in cui i due giocatori di ciascuna fazione giocano in contemporanea fra loro), e **meno complesso** (perché ciascuna coppia di avversari diretti non deve occuparsi di tutti e tre i Fronti ma solo di uno o due, e le consultazioni fra giocatori della stessa fazione sono limitate).

1.3. Tutti i Fronti restano separati e i giocatori della stessa fazione non possono combinare le loro attivazioni e risorse su un singolo Fronte. Gli avversari diretti si combattono solo sui Fronti a loro assegnati; le interazioni fra i tre Fronti sono ridotte e quando si verificano sovrapposizioni non sono consentite "doppie azioni" dei giocatori della stessa fazione.

2. I QUATTRO GIOCATORI E I TRE FRONTI

2.1. Il comando delle unità degli Imperi Centrali (**CP** = *Central Powers*, che comprendono la Germania, Austria-Ungheria, Turchia, Bulgaria e le unità polacche e libiche) è così diviso:

- a. un giocatore CP (Comando Centrale Ovest) ha il comando di tutte le unità CP sul Fronte Ovest e sul Fronte Turco;
- b. l'altro giocatore CP (Comando Centrale Est) ha il comando di tutte le unità CP sul Fronte Est (compresi i Balcani e il territorio italiano).

2.2. Il comando delle unità delle Nazioni Alleate (**AP** = *Allied Powers*, che comprendono la Francia, Belgio, Gran Bretagna, USA, Russia, Serbia, Romania, Italia, Grecia e le unità arabe, australiane, canadesi, ceche, montenegrine e portoghesi) è così diviso:

- a. un giocatore AP (Comando Alleato Ovest) ha il comando di tutte le unità AP sul Fronte Ovest e sul Fronte Turco;
- b. l'altro giocatore AP (Comando Alleato Est) ha il comando di tutte le unità AP sul Fronte Est (compresi i Balcani e il territorio italiano).

3. DIVISIONE DEI MAZZI DI CARTE

3.1. Si usano quattro separati mazzi di carte, uno per giocatore, come segue.

3.2. Il mazzo di carte CP, comprese le carte opzionali (65 in tutto, di cui 16 per la fase di Mobilitazione, 24 per la Guerra Limitata e 25 di Guerra Totale), va diviso in due.

3.3. Il Comando Centrale Ovest riceve le seguenti carte CP (34 in tutto):

- a. Mobilitazione (8 carte): numeri 1-4-5-6-8-12-13-56;
- b. Guerra Limitata (12 carte): 15-16-18-22-24-26-27-31-32-33-60-61;
- c. Guerra Totale (14 carte): 35-36-38-40-42-46-47-48-49-50-51-54-55-64.

3.4. Il Comando Centrale Est riceve le seguenti carte CP (31 in tutto):

- a. Mobilitazione (8 carte): numeri 2-3-7-9-10-11-14-57;
- b. Guerra Limitata (12 carte): 17-19-20-21-23-25-28-29-30-34-58-59;
- c. Guerra Totale (11 carte): 37-39-41-43-44-45-52-53-62-63-65.

3.5. Il mazzo di carte AP, comprese le carte opzionali (65 in tutto, di cui 16 per la fase di Mobilitazione, 24 per la Guerra Limitata e 25 di Guerra Totale), va diviso in due.

3.6. Il Comando Alleato Ovest riceve le seguenti carte AP (34 in tutto):

- a. Mobilitazione (8 carte): numeri 1-6-9-10-12-13-14-56;
- b. Guerra Limitata (12 carte): 15-18-19-20-21-24-26-28-29-31-34-61;
- c. Guerra Totale (14 carte): 35-36-39-41-42-43-47-48-49-50-51-54-55-63.

3.7. Il Comando Alleato Est riceve le seguenti carte AP (31 in tutto):

- a. Mobilitazione (8 carte): numeri 2-3-4-5-7-8-11-57;
- b. Guerra Limitata (12 carte): 16-17-22-23-25-27-30-32-33-58-59-60;
- c. Guerra Totale (11 carte): 37-38-40-44-45-46-52-53-62-64-65.

4. SEQUENZA DI GIOCO

- 4.1. All'inizio di ogni Turno ciascun giocatore pesca dal proprio mazzo le carte necessarie per arrivare a una mano di **quattro carte**.
- 4.2. I due Comandi avversari dei Fronti Ovest più Fronte Turco utilizzeranno i rispettivi tre segnalini Azione = *CP Action* e *Allied Action* dispari (1-3-5); i due Comandi avversari del Fronte Est utilizzeranno i rispettivi tre segnalini Azione pari (2-4-6).
- 4.3. Ogni Turno è diviso in **tre Round**. In ciascun Round giocano per primi, in contemporanea tra loro, i due giocatori CP; poi giocano insieme i due giocatori AP.
- 4.4. All'inizio di ogni Round ciascun giocatore deve:
 - a. annunciare l'eventuale decisione di cedere al suo alleato una o più unità che non si trovino in Area di Combattimento (v. paragrafo 6.1);
 - b. annunciare in contemporanea con il suo alleato la carta che sta per giocare e il suo utilizzo come Evento, Operazioni (**OPS** = *Operations*), Trasferimento Strategico (**RD** = *Redeployment*) o Rimpiazzi (**RP** = *Replacements*), oppure l'opzione di non giocare una carta e ottenere un punto Operazioni (**1 OPS**, v. paragrafo 8.1);
 - c. collocare il segnalino Azione del Round sull'apposita tabella (CP o AP);
 - d. utilizzare la carta giocata (o l'opzione 1 OPS), indicando sulla mappa le eventuali attivazioni, e svolgere gli eventuali movimenti e combattimenti sul proprio Fronte o Fronti mentre il suo alleato fa lo stesso sul proprio Fronte o Fronti.
- 4.5. Nel corso di ogni Round ciascun giocatore verifica le eventuali cessioni obbligatorie di unità (le sue e quelle del suo alleato) e controlla quelle degli avversari (v. paragrafi 6.2, 6.3 e 7.4).
- 4.6. In ogni Turno ciascun giocatore, se ha ancora carte in mano al termine del terzo Round, può passarne una (coperta) al suo alleato, il quale potrà decidere di tenerla, scartarla (se è una Carta di Combattimento: **CC** = *Combat Card*), oppure restituirla a chi gliel'ha passata. Dopo che è stata accettata la carta appartiene a tutti gli effetti al giocatore che la riceve e verrà conservata, utilizzata, rimossa dal gioco o scartata secondo le normali regole.
- 4.7. I giocatori fra loro alleati passano insieme (pescando le relative carte) dalla fase di Mobilitazione a quella di Guerra Limitata e poi di Guerra Totale, indipendentemente da chi di loro abbia giocato gli

Eventi che li hanno fatti avanzare sulla tabella dello Status di Guerra.

5. LIMITAZIONI

- 5.1. Nel primo Round del primo Turno di gioco (agosto 1914):
 - a. il Comando Centrale Ovest deve giocare l'Evento "*Guns of August*" (carta CP n° 1, come stabilito dalla Regola 5.7.4.3 a pag. 7 per lo Scenario Storico);
 - b. il Comando Centrale Est non può utilizzare OPS.
- 5.2. I due giocatori della stessa fazione non possono mostrarsi le carte né nominarle o descriverle l'uno all'altro; possono solo scambiarsi opinioni di carattere generale, ma senza fare riferimento a carte, località o unità specifiche. È consentito però indicare al proprio alleato necessità generali come "*mi occorrono dei Rimpiazzi/Rinforzi*", "*ho bisogno della cessione di un'unità*", "*si deve attaccare sul fronte X*", "*in questo Turno abbiamo un attacco obbligatorio*", "*dobbiamo avanzare sulla tabella dello Stato di Guerra*".
- 5.3. Nessun giocatore può giocare nello stesso Turno più di una carta per ottenere Rinforzi della stessa nazionalità, né più di una carta per effettuare Trasferimenti Strategici (RD), né più di una carta per ricevere Punti di Rimpiazzo (RP). I due giocatori della stessa fazione possono giocare nello stesso Turno (al massimo una per ciascuno) e anche nello stesso Round un totale di due carte per ottenere Rinforzi della stessa nazionalità, due carte per effettuare Trasferimenti Strategici e due carte per ricevere Punti di Rimpiazzo. Non c'è limite per ottenere Rinforzi di nazionalità diverse nello stesso Turno.
- 5.4. I Punti di Rimpiazzo devono essere impiegati nel seguente ordine:
 - a. ripristino di proprie unità in mappa (o ricostituzione di altre unità a scelta) da parte del Comando che ha giocato la carta RP. **NOTA:** Gli RP tedeschi disponibili quando si applicano gli effetti dell'Evento "*Rathenau*" (carta CP n° 33) e quando i giocatori CP hanno raggiunto la fase di Guerra Totale (pescando le relative carte) e controllano Sedan più due altri spazi in territorio francese e/o belga (v. Regola 5.7.3 a pag. 7), spettano al Comando Centrale Ovest;
 - b. ripristino delle proprie unità in mappa (o ricostituzione di altre unità a scelta) da parte dell'altro Comando della stessa fazione.
- 5.5. Se in uno stesso spazio si trovano unità cedute da un giocatore al proprio alleato e altre unità restano sotto il controllo del primo giocatore, ciascuno dei due potrà attivare in quello spazio solo le unità di propria competenza, pagando comunque il costo di attivazione relativo a **tutte** le unità di diverse nazionalità presenti in quello spazio.

5.6. Le Carte di Combattimento (CC) hanno effetto solo per le unità di chi le ha giocate.

6. AREE DI COMBATTIMENTO

6.1. Si considera "Area di Combattimento" l'insieme degli spazi adiacenti a un'unità nemica o a uno spazio controllato da un giocatore nemico.

6.2. Nessun giocatore può muovere o posizionare le proprie unità (neanche in avanzata dopo un combattimento, con Trasferimento Strategico o collocando Rinforzi o unità ricostituite) in un'Area di Combattimento che si trova su un Fronte diverso da quello o quelli a lui assegnati ("Aree Vietate"). Tuttavia, se una o più unità sono costrette a ritirarsi dopo un combattimento e hanno a disposizione solo spazi in un'Area Vietata, possono entrarvi. In questo caso tali unità si considerano automaticamente cedute al Comando (alleato) del Fronte in cui si sono venute a trovare – ma non solo a passare – al termine della ritirata. Lo stesso vale per unità che si trovano in un'Area Vietata a seguito di movimenti nemici.

6.3. Nel caso in cui due Aree di Combattimento di Fronti diversi si sovrappongano per gli eventi della partita, il controllo di tutte le unità amiche in quelle Aree viene automaticamente attribuito al giocatore che controlla in quelle aree il maggior numero di Armate (o a parità di Armate il maggior numero di Corpi; a parità anche di Corpi, il maggior totale di Fattori di Combattimento; in caso di ulteriore parità, si deciderà per accordo oppure a sorte).

7. EFFETTI PARTICOLARI DI ALCUNE CARTE

7.1. Sei carte (tre per ognuna delle due fazioni), quando vengono giocate come Evento, attribuiscono anche una OPS a chi le ha giocate.

7.2. Per i giocatori CP le tre carte Evento che attribuiscono 1 OPS sono:

- "Haig" (carta CP n° 61 - Comando Centrale Ovest, Guerra Limitata);
- "Stavka Timidity" (carta CP n° 58 - Comando Centrale Est, Guerra Limitata);
- "Lloyd George" (carta CP n° 55 - Comando Centrale Ovest, Guerra Totale).

7.3. Per i giocatori AP le tre carte Evento che attribuiscono 1 OPS sono:

- "Tanks" (carta AP n° 28 - Comando Alleato Ovest, Guerra Limitata);
- "Great Retreat" (carta AP n° 27 - Comando Alleato Est, Guerra Limitata);
- "Everyone Into Battle" (carta AP n° 51 - Comando Alleato Ovest, Guerra Totale).

7.4. Se il Comando Alleato Est gioca l'Evento "Salonika" (carta AP n° 30), sarà il Comando Alleato Ovest a decidere quali e quanti (minimo uno, massimo tre) Corpi inglesi e/o francesi partecipano

all'operazione. Quando sbarcano a Salonico, questi Corpi sono posti automaticamente sotto il controllo del Comando Alleato Est.

7.5. L'Evento "Mata Hari" (carta CP n° 17) obbliga entrambi i giocatori AP a giocare a carte scoperte per il resto del Turno. L'Evento "Cloak and Dagger" (carta AP n° 23) obbliga entrambi i giocatori CP a giocare a carte scoperte per il resto del Turno.

8. ATTIVAZIONE DI DUE CORPI

8.1. L'opzione 1 OPS (quando non viene giocata una carta, oppure quando viene giocata come Evento una delle sei carte indicate nei paragrafi 7.2 e 7.3) può essere usata da un giocatore per attivare – movimento e/o combattimento – **due Corpi** (anche di diversa nazionalità) invece di un singolo Corpo, purché entrambi tali Corpi occupino **da soli** i loro spazi all'inizio dell'attivazione.

9. RIMPIAZZI ANTICIPATI PER LE ARMATE ITALIANE

9.1. Quando il giocatore AP raggiunge la fase di Guerra Limitata (pescandone le carte), potrà iniziare a utilizzare i Punti di Rimpiazzo (RP) italiani disponibili alla fine di ogni Turno anche **prima dell'entrata in guerra dell'Italia**, per far salire di livello (da metà a piena forza) le Armate italiane da collocare sulla mappa ma ancora neutrali.

10. VARIANTE PER TRE GIOCATORI

10.1. Tutti e tre i Fronti – Ovest, Est e Turco – degli Imperi Centrali (CP) sono affidati a un solo giocatore, che dovrà comunque mantenere separati i due mazzi di carte del Comando Centrale Ovest e del Comando Centrale Est, giocando separatamente con le rispettive unità nelle loro Aree di Combattimento.

10.2. I due giocatori delle Nazioni Alleate (AP) possono liberamente consultarsi, fare programmi e mostrarsi reciprocamente le carte durante tutta la partita.

