

Il vincitore del FIW Award 2021

# WunderWaffen

di Walter Obert



GIOCO: WunderWaffen

<b>IL PROGETTO WW</b>	<b>14</b>	<b>COME SI USANO LE PEDINE</b>	<b>17</b>	<b>TRACCIATO DELLA RICERCA</b>	
Caratteristiche del gioco	14	<b>ALLEATE</b>	<b>17</b>	<b>TEDESCA</b>	<b>21</b>
Materiale	14	Come usare i retri delle pedine alleate	18	Le carte Ricerca	22
<b>LE PEDINE</b>	<b>14</b>	<b>COME SI USANO LE PEDINE</b>	<b>18</b>	<b>FINE PRIMA PARTE</b>	<b>22</b>
<b>PREPARAZIONE</b>	<b>15</b>	<b>TEDESCHE</b>	<b>18</b>	Preparazione seconda parte	22
Schieramenti	15	Come usare i retri delle pedine tedesche	19	Berlino	22
<b>TURNO DI GIOCO</b>	<b>15</b>	<b>ESEMPI</b>	<b>19</b>	Pedina Politica tedesca "Berlin"	23
Esempio di un turno di gioco	15	<b>SOLUZIONE POLITICA</b>	<b>20</b>	<b>FINE DEL GIOCO</b>	<b>23</b>
<b>I TERRITORI</b>	<b>16</b>	<b>TRACCIATO STRATEGICO</b>	<b>20</b>	Punteggio finale	23
Conquistare uno Spazio	16	<b>TRACCIATO DEL MORALE</b>	<b>20</b>	Punteggio per Berlino	23
Conquistare un Territorio	16	<b>TRACCIATO DELLA</b>		Giocare con due fazioni	24
Esempio	16	<b>POLITICA</b>	<b>21</b>	Punteggio alternativo	24
Punti per un Territorio	17	<b>TRACCIATO CONFERENZA</b>	<b>21</b>	<b>CONSIGLI</b>	<b>24</b>
I bonus	17	Casella Leader	21	Consigli per gli alleati	24
Le Fortezze (Festungen)	17	<b>AREE RISERVA E SCARTO</b>	<b>21</b>	Consigli per il tedesco	24
				<b>CREDITI</b>	<b>24</b>

## IL PROGETTO WW

La sfida nel progettare questo gioco consisteva nel voler rievocare, attraverso meccaniche non proprie dei wargames tradizionali, due aspetti dell'ultimo periodo della Seconda guerra mondiale che hanno significativamente caratterizzato il mondo odierno:

- ➔ il travagliato rapporto di collaborazione e rivalità tra gli alleati durante la fase finale della guerra e
- ➔ la possibilità che i tedeschi sviluppassero appieno il potenziale delle loro nuove super armi, alle quali è stato dedicato il titolo. Quelle citate nel gioco hanno tutte una verificata base storica, mentre sono state volutamente lasciate fuori dal progetto quelle più fantasiose.

Tradotto in termini di gioco: i giocatori alleati dovranno bilanciare bene l'urgenza di avanzare verso Berlino con la necessità di moderare la ricerca scientifica dei tedeschi, aiutandosi a vicenda.

Il giocatore tedesco dovrà correre sul tracciato della ricerca, cercando al tempo stesso di opporre una disperata resistenza all'avanzata alleata, approfittando dei punti deboli e delle incomprensioni tra gli alleati allo scopo di ritardare il più possibile l'inevitabile disfatta.

Anche i tedeschi potranno vincere, pur perdendo Berlino, grazie ad un sistema di punteggio che premia i risultati delle forze in campo.

Dovendo tracciare un confine tra gioco e simulazione, WW propende

certamente verso il primo: niente dadi, tabelle, esagoni e stack.

Il mio augurio è che gli amanti del wargame classico potrebbero giocare a WW tenendo presente che l'obiettivo del gioco è quello di riprodurre il clima di forzata cooperazione che univa gli alleati al comune obiettivo di sconfiggere il Terzo Reich. Gli appassionati di giochi strategici potrebbero cogliere l'opportunità di rivivere una situazione storica per mezzo di meccaniche a loro consone.

### Caratteristiche del gioco

Gioco strategico per 2, 3 o 4 giocatori

**Durata:** 60-90 minuti

**Età:** a partire dai 10 anni

### Materiale

- ➔ Un tabellone formato A2
- ➔ 112 pedine fronte-retro così suddivise:
  - 18 x 4 giocatori: tedesco, americano, inglese e russo
  - 4 pedine segnapunti
  - 4 pedine Morale
  - 4 pedine Politica
  - 3 pedine Strategia
  - 1 pedina Ricerca
  - 24 pedine Carta Ricerca
- ➔ Una tabella dove vengono spiegate le pedine Carta Ricerca

## LE PEDINE

Nel gioco vengono genericamente definiti "alleati" i giocatori americano, inglese e russo, mentre "fazione" definisce ognuna delle quattro forze in campo. Il cuore del sistema sono le 18 pedine che ogni fazione utilizzerà per effettuare le proprie mosse. Ad

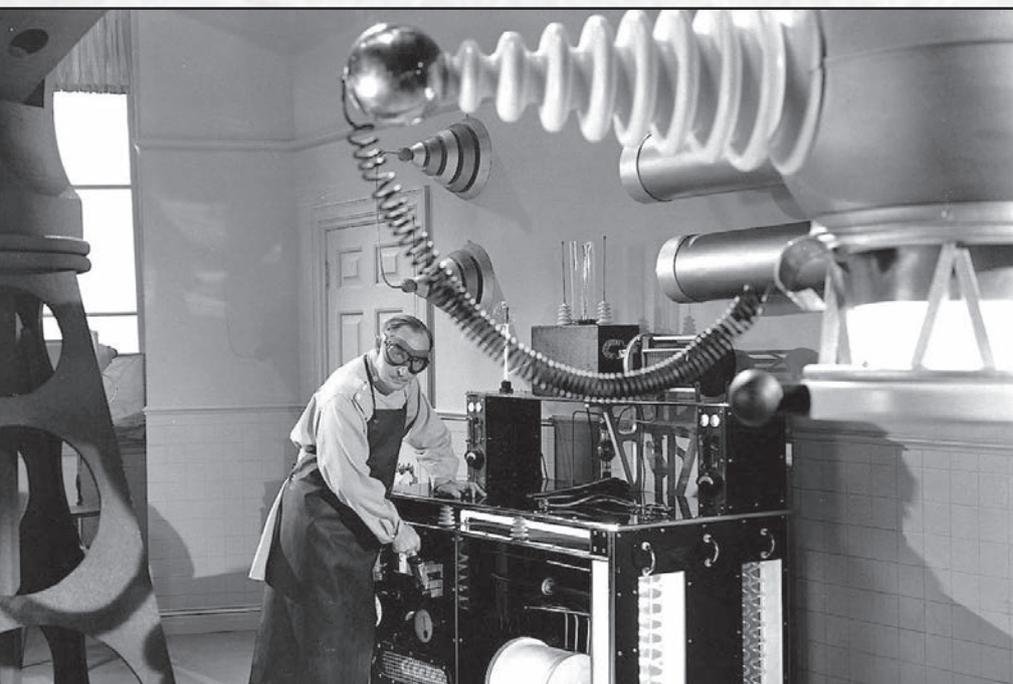
ogni turno i giocatori ne sceglieranno soltanto tre da giocare.

Ogni pedina ha un lato colorato che rappresenta l'azione della propria fazione, e un retro bianco che invece rappresenta l'azione per un'altra fazione. Una di queste tre pedine andrà sempre giocata girandola su retro, destinando l'azione raffigurata a favore di un altro giocatore (alleato o avversario). Una volta giocate le tre pedine, se ne sceglieranno altre tre (senza guardarne il retro) e si passerà il turno al giocatore a sinistra.

Nella seconda parte del gioco, le pedine passeranno da 18 a 12, obbligando i giocatori a pianificare le loro mosse tramite una ulteriore, drammatica selezione.



Ogni retro ha un angolo colorato con il simbolo della fazione originale.



## PREPARAZIONE

Vengono predisposti alcuni tracciati con le pedine delle fazioni nelle posizioni indicate:

- ➔ mettere le quattro pedine Segnapunti sulla casella 0 del tracciato segnapunti
- ➔ i giocatori alleati piazzano i loro segnalini Strategia sul proprio simbolo Strategia
- ➔ mettere la pedina tedesca Ricerca sulla casella vuota del relativo tracciato
- ➔ i segnalini Morale vanno impilati in ordine casuale sul tracciato del Morale
- ➔ i segnalini Politica vanno posti in ordine opposto a quello del tracciato del Morale sul tracciato della Politica
- ➔ ogni giocatore, partendo dal russo e proseguendo in senso orario, dispone il suo set di 18 pedine di fronte a sé, fuori dal tabellone, con il lato fazione colorato in vista; ne sceglie tre **SENZA ESAMINARNE IL RETRO** e le dispone sugli spazi della sua area di partenza.

- ➔ il giocatore tedesco mette in due contenitori i due gruppi (di colore diverso) di pedine Carta Ricerca, pesca 4 pedine da ogni contenitore, le dispone vicino al tabellone e sceglie se acquisire una Carta Ricerca da 2 o due da 1 (se disponibili). Quindi riporta a 4 il totale delle pedine Carta Ricerca dei due gruppi.

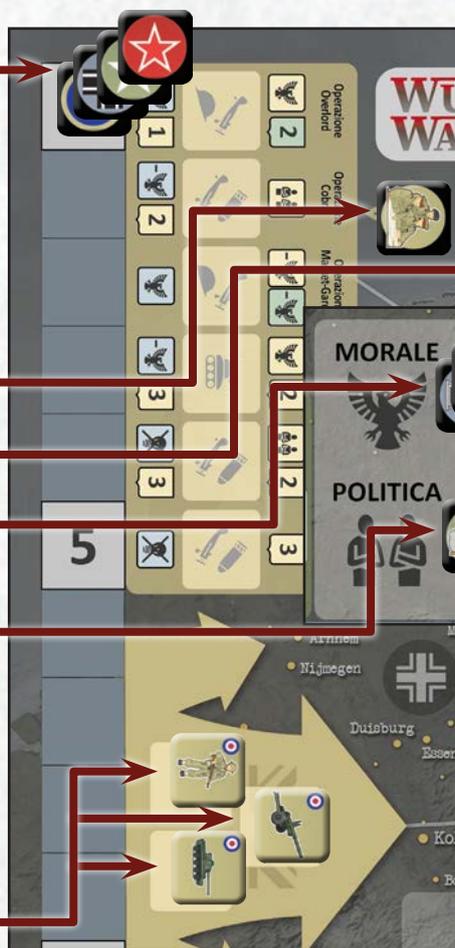
## Schieramenti

I giocatori decidono o sorteggiano con quale fazione vogliono giocare.

- ➔ **In due:** Giocatore A = inglese e russo, Giocatore B = americano e tedesco.
- ➔ **In tre:** Giocatore A = inglese, Giocatore B americano e tedesco e Giocatore C russo.
- ➔ **In quattro:** ogni giocatore giocherà per una fazione. Il gioco è pronto.

## TURNO DI GIOCO

Il primo a giocare è il russo, seguito dall'americano, dall'inglese e dal tedesco. Quando tutti avranno eseguito la loro azione, il turno sarà completato e si riprenderà dal russo per l'azione successiva, fino a quando tutti i giocatori non avranno utilizzato le pedine a loro disposizione. Ad ogni turno i giocatori utilizzeranno le tre



12 pedine scegliendole tra quelle nell'area di Scarto ed eventualmente dal tracciato della Conferenza, e si ripartirà per gli ultimi quattro turni di gioco. Se un giocatore non riesce a recuperare 12 pedine giocherà con quelle rimanenti.

## Esempio di un turno di gioco

Giocatore russo:



Giocatore americano:



Giocatore inglese:



Giocatore tedesco:



Area di Scarto della fazione americana:



pedine poste sugli spazi della loro area di partenza.

**In ogni suo turno il giocatore deve:**

- ➔ esaminare i due lati delle tre pedine a disposizione per quel turno, valutandone l'utilizzo
- ➔ utilizzare due pedine a proprio favore
- ➔ utilizzare una pedina voltata dal lato bianco a favore di un altro giocatore.

Le tre azioni possono essere giocate nell'ordine desiderato, e gli eventuali risultati ottenuti da ogni utilizzo verranno applicati immediatamente, prima di procedere con la pedina seguente.

Le pedine scartate o quelle utilizzate ma non deposte sulla mappa vengono messe nell'area **SCARTO del loro proprietario** in attesa di essere riutilizzate nella seconda parte.

Finito il turno si scelgono nuovamente altre 3 pedine (sempre senza guardarne il retro), si posano sulla propria area di partenza.

Dopo 6 turni completi, quando anche il giocatore tedesco avrà finito le sue pedine, si calcoleranno i punteggi (vedi oltre). Ogni giocatore dovrà recuperare

## I TERRITORI

Questa parte di Europa è stata suddivisa in 23 aree chiamate Territori. Ogni Territorio ha tre SPAZI che devono essere interamente occupati dalle pedine per poter essere conquistati.

Ad esempio il Territorio di Bialystok ha:

- Una o più città (indicate da una stella),
- una casella centrale che ne stabilisce l'appartenenza,
- tre Spazi da occupare con le pedine,
- uno o più bonus che quel Territorio fornisce quando viene conquistato.

All'inizio del gioco, tutti i Territori appartengono al giocatore tedesco: in qualunque momento del gioco, fino a quando un Territorio mostra il simbolo tedesco appartiene al giocatore tedesco.

Gli alleati possono occupare gli Spazi di un Territorio solo se questo è confinante alla propria

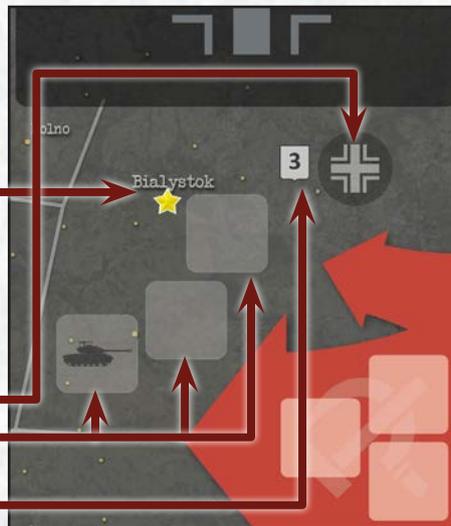


area di partenza o ad un altro Territorio già in proprio possesso. Gli Spazi possono essere vuoti, avere il simbolo di una pedina o essere già occupati. Se sono senza simbolo, si può piazzare su di essi qualunque tipo di pedina. Le pedine giocabili sono, in ordine di potenza decrescente:



**Simbolo Fazione > Artiglieria > Aereo > Carro Armato > Soldato.**

Se invece lo Spazio mostra un simbolo, deve obbligatoriamente essere giocata una pedina del tipo riportato o superiore.



Ad esempio sulla casella sinistra dovrà essere giocata una pedina Carro Armato, oppure Aereo, Artiglieria o Simbolo Fazione. Una volta occupati dalle pedine, i simboli pedina presenti sugli Spazi sono invisibili e pertanto vanno ignorati.

### Conquistare uno Spazio

Se uno spazio è occupato da una pedina avversaria (tedesca per gli alleati, alleata per il tedesco) la pedina da giocare deve essere di forza superiore, secondo la scala riportata sopra. La pedina giocata prenderà il posto di quella eliminata, che verrà posta nell'area di scarto del suo proprietario. Anche in questo caso non si considera l'eventuale presenza del simbolo pedina stampato sulla casella.

### Conquistare un Territorio

Quando tutti e tre gli Spazi di un Territorio sono occupati si procede immediatamente a stabilire chi ne ha la proprietà. Questo può accadere anche a seguito della mossa di un giocatore a favore di un altro giocatore (alleato o avversario). Se tutte le pedine sono del medesimo giocatore, quel

Territorio appartiene ad esso. Ogni giocatore sposta tutte le sue pedine nella propria area di SCARTO, tranne una che va a coprire il Simbolo tedesco del Territorio. In questo modo sarà facile identificare l'appartenenza del Territorio nei turni successivi.

Anche il giocatore tedesco può occupare un proprio Territorio, con le stesse modalità e punteggi degli alleati (vedi oltre: Le Fortezze)

Quando invece le pedine sono di giocatori differenti, si procede ad una valutazione delle forze in campo. Chi ha la maggioranza delle pedine è il vincitore. Se due pedine sono di due alleati diversi e una tedesca (o alleata ma neutrale), vince la più forte tra le alleate. Quando le due pedine alleate sono dello stesso tipo, chi ha il valore di Politica più alto in quel momento vince il Territorio. Se i segnalini Politica sono sulla stessa posizione si considera vincente la pedina superiore.

*IMPORTANTE: una volta occupato da un alleato, il Territorio non può più essere riconquistato dal tedesco.*

### Esempio



*Il giocatore russo vuole conquistare il Territorio di Bialystok, i cui spazi sono già stati occupati da due Carri Armati tedeschi. Piazza una pedina Aereo ed elimina il Carro Armato tedesco poi*



colloca la pedina soldato nello spazio di sinistra, occupando così tutti gli spazi: il Territorio di Bialystock ora è del giocatore russo per il resto della partita.

**NOTA:** Se avesse giocato per prima la pedina soldato il Territorio sarebbe stato immediatamente conquistato dal tedesco, vincitore per maggioranza.



Il giocatore russo sposta la sua pedina soldato sul simbolo del Territorio di Bialystock e depone la pedina Aereo nella sua area di scarto. Anche il giocatore tedesco ripone le sue due pedine Carro Armato nei suoi Scarti. Il russo prende i 3 Punti Vittoria più gli eventuali punti segnati dalla posizione del suo segnalino sul tracciato della Politica o del Morale, a suo piacimento. Il Territorio di Bialystock è del giocatore russo per il resto della partita, e non può più essere riconquistato dal tedesco.

### Punti per un Territorio

Quando un giocatore conquista un Territorio si effettua immediatamente il controllo dei punti ottenuti. Per prima cosa si applicano gli effetti degli eventuali Bonus presenti (es: +1 Punto Morale, ecc.) e successivamente si sommano gli eventuali PV del Territorio con quelli derivanti dalla posizione del suo segnalino sul tracciato del Morale o della Politica (a scelta del giocatore). Conviene sempre applicare prima gli avanzamenti, in modo da poter ricavare più punti.

Alcune delle Carte Ricerca del giocatore tedesco potrebbero dare punti aggiuntivi. Un Territorio conquistato dagli alleati si riconosce perché il simbolo tedesco del Territorio è coperto da una pedina alleata. Se a occupare il Territorio è il giocatore tedesco, la sua pedina sul simbolo Territorio lo identificherà come Fortezza.



### I bonus

I bonus ottenibili dai Territori per il giocatore che li occupa:



Morale



Punti Vittoria (PV)



Politica



Avanzamento sul tracciato Strategico



Ricerca: avanzamento Ricerca per i tedeschi, riduzione Ricerca per gli alleati

### Le Fortezze (Festungen)

Durante la ritirata verso Berlino, le forze dell'Asse idearono un sistema di difesa fortificando le città, che vennero definite Festungen (fortezze).

Solo il giocatore tedesco può erigere una Fortezza.

Anche il giocatore tedesco può occupare gli spazi di un Territorio non ancora assegnato agli alleati, con le stesse regole degli alleati (unica differenza: se nel Territorio è presente un bonus è Ricerca, si ottiene un avanzamento della pedina Ricerca per il tedesco e un arretramento per gli alleati).

La pedina tedesca che va ad occupare il simbolo centrale diventa una Fortezza: questa pedina non va considerata come attiva nel controllo degli Spazi, è semplicemente un modo per identificare la Fortezza.

Un Territorio contenente una Fortezza tedesca può essere conquistato

definitivamente dagli alleati occupandone tutti gli Spazi (valgono le stesse regole del capitolo "Conquistare un Territorio").

Una volta vinto il Territorio, l'alleato vincitore scarta la pedina tedesca e piazza una delle sue sul simbolo del Territorio.



Il tedesco conquista il Territorio di Koszalin e sposta un suo soldato sul simbolo, creando una Fortezza.

Ottiene un avanzamento in Politica più gli eventuali PV ottenuti dalla posizione della sua pedina Morale o Politica sui relativi tracciati.

### COME SI USANO LE PEDINE ALLEATE

Le pedine si possono usare in modi differenti, a seconda del tipo di impiego. Si possono giocare solo su Spazi di Territori adiacenti a Territori propri.

#### Soldato



➔ Elimina le pedine Simbolo Fazione tedesche presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.

### Carro Armato



- Elimina le pedine Soldato tedesche presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.

### Aereo



- Elimina le pedine Soldato e Aereo tedesche presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.
- Si scarta per avanzare sul tracciato Strategico.
- Si scarta per ridurre di una posizione la pedina della ricerca tedesca.

### Artiglieria



- Elimina le pedine Soldato, Carro Armato e Aereo tedesche presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.
- Si scarta per avanzare sul tracciato Strategico.

### Morale



- Si scarta per avanzare di una posizione sul tracciato del Morale.

### Politica



- Si piazza sul tracciato "Conferenza"
- Si piazza sulla zona "Leader"
- Si piazza sugli spazi di Berlino
- Si piazza su Territori occupati dagli alleati per poter accedere ad altri Territori
- Si scarta per eliminare una pedina di alleati da uno Spazio (vedi cap. "Soluzione Politica").

### Simbolo Fazione



- Sostituisce qualsiasi altra pedina. Sugli Spazi elimina tutte le altre pedine tranne quelle Soldato.

### Come usare i retri delle pedine alleate

Ad ogni turno il giocatore alleato deve giocare una delle sue tre pedine a favore di un alleato, o del tedesco. Per distinguerli dalle facciate, i retri delle pedine sono bianchi e riportano gli stessi simboli nel colore delle varie fazioni. Inoltre hanno un angolo colorato nel colore del loro possessore.

### Retro - Pedine Tedesche



- Vengono utilizzate dal giocatore alleato con le stesse regole del giocatore tedesco. Ad esempio, con un Aereo tedesco un alleato può eliminare una unità alleata inferiore di un altro alleato e occupare lo spazio liberato. Come utilizzare le pedine e gli eventuali effetti derivanti è SEMPRE deciso dall'alleato di turno.

### Retro - Pedine Alleate



- Queste altre pedine vengono giocate dal giocatore alleato, con le solite regole. Anche in questo caso, è il giocatore che le utilizza a decidere quali eventuali effetti derivanti scegliere (ad es. nel caso di avanzamento sul tracciato Strategico sarà chi ha giocato la pedina a decidere quali bonus applicare).

### COME SI USANO LE PEDINE TEDESCHE

Alcune pedine sono identiche a quelle alleate, altre sono proprie dei tedeschi. Il giocatore tedesco le può giocare in qualunque Spazio di Territori in suo possesso, applicando le stesse regole degli Alleati.

*Ricorda: si considerano tedeschi tutti i Territori che mostrano.*



### Soldato



- Elimina le pedine Simbolo Fazione alleate presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.

### Carro Armato



- Elimina le pedine Soldato alleate presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.

### Aereo



- Elimina le pedine Soldato e Carro Armato presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.
- Si scarta durante il turno dell'alleato per annullare la scelta di ridurre di una posizione la pedina della Ricerca Tedesca.
- Con questa azione fuori turno, il tedesco non giocherà più la sua prossima pedina per sé ma solo quella di scarto e quella in favore di un alleato.

### Artiglieria



- Elimina le pedine Soldato, Carro Armato e Aereo presenti sugli spazi dei Territori, occupando il loro posto.

## Morale



Si scarta per avanzare di due posizioni sul tracciato Morale (eventuali bonus si prendono solo nella casella di arrivo).

## Politica



Si piazza solo sugli spazi di Berlino (vedi oltre).  
Non può essere eliminata.

## Simbolo Fazione



Elimina le pedine Soldato, Carro Armato, Aereo e Artiglieria, occupando il loro posto.  
Sostituisce qualsiasi altra pedina tedesca (eccetto quelle doppie Morale e Ricerca).

## Ricerca



Si scarta per avanzare di una posizione sul tracciato della Ricerca.



Si scarta per avanzare di due posizioni sul tracciato della Ricerca (eventuali bonus si prendono solo nella casella di arrivo).

## Come usare i retri delle pedine tedesche

Ad ogni turno il giocatore tedesco deve giocare una delle sue tre pedine a favore di un alleato. Per distinguerli dalle facciate, i retri sono tutti bianchi e riportano gli stessi simboli nel colore delle varie fazioni. Inoltre hanno un angolo colorato nel colore della fazione tedesca. Sarà il giocatore tedesco a decidere quali saranno gli eventuali effetti derivanti, come se fossero state giocate da un alleato.

### Pedine Soldato Alleate



Vengono giocate dal giocatore tedesco con le stesse regole utilizzate dal giocatore americano, inglese e russo.

### Pedine Simbolo Fazione Alleate



Usate dal giocatore tedesco al posto di qualunque pedina di quella fazione.

### Pedine Aereo e Artiglieria



Vengono giocate dal giocatore tedesco a favore di una fazione alleata a sua scelta. Possono anche essere impiegate per avanzare sul tracciato Strategico.



### Pedine Morale Alleate



Si scartano per alzare il valore di Morale di una fazione alleata, a scelta del giocatore tedesco.

### Pedine Strategia Alleate



Si scartano per avanzare di uno step la pedina Strategia di una fazione alleata.

### Pedine Carro Armato



Vengono giocate dal giocatore tedesco a favore di una fazione alleata a sua scelta.

## ESEMPI

Alcuni esempi di risoluzione per il possesso di un Territorio:



Il giocatore tedesco si aggiudica il Territorio



Il giocatore americano si aggiudica il Territorio

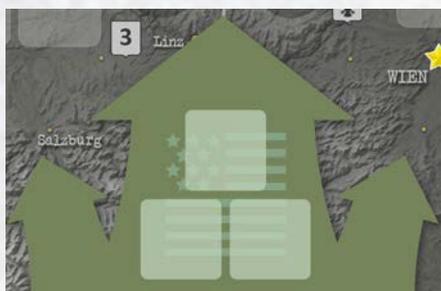


Il giocatore inglese si aggiudica il Territorio



Il giocatore americano si aggiudica il Territorio





Le aree di partenza dei giocatori non possono MAI essere occupate da pedine avversarie

### SOLUZIONE POLITICA

Un alleato può scartare una pedina Politica per rimuovere una qualunque pedina alleata da uno Spazio su un Territorio non ancora conquistato. La Pedina andrà negli Scarti dell'Alleato. L'alleato così rimosso ottiene 2 PV di risarcimento dall'alleato. Lo spazio liberato può quindi essere occupato da un'altra pedina.

La pedina **Politica** può anche essere piazzata su un Territorio di proprietà di un altro alleato, fuori dagli Spazi. In questo modo il suo giocatore acquisisce il diritto di poter piazzare le proprie pedine negli spazi dei Territori confinanti ad esso, come se il Territorio fosse suo.

Il Territorio in cui si gioca la pedina deve essere confinante con un Territorio posseduto dal giocatore.

### TRACCIATO STRATEGICO

Abbinare a queste caselle ci sono importanti eventi e operazioni militari avvenute in quel periodo, che influenzarono il seguito della guerra. Invece di giocare sugli Spazi dei Territori, gli alleati possono avanzare sui tracciati Strategici.

Per farlo, si scarta una pedina tra quelle indicate sulla prima casella libera del tracciato Strategico oppure un Simbolo Fazione e si avanza il segnalino Strategia alla posizione successiva.

Il segnalino Strategia può essere mosso anche grazie alla giocata del retro di una pedina avversaria.

Ad ogni avanzamento il giocatore che ha avanzato il segnalino deciderà quale dei due bonus prendere: quello in alto o quello in basso. Inoltre deciderà come applicare gli eventuali bonus ottenuti.



In questo esempio, l'inglese scarta una pedina Artiglieria e avanza il suo segnalino Strategia di una posizione. Sceglie quindi se avanzare di una posizione sul tracciato



In questo esempio il giocatore americano in basso a destra non può più muovere nei Territori di Lodz, Warsaw e Bialystock, perché occupati dal giocatore russo. Gioca una pedina Politica nel Territorio di Warsaw che gli permette di occupare gli spazi dei Territori liberi adiacenti di Poznan e Danzig.

della Politica e prendere 2 PV o ridurre la Ricerca tedesca di una posizione e prendere 3 PV.

La simbologia dei bonus è principalmente la stessa utilizzata sui Territori, e talvolta coinvolgono gli altri giocatori (principalmente il tedesco). Il segnalino Strategia avanza sul tracciato Strategico fino a quando il tracciato non viene completato.

A quel punto, ogni avanzamento ottenuto su quel tracciato otterrà sempre il risultato dell'ultima casella.

### TRACCIATO DEL MORALE

Ogni azione fatta o subita ha delle ripercussioni sul morale dei soldati, in grado di gettarli nella disperazione più profonda ma anche rendendoli in grado di compiere sforzi inaspettati. Mantenere alto il Morale un elemento da tenere sempre a mente giocando a WW.



Su questo tracciato si può avanzare scartando pedine Morale o Simboli di fazione, oltre che per gli effetti indotti da altre azioni: ogni volta che un giocatore ottiene un avanzamento o un arretramento, bisogna aggiornarne la posizione della sua pedina Morale.

Se durante il gioco una pedina Morale dovesse essere mossa fuori dai limiti del tracciato, essa resterà ferma: si avvanzeranno o si arretreranno le pedine avversarie di una posizione, in modo da mantenere la corretta differenza relativa di punti tra le stesse.

**NOTA: Non si ottengono PV avanzando la pedina Morale ma solo quando si conquista un Territorio.** Quando raggiunge la terza casella, il giocatore tedesco ha un avanzamento sul tracciato della Ricerca (non lo ottiene quando arretra). Come detto sopra, non è mai possibile andare oltre i limiti del tracciato, ma, fin quando questo sia possibile, si devono spostare le pedine avversarie in modo da mantenere la corretta differenza di punti tra di esse.

## TRACCIATO DELLA POLITICA

Le azioni militari contano, ma dove non arrivano le armi arriva la politica.



Il funzionamento del tracciato della Politica è analogo a quello del tracciato del Morale. Anche su questo tracciato si può avanzare scartando pedine Politica o Simbolo di fazione, oltre che per gli effetti dovuti ad altre azioni.

**NOTA: Non si ottengono PV avanzando la pedina Morale ma solo quando si conquista un Territorio.**

## TRACCIATO CONFERENZA

Dove gli alleati si incontrano per decidere il destino del mondo.

Chi indice una Conferenza piazza una pedina Politica o Simbolo di fazione sulla prima casella a sinistra e ottiene subito 3 PV. Al loro turno gli altri alleati possono decidere di unirsi, giocando a loro volta una pedina Politica o Simbolo di Fazione e prendere i PV relativi, oppure giocare altre mosse. Fin quando le tre posizioni non saranno completate, i giocatori presenti alla conferenza prenderanno i PV relativi all'inizio del loro turno. Ogni fazione può giocare una sola pedina. Finita la prima parte della partita, le pedine verranno spostate negli Scarti dei giocatori.



### Casella Leader

Ogni Conferenza può concludersi con un leader vincitore.

Un alleato può occupare la casella con una pedina Politica o Simbolo di Fazione solo se le tre caselle Conferenza sono state occupate, ottenendo 2 PV e un +1 sul tracciato della Politica. Finita la prima parte, l'eventuale pedina

presente sulla casella Leader verrà spostata tra gli Scarti del suo giocatore.

## AREE RISERVA E SCARTO

Arrivano i rinforzi!

Gli alleati hanno una ulteriore mossa alternativa: possono accantonare una delle due pedine disponibili nel loro turno piazzandola in uno dei due spazi della loro Riserva (da non confondere con gli Scarti!) Se lo fanno, una pedina deve essere un Soldato, mentre l'altra pedina è a scelta del giocatore.



Durante il loro turno, i giocatori potranno utilizzare una o entrambe queste pedine per fare una terza (o quarta) azione di gioco, ottenendo risultati che sarebbero impossibili in un turno normale.

In questo modo è possibile arrivare a giocare fino a quattro pedine in un solo turno.

Una volta utilizzate le pedine nella Riserva è possibile tornare a inserirne altre, sempre sacrificando le mosse sul tabellone.

## TRACCIATO DELLA RICERCA TEDESCA

A Peenemunde venivano progettate le super armi tedesche in grado di ribaltare il destino della guerra.

Utilizzando una pedina Ricerca, il giocatore tedesco può avanzare di una posizione sul tracciato della Ricerca (questa azione può avvenire anche per effetto delle mosse degli alleati). Al primo step guadagnerà un PV, al secondo un avanzamento del Morale. Dal terzo step inizierà a guadagnare Punti Ricerca. Durante il proprio turno, il giocatore tedesco può acquisire **UNA** Carta Ricerca tra le 8 pedine Carta Ricerca disponibili, scartando tutti i PR disponibili (eventuali resti non vengono conteggiati).

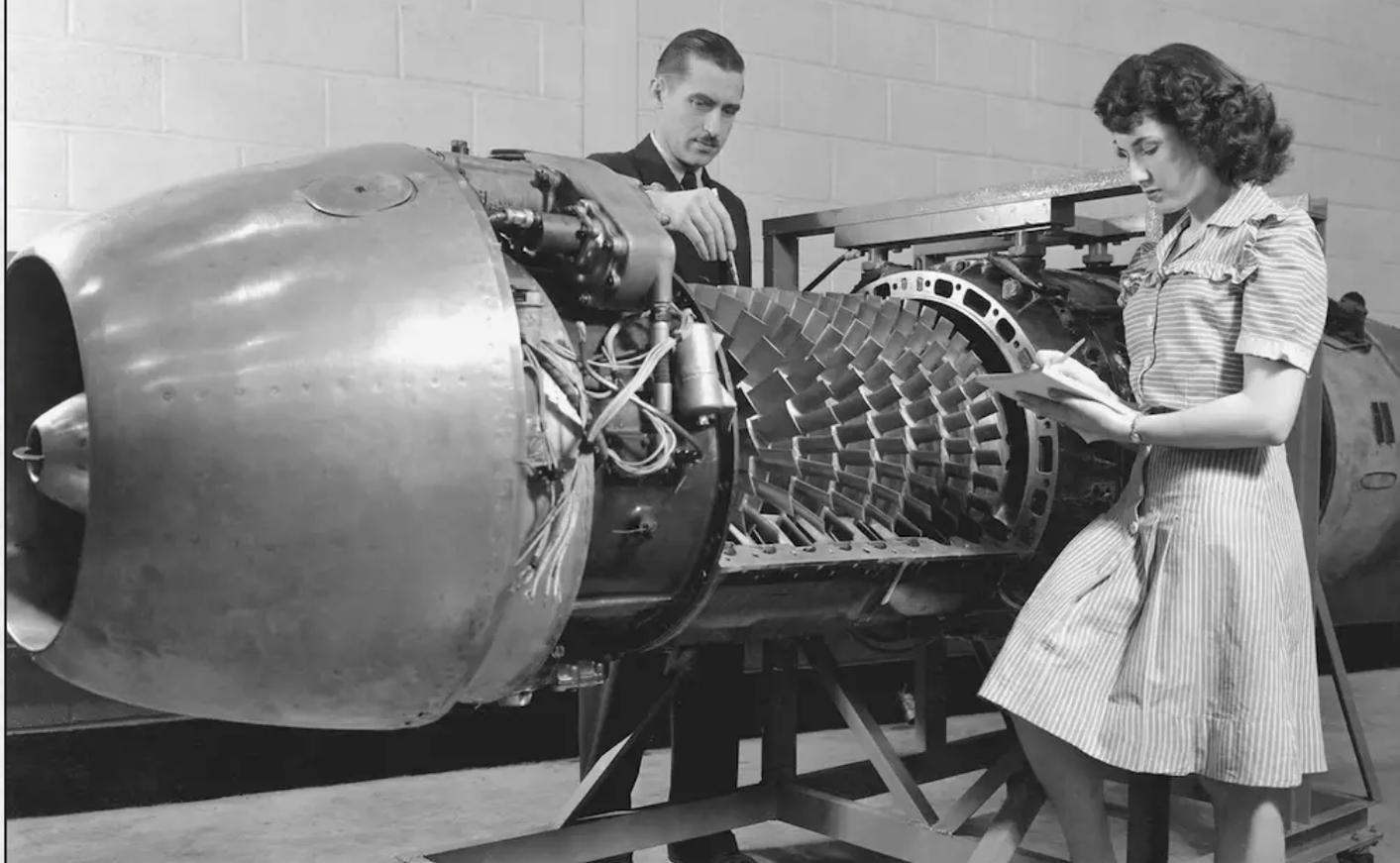


Gli effetti della carta acquisita diventano subito attivi.

I bonus 1 PV e +1 Morale vengono ottenuti solo quando il segnalino Ricerca sale, quello -1 Morale solo quando il segnalino scende.

*Gli alleati dovrebbero fare molta attenzione nel considerare gli effetti delle carte Ricerca. Difficilmente un tedesco che accumula almeno quattro carte Ricerca perderà la partita.*





### Le carte Ricerca

Le carte sono divise indicate nella Tabella Carte Ricerca e divise in due gruppi di dodici carte l'uno. Ogni carta Ricerca ha una pedina corrispondente. Il primo gruppo raccoglie carte di valore 1 e 2, mentre nel secondo ci sono carte di valore 2 e 3.

Solo 4 per tipo sono disponibili ad inizio partita. Ogni carta ha un punteggio in alto a destra che indica il livello di ricerca che deve essere raggiunto per poter essere acquisita dal giocatore tedesco.

Sul lato sinistro sono riportate le condizioni di gioco che la carta introduce una volta attivata. In basso

a sinistra ci sono gli eventuali bonus ad essa collegati, e che vanno applicati subito dopo l'acquisizione.

In qualsiasi momento della partita (anche durante un turno alleato) il giocatore tedesco può ottenere PR, grazie alle azioni degli alleati.

Togliete la pedina della carta acquisita e sostituirla con un'altra pedina carta Ricerca dello stesso tipo pescata a caso dal contenitore. il segnalino Ricerca verrà resettato, arretrandolo sulla posizione di partenza

(contrassegnata da un quadratino nero). Se durante il gioco il valore di Ricerca tornerà a salire sarà possibile acquisire altre carte.

Ogni punteggio verrà immediatamente assegnato aggiornando la posizione dei segnalini punteggio sul tracciato segnapunti che gira attorno alla mappa di gioco.

### Preparazione seconda parte

Le pedine dei tracciati Conferenza e Leader, e quelle negli Scarti vengono radunate. Ogni giocatore sceglie 12 pedine e le mette davanti a sé con il lato fazione visibile, come nel primo turno. Se ha più di 12 pedine, scarta l'eccedenza. Se ne ha di meno, giocherà con quelle rimaste:

Finché potrà, durante tutta la partita il giocatore dovrà **SEMPRE** giocare tre pedine:

- ➔ se resterà con due pedine, ne giocherà una per sé e una per un altro giocatore.
- ➔ se resterà con una sola pedina, la giocherà per sé.
- ➔ se un giocatore resterà senza pedine salterà il suo turno finché la partita non abbia termine.

*Il giocatore inglese inizierà per primo, come nella prima parte. Il gioco terminerà alla quarta mossa dell'ultimo giocatore.*

### Berlino

*L'obiettivo finale della guerra è conquistare Berlino, e bisogna farlo il più in fretta possibile.*

### JET AVANZATI

Se hai un Aereo disponibile fra le tue truppe, gli alleati non possono...



1

### DIFESA ORGANIZZATA

Ogni volta che erigi una Fortezza ottieni 3VP aggiuntivi.



3

4VP + 

### FINE PRIMA PARTE

Dopo 6 turni di gioco, tutti i giocatori hanno esaurito la scorta delle loro pedine con l'ultima mossa del giocatore tedesco. A questo punto si procede ad un primo conteggio:

- ➔ ogni giocatore prende un PV per ogni Territorio in suo possesso
- ➔ il giocatore che controlla il maggior numero di città prende 5 PV (in caso di pareggio, 3 PV a testa)



Il Territorio di Berlino segue regole differenti dagli altri Territori. Per iniziare ad occupare gli spazi di Berlino bisogna che almeno 3 Territori confinanti siano posseduti dagli alleati. Per posare una pedina in Berlino l'alleato deve possedere un Territorio adiacente. Solo le pedine Soldato, Carro Armato, Simbolo di Fazione e Politica possono occupare gli spazi liberi di Berlino. Le pedine alleate occupano uno dei 5 spazi del suo Territorio, a scelta del giocatore, e ottengono immediatamente i PV e gli eventuali bonus indicati dallo spazio (non ottiene i PV dati dalla posizione delle pedine Morale e Politica come invece avviene con gli altri Territori). Le pedine Politica giocate su Berlino ottengono anche un avanzamento del segnalino sul tracciato della Politica. A Berlino nessun giocatore può giocare i retri delle pedine avversarie.

Una volta che i 5 spazi Berlino sono tutti occupati si potrà occupare solamente la quinta posizione da 3 PV: per ogni pedina giocata, l'alleato prenderà sempre e solo 3 PV.

### Pedina Politica tedesca "Berlino"



A Berlino il giocatore tedesco non può attaccare nessuna pedina alleata, né piazzare nessuna pedina propria o alleata, tranne la pedina Politica "Berlino".

Anche questa pedina ottiene i PV e i bonus relativi allo spazio occupato, e non può venire eliminata in nessun modo. Ottiene anche un avanzamento sul tracciato della Politica. Il giocatore tedesco può giocare questa pedina solo dopo che almeno una pedina alleata è entrata a Berlino.

### FINE DEL GIOCO

Quando l'ultimo giocatore avrà completato il suo quarto e ultimo turno la partita sarà terminata.

Può succedere che negli ultimi turni un giocatore non abbia la possibilità di giocare le pedine perché non esistono più spazi o azioni disponibili, né per sé, né per gli avversari. In questo caso le pedine inutilizzabili vengono semplicemente scartate. Ma se c'è

anche solo una posizione valida, le pedine DEVONO essere utilizzate. In questo caso può risultare molto utile la possibilità di utilizzare il fronte/retro delle pedine per non poter effettuare azioni particolarmente favorevoli ad un altro giocatore, come anche utilizzare le eventuali pedine della zona Riserva.

### Punteggio finale

I giocatori ripetono il conteggio fatto al termine della prima fase di gioco:

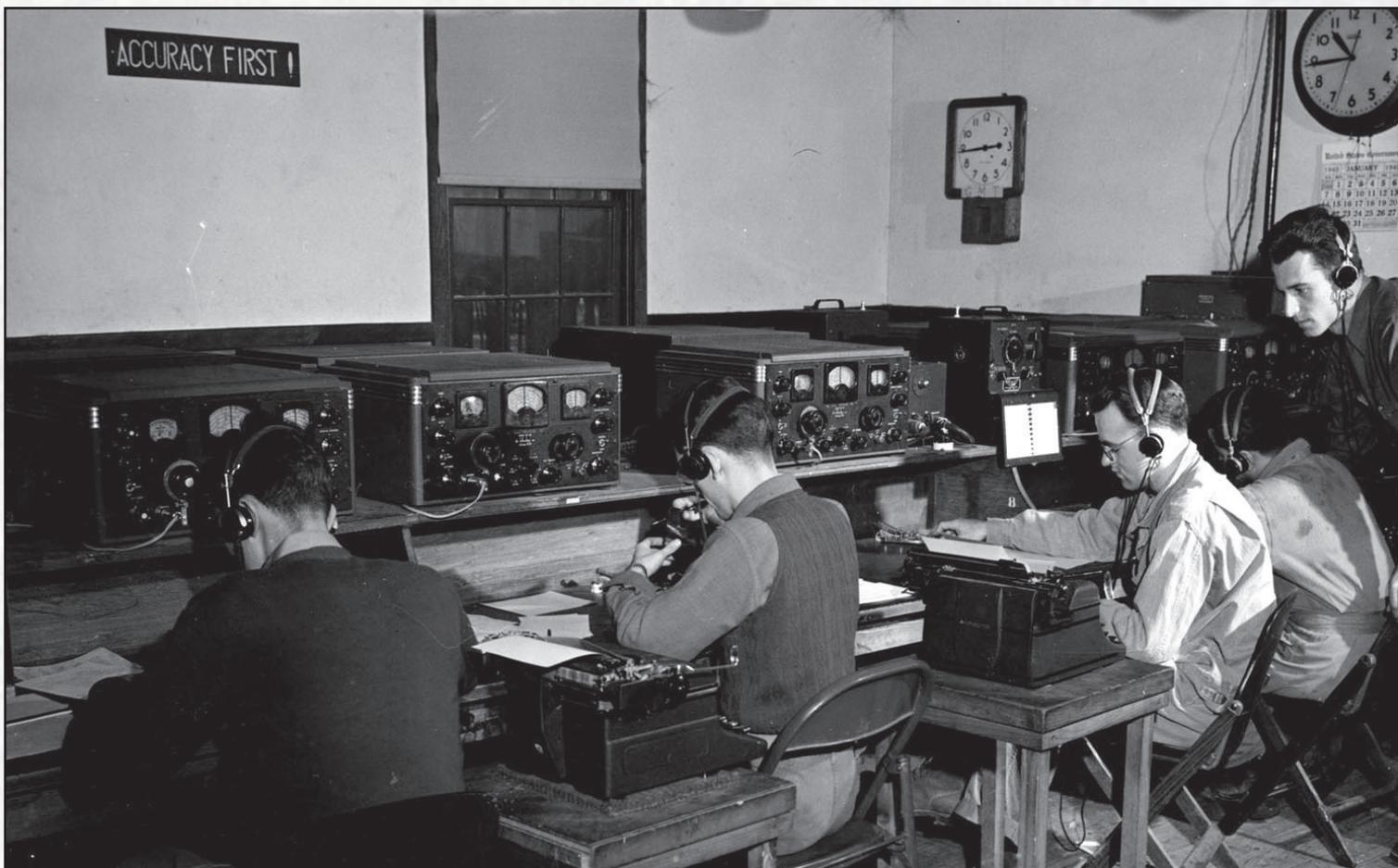
- ➔ ogni giocatore prende un PV per ogni Territorio in suo possesso
- ➔ il giocatore che controlla il maggior numero di città prende 5 PV (in caso di pareggio, 3 PV a testa)
- ➔ il giocatore in testa sul tracciato della Politica ottiene 4 PV (in caso di pareggio, 3 PV a testa)

VINCE IL GIOCATORE CHE POSSIEDE LA FAZIONE CON IL MAGGIOR PUNTEGGIO.

*NOTA: Nelle partite dove un giocatore controlla due fazioni, vincerà chi ottiene il miglior punteggio con una di esse.*

### Punteggio per Berlino

- ➔ Chi ha la maggioranza di pedine ottiene 6 PV (in caso di pareggio, 4 PV a testa)
- ➔ Ogni pedina Politica ottiene 3 PV



## **Giocare con due fazioni**

Nelle partite a due e tre giocatori capita di dover giocare con due fazioni: il giocatore terrà la posizione di entrambi le fazioni e giocherà turno dopo turno alternandosi alla guida di esse.

I giocatori **NON POSSONO GIOCARE** pedine dal retro appartenente all'altra fazione della stessa squadra. Se questo non fosse possibile, queste pedine andranno scartate.

## **Punteggio alternativo**

Nella partita a due giocatori si può considerare come vincitore il giocatore che con la sua fazione più debole superi la fazione più debole dell'avversario.

## **CONSIGLI**

### **Consigli per gli alleati**

È importante fare in modo di avere sempre le 12 pedine per la seconda parte di gioco: le pedine date in aiuto agli alleati vengono spesso usate da loro per identificare i territori e non tornano più nei propri scarti. È indispensabile frenare la ricerca del tedesco, anche a discapito dei propri obiettivi: alcune carte portano a modifiche delle regole che possono rivelarsi molto vantaggiose per lui. Conviene far salire Morale e/o Politica prima di conquistare nuovi

Territori, in modo da guadagnare più punti quando si conquistano Territori. Tra un alleato e il tedesco, aiutate sempre il primo, soprattutto se è più indietro di voi nel punteggio. Usare saggiamente le pedine Simbolo di Fazione. Cercate sempre di concordare con gli altri alleati il modo migliore di occupare i Territori. Occupare la prima casella del tracciato Conferenza può essere molto conveniente, soprattutto quando vedete che gli altri alleati non hanno pedine Politica o Simbolo di Fazione disponibili nel turno in corso. Parcheggiare pedine nelle riserve può sembrare una mossa inutile, ma presenta il grosso vantaggio di poter arrivare a giocare fino a 4 pedine a proprio favore, soprattutto nelle fasi finali. I tracciati Strategici sono sempre valide alternative alle conquiste territoriali, e salendo di valore aumentano anche i vantaggi ottenibili: se decidete di non giocare almeno 4 pedine sui tracciati concentratevi maggiormente sui Territori.

### **Consigli per il tedesco**

Per voi non sarà un problema avere le 12 pedine per la seconda parte di gioco: cercate di selezionare soprattutto simboli di fazione e ricerca, le due pedine x 2. Alla fine del primo turno avrete un cospicuo ammontare

di PV ottenuti dai Territori, cercate di mantenere la maggioranza anche delle città per incrementare il vantaggio. Considerare attentamente le carte ricerca e i loro possibili effetti sulla partita. Una volta ottenuta una carta, ricordatevi di sfruttarne al meglio le possibilità che vi offre. Cercate di giocare la pedina Ricerca x 2 nel turno in cui gli alleati non hanno aerei in gioco che vi possano far arretrare. Spendete i Punti Ricerca appena possibile, c'è il rischio che gli alleati ve li riducano. In alternativa alla ricerca, occupate i Territori da due Spazi di maggior valore, rendendo maggiormente difficoltosa la marcia degli alleati e ottenendo preziosi punti vittoria. Se dovete giocare pedine a favore degli alleati cercate di avvantaggiare quello più indietro nel punteggio. Inserire a Berlino la pedina Politica vuol dire ottenere altri punti e soprattutto toglierli agli avversari.

## **CREDITI**

**Autore:** Walter Obert

**Grafica:** Giulia Tinti

**Playtest:** Francesco Berucci, Stefano

D'Addino, Alessandro Lanzuisi,

Riccardo Rigillo, Giuseppe Tamba

Si ringraziano Sergio Schiavi per i disegni originali della mappa e Giorgio Lovera per il disegno dei counters.

