

# TRENCH CLUB

LEGGI MARZIALI



Traduzione italiana di Mirko Biagi e Michelle Giovanelli



## Il Gioco

In Trench Club vestirete i panni di un generale al comando del proprio esercito in una delle grandi battaglie della Prima Guerra Mondiale, per decidere le sorti di Germania/ Austria-Ungheria ("Imperi Centrali") o Francia/ Gran Bretagna ("Intesa"). Per poter fare ciò, dovrai inviare le tue truppe in battaglia e conquistare fortezze cruciali per la guerra.

I giocatori di Germania e Austria-Ungheria giocheranno insieme contro i giocatori di Francia e Gran Bretagna. Se giocate solamente in 2 giocatori, un giocatore comanderà la Germania o l'Austria-Ungheria e l'altro Francia o Gran Bretagna, utilizzando solo metà del tabellone. (Consiglio: utilizzare la metà della mappa con la neve con i numeri iniziali da 1 a 6)

La tua squadra vince se si verifica uno dei seguenti 3 casi:

- Tutte le unità della squadra avversaria vengono distrutte
- 9 dei 14 forti vengono occupati dalla propria squadra (5 su 7 in 2 giocatori)
- La squadra avversaria si arrende (caso più comune)

## Le Unità

Ogni giocatore ha 11 diverse unità. La maggior parte delle unità di ogni nazione hanno gli stessi valori, anche se sembrano leggermente diverse. Quando giocate per la prima volta, vi raccomandiamo di iniziare mettendo le vostre miniature sulla Scheda Unità così da imparare quale miniatura corrisponde a quale campo della Scheda.

Da notare:

- La *Fanteria* e la *Fanteria a Cavallo* sono fondamentalmente uguali, ma la *Fanteria a Cavallo* è più veloce e più costosa
- Germania e Gran Bretagna possiedono un *Cannone Campale*, mentre Austria-Ungheria e Francia un *Obice*. Queste unità differiscono solo nella gittata.
- Ogni nazione ha una differente unità specifica in basso a destra della scheda.



## Le Regole

Di seguito vengono riportate due versioni delle stesse regole:

1. **Sintesi delle regole – inizia a giocare immediatamente:** Se si sta giocando per la prima volta, sarà possibile iniziare immediatamente. Le regole sono strutturate nell'ordine del gioco stesso. Es.: leggi il primo paragrafo "Fase 1: Muovere le truppe" e poi sposti le truppe. Poi leggi il paragrafo successivo "Fase 2: Dichiarare gli Attacchi" e dichiarare i tuoi attacchi, etc. La versione breve delle regole è molto semplice ma non comprende tutte le casistiche. Se qualcosa non ti è chiaro, leggi il paragrafo appropriato del regolamento dettagliato.
2. **Regolamento dettagliato:** Tutte le regole vengono qui descritte con un maggior dettaglio. È meglio leggerlo dopo la prima partita e usarlo come riferimento. Le regole possono sembrare un po' complicate lette per la prima volta, ma vedrai che diventeranno intuitive molto rapidamente.

C'è anche un'utile riassunto delle regole in una Scheda separata.



## Sintesi delle regole: Inizia a giocare immediatamente

### Preparazione della Partita

Sedetevi al tavolo in modo che due giocatori alleati non siano seduti uno accanto all'altro e posizionate la Scheda Unità di fronte a voi. Il giocatore Austro-Ungarico (solo lui) prende 3 obbligazioni di guerra (denaro). Ogni giocatore prende le proprie 11 unità e le divide in 3 gruppi come preferisce. (La 1° volta consigliamo: Gruppo 1: Fanteria a Cavallo, Autoblindo, Aereo da Caccia; Gruppo 2: Fanteria, Carro Armato, Cannone Campale o Obice, Antiaerea; Gruppo 3: le unità rimanenti). Ogni giocatore a turno, pesca uno dei segnalini grigi a faccia in giù, lo gira e mette il suo primo gruppo sul tabellone sul numero corrispondente e intorno a esso. Si prosegue così fino a quando tutti e 4 i giocatori non hanno posizionato i rispettivi 3 gruppi sul tabellone.

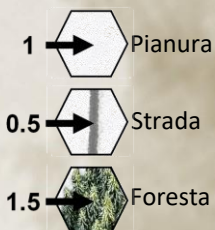


**Inizia a giocare:** Ora metti le tue unità sul tabellone.

Ora si tirano i dadi per vedere quale giocatore fa la prima mossa. Ogni turno è diviso in 4 fasi. Il primo giocatore gioca tutte e 4 le fasi, poi il secondo giocatore farà lo stesso e così via.

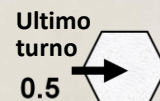
### Fase 1: Muovere le truppe

Il giocatore di turno può ora muovere tutte le proprie unità. Quanto può muoversi un'unità dipende dalla sua velocità (indicata sulla Scheda e sulle miniature) e dal terreno verso cui si sta muovendo. La pianura consuma 1 punto movimento, la strada solo 0,5 e la foresta 1,5. Gli aereomobili volano quindi ignorano le differenze di terreno, ogni spazio di movimento costa 1 punto movimento.



*Esempio: Un'Autoblindo ha una velocità di 4 e quindi potrà muoversi 4 spazi su pianura o 8 su strada oppure 2 su pianura e poi altri 4 su strada. Altri esempi sono disponibili a pagina 7.*

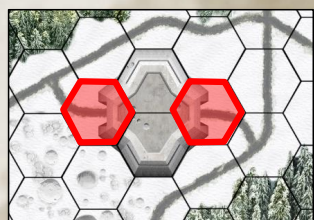
**Eccezione:** Se un'unità ha solo 0.5 Punti Movimento alla fine del suo turno, l'unità può ancora muoversi in uno spazio verso una pianura. (Spiegazione a questa eccezione: Altrimenti i convogli bloccherebbero le strade).



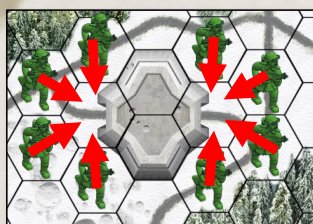
**Contatto nemico:** Le unità circondate da nemici devono ovviamente essere estremamente prudenti: Se un'unità passa nello spazio adiacente a un'unità nemica (che teoricamente può attaccarlo) due volte di seguito, terminerà il proprio movimento.



**Forti:** i soldati a piedi (Fanteria, Fanteria a cavallo, Fanteria pesante, Artiglieria Anticarro) possono catturare Forti neutrali o nemici. Per farlo, devono entrare in uno spazio d'ingresso del forte e ciò costerà loro l'intero movimento, l'unità dovrà già essere nello spazio adiacente ad esso per effettuare il movimento. Quando si conquista un forte, tutte le unità nemiche all'interno vengono immediatamente distrutte e verrà collocato un proprio segnalino bandiera su di esso. Ora è tuo finché non verrà catturato da un nemico. Ognuna delle tue unità può ora entrare nel forte al costo di 0,5 punti movimento.



*Gli ingressi del forte*

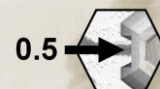


*Tutti gli spazi possibili da cui il forte può essere occupato (o da cui si può entrare se controllato)*

**Conquistare il forte:**



**Entrare nel proprio forte:**



**Trasporto Truppe:** Un Camion da Trasporto Truppe può portare fino a 4 unità dei seguenti tipi: Fanteria, Fanteria a cavallo, Fanteria pesante, Mitragliatrice, Obice/Cannone Campale, Mortaio, Artiglieria Anticarro, Big Bertha, Lancia Gas. Queste unità sono contrassegnate con il simbolo

Per prima cosa, le unità entrano nel Camion da Trasporto una dopo l'altra nel loro normale turno di movimento. Entrare in un Camion da Trasporto costa 0,5 punto movimento, indipendentemente dal terreno (pianura, foresta, etc..) in cui si trova il camion da trasporto.



Poi il Camion da Trasporto compie il suo turno di movimento. Infine, scarica tutte le unità caricate negli spazi liberi adiacenti. Le unità appena scaricate non possono muovere, ma possono attaccare.

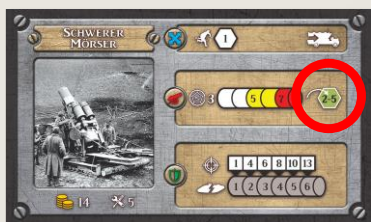


**Inizia a giocare:** il primo giocatore ora muove le sue unità.



## Fase 2: Dichiarare gli Attacchi

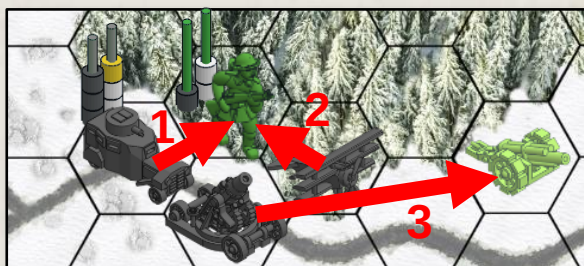
Ora dichiara chi attaccherà chi. Successivamente non sarà più possibile modificare l'ordine o i bersagli degli attacchi. Chi può attaccare chi dipende dalla gittata dell'attacco (indicato sulla Scheda Unità). (Nota: per l'Artiglieria Anticarro e il Big Bertha ci sono dei simboli  e . Se stai giocando per la prima volta ignora queste simboli per ora o guarda come usarle a pag.12)



*Esempio: Una Fanteria (Gittata 1) può attaccare solo i nemici negli spazi adiacenti (combattimento ravvicinato).*

*Un Mortaio (gittata 2-5) può attaccare solo nemici che si trovino a 2, 3, 4 o 5 spazi di distanza.*

Le unità aeree (aereo, dirigibile) possono attaccare tutte le unità, ma possono essere attaccate solo da unità Aeree, Contraeree, Fanteria Pesante e Cannoniere. (Ciò è segnalato sull'unità corrispondente nella Scheda con il simbolo nuvola ).



*Esempio: L'ordine e gli obiettivi vengono dichiarati. Prima l'Autoblindo attacca la Fanteria, poi il Caccia. Infine, il Mortaio attacca l'Obice.*



**Inizia a giocare:** il primo giocatore ora dichiara i propri attacchi.

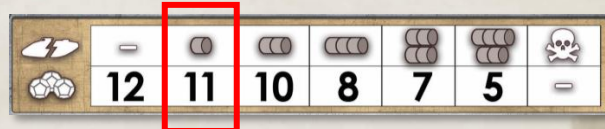
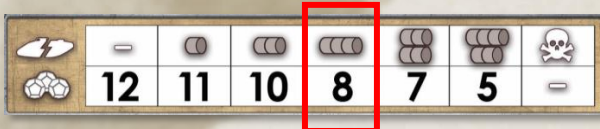
## Fase 3: Battaglie

Adesso le battaglie dichiarate vengono risolte una dopo l'altra. Le unità che vengono attaccate in combattimento ravvicinato rispondono al fuoco allo stesso tempo - se possono attaccare a gittata 1. Durante gli attacchi aerei, solo le unità aeree, Antiaeree, Fanteria Pesante e Cannoniere possono rispondere al fuoco (e solo in combattimento ravvicinato ).

*Esempio: La Fanteria può sparare contro l'Autoblindo, ma non contro l'Aereo, in quanto non può attaccare le unità aeree. L'Obice non può sparare contro il Mortaio, in quanto questo è possibile solo in combattimento ravvicinato.*

Ogni battaglia viene risolta secondo il seguente schema, eseguito allo stesso tempo sia dall'attaccante che dal difensore (se gli è permesso di rispondere al fuoco):

1. Determinare il numero di dadi in base ai danni dell'unità come mostrato sulla Scheda dei dadi  
Esempio: L'Autoblindo con 3 danni può combattere con 8 dadi, la Fanteria con 1 danno con 11 dadi.



2. Solo l'attaccante (non il difensore) può ottenere dadi rossi extra quando attacca in combattimento ravvicinato:  
Fiancheggiare: 2 dadi rossi extra se 1 altra propria unità, che teoricamente può attaccare (ma non deve) si trova adiacente al difensore.  
Accerchiare: 3 dadi rossi in più se almeno 2 altre proprie unità che teoricamente possono attaccare (ma non devono) si trovano adiacenti al difensore o almeno 1 direttamente opposta.



*Esempio: l'Autoblindo riceve 2 dadi rossi extra quando attacca la Fanteria, perché esegue un attacco ai lati insieme al Caccia*



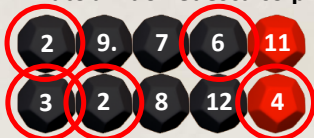
3. Adesso si lanciano i dadi e si determina quali colpiscono. Questo dipende dall'esperienza in combattimento e può essere letto sulla Scheda Unità. (Nota: per comodità il valore di attacco senza esperienza di combattimento è anche stampato sulle miniature)



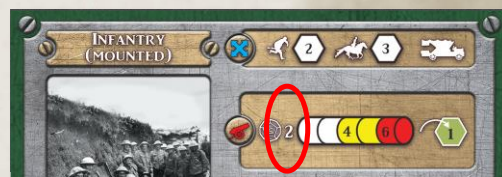
*Esempio: Per l'Autoblindo con 3 punti esperienza, ogni dado che mostra 6 o meno assegnerà un colpo; per la fanteria con 2 punti esperienza, ogni dado che mostra 2 o meno assegnerà un colpo.*



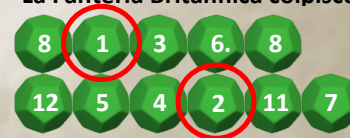
L'Autoblindo Tedesco colpisce con  $\leq 6$



→ 5 colpi



La Fanteria Britannica colpisce con  $\leq 2$

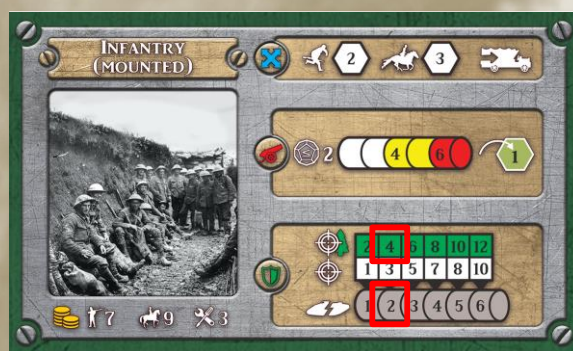
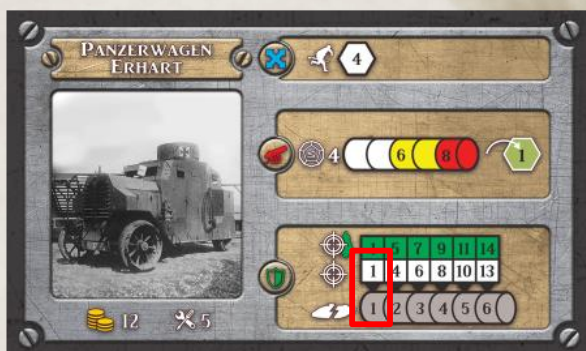


→ 2 colpi

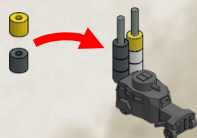
4. Adesso si determinano i danni ricevuti dai colpi guardando sulla Scheda Unità. Se il difensore si trova nella foresta, può trincerarsi utilizzando la riga della tabella che mostra . L'attaccante non può farlo e deve sempre utilizzare la riga che mostra .

*Esempio: L'Autoblindo riceve 1 danno dai 2 colpi. 2 danni avrebbe richiesto almeno 4 colpi.*

*La Fanteria riceve 2 danni dai 5 colpi. Se non fosse stata nella foresta, avrebbe ricevuto 3 danni.*

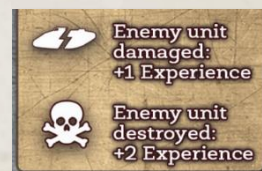


5. Adesso vengono assegnati danni e punti esperienza. Se un'unità danneggia un'altra unità in battaglia, guadagna 1 punto esperienza. Se distrugge un'unità, ne guadagna 2.



*Esempio: L'Autoblindo riceve 1 danno e 1 esperienza.*

*La Fanteria riceve 2 danni e 1 esperienza.*



Terminato questo scontro, si passa al successivo.



**Inizia a giocare:** Ora esegui tutti gli scontri uno alla volta.

#### Fase 4: Transazioni monetarie

Per ogni forte occupato, alla fine del turno si ottengono 3 obbligazioni di guerra (denaro).

Adesso, le unità possono essere riparate/curate. Per poter fare questo le unità devono già trovarsi nel forte all'inizio del turno. Una volta che le spese di riparazione vengono pagate (vedi Scheda Unità per i costi) tutti gli indicatori danno vengono rimossi dall'unità.

Infine, nuove unità possono essere acquistate. Dopo che il prezzo di acquisto è stato pagato, le nuove unità vengono collocate in uno dei propri forti.

#### Fine del turno

Ora il turno è finito e tocca al prossimo giocatore.



**Inizia a giocare:** Il secondo giocatore adesso muove le proprie unità.

Ora tutti i giocatori eseguono i propri turni uno dopo l'altro in senso orario. La squadra che per prima occupa 9 forti (5 se si è in 2 giocatori), o distrugge tutte le unità di combattimento della squadra avversaria vince. Tuttavia, di solito una squadra si arrende prima che ciò accada.

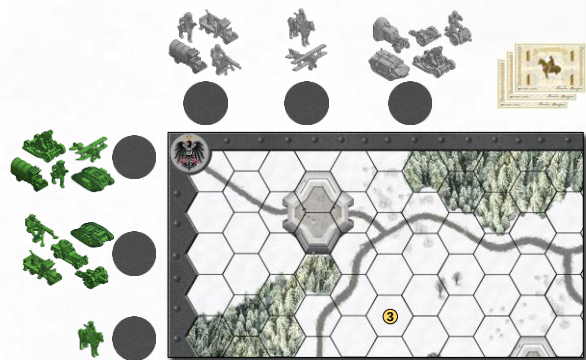


## Regole dettagliate

### Preparazione alla partita

I giocatori dovrebbero sedersi attorno al tavolo in modo tale che i due giocatori alleati non si siedano uno accanto all'altro (esempio di ordine di seduta Germania - Gran Bretagna - Austria-Ungheria - Francia). Ogni giocatore prende la propria Scheda Unità e la piazza di fronte a sé.

Si mescolano i 12 segnalini grigi e se ne distribuiscono 3 coperti a ciascun giocatore. Dopo di che ogni giocatore prende le proprie unità (11 unità per giocatore) e le distribuisce tra i 3 segnalini coperti. Le unità possono essere distribuite a proprio piacimento, ad esempio, si può mettere tutte le unità su un segnalino e lasciare gli altri vuoti. Austria-Ungheria è l'unica a prendere 3 obbligazioni di guerra (denaro).

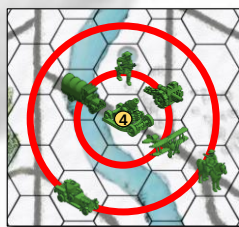


*Gran Bretagna e Austria-Ungheria piazzano i propri eserciti.*

Ogni giocatore tira un dado, per vedere chi piazzerà per primo le truppe. Il giocatore con il numero più alto gira uno dei propri segnalini grigi e piazza le truppe corrispondenti (un esercito) nella casella appropriata del tabellone: prima posiziona un'unità direttamente sul numero sul tabellone e le altre unità in un cerchio attorno a esso. Se gli spazi intorno al numero sono di acqua, può piazzarvi delle unità, ma non è obbligato a farlo.



*Si girano i segnalini e si piazza l'esercito.*



*Se tutti gli esagoni sono occupati, vengono piazzate negli esagoni esterni. Le unità possono essere collocate nel fiume, ma non è obbligatorio.*

Il giocatore successivo (in senso orario) ripete lo stesso passaggio: scopre uno dei suoi 3 segnalini e piazza le unità sul tabellone. Ciò viene ripetuto finché ogni giocatore non ha girato 3 segnalini e posizionato tutte le proprie unità sul tabellone. Adesso la partita vera e propria può iniziare.

### Sequenza di gioco

Vengono lanciati nuovamente i dadi e il giocatore con il risultato più alto inizia a giocare. Il primo giocatore esegue tutte e 4 le fasi di cui è composto il turno e gli altri giocatori, a seguire, faranno la stessa cosa, uno dopo l'altro (in senso orario).

Fasi del turno:

1. Muovere le truppe
2. Dichiarare gli Attacchi
3. Battaglie
4. Transazioni monetarie: ricevere denaro, riparare unità, acquistare unità

### Regola speciale 1° turno:

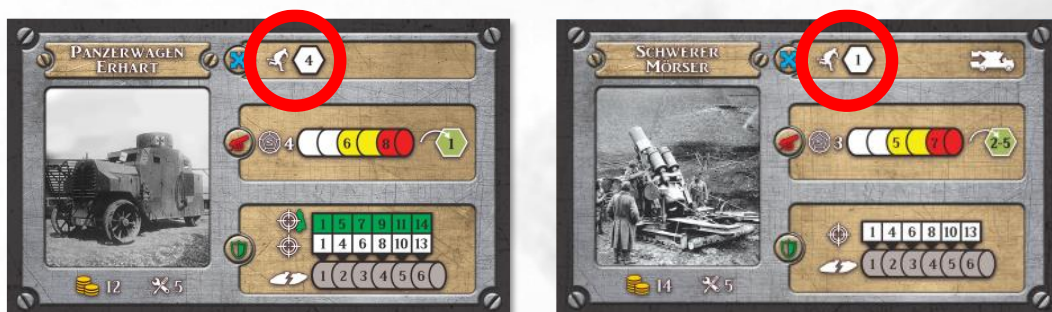
**4 giocatori:** Affinché il primo giocatore non riceva un vantaggio eccessivo, può eseguire il primo turno solo con 1 (a scelta) delle proprie 3 armate, così come il secondo giocatore. Il terzo giocatore con 2 e il quarto giocatore con tutte e 3 le armate. Dal secondo round in poi, ogni giocatore può utilizzare tutte le proprie unità in ciascun turno. **[1 – 1 – 2 – 3]**

**2 giocatori:** il primo giocatore può eseguire il primo turno solo con 1 (a scelta) delle proprie 3 armate, il secondo giocatore invece con 2. Nel secondo round, il primo giocatore attiva le restanti 2 armate e poi il secondo giocatore con tutti e 3. A partire dal terzo round, ogni giocatore può eseguire il proprio turno con tutte le unità. **[1 – 2 , 2 – 3]**

## Fase 1: Muovere le truppe

Tutte le unità (una dopo l'altra) possono (non è obbligatorio) essere mosse.

Ciascuna truppa ha una velocità propria. Questo è indicato sulla Scheda Unità. Esempio, un Autoblindo (velocità 4) è più veloce di un Mortaio (velocità 1).



La distanza che un'unità può coprire dipende non solo dalla sua velocità ma anche dal terreno verso cui si sta muovendo. Ad esempio, muoversi verso una Pianura consuma 1 punto velocità, ma verso una Strada consuma solo 0,5 punti velocità. Un Autoblindo con velocità 4 potrebbe muoversi 4 spazi su Pianura, ma 8 spazi su Strada. Conta solo lo spazio di arrivo, cioè dove vuoi andare, non dove si trova/da dove parte.

|  |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 1                 | Muoversi verso una pianura richiede 1 punto velocità. Crateri, alberi singoli, pietre, case, trincee, ecc. sono solo per decorazione e vengono considerati come pianura.                                                                                                                                                              |
|  | 1.5               | Muoversi verso una foresta richiede 1,5 punti velocità. Solo la fitta foresta di conifere conta come foresta, non gli spazi con a esempio un unico albero decorativo.                                                                                                                                                                 |
|  | 0.5               | Muoversi verso una strada o un ponte richiede 0,5 punti velocità. Non è necessario seguire il corso della strada, ma si può muoversi attraverso la strada o "tagliare le curve". Finché viene mostrata una strada sullo spazio verso cui ci si muove, costerà solo 0,5 punti spostarsi su quello spazio (non importa la provenienza). |
|  | Turno intero      | Le Truppe (Fanteria, Fanteria a Cavallo, Fanteria Pesante, Artiglieria Anticarro) possono attraversare fiumi e laghi. Muoversi verso uno spazio d'acqua costa un Turno intero, indipendentemente dalla velocità dell'Unità. Mentre l'unità si trova sull'acqua, non può né attaccare né difendersi.                                   |
|  | Ultimo turno: 0.5 | Eccezione: se un'unità ha solo 0,5 punto velocità rimanente alla fine del proprio turno, l'unità potrà comunque muoversi verso una pianura. (Spiegazione a questa regola: altrimenti i convogli bloccherebbero le strade).                                                                                                            |

### Note:

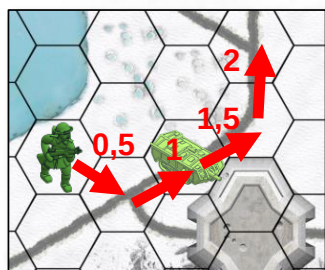
- Le unità aeree si muovono indipendentemente dal terreno perché volano. Ogni spazio costa 1 punto velocità.
- Un'unità deve eseguire il movimento in un'unica volta (non si può passare a un'altra unità e poi ritornare a quella).
- I punti movimento non devono essere utilizzati completamente (si un'unità che può muoversi fino a 3 caselle, ne può muovere anche 2 o meno, se lo desidera).
- Si può muovere attraverso unità amiche o alleate, ma non su quelle nemiche (si applica anche alle unità aeree).
- Non si può attraversare/sorvolare gli spazi dei Forti (incluse le entrate).



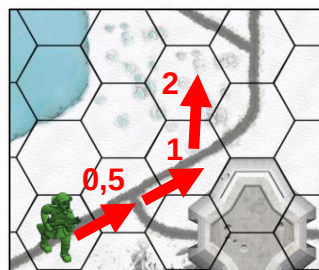
*Esempio di movimento di una Fanteria (velocità 2):*



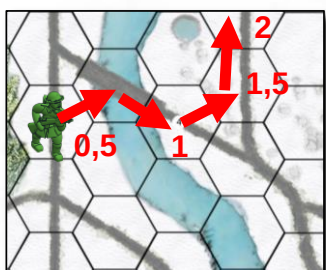
*Su pianura*



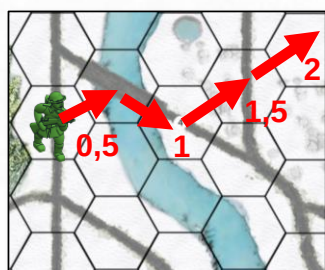
*Su strada attraverso unità alleata*



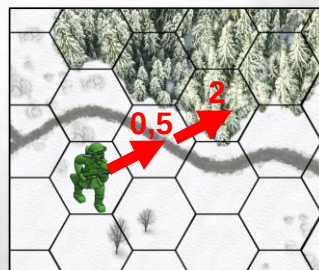
*Su strada e pianura*



*"Tagliare la Curva" (conta solo lo spazio di arrivo)*



*Regola speciale: l'ultimo movimento di 0,5 su pianura*

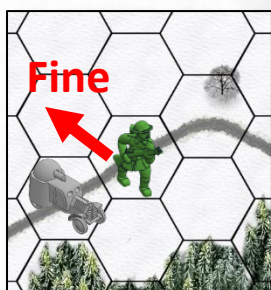


*Attraverso strada e foresta*

### **Contatto nemico**

Quando un'unità è minacciata da unità nemiche, deve muoversi con molta attenzione e quindi più lentamente. Se un'unità ha un contatto con un nemico (cioè si trova in uno spazio adiacente ad un'unità nemica) e poi si muove in uno spazio in cui entra nuovamente a contatto con il nemico, l'unità termina il movimento. Solo le unità nemiche adiacenti che possono attaccare la tua unità in corpo a corpo contano come contatto nemico.

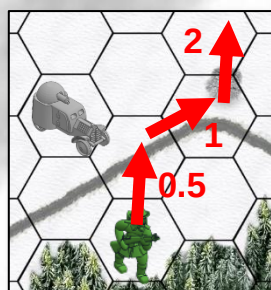
Questa regola viene illustrata meglio con alcuni esempi:



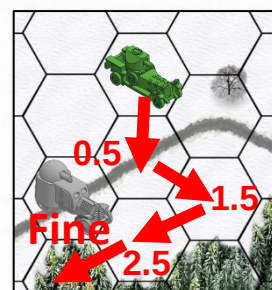
*Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)*



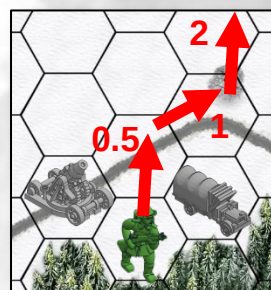
*Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)*



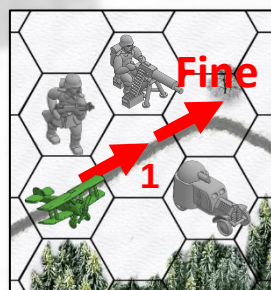
*Il turno continua (solo un contatto col nemico)*



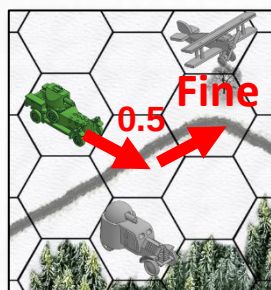
*Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi nel 3° e 4° movimento)*



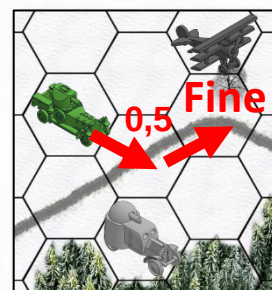
*Il turno continua (il Mortaio e il Camion da Trasporto non possono attaccare in corpo a corpo)*



*Fine del turno (la Fanteria Pesante può attaccare l'aereo)*



*Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)*



*Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)*



## Trasporto Truppe

Un Camion da Trasporto Truppe può trasportare fino a 4 unità dei seguenti tipi: Fanteria, Fanteria a cavallo, Fanteria Pesante, Mitragliatrice, Obice/Cannone Campale, Mortaio, Artiglieria Anticarro, Big Bertha, Lancia Gas. Queste unità sono contrassegnate con il simbolo .

Per 1° cosa, le unità entrano nel Camion una dopo l'altra nel loro normale turno di movimento. Entrare in un Camion da Trasporto costa 0,5 punto movimento, indipendentemente dal terreno (pianura, foresta..) in cui si trova il Camion.



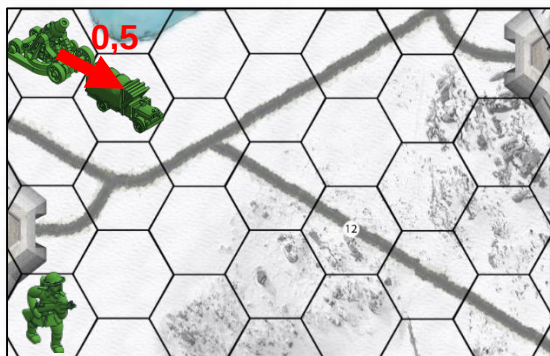
Successivamente il Camion da Trasporto compie il proprio movimento, infine scarica tutte le unità negli spazi liberi adiacenti (non in un altro Camion o Forte), questa operazione deve esclusivamente essere eseguita in quest'ordine. Ciò significa che un'unità non può salire mentre il Camion da Trasporto è in movimento o il Camion da Trasporto non può continuare a muoversi dopo aver scaricato, etc.

Le unità appena scaricate non possono muovere, ma possono attaccare.

Un Camion da Trasporto carico può anche muoversi in un proprio Forte. Se lo fa, tutte le unità caricate entrano automaticamente nel Forte (non sono più nel trasporto) e non possono più essere mosse.

Un Camion da Trasporto lascia sempre il Forte da scarico (senza nessuna unità a bordo).

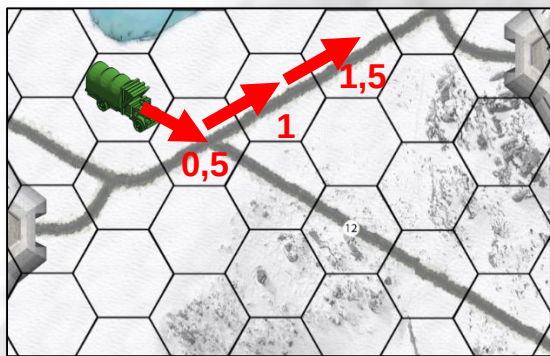
Il Camion da Trasporto deve terminare il movimento in modo che ci siano abbastanza spazi circostanti liberi per scaricare tutte le unità.



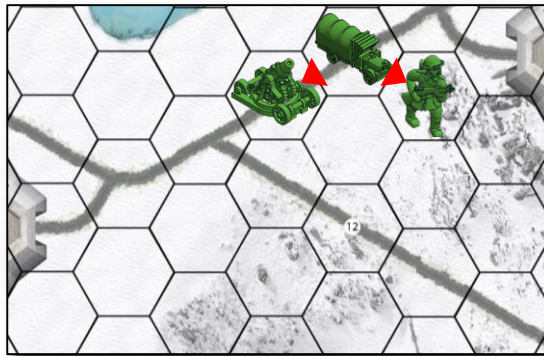
1. Il Mortaio sale sul Camion da Trasporto



2. La Fanteria sale sul Camion da Trasporto



3. Il Camion da Trasporto si muove



4. Il Camion da Trasporto scarica le unità negli spazi adiacenti

## Conquistare un Forte

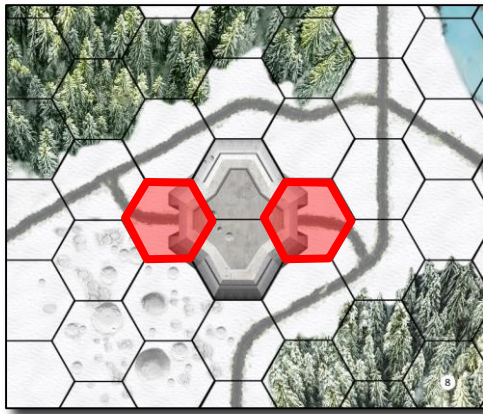
Un Forte viene conquistato quando una Truppa (Fanteria, Fanteria a cavallo, Fanteria Pesante, Artiglieria Anticarro) si muove su uno dei due spazi d'ingresso; non importa da quale dei due spazi entra. Muoversi verso uno spazio d'ingresso di un Forte neutrale o nemico (conquistandolo) richiede l'intero turno di movimento dell'unità, indipendentemente dalla sua velocità. Ciò significa che deve già trovarsi nello spazio direttamente di fronte all'ingresso per entrare.



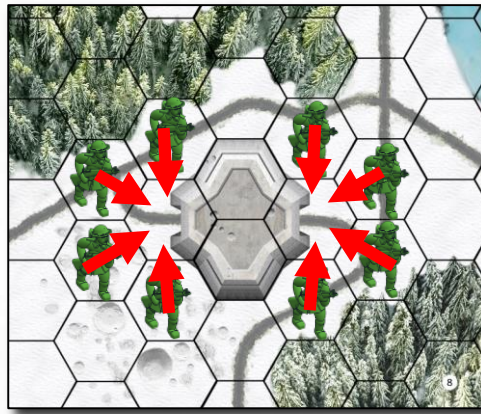
Quando viene conquistato un Forte, tutte le unità nemiche che si trovavano al suo interno vengono immediatamente rimosse dal gioco. Il Forte viene contrassegnato con il proprio segnalino bandiera. Rimane sotto il controllo del giocatore che lo ha conquistato anche se è privo di sue Truppe, finché non viene riconquistato da un nemico.

Non devi conquistare i Forti del tuo alleato.





Ingressi del Forte



Tutti gli eventuali spazi da cui è possibile conquistare il Forte (o entrare se il Forte è già contrassegnato con un tuo segnalino bandiera)

### Movimento per entrare nei propri Forti

Tutte le proprie unità (non solo le Truppe), ma non le unità alleate, possono entrare nei propri Forti. Muovere verso lo spazio d'entrata del proprio Forte costa 0,5 punti velocità. Qualsiasi numero di unità può entrare in un Forte e non viene considerata sul tabellone di gioco, non può essere attaccata e non conta come "contatto nemico" per il movimento. Le unità possono uscire da un Forte attraverso uno qualsiasi dei due ingressi. Il primo "contatto nemico" viene conteggiato solo dal primo spazio fuori dal Forte.



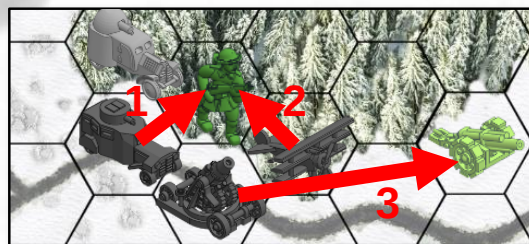
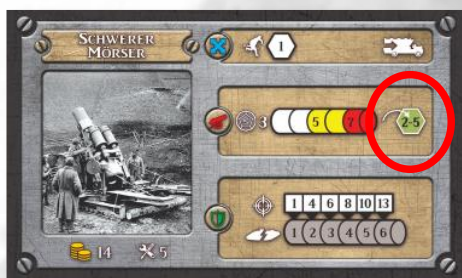
### Fase 2: Dichiarare gli Attacchi

Dopo che i movimenti vengono completati (anche la conquista dei Forti conta come fase di movimento), vengono dichiarati tutti gli attacchi. Tutte le unità che vogliono attaccare dichiarano in ordine quale unità nemica attaccare. Nella fase successiva ("Combattimento"), tutte le unità scelte per attaccare devono attaccare i bersagli, esattamente nell'ordine dichiarato. (Non preoccuparti troppo per questo, di solito l'ordine è rilevante solo se più unità attaccano la stessa unità nemica. Riguarda solo il fatto di non poter più cambiare idea volontariamente se il combattimento si rivela diverso dal previsto).

*Esempio: se un'unità attaccata viene distrutta, l'attacco successivo andrà a vuoto. Il bersaglio non può essere modificato.*

Chi può attaccare e chi/cosa, è determinato dalla gittata dell'attaccante. Gittata 1 significa che l'unità può attaccare solo i nemici in uno spazio adiacente (combattimento ravvicinato). Un Mortaio, per esempio, ha gittata 2-5, cioè può attaccare unità nemiche che si trovano a 2, 3, 4 o 5 spazi di distanza. Non può attaccare in corpo a corpo.

Solo le unità Antiaeree (1-3), la Fanteria Pesante (1) e altre unità aeree (1) possono attaccare le unità aeree (o contrattaccare in un corpo a corpo). Ciò viene indicato dal simbolo "nuvola" dietro alla gittata.



### Fase 3: Battaglia

Dopo che tutti gli attacchi vengono dichiarati, la battaglia può iniziare. Il combattimento si svolge sempre 1 contro 1 nell'ordine dichiarato. Se più unità attaccano la stessa unità nemica, lo faranno una dopo l'altra, non contemporaneamente.

1. La battaglia viene dichiarata.  
*Nell'esempio sopra, la prima battaglia sarebbe: "L'Autoblindo Tedesco Attacca la Fanteria Britannica"*
2. Si determina se il difensore può contrattaccare: possibile solo in combattimenti corpo a corpo (a gittata 1) e solo se l'unità in difesa può contrattaccare l'unità attaccante in un corpo a corpo.  
*Nell'esempio: nella prima battaglia la Fanteria Britannica può rispondere al fuoco dell'Autoblindo Tedesco. Nella seconda battaglia, la Fanteria Britannica non può rispondere al Caccia Tedesco, perché la Fanteria non può combattere le unità aeree. Nella terza battaglia, l'Obice Francese non può rispondere al fuoco del Mortaio Tedesco, perché contrattaccare è possibile solo in combattimento ravvicinato.*



3. L'attaccante e il difensore (se può contrattaccare) determinano il numero di dadi da combattimento che andranno a tirare. Il numero dei dadi dipende da quanto è danneggiata l'unità.

|  |    |    |    |   |   |   |   |
|--|----|----|----|---|---|---|---|
|  |    |    |    |   |   |   |   |
|  | 12 | 11 | 10 | 8 | 7 | 5 | - |

4. Viene determinato se l'attaccante può "Fiancheggiare" o "Accerchiare".

- Fiancheggiare: una tua unità attacca un nemico in combattimento ravvicinato e adiacente a quell'unità nemica che viene attaccata c'è un'altra delle tue unità che (teoricamente) potrebbe attaccarla in combattimento ravvicinato (ma non è obbligata a farlo).
- Accerchiare: una tua unità attacca un nemico in combattimento ravvicinato e l'unità nemica che viene attaccata è adiacente anche ad altre due (o più) delle tue unità oppure l'unità attaccata è adiacente a due delle tue unità ma che si trovano diametralmente opposte. Anche in questo caso, contano solo le unità che potrebbero (teoricamente) attaccarla in combattimento ravvicinato.

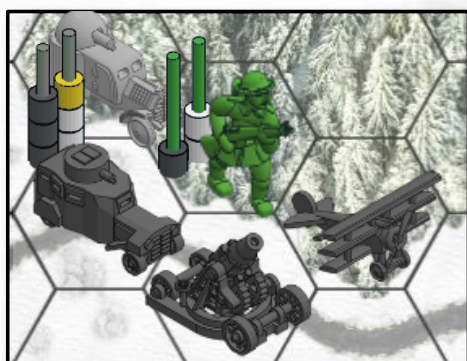
Se ci si trova a poter "Fiancheggiare", l'attaccante può tirare 2 dadi aggiuntivi (rossi) e nel caso in cui si possa "Accerchiare" 3 dadi aggiuntivi (rossi).

**FLANK ATTACK:** +

- only for attacker and only in close combat
- at least 1 other own unit that can theoretically attack (but does not have to) stands adjacent to the defender

**SURROUND:** +

- only for attacker and only in close combat
- at least 2 other own units that can theoretically attack (but do not have to) stand adjacent to the defender or 1 directly opposite



*Esempio:*

*L'Autoblindo Tedesco ha 3 danni perciò attacca con 8 dadi combattimento. Grazie agli Aerei da Caccia Tedeschi adiacenti, l'Autoblindo Tedesco può "Fiancheggiare" la Fanteria Britannica, ricevendo 2 dadi combattimento aggiuntivi. Purtroppo non può "Accerchiare" perché il Mortaio Tedesco non può attaccare la fanteria in combattimento ravvicinato. Anche l'Autoblindo Austriaco non conta, poiché questi due attacchi speciali prendono in considerazione solo le proprie unità, e non quelle alleate.*

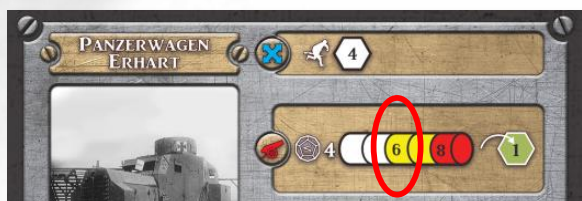
*La Fanteria Britannica ha subito 1 danno e contrattacca con 11 dadi.*

5. Attaccante e difensore tirano contemporaneamente il numero di dadi assegnati.

Il numero di colpi andati a segno viene mostrato sulla Scheda Unità. Per prima cosa si determina l'esperienza delle unità. Tutte le unità iniziano la partita senza alcuna esperienza. Nel corso del gioco possono guadagnare esperienza in combattimento. Le unità vengono considerate a 0, 1 o 2 punti esperienza se "Recluta" (bianco), a 3 o 4 punti esperienza se "Veterano" (giallo) e da 5 punti esperienza in poi "Eroe di Guerra" (rosso) (vedi schema riassuntivo). Sulla base dell'esperienza in combattimento, la Scheda Unità mostra quali dadi colpiscono.



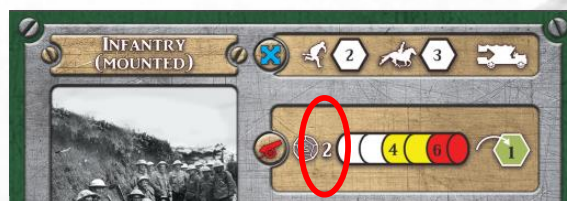
Nota: per comodità il valore di attacco delle unità Recluta (non esperte) è stampato anche sul supporto di ogni miniatura



L'Autoblindo Tedesco ("Veterano") colpisce con  $\leq 6$



→ 5 colpi



La Fanteria Britannica ("Recluta") colpisce con  $\leq 2$

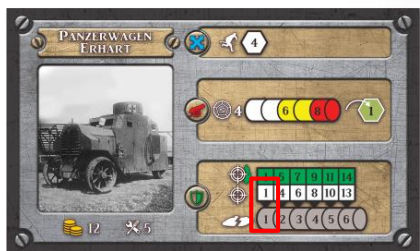


→ 2 colpi

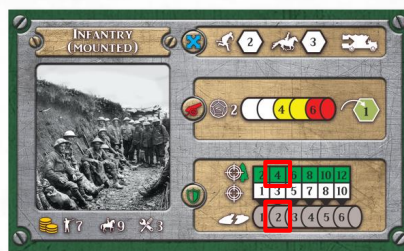


6. Adesso viene determinato quanti danni subisce ogni unità per i colpi subiti. Poiché ogni unità ha un differente grado di corazzatura, le diverse unità possono essere colpite con differenti gradi di efficacia.

Poiché il difensore può utilizzare il terreno per trincerarsi quando viene attaccato, ottiene un bonus di difesa quando si trova nella foresta. Questo bonus non si applica all'attaccante, indipendentemente dal terreno su cui si trova.



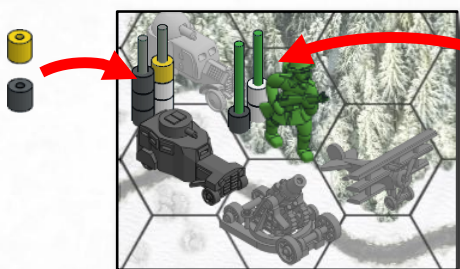
*L'Autoblindo riceve 2 colpi dalla Fanteria, subendo 1 danno (2 danni avrebbero richiesto almeno 4 colpi).*



*La Fanteria riceve 5 colpi. Dal momento che si trova in difesa nella foresta, subisce 2 danni (in pianura o su una strada avrebbe subito 3 danni).*

7. Vengono ora assegnati i punti danno. Per ogni danno subito, l'unità riceve un indicatore grigio. Un'unità viene distrutta quando ha un totale di 6 danni.

8. Poi vengono distribuiti i punti esperienza. Se una unità ha danneggiato un'unità nemica, riceve 1 punto esperienza. Se una unità ha distrutto un'unità nemica, riceve 2 punti esperienza. (1 danno = 1 punto / distruzione = 2 punti).



*L'Autoblindo ha subito un danno e riceve 1 indicatore grigio. Avendo danneggiato una unità nemica in questa battaglia, guadagna anche 1 indicatore esperienza (in questo caso un indicatore giallo; se fosse stato il quinto indicatore sarebbe stato rosso).*

*La fanteria riceve 2 indicatori danno grigi e 1 indicatore esperienza. Avendo già due indicatori bianchi, la fanteria riceve il suo primo indicatore giallo.*

Questa battaglia è terminata e si può ora passare alla successiva.

*Nell'esempio, l'Aereo da Caccia Tedesco attacca la Fanteria Britannica che ha già 3 indicatori danno. La fanteria non può contrattaccare perché non può combattere le unità aeree. Il Caccia può "Fiancheggiare" (+2 dadi rossi), perché un'altra unità Tedesca che può teoricamente attaccare, ma non è obbligata a farlo, (l'Autoblindo), si trova accanto al difensore. La Fanteria poiché si trova nella foresta può trincerarsi, proprio come nella battaglia precedente.*

#### Suggerimento per velocizzare la partita:

- L'attaccante e il difensore possono tirare contemporaneamente i dadi, non uno dopo l'altro.
- Il giocatore alleato potrebbe aver cura di determinare i punti danno/esperienza e metterli sull'unità del compagno, così da permettergli di passare subito alla battaglia successiva.

A tal fine il giocatore che combatte potrebbe semplicemente dire all'alleato del suo avversario quanti colpi ha inflitto, es.: "L'Autoblindo ha subito 7 colpi". Il compagno alleato potrà quindi occuparsi di tutto il resto.

## Fase 4: Transazioni Monetarie

Con i successi militari si guadagnano obbligazioni di guerra. Per ogni Forte occupato si ottengono 3 obbligazioni di guerra (denaro) alla fine del turno. Un giocatore può trasferire parte del denaro al proprio alleato in qualsiasi momento, ma per ogni donazione, 1 obbligazione di guerra va alla banca.

Dopo di che le unità possono essere riparate. Queste unità si devono già trovare nel forte all'inizio del turno. Una volta che le spese di riparazione  vengono pagate tutti gli indicatori danno vengono rimossi dall'unità. Gli indicatori esperienza non subiscono modifiche.

*Nota: le riparazioni richiedono molto tempo, quindi durante un turno l'unità danneggiata entrerà nel Forte, nel successivo turno verrà riparata e nel successivo ancora potrà uscire nuovamente dal Forte.*

Infine, nuove unità possono essere acquistate. Dopo che il prezzo di acquisto  viene pagato, le nuove unità vengono piazzate in uno dei propri Forti.





## Fine del turno

Il turno termina e il giocatore successivo può iniziare il suo turno.

Vince la squadra che per prima ha occupato 9 (5 in 2 giocatori) Forti o distrutto tutte le unità della squadra avversaria. Tuttavia, di solito la squadra avversaria si arrende prima che ciò accada.

## Informazioni Varie

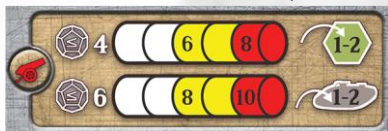
- **Cronometro:** si consiglia di utilizzare un cronometro o un timer del cellulare per limitare i turni. Nel primo round, ad esempio, ogni giocatore ha 5 minuti per il proprio turno (cioè per "Fase 1 - Movimento" e "Fase 2 - Dichiarare gli Attacchi"). Questo renderà il gioco più veloce ed emozionante.
- **Rinforzi:** se non ci sono più miniature per un tipo di unità, puoi usare dei segnalini. Per fare ciò, attaccare i porta pedine forniti ai segnalini.
- **Forze Speciali:** se volete giocare con le Forze Speciali (espansione del gioco base) potrete acquistarle durante la normale fase di acquisto del gioco per 18 obbligazioni di guerra (denaro). Ma il bello è che non saprai mai quale otterrai. Dovrai tirare i dadi per vedere quale unità speciale otterrai e sarà sempre del tutto casuale. Eccezionalmente, se una squadra ha meno unità schierate e meno Forti rispetto alla squadra avversaria, non dovrà tirare i dadi, ma sarà libera di scegliere l'unità che vuole delle Forze Speciali. Dopo l'acquisto, l'unità viene collocata in uno dei propri Forti o, nel caso della Cannoniera, su un qualsiasi spazio d'acqua.

## Simboli per la Big Bertha e per l'Artiglieria Anticarro

- La Big Bertha colpisce in modo impreciso. Se sei sfortunato, può colpire uno spazio vuoto o anche le tue unità. Prima di tirare i dadi da combattimento, tira un dado per determinare quale spazio colpisce la Big Bertha. Con il risultato da 1 a 6 colpisce uno spazio adiacente, secondo la tabella sottostante, rispetto a quello mirato; da 7 a 12 colpisce lo spazio dell'obiettivo originariamente selezionato. La Big Bertha con esperienza "Veterano" (indicatore giallo), colpisce uno spazio adiacente solo con i risultati del dado da 1 a 3, altrimenti centra il bersaglio. La Big Bertha con esperienza "Eroe di Guerra" (indicatore rosso), colpisce sempre con precisione.



- L'Artiglieria Anticarro è particolarmente efficace contro i Carri Armati nemici (Mark IV maschio, Mark I femmina, St. Chammond, Renault Ft-17). Questo vantaggio in combattimento non si applica quando combatte contro un Autoblindo.



- La Fanteria costa 7 obbligazioni di guerra (denaro) e possiede 2 punti velocità, la Fanteria a Cavallo costa 9 obbligazioni di guerra e possiede 3 punti velocità. A parte questo, le due unità sono identiche.

Divertiti a Giocare! Per domande su regole o per suggerimenti e trucchi, etc., visitate <http://trench-club.com>. Sarò felice anche di ricevere qualsiasi commento sul gioco e/o suggerimenti per regole aggiuntive/alternative all'indirizzo mail: [info@trench-club.com](mailto:info@trench-club.com)



## Panoramica delle truppe e curiosità

**Trasporto Truppe:** il Camion da Trasporto è un'unità veloce che può trasportare truppe ma non può attaccare.

**Unità Antiaerea:** La mobilità, il lungo raggio e l'elevata potenza di fuoco le rendono le migliori unità per combattere gli aerei nemici. Tuttavia, sono indifesi contro le unità di terra e non possono né attaccare né difendersi.

**Fanteria:** Le unità di fanteria possono essere prodotte a basso costo, ma non possono tenere il passo con le moderne attrezzature da guerra in battaglia. Ciononostante, sono spesso decisive per la guerra, poiché possono conquistare i Forti nemici. In aggiunta, piccole unità di fanteria posizionate su terreni accidentati spesso possono fermare interi eserciti nemici.

**Fanteria a Cavallo:** La fanteria a cavallo è caratterizzata dalla sua alta velocità ed è particolarmente adatta per conquistare i forti più lontani con un attacco a sorpresa.

*All'inizio della guerra, la cavalleria cavalcava ancora verso il nemico armata di lance e spade, il che non si dimostrò particolarmente efficace contro le mitragliatrici. Ben presto i cavalli furono usati solo come mezzo di trasporto per la fanteria regolare.*

**Fanteria Pesante:** La fanteria pesante è equipaggiata con mitragliatrici e granate. Hanno un'elevata forza di combattimento, possono assaltare i forti e combattere gli aerei. La sua versatilità li rende la spina dorsale di un esercito moderno.

*La mitragliatrice Tedesca MG 08/15 (introdotta nel 1908 e ulteriormente sviluppata nel 1915) divenne uno standard tale che il termine "0815" è ancora usato oggi in lingua Tedesca come sinonimo di "comune".*

**Cannone Campale:** Il Cannone Campale è un'unità di artiglieria a corto raggio. Grazie alla regolazione flessibile dell'angolo di inclinazione della canna e alla protezione di uno scudo corazzato, il Cannone Campale è un avversario temuto anche nel combattimento ravvicinato.

**Obice:** Dovuto alla traiettoria balistica dei suoi proiettili, questa unità di artiglieria non può essere utilizzata nel combattimento ravvicinato e deve essere posizionata dietro le proprie linee per fornire supporto al combattimento.

*Tre quarti di tutti i feriti nella prima guerra mondiale furono causati dalle schegge dei proiettili di artiglieria.*

**Mortaio:** Il mortaio è caratterizzato dalla sua lunga gittata. Dovuto a questa caratteristica e dalla mancanza di capacità per il combattimento ravvicinato, il mortaio pesante dovrebbe essere posizionato dietro alla linea del fronte per fornire supporto e fuoco di sbarramento.

*Individuare la posizione dei cannoni di artiglieria nemici era possibile solo in modo molto approssimativo e con la tecnologia di misurazione del suono, ovvero la misurazione delle differenze di tempo di transito del suono da due diverse posizioni. Rispondere al fuoco era quindi difficilmente possibile.*

**Autoblindo:** L'Autoblindo è un'automobile o un trattore convertito a uso bellico. La sua alta velocità e la sua forte potenza di combattimento combinata con costi di produzione gestibili, fanno dell'Autoblindo la spina dorsale delle unità dei veicoli da combattimento.

*Il primo Autoblindo fu presentato all'imperatore Franz Joseph I nel 1906. Tuttavia, poiché spaventò il suo cavallo, inizialmente fece interrompere il progetto.*

**Aereo da Caccia:** Gli Aerei da Caccia della Prima Guerra Mondiale avevano pochissima potenza di fuoco, ma un'importanza strategica da non sottovalutare. Poiché la maggior parte delle truppe di terra erano indifese contro gli aerei, anche piccoli gruppi di aerei da combattimento potevano bloccare l'avanzata di interi eserciti nemici. Grazie alla loro elevata velocità e portata, erano adatti anche per attaccare le postazioni di artiglieria situate dietro il fronte. Gli aerei possono essere combattuti solo da unità Antiaeree, Fanteria Pesante, Cannoniere e altre unità Aeree.

*I primi aerei da combattimento erano ancora molto primitivi e al posto delle bombe lanciavano a mano chiodi d'acciaio (le cosiddette "frece volanti") sulle truppe di terra.*

**Carri Armati:** I carri armati sono le unità più forti. Grazie al loro elevato potere di attacco, possono facilmente sfondare le linee nemiche e la loro pesante corazza li rende difficili da distruggere. A causa degli alti costi di produzione, il numero di carri armati sul campo di battaglia è molto limitato. Germania e Austria non si focalizzarono sul loro sviluppo. Effettivamente utilizzavano di più carri armati catturati agli alleati che i propri, ciò è rappresentato nel gioco con gli Schneider, sviluppati dai francesi.

*I primi carri armati non erano solo temuti dagli avversari. Nell'A7V Tedesco, per esempio, 26 uomini (tra cui un guardiano di piccioni viaggiatori e un addetto agli indicatori di direzione) rimasero bloccati insieme al suo interno, con temperature che raggiunsero fino a 70°C/160°F e un rumore assordante.*

**Carro Armato Renault Ft-17:** Il Renault Ft-17 Francese è un carro armato veloce e allo stesso tempo potente e si colloca tra l'Autoblindo e il Carro Armato pesante in termini di velocità, potenza d'attacco e corazza.

*Dopo la Prima Guerra Mondiale, i restanti Ft-17 furono usati contro la Germania nella Seconda Guerra Mondiale, quelli che non furono distrutti, vennero catturati dai Tedeschi e usati contro la Russia e successivamente in Normandia contro l'invasione Americana.*



**Carro Armato Mark I Femmina:** Il Mark I Femmina è un carro armato Britannico che, a differenza del Maschio, è dotato solo di mitragliatrici, ma non di cannoni. Pertanto ha la corazza e la velocità di un normale carro armato, ma solo la potenza di attacco di un'Autoblindo.

*Il Mark I non era in grado di controllare separatamente il binario destro e sinistro - entrambi proseguivano sempre dritto. Cercarono di permettere di fargli cambiare direzione con una ruota stabilizzatrice sul retro, conferendogli un raggio di sterzata pessimo. Spesso aveva anche un "tetto" in rete metallica per proteggerlo dalle granate lanciate sopra di esso.*

**Big Bertha:** La Big Bertha è il cannone di artiglieria più pesante dell'Impero Tedesco. Ha il più grande potere penetrante conosciuto e una gittata spaventosamente lunga. Tuttavia, questo va a discapito della precisione. Non è insolito per la Big Berta colpire le proprie truppe in prima linea a causa della sua ampia dispersione.

*La Big Bertha fu in grado di sparare granate con un calibro di 42 cm e un peso fino a una tonnellata, oltre i 10 km.*

**Artiglieria Anticarro:** Simile all'Impero Tedesco, l'Impero Austro-Ungarico si basava principalmente sullo sviluppo di armi anticarro invece che sui propri carri armati. L'Artiglieria Anticarro è una temuta avversaria nel combattimento ravvicinato e può anche effettuare attacchi a lungo raggio con i propri cannoni. E' specializzata nel combattimento contro i carri armati nemici ed è lì dove esprime la sua massima efficacia. Dovuto alla loro alta velocità, tuttavia, sono meno adatte per il combattimento contro le Autoblindo.

*Le prime unità anticarro non avevano ancora i cannoni, ma semplicemente fucili di grosso calibro (chiamati "uccisori di elefanti") con i quali i tiratori cercavano di sparare al guidatore attraverso l'armatura relativamente sottile dei primi carri armati.*

**Forti:** I Forti sono roccaforti fortificate dove le unità possono essere prodotte e riparate. I lati fortificati dei Forti sono inespugnabili. Attaccarli sarebbe un puro suicidio. Aggirando il fronte si possono trovare ampi ingressi per l'approvvigionamento al Forte. Se il nemico riesce ad aggirare il Forte e raggiungere l'ingresso posteriore, il Forte può essere facilmente preso d'assalto dai soldati di fanteria con lanciafiamme, gas velenosi e bombe a mano.

*Fort Douaumont vicino a Verdun fu colpito da oltre 400.000 proiettili nel 1916 e rimase in gran parte intatto. Tuttavia, fu catturato più volte, alternativamente dalla fanteria Francese e Tedesca - una volta, persino accidentalmente, quando due compagnie Tedesche caddero sotto il proprio fuoco di artiglieria, assaltando il Forte per cercare riparo.*

**Cannoniera:** La Cannoniera è un'arma flessibile che può essere spostata rapidamente su fiumi o laghi, ha un lungo raggio di fuoco ed è adatta per la difesa aerea.

**Medico:** I Medici possono riparare/curare i mezzi o le truppe senza doverle spostare in un Forte. E' specializzata in cure/riparazioni sul campo; l'unità può essere riutilizzata nel round successivo. Come per le riparazioni nei Forti, i costi di riparazione devono essere pagati quando si utilizza un medico.

**Aerei da Attacco al Suolo:** Grazie al progresso tecnologico nella costruzione di aerei, gli aerei da battaglia pesanti apparvero verso la fine degli anni della guerra. Erano corazzati con piastre d'acciaio, avevano mitragliatrici aggiuntive rivolte verso il basso a 45 ° per attacchi al suolo, bombe leggere e un cannoniere in coda con mitragliatrici per il combattimento aereo.

**Cannone Ferroviario:** Il cannone ferroviario raggiunge una precisione accurata e un'elevata potenza di penetrazione a lungo raggio, ma è difficilmente mobile.

*Di solito, dovevano essere posati nuovi binari ferroviari per spostare questi cannoni. Ad esempio, non avevano un raggio direzionale laterale, quindi dovevano essere spostati in una curva per mirare a sinistra o a destra. Questo è il motivo per cui nel gioco il cannone ferroviario si muove molto lentamente ma può muoversi anche senza binari.*

**Lancia Gas:** Queste unità sparano gas velenoso che si diffonde in un'ampia area, infliggendo danni sia agli amici che ai nemici. A causa del loro equipaggiamento protettivo, il gas non può essere dannoso per le truppe stesse che utilizzano il gas.

*Al culmine della guerra, nel 1918, l'utilizzo del gas era così comune che in media una granata su tre era riempita di gas velenoso.*

**Dirigibile:** I dirigibili furono le prime unità aeree che potevano sganciare grandi carichi di bombe sulle truppe di terra. Sebbene fossero dotati di mitragliatrici per la difesa aerea, non erano molto efficaci nel combattimento aereo a causa della loro lenta manovrabilità.

*All'inizio della guerra, i dirigibili erano quasi invulnerabili. Volavano più in alto degli aerei di quel tempo e alcuni piccoli fori di proiettile nel pallone a idrogeno non li infastidivano molto. La situazione cambiò presto con l'introduzione delle munizioni incendiarie.*

**Torrette Mitragliatrici:** I Forti possono essere dotati di torretta mitragliatrice che può sparare ai nemici in combattimenti ravvicinati e a lungo raggio. Grazie alla spessa corazza le torrette sono indistruttibili.

*Le torrette a scomparsa potevano uscire e rientrare dal terreno. Venivano innalzate solo per brevi raffiche dopo di che scomparivano nel terreno. Ciò le rese (a parte la loro robusta corazza) praticamente indistruttibili.*

**Posatori di mine/Posamine:** Queste unità possono piazzare mine terrestri che distruggono immediatamente un nemico che transiti in quello spazio minato.

*Le classiche mine antiuomo erano piuttosto rare. Durante la guerra di trincea, era più comune scavare tunnel sotto trincee nemiche, montagne o interi villaggi e farli saltare in aria con enormi cariche esplosive. L'esplosione di una di queste mine in Francia fu così forte da essere udibile fino a Londra.*

**Trench Club:** i Trench Club erano armi da combattimento ravvicinato arcaiche, simili alle mazze, usate per le incursioni in trincea, dove l'utilizzo dei fucili a baionetta era difficile perché troppo ingombranti. I soldati nelle trincee li producevano da soli con bastoni di legno, martelli, ruote dentate, chiodi, etc.



## Varianti del Regolamento

### "Punti Vittoria ": partita breve

I giocatori collezionano punti vittoria (PV). Una volta che un giocatore ha accumulato 10 PV o una squadra 15 PV, il giocatore o la squadra vince.

All'inizio della partita, dopo aver posizionato tutte le proprie unità, ogni giocatore sceglie uno dei suoi 3 numeri di posizione iniziale come Quartier Generale (QG) e mette uno dei propri gettoni bandiera su questo numero sul tabellone. Se un'unità nemica (che non sia: Trasporto Truppe, Antiaerea, Medico, Posamine, Unità Aerea) entra in quello spazio, cattura il QG e ottiene immediatamente 3 PV. Oltre questo, si possono ottenere PV nei seguenti modi:

- Eliminare unità nemica → 1 PV • Conquistare un Forte neutrale o nemico → 1 PV • Pagare 60 obbligazioni alla banca → 1 PV

### "Trincee" – regole per esperti

Questa variante delle regole permette di utilizzare le trincee come tipo di terreno.

- Movimento: solo soldati a piedi (fanteria, fanteria a cavallo, fanteria pesante, unità anticarro) e carri armati e unità aeree possono transitare sugli spazi trincea.
- Occupare una trincea: se un soldato a piedi termina il movimento in uno spazio trincea (che non sia occupata dal nemico), l'intera trincea conta come occupata, come se i soldati fossero posizionati in tutta la trincea. A differenza dei forti, le trincee possono essere controllate da una squadra e non solo da un singolo giocatore, quindi le unità alleate possono entrare nella trincea. Se un carro armato o un'unità aerea termina il proprio turno in una trincea, non conta come occupata ma conta solo come se la stesse attraversando.
- Movimento all'interno di una propria trincea: un soldato a piedi può uscire da una sua trincea occupata in un qualsiasi spazio adiacente ad essa, come se la trincea fosse un unico lungo spazio. Non è possibile però farlo nello stesso turno. Ricorda: il soldato a piedi deve terminare il proprio turno in uno spazio trincea per essere considerata "in trincea". Dato che la trincea conta come un unico lungo spazio per le unità al suo interno, un soldato a piedi "in trincea" può entrare nei Forti che sono ad essa collegati da un qualsiasi punto della trincea (come sopra, deve prima terminare il turno in una propria trincea e nel turno successivo può entrare nei Forti collegati alla trincea).
- Difendere la trincea: le unità nemiche possono attaccare qualsiasi spazio trincea per combattere un soldato a piedi presente in trincea come se la trincea fosse un unico lungo spazio. Se ci sono più soldati a piedi all'interno di una trincea, l'attaccante deve decidere quale unità attaccare (indipendentemente dallo spazio che occupano all'interno della trincea). Per le regole di Fiancheggiare e/o Accerchiare, la trincea viene trattata come se fosse un unico lungo spazio. Indipendentemente da chi viene attaccato, tutti i soldati a piedi all'interno della trincea possono rispondere al fuoco (come se fosse un combattimento ravvicinato). Un soldato a piedi in trincea ha un valore di difesa uguale a un carro armato in una foresta . Se il Lancia Gas colpisce un qualunque spazio trincea, tutti i soldati a piedi nella trincea subiranno il danno.
- Attaccare da una trincea: Attaccare da una trincea è come una qualsiasi altra battaglia, poiché conta l'obiettivo dell'attacco, non lo spazio da cui proviene l'attacco.
- Definire gli spazi trincea: alcune trincee toccano più esagoni. Concordate prima della partita quali degli esagoni contano come spazi trincea e quali no. In questo modo puoi aumentare o diminuire la quantità di spazi di trincea nel gioco.
- Austria-Ungheria non inizia la partita con 3 obbligazioni di guerra (questo perché l'Artiglieria Anticarro in trincea è molto potente).



- *Esempio: La Fanteria Britannica e la Fanteria a Cavallo Francese sono entrambe in trincea. Il Carro Armato Francese non lo è.*
- *Entrambe le Fanterie possono conquistare il Forte neutrale nel loro prossimo turno.*
- *L'Autoblindo e la Fanteria a Cavallo Austriache possono attaccare la trincea. L'attacco si può effettuare come "Accerchiare" dato che sono l'uno all'opposto dell'altra rispetto allo spazio trincea. Possono scegliere di attaccare sia l'unità Francese che l'unità Britannica. In ogni caso entrambe le Fanterie possono rispondere al fuoco. La Fanteria attaccata subisce danni come fosse un carro armato in una foresta, (mostrato nel Scheda Unità col simbolo ).*

### Ulteriori Possibili Varianti

- Tutti iniziano con 1 unità delle Forze Speciali a scelta.
- Tutti iniziano con due unità specifiche della Nazione: per esempio, il giocatore Tedesco con 2 Big Bertha, etc. Questo aggiunge una maggiore differenziazione tra le fazioni.
- Le unità vengono distrutte al 5° (anziché al 6°) danno ricevuto. Ciò accelera il gioco ma cambia molto anche le dinamiche. I giocatori inizieranno a dare la caccia alle fanterie, poiché eliminarle in un turno diventerà più fattibile.
- Tutti iniziano con una seconda serie completa di unità (2 unità per ogni tipo). Considera l'idea di combinare questa, con la precedente regola per "ripulire" il campo di battaglia più velocemente.

### Giocare con le proprie regole?

Vi incoraggiamo a testare il gioco con regole proprie. Se le hai testate e le hai trovate grandiose, condividile con altri giocatori su <http://trench-club.com> o inviacelle per condividerle a [info@trench-club.com](mailto:info@trench-club.com).



CANNONIERA

5

7

9

3

5

7

2 5 7 10 12 16

1 2 3 4 5 6

18

5

MEDICO

1 3 5 7 8 10

1 2 3 4 5 6

Una volta per turno può riparare/ curare una propria unità adiacente. Il danno è rimosso alla fine del turno. Si applicano i normali costi di riparazione.

18

5

AEREI DA  
ATTACCO AL SUOLO

6

8

10

4

6

8

1 5 7 9 10 12

1 2 3 4 5 6

18

5

CANNONE  
FERROVIARIO

4

2-9

1 4 6 8 10 13

1 2 3 4 5 6

18

5

DIRIGIBILE

2

4

6

6

8

10

1 3 5 7 9 11

1 2 3 4 5 6

18

5

LANCIA GAS

3

5

7

Colpisce l'esagono bersaglio e i 6 adiacenti (amici o nemici, ma non sé stesso)

1 3 5 7 9 11

1 2 3 4 5 6

18

5

TORRETTE  
MITRAGLIATRICI

3

1-3

La gittata parte da qualsiasi spazio del Forte

La Torretta è piazzata su un Forte (subito o più tardi; max 1 per Forte) e controllata dall'occupante del Forte. Non può essere distrutta.

18 (per 3 unità)

POSAMINE

1 3 5 7 8 10

1 2 3 4 5 6

Può mettere un segnalino mina per turno sul proprio spazio o adiacente. Annota in segreto dov'è, rispetto al segnalino (vedi tabella a destra). Se un'unità nemica si muove sulla mina, questa unità e la mina vengono distrutte.

18

5

|  |    |    |    |   |   |   |   |
|--|----|----|----|---|---|---|---|
|  | -  |    |    |   |   |   |   |
|  | 12 | 11 | 10 | 8 | 7 | 5 | - |

**FIANCHEGGIARE:** +

- solo l'attaccante e solo in combattimento ravvicinato
- 1 altra propria unità che possa teoricamente attaccare (ma non deve) si trova adiacente al difensore

**ACCERCHIARE:** +

- osolo l'attaccante e solo in combattimento ravvicinato
- Almeno 2 altre proprie unità che possano teoricamente attaccare (ma non devono) si trovano adiacenti al difensore o 1 direttamente opposta al difensore o 1 directly opposite

## ESPERIENZA

Eroe di Guerra  
Veterano  
Recluta

Unità nemica danneggiata: +1 Esperienza

Unità nemica distrutta: +2 Esperienza



# RIASSUNTO DELLE REGOLE

## Fasi di Gioco:

Muovere  
truppe

Dichiarare  
attacchi

Battaglia

Ricevere  
denaro

Riparare  
unità

Comprare  
unità

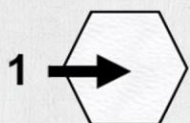
3 Obbligazioni  
di guerra per  
turno per Forte  
occupato

Le unità devono  
essere nel Forte  
all'inizio del turno

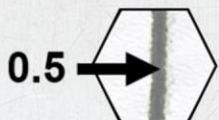
Metti l'unità  
in un tuo  
Forte

## Muovere le truppe:

Considera solo la destinazione



Pianura



Strada;  
„tagliare le curve" è  
permesso



Foresta



Acqua;  
*Solamente soldati  
a piedi*



Conquistare il Forte;  
*Solamente soldati  
a piedi*

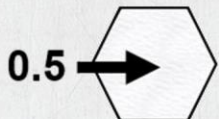


Entrare nel proprio  
Forte



Salire a bordo del  
Camion de Trasporto

## Eccezione:



Ultimo  
movimento

## Contatto Nemico:

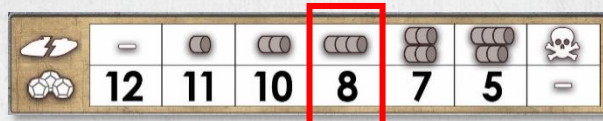
Unità in contatto nemico si  
muove in uno spazio entrando  
nuovamente in contatto nemico  
→ **Movimento termina**  
(il nemico deve essere in grado  
di attaccare)



## Battaglia:

Attaccante e difensore tirano i dadi simultaneamente

1. Danni → Numero di dadi a disposizione:



2. Può Fiancheggiare/Accerchiare? (solo attaccante)



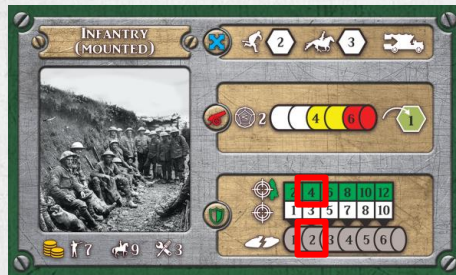
3. Esperienza → Probabilità di colpire



4. Tirare i dadi → numero di colpi



5. Colpi → Danno (Bonus terreno solo per il difensore)



6. Mettere gli indicatori (danno, esperienza)

