

# TRENCH CLUB

The background of the cover is a detailed illustration of a World War I trench. In the foreground, a soldier in a green uniform and helmet is shown from the waist up, holding a rifle. He has a white scarf wrapped around his neck. In the background, another soldier is visible in a trench, and the sky is filled with smoke, fire, and falling bombs. The overall atmosphere is one of intense combat.

REGOLE SOLITARIO & COOPERATIVE

*di Bill Koff; traduzione italiana di Mirko Biagi*

## Introduzione

Queste regole per il solitario consentono di giocare a Trench Club senza un avversario: l'avversario sarà integrato nel sistema di gioco. Le regole in solitario singolo utilizzeranno una Tabella per le azioni nemiche inclusa in questo documento (stampabile su cartoncino). Sono incluse anche regole per consentire a due giocatori di giocare in cooperazione come alleati contro un avversario comune. Si applicano tutte le regole normali per una partita in 2 giocatori, tranne per le eccezioni seguenti..

## Preparazione

Si scegli quale nazione controllare e quale avere come avversaria (indicata come "il nemico"). Si distribuiscono 3 segnalini posizione iniziale come in una partita normale in 2 giocatori, alternando il posizionamento delle proprie unità e quelle del nemico.

Per determinare quante e quale tipo di unità andranno posizionate su ciascuno dei 3 segnalini posizione a faccia in giù del nemico, per prima cosa si metteranno tutti i segnalini unità militari di quella nazione e un segnalino bandiera in un contenitore (un tazza o un sacchetto). Si lanciano 2 dadi per la prima posizione. La differenza tra i 2 dadi sarà il numero di unità piazzate in quella posizione (rilanciare i doppi). Andranno pescati tanti segnalini dal contenitore e posizionate le unità corrispondenti in quella posizione (nota che i segnalini hanno due lati diversi; usa sempre il lato anteriore con i bordi arrotondati). Se viene pescato il segnalino bandiera, scegli a caso una delle unità delle Forze Speciali da piazzare sullo spazio (se non hai miniature delle Forze Speciali usa il segnalino bandiera sul sostegno come sostituto).

Si tireranno di nuovo 2 dadi e per il segnalino della seconda posizione del nemico. Per il terzo segnalino della posizione del nemico, andranno utilizzati tutti i segnalini rimanenti nel contenitore (se vuoto, non saranno piazzate unità nella terza posizione).

Se il nemico sarà il primo ad agire, muoverà la sua armata più numerosa nel primo turno. Se il nemico agirà per secondo, muoverà le sue due armate più grandi nel primo turno.

## Azioni Nemiche

All'inizio del turno del nemico, se c'è Fanteria nemica adiacente all'ingresso di un Forte proprio o neutrale, entrerà nel Forte per conquistarlo. Quelle unità non muoveranno ulteriormente durante quel turno. Eccezione: se una delle proprie unità è anche adiacente all'ingresso di quel Forte, la Fanteria nemica *non* entrerà nel forte.

Successivamente, se una Fanteria nemica inizia il turno a 2 esagoni di distanza dall'ingresso di un proprio Forte o neutrale, muoverà adiacente all'ingresso del Forte. Inoltre non si muoverà ulteriormente durante questo turno.

Dopo di che, si tira 1 dado. Comparando gli elenchi sotto quel numero sulla tabella delle azioni nemiche si vedrà il comportamento ogni tipo di unità nemica durante quel turno. Iniziando dal "Camion da Trasporto Truppe", e procedendo per gli altri i tipi di unità, dall'alto verso il basso. *(Ogni colonna del dado ha un nome in corsivo, che dà un'idea dell'essenza generale degli ordini di unità di quella colonna, ma non ha alcuna relazione diretta con il gioco. In genere gli ordini saranno più aggressivi quanto più alto sarà il numero.)*

Se una delle unità di un tipo non è in grado di completare l'azione elencata allora, per quell'unità, si passerà all'azione nella casella successiva a sinistra. Se anche quell'azione non potrà essere eseguita, si passerà a quella a sinistra e così via fino a trovarne una valida (se si deve andare oltre la colonna del numero 1, si passa al numero 12). Da ricordare che l'azione appena individuata si applica solo alle unità di quel tipo che non possono eseguire l'azione originale; se altre unità di quel tipo possono eseguire l'azione originale, lo faranno. (Ricordarsi di ripartire dalla colonna originale per l'azione dell'unità successiva)

Se un'unità è già stata mossa a causa di un ordine precedente in questo turno, ciò farà annullare un ordine inferiore. Ad esempio, una Fanteria che è stata mossa a causa di un ordine eseguito da un Trasporto Truppe, non eseguirà l'azione indicata per la Fanteria .

## Note sulle Azioni Nemiche

- Se un'azione indica che un'unità nemica deve spostarsi verso qualcosa, non è necessario che raggiunga l'obiettivo per essere considerata aver completato l'azione. Se non raggiunge la sua destinazione in questo turno, può comunque attaccare una delle unità del giocatore dall'esagono di movimento finale. Il turno successivo non continuerà necessariamente a muoversi verso quella destinazione - eseguirà il nuovo ordine assegnato in quel turno (*eccezione: vedi nota successiva*).
- Quando un'azione mostra  e l'unità ha 4 o 5 danni, si muove verso un proprio Forte e, se possibile, vi entra. Se l'unità non arriva fino al Forte, continuerà a muoversi verso (e possibilmente dentro) uno dei suoi Forti durante il suo prossimo turno di gioco e, se necessario, continuerà a farlo nei turni successivi (contrassegnandola con un segnalino come promemoria).
- Si seguono le priorità di Attacco/Movimento fornite nella sezione successiva. Se si verifica una parità tra diversi movimenti o attacchi nemici **che soddisfano l'ordine**, il nemico eseguirà sempre l'azione nel modo più vantaggioso per sé, cioè causando il maggior danno potenziale alle unità del giocatore, dando la migliore protezione per le proprie unità, ecc...  
*(Ad esempio, se il nemico può scegliere di attaccare una di due unità adiacenti, una che può fare il combattimento ravvicinato e l'altra che non può, sceglierebbe quella che non può rispondere al tiro.)* Se si presentano due opzioni altrettanto vantaggiose per soddisfare gli ordini nemici, sceglierne una. Da ricordare che il nemico potrà fare alcune mosse meno vantaggiose. Ecco perché inizia la partita con un'unità di Forze Speciali e il giocatore no - il nemico è più forte, ma tu sei (si spera) più intelligente!
- Se un'unità nemica non è in grado di completare nessuno degli ordini sulla Tabella Azione Nemica, si muoverà per soddisfare l'ordine originale (e da dove si ferma potrà sparare a qualsiasi unità idonea).
- Se l'ordine di un'unità nemica di "Fiancheggiare o Accerchiare" risultasse chiaramente eccessivo (cioè l'attacco all'unità da parte di altre unità nemiche senza dubbio la distruggerebbe senza Fiancheggiare o Accerchiare), non lo farà attacco. Invece, trattalo come se l'unità non fosse in grado di completare l'azione mostrata, quindi esegui l'azione nella casella precedente a sinistra per quell'unità.
- Se l'ordine dato a un'unità nemica non ha alcun senso per la situazione, trattalo come se l'unità non fosse in grado di completare l'azione mostrata: esegui l'azione nella casella precedente a sinistra per quell'unità.

## Priorità di Attacco/Movimento

- Quando un'unità di Artiglieria nemica può scegliere più bersagli idonei a cui sparare, utilizzerà questa sequenza: uno con 5 danni → il più vicino → con il tiro per colpire più alto → con più esperienza → qualsiasi altro.
- Quando un'unità non di Artiglieria nemica può scegliere più bersagli idonei a cui sparare, utilizzerà questa sequenza: uno con 5 danni → con il tiro per colpire più basso → con meno esperienza → qualsiasi altro.
- Se più unità nemiche attaccano un'unità, il nemico utilizzerà questa sequenza: attaccherà prima un'unità nemica che non può essere contrattaccata → poi attaccherà un'unità nemica con il tiro per colpire più basso → poi una con meno esperienza → in fine qualsiasi altra unità nemica.
- Se il bersaglio scelto da un'unità nemica viene eliminato dall'attacco di un'altra unità nemica all'inizio del turno nemico, l'unità può attaccare un bersaglio diverso (a differenza del gioco base).
- Se un'unità nemica può scegliere dove terminare il proprio movimento (tra opzioni ugualmente vantaggiose), la priorità sarà: foresta (solo Fanteria e Carri Armati/Autoblindo) → ponti → incroci → strada → pianura.
- Le unità nemiche senza capacità di combattimento ravvicinato, andranno tenute il più lontano possibile dalle unità del giocatore (mentre si sta completando la loro azione).

## Forze Speciali

- La Cannoniera, il Cannone Ferroviario e il Lancia Gas nemici utilizzano azioni Artiglieria. L'Aereo da attacco al suolo e il Dirigibile nemici usano le azioni Aerei da Caccia.
- Il Medico nemico esegue la propria azione appena prima di quella del Trasporto Truppe. Muoverà verso l'unità nemica entro il raggio del Medico che ha il maggior danno (e almeno 2 danni) in modo che i due siano adiacenti. Se il Medico sta per riparare in questo turno, gli ordini per l'unità nemica che viene riparata possono essere annullati (cioè la riparazione da parte del Medico ha la precedenza sugli ordini di quell'unità sulla tabella). Se le unità nemiche danneggiate sono fuori dalla gittata del Medico, muoverà verso di loro. Se il Medico non è in grado di effettuare una riparazione in questo turno, per quanto possibile rimarrà fuori dal raggio delle unità del giocatore.
- Le Torrette nemiche, andranno posizionate sui primi 3 Forti controllati dal nemico.
- Il Posamine nemico lascerà una mina nel suo esagono di partenza per ciascuno dei primi 5 turni di gioco (dopodiché verrà rimosso dal gioco). Per quei turni si muoverà in un esagono a 5 esagoni di distanza da una qualsiasi delle unità del giocatore, se possibile; altrimenti il più vicino possibile a 5 di distanza. Il giocatore tirerà un dado ogni volta che una delle sue unità muoverà su una mina o su un esagono adiacente. Con un risultato di 1-3 l'unità verrà distrutta (insieme alla mina).

## Transazioni Monetarie

Nella partita in solitario, a differenza della partita normale, il nemico può riparare un'unità nello stesso turno in cui entra in un Forte (non per quelle del giocatore che devono comunque trascorrere un intero turno in un Forte prima di essere riparate). Se può permettersi il costo della riparazione, il nemico riparerà immediatamente qualsiasi unità con 3-5 danni che si trova in un Forte.

Dopo aver eseguito le riparazioni, il giocatore tirerà un dado per vedere se il nemico acquista nuove unità. Se il risultato del dado è maggiore del numero di obbligazioni di guerra del nemico, il nemico non acquisterà nessuna nuova unità, nel turno. Altrimenti acquista automaticamente la nuova unità più costosa che può permettersi. L'unità appena acquistata viene collocata nel Forte nemico più vicino alle unità del giocatore (a condizione che nessuna Fanteria del giocatore sia adiacente all'ingresso del Forte).

Il nemico non può possedere più di 2 unità dello stesso tipo (per la seconda unità di un tipo, puoi usare la miniatura per l'alleato della nazione nemica, cioè Francia per la Gran Bretagna, Germania per Austria-Ungheria e viceversa).

Se il nemico ha due unità idonee alla riparazione ma non può permettersi di ripararle entrambe, riparerà quella con il tiro per colpire più alto. Se il nemico non può permettersi un costo di riparazione, l'unità nemica danneggiata lascerà il Forte nel turno successivo se gli viene ordinato di farlo dal tiro di dado della Tabella Azioni Nemiche del turno successivo.

## Modalità Cooperativa

Se due giocatori vogliono giocare come alleati invece che come avversari, possono giocare insieme contro "il nemico" come loro avversario. Si applicano tutte le regole di cui sopra per il gioco in solitario, con le seguenti eccezioni.

Durante la preparazione, un giocatore utilizzerà unità/miniature di una nazione alleata e l'altro giocatore utilizzerà unità/miniature dell'altra nazione alleata:

- Un giocatore controllerà della propria nazione: **Camion da Trasporto Truppe, Fanteria Pesante, Mortaio, Autoblindo, Aereo da Caccia e Unità Specifica.**
- L'altro giocatore controllerà della propria nazione **Unità Antiaerea, Fanteria, Fanteria a cavallo, Obice/Cannone Campale, Carro Armato e l'Unità Specifica.**

I giocatori condivideranno i propri 3 segnalini posizione iniziale come segue. Ogni giocatore ne riceverà uno su cui solo quel giocatore potrà posizionare quante unità vuole. Il terzo segnalino iniziale sarà in comune: entrambi i giocatori potranno posizionarvi unità. Come in una partita normale, i giocatori possono scegliere di lasciare libere le posizioni di partenza, se lo desiderano.

Per la preparazione del nemico, aggiungere il segnalino per l'unità specifica del paese della nazione storicamente alleata nel contenitore, in modo che il nemico inizierà con le unità specifiche del paese di due nazioni.

Entrambi i giocatori fanno tutti i propri movimenti e combatteranno insieme durante un turno (come se entrambi costituissero un giocatore singolo). Così che, ad esempio, le unità alleate di una nazione potranno fiancheggiare o accerchiare per gli attacchi dell'altra nazionalità, i Trasporti Truppa di una nazione potranno trasportare unità alleate dell'altra nazione, ecc.

Le obbligazioni di guerra guadagnate dai giocatori andranno messi in una riserva comune, decidendo insieme come spenderli.

I Forti catturati da ciascun giocatore verranno contati insieme per determinare la condizione di vittoria (cioè se conquistano un totale di 5 Forti). Gli alleati vincono anche se eliminano tutte le unità nemiche. Gli alleati perdono entrambi se il nemico cattura 5 Forti, o se tutte le unità alleate vengono eliminate, o se si arrendono.

## Livelli di Difficoltà

- **Recluta** (facile): non si aggiunge il segnalino bandiera nemica e le unità Forze speciali durante la preparazione.
- **Poilu** (normale): Le regole per il solitario o cooperativo.
- **Sopra le Righe** (difficile): per ogni Forte che occupa, il nemico ottiene 5 obbligazioni di guerra (invece di 3).
- **Terra di Nessuno** (più difficile): includere 2 segnalini bandiera nemica e unità Forze Speciali durante la preparazione (con i normali 3 titoli di guerra per forte).
- **Shell Shock** (incubo): includere 2 segnalini bandiera nemica e unità Forze Speciali, e il nemico ottiene 5 obbligazioni di guerra per Forte.

Inoltre, se si desidera giocare a difficoltà normale ma non vuoi che il nemico utilizzi unità Forze Speciali, varrà la regola che il nemico ottiene 5 obbligazioni di guerra per Forte occupato *invece* di iniziare la partita con un'unità Forze Speciali.

### Enemy action sequence:

1. La Fanteria adiacenti all'ingresso di Forti neutrali/del giocatore lo conquistano - o rimangono sul posto se una o più Fanterie sono adiacenti all'ingresso.
2. La Fanteria che si trova a 2 esagoni di distanza da Forti neutrali/del giocatore si muovono in un esagono adiacente all'entrata del Forte.
3. Le unità con un precedente ordine di riparazione  , continuano il movimento verso/dentro il proprio Forte.

4. Tabella Azioni:

<b>1</b> <i>Riunirsi</i>	<b>2</b> <i>Ritirata Strategica</i>	<b>3</b> <i>Deviazione</i>	<b>4</b> <i>Ricognizione</i>	<b>5</b> <i>Interdizione Aerea</i>	<b>6</b> <i>Contrattacco</i>	<b>7</b> <i>Fuoco di Sbarramento</i>	<b>8</b> <i>Sbarramento Mobile</i>	<b>9</b> <i>Incursione in Trincea</i>	<b>10</b> <i>Attacco a Sorpresa</i>	<b>11</b> <i>Attacco Coordinato</i>	<b>12</b> <i>Infiltrazione Tattica</i>
-----------------------------	--	-------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------	---	---------------------------------------	--	--	--	---

<b>Camion da Trasporto Truppe</b>	Occupava un incrocio	 o si allontana dalle unità del giocatore	Si sposta verso il secondo gruppo di unità trasportabili più vicino	 o trasporta tutta la fanteria e l'artiglieria idonei verso il Forte neutrale/del giocatore più vicino	Trasporta tutta la fanteria idonea verso il Forte neutrale/del giocatore più vicino	 o trasporta tutta la fanteria idonea verso il Forte neutrale/ tuo più vicino	Trasporta tutta la fanteria idonea verso il secondo Forte neutrale/tuo più vicino	Trasporta tutta la fanteria e l'artiglieria idonei verso il Forte neutrale/tuo più vicino	Trasporta tutta la fanteria e l'artiglieria idonea verso il secondo Forte neutrale/del giocatore più vicino		
<b>Fanteria</b>	Si muove nella foresta		Attacca la tua Artiglieria (Artigliere Anticarro: si muove entro la portata del tuo Carro Armato)		 o attacca un tuo Camion	Si muove verso l'ingresso di un Forte neutrale/tuo			Attacca la tua unità non di artiglieria (Artigliere Anticarro: si porta a gittata di un tuo Carro)		
<b>Artiglieria</b>	Si porta a gittata e attacca una tua Fanteria che si trova entro 2 esagoni dall'ingresso di un Forte		Si porta a gittata e attacca l'unità con il 2° tiro per colpire più alto tua	Si porta a gittata e attacca un tuo Camion		Si porta a gittata e attacca l'unità con il tiro per colpire più alto		Si porta a gittata e attacca una tua Fanteria	 (Cannoniera: Si porta a gittata e attacca un tuo Aereo)	Si porta a gittata e attacca l'unità danneggiata più facile da colpire	Si porta a gittata e attacca l'unità danneggiata più facile da colpire tua
<b>Carro Armato / Autoblindo</b>	 o attacca un tuo Camion		Attacca una tua Fanteria		Attacca una tua Artiglieria		Attacca una tua unità Antiaerea	Attacca una tua Fanteria che si trova entro 2 esagoni dall'ingresso di un Forte		Partecipa a un attacco con Fiancheggiare o Accerchiare	Attacca una tua Fanteria che si trova a più di 2 esagoni dall'ingresso di un Forte
<b>Aereo da Caccia</b>	Attacca un tuo Carro Armato o una tua Autoblindo	Attacca una tua unità con il tiro per colpire più alto		 o attacca un tuo Camion	Attacca un tuo Aereo	Attacca una tua Fanteria	Attacca una tua Artiglieria	Partecipa a un attacco con Fiancheggiare o Accerchiare			Attacca la tua unità più danneggiata che si trova a gittata
<b>Unità Antiaerea</b>	Si muove fino a essere entro 3 esagoni da un tuo Aereo										

: Si muove verso e dentro un proprio Forte se ha 4 o 5 danni (e se necessario continua a farlo nei turni successivi)

### Priorità di attacco nemico (tra i bersagli idonei):

- **Artiglieria:** uno con 5 danni → il più vicino → con il tiro per colpire più alto → con più esperienza → qualsiasi altro bersaglio
- **Non-Artiglieria:** uno con 5 danni → con il tiro per colpire più basso → con meno esperienza → qualsiasi altro bersaglio

**Sequenza di attacco condiviso:** un'unità nemica che non può essere contrattaccata → con meno esperienza → con il tiro per colpire più basso → le altre unità