

## TRENCH CLUB: LEGACY - INIZIARE LA CAMPAGNA

### COME INIZIARE

Prima di iniziare la campagna Legacy, familiarizzare con le regole di Trench Club. Raccomandiamo di giocare almeno una partita con il gioco regolare prima di iniziare la campagna Legacy. Nella campagna, giocherai più partite (denominate "battaglie" in queste regole) che si baseranno l'una sull'altra. Le azioni che intraprendi influenzeranno le partite successive. Modificherai il tabellone di gioco, cercherai nuove unità, esplorerai nuovi meccanismi di gioco e altro ancora. Ogni battaglia rappresenterà un anno e mezzo della Grande Guerra. L'andamento della guerra sarà tracciato sul Tabellone Legacy (la mappa dell'Europa).

### La Campagna Legacy

Per iniziare il Legacy leggi le regole sottostanti e poi pesca la prima carta (numerata con 0). Non guardare altre carte a meno che non sia detto così. Tutto ciò di cui hai bisogno per guidarti attraverso la campagna sarà su queste carte. Quindi non preoccuparti troppo di memorizzare le regole di seguito.



Questo simbolo è rilevante solo per il gioco in solitario. Ignorare il resto.



Questo simbolo è rilevante solo se si gioca la campagna con 2 giocatori. Ignorare il resto.

### Giocare Scenario

Se non vuoi giocare alla campagna Legacy o l'hai già completata, puoi utilizzare i materiali di gioco per giocare a partite individuali in diversi scenari. Apri le buste e segui le istruzioni sul foglio "Skirmish Game" (Gioco di Schermaglie). Avviso spoiler: tieni presente che questo rivelerà immediatamente tutte le sorprese, che altrimenti avresti scoperto poco a poco durante la campagna Legacy.

## CARTE

Quando ti viene detto di pescare una carta, girala e leggila ad alta voce a tutti i giocatori (se non diversamente indicato sul retro della carta). Quando vedi un simbolo di una carta in miniatura con un numero/lettera, pesca immediatamente la carta corrispondente.



**Esempio:** Pesca la carta "A" e leggila ad alta voce. Poi pesca la carta "1" e leggila ad alta voce. Poi pesca la carta "4" e leggila ad alta voce.

Nota: Normalmente, ogni carta è usata solo in una battaglia e quindi poi scartata (se non diversamente scritto). Se stai saltando delle carte numerate mentre cerchi una carta (ad esempio, ti viene chiesto di pescare la carta 43 e così facendo ti imbatti nelle carte 41 e 42), puoi mettere da parte anche queste carte saltate. È molto probabile che non verranno utilizzate nel gioco poiché hai scelto un percorso diverso nella storia.

Ci sono differenti tipi di carte che potrai pescare.

- **Istruzioni:** carte che ti diranno come preparare e giocare questa battaglia.
- **Briefing:** carte che ti diranno qual'è il tuo obiettivo per vincere la battaglia. Se il dorso della carta dice per esempio "Only to be read by the Central Powers" ("Solo per essere letto dai Poteri Centrali") consegnare la carta a questa squadra invece che leggerla ad alta voce.
- **Regole:** carte con regole aggiuntive che si applicano solo a questa particolare battaglia. Gira la carta e mettila sul Tabellone Legacy così da essere sempre visibile.
- **Eventi:** carte da mettere sul Tabellone Legacy, ma da girare solo quando sono soddisfatte le condizioni sul retro della carta. Sarà una sorpresa per tutti i giocatori quello che accadrà allora.
- **Notizie:** carte più grandi che provvederanno a narrare lo storia, mentre la guerra andrà avanti.



## TABELLONE LEGACY

Il Tabellone Legacy terrà traccia dei vostri progressi nella guerra tra le battaglie.

**Cronologia:** Dopo la battaglia, il vincitore attacca la propria bandiera sul proprio paese nella rispettiva linea temporale.

**Territori:** Inoltre, può scegliere qualsiasi territorio (che è adiacente a uno dei suoi territori o adiacente a dei suoi territori occupati) e appiccicare una sua bandiera per indicare che ha conquistato questo territorio. Può anche conquistare territori che un nemico ha già conquistato. Mettendo semplicemente il proprio adesivo sopra il loro. Ogni territorio è contrassegnato da un numero che ne indica il valore (punti vittoria). Quando posizioni l'adesivo della bandiera, posizionalo accanto al numero, in modo che rimanga leggibile.

**Tecnologia:** Una carta ti dirà di scegliere un tracciato di ricerca tecnologica. Metti un adesivo della tua bandiera sul tracciato scelto. Col tempo, farai scoperte tecnologiche e svilupperai nuovi tipi di unità (le carte te lo diranno). Nel tal caso, apporre un adesivo con la tua bandiera sul numero corrispondente (I-IV).

**Vergogna:** Quando fai qualcosa di particolarmente ignominioso, verrai stigmatizzato con punti vergogna. Se una carta dice di ottenere un punto vergogna, attacca una delle tue bandiere sul segnalino "vergogna". Il loro significato si svilupperà nel corso del gioco, puoi pensare a questo come alla tua reputazione internazionale o a quanto spietatamente passi al lato oscuro.

La Francia ha vinto la battaglia

La Francia ha occupato questo territorio

La Gran Bretagna ha preso un punto vergogna

Ogni nazione ha scelto un tracciato tecnologia

Germania e Francia hanno già raggiunto il loro primo avanzamento tecnologico

La carta delle regole per questa battaglia

La carta evento per questa battaglia

## UNITA' DISPONIBILI

Puoi acquistare solo unità di un tipo che è già stato nella campagna in precedenza. Ad esempio, quando il gioco inizia nel 1915, non ci sono ancora carri armati disponibili, quindi non puoi ancora acquistarli.

Nel tempo svilupperai nuovi tipi di unità dal tuo tracciato tecnologico. Conserva le rispettive carte unità per il resto della campagna. Solo tu puoi acquistare questi tipi di unità durante una battaglia. I giocatori possono sempre tenere traccia di chi possiede quale tipo di unità tramite gli adesivi della bandiera sul tabellone Legacy.

**Nota:** Le unità con soldati sulla miniatura contano come soldati a piedi, cioè possono conquistare i Forti.



**Esempio:** La carta per il primo avanzamento tecnologico del tracciato tecnologico Fanteria.

Quando ricevi una carta del genere, apri la scatola sigillata con la miniatura corrispondente. Inoltre, metti uno dei tuoi adesivi con la bandiera sul campo corrispondente della traccia tecnologica sul tabellone Legacy, per ricordare che ora questa è la tua unità.

## UFFICIALI

Più avanti nella campagna, verranno presentati gli ufficiali. Non è necessario leggere le regole seguenti ora. Puoi cercarli in quel momento.

**Pescare un nuovo Ufficiale:** Quando ottieni un nuovo ufficiale, scrivi la tua nazione sulla carta e inventa un nome e un grado militare. Personalizza la foto dell'ufficiale con gli elementi adesivi forniti (viso, uniforme, cappello). Questo ufficiale sarà tuo fino alla fine della campagna.

**Ufficiali sul campo di battaglia:** All'inizio di ogni battaglia, ogni giocatore può scegliere uno dei suoi ufficiali che lo accompagni in battaglia. Scegli la carta ufficiale di tua scelta e mettila accanto alla tua tabella delle unità. L'ufficiale è rappresentato da uno dei tuoi gettoni bandiera sul campo di battaglia. Durante la preparazione, piazza il gettone ufficiale proprio come una delle tue unità. Gli ufficiali possono muovere con 1 punto movimento. Non possono attaccare o entrare nei Forti (se non diversamente indicato).

**Uccidere un Ufficiale:** Se un ufficiale viene attaccato durante il gioco e riceve almeno 2 colpi contemporaneamente (in un attacco da un'unità nemica), l'ufficiale viene ferito e deve fuggire. Rimuovere l'ufficiale per il resto di questa battaglia. Puoi usare di nuovo l'ufficiale nella tua prossima battaglia. Se un ufficiale riceve almeno 7 colpi in una volta, viene ucciso in azione. Rimuovi il segnalino bandiera e fai a pezzi la carta ufficiale.

**Abilità degli Ufficiali:** Gli Ufficiali possono modificare il gioco in 3 modi. Il riquadro in alto indica come l'ufficiale modifica il gioco durante la preparazione. Il riquadro centrale mostra un'abilità che puoi utilizzare una volta per battaglia (in qualsiasi momento). Ruota la carta ufficiale di 90° per indicare che hai già utilizzato la sua abilità durante la battaglia come promemoria (o metti un gettone nel riquadro centrale della carta ufficiale). Il riquadro inferiore indica una modifica permanente. Questa è in vigore finché l'ufficiale è sul campo di battaglia.

**Guadagnare Abilità:** Dopo ogni battaglia, ogni giocatore può aggiungere 1 nuova abilità ad uno dei suoi Ufficiali. Scegli un adesivo abilità e incollalo su uno dei 3 riquadri abilità di una qualsiasi delle tue carte ufficiali. L'Ufficiale può essere quello con cui hai appena giocato o uno qualsiasi dei tuoi ufficiali di riserva del tuo mazzo. Puoi scegliere un riquadro vuoto o incollare la nuova abilità su un'abilità già esistente per sostituirla. Le abilità di preparazione devono sempre essere nel riquadro in alto, le abilità una tantum nel riquadro centrale e le abilità permanenti nel riquadro in basso. Il giocatore che ha posseduto il maggior numero di Forti nell'ultima battaglia sceglie per primo, si continua poi nell'ordine dei Forti posseduti.

Nota che alcune abilità sono disponibili solo negli ultimi anni della guerra. Usa solo le figurine dell'anno indicato a destra (o precedente).

The diagram illustrates the layout of an Officer card, which is divided into several sections:

- Top Left:** A circular icon with the number "20" and the word "Officer".
- Top Right:** A section for "Reinforcements" with the text: "Reinforcements: If your team lost the last 2 battles, start the next battle with an additional Howitzer." and a small flag icon.
- Middle Left:** A photo of a soldier in uniform, labeled "Foto personalizzata".
- Middle Right:** A section for "Abilità una tantum" (one-time ability), labeled "Usare 1a volta durante il gioco".
- Bottom Left:** Fields for "Nome" (Name: Hans Hacker), "Grado" (Rank: Lieutenant), and "Fazione" (Nation: Germany).
- Bottom Right:** A section for "Abilità permanente" (permanent ability), labeled "Abilità permanente".

## VINCITORE

### Dopo la battaglia

Una battaglia termina immediatamente quando viene raggiunta una condizione di vittoria nel briefing della missione o quando una squadra si arrende alla fine di un turno.

- Vince il giocatore della squadra che ha completato la condizione di vittoria.
- Aggiungi un adesivo per il vincitore sulla timeline E sulla mappa. Puoi conquistare solo un territorio adiacente a uno dei tuoi territori o adiacente a uno dei tuoi territori occupati. Cerca di non coprire la stella con l'adesivo, così potrai leggere il numero in seguito.
- Ogni giocatore aggiunge un'abilità a uno dei suoi ufficiali (nell'ordine del numero di Forti posseduti)
- Verifica: durante il gioco, se hai guadagnato un punto vergogna, avresti dovuto aggiungere un adesivo corrispondente. Se hai realizzato uno sviluppo tecnologico, dovresti aver aggiunto un rispettivo adesivo
- Scarta tutte le carte, ma mantieni le tue Unità tecnologiche e gli Ufficiali.

### Vincere il gioco

Se conquisti una delle capitali nemiche, la guerra finisce immediatamente e hai vinto. Pesca la carta indicata accanto alla capitale sul Tabellone Legacy (111 per Berlino o Vienna; 112 per Parigi o Londra).

Nota: dovrai ottenere 5 territori nel profondo della terra nemica per raggiungere la capitale.

Altrimenti, giochi l'intera guerra, finché una carta non ti dice che è stato firmato un armistizio e che la guerra è finita. Se nessuna capitale può essere conquistata, il vincitore viene determinato in base ai territori occupati. Conta i numeri nelle stelle di tutti i territori occupati dalla tua squadra. La squadra con la somma più alta ha vinto. Nota che le aree più vicine al tuo confine di casa ti daranno più punti (10), perché sono più facili da tenere e anettere.



**Suggerimento:** devi decidere in anticipo la tua strategia generale, se vuoi andare sul sicuro iniziando a occupare un territorio più vicino al tuo paese o se vuoi correre il rischio di precipitarti nel profondo del territorio nemico per andare verso la capitale nemica. Lo stesso vale per il difensore. Devi decidere se riprendere il tuo territorio che il nemico potrebbe occupare o piuttosto lanciare un contrattacco per correre verso la loro capitale.

### Dopo la campagna

Dopo aver terminato la campagna, riceverai una scheda scenario che ti permetterà di giocare una partita singola con tutti i materiali di gioco, le regole, ecc. rivelati durante la campagna in diversi scenari.

### Resetare e rigiocare

Il gioco Legacy modificherà in modo permanente i materiali di gioco. Se non lo desideri, ritaglia gli adesivi e appoggiali sul tabellone invece di appiccicarli. Alla fine di una battaglia, scatta una foto del tabellone di gioco, in modo da poterlo successivamente ripreparare come se fosse per la battaglia successiva.