

TRENCH CLUB

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.

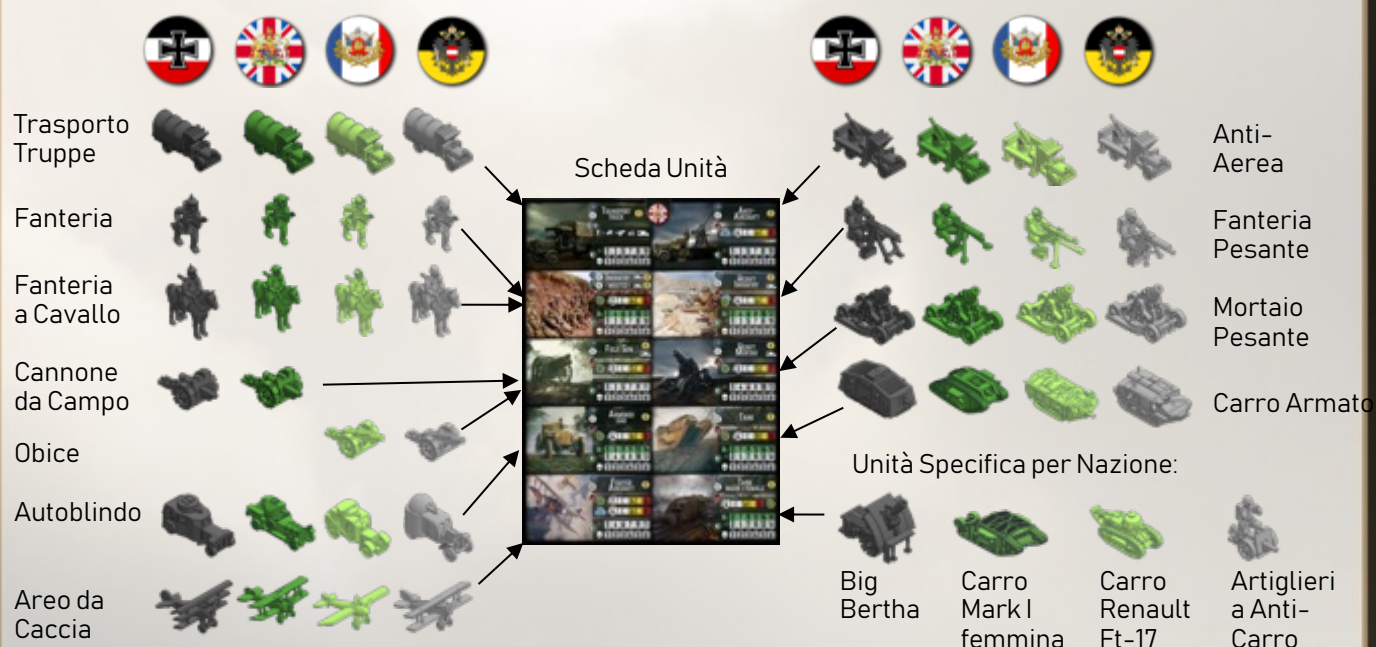
I giocatori di Germania e Austria-Ungheria giocheranno insieme contro i giocatori di Francia e Gran Bretagna. Se giocate solamente in 2 giocatori, un giocatore comanderà la Germania o l'Austria-Ungheria e l'altro Francia o Gran Bretagna, utilizzando solo metà del tabellone (metà con i numeri iniziali 1-6 o metà con i numeri iniziali 7-12).

La tua squadra vince se 9 dei 14 forti sono occupati dalla tua squadra (o 5 su 7 per 2 giocatori) o se 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 fundamentalmente 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. (Nota: nel gioco sono inclusi anche un Obice britannico e uno tedesco e una miniatura di Cannone da campo francese e austriaco. Non ti servono per il normale gioco di schermaglie.)
- Ciascuna nazione ha un'unità specifica per paese in basso a destra del tabellone delle unità.



Le Regole: Di seguito, ci sono due versioni delle stesse regole:

- Sintesi del Regole:** Se stai giocando per la prima volta, puoi iniziare a giocare immediatamente e le regole ti guideranno attraverso il tuo primo turno. La versione breve del regolamento è molto semplice e non copre tutte le eventualità. Se qualcosa non ti è chiaro, leggi l'apposita sezione nelle regole dettagliate.
- Regole Dettagliate:** Tutte le regole sono qui descritte in dettaglio. È meglio leggerle dopo la prima partita e usarle come libro di riferimento. Le regole possono sembrare un po' complicate quando le leggi per la prima volta, ma vedrai che diventano intuitive molto rapidamente.

C'è anche un'utile panoramica delle regole su una scheda separata ("Riferimento rapido") ed un video "come giocare" su trench-club.com (link diretto al video nel codice QR a destra).



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. 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.

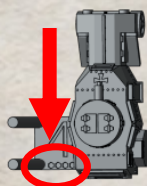


Inizia a giocare: Ora metti le tue unità sul tabellone.

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.



- 1 → Pianura
- 0.5 → Strada
- 1.5 → Foresta

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 6

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).

Ultimo turno: 0.5

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 un esagono con un ingresso (da destra e/o da sinistra) del Forte. Questo costerà loro l'intero movimento, cioè l'unità dovrà già trovarsi direttamente di fronte ad esso. Quando conquisti un forte, tutte le unità nemiche in esso contenute vengono immediatamente distrutte e poi ne indichi il possesso posizionando uno dei tuoi segnalini bandiera. Ora è tuo finché non viene catturato da un nemico. Ciascuna delle tue unità ora può entrare nel Forte e l'ingresso all'ingresso costa solo 0.5 punti movimento.

Conquista un Forte: Intero → Entrare nel tuo Forte: 0.5



Gli ingressi del forte (X) e tutti i possibili esagoni da cui il forte può essere occupato (o da cui si può entrare se è già tuo)

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.

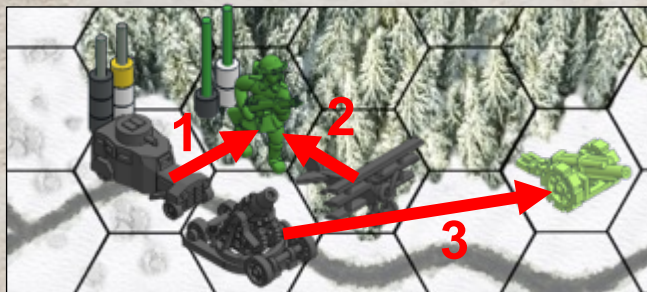
Fase 2: Dichiarare gli Attacchi

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. 11)



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

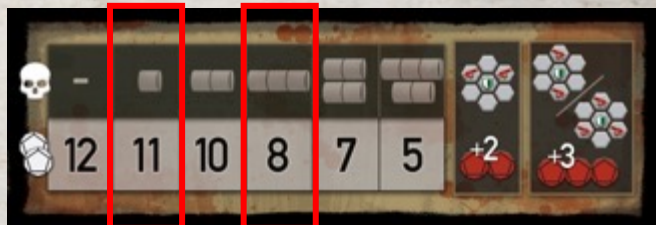
Adesso le battaglie dichiarate vengono risolte una dopo l'altra. Le unità che vengono attaccate in combattimento ravvicinato rispondono al fuoco allo stesso tempo - se possono attaccare a gittata 1. Durante gli attacchi aerei, solo le unità aeree, Antiaeree, Fanteria Pesante e Cannoniere possono rispondere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

Experience:



War hero
Veteran
Rookie

3. Adesso si lanciano i dadi e si determina quali colpiscono. Questo dipende dall'esperienza in combattimento e può essere letto sulla Scheda Unità.

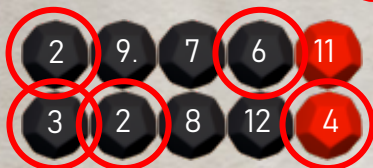
(Nota: per comodità il valore di attacco senza esperienza di combattimento è anche stampato sulle miniature)



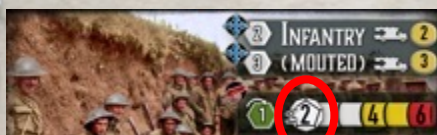
Esempio: Per l'Autoblindo con 3 punti esperienza, ogni dado che mostra 6 o meno assegnerà un colpo; per la fanteria con 2 punti esperienza, ogni dado che mostra 2 o meno assegnerà un colpo.



L'Autoblindo Tedesca colpisce con ≤6



→ 5 colpi



La Fanteria Britannica colpisce con ≤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, ricevi 1 alla fine del turno.

Successivamente, le unità possono essere riparate. Queste unità devono essere già nel Forte all'inizio del turno. I costi di riparazione fissi di 2 vengono pagati e tutti i segnalini danni vengono rimossi dall'unità.

Infine, possono essere acquistate nuove unità. Dopo che il prezzo di acquisto è stato pagato (vedi Scheda delle Unità per i costi), le nuove unità vengono piazzate in uno qualsiasi dei tuoi 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 per 2 giocatori) vince. Tuttavia, di solito una squadra si arrende prima che ciò accada.

(Per il gioco più breve vedere pagina 11).



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.



Gran Bretagna e Austria-Ungheria piazzano i propri eserciti.

Ora si tirano i dadi per chi posizionerà per primo le proprie truppe. Ogni giocatore tira un dado. Inizia il giocatore con il numero più alto. Si girano a uno per i segnalini grigi e si piazzano le truppe corrispondenti (un esercito) nell'area appropriata sul tabellone di gioco. Per fare ciò, prima si posiziona un'unità direttamente sul numero sul tabellone e poi le altre unità a cerchio attorno ad esso. Se uno qualsiasi degli esagoni attorno al numero è acqua, si possono piazzare unità su di esso, ma non è necessario.



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:

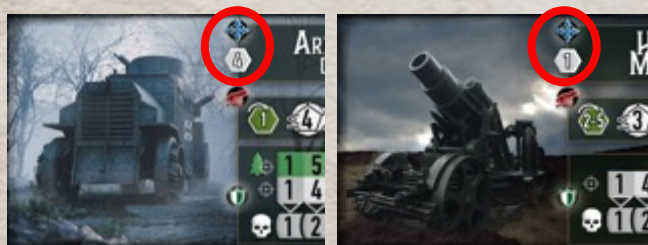
4 giocatori: Affinché il primo giocatore non riceva un vantaggio eccessivo, può eseguire il primo turno solo con 1 (a scelta) delle proprie 3 armate, così come il secondo giocatore. Il terzo giocatore con 2 e il quarto giocatore con tutte e 3 le armate. Dal secondo round in poi, ogni giocatore può utilizzare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

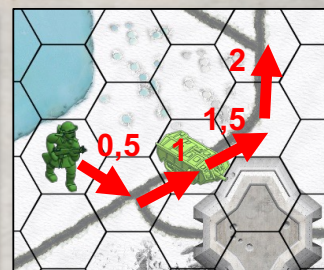


La distanza che un'unità può coprire dipende non solo dalla sua velocità ma anche dal terreno verso cui si sta muovendo. Ad esempio, muoversi verso una Pianura consuma 1 punto velocità, ma verso una Strada consuma solo 0,5 punti velocità. Un Autoblindo con velocità 4 potrebbe muoversi 4 spazi su Pianura,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

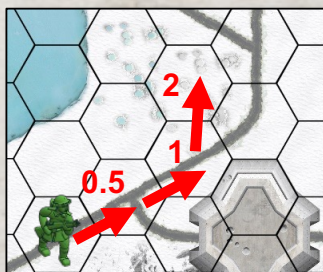
Esempio di movimento di una Fanteria (velocità 2):



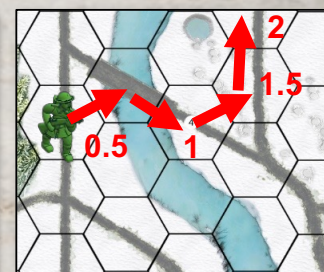
Su pianura



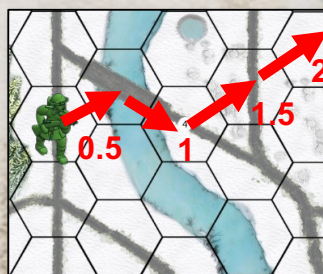
Su strada attraverso unità alleata



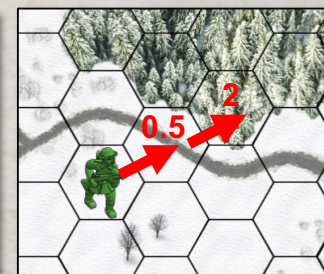
Su strada e pianura



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



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



Attraverso strada e foresta



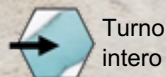
Muoversi verso una pianura richiede 1 punto velocità. Crateri, alberi singoli, pietre, case, trincee, ecc. sono solo per decorazione e vengono considerati come pianura.



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.



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).



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.



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:

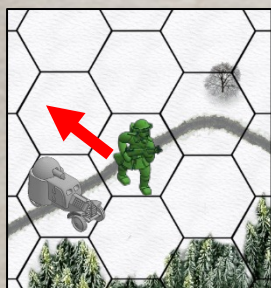
- Le unità aeree si muovono indipendentemente dal terreno perché volano. Ogni spazio costa 1 punto velocità.
- Un'unità deve eseguire il movimento in un'unica volta (non si può passare a un'altra unità e poi ritornare a quella).
- I punti movimento non devono essere utilizzati completamente (si un'unità 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.
- Ogni esagono ha un solo tipo di terreno ed è quello più ovvio nell'illustrazione. Ad esempio, se c'è una strada su un esagono, ma ci sono anche un paio di alberi, l'esagono è considerato una strada e non una foresta. L'unica eccezione è un ponte, che conta come strada per le unità di terra e acqua per le navi.

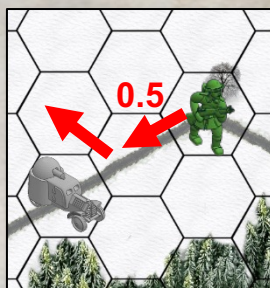
Contatto nemico

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.

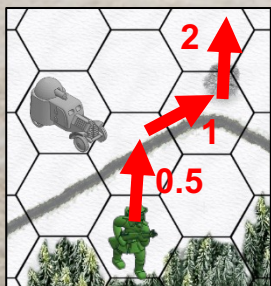
Questa regola viene illustrata meglio con alcuni esempi:



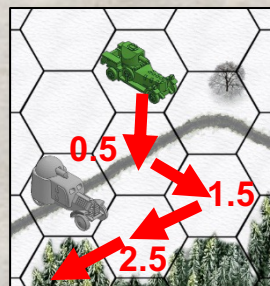
Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)



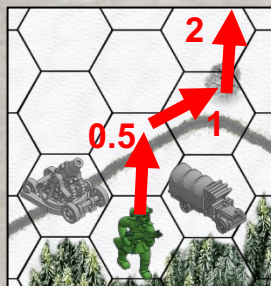
Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)



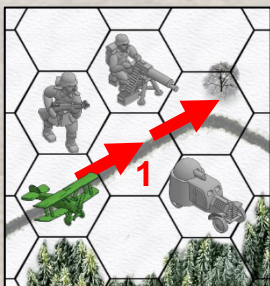
Il turno continua (solo un contatto col nemico)



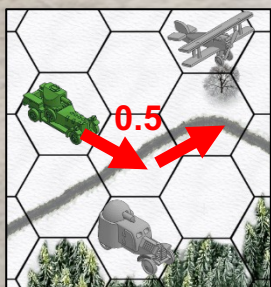
Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi nel 3° e 4° movimento)



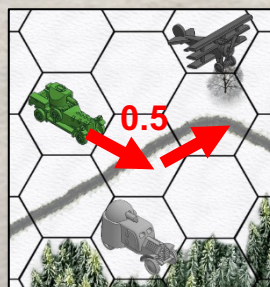
Il turno continua (il Mortaio e il Camion da Trasporto non possono attaccare in corpo a corpo)



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



Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)

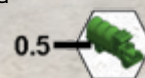


Fine del turno (due contatti col nemico consecutivi)

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.

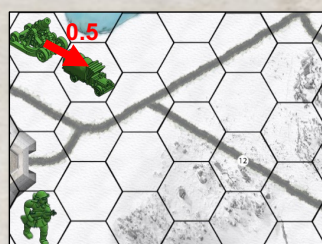


Successivamente il Camion da Trasporto compie il proprio movimento, infine scarica tutte le unità negli spazi liberi adiacenti (non in un altro Camion o Forte), questa operazione deve esclusivamente essere eseguita in quest'ordine. Ciò significa che un'unità non può salire mentre il Camion da Trasporto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

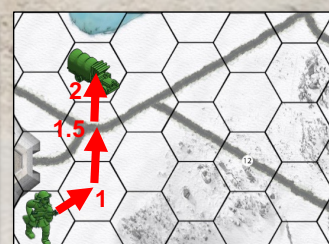
Le unità appena scaricate non possono muovere, ma possono attaccare. Un Camion da Trasporto carico può anche muoversi in un proprio Forte. Se lo fa, tutte le unità caricate entrano automaticamente nel Forte (non sono più nel trasporto) e non possono più essere mosse.

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

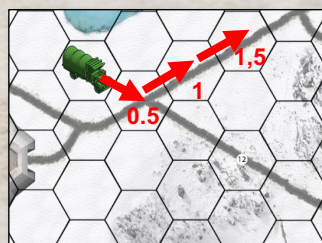
Il Camion da Trasporto deve terminare il movimento in modo che ci siano abbastanza spazi circostanti liberi per scaricare tutte le unità.



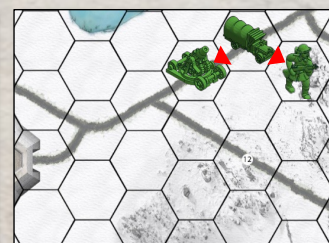
1. Il Mortaio sale sul Camion da Trasporto



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 ed entrare in 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.

Turno Intero



Conquistare un Forte;
Solo soldati

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 (x) del Forte e Tutti gli esagoni da cui è possibile conquistare il Forte (o entrare se il Forte è già tuo)

Note: "Giusto! Questo significa..."

- I forti non possono essere "difesi" da unità interne né "attaccati" da unità esterne (appena conquistate). Questo perché i forti sono inespugnabili e gli attacchi sarebbero puro suicidio. Tuttavia, se il nemico riesce a bypassare i lati fortificati e raggiungere l'ingresso posteriore, può essere facilmente preso d'assalto dai fanti con lanciafiamme, gas velenosi e bombe a mano. Fort Douaumont vicino a Verdun fu colpito da più di 400.000 proiettili nel 1916 e rimase in gran parte intatto. Tuttavia, fu catturato più volte, alternativamente dalla fanteria francese e tedesca, una volta anche accidentalmente, quando una compagnia tedesca cadde sotto il fuoco dell'artiglieria e prese d'assalto il forte, non pianificandolo, per cercare riparo.
- non ha senso lasciare le unità in un forte (a meno che tu non voglia ripararle il prossimo turno)
- se uno dei tuoi fanti e uno dei fanti nemici sono entrambi davanti all'ingresso di un forte, questo crea una situazione di stallo. Chi entra per primo nel Forte è fregato, perché poi al turno successivo l'altro piede può conquistare il Forte, eliminando subito il primo.

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.

0.5



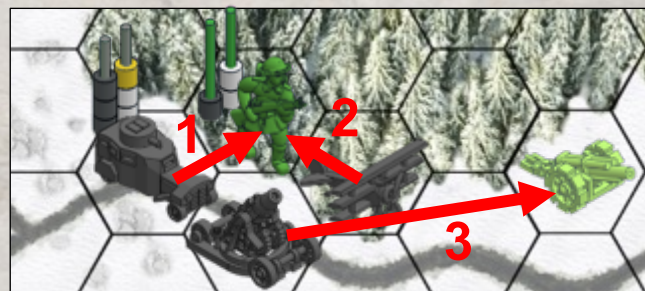
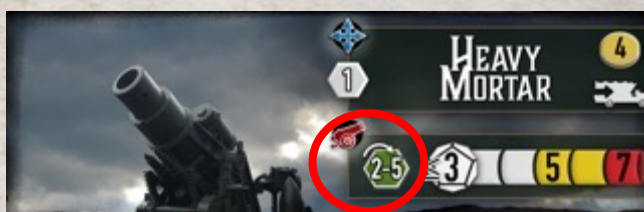
Entrare proprio Forte

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 (13), 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: Battaglie

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.

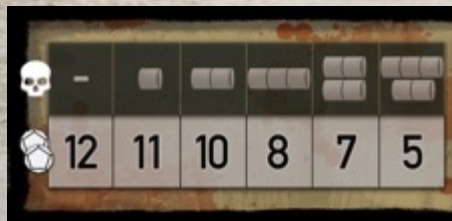
1. La battaglia viene dichiarata.

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.



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).



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.

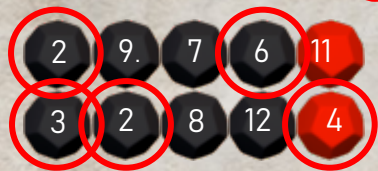
Nota: per comodità il valore di attacco delle unità Recluta (non esperte) è stampato anche sul supporto di ogni miniatura

Esperienza:

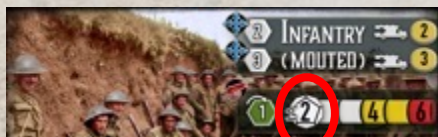
	} Eroe di Guerra } Veterano } Novellino }
--	--



L'Autoblindo Tedesco ("Veterano") colpisce con ≤ 6



$\rightarrow 5$ colpi



La Fanteria Britannica ("Recluta") colpisce con ≤ 2



$\rightarrow 2$ colpi

6. Adesso viene determinato quanti danni subisce ogni unità per i colpi subiti. Poiché ogni unità ha un differente grado di corazza, 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.

- Unità nemica danneggiata: +1 Esperienza
- Unità nemica distrutta: +2 Esperienza



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 dovrebbero sempre tirare i dadi contemporaneamente, 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

Per ogni Forte occupato, il giocatore riceve 1  alla fine del suo turno. Un giocatore può trasferire parte del suo denaro al suo alleato in qualsiasi momento, ma per ogni donazione, 1  va alla banca.

Le unità possono quindi essere riparate. Le unità da riparare devono essere già nel Forte all'inizio del turno. I costi di riparazione fissi di 2  vengono pagati e tutti i segnalini di danno vengono rimossi dall'unità. I punti esperienza rimangono come sono.

Nota: la riparazione richiede parecchio tempo: nel primo turno l'unità danneggiata si sposta nel Forte, nel secondo viene riparata e nel terzo può uscire nuovamente dal Forte.

Infine, nuove unità possono essere acquistate per i costi indicati sulla Scheda Unità ().

Nota che la fanteria regolare costa 2  per l'acquisto e ha 2 punti movimento, la fanteria a cavallo costa 3  e ha 3 punti movimento. A parte questo, le due unità sono le stesse.



Quando acquisti le Forze Speciali, non sai mai quale riceverai. Pescare una carta a faccia in giù per un'unità casuale delle Forze Speciali. Tuttavia, se una squadra ha meno unità sul tabellone e meno Forti della squadra avversaria, i giocatori della squadra perdente sono liberi di scegliere l'unità delle Forze Speciali.

Dopo l'acquisto, la nuova unità viene piazzata in uno qualsiasi dei tuoi Forti posseduti (o nel caso della cannoniera in un qualsiasi esagono d'acqua).

Nota: se si esauriscono le miniature delle unità, è possibile utilizzare i gettoni con le clip di fissaggio. Si consiglia di non permettere più di 2 unità dello stesso tipo per giocatore.



Fine del turno

Ora il turno è finito ed è il turno del giocatore successivo.

Vittoria

Vince la squadra che occupa per prima 9 Forti (5 quando si gioca solo con 2 giocatori). Tuttavia, di solito la squadra avversaria si arrende prima che ciò accada.

Per abbreviare il tempo di gioco, è possibile impostare la condizione di vittoria su 7 forti occupati (4 quando si gioca solo con 2 giocatori). In questa modalità, i Artiglieria Anti-Carro non possono conquistare i forti neutrali o nemici.

Informazioni Varie

Cronometro

Si consiglia di utilizzare un cronometro o un timer del cellulare per limitare i turni. Questo renderà il gioco più veloce ed emozionante.

Simboli Speciali



La Big Bertha colpisce solo in modo impreciso. Se sei sfortunato, può colpire un esagono vuoto o persino le tue stesse unità! Prima di lanciare i dadi di combattimento, tira un dado separato per determinare quale esagono colpisce il Big Bertha. Da 1-6 colpisce un esagono vicino secondo la tabella sottostante e da 7-12 colpisce l'esagono bersaglio originariamente selezionato. Se la Big Bertha ha esperienza "Veterano" (segnalino giallo), colpisce un esagono adiacente solo da 1-3 e da 4 - 12 altrimenti l'esagono bersaglio originariamente scelto. Se la Big Bertha è un "Eroe di Guerra" (segnalino rosso), colpisce sempre con precisione.



Valore di attacco contro i carri armati, ovvero ogni unità con "carro armato" nel nome.



Valore d'attacco contro i fanti.



Raggio illimitato, cioè può attaccare qualsiasi campo esagono sulla mappa.



Attacca tutti gli esagoni in questo schema. Tira i dadi di attacco solo una volta e applicali a tutti gli esagoni.



L'unità può costruire una trincea o una strada/ponte di 2 esagoni una volta per turno (prima o dopo il movimento) invece di attaccare. Uno dei due esagoni deve essere adiacente all'unità. Non possono essere costruite sotto unità nemiche, forti, trincee occupate dal nemico.

Nota: alcuni dei simboli sopra citati potrebbero essere utilizzati solo in "Trench Club: Legacy".

Divertiti a giocare! Per domande su regole, suggerimenti e trucchi, ecc., visita <https://trench-club.com>

"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. Il movimento su un esagono di trincea costa 1 punto movimento.

Occupare una trincea: se un soldato di fanteria termina il proprio movimento in un esagono di trincea (non occupato dal nemico), l'intera trincea conta come occupata proprio come se i soldati fossero sparpagliati sull'intera trincea. A differenza dei forti, le trincee sono tenute da una squadra, non da un singolo giocatore, quindi le unità alleate possono unirsi nella trincea. Se un carro armato o un'unità aerea termina il proprio turno in una trincea, non conterà come essere in trincea, ma semplicemente come se la stesse attraversando.

Movimento all'interno di una trincea occupata amica: un soldato di fanteria può uscire da una trincea occupata amica in qualsiasi esagono adiacente, proprio come se la trincea fosse di un esagono lungo, ma non nello stesso turno in cui entra. Ricorda: un soldato di fanteria deve terminare il proprio turno in un esagono di trincea per essere considerato in trincea. Poiché la trincea conta come un esagono per le unità nella trincea, ciò significa anche che possono entrare nei Forti che sono collegati alle trincee da qualsiasi punto della trincea (solo dopo aver terminato il loro turno nella trincea).

Difendere la trincea: le unità nemiche possono attaccare qualsiasi esagono di trincea per combattere un soldato di fanteria nella trincea, proprio come se la trincea fosse un esagono lungo. Se ci sono più soldati di fanteria in una trincea, l'attaccante deve decidere quale di loro attaccare (non importa dove si trovino all'interno della trincea). Gli attacchi sul fianco e l'accerchiamento contano come se la trincea fosse di un esagono lungo. Indipendentemente dall'unità che viene attaccata, tutti i soldati di fanteria nella trincea rispondono al fuoco (nel corpo a corpo). I soldati di fanteria in una trincea hanno il valore di difesa di un carro armato in una foresta.

Attaccare da una trincea: Attaccare da una trincea è come qualsiasi altra battaglia, poiché conta l'esagono bersaglio dell'attacco, non l'esagono di origine da cui proviene l'attacco.



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 🌳).

Giocare senza dadi (solo "Trench Club Legacy")

Se non ti piace tirare i dadi, puoi invece usare le carte. Produrranno lo stesso risultato, quindi puoi anche far giocare un giocatore con i dadi e un altro usare le carte nello stesso gioco. Per ogni combattimento, pesca una delle 10 carte a caso e leggi il numero di colpi che l'unità atterra dal tavolo. La scheda include anche un indicatore in alto a sinistra per farti sapere se sei stato piuttosto fortunato o sfortunato.

Danni e attacco sul fianco / accerchiamento

Valore di Attacco

		2	3	4	5	6	7	8	9	10
🔴	🔴	0	0	1	1	2	2	3	3	
🔴	🔴	0	0	1	2	2	3	3	5	
🔴	🔴	0	1	2	3	3	4	5	6	
🔴	🔴	0	1	2	3	3	4	5	6	
🔴	🔴	1	1	2	4	4	5	6	7	
🔴	🔴	0	1	3	3	4	5	6	8	
*	🔴	1	2	3	5	5	7	7	9	
	🔴	1	1	2	4	4	6	7	8	9
	*	1	2	3	4	6	6	8	9	11
	*	1	2	3	4	5	7	8	9	11

Esempio: un'auto blindata (attacco: ≤4) con 2 danni e attacco sul fianco infliggerà 2 colpi. Questa è stata piuttosto sfortuna.

REGOLE PER IL GIOCO IN SOLITARIA E IN COOPERATIVA

Configurazione

La partita in solitaria è impostata come una partita a due giocatori. Scegli quale nazione controllerai e quale nazione sarà controllata dall'Automa. L'Automa inizia con tutte le unità presenti nella sua tabella delle unità, tranne il Transporte de tropas (10 unità). Aggiungi truppe in base al livello di difficoltà scelto:

- **Facile:** nessuna aggiunta.
- **Standard:** 1 Vehículo blindado in più
- **Difficile:** 1 Vehículo blindado in più + 1 Infantería in più
- **Overkill:** 1 unità Specifica per nazione in più + 1 Infantería montata in più

Distribuisce le 6 pedine luogo di partenza come nel gioco standard per 2 giocatori e alterna il posizionamento delle unità tra te e l'Automa. Per determinare quante e quali unità vengono distribuite a ciascuno dei 3 gettoni luogo dell'Automa a faccia in giù, per prima cosa metti tutti i gettoni unità militari di quella nazione in una tazza o in un sacchetto opaco. Quando giri la prima pedina di partenza dell'Automa, estrai 4 pedine dalla tazza. Metti la miniatura corrispondente alla prima sul numero e le successive in senso orario, partendo dall'alto. Procedi allo stesso modo per il secondo gettone di partenza. Per il terzo gettone di partenza, estrai tutti i gettoni militari rimanenti dalla tazza. Inizia il gioco seguendo la regola [1 - 2, 2 - 3], come a pagina 5.

Priorità delle azioni (mossa/attacco)

Ogni unità dell'Automa si muove/attacca. Inizia con i soldati a piedi, poi con le altre unità da combattimento ravvicinato (tutte le unità con gittata=1), quindi con tutte le unità a lungo raggio (gittata >1). Segui la tabella "Priorità di azione". Cerca di agire secondo l'ordine di priorità più alto. Cerca di eseguire la priorità "1" per prima. Se non è possibile, passa alla "2", poi alla "3" e così via finché non riesci a rispettare l'ordine. Poi, se ci sono più opzioni che soddisfano l'ordine, passa alle lettere per scegliere quella giusta. Inizia con "a". Se rimangono ancora più opzioni, aggiungi "b", poi "c" e così via, fino a restringere le opzioni lasciandone solo una. Se l'ordine è ancora ambiguo o non chiaro, fai una scelta casuale.

Unità di acquisto

Alla fine del turno, l'Automa acquisterà nuove unità. Se l'Automa ha meno di 2 soldati a piedi, acquisterà **Infantería a cavallo**. Altrimenti, acquisterà un **Vehículo blindado** (se ne ha già 2 e hai scelto di limitare le unità a 2 per tipo, allora acquisterà Cañón de asalto e poi un'unità a caso).

L'unità acquistata viene posizionata nel Forte che ha l'unità nemica più vicina (ma nessun soldato a piedi nemico adiacente all'ingresso del Forte). Se più Forti hanno la stessa distanza da un'unità nemica, scegli quello con il maggior numero di unità ugualmente vicine, poi quello con la seconda, terza, ecc. unità nemica più vicina.

Esempi



Esempio: Priorità d'azione per il Tanque tedesco

- La priorità 1 può essere soddisfatta. Ci sono abbastanza nemici che il Tanque può raggiungere.
- 1a non può essere soddisfatta. L'unità A non può essere raggiunta. L'unità B non può essere distrutta, poiché richiederebbe 8 colpi e il Tanque ne sferrerà solo 6.
- 1b può essere soddisfatto. Sia C che D non possono rispondere al fuoco.
- Tra queste due opzioni, scegli D come bersaglio (per 1d), perché il Mortero Pesado ha un valore di attacco inferiore (≤ 3) rispetto alla Contraerea (≤ 4).
- Movimento: Il Tanque potrebbe attaccare questo obiettivo dagli esagoni E e F. Nessuno di questi è una foresta (per b), ma E è il più vicino alla tua prossima unità C (per c) quindi il Tanque si muove lì.



Esempio: Priorità d'azione per il Cañón de asalto tedesco

- La priorità 1 può essere soddisfatta. Ci sono abbastanza nemici che la Cañón de asalto può raggiungere.
- 1a può essere soddisfatta. Il Cañón de asalto sferra 5 impatti, sufficienti a distruggere le unità A o B. Per scegliere tra A o B controlliamo il punto 1b e selezioniamo B come bersaglio.
- Movimento: Questo obiettivo può essere raggiunto da più posizioni. Il Cañón de asalto rimarrà su/vicino a una strada (per a). La condizione b lascia le posizioni D e E, entrambe a 3 esagoni dal nemico successivo. Entrambe le posizioni sono ugualmente vicine alla tua prossima unità C (secondo la condizione c). L'unità si sposterà in E perché è la più vicina alla sua posizione originale (per 1d).

Regole SOLO - Priorità d'azione

Nota: nelle azioni che seguono, "tu" si riferisce all'Automa, "nemico" al giocatore umano. A meno che non sia indicato diversamente, le distanze "più vicino"/"più lontano" sono misurate in punti movimento consumati, non in esagoni (ad esempio, la foresta conta come 1,5). Se hai più unità dello stesso tipo (ad esempio, 2 Obus), muovi prima quella che può compiere un'azione con priorità più alta.

I. Soldati a piedi

Sequenza: Fanteria → Fanteria montata → Infanteria pesada → altri

1. Conquista il Forte (se nessun soldato nemico è adiacente agli ingressi di questo Fuerte)
2. Muoviti in un esagono adiacente all'entrata di un Forte neutrale/nemico (se non c'è nessun altro dei tuoi fanti adiacente all'entrata di quel Forte, a meno che non ci sia anche un fante nemico adiacente all'entrata di quel Forte)
 - a. Allontanati dall'unità nemica più vicina
3. Muoviti verso un neutrale/il tuo Fuerte che il soldato può raggiungere entro 2 turni.
 - a. Spostati in un esagono da cui potrai raggiungere l'entrata del Fuerte il prossimo turno.
 - b. Allontanati dall'unità nemica più vicina
 - c. Spostati più vicino all'ingresso della Fuerte
 - d. Trasferirsi in una foresta
4. Avvicinati e attacca le unità nemiche che puoi distruggere
5. Avvicinati e attacca le unità nemiche che non possono rispondere al fuoco.
6. Muoviti verso l'ingresso della fuerte neutrale/nemica più vicina.
7. Segui le priorità d'azione delle unità da combattimento ravvicinato

II. Unità da combattimento a distanza ravvicinata

Sequenza: In base al prezzo unitario più alto (Aerei → Carri armati → altri Tanque (ad esempio, Mark I) → Vehículo blindado → altri)

1. Avvicinati e attacca il nemico. Seleziona il bersaglio come segue:
 - a. Unità nemica che puoi distruggere con questo attacco
 - b. Unità nemica che non può rispondere al fuoco
 - c. Solo aerei: Unità nemica più lontana dalla contraerea nemica
 - d. Unità nemica con il valore di attacco più basso
 - e. L'unità nemica più costosa
 - f. Unità nemica con minore esperienza
2. Avvicinati il più possibile all'obiettivo con la massima priorità (come sopra).

Movimento: Se ci sono più esagoni da cui puoi soddisfare la priorità dell'ordine, spostati nell'esagono...

- a. Solo aerei: più lontani dalla contraerea nemica
- b. con una foresta
- c. più vicino alla tua prossima unità
- d. più vicino alla tua posizione originale (cioè da dove proviene l'unità)

III. Unità a lungo raggio

Sequenza: In base alla gittata più bassa (Cañón de asalto → Contraerea → Mortero pesado → altri)

1. Muoviti nel raggio d'azione e attacca il nemico; seleziona il bersaglio come segue:
 - a. Unità nemica che puoi distruggere con questo attacco
 - b. Soldato a piedi adiacente all'ingresso neutrale/di fuerte
 - c. Unità che è già stata attaccata da un'altra unità in questo turno (supporto di fuoco)
 - d. L'unità nemica più costosa
 - e. Unità nemica più esperta
2. Avvicinati il più possibile (numero di esagoni) all'obiettivo con la priorità più alta (come sopra).

Movimento: Se ci sono più esagoni da cui puoi soddisfare la priorità dell'ordine, spostati nell'esagono...

- a. su o accanto alla strada
- b. più lontano (numero di esagoni) dal prossimo nemico
- c. avvicinamento (numero di esagoni) alla tua prossima unità
- d. più vicina alla tua posizione originale (cioè quella da cui proviene l'unità) in punti movimento, quindi in esagoni

Combattimento

A differenza del giocatore umano, l'Automa non ha una fase "Dichiara attacchi". Ogni unità attacca subito dopo essersi mossa. Le unità Automa non ottengono mai bonus di fiancheggiamento/avvicinamento e non tirano dadi. Esse infliggono un numero fisso di impatti, a seconda del loro danno e della loro esperienza:

- | | |
|------------|---|
| 0-2 danni: | <ul style="list-style-type: none">• Impatta in base al valore d'attacco dell'unità (ad esempio, 6 per un Tanque)• +2 impatti per ogni livello di esperienza (veterano/giallo e eroe di guerra/rosso) |
| 3-5 danni: | <ul style="list-style-type: none">• Impatta in base alla metà (arrotondata per eccesso) del valore d'attacco dell'unità (ad esempio, 2 per un Obús)• +1 impatti per ogni livello di esperienza |

Giocatore in cooperativa

La cooperativa funziona allo stesso modo dell'assolo. Dividi le tue unità tra i due giocatori. Usa le unità della nazione alleata per un giocatore (ad esempio, un giocatore francese e l'altro britannico). Durante il setup, ogni giocatore riceve 1 segnalino di partenza a faccia in giù solo per le proprie unità. Il segnalino di partenza a faccia in giù 3rd può essere condiviso, quindi entrambi i giocatori possono posizionarvi le unità. Le fuerte e le monete sono condivise.

CURIOSITÀ

Fanteria: le unità di fanteria possono essere prodotte a buon mercato ma non possono tenere il passo con le moderne attrezzature da guerra in battaglia. Tuttavia, sono spesso determinanti per la guerra, poiché possono conquistare i forti nemici. La Fanteria a cavallo si caratterizza per l'elevata velocità ed è particolarmente adatta per conquistare forti distaccati con un attacco a sorpresa. La fanteria pesante è equipaggiata con mitragliatrici e granate. Hanno un'elevata forza di combattimento, possono prendere d'assalto i forti e combattere l'aereo.

All'inizio della guerra, la cavalleria cavalcava ancora verso il nemico armata di lance e spade, cosa che non si dimostrò particolarmente efficace contro le mitragliatrici. Ben presto i cavalli furono usati solo come mezzo di trasporto per la fanteria regolare che combatteva a piedi. La mitragliatrice tedesca MG 08/15 (introdotta nel 1908, ulteriormente sviluppata nel 1915) divenne uno standard tale che il termine "0815" è ancora oggi utilizzato in lingua tedesca come sinonimo di "comune".

Mortaio Pesante: il Mortaio Pesante è caratterizzato dal suo lungo raggio. A causa di questa caratteristica e della mancanza di capacità di combattimento ravvicinato, il mortaio pesante dovrebbe essere posizionato dietro la prima linea e fornire supporto e fuoco di sbarramento. La localizzazione dei cannoni dell'artiglieria nemica era possibile solo in modo molto approssimativo mediante 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. Tre quarti di tutti i feriti nella prima guerra mondiale furono causati dalle schegge di proiettili di artiglieria. Al culmine della guerra col gas nel 1918, in media una granata su tre era piena di gas velenoso.

Auto blindata: L'auto blindata è un'automobile o un trattore convertito per uso bellico. La sua alta velocità e la sua forte potenza di combattimento combinata con costi di produzione gestibili rendono l'auto blindata la spina dorsale delle unità dei veicoli da combattimento. La prima auto blindata fu presentata all'imperatore Francesco Giuseppe I nel 1906. Tuttavia, poiché spaventava il suo cavallo, inizialmente fece interrompere il progetto.

Carri armati: I carri armati sono le unità più forti. Grazie alla loro elevata potenza di attacco, possono facilmente sfondare le linee nemiche e la loro pesante armatura li rende difficili da distruggere. A causa degli alti costi di produzione, il numero di carri armati sul campo di battaglia è molto limitato. La Germania/Austria non si è concentrata sullo sviluppo dei carri armati. In realtà, hanno usato più carri armati dell'Intesa catturati rispetto a quelli propri, come rappresentato nel gioco con il carro Schneider, che in realtà è uno sviluppo francese. I primi carri armati non erano solo temuti dagli avversari. Nell'A7V tedesca, ad esempio, 26 uomini (tra cui un custode di piccioni viaggiatori e un addetto agli indicatori di direzione) si incastrano insieme a temperature interne fino a 70°C/160°F e rumori assordanti.

Carro Renault Ft-17: Il Renault Ft-17 francese è un carro armato veloce e allo stesso tempo potente e si colloca tra l'auto blindata e il carro 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 lì furono catturati dai tedeschi e usati contro la Russia e successivamente in Normandia contro l'invasione americana.

Panzer 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 l'armatura e la velocità di un normale carro armato, ma solo la potenza d'attacco di un'auto blindata.

Il Mark I non poteva ancora controllare separatamente i cingoli di destra e sinistra: entrambi correvano sempre dritto. Cambiava direzione con una ruota stabilizzatrice nella parte posteriore, che gli dava un leggero raggio di sterzata. Spesso aveva anche un "tetto" in rete metallica per proteggerlo dalle granate lanciate sopra di esso.



Big Bertha: La Big Bertha era il cannone di artiglieria più pesante dell'Impero tedesco. Aveva il più grande potere di penetrazione conosciuto e un raggio spaventosamente lungo. Tuttavia, questo andava a discapito della precisione. Non era raro che la Big Berta colpisse le proprie truppe in prima linea a causa del suo ampio raggio di diffusione.

La Big Bertha è stata in grado di sparare proiettili con un calibro di 420 mm, un peso oltre la tonnellata e fino a oltre 100 km di distanza.

Artiglieria anticarro: come l'Impero Tedesco, anche l'Austria-Ungheria faceva affidamento principalmente sullo sviluppo di armi anticarro anziché sullo sviluppo dei propri carri armati. Gli artiglieri anticarro erano un temibile avversario nel combattimento ravvicinato e potevano anche effettuare attacchi a lungo raggio con i loro cannoni. Erano specializzati nel combattimento contro i carri armati nemici ed è lì dove si valorizzava la loro massima efficacia. Per contro, a causa della loro elevata velocità, erano tuttavia meno adatti al combattimento contro le auto blindate.

Le prime unità anticarro non avevano ancora cannoni, ma semplicemente fucili di grosso calibro (Nitro Express "Elephant Gun") con i quali i tiratori cercavano di sparare all'autista attraverso l'armatura relativamente sottile dei primi carri armati.

Cannone ferroviario: il cannone ferroviario aveva un'accurata precisione e un'elevata potenza di penetrazione a lungo raggio, ma aveva una mobilità difficile.

Di solito, per muovere i cannoni ferroviari bisognava posare dei nuovi binari ferroviari. Come per esempio, se volevano mirare a destra o a sinistra, non avendo un raggio direzionale laterale, dovevano essere spostati in una curva dei binari. Pertanto, nel gioco il Cannone Ferroviario, pur potendo muoversi senza binari, si muove molto lentamente.

Aerei da caccia: Gli aerei da caccia della prima guerra mondiale avevano solo una potenza di fuoco molto ridotta, ma un'importanza strategica da non sottovalutare. Poiché la maggior parte delle truppe di terra sono indifese contro gli aerei, anche piccoli gruppi di aerei da combattimento possono bloccare l'avanzata di interi eserciti nemici. Grazie alla loro elevata velocità e portata, sono anche adatti 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 invece delle bombe lanciavano a mano chiodi d'acciaio (le cosiddette "frece volanti") sulle truppe di terra.

Dirigibile: i dirigibili furono le prime unità aeree in grado di 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 difficilmente vulnerabili. Volavano più in alto degli aerei di quel tempo e alcuni piccoli fori di proiettile nel pallone a idrogeno non li infastidivano molto. Ciò cambiò presto con l'introduzione delle munizioni incendiarie.

Posatori di mine: queste unità possono piazzare mine che distruggono immediatamente un'unità nemica quando entra in un esagono con una mina.

Le mine antiuomo classiche erano piuttosto rare. Durante la guerra di trincea, era più comune scavare tunnel sotto le trincee nemiche, sotto le cime delle montagne o sotto interi villaggi e far esplodere questi tunnel con enormi cariche esplosive. L'esplosione di uno di questi tunnel in Francia fu così forte che si sentì persino a Londra!

Mazza da trincea: le mazze da trincea erano armi arcaiche per il combattimento ravvicinato, simili alle mazze usate per le incursioni in trincea, dove le baionette montate erano troppo ingombranti. I soldati in trincea le producevano essi stessi da bastoni di legno, martelli, ruote dentate, chiodi, etc.



RIFERIMENTO RAPIDO

Fasi di Gioco:

Muovere
truppe

Dichiarare
attacchi

Battaglie

Ricevere
denaro

Riparare
unità

Comprare
unità

1 x Forte
occupato a fine
turno

Le Unità devono
essere nel Forte
a inizio turno

Metti Unità in
un tuo Forte

Muovere le truppe:

Considera solo la destinazione

1 → Pianura

0.5 → Strada;
„tagliare le curve" è permesso

1.5 → Foresta

Turno intero → Acqua;
Solamente soldati
a piedi

Turno intero → Conquistare il Forte;
Solamente soldati
a piedi

0.5 → Entrare nel proprio Forte

0.5 → Salire sul Camion

Eccezione:

0.5 → Ultimo movimento
verso pianura

Contatto Nemico:

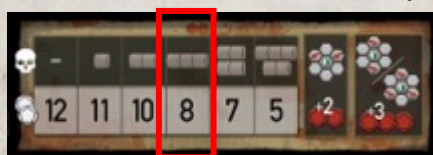


Unità in esagono adiacente a
Unità nemica muove nuovamente
in esagono adiacente a Unità
nemica
→ **Termina Movimento**
(Unità nemica deve essere in
grado di attaccare)

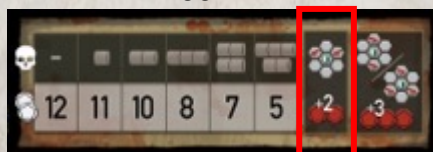
Battaglia:

Attaccante e difensore tirano i dadi simultaneamente

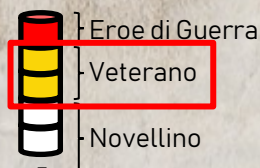
1. Danni → Numero di dadi a disposizione:



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)



Unità nemica danneggiata:
+1 Esperienza
Unità nemica distrutta:
+2 Esperienza