



ACES & ARMOR



In Aces & Armor, guida il tuo esercito in una grande offensiva della Seconda Guerra Mondiale per assicurare la vittoria alla Germania o agli Alleati (Stati Uniti e Unione Sovietica). Comanda le tue truppe in battaglia e impadronisciti degli impianti di produzione per dominare il campo di battaglia.

I giocatori delle due fazioni tedesche giocano insieme contro i giocatori degli Stati Uniti e dell'Unione Sovietica. Con solo due giocatori, uno gioca una delle due fazioni tedesche e l'altro gli Stati Uniti o l'Unione Sovietica, e si utilizza solo metà del tabellone di gioco (o la metà della mappa che mostra i numeri iniziali 1-6 o la metà che mostra i numeri 7-12). La tua squadra vince se 6 delle 10 fabbriche vengono occupate dalla tua squadra (o 4 su 5 nelle partite a due giocatori).

Le unità: Ogni giocatore inizia con 6 tipi di unità diverse. Le fazioni essendo asimmetriche avranno unità diverse tra loro. Quando giocate per la prima volta, vi raccomandiamo di iniziare mettendo le proprie miniature sulla Scheda Unità così da imparare quale miniatura corrisponde a quale campo della Scheda.

Le unità sono suddivise in 4 armi: Fanteria, Carro Armato, Artiglieria e Aviazione.



Numero di giocatori

4 giocatori: Ogni giocatore utilizza 1 set di unità della propria fazione (6 unità per giocatore), oppure 2 set per una partita più lunga.

3 giocatori: Come sopra, ma un giocatore gioca due fazioni alleate.

Competitivo per 2 giocatori: Ogni giocatore sceglie una fazione nemica. Usa solo metà della mappa (tabellone di gioco): distribuisci solo i gettoni di partenza con i numeri 1-6 (o 7-12) e conquista solo le fabbriche su questo lato del tabellone. Ogni giocatore inizia con 1 set di unità della propria fazione (6 unità per giocatore), oppure 2 set per una partita più lunga.

Cooperativo per 2 giocatori: I due giocatori scelgono una fazione alleata ciascuno e iniziano con 1 set di unità della propria fazione (6 unità per giocatore). Scegli una fazione nemica a caso per l'Automa e fallo partire con 2 set di unità di questa fazione. Puoi utilizzare metà della mappa come indicato sopra o l'intera mappa.

Solo (1 giocatore): Scegli una fazione e inizia con 1 set di unità (o 2 per una partita più lunga). Scegli una fazione nemica a caso per l'Automa con 1 set di unità (o 2 per una partita più lunga). Usa solo metà della mappa come indicato sopra.

Nota: se sei un giocatore esperto, prova diverse configurazioni di partenza, ad esempio fai iniziare ogni giocatore con un set completo di unità più 4 unità (scelte segretamente) da un secondo set.

Sul retro del regolamento è disponibile un'utile panoramica delle regole ("Guida rapida") e un video "come giocare" su aces-and-armor.com (link diretto al video nel codice QR a destra).
video "come giocare" su aces-and-armor.com (link diretto al video nel codice QR a destra).



Servizio clienti: Manca qualcosa o è danneggiato? Contatta info@pkb-games.com

Puoi trovare un elenco dei componenti del gioco, le FAQ sulle regole, ecc. su aces-and-armor.com

Preparazione del gioco

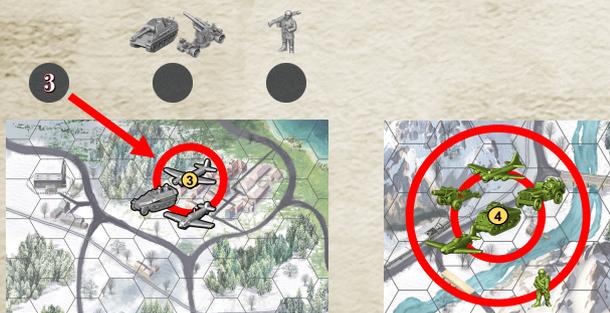
Sedetevi al tavolo in modo che due giocatori alleati non siano seduti uno accanto all'altro (ad esempio, Germania fazione 1 - Stati Uniti - Germania fazione 2 - Unione Sovietica). Ogni giocatore prende la propria Scheda Unità, 1 set di unità della propria fazione (6 unità per giocatore) o 2 set per una partita più lunga (12 unità per giocatore) e le posiziona di fronte a sé.

Mescola i 12 gettoni grigi numerati (6 se giochi solo con metà mappa) e distribuiscili a faccia in giù ai giocatori (3 per giocatore). Poi, senza guardarli, ogni giocatore distribuisce le proprie unità tra i 3 gettoni a faccia in giù. Un giocatore può distribuire le proprie unità come preferisce, ad esempio distribuendole in modo uniforme o mettendo tutte le unità su una pedina e lasciando tutte le altre vuote.



Gli Stati Uniti e la Germania hanno distribuito le proprie unità. Le unità su ogni pedina rappresentano un esercito.

Ora ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il numero più alto inizia a piazzare le proprie unità sulla mappa. Per farlo, gira uno dei propri gettoni e piazza le unità assegnate (un esercito) nell'area del tabellone che corrisponde al numero sul gettone. Per farlo, devono prima posizionare un'unità direttamente sul numero sul gettone, posizionando un'unità direttamente sul numero sul tabellone e le altre unità in un cerchio attorno a esso. Se gli spazi intorno al numero sono di acqua, può piazzarvi delle unità, ma non è obbligato a farlo.



Se tutti gli esagoni adiacenti intorno al numero sono occupati (o esagoni d'acqua in cui non vuoi piazzare un'unità), inizia a riempire gli esagoni intorno ad essi (in un secondo "cerchio").

Il giocatore successivo (in senso orario) ripete lo stesso passaggio: scopre uno dei suoi 3 gettoni e piazza le unità sul tabellone. Ciò viene ripetuto finché ogni giocatore non ha girato 3 gettoni 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 del primo round:

- **4 giocatori:** Affinché il giocatore iniziale non abbia 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 sue unità in ogni 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: Movimento

Nella fase di movimento, il giocatore attivo può muovere le sue unità (una dopo l'altra). Se vuole, può decidere di non muovere alcune unità.

Ogni tipo di unità ha una velocità individuale. Questa è indicata sulla Scheda Unità. Ad esempio, una Fanteria mobile (velocità 5) è più veloce di una Fanteria normale (velocità 3).



La distanza che un'unità può percorrere dipende non solo dalla sua velocità, ma anche dall'esagono di terreno in cui si muove. Ad esempio, spostarsi su un terreno standard consuma 1 punto movimento, mentre spostarsi su una strada consuma solo 0,5 punti movimento. Un'Fanteria mobile con velocità 5 può spostarsi di 5 esagoni su un terreno standard, ma di 10 esagoni su una strada. Conta solo l'esagono di destinazione, cioè dove vuoi andare, non dove ti trovi o da dove vieni.



Spostarsi in un esagono di terreno standard richiede 1 punto movimento. I crateri, i singoli alberi, le pietre, le case, le trincee, ecc. sulla mappa sono solo a scopo decorativo e il terreno conta ancora come terreno standard.



Spostarsi in un esagono di foresta richiede 1,5 punti movimento. Solo una fitta foresta di conifere conta come terreno forestale, non gli esagoni con, ad esempio, un singolo albero decorativo.

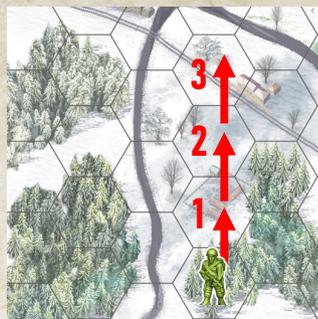


Spostarsi in un esagono con una strada o un ponte richiede 0,5 punti movimento. Non è necessario seguire il percorso della strada, ma puoi anche spostarti attraverso una strada. Finché sull'esagono in cui ti stai muovendo è indicata una strada, spostarsi su quell'esagono costa solo 0,5 punti (indipendentemente dalla provenienza).

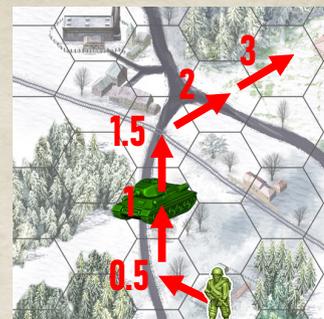


Le unità di fanteria (Fanteria, Fanteria mobile, Fanteria meccanizzata) possono attraversare fiumi e laghi. Muoversi in un esagono d'acqua costa un intero turno di movimento, indipendentemente dalla velocità dell'unità. Mentre l'unità è in acqua, non può né attaccare né difendersi (rispondere al fuoco).

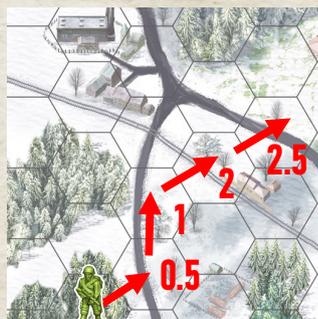
Esempi di movimento di un'Fanteria (punti movimento: 3), contando i punti movimento consumati per ogni movimento



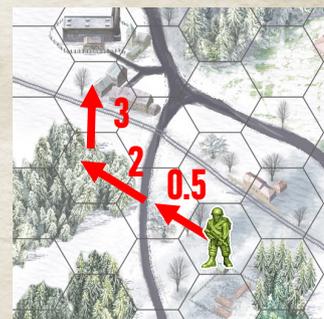
Su un terreno standard



Via strada su unità alleate



Via strada e terreno standard. L'unità decide di fermarsi lì.



Su strada e nella foresta



Nel fiume (solo Fanteria)

Commenti

- Le unità aeree, ovviamente, non sono influenzate dal terreno mentre volano. Ogni esagono costa 1 punto movimento.
- Ogni unità deve muoversi in una sola volta. Non puoi muovere un'altra unità e poi riprendere il movimento.
- I punti movimento non devono essere utilizzati completamente (se un'unità che può muoversi fino a 3 caselle, ne può muovere anche 2 o meno, se lo desidera)
- Puoi spostarti attraverso/su unità amiche o alleate, ma non attraverso/su unità nemiche o fabbriche nemiche/neutrali (questo vale anche per le unità aeree).
- Ogni esagono ha un solo tipo di terreno ed è quello più ovvio dell'illustrazione. Ad esempio, se in un esagono c'è una strada ma anche un paio di alberi, l'esagono è considerato una strada e non una foresta.

Fabbriche

Le fabbriche sono importanti nel gioco come condizione di vittoria e perché possono produrre nuove unità e riparare quelle esistenti. All'inizio della partita tutte le fabbriche sono neutrali. Se hai difficoltà a individuare le fabbriche sulla mappa, metti i gettoni fabbrica sul tabellone di gioco per evidenziarle meglio.



Occupare una fabbrica

Solo la Fanteria (Fanteria, Fanteria mobile, Fanteria meccanizzata) può muoversi su un esagono di fabbrica neutrale o nemico. Possono farlo anche se c'è un'unità nemica nell'esagono della fabbrica. Se un'unità di Fanteria si muove su una fabbrica neutrale o nemica, occupa la fabbrica (e crea strutture di produzione). Muoversi su una fabbrica neutrale/nemica per occuparla richiede l'intero turno di movimento della Fanteria. Ciò significa che la Fanteria deve iniziare il suo turno di movimento già in un esagono adiacente alla fabbrica per poterla occupare. Quando un'Fanteria occupa una fabbrica, non può attaccare in questo turno.

Quando occupi una fabbrica, se c'è un'unità nemica nella fabbrica, rimuovila dal gioco. Se c'è una pedina bandiera nemica nella fabbrica, rimuovila. Posiziona il tuo gettone bandiera sulla fabbrica. La fabbrica rimane tua finché un'unità di Fanteria nemica non la occupa e quindi sostituisce il tuo gettone bandiera con il suo.



- Solo Fanteria
- Movimento completo del turno
- Metti il tuo gettone bandiera sulla fabbrica
- Rimuovi l'unità nemica dalla fabbrica

Muoversi nell'esagono della fabbrica occupata

Una volta occupata una fabbrica, tutti i tipi di unità possono muoversi nella fabbrica (non solo la Fanteria), ad esempio per essere riparati. Muoversi in una delle tue fabbriche occupate costa 1 punto movimento, come per i terreni standard.



La tua fabbrica

Unità all'interno delle fabbriche

Le unità all'interno di una fabbrica vengono trattate come quelle su qualsiasi altro esagono. Possono attaccare, sostenere un attacco ed essere attaccate. In una fabbrica può esserci solo 1 unità in un determinato momento.

Sii consapevole

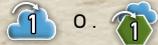
Le fabbriche non possono essere difese dalla Fanteria nemica dall'interno della fabbrica. Un'Fanteria nemica può muoversi nell'esagono della fabbrica per occuparla, anche se c'è una tua unità nella fabbrica, che viene immediatamente distrutta. Per difendere una fabbrica, devi impedire alla Fanteria nemica di raggiungerla.

Intercettare le Unità

Quando un'unità si muove in un esagono libero adiacente a un'unità nemica che può legalmente attaccarla, il giocatore che controlla l'unità nemica può scegliere di intercettare l'unità in movimento. Il giocatore che intercetta mette il segnalino freccia tra le unità e l'unità intercettata deve terminare il movimento. Nel turno successivo del giocatore che intercetta, la sua unità non potrà muoversi e dovrà attaccare l'unità intercettata. Poi rimuove il segnalino.

Ogni unità può intercettare solo un'unità nemica per turno.

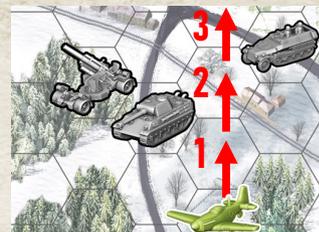
Per intercettare un'unità, l'unità intercettante deve essere in grado di attaccare l'unità a distanza 1. Per intercettare un aereo, l'unità intercettante deve essere in grado di attaccare un aereo, come indicato dal simbolo della nuvola sulla carta delle unità:



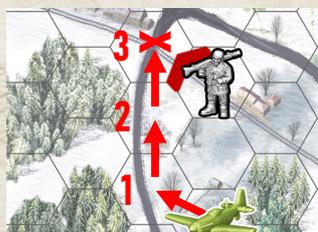
Quando un'unità si muove sopra un'unità alleata, non può essere intercettata nell'esagono dove c'è già un'unità. Può essere intercettata solo nell'esagono libero dove può fermarsi.



L'aereo intercetta subito la fanteria.



Nessuna delle unità può intercettare l'aereo.



la Fanteria intercetta l'aereo. Avrebbe potuto scegliere di intercettarlo un esagono prima.



Il carro armato tedesco ha scelto di non intercettare la fanteria statunitense, ma l'altro giocatore tedesco ha scelto di intercettarla con l'artiglieria.

Fase 2: Dichiarare gli Attacchi

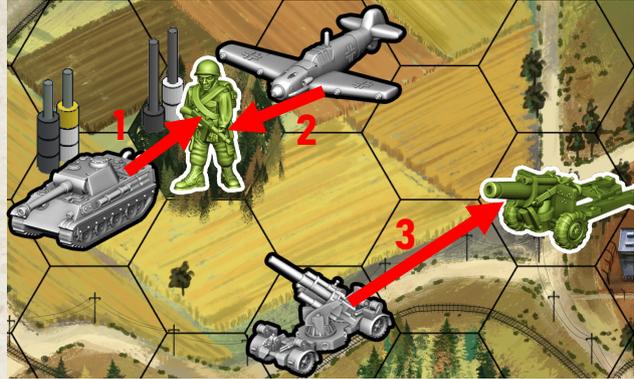
Una volta completati i movimenti (anche l'occupazione delle fabbriche rientra nella fase di movimento), vengono dichiarati tutti gli attacchi. Tutte le unità che vogliono attaccare vengono nominate nell'ordine degli attacchi e dichiarano quale unità nemica attaccheranno. Nella fase successiva ("Combattimento"), tutte le unità nominate devono attaccare gli obiettivi specificati esattamente in quell'ordine. (Non preoccuparti troppo di questo aspetto. Di solito l'ordine è rilevante solo se più unità attaccano la stessa unità nemica. Si tratta solo di non poter cambiare idea spontaneamente se il combattimento si rivela diverso dal previsto).

Esempio: Se un'unità attaccante è già stata distrutta, il prossimo attacco non porterà a nulla. L'obiettivo non può essere cambiato.

Chi può attaccare chi è determinato dal raggio d'azione. Una gittata di 1 significa che l'unità può attaccare solo i nemici in un esagono adiacente (combattimento corpo a corpo). Un'unità Obice, ad esempio, ha un raggio d'azione di 2-5. Ciò significa che può attaccare le unità nemiche che si trovano tra i 2 e i 5 esagoni di distanza. Non può attaccare in corpo a corpo, poiché non può attaccare a gittata 1.



Solo le unità con il simbolo della nuvola sul raggio d'azione possono attaccare le unità aeree (o sparare contro di loro in combattimento ravvicinato), ad esempio 8.8 Flak (1-4), Fanteria (1) e altre unità aeree (1).



Esempio: Per prima cosa, il carro armato tedesco attacca la fanteria statunitense, poi l'aereo tedesco attacca la fanteria statunitense e infine l'artiglieria tedesca attacca l'artiglieria statunitense.

Le miniature hanno due bastoncini trasparenti attaccati per tracciare i danni (marcatori grigi) e l'esperienza di combattimento (marcatori bianchi, gialli e rossi). Questi ultimi ci serviranno nella fase successiva ("Combattimento"). Tutte le unità iniziano la partita senza marcatori.



Fase 3: Combattimento

Dopo che tutti gli attacchi sono stati dichiarati, il combattimento può iniziare. Il combattimento si svolge sempre 1 contro 1 nell'ordine annunciato. Se diverse tue unità attaccano un'unità nemica, lo fanno una dopo l'altra, non contemporaneamente.

1. Annuncia l'attacco.

Inizia nell'ordine degli attacchi dichiarati nella fase precedente.

2. Determina se il difensore può rispondere al fuoco.

Contrattaccare è possibile solo nel combattimento ravvicinato (cioè a distanza 1) e solo se l'unità che si difende può combattere l'unità attaccante nel combattimento ravvicinato. Ad esempio, un Carro Armato non può rispondere al fuoco contro un Obice aereo perché non può attaccare le unità aeree. Un non può rispondere al fuoco, perché ha una gittata 2-5 e quindi non può attaccare a gittata 1.

Nota: se viene attaccato da più unità, il difensore risponderà al fuoco contro ogni singola unità (che può attaccare legalmente).

3. Determinare il numero di dadi.

L'attaccante e il difensore (se possono rispondere al fuoco) determinano il numero di dadi da combattimento. Il numero di dadi dipende dal danno attuale delle unità combattenti.

4. Dadi bonus per le unità di supporto

Se attacchi un'unità in un esagono adiacente, ottieni in aggiunta i seguenti dadi bonus:

Attacco di un'unità di terra: Ottieni 2 dadi rossi se 2 delle tue unità (Fanteria, Carro Armato, Artiglieria, Aerei) hanno l'unità attaccata nel loro raggio d'attacco. Ottieni 3 dadi rossi se 3 delle tue unità hanno l'unità attaccata nel loro raggio d'azione.

Nota: poiché **Fanteria, Carro Armato e Aereo** hanno un raggio d'attacco di 1, significa che queste unità devono essere adiacenti all'unità attaccata per poter usufruire del bonus. Per l'**artiglieria**, è sufficiente che il bersaglio si trovi nel raggio d'azione dell'artiglieria.

Contesto storico

Il "Reperti Pluriarma" è un approccio alla guerra che cerca di integrare le diverse armi da combattimento di un esercito per ottenere effetti reciprocamente complementari. Ad esempio, i Carri Armati possono esprimere tutto il loro potenziale solo se supportati da fanteria, artiglieria e aerei.

Attaccare un aereo: Se il tuo aereo attacca un aereo nemico, ottieni 2 dadi rossi extra se c'è un altro tuo aereo adiacente al bersaglio attaccato. Se due o più aerei sono adiacenti, ottieni 3 dadi rossi.

Nota: le unità di supporto per gli attacchi terrestri e aerei non devono necessariamente attaccare l'unità nemica. Devono solo essere presenti per minacciare l'unità nemica. Possono scegliere di non attaccare o di attaccare un'altra unità.

Nell'esempio della pagina precedente, la prima battaglia sarebbe: "Questo Carro Armato tedesco sta attaccando questa Fanteria statunitense".

Nell'esempio: Nella prima battaglia, la Fanteria statunitense sparerà contro il Carro Armato tedesco. Nella seconda battaglia, la Fanteria statunitense risponderà al fuoco del caccia tedesco. Nella terza battaglia, l'Obice non può rispondere al fuoco contro l'8.8 Flak tedesco, perché il fuoco è possibile solo in combattimento ravvicinato (distanza 1), mentre l'8.8 Flak attacca in un raggio più ampio.



← *Marcatore di danno*

← *Numero di dadi corrispondenti*

Esempio: Attaccare la Fanteria statunitense

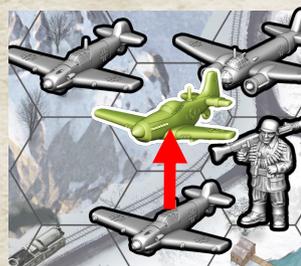


Il Carro Armato riceve il supporto della Fanteria e dell'Artiglieria, quindi +3 dadi rossi. L'artiglieria (8,8 Flak) ha una gittata 2-3, quindi la Fanteria statunitense è nel suo raggio d'azione.

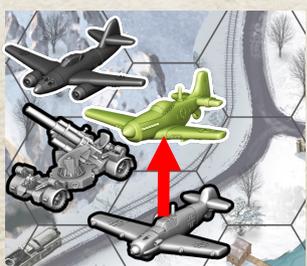


L'aereo attacca un'unità di terra. Riceve il supporto del Carro Armato, quindi +2 dadi rossi. Non importa quanti Carro Armato forniscano supporto. Contano solo le tue unità, quindi l'artiglieria (Pak 40) del giocatore tedesco alleato non può fornire supporto.

Esempio: L'aereo tedesco attacca l'aereo statunitense



+3 dadi rossi grazie ai 2 aerei di supporto.



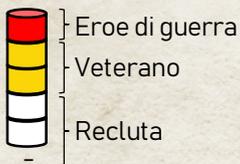
Nessun dado rosso. L'aereo alleato non conta.

5. Lancia i dadi e determina i colpi

Ora l'attaccante e il difensore (se possono rispondere al fuoco) tirano contemporaneamente il numero di dadi stabilito.

Il numero di colpi delle unità viene determinato in base alla Scheda Unità. I colpi dipendono dall'esperienza di combattimento dell'unità. All'inizio della partita tutte le unità partono senza esperienza. Nel corso della partita, possono guadagnare punti esperienza in combattimento. A 0, 1 o 2 punti esperienza, l'unità è una "Recluta" (bianco), a 3 o 4 punti esperienza è un "Veterano" (giallo) e a partire da 5 punti esperienza è un "Eroe di guerra" (rosso). In base all'esperienza di combattimento, la Scheda Unità mostra quale dado è andato a segno.

Experience:

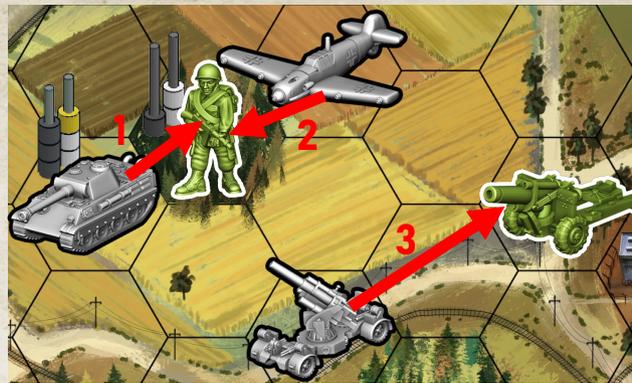


Il Carro Armato tedesco (veterano) colpisce con ogni dado che mostra 8 o meno (≤ 8).



→ 5 Colpi

Nota che nel nostro esempio il carro armato tedesco ha ottenuto 3 dadi rossi in più grazie al supporto dell'artiglieria e degli aerei.



Nel nostro esempio il Carro Armato è un veterano (segnalino giallo) e attacca la Fanteria Recluta (segnalino bianco).

La Fanteria statunitense (Recluta) colpisce con ogni dado che mostra 2 o meno (≤ 2).



→ 2 Colpi

5. Determinare i danni

Ora determina quanti punti danno subisce l'altra unità a causa dei colpi subiti. Poiché le diverse unità hanno diversi livelli di armatura, richiedono più o meno colpi per ricevere danni. Leggi nella tabella della scheda unità quanti colpi (♣) sono necessari per causare una certa quantità di danni (♥).

Poiché il difensore può utilizzare il terreno per trincerarsi quando viene attaccato, ottiene un bonus di difesa quando si trova nella foresta. In questo caso, leggi dalla linea verde della tabella (♣). Questo bonus non si applica all'attaccante, indipendentemente dal terreno su cui si trova.



Il Carro Armato riceve 2 colpi dalla Fanteria. Subisce quindi 1 danno (2 danni avrebbero richiesto 4 colpi).



La Fanteria riceve 5 colpi dal Carro. Dal momento che si trova in difesa nella foresta, subisce 2 danni (su un altro terreno avrebbe subito 3 danni). Sarebbero stati necessari almeno 6 colpi per causare 3 danni alla Fanteria in difesa nella foresta.

7. Aggiungi i segnalini danno

Ora i distribuisce i punti danno. Per ogni punto danno subito, l'unità colpita riceve un segnalino grigio. Un'unità viene distrutta non appena subisce 6 danni.

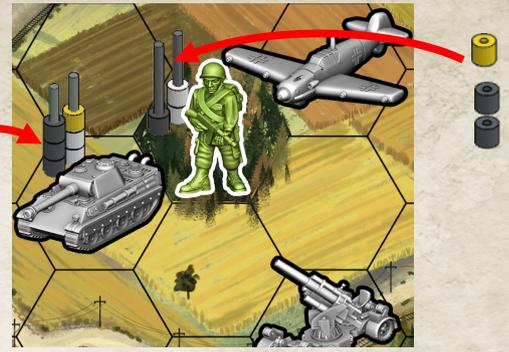
8. Aggiungi i marcatori esperienza di combattimento

Poi vengono assegnati i punti esperienza. Se in questo combattimento un'unità ne ha danneggiato una nemica, riceve 1 punto esperienza. Se invece l'ha distrutta, riceve 2 punti esperienza (in totale).

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

Conclusa questa battaglia, si passa alla successiva.

Nel nostro esempio, nel prossimo combattimento l'aereo tedesco attaccherà la fanteria statunitense. La Fanteria ha già 3 segnalini danno. L'aereo da combattimento attaccherebbe con il supporto di Carro Armato e Artiglieria (+3 dadi rossi). La fanteria ha un'armatura migliore per difendersi perché si trova nella foresta, proprio come nell'ultimo combattimento.



Il Carro Armato ha subito danni e ottiene 1 segnalino danno grigio aggiuntivo. Ha danneggiato un'unità nemica in questo combattimento e quindi guadagna 1 ulteriore esperienza di combattimento (un altro segnalino giallo; il quinto segnalino sarà rosso).

La Fanteria riceve 2 segnalini danno grigi e 1 esperienza di combattimento. Dopo i due segnalini bianchi è il primo segnalino giallo per la Fanteria.

Nota che l'attacco e il contrattacco avvengono contemporaneamente, perciò entrambe le unità ricevono i segnalini nello stesso momento.



Raccomandazioni per velocizzare la partita:

- L'attaccante e il difensore devono sempre lanciare i dadi contemporaneamente, non uno dopo l'altro.
- Il rispettivo giocatore alleato deve occuparsi di determinare i punti danno/esperienza e assegnarli all'unità del compagno di squadra. In questo modo, il giocatore alleato può passare subito alla battaglia successiva. A questo scopo, il giocatore che combatte dovrebbe semplicemente dire al compagno del suo avversario quanti punti ferita ha subito, ad esempio "Il Carro ha subito 5 danni". Il compagno può quindi occuparsi di leggere la tabella per determinare i danni e assegnare i segnalini danno ed esperienza.



Fase 4: Transazioni Monetarie

Raccogliere denaro

Alla fine del proprio turno, il giocatore attivo riceve 1  per ciascuna delle proprie fabbriche occupate.

Un giocatore può trasferire tutto o parte del suo denaro all'alleato in qualsiasi momento, ma per ogni transazione 1  va alla banca. Ad esempio, se vuoi dare al tuo giocatore alleato 4  , lui riceverà 3  e 1  andrà alla banca (cioè, 1  viene rimosso dal gioco).

Riparare le unità danneggiate

Puoi riparare le unità danneggiate se si trovano in una delle tue fabbriche occupate. Per avviare la riparazione, spendi i costi di riparazione forfettari di 2  e metti le monete corrispondenti sotto l'unità nell'esagono della fabbrica. All'inizio del tuo turno successivo, rimuovi i 2  (vanno in banca) e rimuovi fino a 3 segnalini danno dall'unità.



Esempio: Il giocatore statunitense ha 2 fabbriche occupate e quindi riceve 2  alla fine del suo turno.

Acquistare nuove unità

Infine, è possibile acquistare nuove unità al costo indicato nella Scheda Unità.



Dopo l'acquisto, posiziona ogni unità prodotta su una delle tue fabbriche vuote occupate.

Nota: in ogni esagono fabbrica può esserci solo 1 unità in un determinato momento. Quindi, per produrre un'unità devi avere una fabbrica occupata senza unità sull'esagono, in modo da potervi collocare l'unità prodotta.

Si consiglia di non permettere più di 4 unità dello stesso tipo (ad esempio, il carro armato Tiger) per giocatore. Se non hai abbastanza miniature, usa una pedina di cartone come sostituto finché non sarà disponibile una miniatura di quel tipo di unità (perché distrutta).

Suggerimenti

- Quando pianifichi i tuoi turni, assicurati non solo di avere abbastanza soldi, ma anche di avere abbastanza fabbriche vuote per piazzare le tue unità.
- Non posizionare le unità appena prodotte in una fabbrica se una fanteria nemica si trova in un esagono adiacente alla fabbrica. La fanteria nemica potrebbe occupare la tua fabbrica e quindi distruggere la tua unità nella fabbrica.

Fine del turno: Il turno è finito e passa al giocatore successivo.

Vittoria

Una squadra vince quando ha occupato 6 fabbriche (4 se si gioca solo con metà mappa) o quando i nemici non hanno più unità. Per accorciare i tempi di gioco, puoi anche impostare la condizione di vittoria a 5 fabbriche occupate (3 se giochi solo con metà mappa).

Divertiti a giocare! Per domande su regole, trucchi e suggerimenti, ecc. visita il sito <http://aces-and-armor.com>.

Varie

Cronometro: Ti consigliamo di usare la clessidra per limitare i turni a 5 minuti per completare la "Fase 1 - Movimento" e la "Fase 2 - Dichiarare gli Attacchi". In questo modo il gioco sarà più veloce e avvincente.

Gioco senza dadi: Se preferisci giocare senza dadi, puoi usare il sistema Automa per fare in modo che le unità infliggano un numero fisso di colpi anche ai giocatori umani (vedi le regole in solitario).

 **Il Katyusha** può attaccare qualsiasi esagono (anche uno vuoto) nel raggio di 2-4 esagoni e colpirà questo esagono bersaglio e i 6 esagoni adiacenti che lo circondano. Tira i dadi attacco una sola volta e applica i colpi a tutte le unità di terra (non agli aerei) su questi 7 esagoni. Nota che questo attacco colpisce anche le tue unità e quelle del tuo compagno di squadra su questi esagoni. Se Katyusha ha distrutto una o più unità, ottiene 2 punti esperienza. Altrimenti, se ha danneggiato una o più unità, otterrà solo 1 esperienza.

Gioco in solitaria: Katyusha impatta con la priorità di attacco più alta. Nel farlo, punterà a un esagono in cui può danneggiare il maggior numero di unità nemiche.

 **Il B-17 Flying Fortress** non può attaccare i velivoli, ma può rispondere al fuoco se attaccato da un aereo. Poiché non può attaccare le unità aeree, non fornirà nemmeno supporto al combattimento per gli attacchi aerei (ma può fornire supporto al combattimento per gli attacchi alle unità di terra).

Suggerimenti

Le diverse fazioni sono asimmetriche. Ecco una panoramica dei loro punti di forza:

- **Stati Uniti:** Il bombardiere B-17 è particolarmente forte contro le unità di terra e l'Obice combina un ampio raggio d'azione con una forte potenza di fuoco.
- **Unione Sovietica:** Il Katyusha è veloce e può colpire più unità contemporaneamente. Soprattutto nel primo turno può essere in grado di danneggiare un intero esercito nemico in una sola volta. I sovietici eccellono a partita inoltrata grazie ai costi di unità più bassi per i Carro Armato.
- **Germania 1:** il Tiger è un carro armato superiore ma costoso da sostituire. Il Me 262, il primo caccia a reazione operativo, è dominante nei combattimenti aerei.
- **Germania 2:** l'8.8 Flak è versatile, con capacità di attacco al suolo e aereo a lungo raggio. La Fanteria Meccanizzata combina la corazzatura di un carro armato con la capacità della fanteria di catturare fabbriche, ma non ha difesa aerea.



Disclaimer storico: questo gioco da tavolo è un'opera di fantasia, destinata esclusivamente all'intrattenimento. Gli eventi, le unità e gli scenari rappresentati non intendono glorificare o banalizzare gli eventi reali della Seconda Guerra Mondiale, in particolare le atrocità commesse durante quel periodo. Riconosciamo che la Seconda Guerra Mondiale è stata un periodo di immense sofferenze e perdite e rispettiamo profondamente la memoria di tutte le persone colpite. Come per i film, i libri e altri media, confidiamo che i giocatori sappiano distinguere tra gli elementi di fantasia di questo gioco e la dura realtà della storia. Incoraggiamo i giocatori ad affrontare l'argomento con sensibilità e consapevolezza.

Opzionale: Missioni

Invece di giocare una partita di schermaglia, puoi giocare una delle missioni seguenti che propongono sfide diverse.

Attacco con razzi V2

I tedeschi hanno sviluppato un'arma segreta! Stanno terrorizzando le nostre città con razzi a lungo raggio. Devi trovare il veicolo e distruggerlo prima che distrugga le nostre fabbriche. Hai tutta la nostra forza aerea al tuo comando.

Gioca con 2 serie di unità per giocatore, ma i giocatori tedeschi iniziano senza bombardieri (niente Ju 87 o Ju 88), mentre gli Alleati hanno solo 1 Carro Armato e 1 Artiglieria per giocatore. Scegli un giocatore tedesco che controlli il lanciarazzi V2.

Durante il setup, dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le loro unità, il giocatore tedesco che controlla il lanciarazzi V2 riempie tutti gli esagoni vuoti in cui potrebbe legalmente piazzare altre unità con i 12 gettoni di partenza grigi e 1 gettone V2 grigio (a faccia in giù), cioè completa i "cerchi" con i gettoni di partenza. Il gettone con il V2 è la posizione segreta del lanciarazzi V2 che solo i giocatori tedeschi conoscono. Finché il lanciarazzi V2 non viene scoperto, le unità non possono terminare il loro turno in un esagono con un gettone grigio (ma le unità tedesche possono muoversi in quegli esagoni). Se un'unità alleata (statunitense/sovietica) si sposta in un esagono adiacente a un gettone grigio, gira il segnalino. Se mostra il lanciarazzi V2, rimuovi tutte le altre pedine grigie.

Il lanciarazzi V2 (scoperto o ancora nascosto) può attaccare una fabbrica una volta per turno nel suo turno. Tira 1 dado per l'attacco. La fabbrica viene distrutta se il dado mostra un numero maggiore di 3. Le unità all'interno della fabbrica vengono distrutte. Le fabbriche distrutte vengono contrassegnate da marcatori rossi. Il V2 non può muoversi. Una volta scoperto, può subire danni secondo la tabella seguente. Tieni traccia dei danni mettendo i segnalini danno sulla pedina V2.

Missione tedesca: Distruggi 5 fabbriche con razzi V2 prima che il lanciarazzi venga trovato e distrutto o occupa 5 fabbriche.

Missione Alleati: Trova e distruggi il lanciarazzi V2 prima che possa distruggere 5 fabbriche o occupare 5 fabbriche.



Clima imprevedibile

Un buon generale può combattere con qualsiasi clima. Usa l'imprevedibilità a tuo vantaggio.

Il clima cambierà ogni 3 turni (non round!). Lancia un dado e imposta il tempo atmosferico come da elenco sottostante. Metti un segnalino di inizio su questo foglio per ricordarti il lancio del dado (ad esempio, 1). Metti dei segnalini danno su questo foglio per contare i turni.



1-2: **Tempo normale**

3-4: **Gelo:** Gli esagoni d'acqua contano come terreno standard

5-6: **Fango:** Movimento più lento (strada: 1; standard: 1.5; foresta: 2)

7-8: **Secchezza:** Movimento più veloce su terreni standard (0.5)

9-10: **Tempesta:** La gittata dell'artiglieria si riduce di 1

11-12: **Nebbia:** Le unità non possono essere intercettate



Battaglia del Bulge

La Battaglia del Bulge fu un audace attacco tedesco verso la costa, con l'obiettivo di impedire agli Alleati di utilizzare il porto belga di Anversa e di dividere le linee alleate. Questa mossa aveva il potenziale per accerchiare e spazzare via le principali forze alleate.

Usa la mappa invernale per questa missione. I giocatori tedeschi iniziano con le 3 fabbriche in fondo alla mappa, divise tra i due giocatori tedeschi a loro scelta. I giocatori alleati iniziano con le 4 fabbriche nella parte superiore della mappa, nella zona innevata intorno alla costa (non quella sull'isola in alto). Gli Alleati ricevono i gettoni di partenza dalla metà superiore della mappa (gettoni 1, 2, 3, 7, 8, 9) e i tedeschi quelli dalla metà inferiore (gettoni 4, 5, 6, 10, 11, 12). I gettoni vengono distribuiti a faccia in giù come di consueto.

Missione: La Germania vince se riesce a raggiungere la riva del mare con uno dei suoi Carri. In caso contrario, vincono gli Alleati.



Montagne

Usa le montagne come tipo di terreno aggiuntivo. Gli esagoni di montagna costano 1.5 punti movimento e non possono essere attraversati dai Carr Armati. L'artiglieria sulle montagne aggiunge +2 al suo raggio d'attacco.

REGOLE PER IL GIOCO IN SOLITARIO E COOPERATIVO

Preparazione

La partita in solitario viene preparata come una partita a due giocatori. Scegli quale fazione controllerai e quale fazione sarà controllata dall'Automa. Aggiungi truppe Automa in base al livello di difficoltà scelto:

- **Facile:** nessuna aggiunta.
- **Standard:** 1 artiglieria in più
- **Difficile:** 1 Artiglieria in più + 1 Fanteria regolare in più
- **Overkill:** 1 Carro Armato in più + 1 Fanteria speciale in più (Fanteria mobile/Meccanizzata)

Distribuisci i 6 gettoni posizione iniziali come nella partita standard a 2 giocatori e alterna il posizionamento delle unità tra te e l'Automa. Per determinare quante e quali unità distribuire a ciascuno dei 3 gettoni luogo dell'Automa a faccia in giù, per prima cosa metti tutti i gettoni unità militari di quella fazione in una tazza o in un sacchetto opaco. Quando giri la prima pedana luogo iniziale dell'Automa, estrai 2 (o 4 se stai giocando con due set di miniature) gettoni dalla tazza. Metti la miniatura corrispondente al primo gettone sul numero di partenza e le successive in senso orario, partendo dall'alto. Procedi allo stesso modo per il secondo gettone luogo di partenza. Per il terzo gettone luogo di partenza, estrai tutti i gettoni unità militari rimanenti dalla tazza. Inizia il gioco seguendo la regola [1 - 2, 2 - 3], come descritto a pagina 1.

Priorità delle azioni (mossa/attacco)

Ogni unità dell'Automa si muove/attacca. Inizia con la Fanteria, poi con l'Artiglieria, poi con gli Aerei e infine con i Carri Armati. Segui la tabella "Priorità d'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.

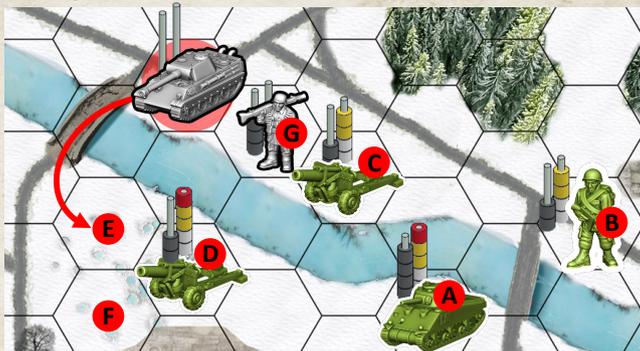
Di solito ci sono più opzioni per soddisfare questo ordine. Scegli l'esagono in cui muoverti in base alle priorità di movimento e l'unità da attaccare in base alle priorità di attacco. Anche in questo caso, cerca di soddisfare la priorità più alta (a). Se non è possibile, aggiungi o passa a (b), (c), ecc. finché non riesci a soddisfare la priorità. Se un ordine è ancora ambiguo o non chiaro, fai una scelta casuale.

Unità di acquisto

Alla fine del turno, l'Automa riceverà le monete dalle sue fabbriche e le spenderà per acquistare nuove unità. Se l'Automa ha meno di 2 Fanteria, acquisterà **Fanteria speciale**. Altrimenti, acquisterà un **Carro Armato** (se ne ha già 4 e hai scelto di limitare le unità a 4 di ogni tipo, acquisterà l'Artiglieria e poi un'unità a caso).

Quando piazzati l'unità acquistata, scegli (a) una fabbrica che una Fanteria nemica può raggiungere nel suo prossimo turno o (b) la fabbrica con l'unità nemica più vicina. Se più fabbriche hanno la stessa distanza da un'unità nemica, scegli quella con il maggior numero di unità ugualmente vicine, quindi quella con la seconda, terza, ecc. unità nemica più vicina.

Esempi



Esempio: Priorità d'azione per il Carro tedesco

- La priorità 1 può essere soddisfatta. Ci sono abbastanza nemici che il Carro può raggiungere.
- La priorità di attacco a non può essere soddisfatta: L'unità A non può essere raggiunta. L'unità B non può essere distrutta, perché richiederebbe 7 colpi e il Carro ne sferrerà solo 6.
- La priorità di attacco b non può essere soddisfatta. Non c'è nessuna fabbrica con una fanteria adiacente nel raggio d'azione del Carro Armato.
- La priorità di attacco c può essere soddisfatta. Sia C che D non possono rispondere al fuoco (poiché gli Obice non possono combattere a distanza 1).
- Tra queste due opzioni, scegli D come obiettivo (per h), perché questo Obice ha più esperienza.
- Movimento: Il Carro potrebbe attaccare questo obiettivo dagli esagoni E e F. Nessuno di questi è una foresta (per priorità di movimento c), ma E è il più vicino alla tua prossima unità C (per f) quindi il Carro si muove lì.



Esempio: Priorità d'azione per l'artiglieria tedesca (8.8 Flak)

- La priorità 1 può essere soddisfatta. Ci sono abbastanza nemici che l'artiglieria può raggiungere.
- La priorità di attacco a può essere soddisfatta. L'artiglieria sferrerà 4 colpi, sufficienti a distruggere le unità A o B. Per scegliere tra A e B controlliamo h e selezioniamo A come bersaglio, perché ha più esperienza.
- Movimento: Questo obiettivo può essere raggiunto dagli esagoni D e E. L'artiglieria si sposterà nell'esagono D in base alla priorità di movimento d, poiché questo esagono è il più lontano dalla prossima unità nemica.

PRIORITÀ D'AZIONE AUTOMA

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 Obice), muovi prima quella che può compiere un'azione con priorità più alta.

I. Fanteria (prima fanteria regolare, poi fanteria speciale)

1. Conquista la fabbrica (se nessuna Fanteria nemica è adiacente alla fabbrica).
2. Muovi in un esagono adiacente a una fabbrica neutrale/nemica (se non c'è già un'altra tua fanteria adiacente a questa fabbrica, a meno che non ci sia anche un'Fanteria nemica adiacente a questa fabbrica).
3. Muovi verso una fabbrica neutrale/nemica in modo da poter raggiungere un esagono adiacente alla fabbrica nel tuo prossimo turno di movimento.
4. Avvicinati e attacca il nemico secondo la priorità d'attacco a, poi b.
5. Muovi verso la fabbrica neutrale/nemica più vicina. Se possibile, scegli un esagono e attacca secondo la priorità d'attacco a, poi b. Non attaccare altrimenti.
6. Segui le priorità di azione di Carro Armato.

II. Artiglieria, aerei e Carro Armato (in quest'ordine)

1. Muovi nel raggio d'azione e attacca il nemico (seleziona il nemico in base alle priorità di attacco).
2. Avvicinati il più possibile all'obiettivo con la massima priorità.

Priorità del movimento

Se ci sono più esagoni da cui puoi soddisfare in egual misura la priorità dell'ordine, spostati nell'esagono...

- a. [Solo Fanteria] più lontano dall'unità nemica successiva
- b. [Solo artiglieria] su o vicino a una strada
- c. [Solo Fanteria e Carri Armati] su una foresta
- d. [Solo artiglieria] più lontano (numero di esagoni) dal nemico successivo
- e. [Solo artiglieria] avvicinamento (numero di esagoni) alla tua prossima unità
- f. più vicino (in punti movimento) alla tua prossima unità
- g. più vicina alla tua posizione originale (cioè quella da cui l'unità proviene) in punti movimento, poi in esagoni

Priorità di attacco

Seleziona un bersaglio che puoi danneggiare come segue:

- a. Unità nemica che puoi distruggere con questo attacco
- b. Fanteria nemica adiacente a una fabbrica neutrale/alla tua.
- c. Unità nemica che non può rispondere al fuoco
- d. [Solo aerei da caccia] Bombardiere nemico
- e. Fanteria nemica che può raggiungere una fabbrica neutrale o la tua nel suo prossimo turno.
- f. Fanteria nemica su una fabbrica nemica che la tua Fanteria può raggiungere nel prossimo turno.
- g. Unità che è già stata attaccata da un'altra unità in questo turno (supporto di fuoco)
- h. [Se il nemico non può rispondere al fuoco] l'unità nemica più esperta
- i. Unità nemica con il valore di attacco più basso
- j. L'unità nemica più costosa
- k. Unità nemica con minore esperienza

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 ricevono mai dadi rossi bonus. Invece di lanciare i dadi, le unità Automa infliggono una quantità fissa di colpi, a seconda dei loro danni e della loro esperienza:

- 0-2 danni:
- Colpi in base al valore d'attacco dell'unità (ad esempio, 2 per una Fanteria regolare)
 - +2 colpi per ogni livello di esperienza (veterano/giallo e eroe di guerra/rosso)
- 3-5 danni:
- Colpi in base alla metà (arrotondata per eccesso) del valore d'attacco dell'unità (ad esempio, 3 per un Obice)
 - +1 colpi per ogni livello di esperienza

Giocare in cooperativo

Questa modalità funziona allo stesso modo della partita in solitario. Dividi le tue unità tra i due giocatori umani. Usa le miniature della nazione alleata di un giocatore (ad esempio, un giocatore statunitense e l'altro sovietico) in modo da poterli distinguere. Durante il setup, ogni giocatore riceve 1 pedina iniziale a faccia in giù solo per le proprie unità. La terza pedina iniziale a faccia in giù può essere condivisa ed entrambi i giocatori possono posizionarvi le unità. Le fabbriche e le monete sono condivise.

Muovere le unità

- Termina la riparazione: Se ci sono monete sotto un'unità, rimuovile e rimuovi fino a 3 segnalini danno dall'unità.
- Muovi le tue unità (ricorda che il nemico può intercettarle).

Dichiarare gli attacchi

Combattimento

Transazioni monetarie

- Raccogli 1  per ogni fabbrica occupata.
- Acquista unità e mettile in una delle tue fabbriche vuote.
- Avvia la riparazione: Metti 2  sotto un'unità della tua fabbrica per avviare la riparazione.

RAPIDO RIFERIMENTO

Muovi le unità

Conta solo l'esagono di destinazione

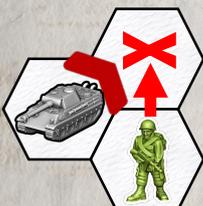


Occupare una fabbrica



- Solo Fanteria
- Movimento completo del turno
- Metti il tuo gettone bandiera sulla fabbrica
- Rimuovi l'unità nemica dalla fabbrica

Intercettare le Unità



- L'unità nemica può intercettare l'unità adiacente che può legalmente attaccare durante il suo movimento.
- L'unità deve fermarsi
- L'unità nemica che intercetta non può muoversi nel turno successivo e deve attaccare l'unità intercettata

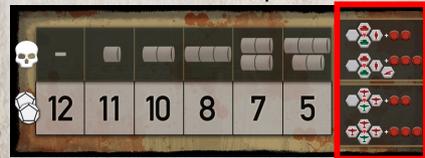
Combattimento

L'attaccante e il difensore tirano i dadi contemporaneamente

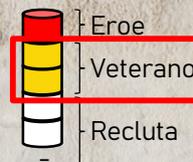
1. Danno → Numero di dadi



2. Dadi bonus? (solo per l'attaccante)



3. Esperienza → Probabilità di colpire



4. Lancia i dadi → Numero di Colpi



5. Colpi → Danni (bonus del terreno solo per il difensore)



6. Aggiungi i marcatori



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