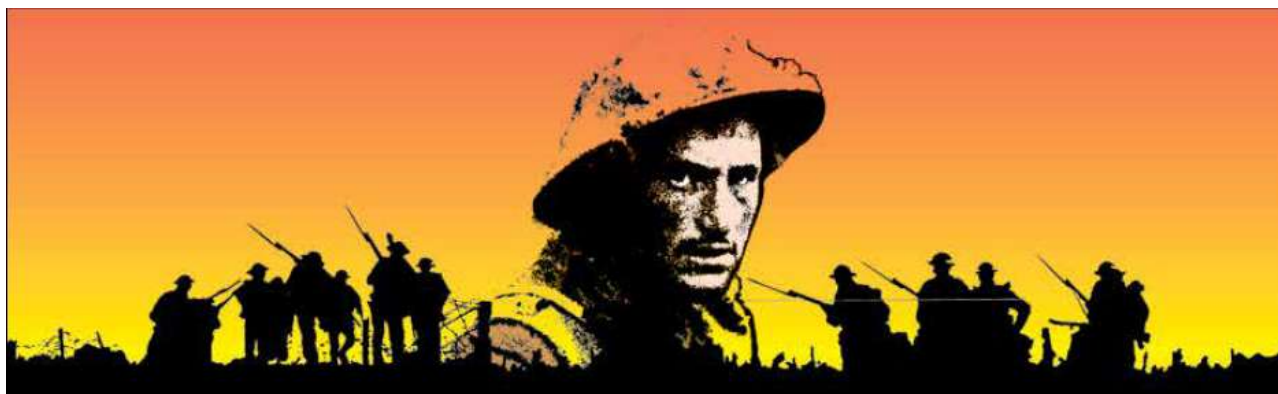


ORIZZONTI DI GLORIA

(PATHS OF GLORY)

La Prima Guerra Mondiale, 1914-1918



Edizione Deluxe - 2018

NOTA AL REGOLAMENTO: questa ristampa edizione 2018 del regolamento include quella che è attualmente il sesto aggiornamento ufficiale delle regole, dall'originaria edizione del 1999. I cambiamenti più recenti al regolamento sono stati così indicati:

♦ = nuova regola o variazioni significative ad una regola esistente

Abbiamo anche indicato in **colore rosso scuro le parti riformulate e/o integrate.**

1.0 Introduzione

Il 28 giugno 1914 l'Arciduca Francesco Ferdinando, erede della corona Asburgica di Austria ed Ungheria, venne assassinato da nazionalisti serbi a Sarajevo, a quel tempo la capitale della Bosnia-Erzegovina sotto il controllo austriaco. L'assassinio di Francesco Ferdinando diede l'occasione a Conrad von Hotzendorff, capo di stato maggiore dell'esercito austriaco, di chiudere i conti con i serbi: il 23 luglio l'Austria presentò alla Serbia un ultimatum a scadenza di 48 ore.

I Serbi si appellarono alla loro nazione tradizionalmente protettrice, la Russia. Quando la Russia iniziò la mobilitazione, la Germania, alleata dell'Austria, dichiarò guerra alla Russia il 1 agosto. Non avendo programmato una guerra contro la sola Russia, la Germania dichiarò guerra all'alleato della Russia, la Francia, e chiese al governo neutrale belga di permettere il passaggio delle truppe tedesche in Belgio per lo svolgimento del piano Schlieffen. Il passaggio venne rifiutato, e l'invasione del Belgio portò la Gran Bretagna in guerra contro la Germania il 4 agosto. In poco più di un mese, l'assassinio a Sarajevo aveva portato alla prima guerra mondiale.

Dopo più di 4 anni, la guerra ebbe fine l'11 novembre 1918. Le tre dinastie che avevano portato alla guerra, gli Asburgo, i Romanov e gli Hohenzollern, erano state distrutte. Lenin stava combattendo una guerra civile per il controllo della Russia, mentre l'Austria-Ungheria si era divisa nelle sue varie componenti etniche. I vincitori, la Francia e la Gran Bretagna, erano in condizioni appena migliori degli sconfitti. Gli Stati Uniti, che erano entrati in guerra nell'aprile 1917, furono disillusi dalla pace che

chiuse le ostilità e si ritirarono nell'isolamento. La seconda guerra mondiale fu la diretta conseguenza della prima.

Orizzonti di Gloria: La Prima Guerra Mondiale è un gioco che permette a due giocatori di simulare la Grande Guerra in modo divertente ed accurato. Il giocatore delle Potenze Centrali tenta di usare la sua posizione centrale e la qualità delle truppe tedesche per sconfiggere i suoi più numerosi avversari. L'Alleato tenta di far valere la sua superiorità numerica, di evitare la rivoluzione russa almeno fino all'arrivo degli Stati Uniti.

Queste regole sono strutturate in 17 capitoli numerati da 1 a 17 ed in paragrafi, a loro volta suddivisi in sotto paragrafi. In molti punti delle regole si fa riferimento ai capitoli, paragrafi e sotto paragrafi correlati a quanto si sta leggendo.

2.0 Componenti

Orizzonti di Gloria include:

- una mappa
- 176 pedine fustellate grandi
- 140 pedine fustellate piccole
- due tabelle
- un fascicolo delle regole
- 130 carte strategiche
- un dado a 6 facce

2.1 La Mappa

La mappa è composta da caselle quadrate, stelle a 8 punte, e spazi circolari che sono connessi gli uni agli altri mediante delle linee. Due spazi che sono connessi da

una linea sono detti “adiacenti” l’uno all’altro. Tutti gli spazi sono colorati in modo da identificarli come dell’una o dell’altra parte all’inizio del gioco, a seconda del tipo di terreno, se vi è un porto, se vi è una fortificazione, e se conta per la vittoria.

Sono anche indicate sulla mappa le 4 possibili spiagge di invasione per la forza Alleata MEF. Alcuni spazi sono connessi da linee tratteggiate, ad indicare limitazioni al loro uso, indicate sulla mappa. Infine lo spazio del Sinai ha una penalità al combattimento per entrambe le parti quando si attacca da questo. La mappa contiene infine varie tabelle che servono per il gioco.

Legenda del Terreno

2.2 Le Pedine

2.2.1 Unità Combattenti

Vi sono due tipi di Unità Combattenti: i Corpi e le Armate. I Forti non sono considerati unità. I Corpi rappresentano delle forze da 20.000 a 50.000 uomini e sono pedine piccole. Le Armate rappresentano un grosso raggruppamento (fino a 300.000 uomini) con supporto di artiglieria pesante, unità aeree, ecc. e sono pedine grandi.

Tutte le Armate ed i Corpi sono stampati su entrambi i lati della pedina; questi lati sono detti “livelli”: la parte alta della pedina, il fronte, rappresenta l’unità a piena forza. L’altro lato, il retro, rappresenta l’unità a forza ridotta. Notate che per la maggior parte delle unità quest’ultimo lato ha valori di combattimento più deboli

mentre rimangono costanti i valori di perdita e di movimento.

Valori delle unità

2.2.2 I Segnalini

Vi sono numerosi segnalini inclusi nel gioco, la cui funzione è di segnalare particolari condizioni, es. stato di guerra o controllo di uno spazio. **La disponibilità di segnalini per un dato fine non è un limite al loro utilizzo. Ad esempio, se terminano i segnalini di controllo, usatene altri o costruitene altri.**

2.3 Le Carte Strategiche

[N.d.T.: per ovvie limitazioni dovute al copyright, le carte sono state tradotte in un elenco allegato]

Ogni giocatore ha il proprio mazzo di 65 carte strategiche, suddivise in 3 gruppi: 14 carte di Mobilitazione, 20 di Guerra Limitata, 21 di Guerra Totale. Le due parti hanno anche 10 carte Opzionali. Notate che le strisce delle carte Opzionali sono di colore diverso di quelle della carte base.

Nota: Le carte Variante non fanno parte del gioco base.



2.4 Abbreviazioni delle unità

AH	Austroungarico
ANA	Armata settentrionale araba
Aol	Armata dell'Islam
AUS	Australiano
BE	Belga
BEF	Forza di Spedizione Inglese
BR	Inglese
BU	Bulgaro
CAU	Caucasico
CND	Canadese
CP	Potenze Centrali
FR	Francese
GE	Tedesco
GR	Greco
IT	Italiano
MEF	Forza di Spedizione nel Mediterraneo
MN	Montenegrino
NE	Vicino Oriente
PT	Portoghese
RO	Romeno
RU	Russo
SB	Serbo
SN	Tribale Senussi
TU	Turco
US	Stati Uniti
YLD	Yilderim (lampo)

2.5 Domande?

Indirizzate le domande al sito: www.gmtgames.com, oppure via e-mail a alewis@gmtgames.com o traicer@gmtgames.com.

3.0 Simboli e Terminologia

*** (asterisco):** Se si gioca una Carta Strategica con questo simbolo come Evento, viene rimossa permanentemente dal gioco dopo questo Round di Azione. Non viene rimossa dal gioco se usata come carta di Operazioni, carta Movimento Strategico (SR) o carta Punti Rimpiazzo.

Attivato: Quando si paga il costo per l'attivazione di uno spazio per movimento o combattimento nel corso di un Round di Azione, tutte le unità nello spazio sono considerate Attivate e possono effettuare l'azione indicata dal segnalino di Attivazione.

Capitali: Le seguenti sono le capitali di ciascuna nazione:

AH: Vienna e Budapest
BE: Bruxelles
BR: Londra
BU: Sofia
FR: Parigi
GE: Berlino

GR: Atene
IT: Roma
MN: Cetinje
RO: Bucarest
SB: Belgrado
TU: Costantinopoli

Casella RP: Le nazioni ed il numero di RP registrati quando si gioca una carta come azione Punti Rimpiazzo.

CC: Indica che questa Carta Strategica è un Evento Carta Combattimento, giocabile a supporto delle unità combattenti.

Alcune carte Combattimento contengono la dicitura "Può essere usata in un solo combattimento per turno". Queste carte CC sono scartate, ma non rimosse permanentemente, subito dopo l'uso; a differenza delle altre carte non-*CC, non possono influenzare più di un combattimento per turno [9.5.4].

Nota: i Forti non sono considerati unità, quindi non si possono giocare CC a supporto di forti non occupati.

Controllo di uno Spazio: Ogni spazio sulla mappa è controllato dall'Alleato o dalle Potenze Centrali, o è neutrale. Il controllo di uno spazio amico cambia e va al nemico quando un'unità nemica vi entra e non vi è un forte amico non distrutto in esso. Se un forte amico assediato viene eliminato o si arrende, il controllo dello spazio passa immediatamente al nemico. Il controllo degli spazi può anche cambiare nella Fase di Attrito.

Fattore di Combattimento (CF): La capacità di combattimento di un'unità o forte. Viene usata per risolvere il combattimento sulle Tabelle di Fuoco. Un forte ha un CF pari al numero indicato accanto ad esso sulla mappa. Il CF è una misurazione della capacità di un'unità di infliggere danni in Combattimento. Notate che un Corpo può essere più debole di un'Armata che ha un CF inferiore perché le Armate usano una Tabella di Fuoco migliore rispetto ai Corpi.

Fattore di Movimento (MF): Il numero di spazi dove un'unità può entrare nel corso di un Round di Attivazione, quando viene Attivata per il movimento.

Fattore di Perdita (LF): La resistenza di un'unità o forte al combattimento. Il Numero di Perdita dell'avversario deve essere pari o superiore all'LF di un'unità affinché questa sia ridotta. Un forte ha LF pari al numero indicato accanto ad esso sulla mappa.

Fuori Rifornimento (OOS): Questo si ha quando un'unità non è in grado di tracciare una linea di rifornimento ad una fonte amica. Un'unità OOS ha severe limitazioni, e viene eliminata nella Fase di Attrito se è ancora OOS.

Giocatore Attivo: Il giocatore che sta effettuando l'azione nel corso della sua parte del Round di Azione.

Livello di Impegno nella Guerra: Questo determina quale gruppo di carte Strategiche sono presenti nel Mazzo di Pesca di ciascun giocatore.

Modificatore al Tiro di Dado (DRM): Il numero che viene sommato o sottratto dal tiro di dado.

Movimento Strategico (SR): L'azione tramite la quale un giocatore può muovere velocemente le unità di una grande distanza entro il territorio amico.

Nome dell'Evento: Un nome dell'Evento sottolineato indica che questo è un prerequisito per un altro evento.

Numero di Perdita: Il risultato che si ottiene sulla **Tabella di Fuoco durante il Combattimento**.

Numero di Stato di Guerra: Alcune Carte Strategiche di ciascun giocatore hanno questo numero. Quando si gioca una di queste Carte Strategiche come Evento, si aumenta del numero indicato il segnalino di Stato di Guerra sia del giocatore Attivo che quello Combinato.

♦ **Priorità di Perdita:** Alcune unità hanno priorità per l'assegnazione delle perdite. Quando più di tali unità sono coinvolte in una battaglia in una delle parti, le priorità di numero inferiore hanno precedenza. *Esempio: l'unità BEF subirà le perdite prima della MEF.*

Punti Movimento (MP): Il costo per entrare in un dato spazio. Tutti gli spazi nel gioco costano 1 MP.

Punti Rimpiazzo (RP): Si usano per ricostituire a piena forza le unità che sono a forza ridotta e per ricostruire le unità eliminate.

Spazio: Ogni locazione sulla mappa nella quale un'unità può muovere.

Spazio VP: Un qualsiasi spazio con bordo e nome rossi. Quando si controlla uno di questi spazi, si deve variare il segnalino VP di un numero di caselle indicate sulla Tabella dei Punti Vittoria.

Valore OPS: E' il numero di Punti Attivazione che un giocatore può usare per il movimento o combattimento in un Round di Azione.

Valore SR: Il numero di Punti SR che un giocatore può usare nel corso di una azione di Movimento Strategico (SR).

VP: Punto(i) Vittoria, usati per determinare la vittoria nel gioco.

4.0 Piazzamento del Gioco

Vi sono tre scenari: Introduttivo, Guerra Limitata e Campagna. Tutti iniziano nell'agosto 1914 ed usano lo stesso piazzamento più sotto indicato.

4.1 Segnalini

4.1.1 Piazzamento dei segnalini

Game Turn Ponete il segnalino di Turno nello spazio dell'agosto 1914 della Tabella dei Turni.

VP Ponete il segnalino dei Punti Vittoria nello spazio 10 della Tabella Generale.

Allied War Status **CP War Status** **Combined War Status** Ponete tutti e tre i segnalini di Stato di Guerra sullo spazio 0 della Tabella Generale.



Ponete i segnalini di rimpiazzi GE, AH, Alleato, BR, FR, RU nello spazio 0 della Tabella Generale.



Ponete il segnalino CP Correnti VP Russi nello spazio 0 della Tabella Generale.



Ponete i segnalini di Offensiva Obbligatoria Alleati e delle CP accanto alle rispettive tabelle.



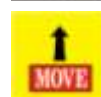
Ponete il segnalino di entrata in guerra US nella casella US neutrale nella Tabella del Impegno degli US.



Ponete il segnalino della Capitolazione Russa nella casella "Dio Salvi lo Zar" nella Tabella della Capitolazione Russa.



Ogni giocatore pone 6 segnalini di azione accanto alla sua Tabella delle Azioni.



Ponete i 5 segnalini di Movimento / Attacco accanto al giocatore delle CP, in quanto egli effettuerà la prima azione.

Ponete tutti gli altri segnalini a portata di mano.

4.1.2 Segnalini di Gioco



MO Mancata: Ponete questo sulla Tabella dei Turni quando un giocatore non svolge una Offensiva Obbligatoria (MO).



Segnalini di Controllo: Ponete questi negli spazi per indicarne il controllo. Uno spazio privo di un segnalino di controllo si presume

sia controllato dalla parte che ne era originariamente in controllo.



Segnalini di Puntata: Usate questo segnalino per indicare i VP da aggiungere (o sottrarre) dal totale VP al termine della

partita (5.6.1).



Tentativo di Trincea: Usate questo segnalino per indicare che un giocatore ha tentato di scavare una trincea in quello spazio in un round precedente (11.2.10).



Segnalino OOS: Usate questo segnalino per indicare le unità che sono fuori rifornimento. Tali unità saranno soggette all'attrito durante la Fase di Attrito (14.3.5).



Segnalino evento: Alcuni eventi hanno un corrispondente segnalino. Poneteli sulla tabella dei turni per ricordare che questi eventi sono accaduti.

4.2 Piazzamento delle Unità

4.2.1 Ponete le unità e segnalini sia delle CP che dell'Alleato negli spazi elencati nella Tabella del Piazzamento, in allegato alla traduzione. Le locazioni iniziali di piazzamento sono anche stampate sulla mappa. Notate che alcuni corpi iniziano nella Casella della Riserva, non sulla mappa.

Nota: Alcuni spazi hanno solo trincee di livello 1 in essi come parte del piazzamento iniziale.

4.2.2 Le nazioni Neutrali non iniziano il gioco sulla mappa. Le loro unità sono piazzate secondo la Tabella di Piazzamento non appena si gioca l'Evento Entrata di Neutrale per quella nazione. **Eccezione:** Le unità turche sono piazzate secondo 16.1.3.1.

4.2.3 Ponete tutte le altre unità a portata di mano.

4.2.4 (abrogata)

4.3 Carte Strategiche Iniziali

4.3.1 Il giocatore delle Potenze Centrali (CP) può scegliere se iniziare il gioco con la Carta Strategica Evento "I Cannoni di Agosto" in mano. Il giocatore delle CP deve informare l'avversario della sua scelta. In ogni caso, si mescolano le carte di Mobilitazione delle CP ed il giocatore delle CP pesca la sua mano iniziale di 7 carte - contando "I Cannoni di Agosto" se decide di sceglierla. Scegliere "I Cannoni di Agosto" non obbliga il giocatore delle CP a giocarla come Evento.



4.3.2 Mescolate le 14 carte di Mobilitazione Alleate e distribuitene 7 all'Alleato.

4.3.3 Si tira per le Offensive Obbligatorie del Turno 1. Vedere 6.0.A.

5.0 Determinazione della Vittoria

5.1 Regola Generale

5.1.1 Si determina la Vittoria dal livello di VP ottenuti alla fine del gioco.

Eccezione: se un giocatore accetta i Termini di Pace, il gioco termina con un pareggio, senza tener conto del livello di VP. Ogni scenario ha diversi livelli di VP per determinare il vincitore.

5.1.2 Il livello di VP cambia per le motivazioni e dei valori indicati nella Tabella dei Punti Vittoria (allegata). Il livello di VP può eccedere 20 e scendere a meno di 0 durante le Fasi di Azione, Attrito, Assedio e Stato di Guerra.

5.2 Vittoria Automatica

5.2.1 In tutti gli scenari, le CP ottengono una Vittoria Automatica se il totale dei VP è 20 o più nel corso del

segmento E.2 della Fase di Stato di Guerra di qualsiasi turno.

5.2.2 In tutti gli scenari, gli Alleati ottengono una Vittoria Automatica se il totale dei VP è 0 o meno nel corso del segmento E.2 della Fase di Stato di Guerra di qualsiasi turno.

5.3 Scenario introduttivo

5.3.1 Questo scenario termina alla fine del Turno 3.

5.3.2 Il Livello di Impegno nella guerra di qualsiasi giocatore non può aumentare, senza tener conto del livello dello Stato di Guerra.

5.3.3 Non usate la regola 16.5 (Termini di Pace) in questo scenario.

5.3.4 Lo spazio dove si trova il segnalino di VP alla fine dello scenario si confronta con il livello di vittoria, sotto indicato, per vedere chi vince o se si ha un pareggio:

- Vittoria delle CP: 14 o più
- Pareggio: da 11 a 13 (risultato storico)
- Vittoria alleata: 10 o meno

5.4 Scenario della Guerra Limitata

5.4.1 Questo scenario termina in uno dei casi seguenti:

- se un giocatore ottiene una Vittoria Automatica;
- se uno dei giocatori arriva al livello di impegno Guerra Totale;
- alla fine del turno dell'Estate 1916 (turno 10); oppure:
- in pareggio se un giocatore accetta i Termini di Pace.

5.4.2 Lo spazio dove si trova il segnalino di VP alla fine dello scenario si confronta con il livello di vittoria, sotto indicato, per vedere chi vince o se si ha un pareggio:

- Vittoria delle CP: 17 o più
- Pareggio: da 13 a 16 (risultato storico)
- Vittoria alleata: 12 o meno

5.5 Scenario Campagna

5.5.1 Lo scenario Campagna termina in uno dei casi seguenti:

- se un giocatore ottiene una Vittoria Automatica;
- alla fine del turno dell'Inverno 1919 (turno 20);
- quale risultato di un Armistizio (16.2.1);
- in pareggio se un giocatore accetta i Termini di Pace.

5.5.2 Vi sono due Livelli di Vittoria per il gioco Campagna, a seconda se il giocatore delle CP ha giocato l'evento **Trattato di Brest-Litovsk**. Lo spazio dove si trova il segnalino di VP alla fine dello scenario si confronta con il livello di vittoria, sotto indicato, per vedere il vincitore.

5.5.2.1 E' stato giocato l'evento **Trattato di Brest-Litovsk**:

- Vittoria delle CP: 11 o più
- Pareggio: 10
- Vittoria Alleata: 9 o meno (risultato storico)

5.5.2.2 Non è stato giocato l'evento **Trattato di Brest-Litovsk**

- Vittoria delle CP: 13 o più
- Pareggio: da 10 a 12
- Vittoria Alleata: 9 o meno

5.6 Tornei e Vittoria

5.6.1 In un torneo i giocatori devono puntare VP per scegliere da quale parte stare. Il giocatore che ottiene di più tirando un dado dichiara che parte desidera tenere e l'ammontare di VP che "cede" all'avversario – un qualsiasi numero intero compreso lo zero. L'avversario o accetta la puntata (giocando quindi con l'altra parte), o rilancia con maggiori VP per tenere quella parte. Le puntate terminano quando un giocatore accetta la puntata dell'avversario. Alla *fine* del gioco, si modifica il totale dei VP dell'ammontare così ceduto.

Nota: *la puntata più comune vista nei tornei è di 1 punto per tenere gli Alleati.*

5.6.1.1 La puntata di VP non viene considerata quando si calcola la Vittoria Automatica. Il totale VP finale viene modificato dell'ammontare della puntata solo alla fine della partita.

5.6.2 Si usano le normali Condizioni di Vittoria indicate in 5.4.2 e 5.5.2, eccetto che un pareggio viene considerato una vittoria Alleata.

5.6.3 Se una partita finisce con l'accettazione dei Termini di Pace, allora entrambe le parti sono considerate aver perso.

Nota: *Questo significa che, a meno che il torneo sia "round robin" o ad eliminazione doppia, offrire Termini di Pace è rischioso.*

5.7 Regole per lo Scenario Storico

Raffinato con centinaia di partite, lo scenario storico è uno scontro finemente bilanciato adatto per partite competitive ed organizzate. La nuova mappa "Deluxe" usa le condizioni dello scenario storico e queste regole sono allineate con lo scenario storico usato nei tornei.

5.7.1 Variazioni al Piazzamento Iniziale

- Aggiungere una trincea di livello 1 delle CP a Bruxelles.
- Rimuovere la trincea di livello 1 degli AP a Bruxelles.
- Aggiungere trincee di livello 1 a Verona, Asiago, Maggiore e Udine.

5.7.2 Variazioni dei Punti Vittoria

- ♦ Non sono consentiti i Termini di Pace (regola 16.5). Le AP vincono in tutti i casi di pareggio.
- Ahwaz, Venezia, Minsk, Gerusalemme e Kharput NON sono spazi VP.
- Kovno, Sedan, Amiens, Koblenz ed Aachen sono spazi VP.

5.7.3 Variazione ai Punti Rimpiazzati

Le CP ricevono 1 RP tedesco ogni turno durante la Guerra Totale (cioè dopo che hanno pescato le carte Guerra Totale) se controllano Sedan e due spazi aggiuntivi francesi o belgi durante l'interfase RP.

5.7.4 Regole Specifiche dello Scenario

1. ♦ Usate la Regola Opzionale 9.14 – mano di 8 carte.
2. Usate la Regola Opzionale 11.2.10 – modificatori al tiro di dado per le Trincee.
3. Le CP devono aprire con *I Cannoni di Agosto* come Evento.
4. Non si può giocare *Trincee* come Evento nel Turno 1.
5. ♦ Una MO britannica diviene automaticamente una MO francese nel Turno 1.

6. Sino a quando il Livello di Impegno in Guerra delle AP non è Guerra Totale (cioè dopo che hanno pescato le carte Guerra Totale), solo le armate austriache ed italiane possono operare in Italia (muovere, attaccare, fare SR o avanzare in o attraverso qualsiasi spazio in Italia). Inoltre, sino a quando il Livello di Impegno in Guerra delle AP non è Guerra Totale, nessuna armata tedesca può terminare il suo movimento (movimento o SR) a Trento, Villach o Trieste.
7. Le seguenti carte possono essere usate anche come OPS quando sono giocate come Evento: **Carri, Telegramma Zimmermann, Laggiù, Lo Zar Prende il Comando, La Caduta dello Zar, Rivoluzione Bolscevica**. La striscia gialla su queste carte è per ricordare che l'evento genera anche OPS.
8. Se la partita termina con un Armistizio alla fine del Turno 20, aggiungete 1 VP per ogni carta rinforzo US non giocata come evento.
9. Se la partita termina con un Armistizio alla fine del Turno 20, sottraete 2 VP se l'Evento **La Caduta dello Zar** non è stato giocato come evento.

6.0 La Sequenza di Gioco

Orizzonti di Gloria si gioca in turni di gioco, ognuno suddiviso in Fasi e Segmenti che devono essere eseguiti nell'ordine sotto indicato.

A. Fase delle Offensive Obbligatorie

Ogni giocatore tira un dado e confronta il risultato nella riga appropriata (Alleati o Potenze Centrali) sulla Tabella "Offensive Obbligatorie" per determinare se e quale delle nazioni che controlla deve effettuare un'Offensiva Obbligatoria (MO). Spostate il relativo segnalino sulla tabella nella casella del risultato ottenuto.

B. Fase di Azione

Ogni Fase di Azione è suddivisa in 6 Round di Azione identici. Ogni Round di Azione permette ai due giocatori di condurre una azione. Il giocatore delle CP effettua sempre la sua azione per primo in ogni Round di Azione.

C. Fase di Attrito

Eliminate tutti i Corpi ed Armate OOS. I Corpi OOS così eliminati sono posti nella casella delle unità Rimpiazzabili. Le Armate così eliminate non possono essere rimpiazzate e sono pertanto rimosse per sempre dal gioco. Può anche cambiare il controllo degli spazi dietro le linee nemiche.

D. Fase di Assedio

Si tira un dado per ogni forte assediato a determinare se si arrende e se quindi viene indicato con un segnalino di "Distretto".

E. Fase dello Stato di Guerra

E.1 Controllate la Tabella dei Punti Vittoria e applicate qualsiasi variazione dovuta sotto la dicitura "Nel corso della Fase dello Stato di Guerra" nella tabella stessa.

E.2 Determinate se un giocatore ha ottenuto la Vittoria Automatica.

E.3 Determinate se viene dichiarato un Armistizio.

E.4 Ogni giocatore determina se aumenta il suo Livello di Impegno nella Guerra. Non si determina nel turno 1 (agosto 1914). Se si rispettano le condizioni appropriate per lo Stato di Guerra, si possono aggiungere al Mazza

di Pesca le carta di Guerra Limitata o Guerra Totale in questo momento.

F. Fase dei Rimpiazzi

F.1 Segmento Alleato: Il giocatore Alleato spende Punti Rimpiazzo (RP) accumulati giocando Carte RP nel turno, come indicato nella Tabella Generale. Gli RP non spesi sono persi.

F.2 Segmento Potenze Centrali. Il giocatore delle CP spende Punti Rimpiazzo (RP) accumulati giocando Carte RP nel turno, come indicato nella Tabella Generale. Gli RP non spesi sono persi.

G: Fase di Pesca delle Carte Strategiche

Ogni giocatore pesca tante carte dal suo mazzo quante ne sono necessarie per riportare la sua mano a 7 carte. Rimiscolate le carte scartate se necessario, dopo aver dato al giocatore tutte le carte rimanenti. Un giocatore può scartare tutte le **Carte Combattimento** che desidera prima di pescarne di nuove. Se un giocatore **ha carte insufficienti per ripristinare la sua mano a 7 carte, prende tutte le carte disponibili ed inizia il turno successivo con una mano inferiore a 7 carte. Se sono state aggiunte le carte Guerra Limitata o Guerra Totale al Mazzo di Pesca questo turno, mescolate assieme il Mazzo di Pesca col Mazzo degli Scarti per formare un nuovo Mazzo di Pesca.**

H. Fine del Turno

Se la guerra non è finita e non si è completato l'ultimo turno di uno scenario, spostate il segnalino Turno di Gioco di una casella in avanti sulla Tabella dei Turni, ed iniziate un nuovo turno dalla **Fase delle Offensive Obbligatorie**.

7.0 Offensive Obbligatorie (MO)

7.1 Regola Generale



7.1.1 Ogni giocatore tira un dado e confronta il risultato sulla Tabella "Offensive Obbligatorie" (MO) **all'inizio di ogni turno.** Spostate il relativo segnalino MO sulla Tabella MO nella casella del risultato ottenuto.

7.1.2 Se il risultato è "Nessuna" o una nazione che è in quel momento neutrale, non accade nulla. Se la capitale di quella nazione (sia Budapest che Vienna nel caso dell'Austria-Ungheria) è correntemente controllata dal nemico, quella nazione non ha MO e si sposta la MO di uno spazio a destra nella Tabella MO.

7.1.3 Se il risultato è una nazione non neutrale, quella nazione deve effettuare almeno un attacco in quel turno **contro un'unità combattente nemica.** Se non lo effettua, ha una penalità di 1 VP come più sotto indicato. Questa penalità si applica anche se la nazione non ha alcuna unità sulla mappa in grado di poter condurre un attacco secondo regolamento. Se sono le CP a subire la penalità, il livello di VP diminuisce di uno, altrimenti aumenta di uno.

7.1.4 Per contare come Offensiva Obbligatoria, le unità inglesi o francesi devono attaccare un'unità tedesca in Belgio, Francia o Germania. (Le unità AUS, CND, PT o ANA non contano come inglesi per questo fine) **né sono influenzate dall'evento Lloyd George).**

7.1.5 Per contare come offensiva obbligatoria, le unità tedesche devono attaccare un'unità americana, inglese, francese, belga in Francia, Belgio o Germania.

Considerate una MO Germania come "nessuna" dopo che è in effetto l'evento "**H-L Prendono il Comando**". Per contare come MO, un'unità turca deve attaccare un'unità Alleata. La SN non può soddisfare la MO turca.

7.1.6 Se il risultato è "AH(It)" e l'Italia è in guerra, un'unità austroungarica deve attaccare uno spazio contenente unità italiane, uno spazio in Italia, oppure uno spazio che contiene unità Alleate che tracciano il rifornimento attraverso uno spazio in Italia. Se invece l'Italia è neutrale o la sua capitale è controllata dalle Potenze Centrali nella Fase delle Offensive Obbligatorie, **spostate il segnalino MO nella casella AH e trattate il risultato come AH.**

7.1.7 Se il risultato è "AH", un'unità austroungarica deve effettuare un attacco contro una qualsiasi unità.



7.1.8 Ammutinamento Francese: Una volta che è stato giocato l'evento "**Ammutinamento Francese**", si gira la pedina delle MO Alleate dalla parte "ammutinamento francese" [*French Mutiny*]. La corrente MO FR e quelle future FR sono di Ammutinamento, e non è obbligatorio attaccare. In effetti, sono gli attacchi del francese ad essere penalizzati. Se qualsiasi unità francese non raggruppata con un'unità US attacca in un turno di ammutinamento francese, aggiungere 1 VP per il turno (non per ogni attacco). Una volta subita tale penalità, gli effetti dell'Ammutinamento Francese sono annullati per il resto del *corrente* turno ed il segnalino è posto nella casella "Nessuna o Fatto" [None or Made]. Se viene giocato l'evento "**Ammutinamento Francese**" dopo che è stata soddisfatta una MO francese, non vi sono effetti per il resto del turno. Se viene giocato l'evento "**Ammutinamento Francese**" prima che sia stata soddisfatta una MO francese, allora l'effetto si applica immediatamente. L'ammutinamento francese non si applica agli attacchi fuori dalla Francia, Belgio e Germania.

Eccezione: *le unità francesi attaccanti raggruppate con unità americane non causano questa penalità di VP.*

7.1.9 Una volta che è stato giocato l'evento "**Hoffmann**", si aggiunge +1 al tiro di dado delle CP sulla Tabella delle Offensive Obbligatorie per i tiri futuri. Il gioco di questo evento non cambia la MO per le Potenze Centrali che è già in essere.

7.1.10 Una volta che è stato giocato l'evento "**H-L Prendono il Comando**", il risultato GE sulla Tabella MO viene ignorato per il resto del gioco. Se vi è già in effetto una MO *tedesca* quando si gioca l'evento, ignoratela e spostate il segnalino nella casella "Nessuno o Fatto".

7.1.11 Una volta che è stato giocato l'evento "**Rivoluzione Bolscevica**", ignorate le Offensive Obbligatorie russe per il resto del gioco. Se vi è una Offensiva Obbligatoria russa in effetto quando è giocato questo evento, ignoratela e spostate il segnalino relativo nella casella "Nessuna o Effettuata" della tabella.

8.0 Fase di Azione

8.1 Regole Generali

8.1.1 Vi sono sei **Round di Azione** per Fase di Azione. In ogni **Round di Azione**, ogni giocatore può effettuare una **sola tra sei possibili azioni.**

8.1.2 Il giocatore delle CP effettua la prima azione in ogni **Round di Azione.**

8.1.3 Ogni giocatore *deve* effettuare una delle **sei** seguenti azioni possibili:

- Giocare una Carta Strategica come carta Operazioni (OPS).
- Giocare una Carta Strategica come carta Movimento Strategico (SR)
- Giocare una Carta Strategica come carta Rimpiazzi (RP).
- Giocare una Carta Strategica come Carta Evento.
- Offrire Termini di Pace se il livello di VP lo permette.
- Effettuare una Operazione Automatica con un Valore OPS di uno senza giocare una Carta Strategica.



8.1.4 Un giocatore pone il segnalino numerato di Azione per questo Round di Azione sulla sua Tabella di Azione, ad indicare quale azione ha effettuato.



8.1.5 I giocatori proseguono alternandosi nell'effettuare azioni fino a che ogni giocatore non ha effettuato 6 azioni.

9.0 Le Carte Strategiche

9.1 Regola Generale

9.1.1 In *Orizzonti di Gloria* le Carte Strategiche sono il cuore del gioco. I giocatori effettuano tutte le azioni, incluso il movimento ed il combattimento, giocando Carte Strategiche.

Eccezione: *Operazione Automatica, Termini di Pace, Risoluzione degli Assedi* [vedere 8.1.3, 16.5, 15.3].

9.1.2 Ogni giocatore ha il proprio mazzo di Carte Strategiche, che viene suddiviso in tre parti: Carte di Mobilitazione, Carte di Guerra Limitata, Carte di Guerra Totale. Ogni giocatore inizia usando le sue sole Carte di Mobilitazione. Le altre carte si aggiungono a seconda del Livello del Impegno nella Guerra [16.1].

9.1.3 Ogni Carta Strategica può essere usata in uno dei 4 modi seguenti:

- per Operazioni (OPS);
- per Movimento Strategico (SR);
- per Punti Rimpiazzo (RP);
- come Evento.

La stessa carta può essere usata allo stesso modo o in modi diversi quando viene giocata, ma ogni carta può essere usata in un solo modo quando viene giocata.

Eccezione: *Alcuni eventi permettono alla stessa carta di essere usata anche come OPS nello stesso round.*

Eccezione: *se non esplicitamente indicato sulla carta, queste carte hanno una striscia gialla.*

9.1.4 (Opzionale) Per coloro i quali desiderano avere maggiore controllo sulle carte, si può usare una mano di 8 carte invece che di 7. Si applicano tutte le normali regole; i giocatori possono allora tenere una carta extra in mano.

9.2 Operazioni

9.2.1 Se una carta strategica viene giocata come carta OPS, il giocatore può spendere un numero di Punti Attivazione pari al Valore OPS della carta.

9.2.2 Uno spazio costa lo stesso numero di punti attivazione sia che venga attivato per il Movimento che per il Combattimento.

Eccezione: *dopo l'evento "Caduta dello Zar", gli spazi con unità russe si attivano normalmente per il*

movimento ma costano un Punto Attivazione per unità per il combattimento.

9.2.3 Il costo di attivazione di uno spazio è pari al numero di nazionalità diverse (forti esclusi) che lo occupano. Vi sono molte eccezioni:

- Le unità belghe ad Anversa, Ostenda, Calais o Amiens possono essere trattate come inglesi per l'Attivazione.

- Le unità francesi ed US possono essere trattate come una nazionalità in Francia e Germania, per l'Attivazione.

- Le unità ANA, BR, AUS, CND e PT sono considerate inglesi per l'attivazione. Questo è anche il significato dello stesso colore di fondo (marrone chiaro) di queste unità.

- Le Carte di Evento delle CP "Armata Meridionale" delle CP ed "11° Armata" permettono ad alcuni gruppi delle Potenze Centrali di nazionalità diverse di essere trattati come una singola nazionalità per l'Attivazione. Fate riferimento a queste carte per i dettagli.

- L'unità SN è turca e l'unità MN è serba per l'attivazione.

9.2.4 Il costo per attivare uno spazio con più nazioni si applica anche se le unità di una o più nazioni non muovono né attaccano a seconda dell'attivazione (cioè un giocatore non può escludere delle unità per abbassare i costi di Attivazione).

NOTA: *Mentre le eccezioni in 9.2.3 diminuiscono i costi di Attivazione, le unità si considerano ancora di nazionalità diversa per gli attacchi multinazionali. Vedere 12.1.11.*

NOTA: *Se alcune (ma non tutte) le nazionalità in uno spazio sono OOS, lo spazio può ancora essere attivato. Comunque, tutte le unità si contano per i costi di attivazione e le unità OOS non possono né muovere né attaccare.*



9.2.5 Muovere o Attaccare: Ogni spazio può essere Attivato per il movimento o per il combattimento, non per entrambi. Si deve porre un segnalino di Movimento [Move] o di Attacco [Attack] in uno spazio attivato. **Non vi è necessità di designare gli attacchi in questo momento.**

9.2.6 Si possono Attivare solo spazi occupati. Uno spazio che contiene solamente un forte amico non è considerato essere occupato ai fini dell'attivazione.

9.2.7 Mappa del Vicino Oriente: L'Alleato può Attivare un solo spazio per Round di Azione per il Combattimento sulla mappa del Vicino Oriente. Questo si applica agli spazi realmente su questa mappa. Le unità in spazi non di questa mappa possono attaccare spazi su questa mappa (ad es. Adrianopoli, Gallipoli, Balekizir). **Eccezione:** *Lo spazio di Testa di Ponte MEF e lo spazio che contiene l'Armata NE inglese non contano per questo limite.*

Questa limitazione include Costantinopoli e Bursa, che si trovano sulla mappa del Vicino Oriente, ma che per comodità sono anche riprodotte sulla mappa principale. L'Attivazione per il movimento sulla mappa del Vicino Oriente non è invece limitata.



9.2.7.1 Testa di Ponte MEF: Costa 3 OPS attivare l'Armata MEF per il movimento o combattimento **quando traccia il rifornimento attraverso la pedina di Testa di Ponte MEF.** Costa 1 OPS per

Corpo per attivare altre unità Alleate attivato se in quel momento traccia il rifornimento (nel momento dell'attivazione) **attraverso la pedina di Testa di Ponte MEF** (ad esempio, un gruppo che include la MEF e 2 corpi costa 5 OPS per l'attivazione). Non si può effettuare un'attivazione parziale di uno spazio con questo metodo: *si deve spendere sempre il costo per l'attivazione di tutte le unità in uno spazio*. Questa regola non si applica se la MEF viene fatta entrare come normale rinforzo secondo 9.5.3.4. Nessuna Armata Alleata, eccetto la MEF, può usare la Testa di Ponte MEF per il rifornimento. Solo i corpi AUS e BR possono usare la Testa di Ponte MEF per il rifornimento.

9.2.8 Dopo che sono stati indicati con un segnalino tutti gli spazi Attivati, il giocatore Attivo può muovere le sue unità che iniziano in uno spazio indicato con un segnalino di Movimento. Non tutte le unità in un tale spazio sono obbligate a muovere.

9.2.9 Dopo aver completato tutto il movimento, il giocatore attivo effettua i combattimenti da spazi indicati con un segnalino di Attacco.

Nota: *se durante il movimento tutte le unità amiche escono da uno spazio che contiene un forte nemico, quello spazio può essere attaccato da unità adiacenti già attivate per il combattimento.*

9.3 Movimento Strategico (SR)

9.3.1 Se si gioca una Carta Strategica come carta SR, il giocatore può usare il Movimento Strategico (SR) per spostare corpi e/o armate.

9.3.2 Il giocatore riceve un numero di Punti SR da usare pari al Valore SR della carta.

9.3.3 Un giocatore non può giocare una Carta Strategica come carta SR se ne ha giocata un'altra come Carta SR nel round precedente dello stesso turno. Il gioco dell'evento "**Salonicco**" conta come il gioco di un SR per questa regola. Un giocatore può giocare una carta SR nell'ultimo Round di Azione di un turno e nel primo Round di Azione del turno seguente.

9.4 Punti Rimpiazzo (RP)

9.4.1 Se una Carta Strategica viene giocata come Carta RP, il giocatore registra il numero di Punti RP, come da Casella RP per ogni nazionalità, sulla Tabella Generale.

Eccezione: *La Bulgaria, l'Italia e la Turchia non possono registrare rimpiazzi mentre sono neutrali.*

I Punti Rimpiazzo "A" sulle Carte Alleate si registrano con il segnalino RP Alleati e si usano per tutte le nazioni minori alleate [17.1.1.1].

9.4.2 Il giocatore non effettua alcuna altra azione eccetto il segnare RP per quel Round di Azione.

9.4.3 Un giocatore non può giocare una Carta Strategica come carta RP se ne ha giocata un'altra come RP nel Round di Azione precedente dello stesso turno. Un giocatore può giocare una Carta RP nell'ultimo Round di Azione di un turno e nel primo Round di Azione del turno seguente.

9.4.4 I Punti Rimpiazzo sono spesi nel corso della Fase di Rimpiazzo di ogni turno.

9.4.5 I rimpiazzi statunitensi non sono indicati sulle Carte Strategiche [vedere 17.1.8].

9.5 Eventi

9.5.1 Regole Generali

9.5.1.1 Se si gioca una Carta Strategica come Carta Evento, si devono seguire le istruzioni indicate sulla stessa [e tradotte in allegato a queste regole].

NOTA: *alcune carte possono essere giocate come evento per lo Stato di Guerra o per ridurre il mazzo del giocatore, anche se l'effetto della carta è ora nullo.*

Esempio: *si può giocare **Rathenau** dopo **Aviazione Indipendente**. **11° Armata** può essere giocata anche se la **GE 11** è permanentemente eliminata. Si può giocare **Corsa al Mare** anche se lo Stato di Guerra delle CP è superiore a 4, come pure **OberOst** ed anche se sono cessate le limitazioni per l'attacco dei forti russi, ecc. Notate che **Trincee** può essere giocata solo da una delle parti e la seconda di queste carte non può mai essere giocata come evento.*

9.5.1.2 Carte Rimosse: Se una Carta Strategica con asterisco (*) viene giocata come Evento, viene rimossa permanentemente dal gioco alla conclusione del Round di Azione. Detta carta non viene rimossa se usata come carta OPS, SR o RP.

9.5.1.3 Carte Stato di Guerra:

Molte carte Evento contengono un numero di Stato di Guerra, scritto fra parentesi alla destra del nome dell'Evento. Quando si gioca una tale Carta Evento, si aumentano i segnalini sia di Stato di Guerra che di Stato di Guerra Combinato, di un numero di spazi sulla Tabella Generale pari al numero di Stato di Guerra.

9.5.1.4 Vi sono molte categorie di Carte Evento che hanno regole speciali, spiegate nei paragrafi che seguono.

9.5.2 Carte Evento "Entrata in Guerra dei Paesi Neutrali"



9.5.2.1 La Bulgaria, Grecia, Italia e Romania entrano in guerra se si gioca

una Carta Strategica come Evento. Quando la carta viene giocata, ponete immediatamente le unità della nazione sulla mappa [4.2.2].

9.5.2.2 Si può giocare *una sola* Carta di Entrata in Guerra dei paesi Neutrali per turno. *Non* è un limite per parte. *Ad esempio, se gli Alleati portano in guerra l'Italia nel turno della primavera 1915, le CP non possono portare in guerra la Bulgaria nello stesso turno.*

9.5.2.3 Gli USA e la Turchia entrano in guerra con un meccanismo diverso [16.3 e 16.1.3.1 rispettivamente].

9.5.2.4 Entrata in Guerra Limitata Greca: Il gioco dell'evento **Salonicco** rappresenta l'entrata in guerra limitata della Grecia. Ponete le unità greche sulla mappa secondo la Tabella del Piazzamento. Queste unità sono ancora neutrali. Nessuno può muoverle né può muovere in spazi contenenti unità greche. Inoltre, non possono attaccare né tracciare il rifornimento attraverso spazi contenenti unità greche. Tutti gli spazi in Grecia non occupati da unità greche possono essere occupati o

attaccati da unità di entrambe le parti. Lo spazio di Kavala è considerato controllato dall'Alleato all'inizio e le unità Alleate possono fare SR in quello spazio dopo che è stato giocato l'evento di **Entrata in Guerra di Paesi Neutrali** relativo alla Grecia o **Salonicco**. Le unità greche possono muovere solo dopo che è stato giocato l'evento di Entrata in Guerra di Paesi Neutrali relativo alla Grecia.

9.5.2.4.1 Eventi Salonicco e MEF: Mentre l'evento **MEF** non può essere giocato dopo l'evento **Salonicco**, si può giocare l'entrata in guerra greca prima o dopo gli eventi **Salonicco** e **MEF** senza alcuna limitazione.

9.5.2.5 Entrata Posticipata Italiana e Romena: Se il giocatore delle CP è correntemente in Guerra Totale (ha in precedenza aggiunto le sue carte TW al mazzo) e l'Alleato non è ancora in Guerra Totale (non ha ancora aggiunto le sue carte TW al mazzo), il giocatore Alleato non può giocare le Carte di Entrata Italiana o Romena (carte 16 e 17) come OPS, SR o RP. Le può giocare solo come Evento (facendo entrare in guerra l'Italia o la Romania dalla parte Alleata). Le può anche considerare come Carte Combattimento inutilizzate e scartarle secondo la regola 9.5.4.6. Questa restrizione viene rimossa all'inizio di qualsiasi turno nel quale le carte TW Alleate sono in gioco.

9.5.3 Carte Evento Rinforzi

9.5.3.1 Ogni giocatore può portare in gioco nuove unità (rinforzi) giocando Carte Strategiche come Evento. Si può giocare una sola carta di Rinforzi per nazione per turno.

Eccezione: nessun giocatore può giocare una Carta Rinforzi nel turno dell'agosto 1914.

Un giocatore non può giocare una carta Rinforzi per una nazione che non può piazzare, secondo le regole, alcun rinforzo sulla mappa, *ad esempio per i limiti del raggruppamento*. Un giocatore può giocare rinforzi se la sua capitale è sotto controllo nemico se ha lo spazio di entrata appropriato per porli. Notate che questo non si applica alla speciale eccezione di Orleans (9.5.3.3 punto 2).

9.5.3.2 I Corpi di Rinforzo sono piazzati nella Casella di Riserva del giocatore. Vi sono due eccezioni: il Corpo Britannico dell'Armata Araba Settentrionale (ANA) ed il Corpo Turco dei Senussi che sono piazzati come indicato nella loro Carta Evento.

9.5.3.3 Le Armate di Rinforzo sono piazzate nella capitale della nazione (Vienna e/o Budapest per l'Austria-Ungheria) e/o qualsiasi fonte di rifornimento amica controllata entro la nazione. Non possono essere piazzate in uno di questi spazi se contiene un forte che è correntemente assediato. Vi sono varie eccezioni:

- Le Armate USA sono piazzate in qualsiasi spazio con porto **amico controllato** della Francia.

- Le Armate francesi possono essere piazzate ad Orleans se Parigi non le può contenere. Comunque, le armate francesi non possono essere piazzate ad Orelans se Parigi è assediata o controllata dal nemico.

- L'Armata francese d'Oriente, la russa CAU e la NE inglese sono piazzate come indicato nelle loro Carte Evento (vedere anche 9.5.3.4).

- L'Armata MEF inglese viene piazzata in uno dei 4 spazi MEF, indicati sulla mappa [9.5.3.5].

Le Armate di Rinforzo devono essere in rifornimento quando sono poste sulla mappa. Nei casi in cui più di un'armata di Rinforzo entra in gioco mediante la stessa carta, le due armate non sono obbligate ad entrare nello stesso spazio.

Comunque, se i limiti al raggruppamento non consentirebbero ad entrambe le armate di entrare sulla mappa, non si può giocare la carta rinforzi.

9.5.3.4 Armate Alleate del Vicino Oriente (NE):

L'Alleato può far entrare in gioco qualsiasi delle sue quattro Armate del **Vicino Oriente** (le inglesi MEF e NE, la francese d'Oriente e la russa Caucaso) nella capitale della nazione e/o in qualsiasi fonte di rifornimento controllata della nazione, a sua scelta. In questo caso, si ignorano tutte le limitazioni all'entrata indicate sulla carta dell'Armata. Le Armate del Vicino Oriente che entrano in questo modo perdono la loro capacità di operare nel Vicino Oriente (ed a Salonicco per l'Armata francese d'Oriente). Sono trattate come normali armate Alleate, eccetto che non sono rimpiazzabili ed esse subiscono ancora la Priorità nelle Perdite in 12.4.5. Si avanza normalmente lo Stato di Guerra per la **MEF** ed **Allenby** quando sono giocate in questo modo. La **MEF** può essere giocata in questo modo dopo che è stato giocato l'evento **Salonicco**. La **Linea di Rifornimento nel Sinai** può essere in seguito giocata come evento se **Allenby** è giocato in questo modo.



9.5.3.5 Invasione della MEF: Quando si gioca l'evento di rinforzi **MEF** inglese, ponete il segnalino di testa di ponte (*beach head*) nello stesso spazio dell'Armata MEF.

L'Alleato può trattare quello spazio come un porto Alleato. Inoltre, entrambi i giocatori possono trattarlo ora come un normale spazio per il movimento e combattimento. Una volta che lo spazio è stato occupato da un'unità delle CP, rimuovete il segnalino di testa di ponte MEF, e lo spazio non è più considerato un porto Alleato.

9.5.4 Carte Evento Combattimento

9.5.4.1 Le carte Evento Combattimento sono giocate nel corso del Combattimento. L'attaccante deve giocare gli Eventi Combattimento prima del difensore. Le Carte Evento Combattimento sono le uniche che possono essere giocate nel corso di un Round di Azione dell'avversario.

9.5.4.2 Se un giocatore gioca una Carta Evento Combattimento e vince il Combattimento, questa carta viene posta a faccia in su dalla sua parte della mappa. **Eccezioni:** le Carte Combattimento che indicano "si può usare in un solo combattimento per turno" e "*" devono essere scartate e rimosse, rispettivamente, dal gioco immediatamente dopo il combattimento nel quale sono state usate, anche se il giocatore vince.

Una tale Carta Evento Combattimento così trattenuta può influenzare un altro Combattimento per Round di Azione iniziato da uno dei giocatori, nel qual caso si applicano le sue condizioni per la durata del turno o fino a che il giocatore non perde una battaglia mentre la usa. L'Evento Combattimento "**Non Passeranno**" è unico in quanto l'effetto della carta non si usa sino a quando l'Alleato non perde un combattimento, dopodiché la carta viene scartata. La carta viene comunque scartata normalmente alla fine del turno.

9.5.4.3 Se un giocatore perde un Combattimento ed ha usato delle Carte Combattimento, sia giocate in questo Combattimento o trattenute da un Combattimento precedentemente vinto, queste sono scartate.

9.5.4.4 Una Carta Combattimento può essere usata *massimo una volta per Round di Azione* sino a quando non viene scartata. Notate che la Carta Evento Combattimento “**Putnik**” si può usare solo per Attacco *oppure* per la Difesa una volta per round.

9.5.4.5 Alla fine di ogni turno, tutte le Carte Evento Combattimento che sono state giocate devono essere scartate, anche se il giocatore ha vinto la battaglia nella quale è stata usata la carta. Ponete le carte scartate nel Mazzo degli Scarti del giocatore.

9.5.4.6 Entrambi i giocatori hanno l'opportunità di scartare fino a tutte le Carte Evento Combattimento che hanno in mano, immediatamente prima di pescare nuove carte nella fase di Pesca delle Carte Strategiche. Ponete le carte nel Mazzo degli Scarti del giocatore. Le carte di Evento Combattimento sono le uniche che possono essere scartate, con l'eccezione delle carte di entrata in guerra della Romania e dell'Italia nella regola 9.5.2.5.

10.0 Raggruppamento

10.1 Regole Generali

10.1.1 Si possono raggruppare in uno spazio un massimo di 3 unità combattenti, senza tener conto del tipo. I Forti non contano ai fini del raggruppamento.

10.1.2 I limiti al raggruppamento sono in essere in qualsiasi momento, eccetto durante il SR ed il movimento. I giocatori possono volontariamente violare i limiti nel corso del SR e del movimento fintanto che essi sono rispettati alla fine del SR e movimento.

10.1.3 Se un giocatore viola involontariamente i limiti al raggruppamento in uno spazio, l'avversario sceglie quali unità eliminare per ripristinare i normali limiti. Le Armate eliminate in questo modo sono eliminate in modo permanente.

10.1.4 I giocatori non possono violare volontariamente i limiti al raggruppamento in uno spazio e poi eliminare le unità eccedenti.

10.1.5 Le unità di fazioni opposte non possono mai raggrupparsi assieme.
Eccezione: *le unità di una parte possono assediare un forte nemico, che non è considerato unità..*

10.1.6 Le unità di nazioni diverse controllate da un giocatore possono raggrupparsi liberamente; comunque, il costo per attivare uno spazio con più di una nazionalità è maggiore (vedere 9.2.3).

11.0 Movimento

11.1 Regole Generali

11.1.1 Le unità combattenti con Fattore di Movimento di 1 o più possono muovere quando il loro spazio viene

Attivato per il movimento nel corso di un'Operazione. Si deve completare il movimento di un gruppo prima di passare al movimento di un altro. Un'unità deve completare il movimento prima che un'altra inizi a muovere.

Nota: *questa regola diviene importante quando si assediano i forti nemici e poi si intende muovere attraverso gli spazi assediati.*

11.1.2 Tutti gli spazi costano 1 MP per entrarvi, senza tener conto del tipo di terreno.

11.1.3 Il movimento deve avvenire da spazio a spazio collegato da una linea continua o punteggiata. Non si possono saltare degli spazi.

11.1.4 Collegamenti Punteggiati: Le linee punteggiate indicano che vi sono limitazioni su quali nazionalità possono muovere (o attaccare) attraverso queste linee. Le unità che possono usare una linea punteggiata sono indicate sulla mappa accanto alla linea stessa. *Ad esempio, solo un'unità inglese può muovere (o attaccare) tra Londra e Calais.*

Comunque, tutti gli spazi amici possono tracciare il rifornimento nella Fase di Attrito attraverso linee punteggiate amiche.

11.1.5 Un'unità non può mai spendere più MP del suo Fattore di Movimento in una singolo Round di Azione. Gli MP non usati non possono essere accumulati per l'uso in futuri Round di Azione né trasferiti ad altre unità.

11.1.6 Le unità possono muovere attraverso, ma non terminare il movimento in uno spazio che contiene un segnalino di Attacco.

11.1.7 Le unità non possono mai entrare in uno spazio che contiene un'unità combattente nemica.

11.1.8 Forti e Movimento: Le unità possono entrare in uno spazio che contiene un forte nemico se sono in grado di assediarlo (da sole o assieme ad altre unità che muovono nello stesso Round di Azione) o se il Forte è già assediato [15.2.1].

11.1.9 Amiens, Calais & Ostenda: Fino a che o non né stata giocata la Carta Evento “**Corsa al Mare**” o lo Stato di Guerra CP è 4 o più, le unità delle Potenze Centrali non possono terminare il loro movimento né fare SR ad Amiens, Calais o Ostenda, eccetto come avanzata dopo il combattimento. Possono comunque muovere attraverso detti spazi e porre segnalini di controllo in essi.

11.1.10 Spazi MEF: Nessuna unità può entrare uno spazio della MEF a meno che la pedina di Testa di Ponte MEF si trovi in quello spazio.

11.1.11 Nazioni Neutrali: Le unità non possono entrare in uno spazio di una nazione neutrale, ma tutte le unità possono liberamente entrare in qualsiasi nazione immediatamente dopo che questa è entrata in guerra.

Eccezioni: *Entrata in Guerra Limitata Greca [9.5.4.2].*

11.1.12 Albania: Le unità possono sempre entrare in Albania. Gli spazi albanesi sono considerati controllati dall'Alleanza all'inizio per il SR. Gli spazi albanesi controllano per l'Attrito di rifornimento tracciando normalmente ad una fonte di rifornimento Alleata o a Taranto anche mentre l'Italia è Neutrale.

♦ **11.1.13 Persia:** Quando la Turchia entra in guerra, Kermanshah diviene controllato dalle CP e tutti gli altri spazi persiani divengono controllati dalle AP.

11.1.14 Controllo: I giocatori ottengono il controllo di ogni spazio dove muovono, a meno che non stiano assediando un forte nemico.

11.1.15 Armata Settentrionale Araba (ANA): L'unità Armata Settentrionale Araba (ANA) è un'eccezione al caso 11.1.14. La ANA non converte gli spazi dove muove. **Invece** qualsiasi spazio delle CP (eccetto uno spazio con forte assediato) che la ANA occupa è considerato sotto controllo Alleato. Nel momento in cui la ANA lascia quello spazio, esso torna sotto controllo delle CP. La ANA non ha effetti sugli spazi convertiti da altre unità Alleate – essi rimangono Alleati anche dopo che ne è uscita la ANA.

11.1.16 Il Corpo turco SN converte gli spazi come per 11.1.14. Ma, nella Fase di Attrito, qualsiasi spazio che converte (che non sia quello che occupa) che non può tracciare una linea di rifornimento subisce l'Attrito. Lo spazio della Libia subisce il normale Attrito e può essere controllato dall'Alleato mediante il normale movimento.

11.1.17 Corpo & Armata BEF: Né il corpo della BEF né la sua Armata possono muovere o attaccare in qualsiasi spazio fuori dalla Gran Bretagna, Francia, Belgio e Germania.

11.2 Trincee



11.2.1 Se uno spazio è Attivato per il movimento ed uno dei giocatori ha giocato l'evento **Trincee**, un'Armata nello spazio

attivato può tentare di trincerarsi invece che muovere. Le altre unità nello spazio possono muovere liberamente. Le Armate possono tentare di trincerarsi mentre assediano forti nemici.

Importante: un solo giocatore può giocare l'evento **Trincee** per partita.

11.2.2 Come Costruirle: Dopo che è stato completato tutto il movimento per il Round di Azione, il Giocatore Attivo tira un dado per ogni spazio che ha un'Armata che sta tentando di trincerarsi. Se il risultato è pari o inferiore al fattore di perdita (LF) dell'Armata, ponete una Trincea di Livello 1 sullo spazio o, se già vi è una tale Trincea, giratela dalla parte Trincea Livello 2.

11.2.3 Uno spazio non può mai contenere più di un segnalino di Trincea, ed il suo livello non può mai essere superiore a 2.

11.2.4 Le Trincee rimangono in uno spazio fino a che un'unità nemica non vi entra, anche se non vi sono unità amiche in esso.

11.2.5 Se un'unità nemica entra in uno spazio che ha una Trincea amica di livello 1, questa viene rimossa.

11.2.6 Se un'unità nemica entra in uno spazio che ha una Trincea amica di livello 2, questa viene sostituita da una di livello 1.

11.2.7 Trincee ed Attrito. Se uno spazio con Trincea di livello 1 subisce l'attrito, si rimuove il segnalino di

Trincea. Se la Trincea è di livello 2, essa è ridotta a livello 1. **Eccezione:** le Trincee di livello 1 e 2 in uno spazio con un forte intatto non subiscono l'attrito.

11.2.8 Corpi e Trincee: Sebbene ci voglia un'Armata per costruire una trincea, i Corpi possono anch'essi godere del benefici **al Combattimento** della stessa, come indicato sulla Tabella del Terreno.

11.2.9 Forti e Trincee: I Forti di per sé non beneficiano mai delle Trincee. Comunque, se unità amiche difendono in uno spazio con un forte, si applicano i benefici della Trincea oltre che ad aggiungere il CF del forte alla forza di combattimento.

11.2.10 (Opzionale): Quando un'unità tedesca, inglese, francese o italiana fallisce un tiro di dado per la Trincea, ponete un segnalino sull'unità. In qualsiasi tentativo di Trincea nel round successivo l'unità sottrae un drm -1. Se non tenta la Trincea nel round seguente (incluso il round seguente del turno successivo) o se il tentativo ha successo, rimuovete il segnalino -1 drm. Questi tiri di dado non sono mai modificati per più di -1.

11.3 La Mappa del Vicino Oriente: limitazioni al Movimento

11.3.1 Le uniche Armate che possono entrare o **attaccare** in spazi sulla mappa del Vicino Oriente sono le Armate: russa CAU, inglesi MEF e NE, francese OR, turche YLD ed Aol. La mappa comprende Costantinopoli e Bursa, che sono anche sulla mappa principale.

11.3.2 Un solo Corpo russo può muovere in una delle direzioni tra e allo spazio del Caucaso e il Vicino Oriente (Grozny e Poti). Un'Armata russa (inclusa la CAU) non può mai muovere in questo modo. Dopo l'evento **"Caduta dello Zar"**, nessuna unità russa può muovere tra e allo spazio del Caucaso e il Vicino Oriente, sebbene un Corpo per turno possa fare SR tra questi due punti. Vedere anche 13.2.2.

12.0 Combattimento

12.1 Regole Generali

12.1.1 Si può iniziare un Combattimento solo durante un'Operazione e da parte di unità combattenti in uno spazio Attivato con un segnalino di Attacco. Il Combattimento è volontario e non tutte le unità in uno spazio sono obbligate ad attaccare. Un giocatore può scegliere di non attaccare da uno spazio attivato, probabilmente quale conseguenza del risultato di precedenti altri attacchi.

12.1.2 Un giocatore non può attaccare uno spazio che contiene solo unità nemiche che si sono ritirate nel Round corrente.

12.1.3 Il giocatore attivo è detto l'Attaccante, il giocatore non attivo è detto il Difensore.

12.1.4 Ogni Combattimento può coinvolgere un solo spazio difendente. Un numero qualsiasi di unità in spazi adiacenti Attivati per l'Attacco può partecipare ad un attacco.

12.1.5 Le unità attivate in un singolo spazio non sono obbligate a partecipare nello stesso Combattimento; possono attaccare spazi adiacenti diversi.

12.1.6 Nessuna unità può attaccare più di una volta per singola azione. Nessuno spazio può essere attaccato più di una volta per singola azione. Il CF di un'unità non può essere diviso tra più Combattimenti.

12.1.7 I Corpi con CF di 0 possono attaccare da soli o assieme ad altre unità. Se attaccano con altre unità, non aggiungono nulla alla Forza di Combattimento, ma possono assorbire le perdite.

12.1.8 Solo le unità attaccanti che partecipano al Combattimento possono subire perdite o avanzare. Se vi sono unità che non partecipano nello spazio attaccante, non possono subire perdite o avanzare.

12.1.9 Le unità possono attaccare attraverso linee punteggiate solo se la loro nazionalità è indicata sulla mappa accanto a dette linee.

Le Armate russe non possono attaccare dallo spazio del Caucaso al Vicino Oriente. Un corpo russo può attaccare/ritirarsi tra lo spazio del Caucaso ed il Vicino Oriente, per turno; questo conta come "un movimento" consentito secondo 11.3.2.

12.1.10 Londra e Taranto: Le unità a Londra possono Combattere solo se il Combattimento coinvolge anche unità amiche che si trovano in uno spazio in Francia o Belgio. Le unità italiane possono attaccare attraverso la linea punteggiata Taranto-Valona senza che vi siano unità amiche in Albania o Grecia.

12.1.11 Attacco di più Nazionalità: Le unità di nazioni diverse della stessa parte possono partecipare allo stesso Combattimento se sono tutte raggruppate assieme, o si qualificano per un attacco da più spazi e multinazionale (12.1.11.1).

Nota: Sebbene esistano molti casi speciali per l'attivazione multinazionale (9.2.3), questi casi non prevaricano i requisiti per gli attacchi multinazionali; cioè mentre le unità BR e BE possono essere attivate assieme con minore costo ad Anversa, Ostenda, Calais ed Amiens, le unità BE non contano come unità BR per gli attacchi multinazionali.

12.1.11.1 Attacchi Multinazionali da Due o Più Spazi: Gli Attacchi Multinazionali possono essere effettuati da più di uno spazio, se uno degli spazi nell'attacco contiene unità di tutte le nazionalità coinvolte. Qualsiasi altro spazio coinvolto nello stesso Combattimento può contenere unità di qualsiasi nazionalità dell'esagono multinazionale. Ogni nazione partecipante deve avere un'unità nello spazio comune che partecipa all'attacco. Per questa restrizione e per i limiti al raggruppamento, nessun Combattimento può coinvolgere più di tre nazionalità per parte.

12.1.11.2 I Corpi ANA, AUS, CND e PT sono inglesi, l'unità SN è turca e l'unità MN è serba per gli attacchi multinazionali.

12.2 Risoluzione del Combattimento

12.2.1 Ogni combattimento è risolto seguendo la procedura seguente nell'ordine esposto:

1. Designazione del combattimento
2. Determinazione delle Forze di Combattimento
3. Gioco delle Carte di Combattimento che annullano le Trincee
4. Tentare l'Attacco di Fianco
5. Gioco delle Carte Combattimento
6. Determinazione del DRM
7. Determinazione della Colonna di Fuoco
8. Determinazione dei Risultati
9. Registrazione delle Perdite
10. Determinazione del Vincitore
11. Ritirata del Difensore
12. Avanzata dell'Attaccante

12.2.2 Designazione del Combattimento: Il giocatore attivo designa quali unità attaccano e quale spazio viene attaccato.

12.2.3 Determinazione delle Forze di Combattimento: Ogni giocatore somma i CF delle unità coinvolte nel combattimento a determinare la propria Forza di Combattimento. Il Difensore somma anche il CF di qualsiasi forte nello spazio difendente alla sua Forza di Combattimento. Questa fase viene effettuata simultaneamente.

12.2.4 Gioco delle Carte di Combattimento che annullano le Trincee. L'Attaccante può giocare Eventi Carte Combattimento che annullano le trincee nemiche ai fini del combattimento.

12.2.5 4. Tentare l'Attacco di Fianco: L'Attaccante (se si soddisfano alcuni requisiti) può dichiarare e determinare il successo di un Attacco di Fianco [12.3]. Se si tenta un Attacco di Fianco, le fasi dalla 6 alla 9 della Procedura del Combattimento sono risolti sequenzialmente invece che simultaneamente.

12.2.6 Gioco delle Carte Combattimento: L'Attaccante può giocare un numero qualsiasi di Carte Evento Combattimento le cui condizioni sono soddisfatte dal combattimento nel momento della Fase 5. Inoltre, l'Attaccante può scegliere di usare Carte Evento Combattimento che sono di fronte a lui, le cui condizioni sono soddisfatte dal Combattimento in corso e che non sono state usate in un Combattimento precedente dello stesso Round di Azione. Dopo che l'Attaccante ha giocato e scelto tutte le sue Carte Combattimento, il Difensore ha l'opportunità di giocare e scegliere le Carte Combattimento usando la stessa procedura esposta per l'Attaccante.

12.2.7 Determinazione del DRM: Entrambi i giocatori esaminano tutte le Carte Evento Combattimento giocate ed usate al fine di determinare il modificatore al tiro di dado (DRM) finale per il combattimento. Vi è anche un DRM -3 se tutte le unità attaccanti sono nello spazio del Sinai. (Gli attacchi dallo spazio del Sinai assieme ad un altro spazio non subiscono il DRM -3). Questa fase viene condotta simultaneamente.

12.2.8 Determinazione della Colonna di Fuoco: Ogni giocatore determina quale Tabella di Fuoco userà. Se le unità del giocatore comprendono una o più Armate (anche se a forza ridotta), il giocatore spara sulla Tabella delle Armate; altrimenti spara su quella dei Corpi/Forti. I due giocatori considerano la colonna pari alla loro Forza di Combattimento e vi applicano gli eventuali spostamenti dovuti all'effetto del terreno nello spazio

difendente (il terreno e le trincee hanno effetti cumulativi), al fine di determinare la Colonna di Fuoco finale. Gli spostamenti di Colonna non possono causare lo spostamento da una Tabella all'altra; se gli spostamenti portano oltre il massimo o sotto il minimo, considerate solo le colonne al limite ed ignorate gli spostamenti aggiuntivi. Questa fase si effettua simultaneamente a meno che si sia tentato un Attacco di Fianco o giocato l'Evento **Carta Combattimento von Hutier**.

12.2.9 Determinazione dei Risultati: I due giocatori tirano ciascuno un dado, modificando il risultato con il proprio DRM, e confrontano il numero ottenuto sulla Colonna di Fuoco ottenendo così il risultato. Un **tiro di dado** può mai essere inferiore a 1 o maggiore di 6, anche se il modificatore lo porterebbe oltre questi due valori. Questa fase viene effettuata simultaneamente a meno che si sia tentato un Attacco di Fianco (possibilmente con **Intercettazioni Radio**) o giocata la Carta Combattimento **von Hutier**.

12.2.10 Registrazione delle Perdite: I due giocatori devono ora subire le perdite causate dal risultato del combattimento ottenuto dall'avversario. Se *non* si tratta di Attacco di Fianco, il Difensore deve subire le perdite prima dell'Attaccante, ma queste non influenzano il Numero di Perdite da questi ottenuti.

12.2.11 Determinazione del Vincitore del Combattimento: Il giocatore che ha causato il Numero di Perdite maggiore all'avversario vince il Combattimento e può tenersi le Carte Combattimento usate o scelte. **Lo sconfitto deve scartare tutte le Carte Evento Combattimento giocate e scelte.**

Se il Numero di Perdite è uguale per i due giocatori, entrambi hanno perso e devono scartare dette carte. **Eccezione:** *l'Alleato scarta Non Passeranno quando perde il Combattimento. Se lo pareggia o vince, la carta rimane attiva di fronte a sé. La carta viene comunque scartata normalmente alla fine del turno.*

12.2.12 Ritirata del Difensore: Se l'Attaccante vince il Combattimento e vi sono unità attaccanti che rimangono a piena forza, tutte le unità Difendenti non eliminate devono ritirarsi. Il difensore può **avere l'opzione di annullare la ritirata subendo una perdita di forza aggiuntiva.**

12.2.13 Avanzata dell'Attaccante: Se il Difensore si è ritirato o è stato completamente eliminato, l'Attaccante ha la possibilità di far avanzare le sue unità rimaste a piena forza.

12.3 Attacchi di Fianco

12.3.1 L'attaccante può tentare un Attacco di Fianco se soddisfa *tutte* le seguenti condizioni:

- le sue unità attaccano da 2 o più spazi, e;
- attacca almeno un'Armata, e;
- lo spazio dove si trova il difensore non è di Palude o **Montagna**, non contiene un segnalino di Trincea e non è un Forte non occupato.

Nota: *si possono tentare gli Attacchi di Fianco se si usa una delle Carte Combattimento delle CP "annulla tutti gli effetti delle trincee", sempre che si soddisfino tutte le altre condizioni.*

12.3.2 In un tentativo di Attacco di Fianco, l'Attaccante deve designare uno degli spazi attaccanti come spazio "assalto frontale". Ogni spazio attaccante oltre lo spazio di "assalto frontale" dà un **drm +1** al tiro di dado per il tentativo di Attacco di Fianco, **a meno che quello spazio attaccante sia collegato da una linea piena ad un altro spazio occupato dal nemico.** Gli spazi che contengono solo un forte nemico non sono considerati per questa regola. **Gli spazi occupati dal nemico collegati ad unità amiche attaccanti solo da linee punteggiate sono ignorati per la determinazione dei drm per il tentativo di Attacco di Fianco.**

Nota: *il drm per l'Attacco di Fianco si controlla nel momento dell'attacco. La sequenza dei combattimenti può influenzare gli spazi occupati dal nemico.*

12.3.3 L'attaccante tira un dado per determinare il successo del suo tentativo di Attacco di Fianco. Se il risultato modificato è di **4** o più, l'Attacco di Fianco ha successo e l'Attaccante risolve le fasi dalla 6 alla 8 prima del Difensore. Questo significa che il fuoco del Difensore verrà influenzato dalle perdite che subisce. Se il risultato è **3** o meno, l'Attacco di Fianco fallisce ed il Difensore risolve le fasi dalla 6 alla 9 prima dell'Attaccante.

12.3.4 Negli attacchi di fianco, le Carte Combattimento giocate nella fase Gioco delle Carte Combattimento si usano ancora, anche se non si soddisfano le relative condizioni nella Fase di Determinazione del Risultato del Combattimento.

*Ad esempio, se unità BR e FR che usano la CC **Sbarramento di Artiglieria** hanno tentato e fallito un Attacco di Fianco, si usa ancora la CC anche se nessuna unità BR è sopravvissuta alle fasi dalla 6 alla 9 della Risoluzione del Combattimento del Difensore.*

12.3.4.1 Nel caso della CC **Kemal**, se le unità TU richieste con fattore di combattimento 1 o più non sono più presenti, convertite semplicemente i fattori rimanenti dalla Tabella di Fuoco dei Corpi a quella delle Armate (arrotondate lo zero nella Tabella dei Corpi ad un "1" su quella delle Armate).

12.3.4.2 Nel caso della CC **Ritirata**, il difensore riottiene il livello di armata o corpo girato dopo la Risoluzione del Combattimento.

12.4 Subire le Perdite

12.4.1 Il risultato ottenuto dal tiro di dado **da parte di ciascun giocatore** sulla Tabella di Fuoco è il Numero di Perdite (**LN**) dell'avversario.

12.4.2 Le perdite sono assorbite riducendo o eliminando le unità combattenti o i Forti. Ogni livello rimosso vale **il LF dell'unità** per soddisfare il Numero di Perdite ottenuto

12.4.3 Ogni giocatore deve soddisfare il più possibile il suo Numero di Perdite senza subire più perdite del proprio Numero di Perdite. Il giocatore non può subire meno perdite di quelle indicate se è possibile soddisfare l'esatto Numero di Perdite, ma un giocatore non può mai subire più perdite del Numero di Perdite.

Esempio: *Un'Armata francese a piena forza (LF 3) ed una a forza ridotta (LF 3) subiscono un Numero di Perdite pari a 5. Il giocatore deve eliminare l'Armata a forza ridotta e rimpiazzarla con un Corpo (LF 1). Il Corpo deve poi subire 2 perdite e viene eliminato. L'Armata a*

piena forza rimane intatta. Il francese non può subire una perdita dall'Armata a piena forza (LF 3) e da quella a forza ridotta (LF 3) perché così eccederebbe le perdite subite ($3 + 3 = 6$).

12.4.4 Un'Armata a forza ridotta che viene eliminata viene immediatamente sostituita da un Corpo a piena forza della stessa nazionalità che si trova nella Casella della Riserva, se è disponibile. Se non vi è alcun Corpo a piena forza nella Riserva, può essere rimpiazzata da un Corpo a forza ridotta della stessa nazionalità presente nella Casella della Riserva. Se non vi sono Corpi della stessa nazionalità nella Casella della Riserva, l'Armata viene eliminata permanentemente e non può essere ricostituita con i Rimpiazzati.

12.4.4.1 Questa sostituzione con un Corpo dalla Casella della Riserva avviene anche se l'Armata è OOS, ma la Armata OOS viene eliminata permanentemente.

12.4.4.2 Se uno spazio con due solo Armate a piena forza (3 LF ciascuna) subisce un risultato 7 LN, o se uno spazio con due sole Armate a piena forza con 2 LF subisce un risultato 5 LN, ed in nessuno dei due casi vi è un Corpo nella Casella della Riserva, le due Armate non possono essere ridotte. Invece un'Armata deve essere eliminata (non essendoci Corpi nella Riserva per subire l'ultimo Punto di Perdita LP) e rimossa permanentemente.

12.4.4.3 A causa delle diverse nazionalità delle forze inglesi, vi sono limitazioni in merito a quali Corpi inglesi possono rimpiazzare le varie Armate. L'Armata BEF può essere rimpiazzata solo dal Corpo BEF, il Corpo BEF può rimpiazzare solo l'Armata BEF. L'Armata MEF e la BR NE possono essere rimpiazzate da qualsiasi Corpo BR. I Corpi AUS, CND, PT e ANA non possono essere usati per rimpiazzare le Armate inglesi eliminate.

12.4.5 In qualsiasi Combattimento che coinvolge unità inglesi come Attaccanti con o senza altre nazionalità, vi è una priorità su chi subisce la prima perdita, se possibile senza eccedere il Numero di Perdite. La lista di priorità è la seguente:

- Armata BEF
- Corpo BEF
- Armata MEF
- Corpi AUS o CND

Se la prima unità possibile della lista non può subire perdite senza eccedere il Numero di Perdite, proseguite in basso nella lista.

Similmente, in qualsiasi combattimento che coinvolge l'Armata RU CAU come attaccante, l'unità deve subire la prima perdita se possibile, senza eccedere il Numero di Perdite. Nei combattimenti che coinvolgono la MEF e la RU CAU, l'attaccante può scegliere tra le due unità per la priorità delle perdite. Nei combattimenti che coinvolgono la RU CAU e corpi AUS o CND, la RU CAU ha priorità nelle perdite. In tutti i casi la regola 12.4.5 ha precedenza sulla 12.4.3.

12.4.6 I Numeri di Perdite si applicano ai Forti difendenti solo se non vi sono unità combattenti difendenti nello spazio, oppure se vi sono Numeri di Perdita sufficienti rimasti per eguagliare o superare il LF del Forte (quindi distruggendolo) dopo che tutte le unità difendenti, incluso qualsiasi corpo che rimpiazza armate dalla Casella della Riserva, sono state completamente

eliminate. Il LF di un forte soddisfa lo stesso Numero di Perdite. I Forti Difendenti non sono influenzati da qualsiasi Numero di Perdite non soddisfatto se qualsiasi unità combattente difendente sopravvive al combattimento (anche se si ritira dallo spazio con il Forte). I Forti amici all'attaccante non sono mai influenzati dai risultati di quel combattimento.

12.4.7 Le Armate sono permanentemente eliminate quando:

1. Un'Armata non è in grado di completare una ritirata, compresa una situazione di violazione dei limiti dal raggruppamento. Un corpo di rimpiazzo non viene eliminato né posto sulla mappa.
2. Un'Armata viene rimpiazzata con un corpo che non si può ritirare, compresa una situazione di violazione dei limiti dal raggruppamento. In questo caso l'Armata viene eliminata permanentemente ed il corpo è invece eliminato ma posto nella casella eliminato/rimpiazzabile.
3. Un'Armata viene eliminata mentre è OOS o se viene eliminata nel corso della Fase di Attrito.
4. Un'Armata che viene eliminata non ha un corpo nella Casella della Riserva per rimpiazzarla.
5. Se l'Armata è una qualsiasi delle seguenti: TU YLD, TU AoI, FR AoO, RU CAU, BR BEF, MEF, o NE (hanno un pallino alla destra del simbolo sulla pedina).

12.5 Ritirate

12.5.1 In Generale: Se l'Attaccante vince il Combattimento e qualsiasi unità attaccante rimane a piena forza, tutte le unità difendenti non eliminate devono ritirarsi. Questo vale senza tener conto della dimensione delle unità attaccanti rimanenti a piena forza e delle perdite reali subite nel combattimento.

Inoltre, le unità difendenti devono ancora ritirarsi anche se le unità attaccanti a piena forza mancano della forza sufficiente per avanzare ed assediare un forte intatto nello spazio difendente. Le unità attaccanti non si ritirano mai.

12.5.2 Lunghezza della Ritirata: Il numero di spazi di ritirata dipende dalla differenza nei Numeri di Perdite. Se la differenza è 1, il difensore deve ritirarsi di uno spazio. Altrimenti il difensore deve ritirarsi di 2 spazi. I giocatori non possono scegliere di ritirarsi di due spazi se la differenza nei Numeri di Perdite dà un solo spazio di ritirata. Il difensore non si può ritirare se i Numeri di Perdite danno un pareggio.

12.5.3 Ignorare le Ritirate. Le unità difendenti in Trincea, Foresta, Deserto, Montagna o Palude possono scegliere di ignorare la ritirata e di subire un livello addizionale di perdita. Questo non è un incremento nel Numero di Perdite. La perdita deve essere assorbita da una qualsiasi delle unità difendenti. Una perdita aggiuntiva annulla l'obbligo di ritirata, senza tener conto del numero di spazi, sempre che rimanga almeno un livello di unità difendente dopo la perdita aggiuntiva. Le unità difendenti che si ritirano in Trincea, Foresta, Montagna, Deserto o Palude nel primo spazio di una ritirata di due spazi, NON possono ignorare il secondo spazio di ritirata subendo una perdita aggiuntiva. Non si può eliminare l'ultimo livello di forza difendente in uno spazio per annullare la ritirata.

12.5.4 Eliminazione per Ritirata: Le unità che non possono ritirarsi né ignorare la ritirata subendo una perdita in più, sono eliminate. Le Armate così eliminate per fallimento della ritirata sono rimosse permanentemente dal gioco e non possono essere rimpiazzate.

In questo caso, non si prende dalla Casella della Riserva un corpo per rimpiazzarla, quindi non è posto sulla mappa e non viene eliminato assieme all'armata.

Altri casi dove la Ritirata causa eliminazione:

- **Corpo MN:** se il Corpo MN è obbligato a ritirarsi viene eliminato.
- **Corpi di Rimpiazzo e Ritirata:** Se un corpo dalla Casella della Riserva che ha appena rimpiazzato un'armata eliminata non può effettuare la ritirata, ignora la ritirata subendo un'altra perdita, o viene eliminato per violazione dei limiti del raggruppamento, viene eliminato. Inoltre, l'armata che è stata eliminata lo è permanentemente, come se l'armata stessa non avesse potuto ritirarsi. Il rimpiazzo di un'armata eliminata con un corpo dalla Casella della Riserva non consente di evitare una eliminazione permanente. Una volta completato il corrente combattimento, il corpo torna ad essere trattato normalmente.

12.5.5 Restrizioni alla Ritirata: Le unità che si ritirano devono seguire le limitazioni sotto indicate:

- Non possono entrare in uno spazio che contiene un'unità nemica o un forte nemico non assediato.
- Non possono ritirarsi da un porto in mare.
- Non possono ritirarsi nello spazio difendente originario.
- Non possono terminare la ritirata violando i limiti al raggruppamento, ma possono ritirarsi attraverso uno spazio violando i limiti al raggruppamento nel primo spazio nel caso di ritirata di 2 spazi. Nel caso in cui il Difensore non abbia altra via, sceglie quali unità si raggruppano entro i limiti e quali si eliminano.
- Possono terminare la loro ritirata adiacenti allo spazio difendente originario se devono ritirarsi di 2 spazi, sempre siano passati in due spazi. *Per esempio, un'unità che si ritira di 2 spazi da Sedan può ritirarsi a Cambrai e terminare a Chateau-Thierry.*
- Le unità che si ritirano possono ritirarsi in spazi diversi.
- Devono ritirarsi prima in spazi amici controllati se possibile ma, se non lo è, possono ritirarsi in spazi vuoti controllati dal nemico (e non ottengono il controllo di quelli attraverso cui muovono, ma ottengono il controllo di quello in cui finiscono [**Eccezione: 15.1.10**]).
- Devono finire la ritirata in rifornimento se possibile.
- Nei casi in cui esistano più spazi non pienamente occupati disponibili per la ritirata, seguite le seguenti priorità:
 1. In spazio amico in rifornimento
 2. in spazio amico non in rifornimento
 3. In spazio nemico che porterebbe in rifornimento l'unità in ritirata
 4. In spazio nemico che porterebbe non in rifornimento l'unità in ritirata.
- Per le ritirate di due spazi, seguite la priorità di ritirata per il primo spazio e poi ancora dal primo al secondo.

12.5.6 Combattimento Contro Unità che si sono Ritirate in Precedenza: Se unità difendenti si ritirano in uno spazio che viene in seguito attaccato nello stesso Round di Azione, esse non aggiungono la loro CF al combattimento contro quello spazio. Inoltre, se si ottiene contro quello spazio un Numero di Perdite di almeno 1, le unità che si sono già ritirate sono eliminate senza contare per soddisfare il Numero di Perdite. Le unità che già si sono ritirate sono immediatamente eliminate e poste nella casella delle unità eliminate/rimpiazzabili. Non contano per soddisfare il Numero di Perdite e non sono rimpiazzate dal corpo nella Casella della Riserva.

12.5.7 Controllo: Il ritirarsi da uno spazio *non* fa sì che il controllo dello spazio stesso passi da un giocatore all'altro. Il controllo di quello spazio cambia solo dopo che le unità attaccanti sono avanzate nello spazio.

12.6 Ritirata Generale

12.6.1 La carta **Ritirata Generale** rappresenta una ritirata generale pianificata come quella della difesa inglese a Mons.

12.6.2 La Carta Combattimento **Ritirata Generale** viene giocata dopo il tiro di dado per il tentativo di Attacco di Fianco.

12.6.3 Le unità Difendenti (non i forti) annullano una perdita di livello di forza di Corpo dopo la Fase di Registrazione delle Perdite. In caso di un Attacco di Fianco che abbia successo, la perdita non viene annullata sino a dopo che il difensore ha completato la sua fase di Determinazione del Risultato nel combattimento. (In altre parole, il difensore non riceve indietro la perdita sino a dopo che tirato il dado per il fuoco).

12.6.4 Le unità difendenti devono poi ritirarsi di uno spazio. Gli attaccanti a piena forza possono avanzare di uno spazio. Questa ritirata è obbligatoria e viene effettuata anche se il Numero di Perdite nel combattimento dà un pareggio o una sconfitta dell'Attaccante. La ritirata avviene di un solo spazio anche se il risultato del combattimento ne imporrebbe due.

12.6.5 Il difensore *non* può scegliere di annullare la ritirata dettata dalla carta **Ritirata Generale** per la presenza di terreno adatto o di una trincea.

12.6.6 Se non si è avuta alcuna perdita di livello di Corpo, si può allora annullare una perdita di livello di Armata.

12.6.7 Se non si è perso alcun livello di forza nel combattimento, l'evento impone comunque la ritirata di uno spazio.

12.6.8 La situazione seguente si ha solo nel caso che Armate subiscano una perdita di livello. Se un'Armata non ha alcun Corpo in riserva, l'Armata ripristina la perdita solo se il numero di perdite è pari al suo fattore di perdita (il numero al centro della pedina). Se il numero di perdite è superiore a tale fattore, questo evento non ha effetto perché non si può ripristinare alcun Corpo.

12.6.9 Se il Difensore può ottemperare al suo Numero di Perdite in più modi, lo dovrebbe fare mediante i Corpi

(non le Armate), risparmiando così un livello di perdita di Corpo invece che di Armata.

Esempio: L'Armata BR 1, BR c e BR c giocano la carta **Ritirata Generale** e subiscono un Numero di Perdite di 3. Invece di girare e poi ripristinare l'Armata BR 1, l'Alleato deve eliminare il Corpo BR c e girare il BR c a (BR c), per poi ripristinare il (BR c), o riporre sulla mappa l'altro (BR c).

12.6.10 Se sono eliminate tutte le unità difendenti, la carta **Ritirata Generale** consente comunque di far sopravvivere un Corpo ridotto se vi era un Corpo nello spazio o è stato posto in gioco dalla Riserva. Se lo spazio era occupato da Armate che non avevano Corpo di rimpiazzo nella Riserva e queste sono tutte eliminate, allora non sopravvive alcun Corpo ridotto nemmeno in questo caso.

12.7 Avanzata

12.7.1 Tutte le unità rimanenti a *piena forza* possono avanzare se le unità difendenti si ritirano o se sono completamente eliminate, entro le limitazioni al raggruppamento. **Eccezione:** nel caso di un attacco ad un forte nemico privo di unità nemiche, l'attaccante non può avanzare a meno che il forte non sia distrutto, anche se l'attaccante ha vinto la battaglia confrontando il Numero di Perdite.

12.7.2 Se tutte le unità difendenti vengono eliminate, le unità attaccanti possono entrare solamente nello spazio **del difensore**.

12.7.3 Se tutte le unità difendenti si sono ritirate di 2 spazi, le unità attaccanti possono avanzare qualsiasi spazio lasciato libero dalle unità che si sono ritirate. Le unità avanzanti devono comunque fermarsi se entrano in uno spazio di **Deserto**, **Foresta**, **Montagna** o **Palude**.

12.7.4 Se unità difendenti che subiscono la ritirata di due spazi possono ritirarsi di un solo spazio e sono poi eliminate come per 12.5.5, le unità avanzanti possono comunque avanzare nell'ultimo spazio occupato dai difensori in ritirata.

Esempio: se unità russe a Kishinev sono attaccate da Zhmerinka e subiscono una ritirata di due spazi, se la Romania è neutrale ed Odessa occupata dalle CP, dette unità sono eliminate come da 12.5.5. Le unità delle CP a Zhmerinka possono avanzare sino a Ismail perché i russi si sarebbero ritirati per soddisfare il primo spazio della ritirata da due.

12.7.5 Le unità avanzanti non possono entrare in uno spazio che contiene unità nemiche.

12.7.6 Le unità avanzanti possono entrare in uno spazio che contiene solo un forte nemico intatto se possono assediare, ma non possono avanzare oltre. Comunque, dopo che vi sono unità avanzanti sufficienti ad assediare il forte, le altre unità avanzanti possono continuare l'avanzata seguendo le condizioni della regola 12.7.3.

12.7.7 Le unità delle CP possono avanzare in Amiens, Calais o Ostenda solo se si applica uno dei casi seguenti:

- ero lo spazio difendente nel combattimento;
- è stato giocato l'evento "**Corsa al Mare**";
- lo Stato di Guerra delle CP è 4 o più.

12.7.8 Il difensore non può mai avanzare.

12.7.9 Le unità avanzanti ottengono il controllo di qualsiasi spazio dove entrano a meno che non stiano assediando un forte.

Esempi di Combattimento

Esempio di Combattimento numero 1: Agosto 1914

L'8° Armata tedesca (a piena forza, 5-3-3) ed il 1° Corpo (a piena forza, 2-1-4) attaccano la 2° Armata russa (a piena forza, 3-2-3) nello spazio di Tannenberg. I tedeschi attaccano da due spazi differenti, tentano quindi un Attacco di Fianco. I tedeschi designano l'8° Armata come spazio di assalto frontale.



Tirano un 3 modificato da +1 perché il Corpo non è adiacente ad altre unità nemiche tranne la 2° Armata. Il tentativo ha successo. I tedeschi attaccano per primi con una forza di 7 sulla Tabella delle Armate. Il tiro di dado è 3, per un risultato di 4. La 2° Armata ha LF 2, quindi il risultato di 4 le fa perdere 2 livelli. La 2° Armata viene rimpiazzata da un Corpo 1-1-3 a piena forza dalla Riserva. Il russo risponde ora sulla Tabella dei Corpi nella colonna 1, tira un 4 ed il risultato è quindi 1. Il tedesco riduce il Corpo per soddisfare la perdita. Dal momento che il numero di perdite del difensore (4) è superiore a quello dell'attaccante (1), l'attaccante vince. Dal momento che l'attaccante ha vinto ed ha ancora un'unità a piena forza, il Corpo russo sopravvissuto deve ritirarsi a meno che decida di esercitare l'opzione No Ritirata perdendo un livello aggiuntivo (essendo in Foresta) e rimanere lì. Decide di ritirarsi dei 2 spazi obbligatori

verso Varsavia. L'8° Armata avanza a Tannenberg ma non oltre, essendo questo uno spazio di Foresta. Note che il Corpo non può avanzare, essendo ora a forza ridotta, e solo le unità a piena forza possono avanzare.



Esempio di Combattimento numero 2: Luglio 1916

La 3° e 4° Armata BR (entrambe a piena forza 4-3-3) sono nello spazio di Amiens. Il Corpo canadese (2-1-4, a forza ridotta) e la 6° Armata francese (3-3-3, a piena forza) sono nello spazio di Chateau Thierry, ed

attaccano la 2° Armata GE (5-3-3, a piena forza) e 2 Corpi (entrambi 2-1-4, a piena forza) con una Trincea di livello 2 nello spazio di Cambrai



Nota: questo costa 3 punti attivazione per la forza mista anglo-francese coinvolta. Il francese non potrebbe attaccare assieme all'inglese se non vi fosse il Corpo canadese nel suo spazio.

Non è possibile alcun Attacco di Fianco per la trincea, quindi tutto il fuoco è simultaneo. Il tedesco gioca la CC **Mitragliatrici Fortificate**, che dà un +1 al suo tiro di dado. Essendo trincerato a livello 2, fa fuoco sulla colonna 12-14 della Tabella di Fuoco delle Armate. Tira un 5 (+1 drm = 6) per un Numero di Perdite pari a 7. L'Alleato ha 13 fattori di combattimento, ma tira sulla colonna 6-8. Tira un 4, per un Numero di Perdite di 4. Per la regola 12.4.5, la prima perdita deve essere del Corpo canadese, che viene eliminato. Dal momento che i francesi hanno già subito perdite pesanti a Verdun in questo turno, l'Alleato decide di ridurre le due Armate BR. Il tedesco riduce la 2° Armata ed un Corpo. Non vi sono ritirate né avanzate in quanto il Difensore ha vinto la battaglia. Il tedesco tiene la CC **Mitragliatrici Fortificate** di fronte a sé avendo vinto la battaglia.

13.0 Movimento Strategico (SR)

I Corpi ANA, AUS, CND e PT Corps sono inglesi e l'unità SN è turca per il SR. Vedere le limitazioni per ANA ed SN (13.1.8).

13.1 Regole Generali

13.1.1 Il SR si usa per muovere le unità per lunghe distanze attraverso il territorio amico o a/dalla Casella della Riserva.

13.1.2 Ogni Punto SR permette di fare SR con un Corpo a forza piena o ridotta. Ci vogliono 4 Punti SR per spostare un'Armata a piena forza o a forza ridotta.

13.1.3 Nessuna unità può fare SR più di una volta per Round di Azione. Un'unità può fare SR ogni volta che si gioca una Carta SR.

13.1.4 Il SR può essere diviso tra nazionalità e spazi diversi, come si desidera. Si possono spostare con SR alcune unità in uno spazio e non le altre, senza penalità.

13.1.5 Procedura: Le unità devono essere in rifornimento per poter usare il SR. Le unità possono fare

SR dal loro spazio a qualsiasi altro spazio amico rifornito usando linee intere o punteggiate (se a loro possibile) che uniscono detti spazi. Il percorso tra lo spazio di partenza e quello di arrivo deve comprendere solo spazi amici controllati. Qualsiasi o tutti questi spazi possono essere adiacente ad unità o forti nemici. Le unità possono fare SR in e fuori da un forte nemico assediato, ma mai attraverso un'unità combattente nemica. Le unità possono fare SR in e fuori da un forte nemico assediato fintanto che il forte rimane assediato. Un'unità non può fare SR fuori da uno spazio con forte nemico assediato se il forte non sarebbe più assediato dopo il SR.

13.1.6 SR Russo: Le unità russe possono fare SR solo entro la Russia, incluso il Vicino Oriente Russo. Questo include sia il SR via terra che il SR da o alla Casella della Riserva. I corpi russi non possono fare SR per mare.

13.1.7 SR per Mare: I Corpi possono fare SR anche da uno spazio amico controllato con porto ad un altro spazio amico controllato con porto. Le unità che fanno SR per mare non lo possono combinare con il SR per terra. Devono iniziare e terminare in uno spazio di porto amico controllato. Le Armate non possono mai fare SR per mare. Eccetto per le limitazioni al SR dei corpi RU fuori della Russia, tutte le altre nazionalità possono fare SR per mare.

13.1.7.1 Le Potenze Centrali possono usare spazi di porto amici controllati in Germania e Russia per fare SR per mare. **Eccezione:** Riga assediata non può essere usata per il movimento SR per mare delle CP o per il rifornimento per mare.

13.1.7.2 Il giocatore Alleato può usare qualsiasi porto amico controllato che non sia in Germania o Russia per il SR per mare.

Eccezione: Le unità Alleate non possono fare SR per mare a o da Costantinopoli a meno che non controllino Gallipoli.

13.1.8 SR e Casella della Riserva: Le unità possono fare SR dalla Casella della Riserva a qualsiasi spazio che contiene un'unità rifornita della stessa nazionalità

Eccezioni: non in spazi che contengono solo i Corpi inglese ANA o turco SN. I Corpi possono anche fare SR dalla Casella della Riserva a qualsiasi capitale amica rifornita o in qualsiasi fonte di rifornimento della loro nazione. La regola speciale per il rifornimento serbo in 14.1.5 non consente di fare SR dalla Casella della Riserva. Comunque, i Corpi serbi possono fare SR dalla Casella della Riserva a Salonico essendo questa una fonte di rifornimento per i serbi. Un Corpo inglese che fa SR dalla Casella della Riserva e qualsiasi spazio nel Vicino Oriente conta come il singolo corpo che può fare SR per mare secondo la regola 13.2.1. I Corpi americani possono fare SR dalla Casella della Riserva a qualsiasi porto controllato dall'Alleato in Francia anche se lo spazio del porto non contiene un'unità americana.

13.1.9 I Corpi possono fare SR dalla mappa alla Casella della Riserva.

13.1.10 I giocatori possono effettuare gli SR nella sequenza che desiderano. Ad esempio, l'unità A può fare SR dalla Casella della Riserva sull'unità B. L'unità B può fare SR in uno spazio diverso. L'unità C può fare poi SR dalla Casella della Riserva sull'unità B nel suo nuovo spazio.

13.1.11 Capitali ed SR: Se il nemico controlla o assedia la capitale di una nazione (Parigi nel caso della Francia, Vienna o Budapest nel caso dell'Austria-Ungheria), nessun Corpo di quella nazione può fare SR a o dalla Casella della Riserva fintanto che dura il controllo nemico.

Eccezione: *le unità belghe e serbe non hanno questa limitazione. L'unità MN non può usare il SR per terra. Può fare SR a e dalla Casella della Riserva.*

13.1.12 Le unità non possono fare SR a o dalla Casella della Riserva nelle condizioni seguenti: unità tedesche ed austriache che tracciano il rifornimento a Sofia o Costantinopoli, le unità turche che tracciano il rifornimento ad Essen, Breslau o Costantinopoli, **le unità bulgare che tracciano il rifornimento ad Essen, Breslau o Costantinopoli**, e le unità russe e romene che tracciano il rifornimento a Belgrado.

13.2 Limitazioni al SR nel Vicino Oriente

13.2.1 Non più di un Corpo inglese (incluso il corpo AUS, ma esclusi quelli CND, PT e BEF) può usare SR dalla Casella della Riserva o per mare al Vicino Oriente e viceversa, per turno. Non vi è limite al numero di queste unità che possono fare SR per mare o per terra tra locazioni della mappa del Vicino Oriente. **Non è consentito usare il SR per mare o dalla Casella della Riserva ai Corpi FR, IT, GR, RO, SB, US, BE, CND, PT o BEF a o dal Vicino Oriente.**

Il SR per mare dei Corpi RU a o dal Vicino Oriente non è consentito (il SR dalla Casella della Riserva è consentito). Non vi sono limitazioni sul SR via terra delle unità inglesi fuori dal Vicino Oriente via Costantinopoli. La ANA non può fare SR alla Casella della Riserva né può usare SR per mare fuori dal Vicino Oriente.

13.2.2 Non più di un Corpo russo (mai un'Armata) può fare SR a o da la mappa del Vicino Oriente, per turno.

13.2.3 Non più di un Corpo delle CP può fare SR a o da la mappa del Vicino Oriente, per turno. **Eccezione:** *i Corpi turchi non contano per questo limite. Questo limite non si applica alle unità delle CP che fanno SR esclusivamente entro la Mappa del Vicino Oriente.*

13.2.4 Non vi sono limitazioni al numero di unità BR (inclusa AUS), RU, o delle CP non turche che possono fare SR esclusivamente entro la mappa del Vicino Oriente. **Eccezione:** *le unità RU non possono mai fare SR fuori dalla Russia.*

13.2.5 I Corpi Alleati possono fare SR a o da il Vicino Oriente prima dell'entrata in guerra della Turchia.

14.0 Rifornimento

14.1 Regole Generali

14.1.1 Le unità devono essere in rifornimento per poter effettuare la maggior parte delle azioni. Le unità Fuori Rifornimento (OOS) hanno molte penalità [14.3].

14.1.1.1 Attivazione: Per l'attivazione, si controlla il rifornimento delle unità nel momento in cui si pone il segnalino di Movimento/Attacco. Il movimento seguente

che potrebbe aprire una linea di rifornimento non consente alle unità OOS di muovere ed attaccare.

14.1.1.2 Combattimento: Per la risoluzione del combattimento, lo stato di rifornimento delle unità si controlla all'inizio di ogni risoluzione di combattimento (le avanzate o ritirate causate da precedenti combattimenti nel round possono tagliare fuori il rifornimento consentendo il gioco di Carte Combattimento).

14.1.2 Tracciare il Rifornimento: Per essere in rifornimento, le unità devono tracciare il rifornimento attraverso un numero qualsiasi di spazi amici controllati ad una fonte di rifornimento.

14.1.3 Restrizioni alla Via di Rifornimento: Una Via di Rifornimento, escluso lo spazio che contiene l'unità che traccia il rifornimento, non può essere tracciata attraverso:

- Uno spazio che contiene un'unità nemica
- Uno spazio controllato dal nemico

Eccezione: *un giocatore può tracciare il rifornimento attraverso uno spazio che contiene un forte nemico assediato.*

- Le linee punteggiate attraverso le quali l'unità che la traccia non potrebbe muovere.

Eccezione: *le unità RU, RO e SB possono tracciare il rifornimento dalle linee punteggiate collegate alle fonti di rifornimento russe.*

14.1.4 Vie di Rifornimento Attraverso Porti: In alternativa, le unità possono tracciare il rifornimento ad uno spazio amico con porto **non assediato**, poi direttamente ad un altro spazio amico fonte di rifornimento, o ad un altro porto **non assediato** e poi via terra ad uno spazio fonte di rifornimento.

Si applicano le seguenti restrizioni per tracciare una via di rifornimento attraverso un porto:

- Il giocatore delle CP può usare solo spazi di porto amici controllati in Germania e Russia per tracciare il rifornimento. **Eccezione:** *il giocatore delle CP non può usare Riga assediata per il rifornimento marittimo.*
- Il giocatore Alleato può usare qualsiasi spazio di porto amico controllato **non** in Germania e Russia per tracciare il rifornimento. **Eccezione:** *l'Alleato può usare Costantinopoli come porto in una linea di rifornimento solo se controlla Gallipoli.*

14.1.5 Sempre in Rifornimento: Le seguenti unità sono sempre in rifornimento e non necessitano di tracciare il rifornimento:

- Le unità montenegrina, ANA inglese, SN turca. Quando operano fuori dal Vicino Oriente, le unità ANA ed SN devono tracciare il rifornimento normalmente.
- Le unità serbe sono sempre in rifornimento in Serbia. Le unità serbe che usano gli spazi di rifornimento speciale in Serbia possono muovere fuori dalla Serbia, risultando nel possibile OOS.
- I Forti non necessitano di rifornimento e non sono influenzati se OOS.
- Le unità turche a Medina sono sempre in rifornimento solo per l'attrito. Le unità turche a Medina che usano questo speciale rifornimento non possono attivarsi per il movimento e combattimento, non possono fare SR, non possono ricevere rimpiazzi e non possono usare Carte

Combattimento. Notate che questo non si applica allo spazio in sé ma alle unità turche, quindi se Medina viene abbandonata ponendola OOS si convertirà a spazio Alleato.

14.2 Fonti di Rifornimento

14.2.1 Le fonti di rifornimento per le unità delle CP sono Essen, Breslau, Sofia e Costantinopoli.

14.2.2 Le fonti di rifornimento per le unità russe, serbe e romene sono gli spazi indicati con il simbolo di fonte di rifornimento in Russia, o Belgrado. Le unità russe, serbe e romene non possono usare il rifornimento per mare per tracciare il rifornimento a queste fonti o a Londra.

14.2.3 Le unità serbe possono usare anche Salonico come fonte di rifornimento se questa è sotto controllo Alleato.

14.2.4 L'altra fonte di rifornimento per tutte le unità Alleate è Londra. Parigi non è una fonte di rifornimento.

14.2.5 Gli spazi (non le unità) possono usare qualsiasi fonte di rifornimento della propria parte quando controllano per l'attrito.

14.3 Effetti della Mancanza di Rifornimento (OOS)

14.3.1 Le unità OOS non possono **muovere o attaccare**.

14.3.2 Le unità OOS non possono usare SR.

14.3.3 Le unità OOS non possono trincerarsi, ma beneficiano delle trincee nel loro spazio.

14.3.4 Le unità OOS difendenti non beneficiano degli effetti delle Carte Evento Combattimento.

14.3.5 Le unità OOS nel corso della Fase di Attrito sono eliminate. Le Armate OOS sono eliminate permanentemente e non possono essere rimpiazzate. Le unità OOS di entrambe le parti sono rimosse simultaneamente. Pertanto la loro eliminazione non può aprire una linea di rifornimento ad unità nemiche OOS.

14.3.6 Nella Fase di Attrito, qualsiasi spazio amico controllato che non contiene un forte amico non distrutto, e che se fosse un'unità **combattente** amica verrebbe eliminata per OOS, diviene controllato dal nemico. Si controlla l'attrito per gli spazi simultaneamente.

Eccezione: secondo la regola 14.1.6, gli spazi serbi si convertono solo quando unità delle CP entrano in essi.

Notate che è possibile che le unità in un dato spazio non possano tracciare il rifornimento mentre lo stesso spazio può tracciare il rifornimento; tali unità saranno eliminate per essere OOS mentre il controllo dello spazio rimarrà invariato.

Nota: gli spazi divengono controllati dal nemico nella Fase di Attrito per la mancanza di rifornimento amico, non per la presenza di rifornimento nemico. Lo spazio non è obbligato a tracciare il rifornimento ad una fonte nemica per cambiare di controllo. Questo può portare ad un cambiamento del controllo di uno spazio da una parte all'altra di turno in turno.

15.0 Forti

15.1 Regola Generale



15.1.1 Nessuna unità può entrare in uno spazio che contiene un forte nemico non assediato, né durante il movimento né durante l'avanzata, a meno che non possa assediare il forte (vedere anche 11.1.8). Le unità che entrano in uno spazio che contiene un forte non assediato non possono muovere né avanzare oltre durante quel Round di Azione.

15.1.2 Non si è obbligati ad assediare un forte per distruggerlo. I forti possono essere attaccati da uno spazio adiacente se non sono già assediati [vedere anche 15.2.3].

15.1.3 Un forte assediato può essere attaccato solamente dalle unità nello stesso spazio del forte.

15.1.4 I forti aggiungono il loro CF alla forza di combattimento delle unità amiche che difendono nel loro spazio.

15.1.5 I forti si difendono solamente, non possono aggiungere il loro CF ad alcun attacco.

15.1.6 I forti senza unità amiche nel loro spazio non possono mai essere bersaglio di un Attacco di Fianco né beneficiare delle trincee nel loro spazio. Si può comunque tentare un Attacco di Fianco contro uno spazio che contiene unità nemiche non trincerate ed un forte nemico.



15.1.7 Si applica il Numero di Perdite a forti difendenti solo se non vi erano unità nemiche difendenti nello spazio, o se rimane un Numero di Perdite sufficiente da essere pari o superiore al LF del forte (distruggendolo) dopo che sono state eliminate tutte le unità nemiche e corpi di rimpiazzo in quello spazio. I forti hanno un solo livello. Se subiscono una perdita, sono eliminati ed indicati con un segnalino di Distrutto.

15.1.8 I Forti difendenti non sono influenzati da eventuali Numeri di Perdite non soddisfatti se qualsiasi unità difendente sopravvive al combattimento (anche se si sono tutte ritirate dallo spazio del Forte).

15.1.9 Forti Distrutti: I Forti non possono essere rimpiazzati. Una volta distrutti, rimangono in questo stato per il resto del gioco.

15.1.10 Uno spazio non può essere controllato dal nemico (e quindi non si possono ottenere i suoi VP) fintanto che vi è in esso un forte amico non distrutto, anche se questo è assediato.

15.1.11 Forti Russi: Le unità tedesche non possono attaccare spazi che contengono forti russi fino a che non è stata giocata la carta "OberOst" o lo Stato di Guerra delle CP è di 4 o più. Le unità tedesche possono comunque assediare i forti russi non occupati. Le unità austroungariche non sono limitate da questa regola.

15.1.12 Le unità russe non possono attaccare, **entrare** o assediare uno spazio con forte tedesco nel turno di agosto 1914.

15.2 Assediare

15.2.1 Per assediare un forte nemico, almeno un'Armata o un numero di Corpi pari al LF del forte devono entrare nello spazio del forte in un singolo Round di Azione e poi fermarsi. *Ad esempio, per assediare Verdun, è necessaria un'armata delle CP (a piena forza o ridotta) o 3 Corpi (a piena forza o ridotti).* Identificate i forti assediati con un segnalino di assedio.

15.2.2 Una volta che un forte nemico è assediato, le altre unità amiche lo ignorano del tutto, incluso per tracciare il rifornimento. **Eccezione:** *le unità delle CP non possono tracciare il Rifornimento per Mare attraverso un porto in uno spazio di forte nemico assediato (Riga è l'unico esempio).*

15.2.3 Un giocatore può Attivare unità amiche per il combattimento entro uno spazio che contiene un forte nemico assediato. Comunque, solo le unità in più rispetto a quelle che assediano il forte possono attaccare fuori dallo spazio, mentre le unità che assediano possono attaccare il forte.

15.2.4 Un giocatore non può muovere unità fuori da un forte assediato in modo che questo sia occupato ma non assediato alla fine del round. Se una forza che assedia un forte subisce perdite tali da ridurla sotto il livello minimo per assediare (o se la carta **Guerra in Africa** rimuove un Corpo BR), questa non si deve ritirare ma il forte non è più assediato. Questo significa che non si effettua alcun controllo per la sua resa nella Fase di Assedio e che il non si può tracciare il rifornimento attraverso questo spazio. Se altre unità amiche entrano nello spazio, il numero totale di unità amiche deve soddisfare i requisiti di 15.2.1 affinché il forte rimanga assediato.

15.2.5 Forti in Spazi di Deserto: Uno spazio di Deserto non può essere attivato per il combattimento durante l'estate. Uno spazio di deserto non può essere attaccato durante l'estate. I Forti negli spazi di Deserto possono ancora essere assediati e subiscono la Risoluzione dell'Assedio nel corso dei turni estivi.

15.3 Risoluzione dell'Assedio

15.3.1 Nel corso della Fase di Assedio di ogni turno, tutti i forti assediati controllano per vedere se si arrendono.

15.3.2 Si tira un dado per forte assediato. Se il risultato ottenuto è superiore al LF del forte assediato, questo viene distrutto. **Indicarlo con un segnalino Distrutto.**

15.3.3 Tutti i tiri di dado per l'assedio sono modificati di (meno) -2 nei turni di agosto e settembre 1914, a rappresentare la minore durata di questi turni rispetto a tutti gli altri.

16.0 Guerra e Pace

16.1 Stato di Guerra dei Giocatori

16.1.1 Iniziale: I due giocatori iniziano tutti gli scenari a livello di Impegno Mobilitazione.

16.1.2 Ad iniziare dal turno di settembre 1914 (turno 2) in qualsiasi scenario eccetto quello introduttivo, i due giocatori controllano per vedere se il loro Livello di Impegno aumenta, nel corso della Fase dello Stato di Guerra.

16.1.3 Guerra Limitata: Se lo Stato di Guerra di un giocatore è 4 o più in questa fase, il Livello di Impegno del giocatore aumenta a Guerra Limitata. Il giocatore aggiunge le sue carte di Guerra Limitata al suo mazzo, mescola poi tutte le carte del nuovo mazzo con quelle scartate, a formare un nuovo mazzo di pesca. Questo sarà quindi composto da tutte le carte di Guerra Limitata e da quelle di Mobilitazione non in mano né scartate permanentemente. **All'inizio della Fase di Pesca delle Carte Strategiche, dopo aver scartato le Carte Evento Combattimento, il giocatore rimescola il suo Mazzo di Pesca e Mazzo degli Scarti assieme a formare un nuovo Mazzo di Pesca.**

16.1.3.1 Entrata della Turchia: Quando il Livello di Impegno delle Potenza Centrali aumenta a Guerra Limitata, la Turchia entra in guerra dalla parte delle CP. Ponete le sue unità sulla mappa come per la tabella del piazzamento. L'entrata in guerra della Turchia non conta come Entrata in Guerra di un Neutrale secondo la regola 9.5.2.2 e non preclude l'entrata in guerra di un altro paese Neutrale nello stesso turno.

16.1.4 Guerra Totale: Se lo Stato di Guerra di un giocatore è 11 o più nel corso di questa fase, il Livello di Impegno sale a Guerra Totale. Il giocatore aggiunge le sue carte di Guerra Totale al suo mazzo. **Il suo Mazzo di Pesca sarà ora composto dalle sue carte di Guerra Totale e da quelle di Mobilitazione e Guerra Limitata non in mano né scartate permanentemente. All'inizio della Fase di Pesca delle Carte Strategiche, dopo aver scartato le Carte Evento Combattimento, il giocatore rimescola il suo Mazzo di Pesca e Mazzo degli Scarti assieme a formare un nuovo Mazzo di Pesca.**

Nota: *E' possibile, anzi probabile, che i due giocatori abbiano Livelli di Impegno in Guerra diversi in vari momenti del gioco.*

16.1.5 Il segnalino di Stato di Guerra di un giocatore non può mai diminuire; **pertanto, il Livello di Impegno in Guerra di un giocatore non può mai diminuire.**

Nota: *gli effetti delle regole speciali per il 1914 indicati nelle tabelle sono relativi allo Stato di Guerra, non al Livello di Impegno. Questo significa che le limitazioni di **Corsa al Mare** e **Oberost** possono essere annullate nel corso di un dato turno invece che attendere sino alla Fase dello Stato di Guerra.*

16.1.6 Una volta che il Livello di Impegno in Guerra di un giocatore è salito a Guerra Totale, il suo segnalino di Stato di Guerra può essere rimosso dal gioco. Qualsiasi altro Evento con un Numero Stato di Guerra che gioca influenzerà solamente lo Stato di Guerra Combinato.

16.2 Stato di Guerra Combinato



16.2.1 Nel corso della Fase dello Stato di Guerra di qualsiasi turno nel quale lo Stato di Guerra Combinato è a 40 o più, si dichiara un Armistizio. Si termina la partita e si determina il vincitore.

16.2.2 Lo Stato di Guerra Combinato funziona anche da prerequisito per l'entrata in guerra degli USA e per la capitolazione russa.

16.3 Entrata in Guerra degli USA



16.3.1 La piena entrata in guerra degli USA avviene tramite un procedimento a tre fasi, registrato nella Tabella dell'Entrata in Guerra USA. Il segnalino inizia, in questa tabella, nella parte "Neutrale".

16.3.2 Spostate il segnalino nella casella "**Telegramma Zimmermann**" quando lo Stato di Guerra Combinato raggiunge 30 o più. L'evento "**Telegramma Zimmermann**" non può essere giocato prima che accada questo.

16.3.3 Quando viene giocato il "**Telegramma Zimmermann**", spostate il segnalino di Entrata in Guerra USA nella corrispondente casella. Gli USA sono ora una nazione attiva per l'alleato, ma non si possono ancora giocare carte di rinforzo USA.

16.3.4 L'evento "**Laggiù**" può essere giocato nel turno seguente quello in cui viene giocato "**Telegramma Zimmermann**". Quando viene giocato l'Evento "**Laggiù**", spostate il segnalino di Entrata in Guerra USA nella corrispondente casella. Si possono ora giocare carte di rinforzo USA.

16.3.5 L'evento "**14 Punti**" non influenza l'entrata in guerra USA, ma anch'esso non può essere giocato prima del "**Telegramma Zimmermann**". Per questo motivo il suo segnalino è il retro di quello dell'entrata in guerra USA.

16.4 Capitolazione Russa

16.4.1 Le CP possono forzare la Russia a sospendere le ostilità tramite il Trattato di Brest-Litovsk, come accadde storicamente. Questo è un procedimento a sei fasi. Il segnalino di Capitolazione russa inizia il gioco nella casella "Dio Salvi lo Zar".

16.4.2 Il giocatore delle CP registra il numero di spazi VP che controlla in Russia (anche se gli spazi sono correntemente OOS), usando il segnalino relativo sulla Tabella Generale. Se l'Alleato ricattura uno spazio VP in Russia, il segnalino si sposta indietro di conseguenza.

16.4.3 Quando le CP controllano 3 o più spazi VP in Russia, il segnalino di Capitolazione russa si sposta nella casella "Lo Zar può Prendere il Comando". Le CP possono ora giocare l'evento omonimo. Se il segnalino di spazi VP controllati in Russia scende al di sotto di 3 prima che sia giocato questo evento, rispostate indietro il segnalino di Capitolazione nella casella "Dio Salvi lo Zar".

16.4.4 L'evento "**Caduta dello Zar**" può essere giocato solo se lo Stato di Guerra Combinato più gli Spazi VP controllati dalle CP danno un totale di 33 o più. Se accade questo, spostate il segnalino di Capitolazione russa nella casella "Lo Zar Può Capitolare". Se il totale scende al di sotto di 33 prima che sia giocato questo evento, rispostate indietro il segnalino di Capitolazione

nella casella "Lo Zar Prende il Comando" sino a quando il totale non è 33 o più.

16.4.5 Quando si gioca l'evento "**Caduta dello Zar**", ponete il segnalino di spazi VP controllati dalle CP - lo Zar è caduto - nella Tabella Generale. Inoltre, spostate il segnalino di Capitolazione russa nella casella "Caduta dello Zar". I costi di Attivazione delle AP per il combattimento che coinvolge unità russe sono ora 1 Ops per unità, non per spazio, indipendentemente se un'unità attivata è coinvolta nell'attacco.

16.4.6 L'evento "**Rivoluzione Bolscevica**" può essere giocato in qualsiasi turno dopo quello di "**Caduta dello Zar**", se:

1. Il segnalino di Spazi VP controllati dalle CP è in una casella di numero maggiore rispetto al segnalino di Spazi VP controllati dalle CP - lo Zar è caduto (contando Baku catturata se applicabile), oppure:
2. le CP controllano tutti e 7 gli spazi VP in Russia (esclusa Baku).

Se si soddisfano queste condizioni, spostate il segnalino di Capitolazione russa nella casella "Rivoluzione Bolscevica". Se non si soddisfano più queste condizioni, spostate il segnalino indietro alla casella "Caduta dello Zar".

16.4.7 Quando si gioca l'evento "**Rivoluzione Bolscevica**", spostate il segnalino di Capitolazione russa in detta casella. Non si può spendere più di 1 RP RU per turno.

16.4.8 L'evento "**Trattato di Brest-Litovsk**" può essere giocato in qualsiasi momento dopo l'evento "**Rivoluzione Bolscevica**". Quando si gioca questo trattato, spostate il segnalino di Capitolazione russa in detta casella.

16.4.9 Effetti: Quando è giocato il "**Trattato di Brest-Litovsk**" le unità russe hanno le seguenti restrizioni:

- Le unità RU non possono operare al di fuori della Russia, Germania, Turchia, Austria e Romania. Qualsiasi unità russa fuori da questi paesi viene eliminata.
- Le unità RU non possono ora più muovere attraverso né raggrupparsi con unità Alleate (e viceversa). Le unità russe correntemente raggruppate con unità Alleate sono eliminate.
Nota: questo impedisce all'Alleato di usare le unità russe dopo Brest-Litovsk per proteggere le proprie unità dagli attacchi.
- Le unità RU non possono più attaccare. Le unità CP non possono attaccare le unità RU eccetto che le unità TU possono attaccare sulla mappa del Vicino Oriente. Entrambe le parti possono ancora muovere in spazi non occupati e subire attrito, assediare forti e risolvere gli assedi.

16.5 Termini di Pace

16.5.1 Un giocatore può offrire dei Termini di Pace come unica sua azione in un Round di Azione se il totale di VP corrente si trova entro un dato intervallo.

16.5.1.1 Il giocatore delle CP può offrire Termini di Pace se il totale dei VP è di 11 o più.

16.5.1.2 L'Alleato può offrire Termini di Pace se il totale dei VP è di 9 o meno.

16.5.2 Se l'avversario accetta i Termini di Pace, il gioco termina immediatamente in un pareggio. Se l'offerta viene rifiutata, l'offerente tira un dado per determinare l'effetto dell'offerta fatta. Consultate la Tabella dei Termini di Pace; il risultato può essere un aumento, diminuzione o nessuna variazione di VP.

16.5.3 Non vi è limite al numero di volte nelle quali un giocatore può offrire Termini di Pace, ma lo può fare una sola volta per Round di Azione. Si possono accettare i Termini di Pace una volta per partita, perchè il gioco termina immediatamente quando sono accettati.

17.0 Rimpiazzi

17.1 Regole Generali

17.1.1 Nella Fase dei Rimpiazzi, ogni nazione può spendere il numero di punti rimpiazzo (RP) indicati nella Tabella Generale dall'apposito segnalino, per nazione.

17.1.1.1 Gli RP Alleati (A) possono essere usati solo per rimpiazzare unità ANA, AUS, BE, CND, MN, PT, RO, GK e SB. Inoltre, queste unità possono essere rimpiazzate solo usando RP Alleati.

17.1.2 Gli RP non spesi nel corso di una Fase dei Rimpiazzi sono persi; non possono essere conservati per un turno seguente.

17.1.3 Se il nemico controlla o assedia la capitale di una nazione (Parigi per la Francia, Vienna o Budapest per l'Austria-Ungheria), non si possono spendere RP per quella nazione.

Comunque, una Parigi OOS ma non assediata consente alla Francia di spendere RP. **Eccezione:** le unità belghe e serbe non hanno questa limitazione. Comunque, le Armate belghe e serbe possono essere ricostruite solo se possono essere piazzate correttamente sulla mappa [17.1.5]. I Corpi belgi e serbi possono essere ricostruiti dalla Casella della Riserva, anche se i loro paesi sono completamente controllati dal nemico.

17.1.4 Le diverse opzioni ed i costi di rimpiazzo sono indicati nella Tabella dei Rimpiazzi.

17.1.4.1 Le unità tedesche ed austriache che tracciano il rifornimento a Sofia o Costantinopoli, le unità turche che tracciano il rifornimento ad Essen, Breslau o Sofia, le unità bulgare che tracciano il rifornimento ad Essen, Breslau o Costantinopoli, e le unità russe e romene che tracciano il rifornimento a Belgrado, non possono ricevere rimpiazzi.

17.1.5 Le Armate ricostruite sono piazzate come se fossero rinforzi [9.5.3.3]. Vi sono due eccezioni:

- Le unità serbe possono essere ricreate a Salonico se è stato giocato l'evento "Salonico" o "Entrata in Guerra Greca" e Salonico è sotto controllo Alleato. Possono anche essere ricreate a Belgrado con le normali limitazioni per i rinforzi.
- L'Armata belga può essere ricostruita a Bruxelles, Anversa o Ostenda. L'Armata belga non può essere ricostruita ad Anversa se non esiste una linea di

rifornimento. Se nessuno di questi spazi è controllato dall'Alleato ed in rifornimento, l'armata belga può essere ricostruita a Calais (Calais rappresenta anche la piccola parte del Belgio tenuta dagli Alleati dopo l'ottobre 1914).

Eccezione: Le armate serbe non possono essere ricreate a Belgrado se Nis è sotto controllo delle CP.

17.1.6 Il Corpo inglese ANA, se eliminato, viene piazzato in Arabia quando viene ricostruito.

17.1.7 Alcune unità non possono mai ricevere rimpiazzi. Queste unità sono indicate con un asterisco nella parte alta destra della pedina. **Es. l'Armata BR BEF.**

17.1.8 RP USA: Dopo aver giocato l'evento "Laggiù", tutte le carte RP Alleate giocate danno un RP USA oltre agli RP indicati sulla carta.

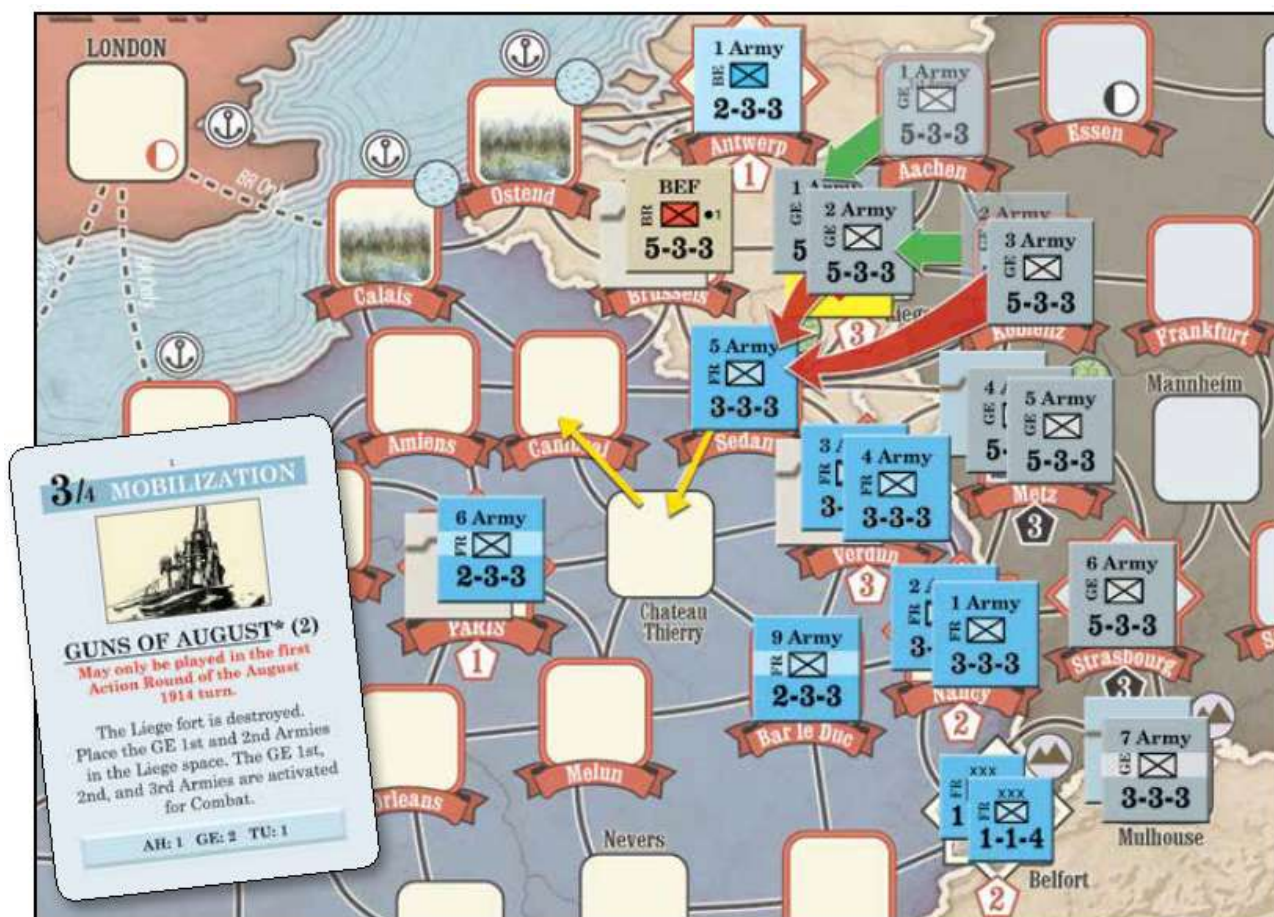
ESEMPIO DI GIOCO

Questo esempio di gioco dimostrerà come funzionano molti dei meccanismi di gioco e possono darvi alcune idee strategiche iniziali. Questa sessione di gioco si è svolta per e-mail tra Gene Billingsley, quale giocatore Alleato, ed Andy Lewis (sviluppatore del gioco), come Potenze Centrali. Nessuno dei due era esperto in strategia, come mostreranno i commenti di Ted Racier (l'ideatore del gioco). L'idea è di darvi una carrellata del gioco e di tutte le diverse scelte tra cui prendere

decisioni. Vi suggeriamo di piazzare il gioco e muovere i pezzi sulla vostra mappa nel leggere l'esempio.

Nota: un'unità cui si fa riferimento è a piena forza in questo esempio a meno che il suo nome non si racchiuso tra parentesi [cioè, "5° Armata FR" è a piena forza, mentre "(5° Armata FR)" è a forza ridotta].

Le Potenze Centrali (CP) hanno scelto di iniziare la partita con la carta **I Cannoni di Agosto**, quindi pescano solo 6 carte inizialmente in modo che la sua mano sia di 7 carte. L'Alleato pesca 7 carte per la sua mano iniziale.



Piazzamento del Fronte Occidentale e mossa di apertura (Carta #1 I Cannoni di Agosto) da parte del giocatore delle Potenze Centrali

Agosto 1914 – Fase delle Offensive Obbligatorie

Il tiro di dado delle CP è 4, quindi un'unità GE deve effettuare un attacco in Belgio, Francia o Germania nel turno altrimenti il livello di VP diminuirà di uno.

L'Alleato tira un 2, quindi un'unità FR deve effettuare un attacco in Belgio, Francia o Germania nel turno altrimenti il livello di VP diminuirà di uno.

Agosto 1914 – Fase di Azione

Azione 1 delle CP

Gioco della carta **I Cannoni di Agosto** come Evento.

Spostate i segnalini di Stato di Guerra delle CP e Combinato sulla casella 2. Ponete un segnalino di forte distrutto a Liegi. Avanzate la 1° e 2° Armata tedesche a Liegi. La 1°, 2° e 3° Armata tedesche attaccano la 5° Armata FR a Sedan (vedere l'illustrazione).

Le CP tirano un 2, sulla colonna 15 della Tabella di Fuoco delle Armate dà un Numero di Perdite di 5: la 5°

Armata FR perde un livello (3 Punti Perdite) e viene ridotta. Non perde un altro livello perché il suo LF è 3 anche dalla parte ridotta e rimangono solo 2 punti del Numero di Perdite da soddisfare.

L'Alleato tira un 3 sulla colonna 3 della stessa tabella, per un Numero di Perdite di 2, ma dal momento che il minore Fattore di Perdita tedesco è 3, non si ha alcun effetto.

L'Alleato perde il combattimento e si deve ritirare di 2 spazi perché la differenza tra i Numeri di Perdite è 2 o più (ritirata massimo di due spazi).

La (5° Armata FR) si ritira attraverso Chateau-Thierry a Cambrai (notate che la ritirata *non* deve necessariamente allontanarvi di 2 spazi da dove si parte – a differenza di altri giochi).

La 2° e 3° Armata GE entrano a Sedan (non possono avanzare oltre perché Sedan è uno spazio di Foresta).

Questo attacco soddisfa i requisiti dell'Offensiva Obbligatoria delle CP per il turno. Si rimuove la carta I

Cannoni di Agosto essendo stata giocata come Evento ed avendo un asterisco accanto al titolo.

Commento: *un'apertura standard e cauta delle Potenze Centrali. Le aperture senza I Cannoni di Agosto tendono a rendere i primi turni alquanto imprevedibili. Dato il 66% di probabilità di successo e l'effetto marginale (contro una singola Armata FR) del fallimento, le Potenze Centrali avrebbero dovuto tentare un attacco di fianco. La decisione Alleata di ritirarsi a Cambrai è opinabile considerando le restizioni al movimento tedesco; una alternativa migliore potrebbe essere Melun.*

Azione Alleata 1

Gioca la carta **Rinforzi Russi** (Carta Alleata #3) come 3 OPS. Attiva Bar de Luc per il movimento e Dubno e Kamenets Podolski per l'attacco.

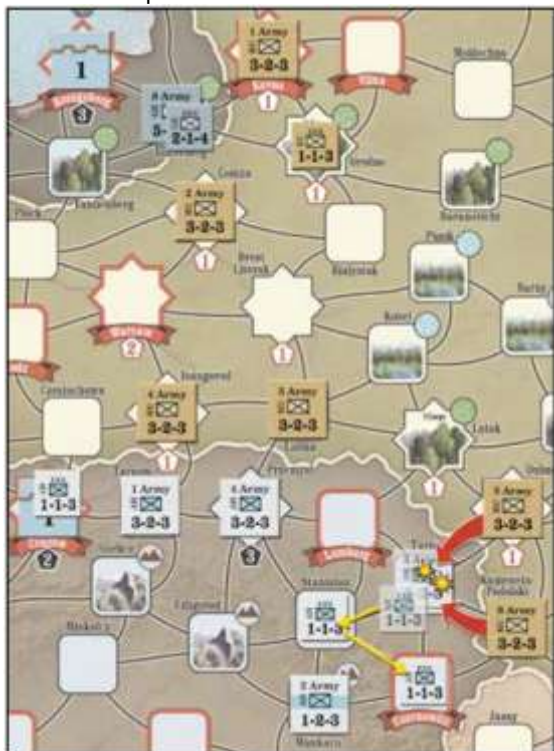
La (9° Armata FR) muove da Bar de Luc a Chateau-Thierry.

Commento: *Se la 5° FR si fosse ritirata a Melun, non sarebbe ora necessario usare OPS per muovere la 9° FR, in quanto Chateau-Thierry sarebbe effettivamente una "zona mortale" per le unità delle Potenze Centrali.*

La 3° Armata RU [3 CF] a Dubno e l'8° [3 CF] a Kamenets Podolski attaccano la 3° Armata AH a Tarnopol. Il russo dichiara un attacco di fianco. Tira un 4 modificato a 5 perché la 3° Armata RU non è adiacente al nemico eccetto quello attaccato. L'attacco di fianco ha successo quindi il russo attacca per primo e il nemico dovrà subire le perdite prima di poter rispondere all'attacco.

L'alleato tira un 3 sulla colonna 6 della Tabella di Fuoco delle Armate, per un Numero di Perdite di 4. la 3° Armata viene immediatamente ridotta due volte, quindi è sostituita da un corpo AH dalla Casella della Riserva.

Il corpo superstite attacca sulla colonna 1 della Tabella di Fuoco dei Corpi, tira un 4 ed ottiene un Numero di Perdite di 1. dal momento che il LF più basso russo è 2, non si ha alcun effetto. Il corpo AH si ritira di due spazi attraverso Stanislaw a Czernowitz. La 3° Armata RU avanza a Tarnopol.



Piazzamento sul Fronte Orientale ed attacco russo di apertura

Azione 2 delle CP

Gioca **Armata Meridionale** (Carta delle CP #10) come 3 OPS. Attiva Oppelin e Munkacs per il movimento e Sedan per l'attacco.

Muove il (corpo GE) da Oppe4lin a Czesstokhova [ponete un segnalino di controllo CP quando esce dallo spazio] a Lodz. Dal momento che le CP controllano Lodz, spostate il segnalino di VP nella casella 11.

Commento: *una mossa più aggressiva sarebbe stata inviare l'8° Armata GE a Lodz (ed il suo corpo a Königsberg). Essendo necessario muovere l'8° al più tardi per la prima Azione del Turno 2 – per impedire di essere tagliata fuori – questo avrebbe preso due piccioni con una fava.*

Muove la (2° Armata AH) da Munkacs a Czernowitz.

Commento: *una mossa potenzialmente disastrosa. Muovendo la 4° RU a Lemberg, la 3° ed 8° possono porre OOS le forze AH a Czernowitz.*

La 2° e 3° Armata GE a Sedan attaccano la (5° Armata FR) a Cambrai.

Non si può tentare l'attacco di fianco poiché l'attacco proviene da un solo spazio attivato. Il francese gioca la carta **CC Ritirata Generale** (Carta Alleata #6).

Le CP tirano un 4 sulla colonna 10 della Tabella di Fuoco delle Armate, un Numero di Perdite di 5. Normalmente il livello di forza dell'armata ed entrambi quelli dei corpi sarebbero persi, ma la carta di ritirata salva il corpo.

L'Alleato tira un 6 che sulla colonna 2 dà un Numero di Perdite di 3. La 2° Armata GE viene ridotta.

Il (corpo FR) si ritira di un solo spazio ad Amiens essendo stata giocata la carta **Ritirata Generale**. Suddetta carta viene rimossa dal gioco essendo giocata come Evento ed avendo un asterisco accanto al titolo.

La 3° Armata GE avanza a Cambrai (la GE 2° non può avanzare perché è ridotta). Spostate il segnalino VP sulla casella 12.

Commento: *un'altra mossa potenzialmente rischiosa delle Potenze Centrali, in quanto la 3° GE è in qualche modo in un limbo.*

Azione Alleata 2

Gioca **Blocco** (Carta Alleata #2) come 4 OPS. Attiva Chateau-Thierry, Verdun, Tarnopol e Kamenets Podolski per l'attacco [l'Alleato avrebbe voluto attivare anche Brussels per unirla all'attacco da Chateau-Thierry e Verdun contro Sedan, ma non lo può fare perché nessuno di questi spazi ha unità sia FR che BR per consentire un attacco multinazionale].

La (9° Armata FR) [2 CF] a Chateau-Thierry e la 3° e 4° Armata FR [3 CF ciascuna] a Verdun attaccano la (2° GE) a Sedan.

L'Alleato tira un 5 sulla colonna 6-8, per un Numero di Perdite di 5. La (2° Armata GE) [3 LF] viene eliminata e rimpiazzata da un corpo, a sua volta ridotto e poi eliminato per soddisfare il Numero di Perdite. La (2° Armata GE) tira un 3 sulla colonna 3, per un Numero di Perdite di 2. L'Alleato non perde nulla avendo un minimo LF di 3. La 3° Armata FR avanza a Sedan. Questo soddisfa i requisiti dell'Offensiva Obbligatoria francese.

La 3° Armata GE è ora OOS e non può essere attivata; se sarà ancora OOS nella Fase di Attrito, verrà eliminata permanentemente. Ponete un segnalino OOS su di essa.

La 3° Armata RU a Tarnopol e l'8° a Kamenets Podolski attaccano la (2° Armata AH) e due corpi AH a Czernowitz. Il russo gioca la carta **CC Pleve** (Carta Alleata #4) per un drm +1.

Le CP tirano un 3 ottenendo un Numero di Perdite di 2, il che riduce la 3° Armata RU.

Il russo tira un 2, modificato a 3 per il +1 della CC, ottenendo un Numero di Perdite di 4. Le CP scelgono di eliminare completamente i due corpi. La (2° Armata AH) si ritira attraverso Stanislaw a Munkacs.

L'8° Armata RU avanza. Il segnalino VP torna nella casella 11. la carta **Pleve** viene rimossa dal gioco essendo indicata con una asterisco e giocata come Evento.

Commento: *Un round Alleato efficace, ma data la situazione delle Potenze Centrali, un'opportunità persa. Con 3 OPS si sarebbe potuto porre l'ala destra austroungarica OOS, mentre è stato fatto un attacco da Verdun a Sedan. Con un po' di fortuna le Potenze Centrali avrebbero avuto forze OOS su entrambi i fronti.*

Azione 3 delle CP

Gioca la carta **Rinforzi Tedeschi** (Carta delle CP #12) come 4 OPS. Attiva Liegi, Metz, Timisvar e Novi Sad per l'attacco.

Commento: *Questa o la 9° GE dovrebbero essere conservate come carta rinforzi per il turno successivo.*

La 1° Armata GE a Liegi e la 4° e 5° a Metz attaccano la 3° Armata FR a Sedan.

Le CP tirano un 4, ottenendo un Numero di Perdite di 7. La 3° Armata FR viene eliminata ed il Corpo di rimpiazzo è ridotto.

L'Alleato tira un 3, per un Numero di Perdite di 2, nessun effetto.

Il (Corpo FR) si ritira attraverso Verdun a Chateau-Thierry.

La 4° Armata GE avanza a Sedan. La 3° Armata GE a Cambrai torna in rifornimento.

Commento: *La 3° GE è per ora in salvo – ma ancora a rischio.*

Il Corpo AH a Timisvar e la 5° Armata AH a Novi Sad attaccano la 1° Armata SB a Belgrado.

Tenta un attacco di fianco, tirando un 4 modificato da +1 perché la seconda unità non ha nessun altro nemico adiacente se non lo spazio attaccato. Ha successo. Se la 1° Armata SB non fosse stata nello spazio, non si sarebbe potuto tentare l'attacco di fianco in quanto non si può fare contro un forte non occupato.

Le CP tirano un 3, per un Numero di Perdite di 3. la 1° Armata SB viene ridotta assorbendo 2 punti di perdite, il terzo punto viene ignorato. Il forte non può subire perdite fintanto che vi è un'unità amica nello spazio.

Ora la (1° Armata SB) ed il forte sparano, tirano un 6 per un numero di perdite di 3. Entrambe le unità AH sono ridotte, essendo l'unico modo per assorbire il Numero di Perdite. Dal momento che il risultato è uguale, non si ha alcuna ritirata.

Commento: *Con le Potenze Centrali impegnate ad est e ad ovest, non è questo il momento di occuparsi dei serbi.*

Azione Alleata 3

Gioca la carta di **Rinforzi RU** (Carta Alleata #8) come OPS 2. Attiva Amiens e Nancy per il movimento. Muove il (Corpo FR) da Amiens a Brussels, la 1° Armata FR da Nancy a Verdun.

Azione 4 delle CP

Gioca la carta **Rinforzi Tedeschi** (Carte delle CP #7) come OPS 3. Attiva Instenberg per il movimento e Cambrai e Sedan per l'attacco.

Commento: *Questo significa che non saranno disponibili rinforzi GE il turno successivo.*

L'8° Armata GE ed il Corpo GE muovono da Instenberg a Konigsberg.

La 3° Armata GE a Cambrai e la 4° a Sedan attaccano la (9° Armata FR) ed il (Corpo FR) a Chateau-Thierry.

Le CP tirano un 6, per un Numero di Perdite di 7, distrugge l'Armata ed entrambi i corpi – quello presente all'inizio del combattimento e quello che rimpiazza l'armata.

L'Alleato tira un 5, per un Numero di Perdite di 3, riduce la 3° Armata GE.

Commento: *La 8° GE è ora al sicuro, ma come detto prima, un precedente movimento a Lodz sarebbe stato più efficace. E la 3° a Cambrai è ancora in pericolo.*

Azione Alleata 4

Gioca **Moltke** (Carta Alleata #9) come 3 OPS. Attiva Brussels e Verdun per l'attacco.

Brussels costa 2 OPS per la presenza di unità BR e FR nello spazio. La Armata BEF, il (corpo FR) a Brussels e la 1° e 3° Armata FR a Verdun attaccano la 4° Armata GE a Sedan. Tenta un attacco di fianco, tira un 6 ed ha successo. L'Alleato tira un 2, riducendo l'armata GE.

Le CP tirano un 2, per un Numero di Perdite di 2, il che elimina il (Corpo FR). L'armata GE si ritira attraverso Koblenz a Liegi. Nessuna unità avanza.

Commento: *Senza avanzata dopo il combattimento, Sedan rimane controllata dalle Potenze Centrali, e la 3° GE è in rifornimento.*

Azione 5 delle CP

Gioca **Falkenhayn** come RP, ricevendo 2 rimpiazzi AH e 3 GE.

Commento: *Questo può attendere sino all'ultimo round. Invece, la 3° dovrebbe essere ritirata a Sedan.*

Azione Alleata 5

Effettua 1 OPS automatica, senza giocare carte, attivando Anversa per il movimento. La 1° Armata BE muove a Brussels.

Commento: *Ancora una volta l'Alleato non si avvantaggia della possibilità di isolare un'armata nemica. La BE avrebbe dovuto muovere a Sedan. Raggrupparla con la BEF incrementa solo il costo in OPS per entrambe, in quanto possono raggrupparsi gratuitamente solo ad Anversa, Ostenda, Calais ed Amiens.*

Azione 6 delle CP

Gioca **von Francois** come 2 OPS. Attiva Cambrai e Liegi per il movimento. Muove la (3° Armata GE) da Cambrai a Sedan e la (4°) da Liegi a Sedan.

Azione Alleata 6

Gioca la **2° Armata BR** come 4 OPS. Attiva Grenoble e Tarnopol per il movimento e Verdun e Czernowitz per l'attacco.

Muove la (3° Armata RU) da Tarnopol a Lemburg. Sposta il segnalino VP a 10. Muove il corpo FR da Grenoble a Parigi.

La 1° e 4° Armata FR a Verdun attaccano la (3° e 4° Armata GE) a Sedan.

L'Alleato tira un 5 causando un Numero di Perdite di 5. vengono eliminati la 3° Armata GE ed il corpo di rimpiazzo.

Le CP tirano un 4 per un Numero di Perdite di 4, viene ridotta la 1° Armata FR. La (4° Armata GE) si ritira di uno spazio a Koblenz.

L'8° Armata RU a Czernowitz attacca la (2° Armata AH) a Munkacs. Non si può tentare l'attacco di fianco e non si gioca alcuna CC.

L'attacco russo si sposta dalla colonna 3 alla 2 per la montagna nello spazio di Munkacs. Tira un 3 per un Numero di Perdite di 2. Le CP tirano un 1 per un Numero di Perdite di zero. La 2° Armata AH viene eliminata ed il corpo di rimpiazzo si ritira attraverso Cluj a Debrecen.

Agosto 1914 – Fase di Attrito

Non accade nulla – tutte le unità e gli spazi (incluso Cambrai per le Potenze Centrali in quanto controllano anche Sedan) sono in rifornimento.

Agosto 1914 – Fase di Assedio

Nessun assedio.

Agosto 1914 – Fase dello Stato di Guerra

Non accade nulla.

Agosto 1914 – Fase dei Rimpiazzi

Le CP spendono 1 RP AH ciascuno per ricreare la (2° Armata AH) e la (3° Armata AH) a Budapest, ed un RP GE ciascuno per ricreare la (2° Armata GE) e la (3° Armata GE) ad Essen e per ripristinare la 4° GE a piena forza.

Agosto 1914 – Fase di Pesca delle Carte Strategiche

L'Alleato pesca 7 carte perché non ne ha più in mano.

Le CP pescano 6 carte avendone una in mano. Se la carta rimanente fosse stata una carta CC, avrebbe potuto scartarla prima di pescare.

Settembre 1914 – Fase delle Offensive Obbligatorie

Le CP tirano un 1, l'austro-ungarico deve attaccare nel turno altrimenti perde un VP.

L'Alleato tira un 5 e dal momento che l'Italia è neutrale, non ha alcun attacco obbligatorio nel turno.

Settembre 1914 – Fase di Azione

Azione 1 delle CP

Gioca **Oberost** (carte delle CP #11) come Evento. Spostate i segnalini di Stato di Guerra delle CP e Combinato sulla casella 3. Il tedesco può ora attaccare gli spazi che contengono un forte russo. La carta **Oberost** viene rimossa dal gioco in quanto ha un asterisco dopo il titolo ed è stata giocata come Evento.

*Commento: Non è questo il momento di giocare questo Evento, in quanto il GE non ha forza offensiva ad est per avvantaggiarsi dell'evento stesso. Sarebbe stato meglio aver giocato OPS per riprendere il tempo di gioco, o meglio l'evento **Landwehr** e portare quelle armate ad Essen a piena forza.*

Azione Alleata 1

Gioca la carta di **Rinforzi BR** (Carta Alleata #14) come Evento.

Pone la 1° Armata BR a Londra ed un corpo BR nella Casella della Riserva. Il segnalino di Stato di Guerra Alleato si sposta nella casella 1, quello Combinato nella 4. La carta **Rinforzi BR** viene rimossa dal gioco.

*Commento: Giocare **Rinforzi BR** aiuterà a contrastare il corrente vantaggio in rimpiazzi delle CP, specialmente in quanto le CP non hanno conservato una carta rinforzi GE.*

Azione 2 delle CP

Gioca **Tregua del Reichstag** (carte delle CP #9) come Evento. Spostate il segnalino VP sulla casella 11. Muovete il segnalino di Stato di Guerra delle CP nella casella 4, quello Combinato nella 5, le CP possono ora entrare negli spazi costieri in Francia e Belgio. Le CP andranno in Guerra Limitata nella Fase dello Stato di Guerra. La carta **Tregua del Reichstag** viene rimossa dal gioco.

Commento: Ancora, il momento di gioco è discutibile. Non è poi così importante togliere le restrizioni al movimento se non siete in posizione per puntare alla Manica.

Azione Alleata 2

Gioca **Trinceramenti** (Carta Alleata #12) come 3 OPS. Attiva Londra e Brussels per il movimento.

La 1° Armata BR va a Brussels, la 1° Armata BE va da Brussels a Cambrai. Il segnalino VP torna a 10.

Commento: Gli Alleati stanno portando in gioco il più presto possibile la 1° BR, ma pagano lo scotto di aver perso OPS per muovere senza scopo la BE a Brussels il turno precedente.

Azione 3 delle CP

Gioca **Landwehr** (Carte delle CP #5) come Evento.

La (2°) e (3° Armata GE) tornano a piena forza. La carta **Landwehr** viene rimossa dal gioco.

Commento: Meglio tardi che mai, ma sono tre round fdi fila senza movimento o combattimento.

Azione Alleata 3

Gioca la carta **Rinforzi FR** (Carta Alleata #10) come Evento. Pone la 10° Armata FR a Parigi. La carta **Rinforzi FR** viene rimossa dal gioco.

Azione 4 delle CP

Gioca **Corsa al Mare** (Carta delle CP #8) come 3 OPS. Attiva Essen, Koblenz e Budapest per il movimento.

Muove la 2° e 3° Armata GE da Essen a Sedan, la 4° da Koblenz a Sedan. Muove la (2° e 3° Armata AH) da Budapest a Munkacs.

Commento: Finalmente!

Azione Alleata 4

Gioca **Putnik** (Carta Alleata #5) come 2 OPS. Attiva Parigi e Belfort per il movimento.

Muove il corpo FR da Parigi a Brussels, un corpo FR da Belfort a Chateau-Thierry.

Azione 5 delle CP

Gioca **Intercettazioni Radio** (Carta delle CP #2) come 2 OPS, attiva Sedan e Przemysl per l'attacco.

La 4° Armata AH a Przemysl attacca la (3° Armata RU) a Lemberg.

Le CP tirano un 3, per un Numero di Perdite di 2. La 3° Armata RU è eliminata e rimpiazzata da un corpo.

L'Alleato tira un 5, per un Numero di Perdite di 3, la 4° Armata AH viene ridotta. Questo soddisfa l'Offensiva Obbligatoria delle CP per il turno.

Commento: *Con l'8° Armata a Königsberg, le armate AH devono cavarsela da sole. Niente di sbagliato in questo attacco, ma perché attaccare con una armata AH quando ne avete una tedesca?*

La 2° Armata GE a Sedan attacca il corpo FR a Chateau-Thierry. Per la disparità delle forze coinvolte, il corpo FR viene distrutto mentre il corpo non può danneggiare in alcun modo l'armata. Non vi è avanzata.

La 3° e 4° Armata GE a Sedan attaccano la 1° Armata BE a Cambrai. Le CP tirano un 5, per un Numero di Perdite di 5, la 1° Armata BE viene ridotta.

L'alleato tira un 3, per un numero di perdite di 2 che non dà alcun effetto.

La (1° Armata BE) si ritira attraverso Amiens a Calais.

Le CP non avanzano.

Commento: *Il GE fa bene a non avanzare. Un uso efficace di 1 OPS per fare 2 attacchi.*

Azione alleata 5

Gioca **Rinforzi RU** (Carta Alleata #11) come 3 OPS. Attiva Verdun e Brussels per l'attacco.

Commento: *Si rinuncia a due armate RU ora necessarie. L'Attacco Alleato va bene; la carta usata no.*

La (1° Armata FR) e la 4° a Verdun, la BEF, la 1° Armata BR ed il corpo FR a Brussels attaccano la 2°, 3° e 4° Armata GE a Sedan.

L'Alleato tenta un Attacco di Fianco che ha successo (5). L'alleato tira un 6 per un Numero di Perdite di 7. La 2° Armata GE è eliminata ed il corpo di rimpiazzo ridotto.

Le CP tirano ora con solo 11 fattori di combattimento, il tiro di 1 dà un numero di perdite di 3. La BEF deve subire la perdita (12.4.5) per prima e viene quindi ridotta.

La 4° Armata GE si ritira a Koblenz, la 3° a Metz, il (Corpo) a Strasburgo. Le unità Alleate scelgono di non avanzare.

Azione 6 delle CP

Gioca **Trinceramenti** (Carta CP #3) come 3 OPS. Attiva Metz, Strasburgo e Mulhouse per l'attacco.

La (7° Armata GE) a Mulhouse attacca il corpo FR ed il forte a Belfort, con 3 fattori di combattimento che si spostano a 2 per la trincea ed una per la montagna. Le CP tirano un 5 distruggendo il corpo. Il francese tira con 3 CF spostati di una colonna a destra, ma sulla Tabella di Fuoco dei Corpi non si ha alcun effetto. La (7° GE) non può avanzare essendo ridotta.

La 3° e 5° Armata GE a Metz e la 9° più un (corpo) a Strasburgo attaccano la 2° armata FR ed il forte a Nancy.

I 16 fattori di combattimento GE divengono 15, i 5 FR si spostano sulla colonna 6-8.

Entrambe le parti tirano un 6.

La 2° Armata FR è ridotta ad un corpo che si ritira a Bar de Luc.

La 5° Armata GE viene ridotta e la 3° e 6° avanzano. Viene rimosso il segnalino di Trincea e viene posto un segnalino di Assedio.

Azione Alleata 6

Gioca **Violazione del Belgio** (Carta Alleata #13) come Rimpiazzi, ottenendone 1 Alleato, 2 FR, 2 BR e 2 RU. Non si riceve il rimpiazzo IT in quanto l'Italia è neutrale.

Commento: *Ragionevole, ma dato lo Stato di Guerra relativo, sarebbe stato meglio giocarla come evento, specialmente se fossero state in gioco le Armate RU 9° e 10°.*

Settembre 1914 – Fase di Attrito

Non accade nulla – tutte le unità e gli spazi sono in rifornimento.

Settembre 1914 – Fase di Assedio

Assedio di Nancy. Le CP necessitano di un 5-6 per avere successo (per il drm -2 nei primi due turni). Tira un 4 e Nancy resiste.

Settembre 1914 – Fase dello Stato di Guerra

Le CP entrano in Guerra Limitata, entra in guerra la Turchia. Si piazzano le unità turche sulla mappa. Le CP scartano la CC **Brutto Tempo** (4) che hanno in mano, mescolano tutte le carte di mobilitazione e guerra limitata (eccetto quelle rimosse permanentemente) e forma quindi un nuovo mazzo.

Settembre 1914 – Fase dei Rimpiazzi

Il giocatore Alleato usa 2 dei 3 RP russi per ricreare la 3° armata e la pone nello spazio "al Caucaso".

Il RP Alleato si usa per riportare a piena forza la 1° Armata BE. La BEF non può ricevere rimpiazzi, quindi i rimpiazzi BR si usano per riportare a piena forza i tre corpi nella mappa del Vicino Oriente.

I 2 RP francesi ricreano la 2° e 3° Armata a forza ridotta, la 2° è piazzata a Parigi che ora raggiunge il limite di raggruppamento, la 3° a Orleans (regola 9.5.3.3).

Settembre 1914 – Fase di Pesca delle Carte Strategiche

L'Alleato scarta una CC, mescola il mazzo di carte di mobilitazione e pesca 7 carte perché non ne ha più in mano.

Le CP pescano 7 carte.

Commento: *Due turni di errori ed opportunità mancate alternate con gioco efficace da parte di entrambi. In breve, un tipo primo turno da parte di giocatori inesperti. La situazione a questo punto è alquanto bilanciata, ed il risultato finale è impossibile da prevedere.*

Il gioco è ora nelle vostre mani. Proseguite da qui o ripartite tentando di fare meno errori strategici di quanti non ne abbiamo fatti noi. In ogni caso, speriamo che vi piacciono le decisioni difficili.

TABELLE DI PIAZZAMENTO

Le unità tra parentesi () sono a forza ridotta.

PIAZZAMENTO DELLE POTENZE CENTRALI**Austria-Ungheria**

Casella della Riserva: 4 Corpi

Fronte Orientale

Cracovia: 1 Corpo, Trincea 1

Tarnow: 1° Armata

Przemysl: 4° Armata

Tarnopol: 3° Armata

Czernowitz: 1 Corpo

Stanislau: 1 Corpo

Munkacs: (2° Armata)

Fronte Serbo

Timisvar: 1 Corpo

Novi Sad: 5° Armata

Sarajevo: 6° Armata

Fronte Italiano

Trento: Trincea 1

Villach: 1 Corpo, Trincea 1

Trieste: Trincea 1

Germania

Casella della Riserva: 8 Corpi

Fronte Occidentale

Brema: (1 Corpo)

Aachen: 1° Armata

Koblenz: 2° e 3° Armata

Metz: 4° e 5° Armata, Trincea 1

Strasburgo: 6° Armata

Mulhouse: (7° Armata), Trincea 1

Fronte Orientale

Konigsberg: Trincea 1

Insterberg: 8° Armata e 1 Corpo

Oppeln: (1 Corpo)

PIAZZAMENTO ALLEATO**Belgio**

Anversa: 1° Armata

Casella della Riserva: 1 Corpo

Gran Bretagna

Casella della Riserva: 1 Corpo e 1 Corpo BEF

Brussels: Armata BEF, Trincea 1

Port Said: (1 Corpo), Trincea 1

Cairo: (1 Corpo), Trincea 1

Basra: (1 Corpo), Trincea 1

Francia

Casella della Riserva: 7 Corpi

Sedan: 5° Armata

Verdun: 3° e 4° Armata, Trincea 1

Nancy: 1° e 2° Armata, Trincea 1

Belfort: 2 Corpi, Trincea 1

Bar le Duc: (9° Armata)

Parigi: (6° Armata), Trincea 1

Grenoble: 1 Corpo

Montenegro

Citje: 1 Corpo

Russia

Casella della Riserva: 6 Corpi

Riga: 1 Corpo, Trincea 1

Szawli: 1 Corpo

Kovno: 1° Armata

Grodno: 1 Corpo

Lomza: 2° Armata

Ostrowiec: 4° Armata

Lublino: 5° Armata

Dubno: 3° Armata

Kamenets Podolski: 8° Armata

Odessa: 1 Corpo, Trincea 1

Batum: 1 Corpo

Kars: 1 Corpo

Erivan: 1 Corpo

Serbia

Casella della Riserva (alleata): 2 Corpi

Belgrado: 1° Armata

Valjevo: 2° Armata

PAESI NEUTRALI

Le unità seguenti sono piazzate negli spazi elencati solo dopo che la nazione è entrata in guerra.

Albania

L'Albania non ha unità e vi si può entrare liberamente in qualsiasi momento.

Bulgaria

Sofia: 2 Corpi

In qualsiasi 4 altri spazi in Bulgaria: 1 Corpo per spazio.

Grecia

Florina: 1 Corpo

Larisa: 1 Corpo

Atene: 1 Corpo

Italia

Casella della Riserva (alleata): 4 Corpi

Torino: 1 Corpo

Verona: (1° Armata)

Asiago: (4° Armata)

Maggiore: (3° Armata)

Udine: (2° Armata)

Roma: 1 Corpo

Taranto: 1 Corpo

Persia

La Persia non ha unità. **Nel turno in cui la Turchia entra in guerra, Kermanshah diviene controllata dalle CP e tutti gli altri spazi in Persia divengono controllati dalle AP.**

Romania

Bucarest: 2 Corpi

In qualsiasi 4 altri spazi in Romania: 1 Corpo per spazio.

Turchia

Adrianopoli: 1 Corpo

Gallipoli: 1 Corpo

Costantinopoli: 1 Corpo

Balikesir: 1 Corpo

Ankara: 1 Corpo

Adana: 1 Corpo
Rize: 1 Corpo
Erzerum: 1 Corpo
Giresun: 1 Corpo
Van: 1 Corpo
Mosul: 1 Corpo
Baghdad: 1 Corpo, Trincea 1
Damasco: 1 Corpo
Gaza: 1 Corpo, Trincea 1
Medina: 1 Corpo

USA

Gli USA entrano in guerra senza unità. Tutte le unità americane entrano giocando carte di rinforzo.

CARTE OPZIONALI

Nota: L'uso delle carte dalla #56 alla #65 è opzionale.

Possono essere usate in uno dei seguenti due modi:

- 1) I giocatori possono accordarsi per usare tutte le carte opzionali, nel qual caso sono aggiunti ai rispettivi mazzi e si usa la regola opzionale della mano di otto carte (9.1.4).
- 2) I giocatori possono accordarsi per usare solo carte opzionali scelte. In questo caso, un giocatore sceglie segretamente quali delle dieci carte desidera usare. Per ogni carta usata una carta corrispondente (sia in termini di Stato di Guerra che valore Ops/SR) viene rimossa segretamente dal gioco. Si può usare la normale mano di sette carte o quella opzionale di otto (secondo accordo dei giocatori).

TABELLA DI FUOCO DEI CORPI
(Se tutti gli attaccanti sono solo Corpi e/o Forti)

Tiro di dado	Fattori attaccanti								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8+
1	-	-	-	1	1	1	1	1	2
2	-	-	1	1	1	1	1	2	2
3	-	-	1	1	1	2	2	2	3
4	-	1	1	1	2	2	2	3	3
5	1	1	1	2	2	2	3	3	4
6	1	1	1	2	2	3	3	4	4

TABELLA DI FUOCO DELLE ARMATE
(Se qualsiasi attaccante è Armata)

Tiro di dado	Fattori attaccanti									
	1	2	3	4	5	6-8	9-11	12-14	15	16+
1	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5
2	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
3	1	2	2	3	3	4	4	5	5	7
4	1	2	3	3	4	4	5	5	7	7
5	2	3	3	4	4	5	5	7	7	7
6	2	3	4	4	5	5	7	7	7	7

TABELLA DEI TERMINI DI PACE
OFFERTA DELLE POTENZE CENTRALI (totale VP 11 o più)

Stato di Guerra Combinato	Tiro di dado					
	1	2	3	4	5	6
0-19	+1 VP	+1 VP	+1 VP	-	-	-1 VP
20+	+1 VP	+1 VP	-	-	-	-1 VP

TABELLA DEI TERMINI DI PACE
OFFERTA DELLE POTENZE ALLEATE (totale VP 9 o più)

Stato di Guerra Combinato	Tiro di dado					
	1	2	3	4	5	6
0-19	-1 VP	-1 VP	-1 VP	-	-	+1 VP
20+	-1 VP	-1 VP	-	-	-	+1 VP

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO						
Disegno	Tipo di Terreno	Costo in MP	Effetti sul Combattimento	Opzione di annullare la ritirata	Ci si deve fermare se vi si avvanza?	E' permesso l'attacco di fianco?
	Aperto	1	-	No	No	Sì
	Montagna	1	Attacco 1 SX	Sì	Sì	No
	Palude	1	Attacco 1 SX	Sì	Sì	No
	Foresta	1	-	Sì	Sì	Sì
	Deserto	1	No combattimento in estate in o fuori da	Sì	Sì	Sì
	Trincea 1	1	Attacco 1 SX Difesa 1 DX	Sì	No	No
	Trincea 2	1	Attacco 2 SX Difesa 1 DX	Sì	No	No

TABELLA DEI COSTI PER I RIMPIAZZI	
AZIONE	COSTO IN RP
Girare 1 Armata ridotta dalla parte a piena forza	1
Girare 2 Corpi ridotti dalla parte a piena forza	1
Porre 1 Corpo eliminato a piena forza nella Casella della Riserva	1
Porre 2 Corpi eliminati a forza ridotta nella Casella della Riserva	1
Girare 1 Corpo ridotto a piena forza sulla mappa e porre 1 Corpo eliminato a forza ridotta nella Casella della Riserva	1
Ricreare 1 Armata eliminata a forza ridotta	1
Ricreare 1 Armata eliminata a piena forza	2
<ul style="list-style-type: none"> • Gli RP Alleati possono essere usati per le unità ANA, AUS, BE, CND, MN, PT, RO, GR e SB. • AVIAZIONE INDIPENDENTE: Annulla o impedisce l'effetto sugli RP di Rathenau (Rathenau può essere giocata per l'effetto sullo Stato di Guerra). • INFLUENZA: Nessuna delle parti può giocare azioni RP per il resto di questo turno (evento carta Opzionale). • U-BOAT SENZA RESTRIZIONI: -1 RP BR ogni turno sino a quando non viene giocata CONVOGLI. • WALTER RATENHAU: +1 RP GE ogni turno. • RAID DEGLI ZEPPELIN: Sottrarre 4 RP BR questo turno, fino massimo a zero. 	

TABELLA DEI PUNTI VITTORIA

Nel Giocare un Evento	VP
TREGUA DEL REICHSTAG	+1
FLOTTA D'ALTO MARE (a meno che non sia giocata GRANDE FLOTTA come evento immediatamente successivo)	+1
CADUTA DELLO ZAR (la Romania è in guerra)	+1
CADUTA DELLO ZAR (la Romania è neutrale)	+3
GUERRA IN AFRICA (se sceglie l'Alleato)	+1
Le CP giocano un evento con * (solo nello Scenario introduttivo)	+1
L'alleato gioca un evento con * (solo Scenario introduttivo)	-1
VIOLAZIONE DEL BELGIO	-1
LUSITANIA	-1
CONVOGLI	-1
IL TELEGRAMMA ZIMMERMANN	-1
I 14 PUNTI	-1
RESTAUZIONE POLACCA (evento carta Opzionale)	-1
Nel Corso della Fase Di Azione, Attrito, Assedio	VP
Le CP non riescono ad avanzare nel corso di OFFENSIVA PER LA PACE	-1
Le CP catturano/ricatturano uno spazio VP controllato dagli Alleati	+1
Gli Alleati catturano/ricatturano uno spazio VP controllato dalle CP	-1
Risultato della Tabella dei Termini di Pace	+/- 1
Nel Corso della Fase dello Stato Di Guerra	VP
BLOCCO	-1/turno invernale
Le CP non riescono a condurre un'Offensiva Obbligatoria (MO)	-1/turno
L'Italia è ancora neutrale dopo che gli Alleati sono in Guerra Totale	+1/turno
Gli Alleati non riescono a condurre un'offensiva obbligatoria tranne per la Francia dopo che si è giocato l'evento di AMMUTINAMENTO FRANCESE	+1/turno
Se un'unità francese non raggruppata con una USA attacca dopo che vi è stato AMMUTINAMENTO FRANCESE quando si è avuto un risultato di Offensiva Obbligatoria per il francese.	+1/turno

CONDIZIONI DI VITTORIA DELLA CAMPAGNA

Vittoria AP	Pareggio	Vittoria CP
≤ 9	10-12 (10*)	≥ 13 (≥ 11*)

* Con il gioco de IL TRATTATO DI BREST-LITOVSK

Regole Speciali per il 1914

Nessun giocatore può giocare una carta Rinforzi nel turno di Agosto 1914.
Le unità delle CP possono muovere attraverso ma non terminare il loro movimento a Amiens, Calais o Ostenda sino al gioco della carta Evento CORSA AL MARE o quando lo Stato di Guerra delle CP è 4 o più. Possono terminare un'avanzata in questi spazi solo se era lo spazio difendente in combattimento o si rispetta una delle condizioni sopra. Possono sempre tracciare il rifornimento attraverso questi spazi.
Le unità tedesche non possono attaccare spazi che contengono Forti russi sino a quando non viene giocata la carta Evento OBEROST o lo quando lo Stato di Guerra delle CP è 4 o più. Le unità tedesche possono, comunque, assediare Forti russi non occupati. Le unità austroungariche non sono influenzate da questa regola.
Le unità russe non possono attaccare o assediare uno spazio con Forte tedesco nel turno dell'Agosto 1914.
Tutti i tiri di dado per l'Assedio sono modificati di -2 nei turni di Agosto e Settembre 1914.
Non si controlla il Livello di Impegno in Guerra dei giocatori nel turno nell'Agosto 1914 (non viene mai controllato nello Scenario Introduttivo).

TABELLA DELLO STATO DI GUERRA – POTENZE CENTRALI (CP)				
	Turno	Stato di Guerra	Evento	Restrizioni
MOBILITAZIONE		2	I CANNONI DI AGOSTO	Può essere giocata solo nel round 1 dell'Agosto 1914.
		2	FALKENHAYN	Può essere giocata dopo MOLTKE o a partire dall'Autunno 1914.
		1	OBEROST	
		1	TREGUA DEL REICHSTAG	Non può essere giocata dopo che l'Impegno in Guerra delle CP è a Guerra Totale.
GUERRA LIMITATA		2	BULGARIA	
		2	WALTER RATHENAU	
		1	PIAZZA DELLE ESECUZIONI	Giocata dopo FALKENHAYN, prima di H-L PRENDE IL COMANDO
		1	LO ZAR PRENDE IL COMANDO	Le CP devono controllare 3 Spazi VP russi o più.
		1	GUERRA IN AFRICA	
		1	RAID DEGLI ZEPPELIN	
GUERRA TOTALE		3	PRINCIPE MAX	Carta Opzionale. Non può essere giocata dopo il turno 16.
		2	H-L PRENDONO IL COMANDO	
		2	U-BOAT SENZA RESTRIZIONI	Può essere giocata solo dopo H-L PRENDONO IL COMANDO
		1	AMMUTINAMENTO FRANCESE	
		1	HOFFMANN	Può essere giocata solo dopo H-L PRENDONO IL COMANDO
		1	MICHAEL	Può essere giocata solo dopo H-L PRENDONO IL COMANDO
		1	TRATTATO DI BREST-LITOVSK	Può essere giocata solo dopo RIVOLUZIONE BOLSCEVICA
Totale CP 25				

TABELLA DELLO STATO DI GUERRA – POTENZE ALLEATE (AP)				
	Turno	Stato di Guerra	Evento	Restrizioni
MOBILITAZIONE		2	VIOLAZIONE DEL BELGIO	Può essere giocata solo dopo I CANNONI DI AGOSTO, prima della Guerra Limitata.
		2	BLOCCO	
		1	1° ARMATA INGLESE	Non consentita il turno 1
		1	2° ARMATA INGLESE	Non consentita il turno 1
GUERRA LIMITATA		2	ITALIA	
		2	LUSITANIA	Dopo BLOCCO, prima de IL TELEGRAMMA ZIMMERMANN.
		1	LA GRANDE RITIRATA	
		1	MEF	Dopo che la Turchia è in guerra, e prima di SALONICCO (9.5.3.4)
		1	ROMANIA	Non si può giocare dopo LA CADUTA DELLO ZAR
		1	SALONICCO	
GUERRA TOTALE		2	OFFENSIVA DI BRUSILOV	
		2	IL TELEGRAMMA ZIOMMERMANN	Lo Stato di Guerra Combinato deve essere 30 o più
		1	ALLENBY	Può essere giocata solo dopo LINEA DI RIFORNIMENTO DEL SINAI
		1	TUTTI IN BATTAGLIA	Può essere giocata solo dopo BLUCHER, MICHAEL o OFFENSIVA PER LA PACE
		1	GRECIA	
		1	AVIAZIONE INDIPENDENTE	
		1	L'AFFARE SIXTUS	Carta Opzionale
Totale CP 23				

Paths of Glory

THE FIRST WORLD WAR, 1914-1918

Tabella dei Rinforzi



	MOBILITAZIONE		GUERRA LIMITATA				GUERRA TOTALE			
Central Powers Carte Stato di Guerra	9° Armata 7° Armata + 2 corpi	10° Armata + 2 corpi	11° Armata + 1 corpo 10° Armata	12° Armata + 1 corpo 11° Armata	3 corpi POL Corpo SN	14° Armata Armata YLD	17° e 18° Armata Armata AoI	2 corpi 2 corpi	2 corpi 2 corpi	
	2 1 CANNONI DI AGOSTO 2 FALKENHAYN (prima MOLTKE o dal turno 3) 1 OBEROST 1 TREGUA DEL REICHSTAG (prima della Guerra Totale)		2 WALTER RATHENAU 2 BULGARIA 1 RAID DEGLI ZEPPELIN 1 GUERRA IN AFRICA 1 LO ZAR PRENDE IL COMANDO (se consentito) 1 PIAZZA DELLE ESECUZIONI (dopo FALK, prima di H-L)				2 H-L PRENDONO IL COMANDO 2 U-BOAT SCATENATI (prima H-L) 1 MICHAEL (prima H-L) 1 HOFFMAN (prima H-L) 1 AMMUTINAMENTO FRANCESE 1 TRATTATO DI BREST-LITOVSK 3 PRINCIPE MAX			
Allied Powers Carte Stato di Guerra	1° Armata + 1 corpo 10° Armata	2° Armata + 1 corpo	3° Armata + 2 corpi 7° Armata	4° Armata + 1 corpo 5° Armata	Armata MEF Armata CAU	Corpi AUS + CND Legio. Cec	5° Armata + PT + 1 corpo Armata AoO	Armata NE 1° Armata + 2 corpi	Corpo ANA 2° Armata + 1 corpo 1 corpo 2 corpi	
	2 BLOCCO 2 VIOLAZIONE DEL BELGIO (prima 1 CANNONI DI AGOSTO) 1 Rinforzi Inglese 1A 1 Rinforzi Inglese 2A		2 LUSITANIA (dopo BLOCCO prima di ZIMMERMANN) 2 ITALIA (penalità se tenuta dopo Guerra Totale) 1 ROMANIA 1 LA GRANDE RITIRATA 1 SALONICCO 1 MEF (prima di SALONICCO, Turchia in guerra)				2 OFFENSIVA DI BRUSILOV 2 TELEGRAMMA ZIMMERMANN (Stato di Guerra 30+) 1 AVIAZIONE INDIPENDENTE (annulla RATHENAU) 1 GRECIA 1 TUTTI IN BATTAGLIA 1 ALLENBY (dopo VIA DI RIFORMIMENTO DEL SINAI) *1 L'AFFARE SIXTUS			

* = carta Opzionale

4/4 ¹ **MOBILITAZIONE**



RINFORZI BRITANNICI (1)

2° Armata, 1 corpo

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

4/4 ² **MOBILITAZIONE**



BLOCCO * (2)

Sottrarre 1 VP durante la Fase dello Stato di Guerra di ogni turno Invernale

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

3/4 ³ **MOBILITAZIONE**



RINFORZI RUSSI *

11° Armata, 1 corpo

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

2/2 ⁴ **MOBILITAZIONE**



PLEVE * CC

Le unità RU ricevono un drm +1 in un attacco o difesa

BR: 1 FR: 1 RU: 1

5
2/2 MOBILITAZIONE



PUTNIK CC

Può essere giocata solo nel 1914 e 1915

Le unità SB ricevono un drm +1 in un attacco o difesa

BR: 1 FR: 1 RU: 1

6
2/2 MOBILITAZIONE



RITIRATA GENERALE CC *

Le unità difendenti annullano una perdita di forza ad un Corpo ed invece devono ritirarsi di 1 spazio. Le unità Attaccanti a piena forza possono avanzare. Se non vi sono perdite di forza di Corpo, può essere annullata una perdita di forza di un'Armata. Vedere la regola 12.6 per i dettagli.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

7
2/2 MOBILITAZIONE



BRUTTO TEMPO CC *

Le unità difendenti in uno spazio di montagna in Autunno/Inverno o in uno spazio di palude in Primavera/Autunno ottengono un drm +2..

BR: 1 FR: 1 RU: 1

8
2/2 MOBILITAZIONE



RINFORZI RUSSI *

2 corpi

BR: 1 FR: 1 RU: 1

3/4 ⁹ **MOBILITAZIONE**



MOLTKE*

May only be played in August or September 1914.

CP Activation in Belgium or France costs 1 OPS per unit (not space) until the "Falkenhayn" card is played. All units must be activated in a space.

Supersedes Sud Army and Eleventh army card effects.

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4 ¹⁰ **MOBILITAZIONE**



RINFORZI FRANCESI *

10° Armata

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4 ¹¹ **MOBILITAZIONE**



RINFORZI RUSSI *

9° Armata, 10° Armata

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4 ¹² **MOBILITAZIONE**



TRINCERAMENTI *

Ponete una Trincea di Livello 1 (non miglioratela da Livello 1 a Livello 2) in qualsiasi spazio occupato da un'Armata amica rifornita. Entrambi i giocatori possono ora trincerarsi. Un solo giocatore può giocare questa carta come evento.

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

13
4/4 MOBILITAZIONE



VIOLAZIONE DEL BELGIO * (2)

Può essere giocata solo se le CP hanno giocato "I Cannoni di Agosto". Può essere giocata come Evento solo se lo Stato di Guerra Alleato è ancora a **Mobilitazione**.
 Sottrarre 1 VP.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

14
4/4 MOBILITAZIONE



RINFORZI INGLESI * (1)

1° Armata, 1 corpo

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

15
3/4 GUERRA LIMITATA



RINFORZI INGLESI *

4° Armata, 1 corpo

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

16
5/5 GUERRA LIMITATA



ENTRATA IN GUERRA DI NEUTRALE

ROMANIA * (1)

Non può essere giocata dopo "La Caduta dello Zar".
 La Romania si unisce agli Alleati. Vedere 9.5.2.5 per le restrizioni sul gioco come non-evento quando le CP sono in Guerra Totale.

A: 1 BR: 3 FR: 3 IT: 2 RU: 4

5/5

17

GUERRA LIMITATA



**ENTRATA IN GUERRA DI NEUTRALE
ITALIA * (2)**

L'Italia si unisce agli Alleati. Aggiungere 1 VP durante la Fase dello Stato Guerra di ogni turno se non giocata dopo che il Livello di Impegno in Guerra Alleato è Guerra Totale. Vedere anche 9.5.2.5 per le restrizioni sul gioco come non-evento quando le CP sono in Guerra Totale

A: 1 BR: 3 FR: 3 RU: 4

2/2

18

GUERRA LIMITATA



**SBARRAMENTO DI
ARTIGLIERIA CC**

Un attacco BR aggiunge drm +1. Le unità ANA, AUS, CND o PT non si qualificano come BR per questa carta.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

2/2

19

GUERRA LIMITATA



**SUPERIORITA' AEREA
CC**

Un attacco BR o FR aggiunge drm +1. Le unità ANA, AUS, CND o PT non si qualificano come BR per questa carta.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

2/2

20

GUERRA LIMITATA



RINFORZI INGLESI *

corpo AUS, corpo CND

BR: 1 FR: 1 RU: 1

21

2/2

GUERRA LIMITATA



GAS FOSGENE * CC

Un attacco FR aggiunge drm +1.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

22

3/4

GUERRA LIMITATA



RINFORZI ITALIANI *

Può essere giocata solo dopo che
l'ITALIA si è unita agli Alleati

5° Armata

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

23

2/2

GUERRA LIMITATA



SPIONAGGIO *

Il giocatore Alleato può esaminare tutte
le carte in mano alle CP e poi condurre
Operazioni usando questa carta.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

24

3/4

GUERRA LIMITATA



RINFORZI FRANCESI *

7° Armata

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4

25

GUERRA LIMITATA**RINFORZI RUSSI ***

6° Armata, 7° Armata, 2 corpi

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4

26

GUERRA LIMITATA**LUSITANIA * (2)**

Può essere giocata solo dopo “Blocco”
e prima de “Il Telegramma
Zimmermann”.

Sottrarre 1 VP

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4

27

GUERRA LIMITATA**LA GRANDE RITIRATA * (1)**

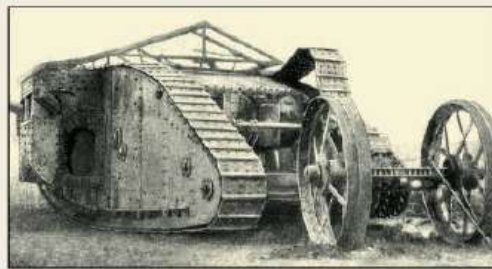
Tutte le unità RU attaccate questo turno possono ritirarsi prima del combattimento. Questo deve essere annunciato prima dei tentativi di attacco di fianco, il gioco delle carte combattimento, ed i tiri di dado. Non si ha alcuna risoluzione del combattimento. Le unità RU devono ritirarsi di 1 spazio. Le unità delle CP a piena forza possono avanzare.

I forti e le unità non RU nello spazio sono ancora attaccati. Gli attacchi delle CP annullati contano ancora per le Offensive Obbligatorie.

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

4/4

28

GUERRA LIMITATA**CARRI ARMATI ***

Consente il gioco di
“Reale Corpo dei Carristi”
[*Royal Tank Corps*]

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

29
4/4 GUERRA LIMITATA



YUDENTICH *
 (RINFORZI RUSSI)

Porre l'Armata CAU russa in qualsiasi spazio rifornito in Russia o sulla mappa del Vicino Oriente. Può entrare prima dell'entrata TU.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

30
4/4 GUERRA LIMITATA



SALONICCO * (1)

Il giocatore Alleato deve fare SR con almeno un e sino a 3 Corpi BR/FR (da porti Alleati e/o dalla Riserva) solo a Salonico (i corpi ANA, CND, AUS e PT non contano).

Questo conta come azione SR (vedere 9.3.3). Può essere giocata dopo l'entrata greca se Salonico è controllata dall'Alleato ed è soggetta ai limiti del raggruppamento.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

31
4/4 GUERRA LIMITATA



MEF *
 (RINFORZI BR)

Può essere giocata solo se la Turchia è in guerra e prima di "Salonico".

Porre l'Armata MEF in qualsiasi spazio MEF. Vedere 9.5.3.5.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

32
2/2 GUERRA LIMITATA



RINFORZI RUSSI *

12° Armata

BR: 1 FR: 1 RU: 1

2/2

33

GUERRA LIMITATA**LA GRANDE FLOTTA ***

Se giocata nel Round di Azione Alleato immediatamente successivo alla “Flotta d’Alto Mare”, annulla quella carta. Non può essere giocata come evento in alcun altro momento.

BR: 1 FR: 1 RU: 1**3/4**

34

GUERRA LIMITATA**RINFORZI INGLESI ***

3° Armata, 2 corpi

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2**4/4**

35

GUERRA TOTALE**YANKS E CARRI ***

Il giocatore Alleato effettua Operazioni usando questa carta e tutti i Combattimenti che coinvolgono un’unità US durante questo Round di Azione ottiene un drm +2.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3**2/2**

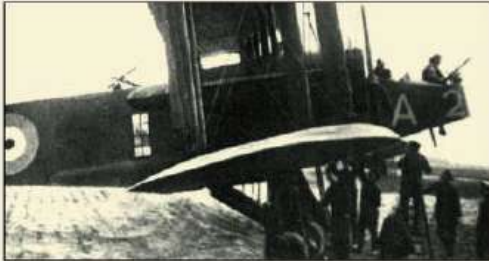
36

GUERRA TOTALE**ATTACCO CON MINE **CC****

Un attacco BR contro un Difensore delle CP trincerato aggiunge un drm +1. Può essere usata solamente in un Combattimento per turno.
Le unità ANA, AUS, CND o PT non contano come BR per questo fine.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

37
2/2 GUERRA TOTALE



**AVIAZIONE
 INDIPENDENTE * (1)**

Annulla o impedisce il RP GE bonus per l'Evento **Rathenau** per il resto della partita.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

38
2/2 GUERRA TOTALE



RINFORZI USA *

Può essere giocata solo dopo "Laggiù"

1 corpo

BR: 1 FR: 1 RU: 1

39
2/2 GUERRA TOTALE



NON PASSERANNO CC

Annula qualsiasi ritirata per aver perso un Combattimento se si difende in uno spazio di forte FR. Un'unità FR deve essere presente nello spazio. La carta rimane a faccia in su sino a quando non viene perso un combattimento.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

40
2/2 GUERRA TOTALE



I 14 PUNTI *

Può essere giocata solo dopo "Il Telegramma Zimmermann"

Solo il giocatore Alleato può offrire Termini di Pace per il resto della partita. Sottrarre 1 VP.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

3/4

41

GUERRA TOTALE



**ARMATA ARABA
SETTENTRIONALE ***
(RINFORZI BR)

Può essere giocata solo se la Turchia è in guerra.

Porre il Corpo ANA BR nello spazio dell'Arabia.

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4

42

GUERRA TOTALE



RINFORZI INGLESI *

5° Armata, 1 corpo, Corpo PT

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4

43

GUERRA TOTALE



RINFORZI USA *

Può essere giocata solo dopo "Laggiù"

1° Armata, 2 corpi

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4

44

GUERRA TOTALE



ENTRATA IN GUERRA DI NEUTRALE

GRECIA * (1)

La Grecia si unisce agli Alleati.
Il gioco della Grecia non impedisce il gioco di MEF o Salonico.

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

3/4

45

GUERRA TOTALE



L'OFFENSIVA DI KERENSKY *

Può essere giocata solo la "Caduta dello Zar" e prima della "Rivoluzione Bolscevica"

L'Alleato effettua Operazioni usando questa carta ed un attacco RU contro uno spazio con unità AH, BU o TU aggiunge drm +2. Il giocatore Alleato annuncia l'intenzione di usare questo drm prima che il giocatore delle CP usi CC in difesa.

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

4/4

46

GUERRA TOTALE



L'OFFENSIVA DI BRUSILOV * (2)

L'Alleato effettua Operazioni usando questa carta ed aggiunge un drm +1 a TUTTI gli attacchi RU in questo Round di Azione. Inoltre, per 1 attacco RU contro solo unità non GE delle CP annulla tutti gli effetti della trincea. L'annullamento degli effetti della trincea deve essere annunciata prima della Fase di Tentativo dell'Attacco di Fianco.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

4/4

47

GUERRA TOTALE



RINFORZI USA *

Può essere giocata solo dopo "Laggiù"

2° Armata, 1 corpo

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

4/4

48

GUERRA TOTALE



REALE CORPO DEI CARRISTI CC

Può essere giocata solo dopo "Carri"

Annulla gli spostamenti di colonna per le trincee per un attacco BR contro uno spazio di terreno aperto in Francia/Belgio/Germania. Non annulla gli effetti della trincea per l'attacco di fianco, la CC Mitragliatrici Fortificate o per l'annullamento della ritirata. Può essere usata in un solo Combattimento per turno. Le unità ANA, AUS, CND o PT non si qualificano come BR per questo fine.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

4/4

49

GUERRA TOTALE



LINEA DI RIFORNIMENTO DEL SINAI *

Annulla il drm -3 del Sinai per le unità Alleate solamente. Ponete il segnalino *Sinai Pipeline* nello spazio del Sinai. Può essere giocata indipendentemente da chi controlla il Sinai e gli effetti non possono essere annullati. Rimangono gli effetti dei turni estivi nel deserto. Consente il gioco di "Allenby".

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

4/4

50

GUERRA TOTALE



ALLENBY * (RINFORZI BR)

Può essere giocata solo dopo "Linea di Rifornimento del Sinai"

Porre l'Armata NE BR ad Alessandria.
Vedere 9.5.3.40

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

4/4

51

GUERRA TOTALE



TUTTI IN BATTAGLIA * (1)

Può essere giocata solo dopo almeno uno di questi eventi: "Blucher", "Michael" o "Offensiva per la Pace".

Le unità Alleate in Italia, Francia e Belgio sono considerate una nazionalità per l'Attivazione per il resto di questo turno (solamente).

Si applica comunque la regola 12.1.11.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

4/4

52

GUERRA TOTALE



CONVOGLI *

Può essere giocata solo dopo "U-Boat Senza Restrizioni"

Annulla gli effetti di quella carta.
Sottrarre 1 VP.

A: 1 BR: 2 FR: 2 IT: 1 RU: 3

5/5 TOTAL WAR 53



ARMATA DELL'ORIENTE*
(RINFORZI FR)

Porre l'Armata FR Oriente nello spazio di Salonicco se controllata dall'Alleato, soggetta ai limiti al raggruppamento.
Vedere 9.5.3.4.

A: 1 BR: 3 FR: 3 IT: 2 RU: 4

5/5 TOTAL WAR 54



IL TELEGRAMMA ZIMMERMANN * (2)

Può essere giocata solo se il segnalino Entrata US è nella casella "Telegramma Zimmermann Consentito"

Sottrarre 1 VP.
Gli US si uniscono agli Alleati.
Consente il gioco di "Laggiù" in qualsiasi turno seguente.

A: 1 BR: 3 FR: 3 IT: 2 RU: 4

5/5 TOTAL WAR 55



LAGGIU' *

Può essere giocata in qualsiasi turno dopo il "Telegramma Zimmermann".

Consente il gioco di "Rinforzi US"
TUTTE le carte RP Alleate giocate da ora includono 1 RP US.

A: 1 BR: 3 FR: 3 IT: 2 RU: 4

2/2

56

Opzionale

MOBILITAZIONE



I TAXI DI PARIGI *

Il giocatore Alleato riceve 1 RP extra per girare immediatamente un'Armata francese ridotta in o adiacente a Parigi sul lato a forza piena.

Il RP non può essere usato per rimpiazzare un'unità eliminata.

BR: 1 FR: 1 RU: 1

3/4

57

Opzionale

MOBILITAZIONE



CAVALLERIA RUSSA *

Porre i due corpi di cavalleria russi in un qualsiasi spazio entro la Russia che contiene un'Armata russa in rifornimento. Non possono essere posti violando i limiti al raggruppamento.

Non possono operare nel Vicino Oriente.

Non possono rimpiazzare un'Armata russa eliminata.

BR: 1 FR: 1 IT: 1 RU: 2

2/2

58

Opzionale

GUERRA LIMITATA



GUARDIE RUSSE * CC

Un Attacco RU aggiunge drm +1

BR: 1 FR: 1 RU: 1

2/2

59

Opzionale

GUERRA LIMITATA



TRUPPE ALPINE CC

Un Attacco che coinvolge solo unità IT aggiunge drm +1

BR: 1 FR: 1 RU: 1

3/4 ¹ MOBILITAZIONE**I CANNONI DI AGOSTO* (2)**

Può essere giocata solo nel primo Round di Azione del turno Agosto 1914.

Il forte di Liegi è distrutto. Ponete le Armate GE 1° e 2° nello spazio di Liegi. Le Armate GE 1°, 2° e 3° sono attivate per il Combattimento.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

2/2 ² MOBILITAZIONE**INTERCETTAZIONI RADIO* CC**

Giocata nella fase Tentativo di Attacco di Fianco.

Un Tentativo di Attacco di Fianco che coinvolge almeno una unità GE (armata o corpo) contro uno spazio contenente solo unità RU ha automaticamente successo. Giocata prima della fase Tentativo di Attacco di Fianco.

GE: 1

2/2 ³ MOBILITAZIONE**VON FRANCOIS CC**

Un attacco GE contro unità RU aggiunge un drm +1. Può essere usata contro spazi con RU ed altre nazionalità.

GE: 1

2/2 ⁴ MOBILITAZIONE**BRUTTO TEMPO CC**

Le unità difendenti in uno spazio di montagna in Autunno/Inverno o in uno spazio di palude in Primavera/Autunno ottengono un drm +2.

GE: 1

5
2/2 MOBILIZATION



LANDWEHR *

Il giocatore delle CP riceve 2 RP extra per girare immediatamente a piena forza unità tedesche rifornite a forza ridotta. Non possono essere spesi per rimpiazzare unità eliminate. Non si può giocare se Berlino è controllata dalle AP o fuori rifornimento.

GE: 1

6
3/4 MOBILITAZIONE



TRINCERAMENTI *

Ponete una Trincea di Livello 1 (non miglioratela da Livello 1 a Livello 2) in qualsiasi spazio occupato da un'Armata amica rifornita. Entrambi i giocatori possono ora trincerarsi. Un solo giocatore può giocare questa carta come evento.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

7
3/4 MOBILITAZIONE



RINFORZI TEDESCHI *

9° Armata

AH: 1 GE: 2 TU: 1

8
3/4 MOBILITAZIONE



LA CORSA AL MARE *

Le unità delle CP possono ora terminare il movimento ad Ostenda, Calais ed Amiens. La carta può essere giocata come evento anche dopo che lo Stato di Guerra delle CP è a 4 o più.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

9
4/4 MOBILITAZIONE



TREGUA DEL REICHSTAG* (1)

Non può essere giocata dopo che il Livello di Impegno in Guerra delle CP è Guerra Totale.

Aggiungere 1 VP

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

10
3/4 MOBILITAZIONE



ARMATA MERIDIONALE *

Una unità AH e sino a 2 corpi GE possono raggrupparsi assieme ed essere Attivate al costo di 1 punto OPS.

Si può scegliere un gruppo diverso ogni Round di Azione. Se è presente una seconda unità AH o una seconda unità corpo non GE, allora il costo di attivazione è 2 punti OPS. Questo evento non supera la regola 12.1.11.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

11
2/2 MOBILITAZIONE



OBEROST * (1)

Le unità tedesche possono ora attaccare spazi che contengono forti RU (possono sempre assediare tali spazi). Può essere ancora giocata per lo Stato di Guerra dopo che lo Stato di Guerra delle CP è 4 o più.

GE: 1

12
4/4 MOBILITAZIONE



RINFORZI TEDESCHI *

10° Armata, 2 corpi

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

13
4/4 MOBILITAZIONE



FALKENHAYN * (2)

Deve essere giocato nei turni di Ago/Set 1914 solo dopo aver giocato "Moltke" o senza restrizioni a partire dall'Autunno 1914.

Annulla gli effetti di "Moltke".
Consente il gioco di "Piazza d'Esecuzione"

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

14
4/4 MOBILITAZIONE



RINFORZI AUSTROUNGARICI *

7° Armata, 2 corpi

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

15
2/2 GUERRA LIMITATA



GAS CLORINO * CC

Un attacco GE aggiunge drm +1.

GE: 1

16
2/2 GUERRA LIMITATA



LIMAN VON SANDERS * CC

Un attacco o difesa TU (l'unità SN non conta) aggiunge drm +1

GE: 1

2/2 ¹⁷ GUERRA LIMITATA



MATA HARI *

Il giocatore delle CP può esaminare tutte le carte in mano dell'Alleato e poi effettuare Operazioni usando questa carta.

GE: 1

2/2 ¹⁹ GUERRA LIMITATA



LANCIAFIAMME * CC

Un attacco GE aggiunge drm +1.

GE: 1

2/2 ¹⁸ GUERRA LIMITATA



MITRAGLIATRICI FORTIFICATE CC

Un difensore GE trincerato aggiunge drm +1.

GE: 1

3/4 ²⁰ GUERRA LIMITATA



RINFORZI AUSTROUNGARICI *

10° Armata

AH: 1 GE: 2 TU: 1

21
3/4 GUERRA LIMITATA



RINFORZI TEDESCHI *

11° Armata, 1 corpo

AH: 1 GE: 2 TU: 1

23
3/4 GUERRA LIMITATA



**RINFORZI
AUSTROUNGARICI ***

11° Armata

AH: 1 GE: 2 TU: 1

24
3/4 GUERRA LIMITATA



RIVOLTA LIBICA *
(RINFORZI TU)

**Può essere giocata solo se non vi sono
unità Alleate nello spazio della Libia.**

Porre l'unità SN in Libia. L'unità SN è
sempre in rifornimento. Gli spazi
convertiti dall'unità SN sono verificati
normalmente durante la fase di Attrito.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

25
4/4 GUERRA LIMITATA



FLOTTA D'ALTO MARE *

Sortita della Flotta d'Alto Mare.
A meno che il giocatore Alleato non
giochi "Grande Flotta" come sua
successiva azione, aggiungere 1 VP.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

26
4/4 GUERRA LIMITATA



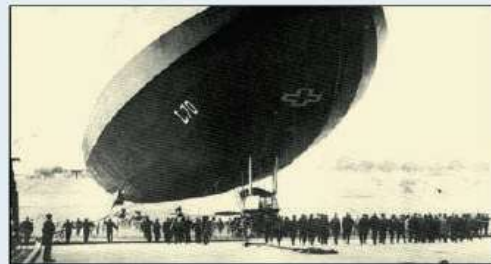
**PIAZZA DELLE
 ESECUZIONI * CC (1)**

*Può essere giocata solo dopo
 "Falkenhayn" e prima di "H-L
 Prendono il Comando".*

Un attacco GE contro uno spazio di forte FR non distrutto aggiunge drm +2. Può essere giocata da sola come evento (per lo Stato di Guerra) se tutti i forti FR sono già distrutti.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

27
4/4 GUERRA LIMITATA



RAID DEGLI ZEPPELIN * (1)

Sottrarre 4 RP BR dal totale RP BR durante la Fase dei Rimpiazzi di questo turno.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

28
4/4 GUERRA LIMITATA



**LO ZAR PRENDE IL
 COMANDO * (1)**

*Può essere giocata se il segnalino di
 Capitolazione Russa si trova nella
 casella "Consentito Lo Zar Prende il
 Comando"*

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

29
2/2 GUERRA LIMITATA



11° ARMATA *

La 11° Armata GE (solamente) e qualsiasi corpo(i) delle CP possono raggrupparsi assieme ed essere Attivati al costo di 1 punto OPS.

Se è presente una seconda armata delle CP, allora il costo di attivazione dello spazio è 2 punti OPS. L'evento può essere giocato prima che la 11° armata GE entri in gioco o se è stata eliminata permanentemente. Questo evento non supera la regola 12.1.11.

GE: 1

30
2/2 GUERRA LIMITATA



ALPENKORPS CC

Un attacco GE a o da uno spazio di montagna aggiunge un drm +1.

GE: 1

31
3/4 GUERRA LIMITATA



KEMAL CC

Un'unità TU difendente (l'unità SN non conta) con fattore di combattimento di 1 o più può sparare sulla Tabella delle Armate. Può essere usata in un solo Combattimento per turno.

Se dopo un attacco di fianco l'unità TU richiesta con fattore di combattimento 1 o più non è più presente, convertite i rimanenti fattori dalla Tabella di Fuoco dei Corpi alla Tabella di Fuoco delle Armate (arrotondate la colonna "0" sulla Tabella di Fuoco dei Corpi ad "1" sulla Tabella di Fuoco delle Armate)

AH: 1 GE: 2 TU: 1

32
3/4 GUERRA LIMITATA



GUERRA IN AFRICA * (1)

Rimuovete permanentemente dal gioco 1 corpo BR a piena forza sulla mappa o nella Casella della Riserva oppure aggiungete 1 VP (a scelta dell'Alleato), Se non è disponibile un corpo BR a piena forza, allora si può usare un corpo BR ridotto. Le unità ANA, AUS, CND, BEF o PT non si qualificano come BR per questo fine.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

33
5/5 GUERRA LIMITATA



WALTER RATHENAU * (2)

Aggiungere 1 RP GE extra durante la Fase dei Rimpiazzi di ogni turno anche se le CP non hanno giocato Rimpiazzi questo turno. Può essere giocata per lo Stato di Guerra dopo "Aviazione Indipendente".

AH: 3 BU: 1 GE: 4 TU: 2

34
5/5 GUERRA LIMITATA



ENTRATA DI NEUTRALE

BULGARIA * (2)

La Bulgaria si unisce alle CP.

AH: 3 GE: 4 TU: 2

35
2/2 GUERRA TOTALE



GAS MOSTARDA * CC

Un attacco GE aggiunge drm +1.

GE: 1

36
2/2 GUERRA TOTALE



**U-BOAT SENZA
RESTRIZIONI * (2)**

Può essere giocata solo dopo di "H-L
Prendono il Comando".

Sottrarre 1 RP BR durante la Fase dei
Rimpiazzi di ogni turno ed impedisce il
gioco di "Rinforzi US" fino a quando non
viene giocata "Convogli".

GE: 1

37
2/2 GUERRA TOTALE



HOFFMANN * (1)

Può essere giocata solo dopo di "H-L
Prendono il Comando".

Aggiunge +1 a tutti i futuri tiri di dado
per le Offensive Obbligatorie.

GE: 1

2/2

38

GUERRA TOTALE



RINFORZI TEDESCHI *

2 corpi

GE: 1

2/2

39

GUERRA TOTALE



RINFORZI TEDESCHI *

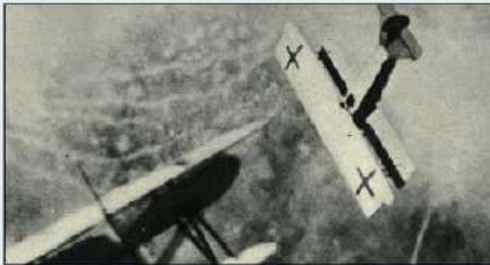
2 corpi

GE: 1

3/4

40

GUERRA TOTALE



SUPERIORITA' AEREA CC

Un attacco GE aggiunge drm +1.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

3/4

41

GUERRA TOTALE



RINFORZI TEDESCHI *

14° Armata

AH: 1 GE: 2 TU: 1

3/4

42

GUERRA TOTALE**RINFORZI TURCHI ***

Armata YLD

AH: 1 GE: 2 TU: 1

3/4

43

GUERRA TOTALE**VON BELOW * CC**

Annulla tutti gli effetti della trincea per un attacco GE contro sole unità IT.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

3/4

44

GUERRA TOTALE**VON HUTIER * CC**

L'attaccante spara per primo ed annulla tutti gli effetti della trincea per un attacco GE contro uno spazio che contiene unità RU. Una trincea può non essere presente. Giocatela prima della Fase del Tentativo di Attacco di Fianco (lo spazio difendente può contenere anche altre nazionalità AP).

AH: 1 GE: 2 TU: 1

4/4

45

GUERRA TOTALE**TRATTATO DI BREST LITOVSK * (1)**

Può essere giocata solo dopo "Rivoluzione Bolscevica".

Le unità RU non possono più attaccare. Le unità delle CP non possono attaccare le unità RU, eccetto le unità TU che possono attaccare sulla mappa del Vicino Oriente. Entrambe le parti possono ancora muovere in spazi non occupati e possono subire l'attrito, assediare forti, e risolvere assedi. Vedere anche 5.5.2.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

4/4

46

GUERRA TOTALE

**RINFORZI TEDESCHI ***

17° Armata, 18° Armata

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

4/4

48

GUERRA TOTALE

**RINFORZI TURCHI ***

Armata AoI

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

4/4

47

GUERRA TOTALE

**AMMUTINAMENTO FRANCESE * (1)**

Girate il segnalino MO Alleato sul lato "Ammutinamento FR". La MO corrente e le future sono considerate Ammutinamento FR mentre il segnalino MO si trova nella casella FR. Se qualsiasi unità FR non raggruppata con unità US attacca in un turno di Ammutinamento FR, aggiungete 1 VP per turno (non per ogni attacco). L'Ammutinamento FR non si applica agli attacchi fuori dalla FR, BE, GE.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

4/4

49

GUERRA TOTALE

**MICHAEL * CC (1)**

Può essere giocata solo dopo "H-L Prendono il Comando".

Annula tutti gli effetti della trincea per 1 attacco GE ed aggiunge drm +1 per quell'attacco. Giocarla prima della Fase del Tentativo di Attacco di Fianco. Una trincea può non essere presente.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

4/4

50

GUERRA TOTALE

**BLUCHER * CC**

Può essere giocata solo dopo "H-L
Prendono il Comando".

Annula tutti gli effetti della trincea per 1
attacco GE. Giocarla prima della Fase del
Tentativo di Attacco di Fianco. Una trincea
può non essere presente.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

4/4

51

GUERRA TOTALE

**OFFENSIVA PER LA
PACE * CC**

Può essere giocata solo dopo "H-L
Prendono il Comando".

Annula tutti gli effetti della trincea per 1
attacco GE. Se l'attaccante non avanza
nello spazio, sottrarre 1 VP. Giocarla prima
della Fase del Tentativo di Attacco di
Fianco. Una trincea può non essere
presente.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

5/5

52

GUERRA TOTALE

**CADUTA DELLO ZAR ***

Può essere giocata solo se il segnalino
di Capitolazione Russa è nella casella
"Consentita Caduta dello Zar"

Aggiungere 1 VP più 2 VP aggiuntivi se la RO è
ancora neutrale. L'attivazione per il
combattimento degli spazi contenenti unità RU
costano una OPS in più per unità RU oltre la
prima, indipendentemente se queste unità
partecipino al combattimento. I corpi RU non
possono più muovere (possono fare ancora SR)
tra la casella Al Caucaso ed il Vicino Oriente.

AH: 3 BU: 1 GE: 4 TU: 2

5/5

53

GUERRA TOTALE

**RIVOLUZIONE
BOLSCEVICA ***

Può essere giocata solo se il segnalino
di Capitolazione Russa è nella casella
"Consentita Rivoluzione Bolscevica"

Non più di 1 RP RU può essere speso ogni
turno. Le Offensive Obbligatorie RU
correnti e future divengono "Nessuna".

AH: 3 BU: 1 GE: 4 TU: 2

5/5

54

GUERRA TOTALE

**H-L PRENDONO IL
COMANDO * (2)**

Consente il gioco di "Michael", "Offensiva per la Pace", "Hoffmann", "U-Boat Senza Restrizioni".

Impedisce il gioco di "Piazza delle Esecuzioni". Le Offensive Obbligatorie tedesche correnti e future divengono "Nessuna".

AH: 3 BU: 1 GE: 4 TU: 2

4/4

55

GUERRA TOTALE

**LLOYD GEORGE ***

Non può essere giocata dopo MICHAEL, BLUCHER o OFFENSIVA PER LA PACE.

Non si possono effettuare attacchi BR contro GE trincerati a Livello 2 questo turno. L'effetto di questa carta viene annullata dal gioco di MICHAEL, BLUCHER o OFFENSIVA PER LA PACE. Questo evento può anche significare che una Offensiva Obbligatoria BR non possa essere completata in un dato turno.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

2/2

56

Opzionale

MOBILITAZIONE

**RITIRATA GENERALE CC ***

Le unità difendenti annullano una perdita di forza ad un Corpo ed invece devono ritirarsi di 1 spazio. Le unità Attaccanti a piena forza possono avanzare. Se non vi sono perdite di forza di Corpo, può essere annullata una perdita di forza di un' Armata. Vedere la regola 12.6 per i dettagli.

GE: 1

3/4

57

Opzionale

MOBILITAZIONE

**KAISERTREU *CC**

Un attacco o difesa AH aggiunge un drm +1.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

2/2

58

Opzionale

GUERRA LIMITATA**TIMIDEZZA DELLA STAVKA**

Può essere giocata dopo *Lo Zar Prende il Comando*.

Non si possono effettuare attacchi RU contro GE (solamente) trincerati per questo turno. Gruppi misti possono essere attaccati. Questo è un evento riutilizzabile, porlo nel mazzo degli scarti dopo l'uso.

GE: 1

3/4

59

Opzionale

GUERRA LIMITATA**RESTAURAZIONE POLACCA***

Può essere giocata se le CP controllano correntemente Varsavia.

Sottrarre 1 VP. Aggiungere i tre corpi polacchi alla Casella della Riserva CP. Questi corpi sono trattati come tedeschi per tutti i fini ma non possono essere rimpiazzati se Varsavia è Alleata.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

3/4

60

Opzionale

GUERRA LIMITATA**DETERMINAZIONE TURCA CC***

Un TU difensore in qualsiasi spazio non di trincea è considerato a Trincea di Livello 1 per tutti i fini in quel combattimento solamente. L'Offensiva di Brusilov può annullare gli effetti della trincea per questa carta. L'unità SN non è considerata turca per questa carta combattimento.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

4/4

61

Opzionale

GUERRA LIMITATA**HAIG***

Le unità GE trincerate in Francia/Belgio/ Germania possono ignorare tutti i risultati di ritirata contro attacchi con unità BR questo turno.

Nessun effetto dopo il gioco di Michael, Blucher, Offensiva per la Pace.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

2/2

62

Opzionale

GUERRA TOTALE



ACHTUNG: PANZER *CC

Un attacco GE contro spazio aperto aggiunge un drm +1.

GE: 1

3/4

63

Opzionale

GUERRA TOTALE



DISERZIONI RUSSE *

Non può essere giocata dopo La Caduta dello Zar

Le CP possono ridurre quattro unità RU aventi due livelli di forza

AH: 1 GE: 2 TU: 1

3/4

64

Opzionale

GUERRA TOTALE



ALBREICH * CC

Non può essere giocata se l'Alleato gioca Reale Corpo dei Carristi o Yanks e Carri.

Annulla un qualsiasi attacco Alleato in Francia/Belgio. Qualsiasi carta CC Alleata è considerata non giocata. L'Attacco AP annullato conta ancora per le Offensive Obbligatorie.

AH: 1 GE: 2 TU: 1

4/4

65

Opzionale

GUERRA TOTALE




PRINCIPE MAX (3) *

Non può essere giocata dopo il turno 16

Incrementare lo Stato di Guerra di 3.

AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1

<p>4/4 65 <i>Opzionale</i></p> <p>GUERRA TOTALE</p>  <p>PRINCIPE MAX (3) * <i>Non può essere giocata dopo il turno 16</i></p> <p>Incrementare lo Stato di Guerra di 3.</p> <p>AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1</p>	<p>4/4 61 <i>Opzionale</i></p> <p>GUERRA LIMITATA</p>  <p>HAIG *</p> <p>Le unità GE trincerate in Francia/Belgio/ Germania possono ignorare tutti i risultati di ritirata contro attacchi con unità BR questo turno. Nessun effetto dopo il gioco di Michael, Blucher, Offensiva per la Pace.</p> <p>AH: 2 BU: 1 GE: 3 TU: 1</p>
<p><i>Queste due carte sono opzionali e con immagini alternative rispetto a quelle "standard"</i></p>	