

# STRUGGLE OF EMPIRE - FAQ

## Offerte

**Q:** nelle partite con un numero di giocatori dispari, per esempio 5 giocatori, si offre per sapere l'ultimo giocatore che sarà in quale campo alleanza, o è automaticamente nel primo campo alleanza?

**R:** si offre per sapere in che campo sarà il 5° giocatore.  
(sorgente: Martin Wallace)

## Unità

**Q:** posso costruire due miei forti nello stesso paese?

**R:** sì. La tua difesa sarà di 4.

## Spostamenti

**Q:** Le nazioni dei giocatori non sembrano tutte adiacenti allo stesso numero del paese.  
Chi è adiacente a che cosa?

**R:**

**Spain** è adiacente a Mediterranean (1)

**France** è adiacente a Mediterranean e German States (2)

**Britain** è adiacente a German States (1)

**United provinces** sono adiacenti a German States (1)

**Prussia** è adiacente a Baltic, German States e Central Europe (3)

**Russia** è adiacente a Baltic, Central Europe e Ottoman Empire (3)

**Austria** è adiacente a German States, Central Europe, Ottoman Empire e Mediterranean (4)

Notate che **quelli** che sono adiacenti a Mediterranean, Spain e France, possono sempre andare nell'Ottoman Empire piazzando semplicemente una flotta nel Mediterranean.

(sorgente: le regole)

**Attenzione:** *Britain e United Provinces non sono adiacenti a Baltic.*

**Q:** Voglio spostare un pedina dal Nord America in America Centrale. Devo avere una nave in America centrale per effettuare questo spostamento?

**R:** sì

(sorgente: le regole)

**Q:** Voglio spostare un pedina dal Nord America in America Centrale. Devo tirare il dado per sapere se lo spostamento si effettua correttamente?

**R:** no. Il dado è lanciato solamente quando il vostro spostamento vi fa' superare una delle "corde" disegnate sulla mappa.

Nessun dado è lanciato per uno spostamento:

- Da un paese europeo verso un altro paese europeo;
- Da una colonia americana verso un'altra colonia americana. In tutti gli altri casi, bisogna lanciare il dado per verificare che lo spostamento si effettui correttamente.

(sorgente: le regole)

## Combattimenti

### Navale

**Q:** Al momento di un attacco navale, posso utilizzare il mio forte per difendermi?

**R:** No.

**Q:** Se perdo il combattimento navale (o se faccio 7 durante il combattimento navale), posso decidere di perdere un'unità terrestre al posto di un'unità navale?

**R:** No.

**Q:** Se vinco il combattimento navale ma perdo la mia unica flotta (ho fatto 7), ho diritto al bonus di +1 sul combattimento terrestre?

**R:** sì

**Q:** Se il difensore non ha nessuna flotta e nessuna flotta alleata, può difendersi in un combattimento navale con forza zero?

**R:** no, contrariamente al combattimento su terra.

### Terrestre

**Q:** Lancio un attacco ma purtroppo perdo il combattimento navale. Posso finalmente decidere di rinunciare al mio attacco terrestre per evitare di perdere altre unità?

**R:** No! Bisogna andare in fondo. Nello stesso ordine di idee, l'attaccante ed il difensore sono obbligati sempre ad impegnare tutte le loro unità, gli alleati eventualmente, decidono le unità che o se impegneranno.

(sorgente: Martin Wallace)

**Q:** Sono attaccato in una regione oppure non ho unità, ed un alleato decide di aiutarmi a difendermi. Se perdo il combattimento (senza fare 7 normalmente), il mio alleato perde un'unità?

**R:** sì! Dovrebbe riflettere prima di aiutarvi.

(sorgente: Martin Wallace)

**Q:** Se un giocatore perde un'unità in un combattimento terrestre, può decidere di perdere una flotta al posto di un esercito?

**R:** No. Perde un esercito se possibile, e se no un forte se possibile, se no niente, notate che non è possibile perdere un forte in caso di pareggio (solamente perdendo il combattimento o su un 7 normale)

(sorgente: Martin Wallace)

### Punteggi

**Q:** Che cosa accade in caso di pareggio finale nel punteggio?

**R:** Non amo far cessare lo stato di parità tra i giocatori con uno spareggio. Se i giocatori ne vogliono utilizzare uno, devono mettersi d'accordo prima dell'inizio della partita. Le regole che suggerisco per spezzare i pareggi, sono nell'ordine: 1) la maggioranza di pedine controllo, 2) la minoranza di punti insoddisfazione, 3) chi ha più denaro. Questa non è un errata corrige ufficiale, è un suggerimento per una variante. Io continuerò a giocare senza spezzare i pareggi. (M.W.)