

# THE BATTLE FOR HILL 218

## Descrizione Generale

- Contenuto del Gioco
- Set Up
- Obiettivo del Gioco
- Diagramma Carte Unità
- Sequenza del Turno
  - . Dispiegamento e Rifornimento
  - . Attacco
  - . Supporto
  - . Attacchi aerei

## Descrizione generale

*The Battle for Hill 218* è un gioco di strategia in cui 2 giocatori rappresentano i comandanti che combattono per il controllo della collina 218. "Collina 218" è giocato su una griglia immaginaria e ogni carta giocata occupa uno spazio di quella griglia. Non preoccuparti di disegnare la griglia; si svilupperà naturalmente mentre giochi. Ogni giocatore ha un mazzo delle sue unità, fanteria, corazzati e forze speciali con cui difenderà la propria base su un lato della collina e cercherà di conquistare la base del nemico. Ogni giocatore ha anche diritto a 2 attacchi aerei contro le forze nemiche.

Devi gestire le linee di rifornimento in modo da avanzare verso la base del nemico e devi saper posizionare le tue unità in modo che esse possano aiutarsi a vicenda durante i loro attacchi. Pianifica e sconfiggi il tuo sfidante per vincere la battaglia!

## Contenuto del gioco

Tutto quello di cui hai bisogno per giocare a Battle for Hill 218 è contenuto nel mazzo di carte da gioco. Oltre a queste istruzioni, trovi una carta Hill 218 più 2 mazzi esercito, ciascuno con le seguenti carte:

- 7 fanterie
- 5 armi pesanti
- 3 Forze speciali
- 3 Carri armati
- 3 Artiglieria
- 3 Paracadutisti
- 2 Attacchi aerei

## Setup

Piazzare la carta Hill 218 al centro dell'area di gioco. Gli spazi adiacenti ai lati più corti sono le rispettive basi dei 2 giocatori. Piazza le carte attacco aereo di ogni giocatore a faccia in su di fianco all'area di gioco (cfr. figura 1).

Decidete a caso quale giocatore inizia la partita. Ogni giocatore quindi pesca 5 carte dal suo mazzo, le guarda e ne sceglie 2 che ripone sotto il suo mazzo, le altre 3 le tiene in mano.

*Se è la prima partita puoi pescarne anche solo 3 senza preoccuparti di porne sotto al mazzo 2.*

## Scopo del gioco

Per vincere *The Battle for Hill 218* ci sono 2 modi:

- Se occupi la base del tuo avversario, vinci immediatamente
- Se entrambi i giocatori non hanno più carte nel loro mazzo e in mano e hanno utilizzato entrambi gli attacchi aerei, vince il giocatore con più unità ancora in gioco.

### **Diagrammi delle carte unità**

Ogni carta unità contiene i seguenti 3 diagrammi che descrivono il modo in cui essa deve essere giocata:

La maggior parte delle tue unità può essere dispiegata solo in uno spazio da cui è possibile tracciare una linea di rifornimento verso la tua base.

Il diagramma rifornimento mostra gli spazi da cui un'unità può tracciare rifornimenti da altre unità rifornite. Lo spazio centrale rappresenta l'unità. E gli spazi con le frecce rappresentano gli spazi da cui si possono tracciare le linee di rifornimento. Un'unità con il diagramma rifornimento mostrato può tracciare una linea di rifornimento da una qualsiasi unità orizzontalmente o verticalmente adiacente. Quando dispieghi un'unità, questa attaccherà un'unità nemica (se in grado).

Il diagramma attacco mostra gli spazi che un'unità può attaccare e se essa è in grado di distruggere un nemico da sola o se ha bisogno di appoggio. Lo spazio centrale rappresenta l'unità e i simboli rappresentano gli spazi che può attaccare.

Un attacco [...] ha bisogno di supporto per distruggere il proprio obiettivo; un attacco [...] può distruggere il proprio obiettivo senza supporto. Un'unità con il diagramma di attacco mostrato può attaccare una qualsiasi unità diagonalmente adiacente, ma ha bisogno di supporto se intende distruggerla.

Unità già in gioco possono supportare gli attacchi fatti da unità amiche. Ogni attacco supportato distruggerà il proprio obiettivo. Il diagramma Supporto mostra gli spazi sui quali l'unità può supportare gli attacchi. Un'unità con il diagramma supporto mostrato può appoggiare gli attacchi fatti contro le unità nemiche che sono orizzontalmente o verticalmente adiacenti ad essa.

### **Sequenza del turno**

Il giocatore che va per primo pesca una carta dal suo mazzo e quindi ne gioca una; in tutti gli altri turni il giocatore attivo pesca e gioca 2 carte. Giocare una carta significa sia dispiegare un'unità della tua mano o utilizzare un attacco aereo.

Nota: Quando hai pescato tutte le tue unità, continua a giocare fino a che entrambi i giocatori non hanno più unità in mano e hanno usato tutti e due gli attacchi aerei.

Quando spieghiamo come le unità si dispiegano, attaccano e supportano, useremo una fanteria (unità base di Hill 218) come esempio e quindi spiegheremo quali altre unità si comportano in modo diverso dalla fanteria.

### **Schieramento e rifornimenti**

I giocatori dispiegano le unità giocandole dalla propria mano e ponendole in uno spazio libero della griglia. Ogni unità può essere giocata sulla sua base; per dispiegare le unità altrove devi essere in grado di tracciare una catena di unità rifornite (chiamata linea di rifornimento) che si estenda a partire dalla base. Per questa ragione, se la tua base è libera all'inizio del turno, le tue uniche mosse disponibili saranno quelle di dispiegare un'unità nella base, dispiegare un'unità di paracadutisti senza supporto o utilizzare un attacco aereo.

*Nota: Le unità non si dispiegano sulla carta Hill 218. Le unità si dispiegano con il loro nome il più vicino possibile all'avversario.*

Una fanteria può essere rifornita da un'unità adiacente orizzontalmente o verticalmente (cfr. figura 2).

Due unità di dispiegano in modo differente dalla fanteria:

- **Le Forze Speciali** ottengono rifornimento da una qualsiasi unità adiacente diagonalmente (piuttosto che orizzontalmente o verticalmente).

- **I paracadutisti** ottengono supporto come la fanteria ma possono essere dispiegati senza rifornimento in qualsiasi spazio della griglia, purché non sia la base del nemico. Una volta che l'unità è stata dispiegata, essa rimane in gioco fino a che è distrutta. Non è influenzata dal fatto di avere la propria linea di rifornimento interrotta dalla distruzione delle unità della linea di rifornimento. Tuttavia, fino a che la linea di rifornimento non è ristabilita, quell'unità è considerata come non rifornita e nuove unità non possono essere dispiegate utilizzandola come parte della linea di rifornimento.

### **Attacco**

Quando un'unità viene dispiegata, se è in grado, attaccherà il nemico. Se l'unità dispiegata può attaccare più di un'unità nemica, il giocatore deve scegliere solo 1 unità. Un'unità attacca solo quando viene dispiegata; dopo di che, agirà solo da supporto agli attacchi fatti da altre unità. Un'unità di fanteria può attaccare una qualsiasi unità nemica che sia orizzontalmente o verticalmente adiacente ad essa. Se il suo attacco è appoggiato da almeno una unità amica, l'obiettivo è distrutto. Il supporto è spiegato approfonditamente nella prossima sezione (cfr. figura 3).

Tre unità attaccano in modo differente dalla fanteria:

- I carri armati attaccano orizzontalmente o verticalmente come la fanteria ma non hanno bisogno di supporto per distruggere i loro obiettivi.
- Le Armi pesanti attaccano unità che sono adiacenti diagonalmente (piuttosto che orizzontalmente o verticalmente).
- L'Artiglieria attacca un'unità in uno dei 4 spazi: lo spazio 2 di fronte ad essa, gli spazi su entrambi i lati di quello spazio o lo spazio 3 di fronte ad essa. Un attacco con l'artiglieria non ha bisogno di supporto per distruggere il proprio obiettivo (cfr. figura 4).

*Nota: non importa quale unità è attaccata. Se l'unità d'attacco ha il supporto o è un carro armato/artiglieria, l'obiettivo è distrutto.*

### **Supporto**

Come è stato rilevato, la maggior parte delle unità non può distruggere un nemico senza il supporto fornito da unità amiche già in gioco. Un'unità di fanteria può supportare un attacco contro uno spazio adiacente orizzontalmente o verticalmente (cfr. figura 3).

Solo un'unità supporta in modo differente dalla fanteria:

- Le armi pesanti possono fornire supporto ad un qualsiasi spazio adiacente (orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente).

*Nota: Un'unità supporta un attacco, non l'unità che sta attaccando (i.e. l'unità che offer supporto deve essere adiacente all'obiettivo).*

### **Attacchi aerei**

Invece di giocare un'unità dalla propria mano puoi utilizzare uno dei tuoi attacchi aerei. Semplicemente, gira Attacco aereo a faccia in giù per mostrare che è stato usato e distruggi una unità nemica in gioco. Una volta che l'attacco aereo è stato girato, non può più essere usato.

*Nota: i giocatori possono controllare in ogni momento quali unità sono state distrutte.*