



Warhammer

IL GIOCO DI STRATEGIA



REGOLAMENTO

INDICE

L'antefatto.....	3
Come si gioca	4
Il gioco in breve	5
Preparazione del gioco	6
Pezzi di gioco	10
Le carte	11
I round di gioco.....	12
Sequenza di gioco.....	12
Il turno di gioco.....	12
Fase di produzione.....	12
Fase di movimenti	14
Movimento aereo/terrestre	14
Movimento marino.....	14
Movimento anfibio	15
Movimento strategico	15
Nota ai movimenti	15
Fase di combattimento.....	15
Regole di base	15
Attacchi aereo/terrestri	15
Attacchi anfibi	16
Attacchi navali	16
Restrizioni e regole speciali	17
Primo turno.....	17
Centri di Produzione.....	17
Capitali	18
Aree di terra libere.....	18
Guarnigioni.....	18
Ripetizione degli attacchi	18
Attacchi combinati	18
Aree neutrali	18
Cessate il fuoco.....	18
Ritirata.....	18
Attacchi via mare.....	19
Lotta ai Sottomarini	19
Fase di calcolo dei Punti Vittoria ..	19
La Supremazia	19
Conclusione del gioco	20
Suggerimenti strategici e varianti di gioco	21
Poteri Speciali	22
Credits.....	24



L'ANTEFATTO

La spedizione Schwabenland

- Nel 1938 la nave scientifica Schwabenland, battente bandiera tedesca, arrivò sulle coste più remote dell'Antartico per una missione segreta. Ancora oggi, nessuno sa quale fosse la natura originale di quella missione, ma di certo ciò che venne scoperto modificò la storia dell'intera umanità.

Il mondo non fu più lo stesso

- Al suo ritorno in patria, la Schwabenland riportò il relitto di una navicella spaziale aliena e il corpo ancora in vita di un membro dell'equipaggio! Mentre il mondo stava precipitando verso il baratro del conflitto globale, un selezionato team di scienziati iniziò a studiare in gran segreto il possibile utilizzo militare di quella fantastica scoperta. Ma quel segreto era destinato a non durare a lungo.

La tecnologia aliena

- Parallela alla guerra che stava imperversando in tutto il mondo, se ne combatté un'altra, sotterranea e segretissima. Ogni nazione mise in campo le proprie spie migliori per scoprire e trafugare piani e progetti riguardanti la tecnologia aliena. Presto, le menti più brillanti del mondo dedicarono ogni loro energia allo studio di queste nuove tecnologie, abbandonando tutto ciò che fino ad allora era considerato all'avanguardia, come gli esperimenti nucleari. Ad esse, però, si unirono presto anche personaggi misteriosi, esperti di occultismo e di antiche religioni. Secondo alcuni, infatti, la scoperta della navicella aliena non era altro che la dimostrazione di certe leggende che parlavano di antiche civiltà, che avrebbero un tempo dominato il mondo, prima di scomparire tanto improvvisamente quanto misteriosamente, come quella denominata «Vrill Kultur».

I giacimenti VK

- Grazie alle informazioni ottenute dall'alieno, venne presto fatta luce su queste antiche credenze. Vrill non era affatto il nome di una misteriosa civiltà, ma quello di una fonte di energia preziosamente custodita nelle profondità della Terra e fino a quel giorno sconosciuta al genere umano. Il compito della navicella aliena, così come di quelle che nell'antichità avevano solcato i nostri cieli, generando miti e leggende, altro non era che l'estrazione di questa preziosa fonte di energia che venne denominata «VK».

Nuove armi e nuove coalizioni

- Naturalmente, una volta identificati questi giacimenti e scoperta la potenza del VK, gli scienziati iniziarono subito a trovare il modo per sviluppare nuove potenti armi e, ben presto, la corsa agli armamenti assunse una tale portata da stravolgere completamente l'assetto geopolitico del pianeta.

Radicata ideologie e storiche alleanze vennero presto sostituite da nuovi poteri politici e nuove ambizioni personali, conducendo il mondo a un conflitto ancora più devastante di quello che si era scatenato negli anni precedenti.

L'alba di una nuova era

- Da quel momento tutto cambiò. Una nuova era stava per cominciare. L'era di DUST!



COME SI GIOCA

Componenti

- La confezione contiene i seguenti componenti:

Piano di gioco

Costituito da 6 pezzi a incastro, il piano di gioco rappresenta un planisfero sul quale sono presenti aree di terra e di mare, collegate fra di loro da linee.

- Le aree sono identificate con cerchi di varie dimensioni e colori e anche le linee di collegamento sono differenziate sia nel colore che nella forma.
- Le linee che collegano aree di mare con aree di terra, sono tratteggiate.
- Le linee di collegamento lungo i bordi orientali e occidentali del planisfero proseguono dalla parte opposta, per simulare la sfericità del pianeta (ovviamente non esiste un analogo collegamento tra nord e sud).
- Sei aree di terra, contraddistinte da un colore più scuro, sono le Capitali delle nazioni che all'epoca di DUST si contendono il dominio sul mondo.
- Sedici aree, delle quali dodici di terra e 4 di mare, sono contraddistinte da cerchi concentrici. Queste sono le aree dove si trovano i giacimenti VK, che costituiscono uno degli obiettivi principali del gioco.
- Nella parte inferiore del piano di gioco, in corrispondenza dell'Antartide, è presente una griglia segnapunti, suddivisa in 40 caselle numerate. Qui verranno segnati i Punti Vittoria ottenuti da ciascuno.

Eserciti

- Il gioco prevede 6 eserciti, ciascuno contraddistinto da un diverso colore.
- Ogni esercito dispone delle seguenti unità:
60 Carri
20 Robot
20 Caccia
15 Bombardieri
15 Sottomarini
- La dotazione a disposizione costituisce un limite invalicabile nel corso del gioco.

Centri di Produzione

- Oltre alle unità militari, nel gioco sono presenti anche 24 Centri di Produzione a forma di fabbrica. Questi pezzi hanno tutti lo stesso colore e non appartengono ad alcun esercito in modo specifico. Non si possono avere più di 24 Centri di Produzione in gioco.

Carte

• Il gioco prevede uno speciale mazzo composto da 45 carte che servono a determinare numerose azioni, come l'ordine di gioco, il numero di attacchi a disposizione, i movimenti e così via.

Dadi

• Per giocare a DUST si utilizzano 10 dadi speciali, con due facce sulle quali è presente il simbolo del "mirino" e 4 facce neutre. Il numero dei dadi non costituisce un limite e nel corso del gioco è possibile che si debba lanciarne più di dieci. In questo caso si effettueranno diversi lanci, sommando i totali. Nel regolamento si utilizza spesso il termine "colpo a segno" per indicare la faccia del dado con il simbolo del "mirino" oppure "vuoto" per indicare le facce senza il simbolo.

Gettoni

• Ci sono 3 diversi tipi di gettoni in cartone fustellato che serviranno ad aiutare i giocatori a tenere nota dei Punti Vittoria. In aggiunta, vi sono anche tre gettoni bianchi da utilizzare come pezzi di ricambio per sostituire eventuali gettoni persi.

Gettoni VK (16): Uno per ogni giacimento VK presente sul piano di gioco.



Gettoni Capitale (6): Uno per ogni colore degli eserciti.



Gettoni Supremazia (3): Ciascuno di questi gettoni indica un diverso tipo di "supremazia": produzione, mare, e terra. Nel corso del gioco chi detiene la supremazia in una di questi settori riceve il gettone corrispondente, che ha un preciso valore in Punti Vittoria.



Scheda riassuntiva

• Nel foglio di cartone fustellato sono presenti anche 3 schede che riassumono i principali valori numerici del gioco, dai costi di produzione ai valori di combattimento.

Regolamento

• Sul quale sono contenute le regole del gioco e tutte le informazioni e gli esempi necessari a giocare.

Il gioco in breve

• Dopo la preparazione iniziale, il gioco si svolge in una serie di "round". Ogni round inizia con i giocatori che scelgono segretamente una delle loro carte e poi le rivelano contemporaneamente. Le carte determinano la sequenza di gioco (che può essere diversa ad ogni round), quanti attacchi e quanti movimenti ogni giocatore potrà fare nel suo turno, di quanti punti potrà aumentare la sua produzione in quel turno, e di quale potere speciale potrà avvalersi.

• Dopo aver rivelato le carte, ogni giocatore, a turno, produrrà nuove unità, le collocherà in campo secondo le regole, muoverà le sue unità da un'area all'altra in base alle sue scelte strategiche e attaccherà aree nemiche con l'obiettivo di aggiungere Punti Vittoria al suo totale. Ogni turno è quindi suddiviso in tre fasi: di produzione, di movimento e di combattimento.

• Al termine del turno dell'ultimo giocatore, si svolge la fase di attribuzione dei Punti Vittoria che vengono dati in base a ciò che ogni giocatore controlla, dalle Capitali ai Giacimenti VK e in funzione delle eventuali supremazie sulla terra, sul mare e sulla produzione.

• I Punti Vittoria vengono aggiornati sull'apposito segnapunti.

• Il gioco prosegue in questo modo fino a che qualcuno non raggiunge o supera i 40 Punti Vittoria, vincendo la partita.

Preparazione del gioco

1. Il piano di gioco

- È suddiviso in 6 pezzi, da montare come un puzzle.

2. Le Carte

- Mischiate accuratamente le carte e distribuitene 6 a ogni giocatore.
- Ciascuno sceglie una delle carte in proprio possesso e la pone coperta di fronte a sé, quindi tutte le carte scelte vengono rivelate contemporaneamente.
- Queste carte determinano in quale ordine di gioco si svolgerà la fase di preparazione. L'ordine di gioco è determinato dai valori indicati sulle carte. Chi ha giocato la carta con il Valore di Combattimento più alto gioca per primo, seguito dagli altri in ordine decrescente (quindi non si segue il senso orario o antiorario). In caso di parità, conta il Valore di Movimento e in caso di ulteriore parità il numero di stelle (a pag. 11 trovate una spiegazione più dettagliata).
- Le 5 carte rimanenti, costituiscono la mano con la quale ogni giocatore inizierà la partita.

3. Capitali

- Come prima cosa, i giocatori devono occupare con uno dei propri Carri una Capitale.
 - In base all'ordine di gioco, si sceglie il colore con il quale si vuole giocare e si colloca un Carro su una delle 6 Capitali, prendendo anche il gettone corrispondente al proprio colore.
 - Le Capitali sono 6 e si trovano vicine le une alle altre a "coppie".
 - I primi tre giocatori non possono occupare una Capitale che sia adiacente a una già occupata da un altro giocatore.
 - Se si gioca in meno di 6, le Capitali ancora libere devono essere occupate da forze neutrali. Prendete un Carro e un Robot di uno dei colori che non sono in gioco e collocateli sulla Capitale libera. Ripetete l'operazione fino a che tutte le Capitali risulteranno occupate dai giocatori o da forze neutrali.
- I gettoni Capitale in eccesso devono essere riposti nella scatola. Ai fini dei Punti Vittoria, le Capitali neutrali non verranno considerate.

4. Giacimenti VK

- Sempre seguendo l'ordine di gioco prestabilito all'inizio, ogni giocatore colloca un proprio Carro su uno dei Giacimenti VK di terra e prende un gettone VK.
- L'operazione viene ripetuta due volte e al termine, come già accaduto per le Capitali, tutti i giacimenti non occupati dai giocatori devono essere occupati da unità neutrali (un Carro e un Robot).

5. Aree di terra

- Sempre seguendo l'ordine di gioco prestabilito, i giocatori occupano un'area di terra a propria scelta ponendovi sopra un Carro del proprio colore. L'operazione viene ripetuta 5 volte e le eventuali aree che dovessero rimanere libere verranno occupate da forze neutrali (un Carro e un Robot)
- Nota: ogni area sul piano di gioco può contenere unità di un solo colore.
- Al termine di questa fase di occupazione iniziale, ogni giocatore si troverà ad avere una Capitale, due Giacimenti VK e 5 aree di terra, tutti occupati con un Carro.
- Giocando in meno di 6, tutte le altre aree saranno occupate da forze neutrali composte da un Carro e un Robot.

6. Centri di Produzione

- Terminata la fase iniziale di occupazione, i giocatori, a turno, dovranno piazzare un Centro di Produzione su un'area sotto il loro controllo o sulla Capitale (i Centri di Produzione non possono essere posti sui Giacimenti VK). L'operazione deve essere ripetuta tre volte in modo che ciascuno abbia 3 Centri di Produzione.
- Sulla stessa area o sulla Capitale non vi può mai essere più di un Centro di Produzione
- Nota: I Centri di Produzione appartengono a chi controlla l'area all'interno della quale si trovano. Nel corso del gioco i Centri di Produzione possono passare sotto il controllo di più giocatori, ma non possono mai essere eliminati.

7. Rinforzi iniziali

- Ogni giocatore, a turno, può ora collocare, nelle aree all'interno delle quali possiede un Centro di Produzione, nuove unità militari di rinforzo, seguendo le regole che riguardano la produzione, spiegate a pag. 12, con l'unica eccezione che **non si possono costruire Sottomarini**.
- Ogni giocatore, in questa fase speciale di rinforzo, dispone di 12 Punti Produzione più quelli indicati sulla carta giocata.
- Il giocatore di turno deve decidere quali e quante unità costruire e disporle in campo tutte prima di passare il turno al giocatore successivo.

8. Gettoni rimanenti

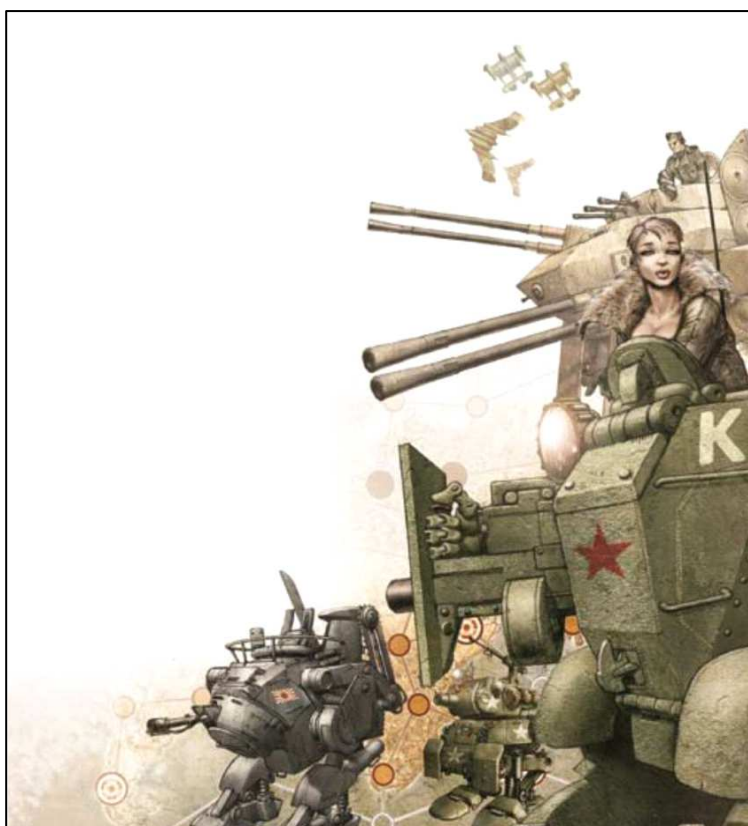
- Al termine della fase di preparazione, ogni giocatore avrà due gettoni VK e un gettone Capitale. I rimanenti gettoni VK e i tre gettoni Supremazia, devono essere posti vicino al piano di gioco, a portata di mano.

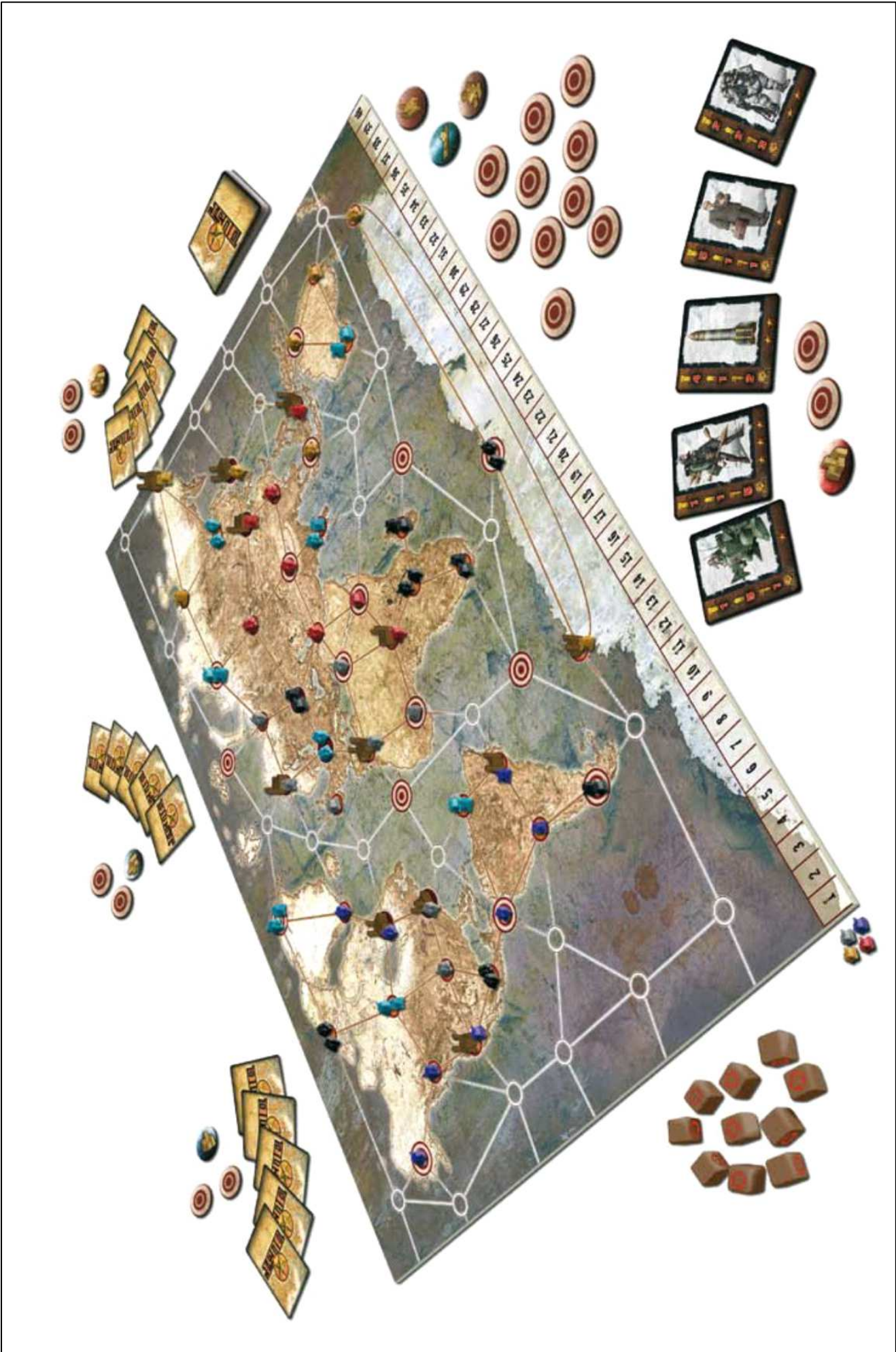
9. Il Carro Segnapunti

- Ogni giocatore deve collocare uno dei propri Carri vicino al segnapunti. Lo utilizzerà per aggiornare il suo punteggio nel corso della partita.

10. Unità neutrali

- Quando si gioca in meno di 6, alcuni territori sono occupati da unità neutrali il cui colore può essere scelto liberamente fra quelli rimasti (non è necessario che i colori delle unità neutrali siano diversi, potete decidere liberamente di utilizzare un colore solo).
- La funzione delle unità neutrali è quella di mantenere l'equilibrio iniziale, in modo che sia indipendente dal numero dei giocatori. Nel corso del gioco, le unità neutrali potranno difendere le aree da loro controllate (ricordate che le Capitali neutrali vengono considerate come aree di terra senza alcun valore aggiuntivo), ma non potranno mai aumentare di numero, ricevere rinforzi o essere utilizzate in attacco.
- Per quanto riguarda le regole di gioco relative a movimenti e combattimenti, le unità neutrali si considerano sempre come «nemiche».





Pezzi di gioco

In queste pagine vengono descritti, più in dettaglio, i pezzi di gioco. Per ciascuno sono indicate le caratteristiche principali:

Costo: il numero di Punti Produzione necessari alla loro costruzione.

Potenza di fuoco: il numero di dadi che quell'unità consente di lanciare in combattimento.

Iniziativa: i punti che quell'unità fornisce per determinare il valore di Iniziativa in combattimento.

Carri 	Costo: 2 • Potenza di fuoco: 1 Iniziativa: 0 • I Carri sono l'unità terrestre di base. Sono economici e forniscono una protezione essenziale ai Robot quando vengono impegnati insieme in combattimento. Sono però inutili per la determinazione dell'Iniziativa.
Robot 	Costo: 5 • Potenza di fuoco: 2 Iniziativa: 1 • I Robot costituiscono l'unità terrestre di elite. Sono costosi, ma dispongono di una potenza di fuoco doppia rispetto ai Carri e contribuiscono alla determinazione dell'Iniziativa. Possono usare i Carri come "scudo".
Caccia 	Costo: 3 • Potenza di fuoco: 1 Iniziativa: 1 • Sono l'unità aerea più economica e contribuiscono alla determinazione dell'iniziativa. Pur non avendo una grande potenza di fuoco possono proteggere i Bombardieri in combattimento.
Bombardieri 	Costo: 6 • Potenza di fuoco: 2 Iniziativa: 1 • Sono l'unità militare più costosa. Dotati di un'elevata potenza di fuoco, contribuiscono all'iniziativa, possono utilizzare i Caccia come "scudo" prima di essere colpiti, dispongono di una speciale capacità di spostamento e sono anche in grado di colpire i Sottomarini.
Sottomarini 	Costo: 4 • Potenza di fuoco: 1 Iniziativa: — • Più che semplici Sottomarini, questi pezzi rappresentano delle vere e proprie flotte, composte anche da unità di appoggio e di trasporto. I Sottomarini possono infatti trasportare qualsiasi unità terrestre o aerea anche a grandi distanze e sono essenziali per azioni di attacco a sorpresa. Possono emergere per bombardare le unità di terra e di aria senza subire contrattacchi. Non hanno un valore di iniziativa, perché i combattimenti marini seguono regole diverse da quelli aereo/terrestri.
Centri di produzione 	Costo: 6 • Potenza di fuoco: 3 Iniziativa: — • Un Centro di Produzione è un complesso di edifici che utilizza l'energia VK per la produzione di nuove unità. Ogni Centro di Produzione dispone di una serie di installazioni difensive molto potenti, che sono utilizzabili in caso di attacco nemico. • Nuovi Centri di Produzione possono essere costruiti nel corso del gioco, ma nessun Centro di Produzione può essere eliminato. • Un Centro di Produzione appartiene al giocatore le cui unità aereo/terrestri sono presenti nell'area in cui si trova. Un Centro di Produzione privo di alcuna difesa, non appartiene a nessuno e non può essere utilizzato per la produzione di nuove unità.

Le carte

- Tutte le carte contenute nel mazzo hanno una struttura simile e contengono 5 diverse informazioni.
- Ogni giocatore inizia il primo turno di gioco avendo in mano 5 carte (le sei ricevute all'inizio meno quella giocata nella fase di preparazione). Nel corso del gioco è possibile acquistare nuove carte utilizzando i Punti Produzione a propria disposizione, ma il totale di quelle in mano non può mai essere superiore a 5.
- Le carte, quando vengono giocate, non vengono sostituite pescando dal mazzo, quindi per poter avere sempre la dotazione completa è necessario utilizzare i propri Punti Produzione. Ogni carta costa un Punto Produzione e prima di pescare dal mazzo è possibile scartare le carte ritenute inutili ai fini della propria strategia di gioco, tuttavia, è possibile acquistare le carte solo una volta per turno (vedere pag. 12, per maggiori informazioni in merito).
- Se il mazzo da cui pescare si esaurisce, prendete tutte le carte scartate, mischiatele e formatene uno nuovo.
- **Nota:** i 3 valori numerici indicati sulle carte danno come somma 7 e hanno un valore minimo di 1 e massimo di 5. Se decido di utilizzare una carta con molti Punti Combattimento, rinuncerò senz'altro a qualche Punto Movimento e/o Punto Produzione. La scelta strategica che ciascuno deve fare dipende da molti fattori, quindi è sempre meglio avere in mano una buona dotazione di carte. La particolare struttura della sequenza di gioco, spiegata più dettagliatamente in seguito, fa sì che giocare per ultimi non sia necessariamente uno svantaggio, quindi non commettete l'errore di valutare la «forza» di una carta sulla base dei suoi Punti Combattimento. Nel gioco, la Produzione e i Movimenti sono altrettanto importanti, perché avere molti attacchi a disposizione, essendo lontani dal «fronte» o a corto di unità, non serve a nulla.

Descrizione Carta



- 1 Punti Combattimento:** il numero di singoli attacchi che il giocatore potrà fare nel corso del proprio turno. Serve anche per determinare l'ordine di gioco.
- 2 Punti Movimento:** il numero di movimenti che il giocatore potrà effettuare nel corso del suo turno. Occasionalmente, può servire a determinare l'ordine di gioco.
- 3 Punti Produzione:** un valore che si aggiunge ai Punti Produzione a disposizione del giocatore.
- 4 Stelle:** in fase di determinazione della sequenza di gioco, servono a dirimere le situazioni di parità estrema.
- 5 Potere Speciale:** la figura centrale rappresenta un potere speciale che il giocatore potrà utilizzare nel corso del turno. L'uso intelligente di questi poteri può risultare determinante per l'esito finale della partita.

I round di gioco

- Una partita è suddivisa in un numero variabile di round, ciascuno dei quali a sua volta suddiviso in diverse fasi. Come prima cosa i giocatori determinano l'ordine di gioco del round che sta per svolgersi e questa operazione viene ripetuta all'inizio di ogni round. Successivamente, i giocatori, a turno, eseguono una serie di azioni e, infine, quando tutti avranno completato il proprio turno di gioco, si passerà alla fase finale del round, nella quale vengono assegnati i Punti Vittoria.

- Un round è quindi suddiviso in questo modo:

1. Determinazione sequenza di gioco
2. Turni dei giocatori divisi in: a) Produzione b) Movimenti c) Combattimenti
3. Punti Vittoria

- Qui di seguito vengono descritte più in dettaglio tutte queste fasi di gioco che devono essere eseguite nell'esatto ordine indicato.

Sequenza di gioco

- Come prima cosa, ogni giocatore sceglie una delle carte in suo possesso e la pone coperta di fronte a sé.
- Quando tutti hanno fatto la loro scelta le carte vengono rivelate.
- Il giocatore che ha giocato la carta con il Valore di Combattimento più elevato giocherà per primo. In caso di parità fra due o più giocatori si considera il Valore di Movimento delle carte giocate da loro e in caso di estrema parità il numero di stelle.
- La sequenza di gioco è determinata esclusivamente dalle carte e non segue mai un ordine predefinito (orario o antiorario).
- Un giocatore che dovesse trovarsi senza carte in mano, giocherà una carta pescandola dal mazzo, senza possibilità di scegliere. Le carte giocate restano di fronte ai giocatori, scoperte, e saranno scartate tutte insieme solo alla fine del round.

Il turno di gioco

- Il giocatore di turno svolgerà alcune fasi di gioco, nell'esatto ordine in cui sono descritte. Al termine del suo turno, il gioco proseguirà con il giocatore successivo, nell'ordine stabilito dalle carte.

Fase di produzione

- Il giocatore di turno può produrre nuove unità militari e Centri di Produzione, in base ai Punti Produzione in suo possesso. I Punti Produzione possono essere utilizzati anche per acquisire nuove carte.
- I Punti Produzione che il giocatore potrà utilizzare nel corso del suo turno, dipendono da alcuni fattori.
- Capitale: se il giocatore è ancora in possesso della propria Capitale, riceve 6 Punti Produzione (nel corso del gioco, la cattura di una Capitale avversaria non fornisce Punti Produzione supplementari).
- Centri di Produzione: per ogni Centro di Produzione sotto il proprio controllo, il giocatore riceve 3 Punti Produzione, ma solo se possiede anche un numero di giacimenti VK uguale o superiore al numero dei Centri di Produzione. Se così non fosse, il calcolo dovrebbe essere fatto tenendo conto dei giacimenti.
- Esempio: all'inizio del gioco tutti dispongono di 3 Centri di Produzione, ma di due soli giacimenti VK. Questo significa che ogni giocatore avrà a disposizione solo 6 Punti Produzione anziché 9. Per poter sfruttare appieno i propri Centri di Produzione, ogni giocatore dovrà cercare di conquistare almeno un altro giacimento VK nel corso del gioco.
- Carte: il Valore di Produzione indicato sulla carta giocata viene sommato per ottenere i Punti Produzione totali per il turno in corso.
- Esempio: nel primo turno di gioco ciascuno avrà a disposizione da un minimo di 13 (6 per la Capitale, 6 per i Centri di Produzione e 1 che è il Valore di Produzione minimo presente su ogni carta) a un massimo di 17 Punti Produzione (il Valore di Produzione massimo su ogni carta è 5).
- In ogni caso, un giocatore dispone sempre di almeno 6 Punti Produzione, indipendentemente da qualsiasi fattore.
- Una volta determinati i Punti Produzione a disposizione, il giocatore li può utilizzare per costruire nuove unità militari e/o Centri di Produzione e acquisire nuove carte.
- Nella tabella potete vedere riassunti tutti i costi di produzione.
- Per evitare confusione, il giocatore di turno deve prima indicare con chiarezza cosa intende produrre, prendendo i pezzi corrispondenti e poi li deve disporre in campo.

- Se il giocatore intende scartare una o più carte in suo possesso, lo deve fare prima di acquistarne di nuove. Le nuove carte vengono pescate dal mazzo e aggiunte a quelle in mano al giocatore, che non può però mai averne più di 5.
- Una volta indicato con chiarezza come intende spendere i propri Punti Produzione, il giocatore mette i nuovi pezzi in campo seguendo queste regole:

1. Le unità militari terrestri o aeree devono essere collocate dove il giocatore già possiede un Centro di Produzione (questo significa che non si può costruire un nuovo Centro di Produzione e poi usarlo subito per mettere in campo nuove unità).
2. I Sottomarini possono essere collocati in un'area di mare adiacente a un proprio Centro di Produzione purché quest'area sia libera o occupata da altri Sottomarini del proprio esercito. Se un giocatore non dispone di un Centro di Produzione adiacente a un'area di mare, non può costruire nuovi Sottomarini.
3. Ogni Centro di Produzione può produrre un massimo di 5 nuove unità militari a turno e in questo limite si devono considerare sia le unità aereo/terrestri che i Sottomarini.
4. I nuovi Centri di Produzione possono essere posti solo su aree di terra controllate dal giocatore di turno, purché non siano giacimenti VK o contengano già un altro Centro di Produzione.

Costi di produzione

- Note: Un giocatore che non possieda più il controllo su alcun Centro di Produzione non potrà mettere in campo nuove unità, ma avrà ancora la possibilità di costruire un nuovo Centro di Produzione, per produrre rinforzi nei turni successivi.
- I Punti Produzione eventualmente avanzati, non possono essere accumulati per i turni successivi, ma vengono persi (come consiglio, conviene utilizzare sempre questi punti in eccesso per pescare nuove carte, in modo da avere sempre una mano completa).
- Fate attenzione a non lasciare mai eccessivamente sguarniti i vostri Centri di Produzione, perchè da essi dipende la vostra capacità di ricevere e mettere in campo rinforzi.

	Costo
	2
	3
	4
	5
	6
	8
	1

Fase di Movimenti

- Una volta messi in campo i rinforzi, il giocatore può passare alla fase dei movimenti.
- In questa fase, il giocatore muoverà le proprie unità terrestri, aeree e sottomarine da una zona a un'altra, attraverso le linee di collegamento e in base alle regole descritte qui di seguito. In questa fase non è possibile, per nessun motivo, transitare o fermarsi in aree controllate da altri giocatori.
- I movimenti che un giocatore può eseguire dipendono dai Punti Movimento a sua disposizione (indicati sulla carta che ha giocato all'inizio del turno). Il giocatore non è obbligato a utilizzare tutti i suoi Punti Movimento, ma non può muovere più del consentito e neppure avanzare i punti per i turni successivi.
- Vi sono 4 tipi diversi di movimento ciascuno regolato in modo diverso: aereo/terrestre, marino, anfibio e strategico (riservato ai soli bombardieri).
- Quando un giocatore ha completato i propri movimenti lo deve dichiarare e può così passare alla fase di combattimento. In ogni caso, se un giocatore esegue un combattimento non può ritornare alla fase di movimento.

Movimento aereo/terrestre

• Il giocatore di turno può spendere un Punto Movimento per muovere un gruppo di unità aereo/terrestri dall'area in cui si trovano a un'altra area, seguendo una linea ininterrotta di collegamenti, in base alle seguenti regole:

1. Tutte le unità devono partire dalla stessa area.
2. Tutte le unità devono terminare il movimento nella stessa area.
3. L'area di arrivo può essere controllata dallo stesso giocatore oppure essere libera, ma non può essere occupata da un avversario.
4. Tutte le aree attraverso le quali il gruppo transita nel corso del movimento devono essere controllate dallo stesso giocatore e devono essere tutte aree di terra.

• Le unità che compongono il gruppo possono variare sia per numero che per tipologia (per esempio: 2 Carri, 3 Robot, 2 Caccia e un Bombardiere). I Punti Movimento a disposizione sono l'unico limite ai movimenti aereo/terrestri che un giocatore può eseguire nel corso del suo turno.

Esempio di movimento aereo/terrestre



Spendendo un Punto movimento, il giocatore rosso può muovere quante unità vuole lungo il percorso indicato.

Movimento marino

• Il giocatore di turno può utilizzare un Punto Movimento per muovere un gruppo di propri Sottomarini da un'area di mare a un'altra, seguendo queste regole:

1. Tutti i Sottomarini del gruppo devono partire dalla stessa area di mare.
2. Tutti i Sottomarini del gruppo devono concludere il movimento nella stessa area di mare.
3. Tutte le aree lungo le quali transita il gruppo devono essere libere oppure occupate da Sottomarini dello stesso giocatore.
4. I Sottomarini non possono muovere all'interno di aree di terra. 5. L'area di arrivo può essere sia libera che occupata da Sottomarini dello stesso giocatore, ma non può essere occupata da Sottomarini nemici.

Movimento anfibio

• Utilizzando un Punto Movimento, il giocatore può trasportare una o più unità aereo/terrestri attraverso il mare, seguendo queste regole:

1. Tutte le unità che fanno parte del gruppo devono partire dalla stessa area di terra adiacente a un'area di mare.
2. Tutte le unità che fanno parte del gruppo devono concludere il movimento in un'area di terra controllata dallo stesso giocatore oppure libera.
3. Tutte le aree di mare attraverso le quali transita il gruppo devono essere controllate da almeno un sottomarino dello stesso giocatore (il numero dei Sottomarini non influenza in alcun modo il numero di unità che possono transitare).
4. A parte l'area di partenza e quella di arrivo, il gruppo non può transitare attraverso altre aree di terra.

Movimento strategico

- Il giocatore può utilizzare un Punto Movimento per eseguire un movimento strategico dei propri bombardieri per concentrarli in aree specifiche, seguendo queste regole:

1. Solo i bombardieri possono usufruire di questo movimento speciale.
2. Tutti i bombardieri possono provenire da aree diverse.
3. Tutti i bombardieri devono terminare il proprio movimento nella stessa area di terra.
4. L'area di arrivo può essere sotto il controllo dello stesso giocatore oppure libera, ma non occupata da unità nemiche.
5. I bombardieri non devono seguire alcun percorso, quindi possono essere mossi ovunque, senza limiti di distanza.
6. I bombardieri possono liberamente partecipare agli altri movimenti.

Nota ai movimenti

- Ricordate che le aree di mare che si trovano lungo il bordo orientale sono collegate a quelle che si trovano lungo il bordo occidentale e viceversa.

- Fate molta attenzione al fatto che le regole di movimento consentono rapidi spostamenti di truppe da una parte all'altra del mondo, soprattutto attraverso i movimenti anfibi.

- Non dimenticate mai che l'unico limite ai movimenti eseguibili è dato dai Punti Movimento indicati sulla carta. Un'unità può partecipare a più di un movimento nel corso dello stesso turno (per esempio è possibile fare prima uno spostamento aereo/ terrestre per raggiungere un'area adiacente a un'area di mare e poi muovere quelle stesse unità lungo una lunga rotta marina per posizionarle molto distanti dal punto di partenza).

Fase di combattimento

Regole di base

- Terminata la fase di movimento, inizia la fase di combattimento.

- I Punti Combattimento indicati sulla carta giocata determinano quanti attacchi il giocatore di turno potrà effettuare.

- Ogni attacco ha come obiettivo l'indebolimento delle difese avversarie o il tentativo di conquistare un'area di terra o di mare.

Vi sono diversi tipi di attacco qui di seguito spiegati in modo più dettagliato.

- Terminata la fase di movimento, inizia la fase di combattimento.

- I Punti Combattimento indicati sulla carta giocata determinano quanti attacchi il giocatore di turno potrà effettuare.

Attacchi aereo/terrestri

- Questo tipo di attacco avviene fra due aree di terra adiacenti.

- Il giocatore attaccante deve decidere quante e quali unità utilizzerà per l'attacco e muoverle verso l'area nemica. Solo le unità scelte parteciperanno all'attacco.

- Il combattimento viene risolto attraverso una serie di lanci di dadi e il numero di dadi che ogni giocatore lancerà dipende dalla Potenza di Fuoco delle unità coinvolte.

- I lanci non avvengono simultaneamente, ma alternativamente e il primo a lanciare è il giocatore che dispone dell'iniziativa. L'iniziativa si calcola sommando il Valore di Iniziativa di tutte le unità coinvolte (vedere descrizione delle unità oppure consultare la scheda riassuntiva). **L'attaccante lancia i dadi per primo solo se possiede un Valore di Iniziativa superiore a quello del difensore (quindi, in caso di parità, l'Iniziativa è del difensore).**

- Il giocatore lancia i dadi e per ogni "colpo a segno" (il simbolo che appare su due facce del dado) può eliminare un'unità nemica a sua scelta, ma con qualche limitazione:

- I Robot non si possono eliminare fino a che vi sono Carri a proteggerli.

- I Bombardieri non si possono eliminare fino a che vi sono Caccia a proteggerli.

- A questo punto, i dadi passano all'avversario che utilizzerà le unità sopravvissute per rispondere al fuoco, seguendo le stesse regole.

- Il combattimento prosegue in questo modo fino a quando uno dei due contendenti non perde l'ultima unità a sua disposizione. Se a vincere è l'attaccante, le unità sopravvissute occupano l'area.

Attacchi anfibi

- Gli attacchi anfibi avvengono fra due aree collegate da una rotta navale, utilizzando i Sottomarini come unità di “sbarco” per l’attacco.
- Esattamente come avviene per il movimento anfibio, l’attaccante può trasportare le sue unità aereo/terrestri da un’area sotto il suo controllo fino all’area nemica, purché lungo tutta la “rotta” vi siano Sottomarini del suo colore in ogni area di mare attraversata del gruppo attaccante. Il numero di unità trasportabili è del tutto indipendente dal numero di Sottomarini utilizzati.
- Una volta giunte a destinazione, le unità attaccanti combattono seguendo le stesse regole indicate per il combattimento terrestre.



Il blu può cominciare un attacco anfibio seguendo una delle due rotte indicate dalle frecce. Può usare quante unità vuole dall’area di partenza.

Attacchi navali

- Gli attacchi navali avvengono fra Sottomarini. I Sottomarini attaccanti possono muoversi attraverso aree di mare libere fino a raggiungere l’area nemica che intendono attaccare. Non vi sono limiti al movimento, ma tutte le aree attraverso le quali transitano i Sottomarini devono essere libere oppure sotto il controllo dello stesso giocatore. Il movimento dei Sottomarini attaccanti avviene seguendo le stesse limitazioni indicate per la fase di movimento con la differenza che l’area di arrivo deve essere sotto controllo nemico.
- Il combattimento avviene in modo analogo a quanto descritto fino ad ora, con un’importante eccezione: nessuno possiede l’Iniziativa. Questo significa che i dadi vengono lanciati contemporaneamente dall’attaccante e dal difensore e il dall’attaccante e dal difensore e il dell’eliminazione reciproca di tutte le unità coinvolte nel combattimento.
- **Nota:** gli attacchi navali sono piuttosto rischiosi, ma sono spesso l’unico modo per interrompere linee di trasporto potenzialmente pericolose.

Esempio di combattimento

Il rosso è l’attaccante e, sebbene abbia meno unità rispetto al difensore (blu), dispone dell’Iniziativa grazie al suo Robot, al Caccia e al Bombardiere che superano per 3 a 2 i Caccia avversari.

La potenza di fuoco delle unità attaccanti è di 7 punti, quindi il giocatore lancia sette dadi, mettendo a segno due colpi. Potendo scegliere, il giocatore rosso decide di eliminare i due caccia del blu.

Al blu sono rimasti 5 Carri per una potenza di fuoco che corrisponde a 5 dadi, con i quali mette a segno, a sua volta, due colpi. Il blu, anche volendo, non potrebbe eliminare il Robot del rosso, perché dovrebbe prima eliminare due Carri, quindi sceglie di eliminare il Caccia e poi il Bombardiere (rimasto senza «protezione»)

Restrizioni e regole speciali

Primo turno

- Nel corso del primo turno di gioco è proibito qualsiasi tipo di attacco ad che contengano Centri di Produzione Giacimenti VK (sia di terra che di mare).

Centri di Produzione

- I Centri di Produzione dispongono di un proprio sistema di protezione che consente al difensore di lanciare 3 dadi supplementari. I Centri di Produzione dipendono però integralmente dalle unità di difesa, quindi una volta eliminata l'ultima di queste unità, il Centro di Produzione non può più difendersi e viene conquistato dall'attaccante, insieme all'area nella quale si trova.

Capitali

- Le Capitali sono dotate di un sistema di difesa ancora più efficace. In caso di attacco, il difensore ha sempre l'Iniziativa (quindi lancia i dadi per primo) e dispone anche di 5 dadi supplementari, da aggiungere alla potenza di fuoco delle unità in difesa. Un Centro di Produzione all'interno della Capitale NON aggiunge ulteriori dadi in difesa.
- Le Capitali controllate da unità neutrali si comportano come aree di terra, senza difese particolari. Anche le Capitali, però, dipendono dalle unità aereo/ terrestri che le difendono, quindi eliminata l'ultima di queste unità, la Capitale cade in mano nemica.
- Non si possono attaccare Capitali nemiche prima che qualcuno abbia raggiunto i venti Punti Vittoria.

Aree di terra libere

- Le aree di terra libere (prive cioè di unità di difesa), non possono essere conquistate a seguito di un attacco (ma possono essere occupate nella fase di movimento).

Guarnigioni

- L'attaccante è libero di utilizzare tutte le unità a sua disposizione in un'area di terra, senza lasciare alcuna guarnigione a difesa. L'area diventa libera e, di conseguenza, non può essere occupata a seguito di un attacco, ma solo in una successiva fase di movimento.

Ripetizione degli attacchi

- Lo stesso identico attacco non può essere ripetute due volte nello stesso turno. Questo significa che la stessa area può essere attaccata più volte consecutivamente, ma solo se le unità attaccanti provengono da aree diverse. Al termine di un attacco vincente è però possibile utilizzare nuovamente le stesse unità (che ora occupano l'area conquistata) per un nuovo attacco.

Attacchi combinati

- Le unità di attacco devono provenire tutte dalla stessa area, non è possibile combinare forze di attacco provenienti da aree diverse concentrandole tutte nello stesso attacco.

Aree neutrali

- Le aree occupate da unità neutrali possono essere attaccate senza limitazioni. I dadi per le unità neutrali vengono lanciati dal giocatore seduto alla sinistra del giocatore attaccante.

Cessate il fuoco

- Se i giocatori coinvolti nel combattimento lanciano tre volte consecutivamente i dadi senza mettere a segno alcun colpo, il combattimento viene immediatamente interrotto con un "cessate il fuoco". Tutte le unità attaccanti sopravvissute fino a quel momento, devono essere riportate nell'area dalla quale erano partite. Nei combattimenti aereo/terrestri e anfibi, i tre lanci a vuoto possono essere:

**attaccante-difensore-attaccante oppure
difensore-attaccante-difensore.**

- Nei combattimenti navali, invece, per lancio si considera quello fatto in contemporanea dai due giocatori, quindi il cessate il fuoco entra in vigore dopo il terzo lancio di entrambi. Ricordate che il cessate il fuoco entra in vigore solo nel caso in cui non vengano messi a segno colpi per tre lanci consecutivi.

Ritirata

- Prima di ogni lancio di dado, i giocatori possono decidere di ritirare dal combattimento una delle proprie unità aereo/terrestri.

Le unità attaccanti devono obbligatoriamente ritirarsi verso l'area dalla quale provenivano.

- In caso di attacco anfibio le unità attaccanti non possono ritirarsi.

Le unità difensive possono ritirarsi in un'area adiacente purché occupata da unità del proprio colore.

- Le unità in difesa di un'area adiacente al mare possono ritirarsi utilizzando l'eventuale trasporto di Sottomarini dello stesso colore, fino a un'area controllata da unità dello stesso colore, seguendo le normali regole di movimento, ma devono obbligatoriamente scegliere il percorso più breve possibile. Le regole di ritirata valgono per tutte le unità aereo/terrestri, senza eccezioni. I Sottomarini non possono ritirarsi dal combattimento.

Attacchi via mare

- I Sottomarini hanno la possibilità di effettuare uno speciale tipo di attacco via mare contro aree occupate da unità nemiche. Utilizzando un Punto Combattimento, il giocatore di turno può lanciare questo attacco speciale da un'area di mare all'interno della quale vi sia uno o più Sottomarini del proprio colore, a un'area di terra adiacente (anche una Capitale) occupata da unità nemiche. Per ogni sottomarino coinvolto, il giocatore lancia un dado e per ogni colpo messo a segno può eliminare un'unità nemica, secondo le regole abituali (Robot e Bombardieri sono "protetti" rispettivamente da Carri e Caccia). L'attacco prevede un solo lancio di dadi e non consente alcuna difesa. Ricordate che lo stesso attacco non può essere ripetuto.

Lotta ai Sottomarini

- I bombardieri hanno la possibilità di effettuare uno speciale attacco ai Sottomarini che si trovano in un'area di mare adiacente alla propria. Il giocatore di turno, utilizzando un Punto Combattimento, può sferrare questo attacco speciale. Per ogni bombardiere utilizzato, l'attaccante lancia due dadi ed elimina un sottomarino per ogni colpo messo a segno. Questo attacco speciale prevede un solo lancio di dadi e, come di consueto, non può essere ripetuto, inoltre non è prevista alcuna difesa da parte dei Sottomarini attaccati.

Fase di calcolo dei Punti Vittoria

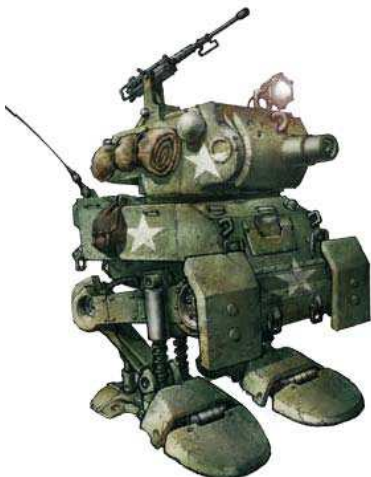
- Quando tutti i giocatori hanno completato i loro turni di gioco, si passa alla fase di calcolo dei Punti Vittoria.
- I Punti Vittoria di ogni giocatore vengono indicati sull'apposito segnapunti, muovendo il carro del colore corrispondente.
- I Punti Vittoria si ottengono in base a tre parametri, qui di seguito riassunti:
- 2 Punti Vittoria per le Capitali e per ogni Supremazia.
- 1 Punto Vittoria ogni 3 Giacimenti VK.
- Per facilitare il calcolo dei Punti Vittoria, nel corso del gioco si utilizzano dei gettoni che indicano il possesso della Capitale, il numero di Giacimenti VK controllati dal giocatore e l'eventuale Supremazia (vedere in seguito). Quando un giocatore riesce a portare via a un avversario la Capitale o un Giacimento VK, deve prendere da questo giocatore anche il gettone corrispondente. Per calcolare i punti derivanti dalle Capitali e dai Giacimenti VK, sarà quindi sufficiente contare i gettoni acquisiti da ogni giocatore.

La Supremazia

- Ci sono 3 settori nei quali ogni giocatore può raggiungere la Supremazia: Centri di Produzione, Aree di terra, Aree di Mare.
- All'inizio del gioco, nessuno può avere la supremazia in alcuno di questi settori e i relativi gettoni saranno quindi tenuti da parte.
- Alla fine di ogni round di gioco, si verifica se un giocatore possiede la maggioranza assoluta in uno dei tre settori. A questo giocatore viene dato il relativo Gettone di Supremazia, che vale due Punti Vittoria. Fino a che esiste una situazione di parità fra due o più giocatori, la Supremazia non è di nessuno. Dal momento in cui un giocatore riesce ad ottenere la Supremazia in un settore il relativo gettone entra in gioco. Al termine di ogni round si contano quanti Centri di Produzione, quante aree di terra e quante aree di mare controlla ogni giocatore e si verifica se la supremazia è passata a qualcun altro. In caso di parità fra il giocatore in possesso del Gettone di Supremazia per quel settore e uno o più giocatori avversari, la Supremazia resta a chi ha il gettone. In caso di parità fra due o più giocatori che non avevano la Supremazia in quel settore nel round precedente, nessuno si aggiudica il gettone (che viene nuovamente posto di fianco al Piano di Gioco) e neppure i due Punti Vittoria.
- Nota: le aree di terra comprendono le Capitali, e i Giacimenti VK. Per essere calcolata nel totale, un'area di terra deve contenere almeno un'unità aereo/terrestre.

Conclusione del gioco

- Una partita a DUST si conclude nel momento in cui un giocatore raggiunge o supera i 40 punti.
- Nel caso due o più giocatori dovessero finire a pari punti (il limite indicato sul segnapunti è 40, ma è possibile terminare anche a 41, 42, 43 e così via) la vittoria verrebbe assegnata a uno dei giocatori giunto alla pari in base ai seguenti parametri:
 1. Chi ha ottenuto più punti nell'ultimo round.
 2. Chi ha il maggior numero di gettoni Supremazia.
 3. Chi controlla il maggior numero di aree di terra.
 4. Chi controlla il maggior numero di Giacimenti VK.
 5. Chi controlla il maggior numero di Capitali.
- Nel raro caso in cui si dovesse creare una situazione di parità assoluta, il gioco proseguirebbe con un nuovo round completo.









Suggerimenti strategici e varianti di gioco






- Una delle caratteristiche principali di DUST è la possibilità di eseguire spostamenti repentini di truppe, da una parte all'altra del Piano di gioco. I Sottomarini e, più in generale, il controllo dei mari costituiscono quindi un importantissimo elemento strategico, che non deve assolutamente essere sottovalutato. Non fatevi trovare mai nella condizione di non poter costruire nuovi Sottomarini per non avere almeno un Centro di Produzione adiacente al mare.
- Le Capitali costituiscono aree di estrema importanza, sia perché forniscono importanti Punti Vittoria, sia per la produzione. Sebbene siano dotate di una propria forza difensiva notevole e consentano sempre di lanciare i dadi per primi in difesa, se non adeguatamente protette rischiano di cadere facilmente in mano nemica. Tuttavia, poiché non è possibile sferrare un attacco a una Capitale nemica prima che qualcuno abbia raggiunto 20 Punti Vittoria, nelle fasi iniziali del gioco è perfettamente inutile sprecare forze per la loro difesa.
- Il posizionamento iniziale dei Centri di Produzione può risultare vincolante per lo sviluppo di una buona strategia. Ricordate infatti, che tutte le unità aereo/ terrestri di rinforzo vengono collocate solo dove avete un Centro di Produzione e da questo devono essere mosse verso il "fronte". Ricordate anche che ogni Centro di Produzione può produrre un massimo di 5 unità.
- Fate molta attenzione a non trovarvi in condizioni di isolamento, con aree che non possano essere raggiunte dai rinforzi.
- Cercate di sfruttare al meglio le carte che avete in mano e ricordate che per poter ripristinare la propria mano bisogna spendere Punti Produzione. Una buona strategia consiste nel cercare un mix di rinforzi che vi lasci un Punto Produzione per poterne pescare almeno una. Avere più opzioni a disposizione può risultare determinante. Ricordate sempre, per esempio, che essere gli ultimi di mano può costituire un piccolo vantaggio in quanto dopo di voi non giocherà nessuno e non dovrete difendere eventuali Punti Vittoria conquistati nel vostro turno di gioco dai contrattacchi avversari, ma ricordate che l'ultimo di mano ha certamente meno Punti Combattimento a disposizione degli altri.
- Nel corso del gioco vi accorgete che solo collaborando con gli altri giocatori potrete impedire che qualcuno prenda il sopravvento vincendo la partita. Questa situazione di gioco è abbastanza normale e non esiste alcuna violazione del regolamento nel cercare di «influenzare» le mosse avversarie. Tuttavia, il gioco non prevede alcuna fase «diplomatica» ufficiale, quindi eventuali accordi non sono considerati vincolanti. Ricordate che, alla fine, il gioco verrà vinto inevitabilmente da uno solo.
- Un'altra cosa importante da ricordare è il fatto che i Punti Vittoria si accumulano nel corso del gioco, ma non vengono mai persi. Se un giocatore ha accumulato un certo vantaggio si può cercare di raggiungerlo, ma in nessun modo è possibile togliergli i punti fatti fino a quel momento. Non è raro che al termine della partita la vittoria vada al giocatore che, in quel momento, non sembra essere in una posizione dominante.
- Come detto, nel corso del gioco le Capitali assumono un'importanza essenziale. Se ritenete che questa importanza sia eccessiva potete giocare riducendo i Punti Vittoria derivanti dalle Capitali a 1. In questo modo otterrete anche una partita di maggiore durata, con uno sviluppo strategico diverso. Provate le due varianti e decidete quale vi soddisfa di più.

Poteri Speciali

- Su ogni carta è raffigurato un personaggio o un'arma che forniscono al giocatore uno potere speciale che può utilizzare nel corso del proprio turno. Come regola generale, il giocatore può usare il Potere Speciale indicato sulla carta da lui giocata una sola volta per round, anche se gli effetti possono avere una durata prolungata.
- In ogni caso, al termine del round di gioco, finisce qualsiasi effetto derivante dall'uso di uno di questi Poteri Speciali.



<p>Raketen Truppen</p> 	<p>Sono unità dotate di una speciale zaino a razzo che fornisce un vantaggio tattico. Utilizzate nel corso di una battaglia nella quale è coinvolta almeno un'unità di terra (Carri o Robot), sia in attacco che in difesa, consentono di ripetere interamente il lancio di dadi appena effettuato. Il nuovo risultato deve però essere accettato anche se fosse peggiore del precedente.</p>
<p>Infermiera</p> 	<p>La si può utilizzare nel momento in cui si perde un'unità aereo/terrestre nel corso di un combattimento. Per ogni unità persa si lancia un dado e se il risultato è un "vuoto", l'unità anziché essere distrutta può ritirarsi, seguendo le normali regole di ritirata. L'infermiera può essere utilizzata per l'intera durata del combattimento, ma solo una volta per turno e solo se le unità coinvolte hanno la possibilità di ritirarsi.</p>
<p>Arma Segreta</p> 	<p>La si può utilizzare prima di lanciare i dadi in attacco. Tutte le unità nemiche, indipendentemente dal numero, devono immediatamente ritirarsi. L'arma segreta può essere utilizzata solo se le unità nemiche hanno una via di ritirata e non può essere utilizzata contro unità in difesa di una Capitale.</p>
<p>Diplomatico</p> 	<p>Da utilizzare nel corso della propria fase di produzione per creare una tregua, della durata dell'intero round, con un altro giocatore a scelta. La tregua ha valore bilaterale, quindi nessuno dei due giocatori potrà, per l'intera durata del round, effettuare qualsiasi azione ostile nei confronti dell'altro.</p>
<p>Radar Alieno</p> 	<p>Lo si utilizza all'inizio di un combattimento prima di qualsiasi lancio dei dadi e consente di ritirare tutte le proprie unità in base alle normali regole di ritirata, evitando così di doverle impegnare in combattimento. Il giocatore può scegliere di ritirare tutte le unità che vuole. L'area eventualmente lasciata libera viene occupata dalle unità attaccanti. L'attaccante non recupera il Punto Combattimento utilizzato.</p>
<p>Koshka</p> 	<p>La si usa all'inizio del turno di un avversario, per giocare al suo posto. Il giocatore contro il quale si utilizza Koshka giocherà subito dopo. Koshka non consente di giocare più di un turno, ma consente, in pratica, di scegliere quando giocare, senza dover rispettare l'ordine definito dalle carte. Se due o più giocatori giocano una carta Koshka, ha diritto a scegliere per primo quello la cui carta ha più stelle.</p>

<p>Sgancia Robot</p> 	<p>Un'arma molto particolare che consente un'azione di gioco altrettanto particolare. Giocando questa carta e utilizzando un Punto Combattimento, si possono prendere Robot da qualsiasi area in proprio possesso e "paracadutarli" in un'area nemica, in qualsiasi punto del Piano di gioco, per un attacco a sorpresa. Il combattimento si svolgerà secondo le regole abituali. Gli attaccanti non hanno, in alcun caso, la possibilità di ritirarsi da questo combattimento e questa arma non può essere utilizzata congiuntamente a un attacco normale.</p>
<p>L'Asso dei cieli</p> 	<p>Giocando questa carta, tutte le unità aeree del giocatore aumentano di 1 la loro Potenza di Fuoco, sia in attacco che in difesa, per l'intera durata di un combattimento.</p>
<p>Costruttore di Robot</p> 	<p>Il costruttore di Robot consente di aggiungere un Robot alla normale produzione del turno in corso. Il Robot deve essere collocato in un'area dove sia presente un Centro di Produzione e non viene calcolato nel limite di 5 unità per ogni Centro di Produzione.</p>
<p>Sigrid</p> 	<p>Utilizzabile una sola volta nel corso di un combattimento, sia in attacco che in difesa, per ripetere il lancio di tutti i dadi che sono andati a vuoto nell'ultimo lancio.</p>
<p>Missili Balistici</p> 	<p>Il giocatore, utilizzando un Punto Combattimento, può eseguire uno speciale attacco con Missili Balistici. Il giocatore deve scegliere un'area di terra occupata da unità nemiche e lanciare tanti dadi quanti sono i propri Centri di Produzione. I missili balistici possono essere indirizzati contro qualsiasi bersaglio, ignorando le regole di "protezione" (quindi si possono colpire liberamente robot e Bombardieri anche in presenza di carri e caccia), ma non sono utilizzabili contro le capitali.</p>