

The First World War



A Strategic boardgame by Ted Raicer



Contenuto

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti
- 3.0 Preparazione del gioco
- 4.0 Svolgimento del gioco
- 5.0 Movimento
- 6.0 Combattimento
- 7.0 Rinforzi e Rimpiazzi
- 8.0 Vittoria
- 9.0 Regole opzionali

1.0 INTRODUZIONE

Agosto 1914: Per due generazioni non ci sono state guerre tra le Grandi Potenze Europee. Ora, in seguito all'assassinio dell'arciduca Austriaco Franz Ferdinand per mano dei nazionalisti Serbi, le Potenze Centrali (Germania e Austria-Ungheria) sono in guerra con gli Alleati (Russia, Francia, e Gran Bretagna). Le folle festanti in ogni nazione aspettano i loro soldati vittoriosi dal loro ritorno "prima che cadano le foglie". Ma non sarà un facile trionfo, e dato che più nazioni si sono unite al conflitto, il massacro continuerà su larga scala per quattro lunghi anni. Infine, l'11 Novembre 1918 una Germania sconfitta firmerà l'armistizio, ponendo fine a quella che oggi conosciamo come la Prima Guerra Mondiale.

In **The First World War**, sarete alla guida degli eserciti che hanno combattuto per prendere il controllo del destino d'Europa. Schierando le vostre armate sul tabellone d'Europa, da Costantinopoli al canale della Manica, potrete combattere per il controllo di città chiave per ottenere la vittoria in un periodo di Guerra Totale.

Giocatori e durata di Gioco

La partita può essere giocata da 2, 3 o 4 giocatori. In una partita con 2 giocatori, un giocatore rappresenta o le Potenze Centrali oppure gli Alleati.

In una partita con 3 giocatori, uno prende gli Alleati, un altro la Germania, ed il terzo le nazioni alleate della Germania: Austria- Ungheria e Bulgaria. In una partita con 4 giocatori, un giocatore prende gli Alleati Occidentali, uno prende gli Alleati Orientali, uno prende la Germania, ed un altro le nazioni alleate della Germania. I giocatori esperti dovrebbero essere in grado di terminare una partita in circa due ore; giocatori novizi dovrebbero aspettarsi una partita più lunga.

2.0 COMPONENTI

Ogni copia di **The First World War** contiene:

- 1 Tabellone di gioco
- 96 Eserciti (incluso 24 eserciti "Fittizzi")
- 46 Pedina Città Vittoria
- 30 Pedine Combattimento
- 1 Pedina Turno
- 1 Pedina Round
- 4 Pedina Punti Vittoria
- 8 Pedina Ordine di Gioco
- 4 Pedina Resa
- 1 Pedina Trattato di Brest-Litovsk
- 2 Dadi
- 1 Regolamento

Se una di queste componenti sono mancanti o danneggiate, ci scusiamo per l'inconveniente e ti invitiamo a contattarci per ricevere la

sostituzione delle parti necessarie. Per favore spedisci la corrispondenza a :

Phalanx Games B. V.
Attn.: Customer Service
Postbus 60230
1320 AG Almere
The Netherlands
E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

2.1 Il Tabellone di gioco

Il tabellone di gioco divide la mappa della Prima Guerra Mondiale in Europa in tre Scenari di Guerra – lo Scenario Occidentale, lo Scenario Italiano, e lo Scenario Orientale. Ogni Scenario è suddiviso in due o più Fronti numerati (11 in totale). Ogni fronte contiene la località di una o più città vittoria (46 totali). Le località città vittoria ordinarie sono indicate con un riquadro, identificate per colore per indicare a quale fazione appartengono. I centri di Rimpiazzo sono indicati da un cerchio al posto di un riquadro. Ogni fronte inoltre contiene una o più basi delle fazioni (a forma di esagono) che funge come una sorta di città speciale. Le basi e le città all'interno di ogni Fronte sono collegate tramite Linee di Attacco che stanno ad indicare quali città possono essere attaccate. Infine, ogni Fronte ha un elenco di quali eserciti possono essere schierati in quel fronte. I confini nazionali ed il terreno stampato sul tabellone sono soltanto per puro interesse storico, non hanno nessun effetto sul gioco.

Esempio: Lo Scenario italiano è diviso nel Fronte Trentino ed il Fronte Isonzo. Per facilitare il gioco questi Fronti sono numerati, rispettivamente, 5 e 6. Il Fronte 6 (il Fronte Isonzo) contiene quattro località città vittoria: Venezia, Udine, Gorizia, e Trieste. Venezia e Udine appartengono alla fazione degli Alleati Occidentali (rosso), mentre Gorizia e Trieste appartengono alla fazione degli Alleati della Germania (blu). Trieste e Venezia sono città vittoria di rimpiazzo. Inoltre c'è una base per ogni fazione. Una Linea di Attacco collega tutte queste località. Infine, il Fronte 6 indica che li possono operare gli eserciti Britannici (BR), Italiani (IT), Austro-Ungarici (AH) e Tedeschi (DE, Deutschland).



Gli eserciti che non sono elencati non possono operare in quel Fronte.

Nota: Ci sono delle restrizioni sul piazzamento e le operazioni di certi eserciti nei Fronti 5, 6, e 11, vedere 5.3 e 5.4.

The First World War



Il tabellone contiene inoltre un Tracciato dei Turni di Gioco ed un Tracciato dei Round di Gioco per registrare l'attuale turno di gioco e del round. C'è un Tracciato dei Punti Vittoria dove i giocatori possono tenere traccia il loro attuale numero di punti vittoria (basato sul controllo delle città vittoria), uno spazio per piazzare la pedina *Trattato di Brest-Litovsk* (se il trattato è effettivo), il Tracciato della Resa, e la Tabella Ordine di Gioco (se si usa la regola opzionale 9.2).

2.2 I Pezzi di Gioco e le Pedine

Gli eserciti sono pezzi di gioco usati per catturare o difendere città vittoria. Gli eserciti sono divisi in quattro gruppi di fazioni colorate: Alleati Occidentali (rosso), Alleati Orientali (verde), Germania (nero), Alleati della Germania (blu), ed indicano quale giocatore controlla tale esercito.

- Y Gli eserciti Blu che non sono Austro-Ungarici, sono Bulgari.
- Y Gli eserciti Verdi che non sono Russi, sono Serbi, Montenegrini, Romeni, o Greci.
- Y Gli eserciti Rossi che non sono Francesi, sono Britannici, Belgi, Italiani, o US.

La nazionalità è importante per determinare in quali degli 11 Fronti numerati quegli eserciti possono operare. Inoltre, ogni esercito è identificato con il suo numero o nome. Ogni pezzo inoltre riporta un valore di combattimento (da 0 a 3) indicante la forza

Fittizio



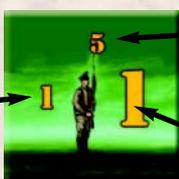
Nazionalità: Germania



Nazionalità: Austria-Ungheria



Nazionalità: Francia



Nazionalità: Russia

Indicazione Turno di Gioco

Identità

Valore di Combattimento

di quell'esercito in battaglia (più alto è il valore e meglio sarà). Gli eserciti hanno designato su di essi un Turno di Gioco. Il numero indica il turno di gioco nel quale diventano disponibili. Se il numero è "1", l'esercito inizia la partita sul tabellone. Infine il retro di ogni esercito indica soltanto la sua fazione. Gli eserciti Fittizi non hanno nazionalità, identità o valori di combattimento.

Le 46 pedine *città vittoria* inizialmente sono tutte messe da parte, sono piazzate poi sul tabellone quando una città vittoria è catturata dall'alleanza nemica. Ogni pedina è stampata nel colore della fazione in gioco che può catturare la rispettiva città vittoria attraverso l'uso del combattimento. Alcune città vittoria inoltre sono segnate per indicare un centro di rimpiazzo.



Venezia



Sofia



Bucharest

Le pedine *Turno di Gioco* e *Round di Gioco* sono usate per registrare l'attuale turno di gioco (ce ne sono sei) o l'attuale round (ce ne sono 16 per turno, quattro per ogni fazione).



Pedina Turno di Gioco



Pedina Round di Gioco

Le quattro pedine *Punti Vittoria* sono usate per determinare l'attuale numero di punti vittoria di ognuna delle quattro fazioni (Alleati Occidentali, Alleati Orientali, Germania, Alleati della Germania).



La pedina *Trattato di Brest-Litovsk* è usata per indicare se è stato firmato un trattato di pace tra Russi, Romeni (della fazione Alleata Orientale) e la Germania.



Le pedine *Resa*, utilizzate



sul Tracciato Resa del tabellone, vedere 6.5. Quando si usa la regola opzionale 9.2, i giocatori usano il pedina Ordine di Gioco sulla tabella Ordine di Gioco.



2.3 Pedine Combattimento

The First World War include 30 pedine combattimento rotonde. Sono usate per modificare gli effetti del combattimento.

2.4 I Dadi

Il gioco contiene due dadi speciali. La "S" significa Speciale ed autorizza i giocatori a pescare una pedina combattimento durante il combattimento, vedere 6.1 e 6.2.

2.5 Abbreviazioni

Nel corso delle regole sono usate le seguenti abbreviazioni:

AA	Armee-Abteilung (esercito distaccato)
AH	Austria-Ungheria
BE	Belgio
BR	Britannici
BU	Bulgaria
DE	Germania (Deutschland)
FR	Francia
GR	Grecia
IT	Italia
ITB	Esercito Italiano Balcani
MEF	Forza di spedizione Mediterranea
MN	Montenegrini
OR	Oriente (Esercito Orientale Francese)
RO	Romeni
RU	Russi
SB	Serbi
US	Stati Uniti

3.0 PREPARAZIONE DELLA PARTITA

In **The First World War** ci sono due Alleanze: gli Alleati e le Potenze Centrali. Ogni Alleanza è divisa in due fazioni. Gli Alleati sono divisi in fazione degli Alleati Occidentali e fazione degli Alleati Orientali. Le Potenze Centrali sono divise nella fazione della Germania e nella fazione degli Alleati della Germania. Ogni fazione contiene una o più nazionalità.

In una partita con 2 giocatori, un giocatore prende gli Alleati e l'altro le Potenze Centrali (ma le due fazioni dei giocatori opereranno separatamente).

In una partita con 3 giocatori, un giocatore rappresenta gli Alleati, mentre gli altri prendono le due fazioni delle Potenze Centrali (Germania e Alleati della Germania). In una partita con 4 giocatori, ogni giocatori prende una delle quattro fazioni (Alleati Occidentali, Alleati Orientali, Germania, Alleati della Germania).

I giocatori dovrebbero separare i loro eserciti che iniziano nel gioco da quelli che entreranno nei turni seguenti (rinforzi). Tutti gli eserciti fittizi sono disponibili dal turno 1.

Gli eserciti stessi occupano un Fronte, non una città o base in particolare in quel Fronte. Piazzate semplicemente gli eserciti in un posto qualsiasi all'interno dei confini di un Fronte.

I rinforzi possono essere piazzati direttamente sul Tracciato del Turno

di Gioco, sullo spazio del turno nel quale entrano in gioco. Piazzare la pedina turno di gioco sul primo spazio del Tracciato Turno di Gioco (1/1914). La pedina round di gioco dovrebbe essere tenuta pronta vicino al Tracciato del Round di Gioco. Piazzare la pedina del *Trattato di Brest-Litovsk* e la pedina Resa da una parte per quando serviranno. Le pedine Ordine di Gioco vanno usate soltanto quando si applica la regola opzionale 9.2.

Piazzare tutte le 46 pedine città vittoria da una parte.

Le 30 pedine combattimento vanno divise in una pila Alleati ed una pila Imperi Centrali. Tute le pedine con indicato il "1914", sono disponibili all'inizio del gioco. Queste pedine sono messe in una tazza (o un contenitore simile) Alleati ed una tazza Imperi Centrali. Le pedine restanti sono messe da parte. Entreranno in gioco più tardi. Le 4 pedine Punti Vittoria vanno messe sulla casella "6" sul Tracciato dei Punti Vittoria del tabellone.



4.0 SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori vincono a **The First World War** totalizzando la maggioranza di Punti Vittoria attraverso il controllo di città (o come nel caso della i fazione Alleata Orientale con il Trattato di Brest-Litovsk), vedere 8.0.

4.1 Il Turno di Gioco

Il gioco si svolge in turni fino ad un massimo di sei. Ogni turno è composto dalle seguenti attività, svolte nel seguente ordine, come descritto nella *Sequenza di Gioco*:

4.2 Sequenza di Gioco

1. Schieramento: Primo, tutti gli eserciti che sono attualmente scoperti, sono girati a faccia coperta. Poi, i rinforzi (gli eserciti che entrano in gioco in questo turno di gioco) e quelli appena ricreati (eserciti prima eliminati che ritornano in gioco), possono schierarsi in un qualsiasi Fronte nel quale sono autorizzati ad operare. Gli eserciti fittizi tolti in precedenza possono essere schierati in un qualsiasi Fronte nel quale un qualsiasi esercito della loro fazione può operare.

Guarnigione Minima: Partendo dal turno 2, ogni fazione deve schierare un esercito di rinforzo od un rimpiazzo (non fittizio) su certi Fronti ad ogni turno di gioco se possibile (se ci sono abbastanza eserciti da poterlo fare), e se non c'è già attualmente un esercito (non fittizio) della fazione schierato la'.

I Fronti 1-4 sono per le fazioni degli Alleati Occidentali e la Germania; i Fronti 7-9 sono per la fazione Alleati Orientali, e i Fronti 5, 6, 9, e 10 sono per la fazione Alleati della Germania.

Nota: Qua è richiesto un minimo di onestà...

Un giocatore può scegliere di rivelare (girare a faccia in su) i suoi eserciti in qualsiasi momento, ma è richiesto di fare così soltanto quando si attacca o difende.

Lo schieramento avviene in questo ordine:

Alleati della Germania
 Alleati Orientali
 Alleati Occidentali
 Germania

2. Round di Gioco. Ogni fazione adesso esegue quattro round alternandosi, nell'ordine elencato sotto (e mostrato sul Tracciato del Round di Gioco):

Germania
 Alleati Orientali

The First World War

Alleati Orientali

Alleati della Germania

Ogni round consiste nel fare una sola delle seguenti Azioni per ogni fazione:

Combattere: una fazione può attaccare in un Fronte qualsiasi nel quale si trova attualmente con gli eserciti (rispetto ai fittizi). Gli eserciti attaccanti e difensori devono essere messi a faccia in su.

Muovere: una fazione può muovere uno o tutti gli eserciti da un Fronte ad un altro Fronte (o Fronti) adiacente, salvo che a questi eserciti sia permesso operare in quell'area. (Gli eserciti fittizi possono operare in ogni zona dove gli eserciti di questa fazione possono operare).

Trasferimento Strategico: una fazione può trasferire uno o due eserciti da un Fronte a qualsiasi altro Fronte nel quale esso può operare (incluso da uno Scenario ad un altro).

Passare: Non fare niente.

3. Verifica Vittoria. Tutti gli eserciti sono girati sulla loro parte frontale. Se una fazione ha eserciti presenti su un Fronte dove non è presente alcun esercito dell'Alleanza nemica, questa fazione immediatamente cattura una città vittoria (se possibile). Se non è possibile (per esempio nel caso dove tutte le città vittoria sono state catturate), la fazione senza esercito riceve un punto di resa, se già non ha ricevuto un punto resa in precedenza nello stesso turno per quello stesso Fronte. Poi, se al turno di gioco 6 (1918), o ad un qualsiasi turno di gioco una Alleanza (e non una fazione) controlla le città vittoria su almeno 6 Fronti, la partita termina immediatamente, e viene dichiarata la vittoria. Se la partita non termina, tutte le fazioni che hanno almeno un punto resa, devono tirare un dado. Se la partita ancora non ha termine, la fazione della Germania può adesso offrire alla fazione degli Alleati Orientali un trattato di pace (il Trattato di Brest-Litovsk, vedere 8.1, partendo dal turno di gioco 4). In una partita con 2 o 3 giocatori, la fazione degli Alleati Orientali **deve** accettare l'offerta del Trattato. In una partita con 4 giocatori, il giocatore degli Alleati Orientali può scegliere se accettare o meno.

4. Rimpiazzati. Gli eserciti eliminati in precedenza adesso sono riportati in gioco e piazzati sul Tracciato del Turno di Gioco per il prossimo turno di gioco in ragione di 1 esercito per ogni Centro di Rimpiazzo amico posseduto, vedere 7.0.

5. Pedine Combattimento. Controllare quali pedine entrano in gioco nel prossimo turno di gioco e metterle nella rispettiva tazza.

6. Nuovo Turno di Gioco. Muovere la pedina della Resa indietro sullo "0", sul Tracciato della Resa. Avanzare la pedina turno di gioco ed iniziare il prossimo turno.

5.0 MOVIMENTO

Non c'è limite al numero di eserciti che possono essere in un singolo Fronte. Gli eserciti restano a faccia in giù, a meno che un giocatore non decida di rivelarli oppure in combattimento. Gli eserciti possono entrare nei Fronti soltanto se sono elencati (per nazionalità o per nome specifico) sul tabellone in quel Fronte. Vedere inoltre 5.3 e 5.4 per restrizioni speciali e approvvigionamenti.

Eserciti che entrano in un Fronte attraverso il movimento devono partire in un Fronte adiacente nello stesso Scenario. Quando un Fronte è attivato per il movimento, non devono necessariamente muoversi gli eserciti, o muovere allo stesso Fronte. **Esempio:** E' il secondo round del giocatore Tedesco. Egli dichiara che muoverà gli eserciti dal Fronte 2. Muove due eserciti al Fronte 1, due eserciti al Fronte 3, e lascia un esercito nel Fronte 2.



5.1 Eserciti Tedeschi sotto il controllo della fazione Alleata Tedesca.

Eserciti Tedeschi che iniziano in un round nei Fronti 5-6 o 9-11, sono controllati a tutti gli effetti dalla fazione Alleata Tedesca, ed operano durante i round degli Alleati della Germania (soltanto).

5.2 Reclamare il Controllo

In una partita con 2 giocatori, il giocatore Tedesco può semplicemente muovere indietro i suoi eserciti in Fronti dove opera la Germania, attraverso le azioni di Movimento o Trasferimento Strategico. In una partita con 3 o 4 giocatori il giocatore Tedesco può richiedere indietro questi eserciti (ancora una volta tramite le azioni di Movimento o di Trasferimento Strategico). Comunque, per fare in modo che il giocatore Alleato della Germania possa guidare l'azione (Movimento o Trasferimento Strategico) nel suo round, egli deve accettarlo.

Esempio: In una partita con 4 giocatori la 4ª armata della Germania è localizzato nel Fronte 9. Il giocatore Tedesco vorrebbe attaccare nello Scenario Occidentale più avanti durante il turno di gioco. Perciò egli deve recuperare il suo esercito. Egli chiede al giocatori Alleato della Germania di usare l'azione Trasferimento Strategico in seguito e muovere l'esercito nello Scenario Occidentale (Fronte 3). Comunque, l'Alleato della Germania ha altri piani: egli vuole continuare l'offensiva verso Rovno e quindi non conduce un Trasferimento Strategico.

5.3 Restrizioni del Fronte Italiano

Gli eserciti Britannici, Francesi e Tedeschi possono operare soltanto (schieramento, muovere in, o attaccare) nello Scenario Italiano (Fronti 5 e 6) a partire dal turno di gioco 4.

5.4 Restrizioni del Fronte Romeno

La fazione degli Alleati Orientali ha due eserciti, gli eserciti BR MEF e l'esercito FR Orientale (OR), che possono operare soltanto (schieramento, muovere in, o attaccare) al Fronte 11 se la fazione degli Alleati Orientali controlla Monastir (situata al fronte 10).

6.0 COMBATTIMENTO

Il combattimento avviene quando un giocatore seleziona l'azione Combattimento. La fazione attiva dichiara un combattimento in un Fronte qualsiasi dove quella fazione ha attualmente eserciti (non solo fittizi). Egli è l'attaccante e l'Alleanza opposta è il difensore. L'attaccante adesso sceglie quali eserciti prenderanno parte al combattimento (gli eserciti fittizi non possono prendere parte al combattimento). Questi eserciti devono essere girati a faccia in su. Non è necessario che tutti gli eserciti presenti prendano parte al combattimento. Poi il difensore deve rivelare tutti gli eserciti (inclusi gli eserciti fittizi) presenti su quel Fronte. Tutti gli eserciti non-fittizi devono prendere parte al combattimento. Gli eserciti fittizi rivelati sono rimossi dal tabellone.

Questi ultimi rientreranno in gioco durante lo Schieramento nel prossimo turno di gioco. Dopo che il combattimento è risolto, tutti gli eserciti presenti sono girati a faccia in giù. Se non ci sono eserciti (non contando gli eserciti fittizi) appartenenti alla fazione Alleata opposta, la fazione attiva può immediatamente catturare una città vittoria se disponibile, al termine dell'azione. Se un esercito (o eserciti) dell'Alleanza opposta è presente, il combattimento deve essere risolto.

6.1 Risolvere i Combattimenti

1. La fazione in difesa piazza una pedina adatta per la difesa (faccia coperta) sul tavolo. Poi la fazione attaccante piazza una pedina adatta in attacco (faccia coperta) sul tavolo (**Nota:** Ci sono 4 pedine che devono essere usate, qualora fossero in mano ad un giocatore, vedere 6.2.2). E' possibile che una o entrambe le fazioni non abbiano pedine giocabili. Può essere usata al massimo una pedina combattimento per fazione, ad ogni combattimento.

2. Ogni fazione deve scegliere un esercito come suo comandante d'attacco o di difesa (prima l'attaccante). Il valore di combattimento (Numero di pezzi in gioco) di quell'esercito è usato nel combattimento.

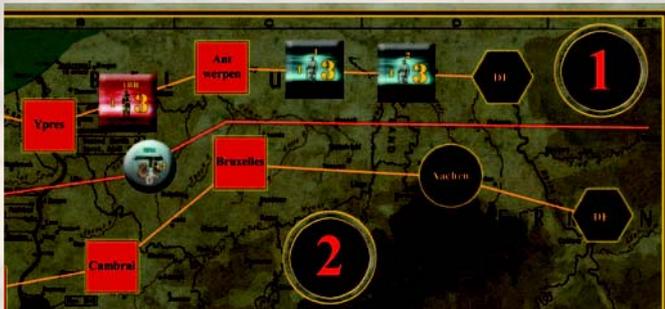
3. Se ci sono più eserciti attaccanti (non importa il numero) che difensori (esclusi tutti gli eserciti fittizi), l'attaccante aggiunge 1 al valore di combattimento del suo esercito in comando. Se ci sono più eserciti difensori (non importa il numero) che attaccanti, il difensore aggiunge un 1 al valore di combattimento del suo esercito in comando.

4. Ogni giocatore lancia il dado. Il risultato di un dado "S" è trattato come uno "0" (ma vedete 6.2). Il valore di combattimento dell'esercito attaccante in comando viene aggiunto al lancio del dado dell'attaccante, il valore di combattimento dell'esercito difensore in comando viene aggiunto al lancio del dado del difensore.

5. Le pedine combattimento vengono girate dalla loro parte frontale ed il loro valore è aggiunto o sottratto dal totale, vedere 6.2.

Se il totale dell'attaccante è maggiore del difensore, l'esercito in comando del difensore è eliminato, e la fazione dell'attaccante può catturare una città vittoria su quel Fronte (se disponibile). Se il totale del difensore è maggiore dell'attaccante, l'esercito in comando dell'attaccante è eliminato. Se il numero è pari, sia l'esercito in comando attaccante che quello difensore sono eliminati.

Esempio: La fazione della Germania attacca la fazione degli Alleati Occidentali sul Fronte 1. Egli ha 2 eserciti (entrambe con un valore di combattimento di "3"), mentre il giocatore degli Alleati Occidentali ha un esercito Britannico di forza "3". Il giocatore degli Alleati Occidentali gioca la pedina *Macchine da Guerra* girata, Il Giocatore della Germania non gioca pedine. Il giocatore della Germania sceglie un esercito in comando (dato che entrambe gli eserciti hanno lo stesso valore, questa scelta non è rilevante). Poiché egli ha più eserciti del difensore, aggiunge un 1 al valore di combattimento del comandante in attacco (= 4). Egli lancia un 2 (= 6 totale). Il giocatore degli Alleati Occidentali lancia un 3, e lo somma al suo valore base (3) ed alle *Macchine da Guerra* (+1). Il suo totale è 7. Egli vince il combattimento ed il giocatore della Germania perde il suo esercito in comando.



6.2 Pedine Combattimento

Entrambe le Alleanze (Alleati e Imperi Centrali) hanno 15 pedine combattimento ognuna. All'inizio della partita loro sono separate secondo la loro Alleanza di appartenenza (I retro verdi e rossi appartengono agli Alleati, i retro neri e blu alla fazione degli Imperi Centrali). All'inizio della partita sono disponibili soltanto quelli con la scritta "1914", e sono messi in una tazza Alleati ed una tazza per gli Imperi Centrali. Le Pedine sono usate o quando si attacca (numero rosso) oppure quando si difende (numero bianco). Inoltre ci sono pedine con un valore "0"; queste possono essere usate sia in attacco che in difesa (per bluffare o per liberarsene, vedere più sotto). Un giocatore può usare solo una pedina combattimento ad ogni combattimento. Un giocatore può usare una pedina combattimento soltanto quando l'esercito in comando partecipante alla battaglia, appartiene al paese che la utilizza. Dopo l'uso, una pedina combattimento viene messa nella rispettiva tazza (eccezione: vedere più sotto). Le Pedine Combattimento entrano in gioco quando si lancia coi dadi una "S" durante un combattimento. Se questo accade, il giocatore può prendere una nuova pedina combattimento, ma non è obbligato a farlo comunque.

6.2.1 Numero Massimo di Pedine

Un giocatore può tenere un Massimo di 3 pedine combattimento alla volta. Se egli è autorizzato a prenderne una nuova (ma ne ha già 3), allora deve restituire una pedina che possiede (non quella appena pescata!) nella tazza.

Se un giocatore pesca una pedina che non può usare (es., il giocatore degli Alleati Orientali pesca una pedina *Fucilieri Britannici* [British Rifles]), egli può restituirla nella tazza in qualsiasi momento. Questo comprende le pedine obbligatorie, vedere 6.2.2. Egli non può pescare una nuova pedina. Nuove pedine combattimento (vedere l'indicazione dell'anno) sono aggiunte alle tazze durante la fase 5 di un turno di gioco, vedere 4.0.

6.2.2 Pedine Obbligatorie

Certe pedine di combattimento devono essere giocate nel prossimo combattimento che consente il loro uso dopo essere state pescate – un giocatore è obbligato a giocarle. Queste includono "*the Pantalone Rouges, Shell Shortage, Kaisertreu, e Ludendorff*". Dopo averle giocate, vengono rimosse permanentemente dal gioco.

Nota: Le pedine che devono essere giocate hanno un retro rosso (fazioni degli Alleati) o blu (fazioni degli Imperi Centrali).

6.3 Combattimento e Pedine di Combattimento

I risultati del Combattimento sono modificati dalle pedine combattimento giocate (se ci sono). Un valore positivo (+) viene sommato al risultato di combattimento di una fazione; un valore negativo (-) viene sottratto dal risultato di combattimento di una fazione. La scheda Aiuto del Giocatore elenca tutte le pedine combattimento.

6.4 Linee d'Attacco

Tutte le città e basi sono collegate ad una o più altre città attraverso Linee d'Attacco. Quando un attaccante vince una battaglia, egli può catturare una qualsiasi città vittoria controllata dal nemico fornita e connessa ad una città o base che egli controlla attraverso una Linea d'Attacco. Piazzare



la rispettiva pedina città vittoria ad indicare il suo nuovo proprietario oppure rimuoverlo se il padrone originale lo cattura di nuovo.

Qualche volta un giocatore ha una scelta su quale città egli può catturare, vedere Fronti 10 e 11. Comunque, finché c'è una città vittoria disponibile alla cattura, un giocatore non può avanzare su una base per

The First World War

infliggere un punto resa. Ogni volta che una città vittoria cambia mano, il nuovo "proprietario" guadagna 1 punto vittoria mentre il giocatore che ha perso la città, perde un punto vittoria. Usare la pedina punti vittoria sul tabellone per indicare il numero totale di punti vittoria che una fazione possiede.

6.5 Basi e Punti Resa

Le Basi, diversamente dalle città, non contano per i punti vittoria e non cambiano mai di (e non hanno pedina) mano.

Comunque, se un giocatore vince un combattimento e può - in teoria - avanzare su una base, egli infligge un Punto Resa. Durante la fase di Verifica Vittoria di ogni turno di gioco, ogni giocatore che ha



ricevuto uno o più punti resa deve tirare il dado. Se il risultato del lancio del dado è uguale o più basso del numero di punti resa, egli perde la partita. L'Alleanza nemica vince. Se ci sono 2 giocatori nell'Alleanza vincitrice, e determinano la vittoria normalmente.

Lanciando un risultato di una "S" non ci sono effetti (la fazione non si arrende). **Nota:** E' possibile (ma poco probabile) che le fazioni di entrambe le Alleanze si arrendano allo stesso momento; in questo caso, tutti i giocatori nella partita hanno perso in questa terribile guerra.

6.5.1 Punti Resa e Turno di Gioco

Alla fine di un turno di gioco, tutti i pedina Resa sono piazzati nel box "0" del Tracciato Resa. Questo significa che un giocatore ottiene di nuovo punti Resa ad ogni turno di gioco.

6.5.2 Limitazioni sui Punti Resa per Fronte

Una fazione può ottenere soltanto un Punto Resa per Fronte.

Esempio: La fazione della Germania vince un combattimento e può - in teoria - avanzare alla base sul Fronte 7. Egli infligge un Punto Resa alla fazione degli Alleati Orientali.

Durante la Verifica di Vittoria al termine di un turno di gioco, la fazione degli Alleati Orientali ancora non ha eserciti sul Fronte 7. Comunque, dato che la fazione della Germania ha inflitto un punto resa in precedenza durante lo stesso turno, gli Alleati Orientali non ottengono un altro punto resa per il Fronte 7.

6.6 Linee d'Attacco Neutrali

Delle Linee di Attacco sono connesse a località di nazioni inizialmente neutrali nella guerra. La Linea di Attacco indica il turno di gioco (turni di gioco 3 o 4) nel quale le città connesse a questa linea possono essere catturate.

Esempio: Bucarest non può essere catturata prima del turno 4 (e così Odessa anche, la quale è connessa attraverso Bucarest, non può cambiare mano prima del turno di gioco nr. 4).



7.0 RINFORZI E RIMPIAZZI

All'inizio della partita, tutti gli eserciti che non sono in gioco (vedere la loro indicazione di turno, 2.2) sono piazzati direttamente sul Tracciato del Turno, sullo spazio del turno in cui entrano in gioco.

Durante la Fase di Schieramento del turno di gioco il proprietario li prende e li porta in gioco in un qualsiasi Fronte dove possono operare (vedere il tabellone).

Esempio: Il Fronte 9 elenca le abbreviazioni AH, DE, e RU. Questo significa che soltanto l'Austria-Ungheria, la Germania, e la Russia con i loro eserciti possono operare in questo Fronte. Durante la Fase di Schieramento, ogni fazione può rimpiazzare gli eserciti eliminati. Ogni centro amico di rimpiazzo che un giocatore possiede, gli consente di riprendere un esercito eliminato. Gli eserciti di rimpiazzo rientrano nel gioco durante il turno seguente, come se fossero dei rinforzi. La fazione degli Alleati Orientali può rimpiazzare 5 eserciti, le altre tre fazioni possono rimpiazzare 4 eserciti ognuna. Questi numeri possono essere modificati come spiegato sotto. Le fasi di rimpiazzo non utilizzate non possono essere riportate da turno a turno di gioco; vengono perse se non usate. Se un giocatore subisce perdite eccessive, egli può scegliere i suoi eserciti rimpiazzo tra le unità eliminate.



7.1 Centri di Rimpiazzo

Le possibilità di rimpiazzo della fazione Tedesca è **ridotta** di un'unità per la presa di controllo da parte del nemico per ognuna di *Aachen, Metz, Berlino e Breslau*.

Le possibilità di rimpiazzo della fazione degli Alleati della Germania è **ridotta** di un'unità per ognuna di *Trieste, Wien, Budapest, e Lemberg* sotto il controllo nemico. Le possibilità di rimpiazzo della fazione degli Alleati Occidentali è **ridotta** di un'unità per ognuna di *Calais, Paris, Nancy, e Venezia* sotto il controllo nemico. Le possibilità di rimpiazzo della fazione degli Alleati Orientali è **ridotta** di un'unità per ognuna di *Riga, Warszawa, Minsk, Kiev, e Odessa* sotto il controllo nemico.

Nota: I giocatori non ottengono eserciti di rimpiazzo attraverso il controllo di centri di rimpiazzo nemici.

7.2 Rimpiazzi degli Alleati Orientali: Restrizioni Speciali

Sebbene controllate dalla fazione degli Alleati Orientali a tutti gli effetti, gli eserciti IT Balcani (ITB), BR MEF, e FR Orientale (OR) contano contro la capacità di rimpiazzo degli Alleati Occidentali. In una partita con 4 giocatori, per ottenere il rimpiazzo, il giocatore degli Alleati Orientali deve richiedere al giocatore degli Alleati Occidentali di rimpiazzarglieli.

8.0 VITTORIA

I giocatori vincono la partita costringendo l'altra Alleanza alla Resa (vedere 6.5) o guadagnando Punti Vittoria attraverso il controllo di città vittoria. Tutte le fazioni iniziano con 6 Punti Vittoria ognuna.

Per ogni città vittoria che una fazione cattura, essa aggiunge 1 punto vittoria sul Tracciato dei Punti Vittoria del tabellone. La fazione perdente cala di uno il suo ammontare di punti vittoria sul Tracciato dei Punti Vittoria. Un giocatore non può mai avere meno di "0" punti vittoria, in nessun caso!

Esempio: La fazione degli Alleati Occidentali cattura Aachen all'inizio della partita. La pedina dei punti vittoria della fazione degli Alleati Occidentali viene mossa sul box "7" del tracciato dei punti vittoria; la pedina dei punti vittoria della fazione della Germania viene mossa sul box "5".

Qualunque sia il numero di giocatori, l'Alleanza di un giocatore deve vincere la guerra per poter il giocatore vincere la partita.

Per determinare quale Alleanza vince, sommare i punti vittoria totali di entrambe le fazioni e confrontarli al totale delle due fazioni dell'Alleanza nemica. Il totale più alto vince. In caso di arpeggio, gli Imperi Centrali vincono.

In una partita con 3 giocatori il giocatore Alleato vince come nella versione a 2 giocatori. Ma se il giocatore Alleato perde, il giocatore della Germania vince se egli ha almeno 3 punti vittoria in più del giocatore Alleato della Germania, altrimenti il giocatore Alleato della Germania vince.

In una partita con 4 giocatori, prima determinate quale Alleanza vince come nella versione a 2 giocatori. Se gli Imperi Centrali vincono, determinate la vittoria individuale dei giocatori come nella versione a 3 giocatori. Se gli Alleati vincono, la fazione degli Alleati Occidentali vince se ha almeno 1 punto vittoria di più del giocatore degli Alleati Orientali (incluso i punti degli Alleati Orientali del Trattato di Brest-Litovsk). Altrimenti, il giocatore degli Alleati Orientali vince.

8.1 Trattato di Brest-Litovsk

Durante la fase di Verifica della Vittoria del turno di gioco 4 o più avanti (e se il gioco non è ancora finito), la fazione della Germania può offrire, alla fazione degli Alleati Orientali un trattato di pace. Se viene accettato, nessun esercito Russo o Romeno può attaccare o essere attaccato per il resto della partita. Le città Vittoria non possono cambiare mano da adesso in poi nei Fronti 7, 8, e 9; possono cambiare mano nel Fronte 11 soltanto, in combattimenti che coinvolgono eserciti BR MEF o FR Orientale (OR). La fazione della Germania deve avere e mantenere almeno un esercito ognuno nei Fronti 7, 8, e 9 per il resto della partita. La fazione Alleati della Germania deve mantenere almeno 3 eserciti nel Fronte 9 per il resto della partita. In una partita con 2 o 3 giocatori il giocatore Alleato **deve** accettare un offerta di trattato di pace.

In una partita con 4 giocatori, il giocatore Alleato Orientale può rifiutare (sebbene l'offerta può essere ripetuta in un turno di gioco più avanti). Se l'Alleanza degli Alleati vince una partita con 4 giocatori, la fazione degli Alleati Orientali riceve 8 punti vittoria addizionali, per determinare quale fazione Alleata vince la partita se ha accettato il trattato.



Crediti

Design: Ted Raicer
Sviluppo: Uli Blennemann, Philipp Klarmann, Charles Vasey
Produzione: Michael Bruinsma, Uli Blennemann
Grafica: Andreas Adamek
Layout: Lin Lütke-Glanemann
Un grazie a tutti i playtester.

9.0 REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole possono essere aggiunte, singolarmente o insieme, a **The First World War** se i giocatori si accordano ad usarle prima dell'inizio della partita.

9.1 Il Piano Schlieffen

Gli eserciti della fazione della Germania possono attaccare soltanto sui Fronti 1, 2, e 3 durante il turno di gioco 1.

9.2 Schieramento variabile e Ordine del Round di Gioco

Partendo dal turno di gioco 2 e fino alla fine della partita, l'ordine di schieramento degli eserciti, ed il round di gioco, è determinato a caso. Si tira un dado per fazione (se si lancia una "S" conta come uno "0"). La fazione che ha lanciato il numero più alto, può determinare per primo in quale momento schiererà i suoi eserciti e quando condurrà i round di gioco, poi segue il secondo giocatore che ha lanciato il numero più alto etc. In caso di pareggio, rilanciare il dado.

Esempio: La fazione degli Alleati Orientali ha lanciato il numero più alto. Il giocatore allora decide di schierare gli eserciti per ultimo e condurre i round di gioco per secondo.



Per mostrare in quale ordine gli eserciti vanno schierati ed i round di gioco condotti, i giocatori piazzano le loro due pedine di Ordine di Gioco nei rispettivi box sul tabellone di gioco.

9.3 Preparazione Storica

Se i giocatori desiderano usare una preparazione "Storica", possono provare la seguente preparazione per il primo turno di gioco:

Fronte	Alleati	Imperi Centrali
1	1 BE	1, 2 DE
2	1 BR, 5 FR	3, 4 DE
3	2, 3, 4 FR	5, 6 DE
4	1 FR	7 DE
5		
6		
7	1, 2 RU	8 DE
8	9 RU	AA DE
9	3, 4, 5, 8 RU	1, 3, 4 AH
10	1, 2, SB, MN	5, 6 AH
11		