

UN ATTACCO E' DICHIARATO!

(Non si possono attaccare gli alleati)

L'attaccante deve possedere almeno un'armata o una flotta nella regione.
L'attaccante paga 2 ori.
L'attaccante e il difensore cercano alleanze tra i loro alleati.
Gli alleati possono aiutare solo con Armate e Flotte già presenti nella regione.
E' un paese Neutrale?

Il paese neutrale ha un valore di difesa uguale al numero mostrato sulla pedina, e non può avere alleanze ed il supporto navale.
Viene combattuto un combattimento terrestre.
Se la pedina del paese neutrale ha un numero in un cerchio o quadrato il vincitore guadagna oro o VP.
Se lo scontro è in pareggio, l'attaccante perde un'armata e non conquista il controllo.

Entrambi i giocatori hanno flotte?

Il territorio attaccato ha il mare?
(Tutti tranne German States & Central Europe)

Se solo un giocatore possiede almeno una flotta nella regione vince il supporto navale.

L'attaccante decide se combattere lo scontro navale.

Il difensore vince il supporto navale.

Il difensore decide se combattere lo scontro navale.

L'attaccante vince il supporto navale.

COMBATTIMENTO NAVALE

+1 per ogni flotta
+1 per ogni flotta alleata che partecipa allo scontro
+1 per ogni tessera Alleanza usata per quella regione. (Tessere con la scelta terra-mare non possono essere riutilizzate. Scegli)
+1 per chi ha più tessere Navy Training

L'attaccante e il difensore aggiungono la differenza tra il lancio di due dadi.

Chi fa il totale più alto vince. Lo sconfitto deve perdere una flotta. Se c'è un pareggio entrambi perdono una unità (mai un Fortino) e nessuno prende il bonus navale.

Chiunque realizza 7 con i dadi deve perdere una flotta extra. (Se lo sconfitto, la seconda unità la perde l'alleato se c'è)

Il vincitore guadagna il Supporto Navale (+1 nel Combattimento Terrestre)

Gli alleati possono partecipare allo scontro solo con le loro flotte nella regione. No Fortini, no tessere o abilità speciali.

Se l'attaccante non ha Armate nella regione il combattimento finisce e non guadagna il controllo del territorio.

COMBATTIMENTO TERRESTRE

L'attaccante deve utilizzare almeno un'armata che possiede nella regione attaccata.

+1 per chi ha il supporto navale.
+1 per ogni armata utilizzata
+1 per ogni armata alleata (no Fortini) che partecipa allo scontro
+1 per chi ha più tessere Army Training
+2 per ogni Fortino (solo il difensore ne può usufruire)
+1 per ogni tessera Alleanza per quella regione. (Tessere Alleanza utilizzate nel combattimento navale non possono essere riutilizzate)

L'attaccante e il difensore aggiungono la differenza tra il lancio di due dadi.

Chi fa il totale più alto vince. Lo sconfitto deve perdere una unità. Se c'è un pareggio entrambi perdono una unità (mai un Fortino) ma il difensore conserva il controllo del territorio.

Chiunque realizza 7 con i dadi deve perdere una unità extra. (Se lo sconfitto, la seconda unità la perde l'alleato se c'è)

Per ogni unità persa il possessore deve prendere 1 Punto Insoddisfazione.

Gli alleati possono partecipare allo scontro solo con le loro armate nella regione. No Fortini, no tessere o abilità speciali.

Se l'attacco Terrestre ha successo, l'attaccante piazza una pedina Controllo nella regione mentre il difensore perde una pedina Controllo nella regione.

Se il difensore non possiede pedine Controllo nella regione l'attaccante non può piazzare una sua pedina Controllo.