

BACK ORCHESTRA



Mentre Hitler prende lentamente il sopravvento sul controllo della Germania nazista e il suo folle disegno viene via via svelato, alcuni ufficiali di alto livello fra le schiere del Reich complotano alle sue spalle, con l'obiettivo di assassinarlo. Il tempo scorre inesorabile mentre il potere di Hitler cresce, in attesa del momento propizio per colpire... La Gestapo e' sulle loro tracce e ha soprannominato il gruppo di dissidenti Schwarze Kapelle, ossia Orchestra Nera (Black Orchestra).

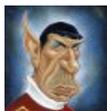
Riuscirà' questo manipolo di patrioti a salvare il loro paese dalla rovina prima che sia troppo tardi?



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

<http://www.goblins.net/>

traduzione a cura di Spock



Obiettivo

Come una delle figure storiche implicata nel complotto per assassinare Adolf Hitler, dovrai collaborare con i tuoi compagni traditori per guadagnare supporto, motivare gli altri e manipolare eventi, che daranno un'opportunità per raggiungere un piano che e' stato escogitato, per poi eseguirlo con successo. Dovrete tenere sotto controllo gli appoggi di Hitler, così da trovare il momento giusto per colpire, mentre cercherete di evitare i sospetti della Gestapo così che le vostre intenzioni non possano essere scoperte.

Vincere la Partita

C'è un solo percorso perché i cospiratori vincano:

1. Assassinar Hitler tramite l'attuazione di un complotto e tirare dadi per un totale di simboli ⊕ uguali o superiori al corrente livello di supporto militare Hitler e non tirare nello stesso momento un numero di ♠ pari o superiori di quelle mostrate nel livello di sospetto dei cospiratori.

Ci sono tre situazioni per la disfatta dei cospiratori:

1. Tutti i cospiratori sono arrestati e situati nell'area di prigionia dei cospiratori, in qualsiasi momento della partita.
2. La carta "Documents Located" nella fase 7 e' pescata.
3. I giocatori sono impossibilitati di pescare e risolvere una carta evento.

Components

54 carte cospiratore



27 Standard



15 Riservate (Restricted)



12 Complotti

6 carte interrogatorio



84 carte evento



(12 in 7 fasi)



Evento Standard



Evento Chiave



Rimovibile da Evento Chiave



5 pedine cospiratori

1 segnalino Supporto Militare Hitler



10 segnalini cospiratori



9 tabelle cospiratore



1 tabellone di gioco



6 tasselli Hitler e deputati



24 tasselli oggetto (3 ciascuno di 8 oggetti)



3 tasselli difficoltà



10 Dadi

Preparazione

1. Collocare i tasselli di Hitler e dei suoi cinque Ministri sulle loro zone di partenza indicate sul tabellone.
2. Mescolare casualmente i tasselli oggetto e piazzarne uno su ogni luogo squadrato nero sul tabellone.
3. Selezionare un livello di difficoltà (vedi **difficoltà**) e collocare il segnalino supporto militare Hitler sul valore appropriato (2 per facile, 3 per standard, 4 per difficile). Come opzione, mettere l'appropriato tassello di difficoltà al disotto del valore di partenza.
4. Separare le carte evento nelle loro rispettive "Fasi" e mescolarle. Collocare ogni mazzo di carte evento nelle loro posizioni lungo il margine superiore del tabellone, ordinate dal 1 al 7. Scartare due carte a faccia coperta dalla cima di ogni mazzo e rimuoverle dal gioco senza guardarle.
5. Collocare il mazzo dei cospiratori e degli interrogatori al lato del tabellone.
6. Casualmente ogni giocatore prende una tabella cospiratore (2 tabelle per il gioco in solitario), così come una pedina e i due cubetti dello stesso colore.
7. Tutte le pedine cospiratore vengono posizionate nella stazione ferroviaria di Berlino.
8. Collocare i dieci dadi vicino al tabellone.

Tracciato Dissenso: dadi tirati durante le azioni di **COSPIRAZIONE** sono inseriti qui. Quando il tracciato è completo, i cospiratori possono scegliere uno dei vantaggi.

Se i dadi eccedono il tracciato, scegli il beneficio, quindi piazza i dadi extra sul tracciato.



5



Spazio cospiratori arrestati (prigione): qualora un cospiratore venga arrestato dalla Gestapo, è spostato nell'area appena fuori al quartier generale della Gestapo. In seguito il cospiratore condurrà i turni come descritto nella pagina 7 **Arresto Cospiratori**.



4 **1** **2** **3** **4**

DISSENT TRACK
When the track is full, return those dice to the supply. Then you may either:
• Choose one conspirator to gain +1 Motivation
• Decrease Hitler's Military Support by 1 (cannot be decreased below its starting amount)

1 HITLER +1 Motivation
DEUTSCHLANDHALLE
ZEUGHAUS
CHANCELLERY
MINISTRY OF PROPAGANDA
SPORTPALAST
TRAIN STATION
HANNOVER
ADLERHORST
NUREMBERG
PRAGUE
TANNENBERG
MUNICH
VIENNA
BERGHOF
ZURICH
PARIS
WOLFSCHLUCHT
GESTAPO HQ
HIMMLER +1 Suspicion
MESS
BORNMANN
GOEBBELS
GOEBBING

STANDARD PLAYER TURN

1. CHECK FOR HITLER AND DEPUTY PENALTIES.
2. TAKE UP TO 3 ACTIONS.
 - ▶ **CONSPIRE (once per turn):** Roll up to 3 dice at the cost of one action per die:
 - For each **1** rolled, you and all conspirators in your location raise Suspicion by 1.
 - Place any **6** rolled on the Dissent Track and resolve if necessary.
 - Gain additional actions this turn equal to the sum of the numbers rolled.
 - ▶ **MOVE 1 SPACE**
 - ▶ **DRAW A CARD**
 - ▶ **PLAY A CARD** (including enacting a plot)
 - ▶ **SHARE A CARD/TILE.** Give or take items from a conspirator in the same space (Not applicable to arrested conspirators)
 - ▶ **SEARCH YOUR LOCATION:** Reveal (flip) an item tile
 - ▶ **ACQUIRE RESOURCES:** Take a revealed item tile in your location
 - ▶ **DELIVER ITEMS:** Discard appropriate item tile from your board to use a location power
 - ▶ **USE SPECIAL ABILITY (if Motivation is Positive or higher)**
 - ▶ **RELEASE CONSPIRATOR FROM JAIL:** (At **GESTAPO HQ** without Extreme Suspicion)
 - Roll a die. On a result of **6**, you are arrested. Otherwise, raise your Suspicion by 1 and release one jailed conspirator. Set their Suspicion to Extreme.
3. DRAW & RESOLVE AN EVENT CARD.

ARRESTED PLAYER TURN

1. DISCARD ALL RESTRICTED CARDS.
 - For each card discarded in this way, discard an unrestricted card.
2. ROLL A DIE TO RESIST INTERROGATION

ZENLOUS	⊙ / 1-3 : Resisted	⊙ : Failed COMMITTED
	⊙ / 2-3 : Resisted	⊙ / 1 : Failed
POSITIDE	⊙ / 3 : Resisted	⊙ / 1-2 : Failed SNEPTICAL
	⊙ : Resisted	⊙ / 1-3 : Failed TIMID

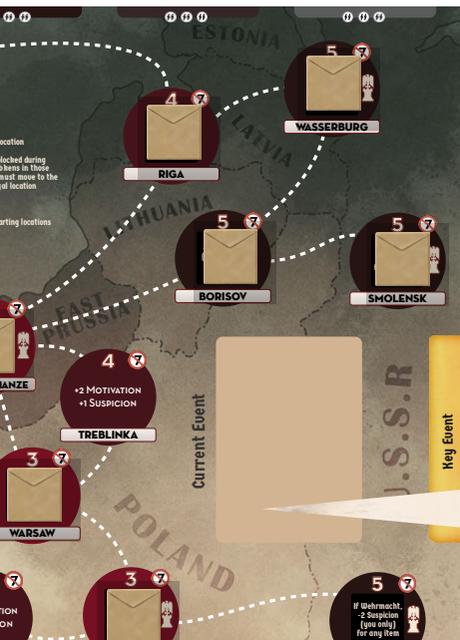
Automatic fail to resist, but still released on ⊙.

 - If you failed to resist, draw and resolve an interrogation card.
 - If you resisted, remain in jail but do not draw an interrogation card.

After resolving resistance, if you rolled **6**, you are then released. Move to **GESTAPO HQ** and set your Suspicion to High.
3. DRAW & RESOLVE AN EVENT CARD.

La Mappa

Il tabellone mostra una mappa dell'Europa ed un inserto di Berlino. I giocatori muovono attraverso locazioni lungo le linee bianche punteggiate. I luoghi all'interno di Berlino sono considerati tutti connessi ed adiacenti. I cospiratori potranno muoversi da un luogo all'altro collezionando oggetti ed eseguendo azioni. I cospiratori possono solamente muoversi su luoghi resi disponibili dalla fase corrente delle carte evento o da quelle precedenti. Per esempio, i cospiratori non possono visitare Praga fino a quando la prima carta evento della fase 3 non è stata rivelata ed è in gioco.



Quando le carte Evento sono pescate, mettile a faccia in su nello spazio Eventi Correnti. All'inizio del turno successivo, qualsiasi evento Chiave sarà spostato nello spazio evento Chiave.



6

Luoghi Speciali: determinati luoghi sul tabellone contengono modificatori (es., Parigi: -3 Sospetto & +1 Supporto Militare). I cospiratori devono risolvere questi modificatori una volta entrati nello spazio. Continuare ad espletare azioni multiple sullo stesso spazio non causa risolvere i modificatori di nuovo. Tuttavia, un cospiratore può muovere uno spazio fuori e poi tornare nello stesso spazio per risolverlo ancora, pagando l'azione necessaria per muoversi. Questi spazi non contengono tasselli oggetto.

Supporto Militare Hitler: nella parte inferiore destra del tabellone è presente il tracciato Supporto Militare di Hitler. Questo tracciato mostra il numero di ☉ necessari per portare a termine il complotto, (vedi *carte complotto* a pagina 8 per maggiori dettagli).

ENACTING A PLOT

1. Choose a plot card in your hand.
2. Collect the number of dice granted by the plot card based on the items you possess.
3. Add any dice granted by conspirator cards.
4. Roll the dice. You are not required to roll all the dice you are eligible for.

To succeed, you must roll ☉ equal to or higher than Hitler's Military Support.

Regardless of the number of ☉ rolled, if you roll ☉ equal to or greater than the ☉ shown on your Suspicion, the plot fails and is detected.

FAILED PLOTS

Discard used items and cards used in the plot, but do not discard the plot card.

DETECTED PLOTS

1. Discard items and cards used in the plot.
2. Discard the plot card used in the attempt.
3. Move Hitler to **CHANCELLERY**.
4. All conspirators lose 1 Motivation.
5. The conspirator that attempted the plot is arrested.

HITLER'S MILITARY SUPPORT

↑

7 ☉

6 ☉

5 ☉

4 ☉

3 ☉

Support

STANDARD DIFFICULTY

☉ requires 1 plot to succeed

Tabelle Cospiratori

Ogni tabella cospiratore rappresenta una persona con abilità speciali uniche. La motivazione ed il sospetto dei cospiratori sono monitorati sulla tabella insieme agli spazi per l'inventario degli oggetti.

Motivazione

- + I cospiratori iniziano con una motivazione Timido e sono limitati a tenere in mano solo due carte.
- + Al livello superiore di motivazione, Scettico, i cospiratori possono tenere in mano quattro carte (5 giocatori), cinque carte (3-4 giocatori) o sei carte (1-2 giocatori).
- + Al livello superiore di motivazione, Positivo, i cospiratori possono usare la loro abilità speciale indicata.
- + Quando la motivazione sale a Compromesso, un cospiratore può mettere in atto un complotto contro Hitler.
- + Motivazione Zelante è necessaria per determinati complotti pericolosi.

GENERAL LUDWIG BECK
WEHRMACHT: CHIEF OF THE GENERAL STAFF

Served in the Wehrmacht as Chief of the General Staff during the late 1930s. He urged Hitler not to rush into a war he was sure to lose. He was forced to sign before the war started. Later, Beck used his high-level contacts to help in the conspiracy against Hitler. Beck was to serve as the head of the new German state had the coup succeeded. After the July 20 plot failed to kill Hitler, he shot himself rather than be executed by firing squad.

MOTIVATION

ZEALOUS: May use Reckless Plot Cards.
Reckless Plot Cards have "Zealous Motivation" as a required element.

COMMITTED: May use Plot Cards.

POSITIVE: May use your conspirator's special ability.
Add ☉ to any plot occurring in your space. Hitler and deputy tokens have no effect on you.

SKEPTICAL: Hand size limit is normal:
5 Players: 4 cards - 3 or 4 Players: 5 cards - 1 or 2 Players: 6 cards

TIMID: Hand size limit is 2.

SUSPICION

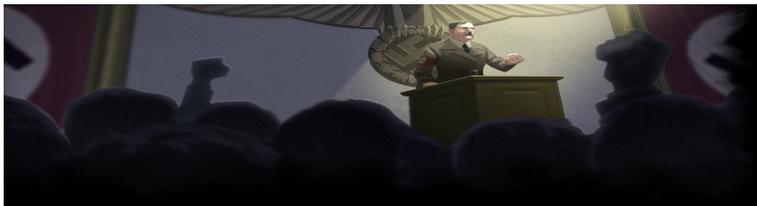
LOW MEDIUM HIGH EXTREME

PLOT DETECTED PLOTS FAIL

6

Sospetto

I cospiratori iniziano con un sospetto medio. Il tracciato del sospetto mostra il sospetto che i cospiratori attirano. I cospiratori che raggiungono un sospetto estremo saranno arrestati con un raid della Gestapo. I cospiratori che hanno su di loro molto sospetto, avranno più problemi per attuare un complotto senza che vengano individuati. Il tracciato del sospetto mostra il numero di ☉ che se tirate determineranno un fallimento e una rivelazione del complotto. Invece se si tireranno abbastanza ☉ assasinerete Hitler.



Panoramica di Gioco

I giocatori decidono chi vuol essere il primo ad iniziare il turno di gioco.

I giocatori effettuano i loro turni in senso orario.

Un riepilogo di un turno standard e' mostrato sul tabellone.

1. Verificare penalita' fornite da Hitler e i suoi Ministri.
2. Fare fino a 3 azioni.
3. Pescare e risolvere una carta evento.

Penalita' da Hitler e Ministri

Se un cospiratore inizia il suo turno nello stesso luogo dove e' presente Hitler o uno dei suoi 5 Ministri, si incorre in una penalita' (visibile in ogni tassello Ministro). Questa penalita' non si attua quando e' il Ministro o Hitler a muoversi all'interno di uno spazio dei cospiratori, **ma si attua solamente all'inizio del turno dei cospiratori**. Un cospiratore puo' incorrere in penalita' multiple.

Hitler diminuisce di 1 la motivazione del cospiratore.

Hess obbliga il cospiratore a scartare una carta di qualsiasi tipo, se ne possiede almeno una.

Goebbels proibisce al cospiratore di usare l'abilita' speciale per l'intero turno.

Bormann proibisce al cospiratore di usare l'azione **COSPIRARE** per l'intero turno.

Himmler aumenta di 1 il sospetto del cospiratore.

Goering obbliga il cospiratore a scartare un tassello oggetto, se ne possiede almeno uno.

Azioni

Ogni cospiratore puo' effettuare tre azioni in qualsiasi combinazione, anche effettuare tre volte la stessa azione.

Una volta che tutte e tre le azioni sono state completate (o saltate se i cospiratori lo desiderano) si procede con la pesca di una carta evento.

COSPIRARE - Questa azione rappresenta un tentativo di sollevare sempre piu' un certo dissenso e un avvicinamento della popolazione per una giusta causa. Ci sono azioni rischiose da fare, ma queste possono portare a grandi risultati. Per Cospirare devi tirare 1-3 dadi (al costo di un'azione per dado). **Si puo' effettuare una sola volta per turno**. Per questa azione e per tutti gli altri casi di risoluzione tiro ai dadi, risolvere il risultato in questo ordine:

- Per ogni  tirata, tu e tutti i cospiratori nel tuo stesso spazio aumentate il sospetto di 1.
- Per ogni  tirato, colloca quel dado sul tracciato del dissenso (vedi **Tracciato del Dissenso** a pagina 3).
- Somma i numeri del risultato insieme, ricevi tante azioni per quel turno.

MUOVERE UNO SPAZIO - Un cospiratore puo' muoversi da uno spazio ad un altro adiacente, connesso con linee bianche punteggiate. Un cospiratore puo' muoversi da un qualsiasi spazio in **BERLINO** a qualsiasi altro spazio in **BERLINO** (inclusa la **STAZIONE DEI TRENI**) per un'azione. Sebbene tutti quei spazi sono considerati essere **BERLINO**, non sono considerati lo stesso spazio per scambiare oggetti, stipulare complotti, ecc. Per uscire o entrare a Berlino, un cospiratore deve prima muovere alla **STAZIONE DEI TRENI**.

I cospiratori possono solamente muoversi nei luoghi accessibili secondo la fase di carta evento corrente o minore. Per esempio, i cospiratori non possono visitare **PRAGA** fino a che la prima carta evento della fase 3 non e' stata rivelata ed e' in gioco.

PESCARRE UNA CARTA - I cospiratori possono pescare una carta dal mazzo dei cospiratori. Alcune di queste sono utili oggetti o informazioni che i cospiratori possono usare, mentre altre carte consentono di manipolare parti del gioco. Ci sono anche carte complotto, che sono necessarie per assassinare Hitler. Carte con un triangolo rosso sono riservate, queste carte trarranno l'attenzione della Gestapo e renderanno più probabili gli arresti (vedi Raid Gestapo).

Le carte sono tenute di fronte al giocatore a faccia in su. Il numero di carte che possono essere tenute cambia in base al numero dei giocatori e alla motivazione dei cospiratori, vedi tabelle cospiratori a pag.4 per i dettagli. Se la vostra pesca vi porta maggiori carte di quelle che potete tenere, dovreste scartare quelle in eccesso (scartare carte non richiede un'azione).

GIOCARE UNA CARTA - Colloca la carta nella pila degli scarti e segui le istruzioni sulla carta. Le carte complotto devono essere attivate usando questa azione (ma la carta non viene scartata). Alcune carte non richiedono un'azione per essere giocata e possono essere giocate in qualsiasi momento. Questa informazione è evidenziata su queste particolari carte.

CONDIVIDERE UNA CARTA/OGGETTO - Un cospiratore può dare o prendere una carta o un oggetto da un altro cospiratore nello stesso luogo. Notare che il limite di carte o oggetti non deve essere violato durante questa azione. Gli oggetti possono essere scartati in qualsiasi momento per far spazio a quelli nuovi.



PERLUSTRAZIONE ZONA - Capovolgiti il tassello oggetto nella zona della tua pedina cospiratore.

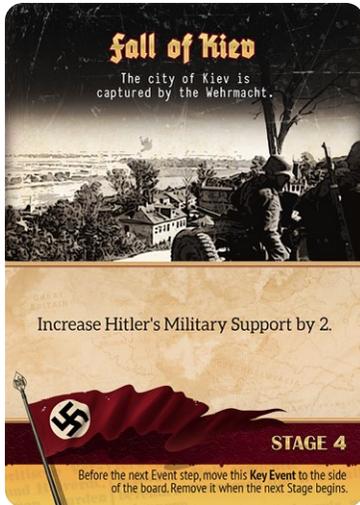
OTTENERE OGGETTO - Prendi il tassello oggetto **rivelato** dalla zona della pedina cospiratore e colloca in uno spazio libero sulla tua tabella cospiratore. Se il tuo bene darebbe un eccesso di oggetti che supera la tua capacità, devi immediatamente scartare un oggetto fino al tuo limite (scartare oggetti non richiede un'azione).

RILASCIARE OGGETTO - Qualche volta i cospiratori possono aver bisogno, per continuare nella loro impresa, di ridurre il sospetto dei Nazisti. Sotto ai tasselli oggetto, gli spazi sono contrassegnati con oggetti che possono essere rilasciati nello spazio e dai benefici che essi producono. Per rilasciare un oggetto, scarta il tassello oggetto dalla tua tabella e ricevi il beneficio indicato. Se il beneficio è segnato come "distribuire", i giocatori possono distribuire il beneficio tra loro stessi.

RILASCIARE UN COSPIRATORE DALLA PRIGIONE - Un cospiratore può rilasciare un altro cospiratore dalla prigione (lo spazio prigione dei cospiratori è sulla sinistra della **GESTAPO HQ**). Il cospiratore deve fare questa azione sullo spazio della **GESTAPO HQ** e non deve essere sul sospetto estremo. Tira un dado. Se il risultato mostra 1, il cospiratore è arrestato. Ogni altro risultato, il cospiratore attivo, aumenta il suo sospetto di 1 e sceglie un cospiratore agli arresti, questi è libero. Il cospiratore rilasciato muove alla **GESTAPO HQ** e imposta il suo sospetto su estremo.

Carte Evento

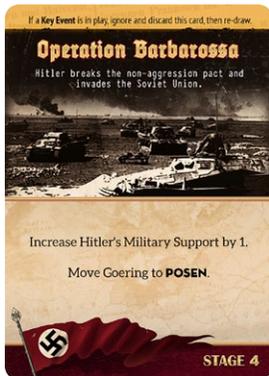
Alla fine del turno dei cospiratori, una carta evento deve essere risolta. Pescare una carta dalla fase corrente (si parte con la 1), collocala nello spazio eventi corrente e segui le istruzioni in ordine sulla carta, osservando qualsiasi speciali condizioni riportate.



Quando non ci sono piu' carte durante una fase, si passa alla fase successiva. Ogni fase delle carte evento corrisponde ad un'area sulla mappa. I cospiratori possono solo entrare nelle aree della mappa contrassegnate con lo stesso numero della fase corrente e tutte quelle delle fasi precedenti. La fase 7 e' contraddistinta da alcuni spazi vietati fino alla fine del gioco. Muovere Hitler, Ministri e cospiratori allo spazio legittimo piu' vicino quando la prima carta della fase 7 e' pescata. Se i giocatori sono incapaci di pescare e risolvere una carta evento durante questa fase (di solito perche' non ci sono piu' carte evento), i cospiratori perdono la partita.

Eventi Chiave

In ogni fase, c'e' un evento chiave (sebbene potrebbe essere rimosso durante il set up). Quando un evento chiave e' pescato, collocalo nello spazio evento corrente come qualunque altro evento. **Quando la prossima carta evento e' pescata**, colloca l'evento chiave nello spazio evento chiave accanto al tabellone. L'evento chiave non e' considerato essere attivo, ma quando determinate carte sono pescate l'evento chiave causera' loro di essere ignorate.



Inizio di una Nuova fase

Una nuova fase inizia quando la prima carta di questa fase e' risolta. Per esempio, la fase 2 non inizia quando il mazzo eventi della fase 1 si esaurisce, iniziera' quando la prima carta evento della fase 2 e' risolta.

Carte Rimosse da un evento Chiave

Se un **evento Chiave** e' in gioco, carte con un margine giallo in alto dovranno essere rimosse dal gioco senza che abbiano effetto, una nuova carta sara' pescata al loro posto.

Risolvere "piu' vicino"

Alcune carte citano "piu' vicino" nel testo (es. "muovi Goebbels nello spazio piu' vicino ad un cospiratore"). Se piu' di un cospiratore o Ministri sono obbiettivi equidistanti, i giocatori scelgono uno di loro.

Mentre si attua l'azione "piu' vicino", i cospiratori che si trovano in uno spazio di passaggio nemico sono ignorati. In altre parole, quando a Hitler o a un Ministro e' richiesto di muoversi, devono finire in un luogo differente da quello di partenza, a prescindere se c'era un cospiratore nello spazio da dove loro si sono mossi.

Gestapo Raids

La maggior parte delle fasi include almeno una carta evento "Gestapo Raid". Colloca qualsiasi cospiratore con un sospetto estremo nell'area di arresto dei cospiratori vicino al Gestapo HQ. I cospiratori non arrestati possono scartare qualsiasi numero di carte. Dopo aver scartato, alzare il livello di sospetto dei cospiratori di 1 per ogni carta riservata (restricted) in loro possesso. Infine, rimuovi tutti i dadi dal tracciato dissenso.

Cospiratori Arrestati

I cospiratori arrestati devono condurre il loro turno come mostrato sul tabellone di gioco. Per primo, devono scartare tutte le carte riservate più un'addizionale carta per ogni carta riservata avuta in possesso. Poi, devono tirare un dado per opporsi all'interrogatorio secondo il loro livello di motivazione.

ZEALOUS	⊕ / 1-3 : Resisted	♣ : Failed
COMMITTED	⊕ / 2-3 : Resisted	♣ / 1 : Failed
POSITIVE	⊕ / 3 : Resisted	♣ / 1-2 : Failed
SKEPTICAL	⊕ : Resisted	♣ / 1-3 : Failed
TIMID	Automatic fail to resist, but still released on ⊕.	

Se falliscono alla resistenza dell'interrogatorio, devono pescare una carta interrogatorio e scegliere una delle opzioni. Non possono consultarsi con gli altri giocatori per questa decisione, e devono rimescolare la carta all'interno del mazzo interrogatorio senza mostrarla agli altri giocatori. Successivamente il cospiratore arrestato tira un dado, se il tiro è un ⊕, in tal caso viene rilasciato e muove allo spazio **GESTAPO HQ** e setta il suo livello di sospetto su alto.

E' possibile per un cospiratore resistere ad un interrogatorio ma non essere rilasciato o non riuscire a resistere e poi essere rilasciato.



Carte Complotto

Per avere successo, i cospiratori hanno bisogno di impossessarsi almeno di una carta complotto dal mazzo dei cospiratori. Giocare una carta complotto conta come un'azione. Le carte complotto contano per il limite di carte che un giocatore può tenere, come le altre carte cospiratore. Possono essere condivise come le altre. Tuttavia, non devono essere considerate da scartare durante un arresto anche se sono presenti carte riservate. Comunque, possono essere scartate in determinate situazioni, sono attivate tramite l'azione **Gioca una carta.**

Su una carta complotto sono elencati gli elementi richiesti per assassinare Hitler, così come è richiesto che Hitler si trovi in un determinato luogo. Ricorda, i cospiratori inoltre hanno bisogno di **essere almeno ad una motivazione Compromessa (talvolta anche Zelante)** per mettere in atto un complotto. Ad un cospiratore è sempre concesso un dado (indicato dal simbolo 🎲) per far fronte agli elementi richiesti da un complotto e questo dado viene tirato quando si attua il complotto. Elementi opzionali sulla carta consentono ai cospiratori di aggiungere addizionali dadi per l'attentato o di ignorare come risultato le ♣.

Se il complotto può essere regolarmente attuato, il cospiratore può raggruppare i dadi per il suo tiro. Se il cospiratore è in possesso di oggetti che possono essere usati come elementi opzionali sulla carta, può scartare questi oggetti per aggiungere dadi al totale da tirare durante l'attentato. Alcuni complotti permettono di scartare in modo multiplo lo stesso oggetto per guadagnare un dado per ogni scarto. Ci sono inoltre alcune carte cospiratori e abilità speciali che permettono di aggiungere dadi per l'attentato. **Non è necessario per un cospiratore aggiungere dadi opzionali per il proprio tiro.**

Una volta che il cospiratore ha deciso il numero di dadi che tirerà nel tentativo di assassinio, fare riferimento all'attuale livello del supporto militare di Hitler e del livello di sospetto del cospiratore che sta tentando il complotto. A questo punto tutti i dadi sono tirati per determinare se il complotto avrà successo!

Successo e fallimento

Per il successo, il cospiratore deve tirare almeno il numero di ☉ mostrati sul tracciato del supporto militare di Hitler con meno ♠ come indicato sul tracciato del sospetto del cospiratore.

Se il tiro ha successo, Hitler è stato assassinato (insieme ad ogni Ministro nel suo spazio) e i cospiratori vincono il gioco. È possibile fallire un attentato ma rimanere non individuati. Il fallimento è causato se il numero indicato di ♠ risulta nel tiro dei dadi. Complotti falliti ma non svelati non richiedono cambiamenti alle fasi di gioco, ma oggetti usati nel complotto devono essere sempre scartati. **Se il complotto fallisce ma non è stato rivelato, non si scarta la carta complotto.**

Se il complotto è svelato, scartare la carta complotto usata, muovere Hitler alla **CANCELLERIA**, abbassare il livello di Motivazione di tutti i cospiratori di 1, il cospiratore che ha tentato il complotto è arrestato.

Termine della Partita

La partita termina quando Hitler viene assassinato con successo, i cospiratori vincono, perdono quando i cospiratori pescano la carta "Documents Located", quando tutti i cospiratori sono in prigione, o se i giocatori non possono pescare e risolvere una carta evento.

Potete fare riferimento alla tabella qui sotto per determinare il vostro livello di successo. Dovete diminuire il vostro punteggio finale di 1 milione di vite salvate per ogni deputato rimasto in gioco:

Vite Salvate

Fase 1: 36 milioni di vite salvate

Fase 2: 35 milioni di vite salvate

Fase 3: 34 milioni di vite salvate

Fase 4: 26 milioni di vite salvate

Fase 5: 20 milioni di vite salvate

Fase 6: 12 milioni di vite salvate

Fase 7: 5 milioni di vite salvate

Livello di Difficolta'

Durante la preparazione, scegliere un livello di difficolta': Facile, Standard o Difficile. Colloca il segnalino Supporto Militare Hitler sul valore appropriato:

Facile: Valore di partenza 2.

Standard: Valore di partenza 3.

Difficile: Valore di partenza 4.

Questo livello inoltre indica il livello minimo del Supporto Militare Hitler. Se un effetto di gioco causerebbe un abbassamento del Livello di Supporto Militare Hitler sotto il suo valore di partenza, questo rimarrebbe invece invariato. E' possibile inserire uno dei segnalini difficolta' direttamente sotto al suo valore di partenza come promemoria.

Opzioni Addizionali di Difficolta'

Per una sfida aggiuntiva, considerare alcuni o tutti i modificatori riportati di seguito in aggiunta alla scelta del livello di difficolta':

- I Ministri possono essere uccisi con le carte complotto (su un risultato di 2 ⊕). Per vincere e' necessario uccidere Hitler e almeno due dei suoi Ministri. Se Hitler dovesse essere ucciso per primo, si presuppone che i suoi Ministri continuino a dirigere la guerra.
- Durante la preparazione, scartare tre carte evento da ogni fase invece che due.

Regole Generalmente Trascurate

Scartare Complotti

I complotti non sono considerati carte riservate e non sono scartati durante il turno di un giocatore in prigione. I complotti non sono scartati quando un complotto fallisce, solamente quando un complotto fallisce **ed e' scoperto**.

Inizio di una fase Evento

Una nuova fase inizia **dopo** che la prima carta di questa nuova fase e' stata risolta, non quando il mazzo della precedente fase si esaurisce.

Azioni

L'azione **COSPIRAZIONE** puo' essere effettuata solamente una volta per turno. Qualsiasi altra azione **PESCARRE UNA CARTA, GIOCARE UNA CARTA**, ecc. puo' essere eseguita piu' di una volta in un turno.

Risolvere Carte

Le carte devono essere sempre risolte partendo con la lettura dall'alto in basso. Quando si risolve un'azione **COSPIRAZIONE** o un determinato "effetto continuo" delle carte cospiratore, risolvere ♠ per primo, poi ⊕, e infine i numeri.

Supporto Militare Hitler

Il supporto militare di Hitler non puo' mai scendere al di sotto del suo livello di partenza.

Tasselli Oggetto

Solamente gli oggetti rivelati possono essere raccolti.

