



MANUALE DELLE REGOLE DI GIOCO

La Storia

Verso la fine del 20° Secolo, terroristi internazionali fecero esplodere un rozzo ordigno nucleare nel Golfo Persico. La distruzione fu completa e il danno irreversibile: in pochi giorni la maggior fonte di petrolio occidentale venne assorbita dal deserto e fu persa. Ne derivò un panico generale e vi fu un convegno di emergenza del Vertice. I leader mondiali, incapaci di risolvere la minaccia imprevedibile del terrorismo, si concentrarono sull'immediata minaccia della diminuzione delle riserve di energia. Impazienti di fare la loro parte, gli Stati Uniti rapidamente iniziarono un programma di satelliti ad energia solare. I satelliti vennero costruiti e lanciati con straordinaria velocità. La costruzione coinvolse febbrilmente dodici stazioni di relé solari. In poco tempo il sistema aveva imbrigliato abbastanza energia solare da poter rifornire il mondo intero. Il programma, inoltre, permetteva agli Stati Uniti l'opportunità di installare un laser anti-missili in ogni satellite. I satelliti non avrebbero risolto solo il problema energetico; essi avrebbero anche allontanato la minaccia più grave di un attacco nucleare. Nessuno, eccetto che pochi scienziati addetti e ufficiali al vertice del governo, sapeva dei laser. Essi furono installati in diretta violazione della Legge sulla Riduzione delle Armi Nucleari del 1993, che poneva fuori legge le Iniziative di Difesa Strategica. Quando il sistema fu reso noto e il Presidente rivelò il suo duplice scopo alle Nazioni Unite, la maggior parte dei

delegati applaudirono gli Stati Uniti per la loro ingenuità. Com'era prevedibile, l'Unione Sovietica si ritenne oltraggiata. Le «Guerre Stellari», tanto pensate da essere abbandonate, erano diventate una realtà. In un appassionato discorso, l'Ambasciatore Sovietico accusò gli Stati Uniti di usare le «Sentinelle del Cielo» per tenere il mondo in ostaggio. Riluttante ad accettare questo nuovo predominio degli Stati Uniti, il Cremlino giurò vendetta.

La Rivolta

Occorsero dieci anni e diverse brevi guerre ma, gradualmente, il caos mondiale creato dall'Unione Sovietica sostituì la delicata bilancia del potere mondiale. Si erano tracciate nuove frontiere politiche e si erano formate nuove alleanze. Nazioni Asiatiche si erano alleate in Oriente mentre i Paesi del Centro e Sud America formarono una federazione politicamente ostile agli Stati Uniti. L'Europa, ora completamente dominata dall'Unione Sovietica, macchinava un attacco simultaneo su 3 fronti agli Stati Uniti. Alla fine vi erano tre eserciti decisi a muoversi, con un traguardo in comune: la distruzione totale dell'America! Gli Stati Uniti, soddisfatti nella loro superiorità militare, ridussero al minimo le spese per la difesa. Questo fu un errore che avrebbero potuto presto rimpiangere: per la Marina Americana, ridotta a una ciurma di scheletri, non c'era possibilità di scontro con le navi nemiche vicine.

L'Attacco

Impreparati e senza alleati, gli Stati Uniti sono sfidati a difendersi contro tre nemici mortali: sulle rive occidentali l'Alleanza dei Popoli Asiatici (Asian Peoples Alliance), a Sud la Federazione Centro-Americana (Central American Federation) e lungo la costa Est il Patto Euro-Socialista (Euro-Socialist Pact). Il Canada, rimanendo neutrale, ha prevenuto un attacco dal Nord. In questo esatto momento di un immaginario futuro, comincia FORTRESS AMERICA. Come Invasore, le vostre forze inizialmente attaccano gli Stati Uniti dalle zone di invasione più vicine. Più battaglie vincete, più profondamente vi potete addentrare nel territorio Statunitense. I territori con città sono i più importanti e i più difficili da conquistare. Voi iniziate il gioco con due grossi vantaggi: una difesa Statunitense inizialmente debole e due altri invasori che minacciano le forze USA da differenti zone di invasione. Come giocatore USA voi dovete fronteggiare il nemico ad ogni turno. Nella difesa degli Stati Uniti dovete respingere gli eserciti dei tre invasori prima che penetrino troppo profondamente nel vostro territorio. Voi iniziate il gioco con uno svantaggio militare, ma ad ogni turno potrete convertire una stazione di relé solari in un potente complesso laser e una nuova banda di Partigiani ribelli verrà in vostro aiuto. Con attacchi ben pianificati e una difesa instancabile, voi potrete pareggiare lo svantaggio e portare gli Stati Uniti alla vittoria.

L'Obiettivo

Vittoria degli USA

Il giocatore USA deve controllare un minimo di 13 dei suoi originali 30 territori-città alla fine di ognuno dei suoi turni.

Il giocatore USA vince se: 1) distrugge tutte le unità dell'invasore; 2) gli invasori riconoscendo la superiorità delle forze USA si dichiarano sconfitti.

Vittoria degli Invasori.

Gli invasori vincono se controllano un totale di 18 territori-città alla fine del turno del giocatore USA. A questo punto essi giocano un ultimo turno per determinare il vincitore individuale.

Vittoria di un Invasore individuale.

Dopo il turno di gioco dei soli invasori, ognuno di essi fa il totale dei suoi punti: 10 punti per ogni territorio-città in suo possesso, 3 punti per ogni territorio-risorsa e 5 punti per ogni laser conquistato.

L'Invasore col più alto punteggio è il vincitore individuale.

La Sfida

Giocatore USA.

All'inizio del gioco tutti i territori vi appartengono.

La vostra prima sfida riguarda la difesa dei vostri territori, specialmente i territori-città, dagli invasori che si succedono.

I territori-città persi possono essere riconquistati.

I vostri potenti laser possono distruggere unità nemiche ovunque si trovino sulla pianura. Le vostre unità partigiane avranno il vantaggio di compiere attacchi a sorpresa contro invasori impreparati.

Se potete, tenete gli invasori in scacco mentre costruite nuovi laser, incrementate le forze dei vostri Partigiani e rimpiazzate le unità militari perse in battaglia; così, ad ogni turno, aumenterete le vostre possibilità di vittoria.

Gli Invasori

Come invasore, la vostra prima sfida riguarda la sopraffazione del giocatore USA prima che divenga troppo forte. Per far ciò dovete penetrare aggressivamente nel territorio USA, cercare di irrompere attraverso le linee nemiche e catturare quanti territori-città potete.

Una volta che conquistate un territorio-città, dovete difenderlo con forza o il giocatore USA lo può riconquistare.

La Strategia

Giocatore USA.

Ricorda che l'impegno di catturare un territorio è normalmente di un invasore: tu possiedi il territorio, egli deve portartelo via.

Secondo le regole di combattimento, il difensore deve sparare per primo, il che è un grande vantaggio!

Durante la difesa degli USA cercate sempre di mantenere il vostro perimetro. Cercate di non permettere che l'invasore Orientale penetri nel New England, dove abbondano territori-città.

cercate di tenere l'invasore Meridionale al di sotto di St. Louis.

E cercate di prevenire l'invasore Occidentale, che non oltrepassi Denver!

Invasori.

Come invasore, dovete essere aggressivo nei vostri attacchi.

Se catturate un territorio-città, cercate di non perderlo.

Se potete spargere la vostra forza, fatelo: questo obbligherà il giocatore USA a spargere le sue forze di difesa.

I laser sono le unità militari più potenti del giocatore USA; cercate di proteggere i vostri elicotteri e bombardieri dal loro fuoco.

Se possibile, attaccate un territorio-città da due o più lati, per una maggiore probabilità di vittoria.

Valorizzate le vostre unità più forti — bombardieri ed elicotteri — inizialmente nel gioco, quando sono più efficaci contro le forze americane relativamente forti.



AVVISO AI GIOCATORI

Per una profonda comprensione delle regole di FORTRESS AMERICA vi raccomandiamo di leggere l'intero manuale prima di giocare.

Il Capitolo 1 è dedicato alla preparazione del gioco, una procedura che vi porterà via 15 minuti di tempo.

Il Capitolo 2 è il cuore del manuale. Esso spiega in dettaglio le azioni che ogni giocatore compie ad ogni turno. Le regole importanti sono sottolineate in verde; e vi è un esempio mossa per mossa del primo turno dell'Invasore Occidentale, come egli guadagna un punto d'appoggio in California e territori Nord-Occidentali.

Il Capitolo 3 spiega come il gioco finisce e descrive le condizioni di vittoria per tutte le parti.

Il Capitolo 4 spiega brevemente il bilanciamento dei fattori, che potete sperimentare dopo avere giocato diverse volte.

Il Capitolo 5 è un esempio dettagliato di una azione del turno dell'Invasore Meridionale.

COMPONENTI:

- 1 Plancia di gioco
- 306 pezzi in plastica
- 5 Contenitori
- 1 Carta informativa
- 90 Segnalini
- 12 Simboli laser
- 12 Dadi
- 30 Carte partigiano
- Manuale istruzioni

1 PREPARAZIONE..... 4

2 SEQUENZA DELLE AZIONI 8

1. **Rinforzo** 8
2. **Dichiarazione delle battaglie** ... 10
3. **Primo movimento** 12
4. **Fuoco dei laser** (*Solo turno USA*) ... 14
5. **Combattimento** 14
6. **Secondo movimento** 18
7. **Rifornimento** (*Solo turno invasore*) ... 19
8. **Conquista dei Territori** 20

3 FINE DEL GIOCO 21

4 FATTORI DI BILANCIAMENTO 21

5 ESEMPIO ILLUSTRATIVO: Un Tentativo di Recupero 22

1 PREPARAZIONE

Scegliete le Vostre Forze

FORTRESS AMERICA è un gioco per 2, 3 e 4 giocatori.

Un solo giocatore controlla la forza USA; gli altri giocatori controllano una o più delle 3 forze di invasione.

A seconda del numero dei giocatori la divisione delle forze è la seguente:

2 GIOCATORI

Giocatore 1: tutti 3 gli invasori

Giocatore 2: USA

3 GIOCATORI

Giocatore 1: Invasori Occidentali e Orientali

Giocatore 2: Invasore Meridionale

Giocatore 3: USA

4 GIOCATORI

Giocatore 1: Invasore occidentale

Giocatore 2: Invasore Orientale

Giocatore 3: Invasore Meridionale

Giocatore 4: USA

Preparazione dei Contenitori

I PEZZI DEL GIOCO

Staccate attentamente i pezzi in plastica dalle griglie.

Ogni giocatore ha 60 unità militari: 24 di Fanteria, 12 carri armati, 9 unità mobili, 9 elicotteri e 6 bombardieri.

Il giocatore USA, oltre a queste 60 unità, ha 12 laser, 30 segnalini città e 24 Partigiani.

Prendete i pezzi del vostro colore. I colori sono i seguenti:

USA - pezzi verdi e grigi

Invasore Occidentale - pezzi gialli

Invasore Meridionale - pezzi blu

Invasore Orientale - pezzi rossi

Attenzione: i Partigiani sono di un verde più chiaro della fanteria USA e hanno una posizione diversa (sono inginocchiati).

I SIMBOLI

Staccate attentamente tutti i simboli dal cartone su cui sono stampati.

Ogni invasore prende i segnalini che rappresentano la sua forza.

Sul segnalino vi è un lato CONTROLLO, che indica che

l'invasore controlla un territorio. Sul rovescio vi è il lato BATTAGLIA, che indica che l'invasore sta combattendo per il controllo di un territorio.

Il giocatore USA non ha i segnalini CONTROLLO/BATTAGLIA Poiché egli controlla tutti i territori prima che un invasore ne conquisti uno.

Il giocatore USA prende solo i 12 segnalini con il simbolo del fuoco del laser.

La distribuzione dei segnalini è la seguente:



A. Giocatore USA (il fuoco del laser)

B. Invasore Occidentale (Alleanza dei popoli Asiatici)

C. Invasore Meridionale (Federazione Centro Americana)

D. Invasore Orientale (Patto Euro-Socialista)

I CONTENITORI

Staccate i 5 contenitori. Il giocatore USA Prende il contenitore grande e uno dei piccoli; gli altri giocatori prendono un contenitore piccolo per ogni forza che controllano.

Mettete i pezzi nei contenitori come indicato dall'illustrazione.

Nota: il contenitore grande del giocatore USA ha 3 compartimenti per il futuro piazzamento delle unità di invasione distrutte.

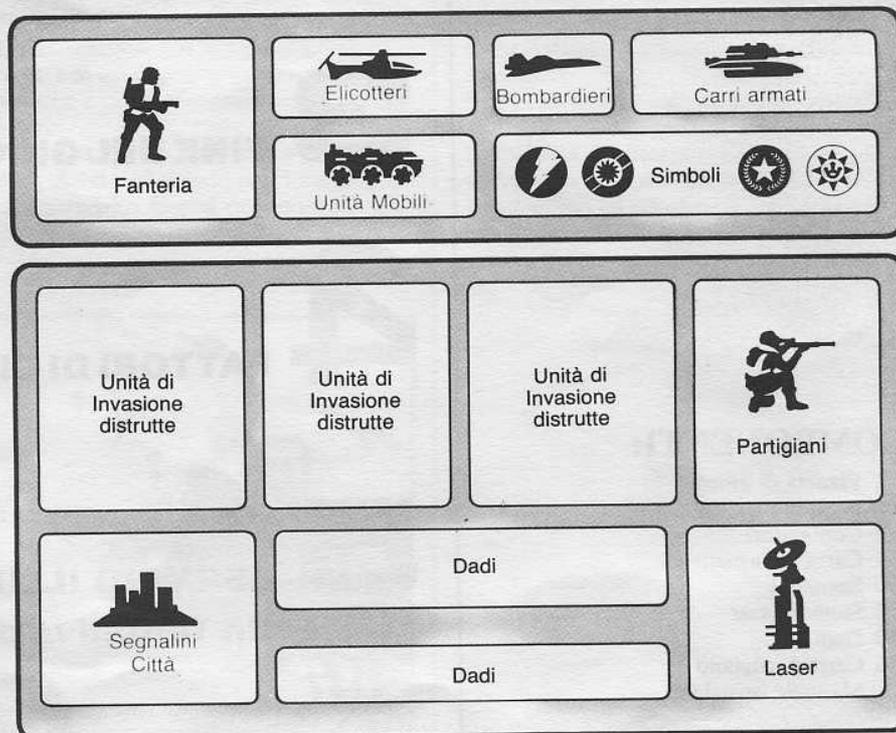
I compartimenti DADI sono usati solo come deposito.

La Carta Informativa

Staccate attentamente la Carta Informativa dal cartone.

Il fronte della Carta espone l'ordine di gioco e la sequenza delle azioni. Vi sono inoltre delle tavole con importanti informazioni su come muovono e colpiscono le varie forze.

Sul retro della Carta vi sono informazioni dettagliate sulle due unità più forti: elicotteri e bombardieri. Come



Ogni giocatore prende un contenitore piccolo, il giocatore USA anche quello grande.

unità aeree, esse hanno capacità speciali, così è stato preparato un compendio per ciascuna di esse.

La Carta Informativa va tenuta in una posizione facilmente accessibile a tutti i giocatori.

I dadi

Il gioco contiene 4 dadi per ciascuno dei seguenti tipi: rosso a sei facce, bianco ad otto facce e blu a dieci facce.

A seconda della sua forza, ogni unità militare usa un certo tipo di dado durante il combattimento (vedi sulla Carta Informativa).

Nota: lo «0» del dado blu rappresenta un «10».

Le Carte Partigiano

Il giocatore USA prende il mazzo delle Carte Partigiano, lo mescola e lo posa a faccia in giù accanto alla plancia.

Le Carte Partigiano sono usate solo dal giocatore USA. Al suo turno egli prende due Carte Partigiano, che gli daranno la possibilità di piazzare unità partigiane e/o rimpiazzare unità sulla plancia.

La plancia

La plancia rappresenta una mappa degli Stati Uniti. Apritela e osservatene le caratteristiche.

TERRITORI

Sulla plancia, gli Stati Uniti sono divisi in territori.

Questi territori sono separati da linee nere o bianche; o da grosse linee rosse che rappresentano il confine.

Ogni territorio è considerato spazio di gioco.

All'inizio del gioco tutti i territori sono posseduti dal giocatore USA.

Tutti i territori sono importanti per il combattimento e il controllo, ma tre tipi hanno un particolare significato:

territori-Città, territori Montani e territori Risorsa. Segue una descrizione di ciascuno.

Nota: nella mappa non è incluso il Canada; il gioco non si estende oltre gli USA.

Territori-Città (City Territory)

Sulla plancia vi sono 30 territori-Città. Ognuno è contrassegnato da un simbolo e un nome (Denver, Tampa, Boston, ecc.).

I territori-Città (come i territori Montani) sono più difficili da conquistare degli altri territori. Ma i territori-Città sono di primaria importanza, per due ragioni: 1) per ogni città conquistata l'invasore guadagna 10 punti alla fine del gioco; e 2) per ogni territorio-Città riconquistato, il giocatore USA guadagna una Carta Partigiano che lo rinforzerà ulteriormente.

Territori Montani (Mountain Territory)

I territori Montani si distinguono per il colore bruno scuro.

Ogni territorio Montano è una parte di una catena montuosa o di un altopiano e contiene dei monti entro i suoi confini.

Come i territori-Città, quando si difendono, sono difficili da conquistare.

Nota: alcuni territori Montani, come Pittsburgh, sono anche territori-Città.

Tutte le regole per i territori-Città valgono anche per i territori Montani.

Territori Risorsa (Resource Territory)

Vi sono tre tipi di territori Risorsa: olio, agricoltura e minerali.

I territori Risorsa sono contrassegnati da simboli per due ragioni: 1) per ogni territorio Risorsa conquistato, l'invasore guadagna 3 punti alla fine del gioco; e 2) questi territori sono nominati in certe Carte Partigiano come territori a presenza partigiana.

Agricultural Resource Territory



City Territory

Mountain Territory

SETTORI

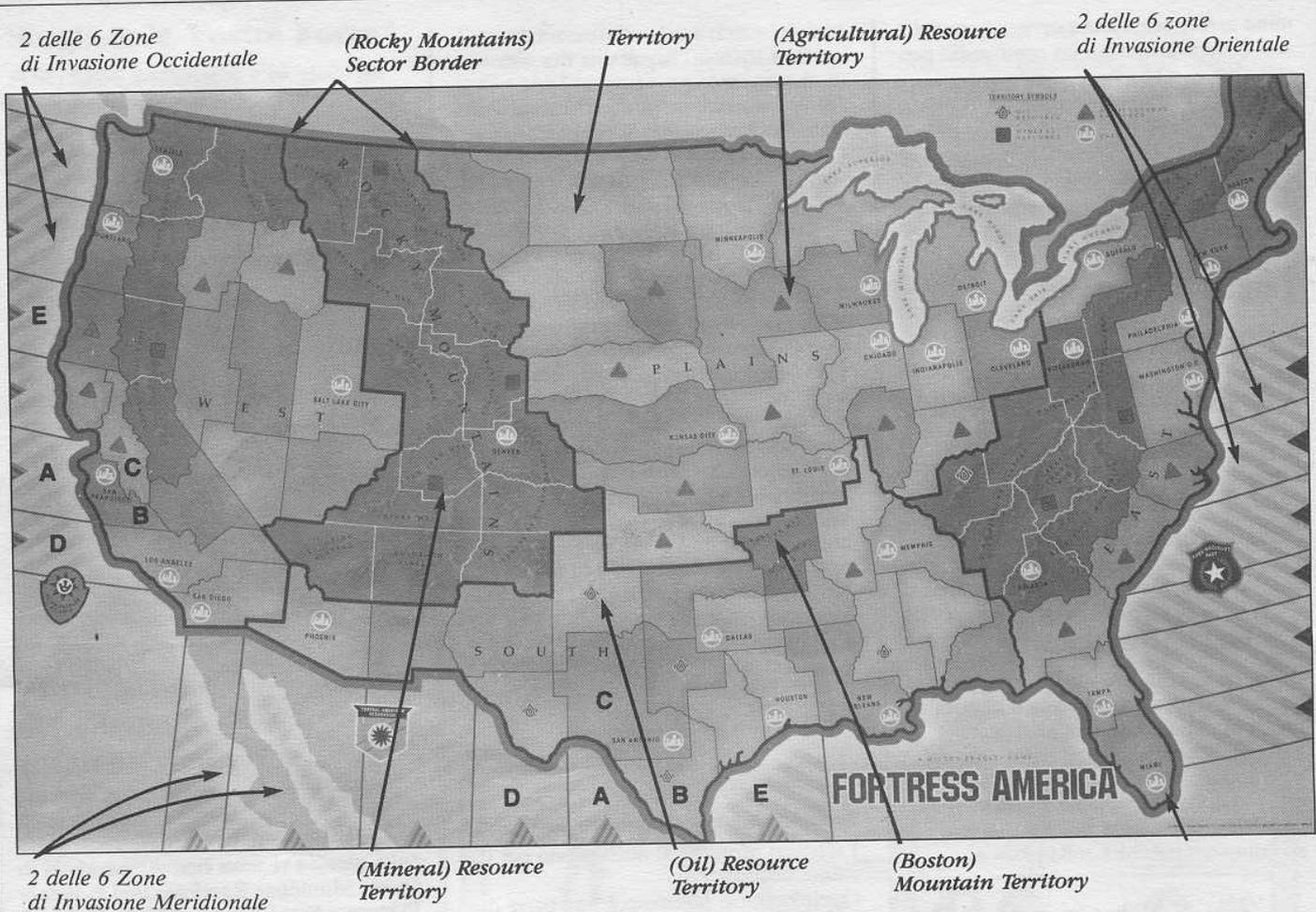
Sulla plancia vi sono cinque Settori: Ovest, Montagne Rocciose, Sud, Pianure e Est. I Settori sono divisi da grosse linee rosse.

Essi sono importanti solo per il giocatore USA, che può essere indirizzato da una Carta Partigiano a piazzare unità in un certo Settore.

ZONE D'INVASIONE

Ogni invasore ha sei zone d'invasione. Ogni zona d'invasione è contrassegnata dai colori dell'invasore ed ognuna conta come spazio di gioco.

Le zone di invasione sono simili ai territori per il movimento e il combattimento, ma non possono mai essere occupate o controllate dal giocatore USA. Le zone di invasione sono spazi di gioco dai quali tutte le unità di invasione iniziano il loro attacco ai territori USA.



• ADIACENZE

I territori che hanno un bordo in comune sono adiacenti. Le zone d'invasione sono adiacenti ai territori e alle zone d'invasione con cui hanno in comune un bordo. I territori che si incontrano in un punto solo non sono adiacenti. Per esempio: nella mappa qui illustrata, Los Angeles è adiacente a San Diego, ma non è adiacente a Phoenix. La zona d'invasione A è adiacente ai territori B e C e alla zona d'invasione D; non è adiacente alla zona d'invasione E. Le adiacenze sono importanti per il movimento e il combattimento. Nel movimento, ogni territorio o zona d'invasione conta come spazio di gioco; alcune unità possono muoversi solo in uno spazio adiacente, mentre altre possono muoversi più lontano. In combattimento, le unità possono

attaccare solo da spazi adiacenti. Questa viene considerata «posizione di combattimento». *Nota:* le unità aeree, elicotteri e bombardieri, sono eccezioni. Le loro capacità speciali sono spiegate in seguito.

Piazzate le Vostre Unità Iniziali

GIOCATORE USA

Il giocatore USA piazza per primo le sue unità iniziali sulla plancia. Le unità sono posizionate in questo modo:
 1. Piazzate un simbolo Città in ognuno dei 30 territori-Città (esponendo i simboli e i nomi delle città).
 2. Poi piazzate tutte le 60 unità militari (quelle del contenitore piccolo) sulla

plancia - 2 unità per tipo (ma non necessariamente lo stesso tipo) in ognuno dei 30 territori-Città. *Nota:* non piazzare alcun laser o Partigiano in questo momento.

Strategia del Piazzamento

Quando avrete familiarità col gioco, potrete piazzare i vostri pezzi secondo una vostra strategia particolare. Questo è un suggerimento per la vostra prima partita: il vostro turno viene tardi nell'ordine di gioco; così il vostro perimetro sarà probabilmente attaccato da tutti tre gli invasori prima che vi tocchi il vostro primo turno. L'unità di minor importanza è la vostra fanteria e le unità più importanti sono i bombardieri e gli elicotteri. Così è una buona idea piazzare bombardieri ed elicotteri nei territori-Città che sono difficilmente attaccabili al primo turno.

GLI INVASORI

Dopo che il giocatore USA ha piazzato le sue unità, tutti gli invasori piazzano le loro nelle proprie zone d'invasione.

Le unità d'invasione entrano in gioco con ondate d'attacco, una ondata di un certo numero di unità per turno.

Per iniziare il gioco, ogni invasore piazza la sua prima ondata di unità nelle sue zone di invasione, in questo modo:

1. Prende un terzo delle unità militari dal contenitore: 8 unità di fanteria, 4 carri armati, 3 unità mobili, 3 elicotteri e 2 bombardieri.

2. Quindi distribuisce le 20 unità nelle sei zone d'invasione.

In ogni zona d'invasione si può piazzare qualsiasi combinazione di unità purchè non superi il numero di cinque unità.

Strategia del Piazzamento

Quando piazzate i vostri pezzi, tenete a mente che al vostro primo turno voi siete in posizione di combattimento con tutti i territori costali adiacenti alle vostre Zone d'invasione. Inoltre tenete a mente che il vostro obiettivo è di conquistare quanti territori-Città possibile.

Quando avrete familiarità col gioco, la vostra strategia determinerà dove piazzare i vostri pezzi iniziali. Vi sono due fattori fondamentali che dovete considerare:

- *Dove volete attaccare gli USA Inizialmente.* Potete voler conquistare immediatamente territori-Città; o potete decidere di conquistare per primi dei territori non occupati e in seguito muovere da questi per attaccare territori-Città da più lati.

- *Come volete attaccare.* Potete conquistare territori non occupati senza dare battaglia, usando una sola unità; ma per conquistare territori occupati dovete cercare di superare in forza e numero le unità di difesa USA.

Ordine di Gioco

I turni di gioco si succedono in senso antiorario.

Cominciando dal primo turno, l'ordine di gioco è:

Giocatore 1: Invasore Occidentale

Giocatore 2: Invasore Meridionale

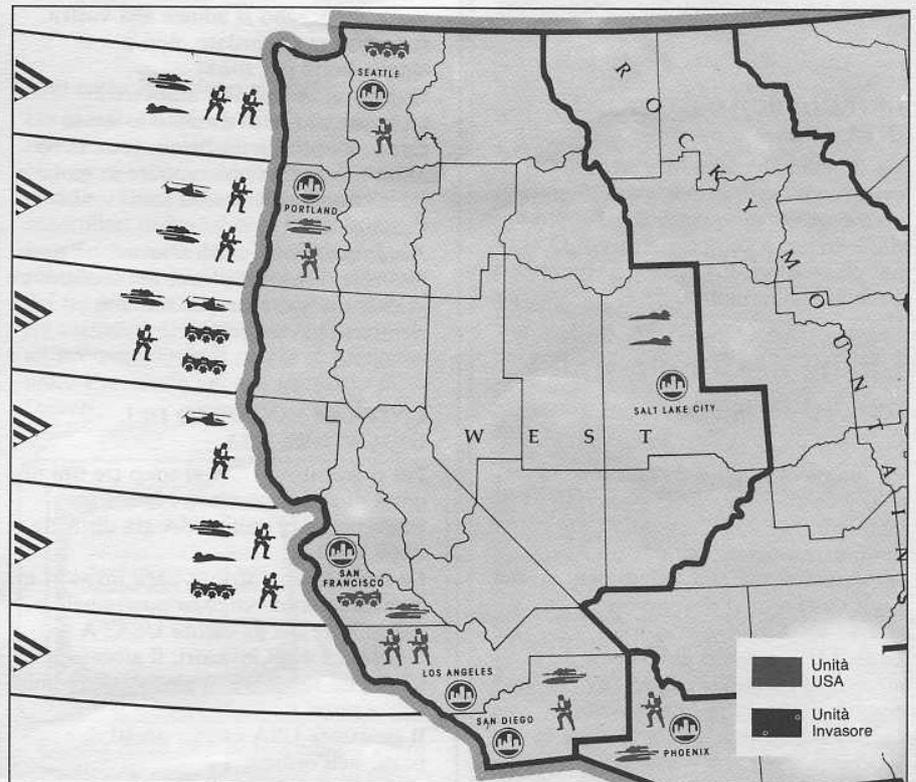
Giocatore 3: Invasore Orientale

Giocatore 4: USA

Esempio del Primo Turno

L'INVASORE OCCIDENTALE PIAZZA LE SUE UNITÀ

L'Invasore Occidentale piazza le sue prime 20 unità come illustrato. Eccetto per gli elicotteri e i bombardieri, le unità in combattimento devono attaccare da territori adiacenti. Questo schieramento permette all'Invasore Occidentale di portare attacchi contro ognuno dei cinque territori costali adiacenti alle sue zone d'invasione.



2 SEQUENZA DELLE AZIONI

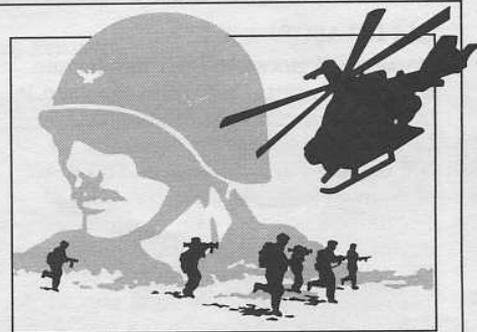
Come spiegato sulla Carta Informativa vi è una sequenza specifica di azioni che ogni giocatore può compiere in ogni turno.

La sequenza di azioni è:

- AZIONE 1. Rinforzo
- AZIONE 2. Dichiarazione delle Battaglie
- AZIONE 3: Primo Movimento
- AZIONE 4: Fuoco dei laser
(solo nel turno USA)
- AZIONE 5. Combattimento
- AZIONE 6. Secondo Movimento
- AZIONE 7. Rifornimento
(solo gli Invasori)
- AZIONE 8. Conquista dei territori

Osservando l'elenco delle azioni potete osservare che l'*Azione 4, Fuoco dei laser*, è compiuta solo dal giocatore USA durante il suo turno, e che l'*Azione 7, Rifornimento*, è compiuta solo dagli Invasori durante il loro turno. Ogni giocatore, al suo turno, deve saltare una delle 8 Azioni.

In questo Capitolo vi è un'intera sezione dedicata ad ognuna delle 8 Azioni. Guardate gli esempi inquadrati alla fine di ogni sezione. Essi illustrano, azione per azione, come l'Invasore occidentale conduce il suo primo turno.



AZIONE 1: Rinforzo

Durante l'*Azione 1*, al proprio turno, i giocatori possono piazzare unità di rinforzo sulla plancia. Essi possono piazzare qualsiasi combinazione di unità, purchè non superino il limite di cinque unità per spazio.

UNITÀ DI RINFORZO DEGLI INVASORI

Le 20 unità che ogni invasore piazza nelle sue zone di invasione durante la preparazione sono considerate unità di rinforzo per il suo primo turno. Così per gli invasori, l'*Azione 1* è completata quando il gioco inizia.

Limite di Cinque-Unità-per-Spazio

Non si devono piazzare mai più di cinque unità in un territorio o zona d'invasione. Vi possono essere più di cinque unità in uno spazio temporaneamente, durante gli spostamenti, ma alla fine di ogni azione negli spazi non vi devono essere più di cinque unità.

Nota: i bombardieri che volano attraverso i territori nemici per combattere sono la sola eccezione. Questa regola particolare si trova in *Azione 3: Primo movimento*.

Le 40 unità rimanenti nei contenitori degli invasori entrano in gioco come unità di rinforzo a partire dal 2° turno - otto unità per turno.

In questi turni piazzate otto unità nelle vostre zone d'invasione.

Potete scegliere la combinazione di 8 unità che meglio si addice alla vostra strategia; ma ricordate, non più di cinque unità per zona!

Queste unità possono muovere e attaccare più tardi durante lo stesso turno. Dopo il sesto turno, tutte le 60 unità militari saranno entrate in gioco e gli invasori inizieranno i loro turni con l'*Azione 2*.

Nota: quando le unità d'invasione sono distrutte, vengono posate nel contenitore grande dal giocatore USA e non rientrano più in gioco.

UNITÀ DI RINFORZO DEL GIOCATORE USA

Per il giocatore USA vi sono tre tipi di unità di rinforzo: i laser, le unità Partigiane e le unità USA già distrutte dagli invasori.

Le unità USA distrutte dagli invasori in combattimento vengono posate nel contenitore del giocatore USA. A differenza degli invasori, il giocatore USA può rimettere in gioco queste unità nell'*Azione 1*.

Il giocatore USA esegue questi due passi, nell'ordine:

1. Prende un laser dal contenitore e lo piazza in un territorio-Città.

Nota: non piazzare più di un laser per territorio.

Suggerimento di strategia per il piazzamento del laser:

Un laser è automaticamente distrutto quando un invasore conquista il territorio che occupa. Gli invasori non possono mai fare fuoco su di lui - ma ha il valore di 5 punti alla fine del gioco.

Perciò dovete piazzare il vostro laser in un territorio-Città che non possa essere attaccato subito. Per esempio, conviene piazzare il primo laser in Detroit o Milwaukee.

2. Pesca due carte Partigiano dal mazzo, una alla volta, ed esegue ciò che vi è indicato. Quindi posa le carte Partigiano usate, a faccia in su, accanto al mazzo coperto.

Carte Partigiano

Le carte Partigiano sono usate solo dal giocatore USA.

Il loro scopo è di dare al giocatore USA il vantaggio di attacchi a sorpresa contro gli Invasori. Sulla faccia di ogni carta Partigiano vi è un breve rapporto di guerra, sotto forma di bollettino televisivo.

Questo rapporto spiega dove accade l'azione.

Sulla destra di molte carte vi sono le silhouette di unità militari. Queste

silouette indicano il tipo e il numero dei pezzi da piazzare.

Alcune carte indicano un territorio-Città, un territorio Montano o un particolare tipo di territorio Risorsa (petrolio-oil, minerale-mineral, agricolo-agricultural - il simbolo è illustrato sulla carta e nella legenda della plancia). Altre carte nominano uno o più dei cinque Settori: Occidentale, Montagne Rocciose, Meridionale, Pianure o Orientale.

Queste carte danno la possibilità di piazzare unità nei territori del Settore nominato. Per esempio, se una carta Partigiano nomina il Settore Orientale voi potete (se possibile) piazzare le vostre unità in qualsiasi territorio del Settore Orientale.

Queste sono le regole per la pescata e la giocata delle carte Partigiano:

- Pescate le vostre due carte Partigiano e seguite le indicazioni che vi sono date una alla volta, nell'ordine della pescata.
- Le carte Partigiano pescate durante questa azione non possono essere trattenute per un uso futuro - o si usano o si perdono!
- Partigiani e unità di rinforzo possono essere piazzati in:
 - territori amici
 - territori nemici non occupati (ad eccezione dei territori-Città).Quando lo fate voi ne prendete automaticamente il controllo; restituite il segnalino di CONTROLLO all'invasore ed egli perde il territorio.
- Essi non possono essere piazzati in:
 - zone d'invasione
 - territori occupati dal nemico
 - territori-Città controllati dal nemico.

Vedi in questa pagina le regole sottolineate in verde per le definizioni dei territori amici e territori nemici. I Partigiani e le unità di rinforzo piazzate sulla plancia possono muovere e attaccare più tardi durante lo stesso turno del giocatore USA. Nel raro caso in cui il giocatore USA esaurisce le unità Partigiane, egli può sostituire la fanteria.

Carte Partigiano in Premio

Per ogni territorio-Città che riconquistate, guadagnate una carta Partigiano, da usare nel turno successivo. Piazzate queste carte coperte davanti a voi senza guardarle. Se avete una o più carte premio dal vostro turno precedente seguitene le direttive una alla volta.

Le carte premio sono spiegate nell'*Azione 8: Conquista dei Territori*.

Seguite le direttive delle carte Partigiano

Seguite quanto più vi è possibile le direttive indicate dalle carte Partigiano. A seconda di quando le pescate, alcune possono essere giocabili, alcune parzialmente giocabili e qualcuna ingiocabile.

Le carte ingiocabili vanno nel mazzo degli scarti assieme a quelle usate. Le 3 carte illustrate qui e nella prossima pagina sono esempi di carta giocabile, parzialmente giocabile e ingiocabile.

Una carta Partigiano giocabile

Un giocatore USA pesca la carta riprodotta qui sotto nel turno 5. Nel settore Rocky Mountains ci sono 13 territori. Dieci di essi sono normalmente controllati dall'invasore, ma solo sette di questi sono occupati. Il giocatore USA piazza una unità Partigiana in ognuno dei tre territori non occupati e rende i tre segnalini di CONTROLLO all'invasore. Quindi piazza le rimanenti unità Partigiane nel suo territorio di Denver.



Questa carta dice di sistemare 4 unità Partigiane nelle Montagne Rocciose.

Territori: Amici o Nemici?

TERRITORI AMICI

Per il giocatore USA un territorio amico è un territorio controllato dagli USA. Esso non contiene né segnalini né unità d'invasione. Esso può contenere una o più unità militari del giocatore USA. Per un invasore, un territorio amico è un territorio controllato solo da lui stesso. Esso contiene uno dei suoi segnalini CONTROLLO e può contenere una o più delle sue unità militari.

TERRITORI NEMICI OCCUPATI

Per il giocatore USA, un territorio nemico occupato contiene un segnalino CONTROLLO dell'invasore. Esso inoltre contiene una o più unità militari d'invasione. Per un invasore, un territorio nemico occupato contiene una o più unità militari USA e nessun segnalino CONTROLLO; oppure contiene unità militari e segnalino CONTROLLO di un altro invasore. Le regole sottolineate nella pagina seguente descrivono il rapporto amichevole e nemico fra invasori.

TERRITORI NON OCCUPATI CONTROLLATI DAL NEMICO

Per il giocatore USA, un territorio non occupato ma controllato dal nemico contiene solo un segnalino CONTROLLO di un invasore, ma non contiene nessuna unità militare. Per ogni invasore, un territorio non occupato ma controllato dal nemico è un territorio vuoto di proprietà del giocatore USA; oppure è un territorio vuoto contenente solo un segnalino CONTROLLO di un altro invasore.



Una carta Partigiano parzialmente giocabile

Il giocatore USA pesca la carta presto nel gioco, prima che gli invasori siano arrivati a Chicago e prima di aver perso un elicottero.

Poichè possiede Chicago, il giocatore USA può piazzarvi delle unità.

Egli piazza un carro armato e una unità mobile, poichè ha perso queste unità in battaglia; ma non può piazzare l'elicottero, poichè non vi sono elicotteri distrutti da rimettere in gioco.



La carta indica di piazzare le 3 unità mostrate in Chicago.

Una carta Partigiano ingiocabile

Il giocatore USA pesca la carta in un momento avanzato del gioco.

Gli invasori Meridionale e Orientale sono entrati nel Midwest e hanno conquistato St. Louis e tutti i territori adiacenti. Questi territori sono occupati, così il giocatore USA non può fare gioco.



Questa carta dice di piazzare 4 unità di fanteria nelle vicinanze di St. Louis.

Altri Invasori: Amici o Nemici?

Anche se hanno un traguardo comune all'inizio del gioco, gli invasori sono considerati nemici degli altri invasori, per i loro scopi di movimento e combattimento.

Durante la maggior parte del gioco, gli invasori faranno patti con altri invasori per il loro comune desiderio di sconfiggere il giocatore USA.

Comunque, nei turni finali essi si attaccheranno vicendevolmente per ottenere la vittoria individuale nel caso che gli USA siano stati battuti.

Per esempio: nel turno 4, l'invasore Occidentale è penetrato bene nel Settore Rocky Mountains, conquistando Portland, Seattle e San Francisco.

L'invasore Meridionale ha conquistato Los Angeles e San Diego.

Nel turno 4, l'invasore Occidentale dichiara battaglia contro l'invasore Meridionale per Los Angeles. Questa battaglia non deve interferire con la loro comune lotta contro il giocatore USA, e se gli invasori vincono, Los Angeles (territorio-Città) conterà 10 punti per la vittoria individuale dell'invasore Occidentale.

Eccettuato il piazzamento del segnalino **BATTAGLIA** (spiegato nell'*Azione 2: Dichiarazione delle Battaglie*), le regole per gli attacchi di un invasore contro gli altri invasori sono le stesse degli attacchi di un invasore contro il giocatore USA.

AZIONE 2: Dichiarazione delle battaglie

Durante l'*Azione 2*, il giocatore deve dichiarare quale territorio ha deciso di attaccare nella fase combattimento del suo turno.

Egli lo fa piazzando un segnalino **BATTAGLIA** sul territorio e annunciando che quello è il «territorio dichiarato».

Prima di dichiarare un attacco, il giocatore deve sapere quali delle sue unità saranno in posizione di combattimento dopo la fase di Primo

Movimento del suo turno.

Dopo aver letto *Azione 3: Primo Movimento*, avrete un'idea più chiara di dove potete e non potete dichiarare le vostre battaglie.

Le battaglie si dichiarano contro territori nemici occupati e territori non occupati ma controllati dal nemico -mai contro territori amici.

Le regole sottolineate in verde a pagina 9 definiscono questi tipi di spazi.

POSIZIONE DI COMBATTIMENTO

Per essere in posizione di combattimento, le unità attaccanti devono essere adiacenti o muovere nelle adiacenze (durante il Primo Movimento) del territorio dichiarato.

Ricordare, i territori che si toccano in un solo punto, non sono adiacenti.

Nota: bombardieri ed elicotteri hanno una posizione di combattimento supplementare, spiegata nell'*Azione 3: Primo Movimento*.

DICHIARAZIONE DELLE BATTAGLIE: INVASORI

Un invasore attaccante — sia contro il giocatore USA, sia contro un altro invasore — deve piazzare un segnalino BATTAGLIA nel territorio dichiarato.

DICHIARAZIONE DELLE BATTAGLIE: GIOCATORE USA

Il giocatore USA non possiede segnalini BATTAGLIA. Per dichiarare battaglia nel territorio di un invasore, egli capovolge il segnalino CONTROLLO che vi si trova. Per dichiarare battaglia in una zona di invasione, egli prende uno dei segnalini BATTAGLIA dal contenitore dell'invasore che vuole attaccare e lo piazza nella zona dichiarata.

ALTRE REGOLE DI DICHIARAZIONE

Mentre dichiara battaglia piazzando il

segnalino, l'attaccante deve anche dichiarare verbalmente dove pensa di attaccare.

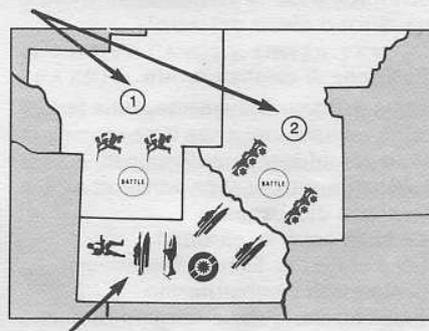
Un giocatore può dichiarare battaglia da un solo territorio a due o più territori adiacenti. Durante il combattimento ogni unità può partecipare ad una sola battaglia - così per questo tipo di battaglia l'attaccante deve dichiarare con quali unità colpirà e quindi deve posizionare le unità in modo che siano rivolte contro il territorio dichiarato. L'illustrazione qui accanto mostra un esempio di questo tipo di attacco.

DICHIARAZIONE DI UN DOPPIO ATTACCO DA UN SOLO TERRITORIO

Da un singolo territorio, una unità di fanteria, un elicottero e un carro armato attaccheranno il territorio 1; due carri armati attaccheranno il territorio 2. Le unità d'invasione sono separate, rivolte contro le unità di difesa USA; i segnalini sono piazzati con la faccia battaglia in vista nei territori dichiarati;

il segnalino nel territorio controllato dall'invasore rimane con la faccia CONTROLLO in vista.

Da un unico territorio adiacente viene dichiarata battaglia a questi due territori controllati dagli USA.



(Territorio Invasione Singolo)

Esempio del Primo Turno

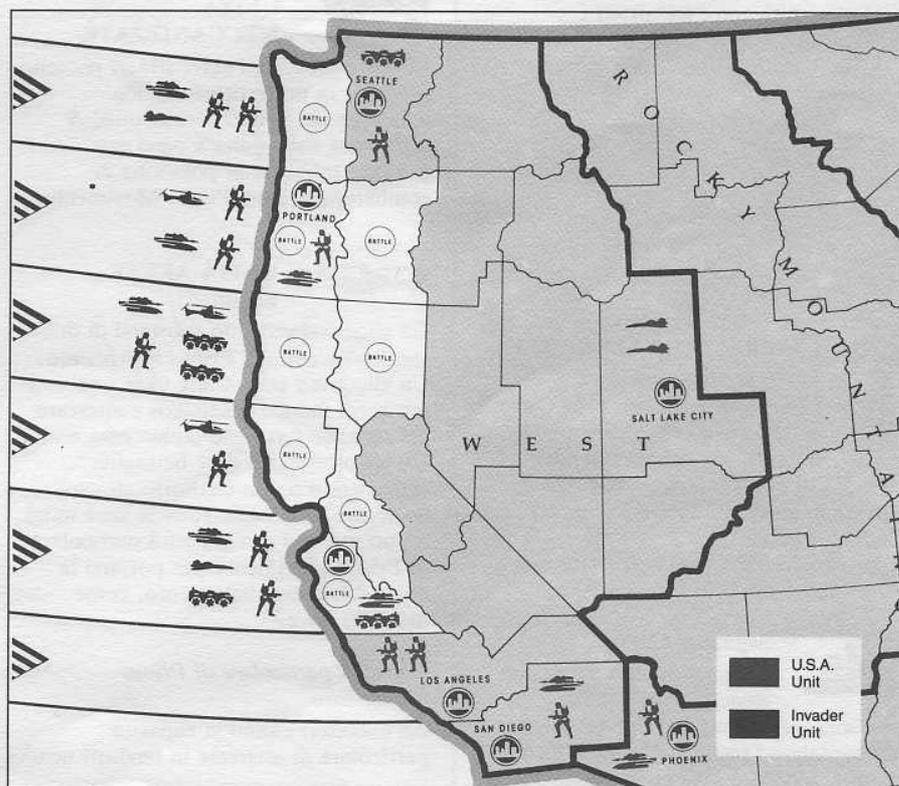
L'INVASORE OCCIDENTALE DICHIARA BATTAGLIA

Per dichiarare battaglia, l'invasore Occidentale piazza un segnalino BATTAGLIA in ognuno degli 8 territori che desidera attaccare.

Come si vede 5 di essi sono territori costieri e 3 sono interni.

Egli pensa di attaccare i territori interni con elicotteri, che per la posizione di combattimento non hanno limiti di adiacenze.

Le capacità speciali di combattimento delle unità aeree sono spiegate sul retro della Carta Informativa e nel capitolo Azione 3: Primo Movimento.



AZIONE 3: Primo Movimento

Dopo aver dichiarato le eventuali battaglie, voi potete muovere le vostre unità durante l'*Azione 3*. Potete portare le vostre unità in posizione di combattimento, o da una delle vostre zone d'invasione a un'altra (se siete un invasore); o da un territorio amico ad un altro; o niente del tutto!

Posizione di combattimento

Dopo il Primo Movimento, tutte le unità militari, che avete o no mosso, sono considerate in posizione di combattimento se sono adiacenti al territorio dichiarato.

Le unità aeree — elicotteri e bombardieri — hanno ciascuna una posizione di combattimento supplementare, come spiegato in questo capitolo.

Sulla Carta Informativa vi è un elenco della capacità di Primo Movimento di ogni unità militare. Questo è valido tanto per le unità d'invasione quanto per le unità USA.

Le unità militari sono divise in 4 classi: unità a piedi (fanteria e Partigiani); unità meccanizzate (unità mobili e carri armati); unità aeree (elicotteri e bombardieri); e laser.



LASER E SEGNALINI CITTÀ Laser:

I laser sono elencati sulla Carta, perchè sono considerati unità militari; ma essi non hanno capacità di movimento, né possono entrare in gioco durante l'*Azione 6: Combattimento*.

Il loro ruolo è discusso nell'*Azione 4: Fuoco dei Laser*.



Segnalini Città:

I Segnalini Città non sono elencati nella Carta perchè non sono unità militari. Sono usati solo per segnalare i territori-Città e il loro ruolo nel gioco è solo quello di

ricordare quali sono i territori-Città vinti e persi.

Nota: i giocatori esperti possono ricordare i territori-Città conquistati prelevando il segnalino città al momento della conquista.

Con questo sistema il segnalino Città viene rimpiazzato quando il giocatore USA riconquista un territorio-Città. Anche i laser distrutti vengono rimossi, ma quando un laser è distrutto da un invasore, il giocatore USA non lo può recuperare se riconquista il territorio. Segue una spiegazione di come ogni unità militare può muovere nel suo Primo Movimento.



UNITÀ A PIEDI

Fanteria e Partigiani non possono muovere nel primo Movimento.

Essi possono dare battaglia se si trovano già in posizione di combattimento.



UNITÀ MECCANIZZATE

Le unità mobili e i carri armati possono muovere in un territorio amico adiacente nel Primo Movimento. A differenza delle unità a piedi esse possono muovere in posizione di combattimento nel Primo Movimento.



UNITÀ AEREE Elicotteri:

Gli elicotteri possono spostarsi di due spazi adiacenti nel Primo Movimento. Un elicottero può volare oltre qualsiasi territorio (amico o nemico) e atterrare nel secondo territorio amico adiacente. Un elicottero può dare battaglia provenendo da un territorio amico adiacente, così come tutte le altre unità; o può usare la sua capacità particolare di Primo Movimento per portarsi in posizione di combattimento, come descritto oltre.

Capacità particolare di Primo Movimento

Gli elicotteri hanno la capacità particolare di atterrare in territori nemici

non occupati ma controllati (ECCEZIONE: gli elicotteri non possono atterrare in territori-Città nemici non occupati ma controllati). Prima di muovere l'elicottero in un simile spazio, bisogna dichiarare lo spazio della battaglia, durante l'*Azione 2*, piazzando (o capovolgendo, nel caso del giocatore USA) il segnalino BATTAGLIA nello spazio dichiarato. Vi sono due vantaggi nel muovere così l'elicottero: 1) Esso prepara la strada per un più sicuro avanzamento delle unità amiche; e 2) Esso può spezzare una possibile ritirata del nemico. Le ritirate sono spiegate nell'*Azione 5: Combattimento*.

Comunque, quando un giocatore si avvantaggia di questo movimento, deve pagare una penalità: l'elicottero non può attaccare i territori adiacenti durante il combattimento, né può muovere durante l'*Azione 6: Secondo Movimento*. Ciò significa, come si vedrà nell'*Azione 7: Rifornimento*, che quando un invasore muove un elicottero in questo modo, corre il rischio di perderlo.



Bombardieri:

I bombardieri possono volare quattro territori adiacenti nel Primo Movimento. Come l'elicottero, il bombardiere può volare oltre qualsiasi territorio (amico o nemico) per atterrare in un territorio amico adiacente, così come tutte le altre unità; o può usare la sua capacità particolare di Primo Movimento per portarsi in posizione di combattimento, come descritto oltre.

Capacità particolare di Primo Movimento

A differenza degli elicotteri, i bombardieri non possono atterrare in territori nemici non occupati ma controllati e prenderne automaticamente il controllo. Ma i bombardieri possono attaccare dall'alto i territori nemici occupati. Per simbolizzare l'attacco aereo, piazzate i bombardieri dentro il territorio dichiarato.

I bombardieri che volano attraverso i territori nemici occupati devono attaccare durante il combattimento da soli o assieme alle altre unità in posizione di combattimento.

Fino a cinque bombardieri possono volare dallo stesso territorio, o da differenti territori, per bombardare un territorio nemico occupato, non importa da quante unità.

L'illustrazione qui accanto mostra 5 bombardieri dell'invasore Orientale che

Un attacco di bombardieri.



volano da 2 differenti zone d'invasione per attaccare Washington D.C. Tutti i 5 bombardieri verranno piazzati in Washington assieme alle 5 unità USA che vi si trovano.

Più tardi, durante il combattimento, i bombardieri attaccheranno Washington assieme alle 4 unità d'invasione del territorio vicino e alle 2 unità della zona d'invasione adiacente.

Regole Generali di Primo Movimento

DOVE POTETE — E NO — MUOVERE LE UNITÀ

Durante il Primo Movimento voi dovete muovere:

- Una o più unità in posizione di combattimento con ogni territorio che avete dichiarato di attaccare, se non vi è già qualche unità in posizione di combattimento.

Potete (se volete) muovere:

- In zone d'invasione o territori amici.

Non potete muovere:

- In una zona d'invasione nemica.
- In un territorio nemico, se non si tratta di bombardiere o elicottero.

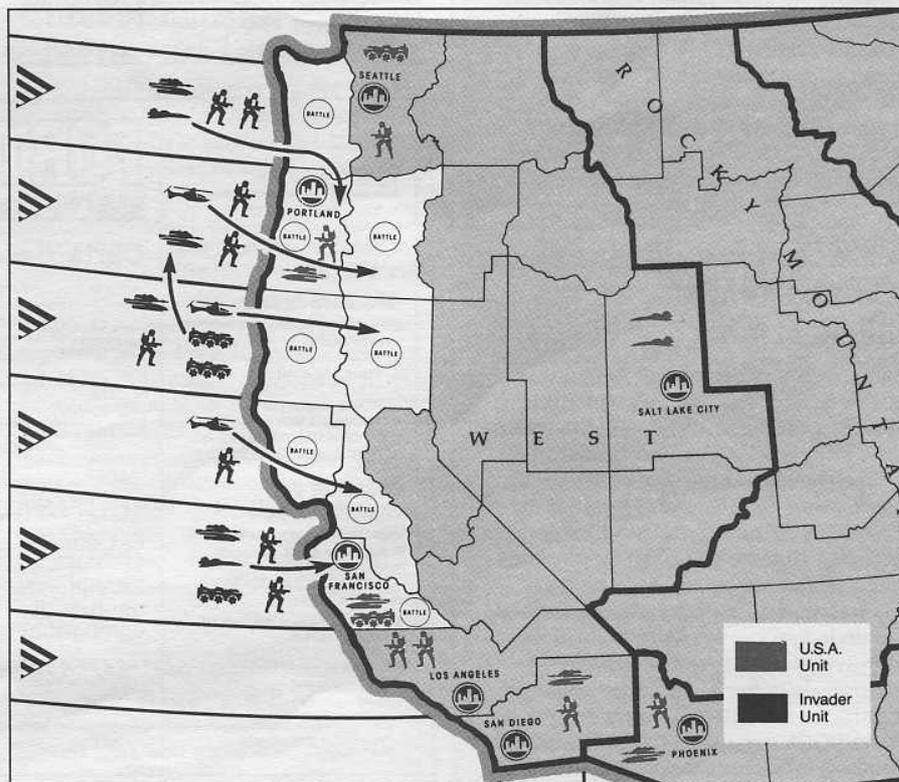
IL LIMITE CINQUE UNITÀ PER SPAZIO

Ricordate che non potete mai avere più di cinque unità per ogni territorio o zona d'invasione. I bombardieri in combattimento sono la sola eccezione.

Esempio di Primo Turno

IL PRIMO MOVIMENTO DELL'INVASORE OCCIDENTALE

L'invasore Occidentale sposta un bombardiere di uno spazio entro San Francisco, e un altro bombardiere di 2 spazi entro Portland, per portare aiuto nella battaglia per questi due importanti territori-Città. Egli inoltre sposta ciascuno dei suoi tre elicotteri di 2 spazi per atterrare in territori USA non occupati e prenderne il controllo senza dare battaglia. Infine egli sposta una unità mobile in una zona d'invasione adiacente per entrare in battaglia con Portland.



AZIONE 4: Fuoco dei laser *(solo nel turno USA)*

Poichè i laser sono controllati solo dal giocatore USA, questa azione ha luogo solo nel suo turno.

Durante l'Azione di Rinforzo, il giocatore USA piazza un laser in uno dei suoi territori-Città. Nell'*Azione Fuoco dei laser* dello stesso turno, egli spara con ogni laser che ha, uno alla volta, contro una unità d'invasione di sua scelta.

Il giocatore USA spara coi laser in questo modo:

1. Sceglie un territorio o una zona d'invasione per sparare col primo laser. Per il laser i territori sono tutti uguali.

2. Dichiara un bersaglio nel territorio scelto. Può essere una unità militare di qualsiasi tipo.

3. Lancia un dado blu a dieci facce.

- Se realizza un «5» o più, l'unità dichiarata è distrutta!

La prende e la piazza nel contenitore grande in uno dei tre compartimenti riservati alle unità d'invasione distrutte.

- Se realizza un «4» o meno, l'unità dichiarata rimane in gioco perchè il laser ha fallito l'obiettivo.

4. Posa un segnalino laser nel territorio dove ha sparato, anche se ha fallito l'obiettivo. In questo turno non può più sparare nel territorio dove c'è il

segnalino.

5. Per ogni laser che possiede ripete i passi dall'1 al 4.

Dopo aver sparato con l'ultimo laser, ritira tutti i segnalini e li rimette nel suo contenitore.

AZIONE 5: Combattimento

Durante l'*Azione 5* il giocatore attaccante deve combattere con ogni territorio che contenga il suo segnalino **BATTAGLIA** e almeno una unità nemica. Per capire come funziona il combattimento bisogna usare le tabelle della Carta Informativa. L'illustrazione qui accanto vi spiegherà come usare la Carta Informativa. In essa vi è la descrizione dettagliata di tutta l'azione di combattimento.

Infine le caselle Esempio illustrano cosa accade quando l'invasore Occidentale combatte in Portland e San Francisco.

La Sequenza di Combattimento: Illustrazione

Durante il combattimento le battaglie dichiarate possono essere combattute in qualsiasi ordine, a scelta dell'attaccante. In ogni battaglia il difensore spara per primo, lanciando uno dei dadi speciali per ogni unità difensiva. Questo dà al difensore un vantaggio, perchè le perdite vengono rimosse dalla battaglia prima che l'attaccante possa sparare. L'attaccante spara per ultimo, lanciando un dado speciale per ogni unità sopravvissuta. Le perdite vengono rimosse dalla battaglia. Dopo che l'ultima unità dell'attaccante ha sparato, la battaglia termina in uno di questi due modi: il difensore mantiene il territorio

con un minimo di una unità sopravvissuta; o l'attaccante vince la battaglia eliminando tutte le unità nemiche.

Dopo il combattimento, un territorio con un segnalino **BATTAGLIA** e senza unità nemiche è considerato territorio vacante per l'attaccante.

Più tardi, durante l'*Azione 8: Conquista*

dei territori, ogni territorio vacante deve avere i requisiti per la conquista o essi tornano al difensore. Nella pagina seguente vi sono le risposte alle domande più ovvie riguardanti il combattimento e a quale parte della Carta Informativa rivolgersi. Ogni casella colorata è in relazione con la Carta.

Ordine di gioco

1. INVASORE OCCIDENTALE
2. INVASORE MERIDIONALE
3. INVASORE ORIENTALE
4. GIOCATORE U.S.A.

Sequenza delle azioni

1. RINFORZO
2. DICHIARAZIONE BATTAGLIE
3. PRIMO MOVIMENTO
4. FUOCO DEI LASER *(solo U.S.A)*
5. COMBATTIMENTO
6. SECONDO MOVIMENTO
7. RIFORMINAMENTO *(solo Invasori)*
8. CONQUISTA DEI TERRITORI

Sequenza di combattimento

Il difensore spara per primo*

1. UNITÀ AEREE
2. UNITÀ MECCANIZZATE
3. UNITÀ A PIEDI

L'attaccante spara per ultimo*

1. UNITÀ AEREE
2. UNITÀ MECCANIZZATE
3. UNITÀ A PIEDI

* TIRARE IL DADO E SCEGLIERE LE PERDITE PER CIASCUNA UNITÀ. SCEGLIERE LE UNITÀ DISTRUTTE PRIMA DI TOGLIERE LE UNITÀ DISIMPEGNATE.

FORTRESS AMERICA

CARTA INFORMATIVA

Carta descrittiva delle unità

CLASSE	TIPO	DADO	MOVIMENTO		ORDINE DI PARTENZA		
			PRIMO	SECONDO			
UNITÀ A PIEDI	Fanteria	6	0	1	Piedi	Mecc.	Aeree
	Partigiani	6 8	0	1	Piedi	Mecc.	Aeree
UNITÀ MECCANIZZ.	Unità mobili	6	1	1	Piedi o Mecc.		Aeree
	Carri armati	8	1	1	Piedi o Mecc.		Aeree
UNITÀ AEREE	Elicotteri	8	2	2	Scelta		
	Bombardieri	10	4	4	Scelta		
LASERS	Lasers	10	0	0	Scelta		

Tabella risultati di combattimento

	COLONNA 1 <i>Attacchi a città e territori montani senza armi combinate</i>	COLONNA 2 <i>Tutti gli altri attacchi e difese</i>
Attaccante disimpegnato Difensore ritirato	1	1
PERDITA	2-5	2-4
Obiettivo distrutto	6+	5+

1. QUALE UNITÀ SPARA PER PRIMA?

La Sequenza di Combattimento elenca l'ordine del fuoco.

Per primo il difensore lancia il dado per ogni tipo di unità di difesa e decide le perdite; quindi l'attaccante lancia il dado per ogni tipo di unità (sopravvissuta) e decide le perdite.

La Sequenza del Fuoco è: prima le unità aeree, seconde le unità meccanizzate e ultime le unità a piedi.

2. QUALI DADI USARE?

La colonna DADI spiega che dado usare per ogni tipo di unità.

Più è forte l'unità che spara, più sono numerose le facce del dado e maggiore è la probabilità di distruggere un obiettivo.

Il lancio dei dadi per i Partigiani

Osservate che la colonna Dadi indica 6 e 8 per le unità Partigiane.

Se un Partigiano attacca o difende con altre unità, bisogna usare un dado da 6 facce, mentre se attacca o difende da solo c'è il vantaggio di usare un dado da 8 facce.

Nota: se un Partigiano attacca con altre unità ma rimane solo perché le altre unità vengono abbattute, usa un dado da 8 facce.

Difendendo o attaccando, ogni unità lancia un dado.

Se possibile, lanciare tutti i dadi in una volta per ogni classe di unità - per esempio, se state lanciando per tre bombardieri e un elicottero, lanciate tre dadi blu da 10 facce e un dado bianco da 8 tutti in una volta.

Nota: se lanciate per cinque unità dello stesso tipo (per es. cinque carri armati) dovete rilanciare uno dei quattro dadi.

3. COME INFLIGGERE UNA PERDITA

Per vedere se il dado lanciato ha inflitto una perdita, controllare la Tabella Risultati dei Combattimenti. Le perdite possibili sono: **OBIETTIVO DISTRUTTO**, **ATTACCANTE**

DISIMPEGNATO e DIFENSORE RITIRATO.

Tutti gli altri lanci falliscono il bersaglio.

4. QUALI BERSAGLI SCEGLIERE?

I bersagli sono dichiarati dopo ogni lancio del dado, non prima.

La colonna Ordine delle Perdite spiega quali unità si possono scegliere come bersaglio (perdita) in accordo alla classe di unità che ha sparato. La regola sottolineata in verde qui avanti spiega ogni tipo di perdita e le regole per la sua rimozione dalla battaglia.

La Sequenza di Combattimento: in Dettaglio

IL DIFENSORE SPARA PER PRIMO

Il difensore lancia un dado per ogni unità di difesa.

Il dado viene lanciato per la classe di

unità, nel seguente ordine: unità aeree, poi unità meccanizzate e infine unità a piedi.

1. Lancio per le Unità Aeree; Soluzione

Lanciare per tutte le unità aeree difensive - dado a 8 facce per gli elicotteri, dado a 10 facce per i bombardieri.

Per controllare le perdite, consultare la Colonna 2 nella Tabella Risultati dei Combattimenti. Il difensore segue sempre questa tabella.

Se si lancia più di un dado e si ottiene un misto di risultati (distrutto/disimpegnato), prima si scelgono le unità distrutte e poi le unità disimpegnate.

2. Lancio per le Unità Meccanizzate; Soluzione

Lanciare per tutte le unità meccanizzate difensive - dadi a 8 facce per i carri armati e a 6 facce per le unità mobili. Scegliere le unità distrutte prima di quelle disimpegnate.

Risultati di Combattimento: Perdite

OBIETTIVO DISTRUTTO

Se osservate la Colonna 1 della Tabella Risultati di Combattimento, vedete che occorre un «6» o più per distruggere una unità nemica; nella Colonna 2 occorre un «5» o più.

Il difensore segue sempre la Colonna 2.

L'attaccante segue le colonne 1 o 2, a seconda del territorio che attacca e alle unità con cui partecipa alla battaglia.

Vedere la regola in verde nella pagina seguente per i dettagli.

Le unità d'invasione distrutte sono immediatamente — e permanentemente — eliminate dal gioco.

Esse sono rimosse dalla plancia e piazzate nel contenitore del giocatore USA. Le Unità USA distrutte sono anch'esse piazzate nel contenitore del giocatore USA, ma più tardi possono rientrare in gioco richiamate da una carta Partigiano.

ATTACCANTE DISIMPEGNATO

se durante la sequenza di fuoco del difensore un dado dà un «1» disimpegna una unità attaccante. Il

difensore sceglie l'unità disimpegnata in accordo con la Colonna Ordine delle Perdite della Carta Informativa. L'unità disimpegnata rimane dove si trova, ma viene capovolta e rimarrà così fino alla fine del turno dell'attaccante: non le si può sparare durante il combattimento né si può muovere nel Secondo Movimento.

DIFENSORE IN RITIRATA

Se durante la sequenza di fuoco dell'attaccante un dado dà un «1» si costringe alla ritirata una unità difensiva.

L'attaccante sceglie l'unità che deve ritirarsi in accordo con la Colonna Ordine delle Perdite della Carta Informativa.

Il difensore deve immediatamente spostare l'unità fuori dal territorio di battaglia in un territorio amico.

L'unità può ritirarsi di tanti spazi quanti ne indica la Colonna Secondo Movimento. Non può ritirarsi in un territorio dichiarato, né può violare il limite di cinque-unità-per-spazio.

Se l'unità non può ritirarsi è automaticamente distrutta.

3. Lancio per le Unità a Piedi;

Soluzione

Lanciare per tutte le unità a piedi difensive - dadi da 6 facce per fanteria e Partigiani. Scegliere le unità distrutte prima di quelle disimpegnate. Un Partigiano rimasto da solo usa un dado da 8 facce.

Se tutte le unità attaccanti sono distrutte o disimpegnate, la battaglia è finita e il difensore mantiene il territorio.

Se no, l'attaccante apre il fuoco!

L'ATTACCANTE SPARA PER ULTIMO

Ora è il turno dell'attaccante di dare battaglia. Egli segue la stessa sequenza del difensore, con due importanti differenze:

Primo: l'attaccante non segue automaticamente la Colonna 2 della Tabella Risultati dei Combattimenti. Se attacca una Città o un territorio Montano senza armi combinate, deve seguire la Colonna 1.

La regola in verde in questa pagina

spiega le armi combinate e cosa significano per l'attaccante in combattimento.

Secondo: mentre il difensore può realizzare disimpegni, l'attaccante può realizzare ritirate. In ambedue i casi le unità distrutte vengono scelte per prime. Se nel territorio attaccato è rimasta almeno una unità di difesa dopo che l'attaccante ha sparato con tutte le unità, il difensore ha mantenuto il territorio. Se tutte le unità di difesa sono state distrutte o si sono ritirate, l'attaccante ha vinto la battaglia e più tardi può guadagnare la conquista del territorio.

Territori Vacanti

Alla fine dell'*Azione 5: Combattimento*, date un'occhiata ai territori dichiarati. Quelli che non contengono unità di difesa sono considerati vacanti. Più tardi, durante l'*Azione 8: Conquista dei Territori*, se alcuni dei vostri territori vacanti non hanno i requisiti per la conquista, sarete obbligato a rinunciare ai vostri diritti su di essi.

Armi Combinate: Un Forte attacco a Città e Montagne

Territori-Città e Montani difesi sono molti difficili da conquistare se l'attaccante (USA o invasore) non attacca con armi combinate.

Armi combinate significa attaccare con almeno una unità di ogni classe (a piedi, meccanizzata e aerea).

Osserva la Tavola Risultati dei Combattimenti: nella Colonna 1, gli attacchi nei territori-Città e Montani senza armi combinate richiedono un «6» o più per distruggere un'unità nemica (piuttosto che un «5» o più della Colonna 2). Questo punteggio extra del dado può rappresentare la differenza fra la vittoria e la sconfitta - così dovete sempre cercare di attaccare questi importanti territori con armi combinate.

Nota: per seguire la Colonna 2, dovete avere armi combinate dopo che il difensore ha sparato e le vostre perdite sono state rimosse.

Esempio di Primo Turno

IL DIFENSORE SPARA PER PRIMO

Come difensore, il giocatore USA segue la Colonna 2 della Tavola Risultati dei Combattimenti. Egli lancia per primo un dado a 8 facce per il suo carro armato: un «7», che distrugge una unità nemica.

Secondo la colonna delle Perdite, il suo obiettivo può essere una unità a piedi o una unità meccanizzata. Egli sceglie il carro armato dell'invasore Occidentale, perchè, con un dado a 8 facce, è molto potente in combattimento. Egli piazza il carro armato distrutto in uno dei compartimenti «Invasori Distrutti» del suo contenitore.

Quindi, il giocatore USA spara con la sua fanteria usando un dado a 6 facce:

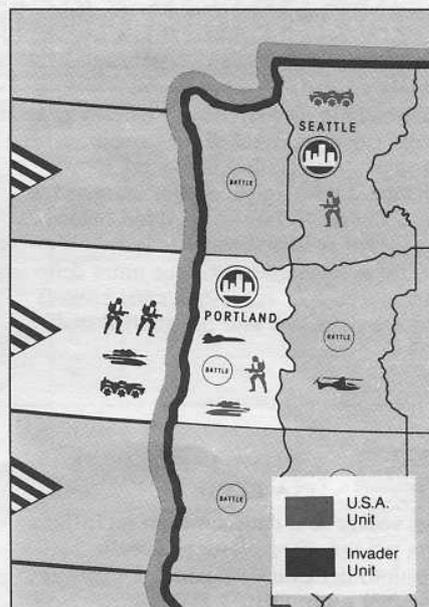
realizza un 3 e fallisce l'obiettivo. Qui termina la sua difesa.

L'Attaccante spara per ultimo

L'invasore Occidentale attaccante inizia ora la sua sequenza di fuoco con tutte le unità eccetto il carro armato distrutto. Come attaccante, egli consulta la Tavola Risultati dei Combattimenti: avendo le armi combinate, egli segue la Colonna 2.

Prima egli lancia un dado a 10 facce per il suo bombardiere e realizza uno «0» (10), che distrugge una unità nemica. Poichè può scegliere qualsiasi unità nemica come obiettivo, egli distrugge il carro armato USA, dato che non vi sono unità aeree e il carro armato in combattimento è più potente della fanteria.

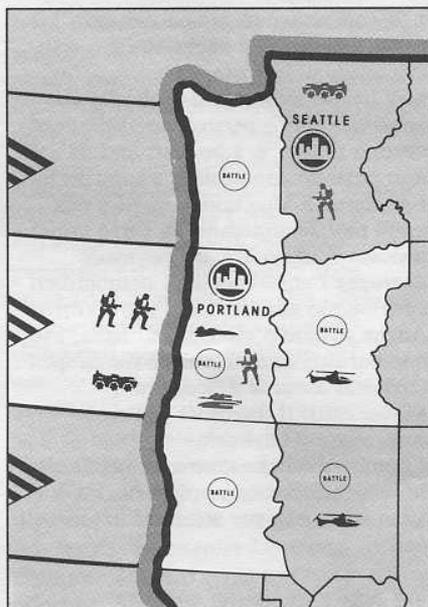
Il giocatore USA rimuove il carro armato distrutto e lo rimette nel suo contenitore. Quindi l'invasore



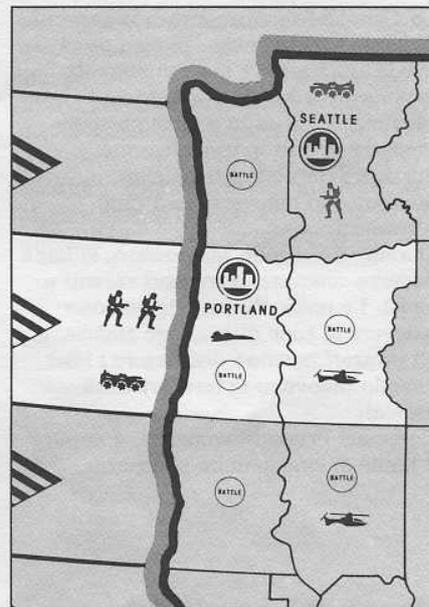
Occidentale lancia un dado a 6 facce per la sua unità mobile e realizza un «1», che costringe in ritirata l'unità di fanteria (l'unica unità rimasta in difesa). Come indicato sulla colonna del Secondo Movimento, la fanteria può muovere di uno spazio in un territorio amico adiacente. Ma l'invasore Occidentale ha dichiarato battaglia nei territori al nord e al sud; e l'elicottero dell'invasore Occidentale occupa il territorio ad est.

Non vi è nessuna possibilità di ritirata, quindi l'unità di fanteria è distrutta. Il giocatore USA piazza l'unità distrutta nel suo contenitore. Dato che non vi sono più unità di difesa, la battaglia è finita e l'invasore Occidentale ha vinto. Il territorio è ora considerato vacante e deve avere i requisiti per la conquista durante il Secondo Movimento e il Rifornimento.

L'invasore Occidentale ora presta attenzione all'altra battaglia che gli rimane da fare in questo turno, in San Francisco.



Prima che l'attaccante spari.



Dopo che l'attaccante ha sparato.

Esempio di Primo Turno

L'INVASORE OCCIDENTALE COMBATTE PER SAN FRANCISCO

In San Francisco, il giocatore USA lancia il dado e realizza un «8» per il suo carro armato, e distrugge il carro armato invasore.

Quindi realizza un «1» per la sua unità mobile e disimpegna l'unità mobile dell'invasore. L'invasore Occidentale ora non ha più unità meccanizzate e quindi non ha più le armi combinate, prima di poter sparare a sua volta; così deve riferirsi alla Colonna 1 della Tavola Risultati dei Combattimenti. Il suo bombardiere realizza un «6» per distruggere il carro armato USA; ma anche le unità di fanteria falliscono, così San Francisco viene mantenuta dal nemico.



Prima del combattimento.



Dopo il combattimento.

AZIONE 6: Secondo movimento

La Carta Informativa elenca la capacità di Secondo Movimento di ogni unità. Per le unità aeree e meccanizzate il movimento è lo stesso del Primo Movimento; le unità a piedi possono muovere in uno spazio adiacente durante il Secondo Movimento, mentre non possono muoversi nel Primo Movimento.

Durante il Secondo Movimento, le unità possono muovere in territori vacanti o amici. Le unità d'invasione possono muovere in zone d'invasione amiche. E gli invasori possono distruggere i laser quando muovono in territori-Città vacanti.

Come nel Primo Movimento, si applica il limite di cinque-unità-per-spazio.

Regole Generali del Secondo Movimento

DOVE POTETE — E NO — MUOVERE LE VOSTRE UNITÀ

Durante il Secondo Movimento, i bombardieri che hanno usato le loro speciali capacità nel Primo Movimento, devono muovere nei seguenti due casi:

- Se sopravvivono in una battaglia persa. Questo vale anche se sono stati disimpegnati in battaglia.
 - Se hanno attaccato da soli. Sia che abbiano vinto o perso la battaglia, essi devono muovere. I bombardieri da soli non possono conquistare un territorio. Per esempio, due bombardieri e una unità mobile attaccano un carro armato nemico. Il carro armato difensore distrugge l'unità mobile; i bombardieri costringono alla ritirata il carro armato. Anche se hanno vinto la battaglia, i soli bombardieri devono volare via da quel territorio durante il Secondo Movimento. Il difensore rimane a controllare il territorio.
- I bombardieri che muovono nel Secondo Movimento possono volare da 1 a 4 spazi adiacenti, per atterrare in territori amici.

Voi potete (se volete) muovere:

- In un territorio vacante, con o senza le unità che hanno attaccato.
- ECCEZIONE: le unità non possono muovere in un territorio che è stato reso vacante da soli bombardieri: questo territorio non può essere conquistato. L'ingresso in un territorio vacante è facoltativo: anche se vincete la battaglia, potete decidere che è troppo rischioso

entrarvi. Comunque, per conquistare un territorio, dovete entrarvi almeno con una unità.

- In una zona d'invasione è territorio amico.
- In un territorio vacante occupato da un elicottero che ha usato la sua speciale capacità nel Primo Movimento.

Voi non potete muovere:

- In una zona d'invasione o territorio nemico.
- Una unità d'attacco che è stata disimpegnata in combattimento (ad eccezione dei bombardieri rimasti nei territori mantenuti dal difensore).
- Un elicottero fuori dal territorio vacante, se ha usato la sua speciale capacità nel Primo Movimento per atterrare là.

DISTRUZIONE DI UN LASER

Come invasore, se muovete almeno una unità in un territorio-Città vacante contenente un laser, prendete il laser. Quando distruggete un laser, voi lo possedete, anche se il territorio-Città viene riconquistato. Ogni laser distrutto fa guadagnare 5 punti alla fine, se gli invasori vincono il gioco.

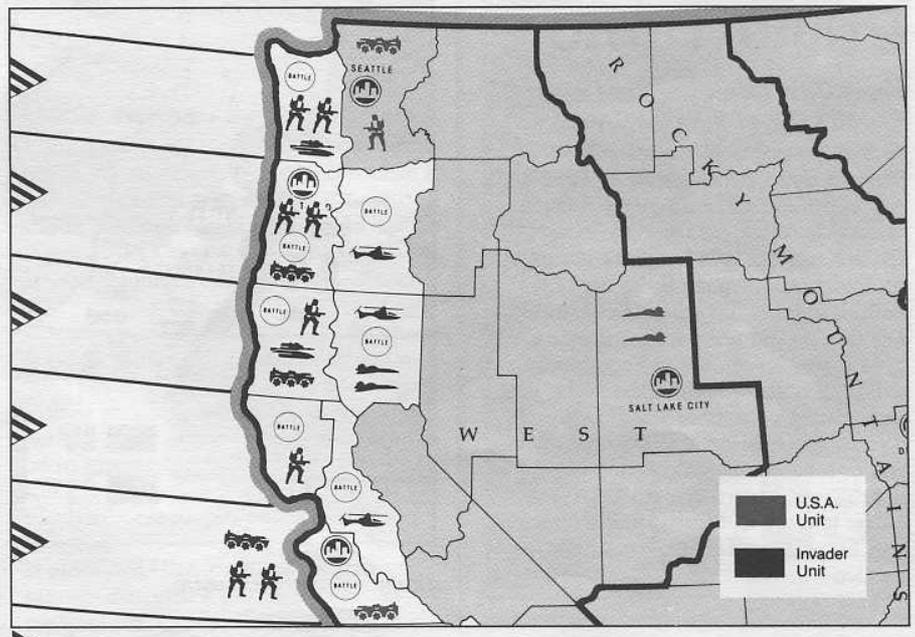
Esempio di Primo Turno

IL SECONDO MOVIMENTO DELL'INVASORE OCCIDENTALE

Durante il Secondo Movimento, l'invasore Occidentale muove la maggior parte delle sue unità sopravvissute entro i territori vacanti.

Entrambi i bombardieri si uniscono all'elicottero.

Le unità dell'invasore Occidentale hanno il loro primo punto d'appoggio nei territori USA e vi è abbondanza di spazio nelle zone d'invasione per le unità di rinforzo nell'Azione 1 del turno successivo.



AZIONE 7: Rifornimento *(solo nei turni degli invasori)*

L'Azione 7 è compiuta solo dagli invasori in ogni loro sequenza d'Azioni. Durante questa azione, subito dopo il Secondo Movimento, ogni invasore deve controllare se alcune delle sue unità sono isolate.

UNITÀ ISOLATE

Le unità isolate non possono tracciare alcuna via dal territorio che occupano alle proprie zone d'invasione.

Nota: durante il Rifornimento, un territorio vacante contenente almeno una delle vostre unità è considerato territorio amico, quindi è ora valido per la conquista.

Una unità isolata paga una penale solo durante l'azione Rifornimento del vostro turno: cioè, il giocatore USA (o un altro invasore) può isolare una o più delle vostre unità durante il suo turno; ma nel vostro turno successivo, voi avete la possibilità di ristabilire una

linea di scorta per quelle unità. Se voi mancate di farlo, esse pagano una penale durante il vostro Rifornimento. Se alcune delle vostre unità sono isolate durante il vostro Rifornimento, esse sono automaticamente distrutte! Rimuovete le unità isolate dalla plancia e datele al giocatore USA.

Gli elicotteri e le unità che sono penetrate nei territori nemici sono suscettibili di isolamento. Per esempio, un elicottero che atterra oltre un dichiarato territorio occupato dal nemico ha il vantaggio di tagliar fuori possibili ritirate delle unità nemiche; ma se il difensore mantiene il territorio, l'elicottero può rimanere isolato. Un altro esempio, se un invasore penetra nel territorio nemico durante il suo turno, il giocatore USA può riconquistare uno o più territori adiacenti, isolando le unità in uno o più territori appena conquistati. Se l'invasore, nell'azione Rifornimento del

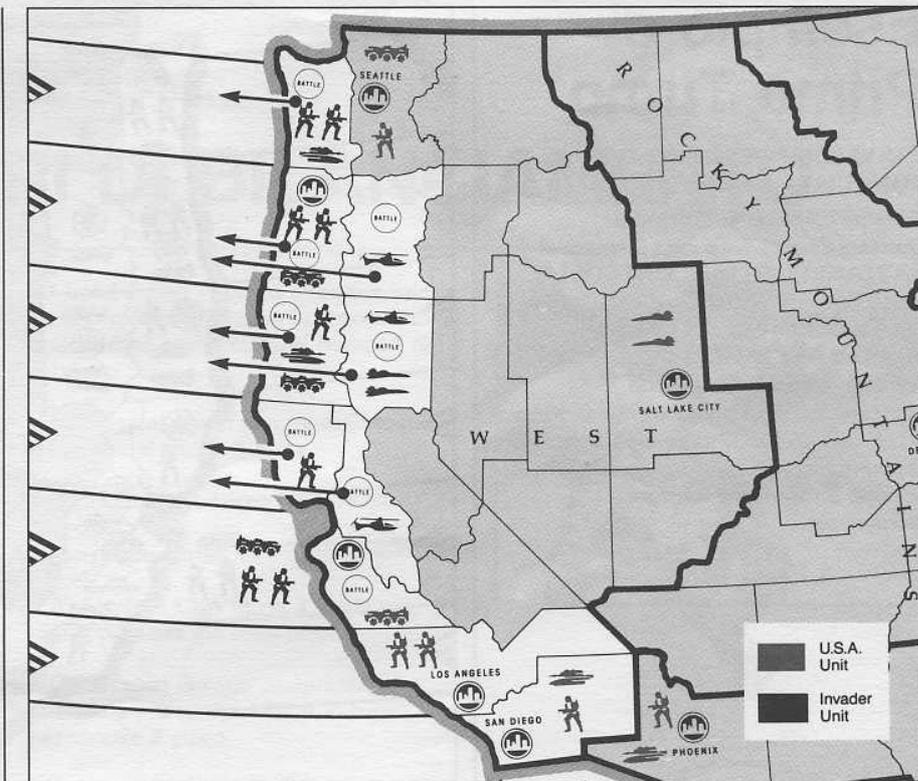
suo prossimo turno, non può liberare le unità isolate, le perde. L'esempio inquadrato in questa pagina illustra il rifornimento di tutte le unità dell'invasore Occidentale.

Il Capitolo 5 è dedicato ad un esempio illustrato del tentativo dell'invasore Meridionale di recuperare le unità isolate.

Esempio di Primo Turno

RIFORNIMENTO DELL'INVASORE OCCIDENTALE

Nell'Azione 7, l'invasore Occidentale controlla tutte le sue unità per essere sicuro di avere una linea di rifornimento con le sue zone d'invasione. Come indicano le frecce, tutte le sue unità sono in linea. Mano a mano che il gioco progredisce non sarà sempre così facile. Nell'esempio dettagliato nel Capitolo 5, l'invasore Meridionale è messo a dura prova per recuperare tre unità che sono state tagliate fuori durante il turno del giocatore USA.



AZIONE 8: Conquista dei Territori

Azione 8: Invasori

Durante l'**Azione 8** del vostro turno, fate quel che segue:

1. Controllate ogni territorio in cui si trova un vostro segnalino **BATTAGLIA**.

- Se nessuna delle vostre unità occupa il territorio, rimettete il segnalino nel vostro contenitore. O là avete perso una battaglia, o nessuna delle vostre unità è entrata in un territorio vacante durante il Secondo Movimento, o le unità che vi sono entrate non sono sopravvissute durante il Rifornimento.

- Se almeno una delle vostre unità occupa il territorio, ora lo possedete. Girate il vostro segnalino **BATTAGLIA** dal lato **CONTROLLO**.

Se conquistate il territorio a un altro invasore, rendetegli il suo segnalino **CONTROLLO**.

2. Rimettete in ordine le unità che erano state disimpegnate.

Azione 8: Giocatore USA

Durante l'**Azione 8** del vostro turno, fate quel che segue:

1. Restituite agli invasori i loro segnalini **BATTAGLIA**.

2. Per ogni segnalino **BATTAGLIA** in un territorio fate quel che segue:

- Se nessuna delle vostre unità occupa il territorio, girate il segnalino **BATTAGLIA** dal lato **Controllo**. O là avete perso la battaglia, o nessuna delle vostre unità vi è entrata durante il Secondo Movimento.

- Se almeno una delle vostre unità occupa il territorio, voi l'avete riconquistato. Restituite il segnalino **BATTAGLIA**.

3. Rimettete in ordine le unità che erano state disimpegnate.

4. Per ogni territorio-Città riconquistato, pescate dal mazzo una carta Partigiano. Queste sono carte

premio che userete nell'**Azione 1** del vostro prossimo turno.

UN TERRITORIO CONQUISTATO

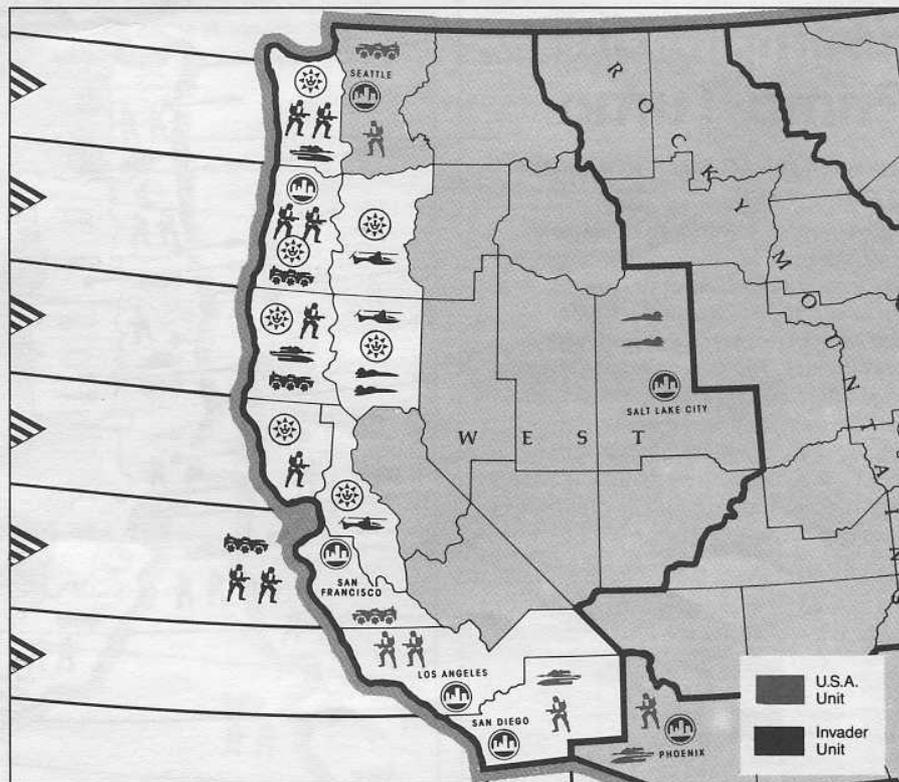
Un territorio conquistato è un territorio vacante di unità nemiche dopo l'**Azione 5: Combattimento**, e ora contiene un segnalino **BATTAGLIA** e almeno una delle vostre unità.



Esempio di Primo Turno

L'INVASORE OCCIDENTALE CONQUISTA I TERRITORI

Durante l'**Azione 8**, l'invasore Occidentale gira 7 dei suoi 8 segnalini **BATTAGLIA** dal lato **CONTROLLO**. Egli ha perso la battaglia dichiarata in San Francisco; così egli rimuove il segnalino **BATTAGLIA** da quel territorio e lo rimette nel suo contenitore. San Francisco rimane sotto il controllo USA. L'unità mobile che era disimpegnata viene rimessa in piedi. Qui termina il turno dell'invasore Occidentale.



3 FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce in uno di questi due modi:

1. VITTORIA DEGLI USA

Il giocatore USA vince il gioco se gli invasori, di comune accordo, glielo concedono. Di solito, nel momento in cui essi rimangono senza rinforzi (dopo il turno 6), gli invasori valutano la situazione sulla plancia e decidono se è possibile vincere contro le forze degli USA sempre in aumento. Se ritengono che la vittoria di un invasore è impossibile, essi possono concederla alla fine di un turno del giocatore USA.

2. VITTORIA DEGLI INVASORI

Gli invasori devono conquistare complessivamente 18 territori-Città. Se alla fine di un turno del giocatore USA, gli invasori controllano 18 territori-Città, sono i vincitori.

Nel gioco a due giocatori, il giocatore che controlla 3 invasori vince se alla fine di un turno del giocatore USA possiede 18 territori-Città.

Nel gioco a 3 o 4 giocatori, gli invasori, dopo aver conquistato 18 territori-Città, giocano un turno supplementare per determinare chi di essi è il vincitore individuale. Quest'ultimo giro è giocato in accordo con le regole seguenti:

Ultimo Giro di Gioco

Durante l'ultimo giro di gioco un invasore può dichiarare battaglia anche agli altri invasori. Ogni invasore gioca un turno intero, seguendo la Sequenza di Azioni descritta nel Capitolo 2. L'obiettivo di ogni invasore è di cercare di conquistare territori-Città, territori Risorsa e laser, che contribuiscono ad ottenere punti quando il giro è finito. Durante questo giro gli invasori devono cercare di portar via il maggior numero possibile di territori-Città e Risorsa agli altri invasori. Anche se il giocatore USA ha perso il gioco e non può giocare il suo turno, deve difendere i suoi territori dagli attacchi.

Alla fine del giro ogni invasore conta i suoi punti. I punti vengono assegnati così:

- 10 punti per ogni territorio-Città conquistato.
- 5 punti per ogni laser distrutto.
- 3 punti per ogni territorio Risorsa conquistato.

4 FATTORI DI BILANCIAMENTO

Quando l'abilità o l'esperienza dei giocatori è diversa, le regole possono essere modificate per dare a tutti i giocatori una uguale possibilità di vittoria. Qui vi diamo alcune idee per bilanciare meglio il gioco. Dopo qualche esperimento, capirete qual'è il fattore che dovete aumentare per equilibrare il gioco.

- Il giocatore USA è in gioco per tutto il tempo, attaccando quando è il suo turno e difendendo quando è il turno degli invasori. Se un giocatore è un buon stratega, il suo ruolo è giocatore USA.

- Invece di portare in gioco 8 unità per 5 turni, gli invasori inseriscono 5 unità per 8 turni.

- I bombardieri possono attaccare solo da uno spazio adiacente; non possono bombardare oltre i territori occupati dal nemico.

- I Partigiani usano sempre dadi rossi a 6 facce, mai dadi a 8 facce.

- Il giocatore USA non ha la carta Partigiano in premio quando riconquista un territorio-Città.

- Il giocatore USA inizia il gioco con uno o più laser già sulla plancia.

- Gli invasori devono conquistare e possedere più territori-Città, o meno, per vincere il gioco.



5 ESEMPIO ILLUSTRATIVO: Un tentativo di Recupero

A partire dal Capitolo 2, ogni azione del turno dell'invasore Occidentale è stata illustrata e spiegata. La sua prima scorreria nei territori USA ha avuto successo; ma la sua strategia non dipendeva molto da una qualche immediata minaccia dal giocatore USA o da altri invasori.

Mentre il gioco progredisce, la strategia di ogni giocatore cambia a seconda dell'aumento della pressione da tutte le parti, e i territori sono conquistati e riconquistati con qualche grosso rischio e dispendio. Le forze USA aumentano, mentre quelle degli invasori diminuiscono; con il risultato che le battaglie per il controllo territoriale diventano molto più critiche. L'esempio in questo capitolo illustra il tentativo di un invasore di recuperare unità tagliate fuori, così che possano sopravvivere all'*Azione 7: Rifornimento*.

SCENA 1: INIZIO DEL TURNO

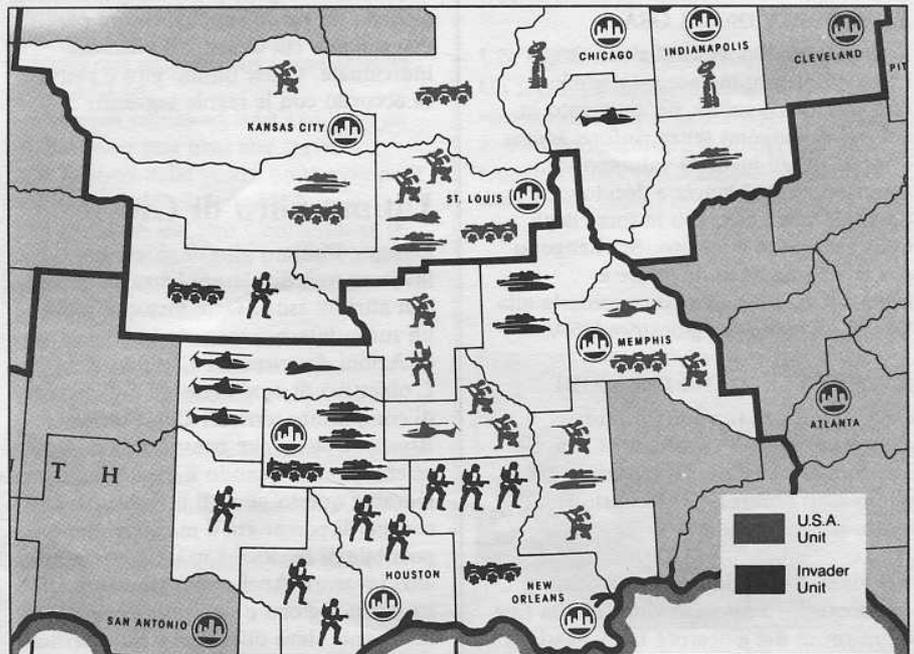
Nella Scena 1, l'invasore Meridionale ha appena iniziato il suo 6° turno. Il giocatore USA ha tagliato fuori tre unità d'invasione dal rifornimento: un elicottero (accanto a Chicago) e due carri armati (fra St. Louis e Memphis). Se l'invasore Meridionale non può recuperare queste unità in questo turno, egli le perderà durante l'*Azione 7*. Quando inizia il suo turno, l'invasore Meridionale ha diverse scelte da considerare. Egli può concentrare tutti i suoi sforzi nel recupero del suo elicottero e dei due carri armati, o può usare le unità in scacco per distruggere i laser di Chicago e Indianapolis, mentre altre sue unità attaccano uno o più dei quattro territori che stanno tenendo in scacco le sue unità.

SCENA 2: DICHIARAZIONE DI BATTAGLIA E PRIMO MOVIMENTO

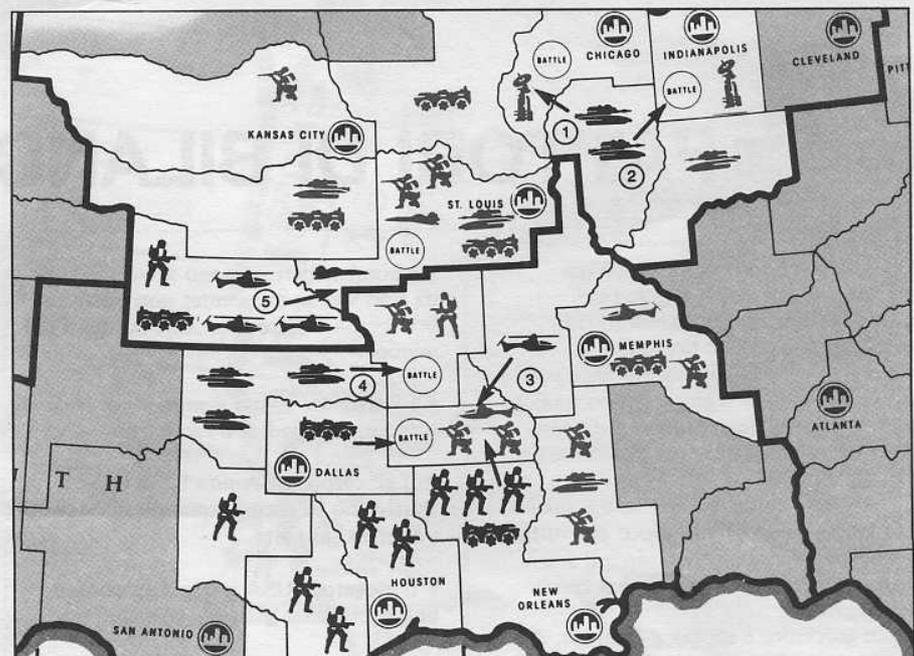
L'invasore Meridionale prende la sua decisione: egli dichiara battaglia (vedi le frecce numerate) in 5 differenti territori USA.

Per le battaglie 1 e 2, egli muove i carri armati di uno spazio a nord. Per la battaglia 3, muove il suo elicottero di uno spazio a sud. Per la battaglia 4,

Scena 1



Scena 2



muove tre carri armati di uno spazio a nord. Per la battaglia 5, egli muove un

bombardiere di 2 spazi a nord-est, e tre elicotteri di uno spazio a nord.

SCENA 3: COMBATTIMENTO

La SCENA 3 illustra ognuna delle cinque battaglie in progressione.

Battaglie 1 e 2

Poichè non vi sono unità di difesa in Chicago o Indianapolis, i carri armati aspettano fino al Secondo Movimento, quando ognuno di essi può entrarvi e distruggere il laser.

Battaglia 3

L'elicottero USA distrugge l'elicottero invasore al nord.

Quindi i due Partigiani distruggono due unità di fanteria dell'invasore. Nel fuoco di risposta, le due unità mobili d'invasione distruggono entrambi i Partigiani, e la rimanente fanteria abbatte l'elicottero USA.

Battaglia 4

Il Partigiano USA e la Fanteria sparano entrambi e falliscono.

Quindi i carri armati invasori ottengono un successo e distruggono il Partigiano.

Battaglia 5

In St. Louis, il bombardiere USA abbatte il bombardiere invasore, e il carro armato elimina l'unità mobile d'invasione.

L'unità mobile USA e i Partigiani sono stati eliminati.

L'invasore (che ha perso le armi combinate) riprende il fuoco, i tre elicotteri distruggono il bombardiere e il carro armato USA.

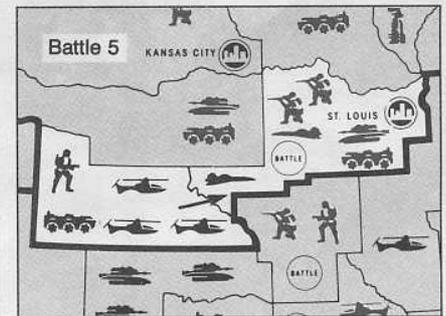
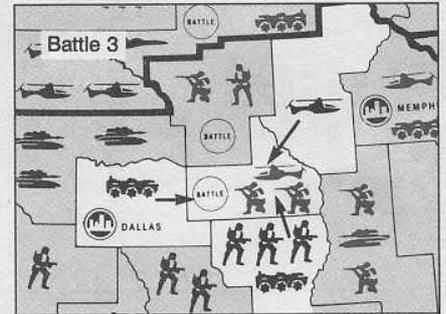
L'unità di fanteria è perduta.

SCENA 4: SECONDO MOVIMENTO ALLA FINE DEL TURNO

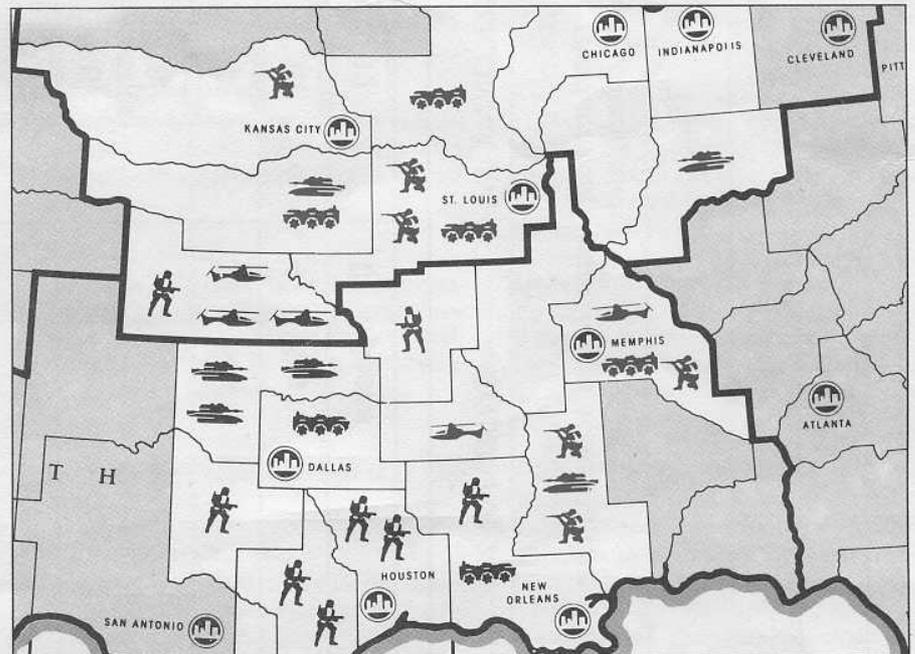
Durante il Secondo Movimento, l'invasore Meridionale muove un carro armato a nord, in Chicago, e un carro armato a nord-est, in Indianapolis. Egli quindi distrugge i laser in questi territori-Città e li rimuove dalla plancia. Poichè l'invasore Meridionale non ha vinto una battaglia, egli non ha potuto ristabilire una linea di recupero per i suoi due carri armati. Durante l'Azione 7: *Rifornimento*, egli deve rimuovere i carri armati dalla plancia e darli al giocatore USA.

Durante l'Azione 8: *Conquista dei Territori*, l'invasore Meridionale deve

Scena 3



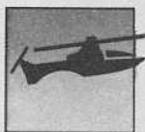
Scena 4



rimuovere tutti i suoi 5 segnalini
BATTAGLIA: egli ha perso 3 battaglie

in 3 territori dichiarati, e non ha unità
negli altri due (Chicago e Indianapolis).

ELICOTTERI



PRIMO MOVIMENTO

Gli elicotteri possono spostarsi di due spazi adiacenti nel primo movimento. Possono volare su un territorio amico o nemico.

Duplica posizione di combattimento degli elicotteri

Come tutte le altre unità militari, gli elicotteri possono disporsi in posizione di combattimento da soli o con altri tipi di unità in un territorio amico adiacente. A differenza delle altre unità militari, possono inoltre mettersi in posizione di combattimento in un territorio nemico non occupato, come descritto oltre.

Capacità particolare di Primo Movimento

Durante il Primo Movimento un elicottero ha la capacità di atterrare in un territorio nemico non occupato ma controllato, purché non sia città. Un elicottero che si dispone in questa posizione di combattimento non può attaccare i territori adiacenti, né può muovere durante il Secondo Movimento; l'intero turno è dedicato al volo verso il territorio di destinazione.

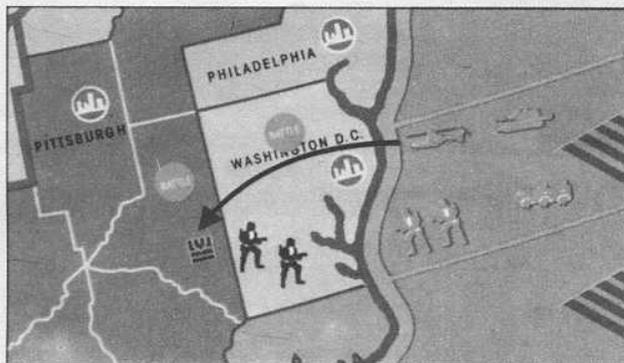
Un elicottero che sorvola un territorio per atterrare in un territorio nemico non occupato ma controllato ha una duplice strategia: 1) spezzare una possibile ritirata del nemico; 2) preparare la strada per un più sicuro avanzamento delle unità nemiche. Vi è tuttavia un rischio: durante il Rifornimento, l'elicottero può essere tagliato fuori dai rifornimenti e distrutto! Inoltre è particolarmente vulnerabile agli attacchi nemici.

COMBATTIMENTO

In combattimento l'elicottero muove con un dado a 8 facce. Come altre unità, un elicottero può combattere da solo o con altre unità, da un territorio amico adiacente. Tuttavia se l'elicottero sfrutta la sua capacità particolare di Primo Movimento, è considerato impegnato nella conquista del territorio nemico non occupato ma controllato; in questo caso non può attaccare territori nemici. Durante il combattimento gli elicotteri possono ritirarsi muovendosi di 2 spazi adiacenti in un territorio amico, sorvolando un territorio amico o nemico.

SECONDO MOVIMENTO

Generalmente un elicottero può spostarsi di 2 spazi adiacenti durante il Secondo Movimento, sorvolando un territorio amico o nemico. Tuttavia se l'elicottero ha sfruttato la propria capacità speciale di Primo Movimento, non può muoversi durante il Secondo Movimento. Gli elicotteri non hanno capacità speciali durante il Secondo Movimento; come tutte le altre unità, devono sempre trovarsi in un territorio amico alla fine del turno del giocatore.



Capacità particolare degli elicotteri.

BOMBARDIERI



PRIMO MOVIMENTO

Durante il Primo Movimento i bombardieri possono spostarsi di 4 spazi adiacenti. Come gli elicotteri, i bombardieri possono sorvolare un territorio amico o nemico.

Duplica posizione di combattimento dei bombardieri

Come le altre unità militari, i bombardieri possono disporsi in posizione di combattimento da soli o con altri tipi di unità in un territorio amico adiacente. A differenza di altre unità militari possono mettersi inoltre in posizione di combattimento in un territorio nemico non occupato, come descritto oltre.

Capacità particolare di Primo Movimento dei bombardieri

Durante il Primo Movimento, possono volare su un territorio nemico occupato fino a cinque bombardieri. Nessun'altra unità può farlo. Per simbolizzare l'attacco aereo desiderato, piazzare i bombardieri nel territorio attaccato, con le unità nemiche! Questa esclusiva posizione di combattimento ha la sola eccezione del limite delle cinque unità per spazio.

COMBATTIMENTO

In combattimento il bombardiere muove con un dado a dieci facce. Come le altre unità, un bombardiere può combattere da solo o con altre unità da un territorio amico adiacente. Tuttavia se il bombardiere sfrutta la propria capacità particolare di Primo Movimento, deve attaccare il territorio che sorvola o da solo o con altre unità amiche adiacenti al territorio attaccato. I bombardieri non possono attaccare o danneggiare una città o un'unità laser. Il fuoco dei bombardieri non ha effetto su queste unità.

Bombardieri disimpegnati/ritirati

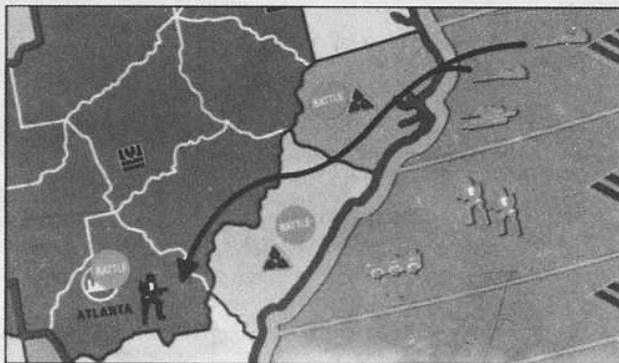
Durante il combattimento i bombardieri possono ritirarsi muovendosi di 4 spazi adiacenti per atterrare in un territorio amico, sorvolando un territorio amico o nemico.

Dopo il combattimento, i bombardieri disimpegnati in volo sopra i territori nemici occupati devono lasciare il territorio per atterrare durante il Secondo Movimento.

Questa è l'unica eccezione alla norma che stabilisce che le unità disimpegnate non possono muoversi durante il Secondo Movimento.

SECONDO MOVIMENTO

Durante il Secondo Movimento un bombardiere può spostarsi di 4 spazi adiacenti. Può sorvolare un territorio amico o nemico, ma deve atterrare in un territorio amico. Quando un bombardiere che ha sfruttato la propria capacità particolare di Primo Movimento sopravvive in una battaglia perduta, può spostarsi nel territorio libero con le altre unità sopravvissute. Tuttavia se hanno combattuto solo bombardieri o queste unità sono le sole sopravvissute, non possono atterrare nel territorio libero. I bombardieri non possono catturare da soli un territorio.



Capacità particolare dei bombardieri.

ATTENZIONE: Nella scatola sono contenute 30 Carte Partigiano in inglese, delle quali vi riportiamo in calce la relativa traduzione in ordine alfabetico.

Angry rebels...

Feroci ribelli si costituiscono in bande nel Settore delle Pianure per opporsi alle forze d'invasione. Piazzare dove possibile unità separate.

Army Veterans...

I Veterani dell'esercito marciano uniti nelle vicinanze di St. Louis.

Clear weather...

Le buone condizioni meteorologiche rendono più precisi i laser. Tutti i laser vanno a segno con «3» o più per questo turno.

Commercial aircraft...

Conversione dell'aviazione civile a Minneapolis.

Desert nomads...

Nomadi del deserto, autodefinitesi «Scorpions», tendono imboscate ad un importante convoglio di rifornimento. Distruggere tutte le unità d'invasione ed i carri armati occidentali presenti su un territorio.

Detroit automotive...

A Detroit l'industria automobilistica viene ristrutturata a scopo di difesa!

«Eagles Nest»...

L'«Eagle Nest», centro del movimento clandestino nazionale americano, si stabilisce in uno dei territori montani del Settore Orientale.

Factory in...

Alcune industrie di Buffalo «sfornano» mezzi armati. I carri armati entrano in azione!

Farm machinery...

Conversione dei macchinari agricoli a Minneapolis.

Freedom fighters...

Combattenti per la libertà distruggono un'unità d'invasione nel Settore Meridionale e stabiliscono una base nello stesso territorio (o in uno adiacente). Non nei territori-città.

Legions of... Territory...

Legionari per la Libertà distruggono in

un raid notturno la caserma degli invasori. Distruggere fino a due unità di fanteria dell'invasore presenti su uno stesso territorio.

Legions of... Cities...

Legionari per la Libertà distruggono una unità di invasione in due città USA occupate dal nemico.

«Live free»...

«Vivere liberi o morire!», ecco il grido di battaglia della Brigata dei Veterani Nord-Orientali. Imboscate partigiane nel Settore Orientale.

MAJOR AIRLIFT!

ENORME PONTE AEREO! Muovere una o tutte le unità USA da un territorio ad un altro (città comprese), purché non occupato da nemici.

Miners retreat...

I minatori ritirano tutte le unità d'invasione da 4 territori con risorse minerarie. Piazzare su ciascuno un'unità partigiana. Distruggere le unità che non possono ritirarsi.

Mounted Partisans...

I partigiani sulle montagne attaccano nel Settore Meridionale. Distruggere le unità d'invasione su due territori con risorse petrolifere.

National Guard...

Le truppe della Guardia Nazionale lanciano una grande offensiva. Piazzare una unità di fanteria in ciascun Settore: Occidentale, Montagne Rocciose, Meridionale, Pianure e Orientale.

National industrial...

La produzione industriale avanza in Chicago.

Partisan Minutemen...

Volontari partigiani tendono imboscate nel Settore Orientale. Piazzare dove possibile unità separate.

Partisan revolt...

Rivolta partigiana in uno dei territori nel Settore Occidentale!

Rebels destroy...

I ribelli distruggono un'unità d'invasione nel Settore Meridionale e assumono il controllo dello stesso territorio (o di uno adiacente). Non territori-città.

«Remember the Alamo!»...

«Ricordatevi di Alamo!», gridarono i Rangers del New Texas durante il raid alle roccaforti degli invasori nel Settore Meridionale.

Resistance grows...

La resistenza si identifica in uno o due territori del Settore Occidentale.

Small rebel...

Piccoli gruppi di ribelli compiono raid nelle campagne del Settore Meridionale. Piazzare dove possibile le unità separate.

Survivalist Partisan...

Bande di partigiani Survivalist sbarrano i passi sulle Montagne Rocciose.

The N.R.A. organizes...

La N.R.A. organizza un campo d'addestramento per ribelli in un territorio delle Montagne Rocciose.

Two mountain...

Due unità guerrigliere sulle montagne attaccano un convoglio d'invasione. Distruggere 2 unità in un qualsiasi territorio e ritirare le unità lasciate nello stesso. Non nei territori-città.

United Arkansas...

La Milizia del United Arkansas sopraffà il nemico sulle Montagne di Boston. Ritirare tutti gli invasori dal territorio; distruggere le unità che non possono ritirarsi.

USA refugees...

Rifugiati USA formano bande di resistenza nel Settore delle Montagne Rocciose. Piazzare dove possibile unità separate.

«Wheatfield Thrashers»...

I «Wheatfield Thrashers» scavano trincee in 4 territori con risorse agricole.

Ordine di gioco

1. INVASORE OCCIDENTALE
2. INVASORE MERIDIONALE
3. INVASORE ORIENTALE
4. GIOCATORE U.S.A.

Sequenza delle azioni

1. RINFORZO
2. DICHIARAZIONE BATTAGLIE
3. PRIMO MOVIMENTO
4. FUOCO DEI LASER (solo U.S.A)
5. COMBATTIMENTO
6. SECONDO MOVIMENTO
7. RIFORNIMENTO (solo Invasori)
8. CONQUISTA DEI TERRITORI

Sequenza di combattimento

Il difensore spara per primo*

1. UNITÀ AEREE
2. UNITÀ MECCANIZZATE
3. UNITÀ A PIEDI

L'attaccante spara per ultimo*

1. UNITÀ AEREE
2. UNITÀ MECCANIZZATE
3. UNITÀ A PIEDI

* TIRARE IL DADO E SCEGLIERE LE PERDITE PER CIASCUNA UNITÀ. SCEGLIERE LE UNITÀ DISTRUTTE PRIMA DI TOGLIERE LE UNITÀ DISIMPEGNATE.

FORTRRESS AMERICA

C A R T A I N F O R M A T I V A

Carta descrittiva delle unità

CLASSE	TIPO	DADO	MOVIMENTO		ORDINE DI PARTENZA		
			PRIMO	SECONDO	Piedi	Mecc.	Aeree
UNITÀ A PIEDI	Fanteria	6	0	1	Piedi	Mecc.	Aeree
	Partigiani	6 8	0	1	Piedi	Mecc.	Aeree
UNITÀ MECCANIZZ.	Unità mobili	6	1	1	Piedi o Mecc.		Aeree
	Carri armati	8	1	1	Piedi o Mecc.		Aeree
UNITÀ AEREE	Elicotteri	8	2	2	Scelta		
	Bombardieri	10	4	4	Scelta		
LASERS	Lasers	10	0	0	Scelta		

Tabella risultati di combattimento

	COLONNA 1	COLONNA 2
<i>Attaccante disimpegnato</i>	1	1
<i>Difensore ritirato</i>	1	1
<i>PERDITA</i>	2-5	2-4
<i>Obiettivo distrutto</i>	6+	5+

Attacchi a città e territori montani senza armi combinate

Tutti gli altri attacchi e difese