



IAN BRODY'S QUARTERMASTER GENERAL™ 1914

**"L'IGNOTO È LA REGOLA
SUPREMA DELLA GUERRA"**
— FERDINAND FOCH

La Prima Guerra Mondiale, La Grande Guerra, fu caratterizzata da innovazioni tecnologiche, da un alone romantico, e fece da ponte verso l'Era Moderna. Purtroppo, rimase tristemente famosa in quanto il successo in battaglia si misurava in migliaia di vite perse per ogni chilometro di terreno conquistato.

"La guerra che avrebbe dovuto porre fine a tutte le guerre" intrecciò i nazionalismi estremisti del tardo diciannovesimo secolo con il nichilismo del ventesimo. Dopo più di quattro anni di perdite umane ed economiche incalcolabili, la guerra terminò più per sfinimento che per altri motivi.

INTRODUZIONE

In una partita a *Quartermaster General: 1914*, i giocatori rappresentano una o più Potenze appartenenti all'Intesa o alla Potenze Centrali. Dopo 17 turni di gioco, la coalizione con più Punti Vittoria è la vincitrice, sebbene la partita possa terminare prima qualora una parte abbia un vantaggio di 12 o più punti rispetto all'altra, alla fine di un turno di Punteggio.

I membri della tua coalizione sono **amici**, quelli della coalizione opposta sono **nemici**.

POTENZE CENTRALI

- Austria-Ungheria & Impero Ottomano
- Germania



POTENZE DELL'INTESA

- Russia
- Francia & Italia
- Regno Unito & Stati Uniti (UK & US)



RICONOSCIMENTI

Autore

Ian Brody

Sviluppo

Karin Weston-Brody

Illustrazione e grafica

Nicholas Avallone

Impaginazione

Honda Eiji

Direzione Prima Edizione

John Velonis

Direzione Seconda Edizione

**Roberto Di Meglio, Fabio Maiorana e
Fabrizio Rolla**

Produzione e Supervisione

Roberto Di Meglio e Fabio Maiorana

Playtesters: Andy Daghish, AshraamCPC, Christian A. Nord, Damian Mastrangelo, Dean Howard, Den, Edward Woods, Felix Rodriguez, Gamers at the Martin House, Heikki Laakkonen, Hervé "Graftodt" Sicre, Jeff Owen, Marc Nelson Jr., Marvin Birnbaum, Matthias Besse, Milind, Nyi Nyi Htun, Q, Roberto Di Meglio, Sam LaSala, Sharon Santucci Douglas, Witch Lord, Yuriy Tapilin, Schenectady Wargamers Association, Spielbany, Westchester Gaming Group.

Edizione italiana

Traduzione

Giuseppe Tamba

Revisione

Alessandro Lanzuisi e Lorenzo Maria Conti

Impaginazione e grafica

Lorenzo Maria Conti

Gioco creato dalla **Grigling Games'**
design studio.

Prodotto e distribuito in tutto il mondo da
Ares Games Srl.



Via dei Metalmeccanici 16, 55041, Capezzano
Pianore (LU), Italy.
www.aresgames.eu

© 2015, 2021 Ian Brody.

Quartermaster General: 1914 è un marchio di Ian
Brody. Tutti i diritti riservati.

Edizione Italiana a cura di Ergo Ludo Editions,
Via Monte Senario 80, 00141 Roma.

© 2021 Ares Games Srl.

© 2021 Ergo Ludo Editions

SOMMARIO

Preparazione.	3
Potenze e Nazioni	3
Giocatori/Assegnazione delle Potenze	3
Tabellone	4
Piazzamento Iniziale	6
Carte	7
Pezzi	7
Rifornimento	8
Ordine di gioco	9
Turno di gioco	9
1. Fase Arruolamento	9
2. Fase Azione	9
Tipologie di carte.	11
3. Fase Attrito	12
4. Fase Preparazione	13
5. Fase Pesca	14
Scartare carte	15
Carte complesse	16
Combattere	17
Risolvere Combattimenti.	18
Punti e Vittoria	20
Esempio esteso di gioco #1	21
Esempio esteso di gioco #2	22
Consigli per Potenze e Nazioni	24

COMPONENTI

- Regolamento
- Tabellone
- 216 carte (38 Austria-Ungheria & Impero Ottomano, 34 Russia, 53 Germania, 42 Francia & Italia, 49 Regno Unito & Stati Uniti)
- 45 Armate in legno (7 Austria-Ungheria, 4 Impero Ottomano, 8 Russia, 7 Germania, 6 Francia, 4 Italia, 5 Regno Unito, 4 Stati Uniti)
- 16 Flotte in legno (1 Austria-Ungheria, 2 Russia, 2 Germania, 2 Francia, 1 Italia, 5 Regno Unito, 3 Stati Uniti)
- 1 Fustella di segnalini: 2 Segnalini Punteggio, 1 Segnalino Round, 2 Segnalini Promemoria, 6 Segnalini Obiettivo
- 5 Schede Riassuntive

POTENZE E NAZIONI

Tre delle cinque Potenze hanno carte di due differenti Nazioni. Quando giochi una Potenza con due Nazioni, mischia le carte delle due Nazioni in un unico mazzo.

Quando giochi con una di queste Potenze, hai comunque un unico turno per round, quindi devi dividere le tue attenzioni tra le due Nazioni.

Quando leggi il regolamento e le carte, fai attenzione se ci si riferisce alla **Potenza** o alla **Nazione**.

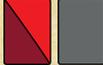
Se giochi una Potenza con due Nazioni, la regola generale è: **se la carta è scoperta, allora si riferisce ad una Nazione; se è coperta, la Nazione non ha importanza** (naturalmente una carta viene scoperta ogni volta che viene usata).

PREPARAZIONE

Scegliete la **Potenza** con la quale giocare. Si giocano sempre tutte e cinque le Potenze. In meno di cinque giocatori, dividi le Potenze tra i giocatori seguendo la tabella sottostante.

Se giochi con più di una Potenza, le devi giocare separatamente. Ogni volta che il testo di una carta si riferisce a te o chiama in causa il giocatore, si riferisce alla Potenza e non alla persona.

GIOCATORI / ASSEGNAZIONE DELLE POTENZE

	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
Giocatore 1	 Austria-Ungheria & Impero Ottomano, Germania	 Austria-Ungheria & Impero Ottomano, Germania	 Austria-Ungheria & Impero Ottomano, Germania	 Austria-Ungheria & Impero Ottomano
Giocatore 2	 Russia, Francia & Italia, Regno Unito & Stati Uniti	 Russia, Francia & Italia	 Russia	 Russia
Giocatore 3		 Regno Unito & Stati Uniti	 Francia & Italia	 Germania
Giocatore 4			 Regno Unito & Stati Uniti	 Francia & Italia
Giocatore 5				 Regno Unito & Stati Uniti

TABELLONE

Gran parte del tabellone rappresenta l'Europa al tempo della Grande Guerra. La mappa è divisa in spazi di terra, di mare e neutrali. Gli spazi di terra possono essere terreno aperto o terreno difficile. Gli spazi adiacenti condividono un bordo.

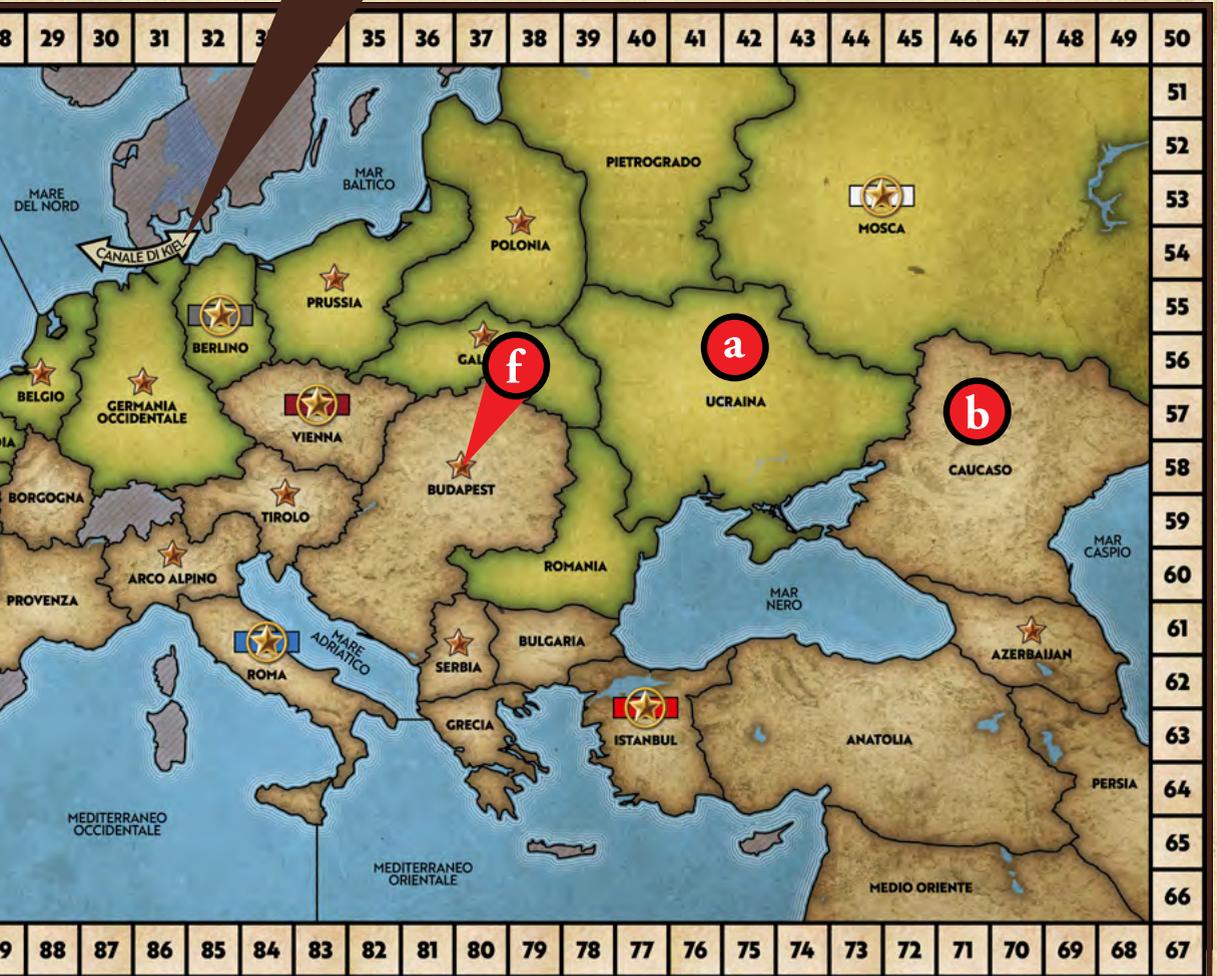
ELEMENTI DEL TABELLONE

- a**  Spazi di terra, terreno aperto
- b**  Spazi di terra, terreno difficile
- c**  Spazi di mare
- d**  Spazi neutrali
- e**  Spazio di partenza (gli spazi di partenza sono anche Obiettivi)
- f**  Obiettivi
- g**  Tracciato Punti Vittoria
- h**  Tracciato Round



CANALE DI KIEL

Il Mar Baltico e il Mare del Nord sono considerati adiacenti per le Potenze Centrali, ma non per le Potenze dell'Intesa (indipendentemente da chi controlli la Germania Occidentale).



ORDINE DI GIOCO

- AUSTRIA-UNGHERIA & IMPERO OTTOMANO
- RUSSIA
- GERMANIA
- FRANCIA & ITALIA
- REGNO UNITO & STATI UNITI

ROUND

- ROUND PUNTEGGIO



PIAZZAMENTO INIZIALE

Piazza un'Armata (👤) e una Flotta (🚢) nei rispettivi spazi di partenza, seguendo le tabelle:

POTENZE CENTRALI

Potenza (Nazione)	Spazio	Tipo
 (Austria-Ungheria)	Vienna	
	Budapest	
 (Germania)	Berlino	
	Germania Occidentale	

POTENZE DELL'INTESA

Potenza (Nazione)	Spazio	Tipo
 (Russia)	Mosca	
	Serbia	
 (Francia)	Parigi	
	Borgogna	
 (Regno Unito)	Gran Bretagna	
	Atlantico Occidentale	

Piazza il Segnalino Round nello spazio "1" del Tracciato Round.



Piazza il Segnalino Punti Vittoria di ciascuna coalizione nello spazio "0" del Tracciato Punti Vittoria.

Tieni da parte i due Segnalini Promemoria.



Usali quando lo ritieni opportuno, ad esempio piazzandoli sul tabellone per ricordarti l'effetto di una carta.

Metti da parte i sei Segnalini Obiettivo.

Verranno utilizzati quando una carta indicherà di farlo.



Dai una Scheda Riassuntiva a ciascun giocatore.

Mescola e pesca 10 carte dal mazzo della tua Potenza. Esamina le carte pescate e scegline 7. Metti le restanti 3 coperte in fondo al tuo mazzo.

Nota: nella tua prima partita puoi semplicemente pescare 7 carte e iniziare a giocare, dato che scegliere quali carte scartare potrebbe comportare qualche difficoltà.

RIPESCARE (REGOLA OPZIONALE)

Se pensi di aver pescato una mano di carte particolarmente sfortunata, puoi mescolare l'intero mazzo e pescare di nuovo 10 carte. Se decidi di ripescare devi accettare le carte della seconda pescata. Non puoi pescare nuovamente.



CARTE

Ciascuna Potenza ha un **mazzo**, una **mano di carte** e una **pila degli scarti**. Inoltre, ciascuna Potenza potrebbe avere delle carte coperte (vedi Preparare una carta, pag. 13) e delle carte Status scoperte di fronte a sé.



- 1 Tipo di Carta
- 2 Nazione
- 3 Titolo
- 4 Testo (se presente)
- 5 Testo Preparazione (se presente)
- 6 Simbolo/i Preparazione
- 7 Simbolo Rifornamento (se presente)

PEZZI

Ci sono due tipi di pezzi: **Armate** e **Flotte**.

Ogni Nazione ha un numero fisso di pezzi; se sono tutti in gioco, non ne può più piazzare. I pezzi rimossi per qualsiasi ragione dal tabellone ritornano immediatamente disponibili.

In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi rimuovere un pezzo dal tabellone per renderlo nuovamente disponibile.

- Le Armate si piazzano in spazi di terra.
- Le Flotte si piazzano in spazi di mare.
- Una Nazione non può mai avere più di un pezzo per spazio.
- Pezzi di Nazioni diverse della stessa coalizione possono occupare lo stesso spazio, ma mai con più di un pezzo per Nazione. Ad esempio, Francia e Regno Unito possono avere un'Armata ciascuno in Belgio, dato che appartengono alla stessa coalizione.
- Non puoi mai piazzare un pezzo in uno spazio occupato da un pezzo nemico.
- Non puoi piazzare nessun pezzo in spazi neutrali.

Queste regole hanno la priorità rispetto al testo delle carte. Ad esempio, se una carta Evento ti permette di costituire un'Armata in uno spazio, ma quello spazio è già occupato da un pezzo nemico, non puoi costituire in quello spazio.

RIFORNIMENTO

Un pezzo può essere **rifornito** o **non rifornito**. Il rifornimento influenza numerose azioni, ad esempio dove si possono costituire nuovi pezzi (vedi *Piazzare Pezzi*, pag. 12), dove puoi attaccare (vedi *Combattimento*, pagina 17) e se puoi rinforzare un pezzo in battaglia (vedi *Risolvere Combattimenti*, pag. 18).

Inoltre, alcune carte possono specificare che un pezzo deve essere rifornito per poter effettuare l'azione indicata dalla carta.

I pezzi sono riforniti se possono tracciare una **linea di rifornimento**. Una linea di rifornimento è una linea continua di spazi occupati da pezzi della propria Nazione che arrivi fino a uno spazio di partenza controllato dalla propria stessa Nazione.

Non puoi tracciare una linea di rifornimento attraverso spazi occupati da un'altra Nazione, nemmeno se stai giocando una Potenza con due Nazioni.

ESEMPIO DI RIFORNIMENTO



La Russia ha un'Armata a Mosca, una in Ucraina, una in Azerbaijan, una in Serbia e una Flotta nel Mar Nero. Tranne l'Armata in Serbia, tutti i suoi pezzi sono riforniti.

ORDINE DI GIOCO

Una partita dura al massimo 17 **round**.

In ciascun Round, ogni Potenza svolge un **turno** in quest'ordine:

1. AUSTRIA-UNGHERIA & IMPERO OTTOMANO
2. RUSSIA
3. GERMANIA
4. FRANCIA & ITALIA
5. REGNO UNITO & STATI UNITI

ROUND PUNTEGGIO

Alla fine dei round 3, 7, 11, 15 e 17 c'è un **Round Punteggio**, dopo il turno della Potenza Regno Unito & Stati Uniti.

In ogni turno, svolgi le seguenti 5 fasi. Ogni fase non è obbligatoria!

TURNO DI GIOCO

1. FASE ARRUOLAMENTO

Puoi "**arruolare**" una carta Costruisci Armata o Costruisci Flotta (vedi *Fase Arruolamento*, pag. 9).

2. FASE AZIONE

Puoi **giocare** una singola carta dalla tua mano (vedi *Fase Azione*, pag. 9).

3. FASE ATTRITO

Puoi scartare una singola carta Preparazione con un simbolo Preparazione Attrito (vedi *Fase Attrito*, pag. 12).

4. FASE PREPARAZIONE

Puoi **preparare** una singola carta dalla tua mano; oppure dismettere una carta (vedi *Fase Preparazione*, pag. 13).

5. FASE PESCA

Puoi pescare carte dal tuo mazzo fino ad averne 7 in mano (vedi *Fase Pesca*, pag. 14)

1. FASE ARRUOLAMENTO

Durante la tua Fase Arruolamento puoi scartare due carte dalla tua mano per prendere una carta Costruisci Armata o Costruisci Flotta dal tuo mazzo, mostrarla agli altri giocatori e aggiungerla alla tua mano. Poi mescola il tuo mazzo. Nella Fase Arruolamento puoi "**arruolare**" una sola carta.

Prima di scartare per arruolare, potresti voler consultare la scheda riassuntiva per capire se ci sono altre copie nel tuo mazzo della carta che vorresti arruolare (ricorda che puoi sempre esaminare la tua pila degli scarti, la tua mano e le tue carte preparate).

Alcune carte Evento e Guerra Economica ti permettono di arruolare una carta "a costo zero": non devi scartare due carte dalla tua mano per prendere una carta Costruisci Armata o Costruisci Flotta dal tuo mazzo. Arruolare tramite il testo di una carta Evento o Guerra Economica è in aggiunta a quello effettuato durante la tua Fase Arruolamento.

2. FASE AZIONE

Nella tua Fase Azione puoi giocare una carta dalla tua mano. Se lo fai tieni in considerazione solo il tipo di carta e il suo testo. Ignora il simbolo Preparazione, il testo Preparazione e il simbolo Rifornimento.

Piazza la carta giocata in cima alla tua pila degli scarti.



TIPOLOGIE DI CARTE

Ci sono sette diverse tipologie di carte in *Quartermaster General: 1914* e sono:



COSTRUISCI ARMATA

Costruisci un'Armata (vedi *Costruire*, pag. 12).



COSTRUISCI FLOTTA

Costruisci una Flotta (vedi *Costruire*, pag. 12).



GUERRA ECONOMICA

Le carte Guerra Economica costringono le Potenze a scartare carte; in aggiunta, possono dare ulteriori benefici. Per ciascuna icona di una Potenza, quella Potenza deve scartare una carta. Ad esempio, se il giocatore con la Germania gioca ZEPPELIN, Regno Unito & Stati Uniti devono scartare 3 carte, mentre Francia & Italia devono scartare 1 carta. Inoltre, le Potenze Centrali ricevono immediatamente 1 Punto Vittoria. Gli scarti dovuti a simboli Attrito presenti nel testo della carta giocata si effettuano allo stesso modo degli scarti nella Fase Attrito (vedi *Fase Attrito*, pag. 12)



BATTAGLIA TERRESTRE

Combatti in uno spazio di terra (vedi *Combattere*, pag. 17).

BATTAGLIA NAVALE

Combatti in uno spazio di mare (vedi *Combattere*, pag. 17).

EVENTO

Il testo di una carta Evento specifica cosa fare quando l'Evento viene giocato (vedi *Carte Complesse*, pag. 16, per maggiori informazioni)



STATUS

Le carte Status si giocano sul tavolo a faccia in su. Il testo indica quando la carta può essere usata e quale è il suo effetto.

Giocare una carta Status **equivale** a giocare una carta nella Fase Azione, a meno che la carta Status non sia uno dei benefici di un'altra carta (vedi *Carte Complesse*, pag. 16). Puoi giocare una carta Status anche se non ne trai vantaggio immediato. Ad esempio, il

Regno Unito può giocare la carta LE RAGAZZE CANARINO indipendentemente dal suo numero di Flotte, ma non può usare la carta prima di avere 3 Flotte in gioco.

Non sei mai obbligato a utilizzare una tua carta Status giocata.

Non c'è limite al numero di carte Status che puoi avere scoperte sul tavolo; tutte quelle giocate restano in gioco e le puoi utilizzare per il resto della partita.

PIAZZARE PEZZI

Le Armate e le Flotte entrano in gioco quando le **costruisci** o le **recluti**.

COSTRUIRE

Quando **costruisci** un pezzo, piazzalo nello spazio scelto: Armate sulla terra e Flotte in mare. Lo spazio scelto deve essere rifornito.

Il modo più comune di costruire pezzi è con le carte **Costruisci Armata** e **Costruisci Flotta**.

RECLUTARE

Quando una carta ti dice di **reclutare** un pezzo, mettilo nello spazio indicato.

Quando recluti non è necessario che lo spazio sia rifornito.

Reclutare è diverso da costruire. Le carte Status che richiedono la costruzione di un pezzo non vengono attivate dal reclutamento.

COSTRUISCI



ARMATA RUMENO
in Segnalino Obiet
a. Poi recluta un'A
Romania.

3. FASE ATTRITO

Durante la Fase Attrito, puoi scartare una singola carta Preparata con uno o più simboli Attrito per costringere le Potenze nemiche a scartare una o più carte.

Una carta con 2 o 3 simboli di Attrito ha le icone con i colori delle Potenze che devono scartare carte. Per esempio, la Germania ha la carta GUERRA SOTTOMARINA CORSARA preparata durante un turno precedente.

Durante la Fase Attrito, la Germania rivela e scarta la carta, costringendo Regno Unito & Stati Uniti a scartare 2 carte.

Una carta con un singolo simbolo di Attrito non specifica mai quale Potenza debba scartare una carta. **Puoi utilizzare un simbolo Attrito nero contro qualsiasi Potenza nemica se una tua Armata è adiacente ad un'Armata di quella Potenza. Non è necessario che la tua Armata sia rifornita.**

Non è necessario essere adiacente al nemico per utilizzare simboli Attrito specifici.



SIMBOLI ATTRITO

Simbolo / Potenza		
		
Qualsiasi potenza adiacente	Austria-Ungheria & Impero Ottomano	Germania
		
Russia	Francia & Italia	Regno Unito & Stati Uniti

SCARTARE PER SIMBOLI ATTRITO

Lo scarto per l'Attrito o per i simboli Attrito all'interno del testo di una carta (es. carte Guerra Economica) vengono gestiti nella stessa maniera.

In ogni caso, le seguenti regole si applicano solo quando una carta viene scartata a causa di simboli Attrito, e per nessun'altra ragione!

- Scarta la Potenza, non la Nazione: le carte scartate non devono essere rivelate.
- Puoi scartare dalla tua mano, dalle carte preparate o dalla cima del tuo mazzo (ma senza guardarle!). Non puoi scartare carte Status scoperte sul tavolo.
- Non sei mai obbligato a scartare carte preparate o dalla tua mano, se non vuoi; se il tuo mazzo è finito, puoi perdere 1 PV per ogni carta che non vuoi scartare, anche se hai carte preparate o in mano.
- Se hai ancora carte nel mazzo, non puoi prendere volontariamente Punti Vittoria.

4. FASE PREPARAZIONE

Durante la tua Fase Preparazione puoi preparare o dismettere una carta

PREPARARE UNA CARTA

Per preparare una carta, prendi una carta dalla tua mano e mettila coperta a faccia in giù sul tavolo di fronte a te; questa è una **carta preparata**.

Una carta preparata può essere usata nei combattimenti (vedi *Combattere*, pag. 17), o durante la tua Fase Attrito, come indicato dal simbolo Preparazione. Una carta preparata può essere scartata per soddisfare una carta Guerra Economica o un Attrito nemico.

Nelle carte preparate ignora il tipo di carta e il suo testo. Se una carta viene preparata, tieni in considerazione solo i suoi simboli Preparazione (vedi *Simboli Preparazione qui a lato*).

SIMBOLI PREPARAZIONE

Simbolo	Nome	Usa quando
	Rinforzo Armata	La tua Armata è Attaccata
	Rinforzo Armata Massiccio	La tua Armata è Attaccata
	Supporto Combattimento di Terra	Attacchi un'Armata Nemica
	Supporto Massiccio Combattimento di Terra	Attacchi un'Armata Nemica
	Contrattacco (Combatti in uno Spazio di Terra)	La tua Armata rifornita resiste a un Combattimento (vedi <i>Risolvere Combattimenti</i> , pag. 18).
	Rinforzo Flotta	La tua Flotta è Attaccata
	Rinforzo Massiccio Flotta	La tua Flotta è Attaccata
	Supporto Combattimento di Mare	Attacchi una Flotta Nemica
	Supporto Massiccio Combattimento di Mare	Attacchi una Flotta Nemica
	Attrito Singolo (adiacente)	Nella tua fase di Attrito (vedi <i>Fase Attrito</i> , pag. 12). I simboli indicano quante carte deve perdere ciascuna Potenza.
	Attrito Doppio (esempio)	
	Attrito Triplo (esempio)	

Ad esempio, STOSSTRUPPEN richiede che il giocatore tedesco scarti una carta preparata con il simbolo Supporto Massiccio Combattimento di Terra.



Le carte preparate con un simbolo doppio (⇨) possono essere usate anche quando il requisito è un solo simbolo (⇨), ma si è comunque vincolati alle restrizioni geografiche del testo di Preparazione. Per esempio, se la carta PIANO SCHLIEFFEN viene preparata, può essere utilizzata per soddisfare i requisiti della carta STOSSTRUPPEN, ma solo se il combattimento avviene in Belgio, in Piccardia o a Parigi.



CHI PUO' VEDERE COSA?

Non puoi mostrare la tua mano di carte o le tue carte preparate agli altri giocatori (nemmeno ai tuoi alleati), a meno che una carta non ti permetta di farlo.

Gli altri giocatori possono sapere il numero di carte che hai in mano, nel tuo mazzo, nella tua pila degli scarti e il numero di tue carte preparate sul tavolo. Puoi vedere le carte nella tua pila degli scarti quando vuoi.

La carta in cima alla tua pila degli scarti e le tue carte Status scoperte sul tavolo sono visibili a tutti i giocatori.

Quando devi scartare una carta senza che le sue informazioni vengano rivelate (vedi *Scartare Carte*, pag. 15), mettila coperta in fondo alla tua pila degli scarti.

Puoi scegliere di essere più o meno restrittivo riguardo a queste regole, ma si raccomanda di non permettere conversazioni private tra alleati o di mostrarsi le carte a vicenda. Potresti ad esempio permettere delle chiacchiere informali tra tutti i presenti al tavolo.

DISMETTERE UNA CARTA

Se non prepari una carta durante la tua Fase Preparazione, puoi dismettere una carta: prendi una tua carta preparata sul tavolo e rimettila nella tua mano.

L'unico momento in cui puoi dismettere una carta è durante la tua Fase Preparazione.

5. FASE PESCA

Nella Fase Pesca, puoi pescare carte dalla cima del tuo mazzo, fino ad averne massimo 7 in mano.

Non sei obbligato ad arrivare a 7 carte in mano. In alcune rare occasioni potresti preferire pescarne meno.

In occasioni ancora più rare in cui inizi la Fase Pesca con più di 7 carte in mano, puoi giocare con 8 o più carte senza problemi. Non devi scartare per riportare la mano a 7.

SCARTARE CARTE

Le carte scartate le puoi mettere o in cima o in fondo alla tua pila degli scarti.

Metti la carta scartata in cima alla pila degli scarti quando utilizzi le informazioni sul fronte della carta, ad esempio quando la usi nella Fase Azione o se durante un combattimento usi una carta preparata.

Se non usi nessuna delle informazioni sulla carta, scartala in fondo alla tua pila degli scarti, senza mostrarla agli altri giocatori (ricorda che puoi esaminare la tua pila degli scarti quando vuoi).

Se sei obbligato a scartare una carta, ma non ti si chiede di scartare né un tipo specifico di carta, né una carta con uno specifico simbolo, scartala come Potenza e non come Nazione, dal momento che il fronte della carta non è stato rivelato agli altri giocatori. Alcune situazioni tipiche nelle quali le carte vengono scartate senza essere scoperte: quando scarti carte per arruolare (vedi *Fase Arruolamento*, pag. 9), combatti in un terreno difficile (vedi *Terreno Difficile*, pagina 17), subisci perdite a causa di una carta Guerra Economica o Attrito (vedi *Scartare per Simboli Attrito*, pag. 13) oppure se richiesto nello specifico da una carta.

ESEMPIO 1

STOSSTRUPPEN per essere utilizzata richiede che si scarti una carta preparata con il simbolo Supporto Massiccio Combattimento di Terra. Dal momento che il simbolo Supporto Massiccio Combattimento di Terra si trova sul fronte della carta, questa deve essere scartata in cima alla pila degli scarti a faccia in su.



ESEMPIO 2

La Germania combatte contro un'Armata Francese, e utilizza la carta Status IPRITE che ha coperta sul tavolo. La carta da scartare può essere sia della Francia che dell'Italia, dato che né il tipo né il simbolo preparazione



sono specificati. La carta viene scartata coperta e messa in fondo alla pila degli scarti e nessun giocatore può sapere che carta sia.

ESAURIRE LE CARTE

Se devi scartare ma non puoi, applica queste regole:

- Se devi scartare una carta dal tuo mazzo, ma è vuoto, la tua coalizione perde 1 Punto Vittoria.
- Se devi scartare una carta dalla mano, ma non hai carte in mano, la tua coalizione perde 1 Punto Vittoria.
- Se devi scartare una tua carta preparata sul tavolo, ma non ne hai, la tua coalizione perde 1 Punto Vittoria.
- Se devi scartare una tua carta Status sul tavolo ma non ne hai nessuna da scartare, non ci sono ulteriori effetti negativi.

Se scarti come prerequisito per un'azione **opzionale**, come l'uso di STOSSTRUPPEN, o quando combatti su un terreno difficile, devi essere in grado di scartare la carta (o le carte) richiesta; se non puoi, non puoi nemmeno scegliere di perdere Punti Vittoria; semplicemente non hai i requisiti per svolgere l'azione opzionale.

CARTE COMPLESSE

Alcune carte possono sembrare più complesse di altre. Di seguito alcune regole ti aiuteranno a comprendere meglio il testo delle carte.

- Se una carta ti chiede di scartare carte, o ha qualche altro requisito, devi soddisfarlo per utilizzare i benefici dati dalla carta. Ad esempio, se giochi **FRANCESCO FERDINANDO VENDICATO**, devi scartare una carta dalla tua mano, prima di ottenerne i benefici.
- Un beneficio non è un requisito per un altro beneficio, a meno che non sia specificamente scritto. Ad esempio, se giochi **FRANCESCO FERDINANDO VENDICATO**, e la Serbia non è occupata, non devi necessariamente combattere prima di costruire l'Armata.
- Molte carte Guerra Economica hanno come bersaglio la Potenza che ha giocato la carta!



- Le azioni sulla carta devono essere eseguite nell'ordine in cui sono scritte.
- Alcune carte ti permettono di giocare altre. Per esempio, **TRADIZIONI MILITARI PRUSSIANE** ti permette di giocare una carta Status, oltre ad avere i propri benefici.
- Un'azione su una carta deve essere completata prima di passare all'azione successiva. Per esempio, quando giochi **FRANCESCO FERDINANDO VENDICATO**, se combatti in Serbia, la battaglia deve essere conclusa (vedi *Combattere*, pag. 16) prima di costruire un'Armata. Allo stesso modo, se giochi **TRADIZIONI MILITARI PRUSSIANE**, la carta che hai preparato come prima azione può essere utilizzata nel combattimento immediatamente successivo.
- Se una carta ha molteplici benefici, non devi per forza utilizzarli tutti. Per esempio, se giochi **TRADIZIONI MILITARI PRUSSIANE**, puoi preparare una carta, evitare di giocare una carta Status e poi combattere in uno spazio di terra.

COMBATTERE

Il modo più semplice per rimuovere pezzi nemici dal tabellone è combattere. Un combattimento normalmente inizia giocando le carte Battaglia Terrestre o Battaglia Navale, ma può anche iniziare a causa di un Evento, di una carta Status o una di una carta preparata con Contrattacco.

Un combattimento deve **iniziare** prima di essere risolto. Carte che si risolvono quando un combattimento inizia, non sono prerequisiti al combattimento stesso, ma hanno effetto prima che il combattimento si risolva.

Se vinci un combattimento, **tutti i pezzi nemici nello spazio dove si è svolto vengono rimossi dal tabellone** e tornano disponibili per essere costituiti o reclutati. Il numero di pezzi in uno spazio non conta; tutti i pezzi del perdente vengono rimossi.

PREREQUISITI PER COMBATTERE

Una Battaglia Terrestre è un attacco in uno spazio di terra. Per combattere in uno spazio di terra, devi avere un pezzo **rifornito** (Armata o Flotta) adiacente allo spazio in cui intendi combattere. Devi inoltre indicare con quale dei tuoi pezzi inizi il combattimento.

Una Battaglia Navale è un attacco in uno spazio di mare. Per combattere in uno spazio di mare devi avere un pezzo **rifornito** (Armata o Flotta) adiacente allo spazio di mare in cui intendi combattere. Devi inoltre indicare con quale dei tuoi pezzi inizi il combattimento.

Puoi attaccare uno spazio vuoto, sia di mare che di terra, se questo ti dá vantaggi. Scarta comunque una carta dalla tua mano se combatti uno spazio vuoto di terreno difficile (vedi sotto).

TERRENO DIFFICILE

Se combatti in uno spazio di terreno difficile, devi scartare dalla tua mano una carta prima che il combattimento inizi, quindi non puoi combattere in un terreno difficile se non hai carte in mano. Metti la carta scartata in fondo alla tua pila degli scarti; consideralo scarto di una Potenza e non di una specifica Nazione.

ESEMPIO DI TERRENI



I terreni difficili sul tabellone sono marroni. Ad esempio, Vienna, Tirolo, Budapest, Serbia e Bulgaria sono terreni difficili, mentre Romania e Ucraina no.

Quando una Flotta attacca uno spazio di terra, considera il combattimento come fosse su terreno difficile; lo stesso accade quando un'Armata attacca uno spazio di mare.

Se una Flotta combatte in uno spazio di terra con terreno difficile non devi scartare dalla tua mano due carte, ma solo una.

Le carte Evento che permettono di combattere in un terreno difficile ti fanno comunque scartare una carta dalla tua mano, a meno che il testo dell'Evento non dica altro (ad esempio, ARDITI).



Quando risolvi un combattimento su un terreno difficile, devi scartare una carta ogni volta che usi una carta Supporto Combattimento di Terra o Supporto Combattimento di Mare (vedi *Risolvere Combattimenti*, pag. 18). Devi scartare una carta per ogni carta Supporto Combattimento di Terra o Supporto Combattimento di Mare, indipendentemente dal fatto che siano o meno Massicci (un simbolo

singolo o doppio), ma devi scartare due carte se usi due carte Supporto. Se non puoi scartare una carta dalla tua mano non puoi utilizzare una carta Supporto in un terreno difficile.

È sempre la Potenza con l'Armata o la Flotta che attacca a pagare il costo del terreno difficile, anche nel caso in cui un altro membro della stessa coalizione intenda utilizzare una carta preparata in suo favore.

ESEMPIO DI TERRENO DIFFICILE

Il giocatore Regno Unito & Stati Uniti nel suo turno gioca GALLIPOLI. Il costo del combattimento in un terreno difficile non è incluso, quindi il giocatore deve scartare una carta dalla propria mano (questa carta non viene scoperta, quindi può essere sia del Regno Unito che degli Stati Uniti).



COMBATTIMENTO ED ELIMINAZIONE

Il testo di alcune carte Evento indica di eliminare un pezzo mentre altre volte specifica di combattere. Quando una carta Evento specifica di combattere, osserva i prerequisiti per il combattimento, incluso il costo per il terreno difficile.

Se invece una carta ti dice di **eliminare** un pezzo, tale pezzo viene semplicemente rimosso dal tabellone. A differenza del combattimento, non servono prerequisiti per eliminare un pezzo. Non devi scartare una carta per eliminare un pezzo in un terreno difficile, né avere tuoi pezzi riforniti adiacenti al pezzo eliminato.

Le carte Status che potresti attivare in un combattimento non si attivano in caso di eliminazione di un pezzo nemico. Non puoi usare una carta Rinforzo (vedi *Risolvere Combattimenti*, in questa stessa pagina) per impedire a un pezzo di essere eliminato.

RISOLVERE COMBATTIMENTI

I combattimenti navali o terrestri si risolvono in maniera simile:

- In un combattimento terrestre, il difensore può utilizzare una o più carte preparate Rinforzo Armata per impedire che una sua Armata venga rimossa. L'attaccante può utilizzare una o più carte Supporto Combattimento di Terra per annullare le carte Rinforzo Armata del difensore.
- In un combattimento navale, il difensore può utilizzare una o più carte preparate Rinforzo Flotta per impedire che una sua Armata venga rimossa. L'attaccante può utilizzare una o più carte Supporto Combattimento di Mare per annullare le carte Rinforzo Flotta del difensore.

TESTO PREPARAZIONE

Il testo di preparazione su alcune carte specifica gli spazi in cui si applica. Ad esempio, se viene preparata la carta GOVERNO PROVVISORIO DI DIFESA NAZIONALE, può essere utilizzata solo per difendere l'Armata in Grecia.

Quando viene rivelata una carta preparata, si applica il testo di preparazione, anche se la carta viene utilizzata per uno scopo diverso dal combattimento.

Per esempio, il Regno Unito attacca vittoriosamente in Germania Occidentale e ha la carta Status CARRI MARK IV sul tavolo. Il Regno Unito non può scartare la carta preparata GALLIPOLI, poiché quella carta può essere utilizzata solo in Anatolia o in un'area adiacente.

Il testo di preparazione fa sempre riferimento allo spazio dove si combatte e non a quello da cui proviene l'attacco.



CARTE CON DOPPIO SIMBOLO

Puoi sempre utilizzare una carta con il simbolo di Rinforzo Massiccio e Supporto Massiccio, anche se un simbolo solo sarebbe sufficiente, seguendo sempre le limitazioni del testo di preparazione. Per esempio, se il Regno Unito ha sul tavolo la carta CARRI MARK IV e ha la carta LA SOMME preparata potrebbe scartare LA SOMME per soddisfare i requisiti di CARRI MARK IV a seguito di un combattimento in Piccardia.



RIFORNIMENTI

Le carte preparate Rinforzo Armata o Contrattacco non possono essere usate per supportare un pezzo non rifornito, a meno che non abbiano un simbolo Rifornimento (◻). Una carta Rinforzo Armata con il simbolo Rifornimento **può** essere utilizzata per difendere un'Armata non rifornita.

PROCEDURA COMBATTIMENTO

Durante un combattimento, il difensore e l'attaccante si alternano nell'usare carte preparate di **Rinforzo** e **Supporto** per determinarne l'esito. Quando si inizia un combattimento, il difensore può scoprire e scartare una carta preparata Rinforzo (o Rinforzo Massiccio) del tipo corretto (Armata in uno spazio di terra, Flotta in uno spazio di mare) per impedire che un proprio pezzo venga rimosso. **La carta Nazione può essere di qualunque potenza con un pezzo rifornito in quello spazio.** Se più di una Nazione ha in difesa pezzi riforniti nello spazio del combattimento, **puoi utilizzare una carta preparata di una qualsiasi di queste Nazioni.** Basta una sola carta preparata Rinforzo, non una per ciascun pezzo presente. Gli alleati della coalizione devono decidere apertamente chi userà la carta preparata, nel caso in cui se ne possa attivare più di una.

Se dopo l'uso di una carta Rinforzo i pezzi in difesa non vengono rimossi, l'attaccante può usare una carta preparata Supporto Combattimento (o Supporto Massiccio) del tipo corretto (di terra o di mare) per continuare il combattimento. **L'attaccante, per poter vincere il combattimento, deve scartare abbastanza simboli Supporto in modo che il loro totale sia pari o superiore al numero di simboli Rinforzo scartati dal difensore.** Questo può richiedere una o due carte.

Se stai combattendo in un terreno difficile, devi scartare dalla tua mano una carta in più per ciascuna carta preparata Supporto (semplice o Massiccio) che intendi usare.

Se l'attaccante supporta lo scontro, il difensore può nuovamente scartare una carta preparata Rinforzo per impedire che il proprio pezzo venga rimosso. Il difensore per resistere deve scartare un numero di simboli Rinforzo **superiore** al numero di simboli Supporto scartati dall'attaccante nel combattimento.

L'attaccante ora può nuovamente dare Supporto allo scontro, e il difensore fornire Rinforzo, alternandosi fino a che uno dei due non cede. Non sei mai obbligato a giocare le carte preparate Rinforzo o Supporto, se preferisci conservarle per combattimenti successivi.

Durante il combattimento il numero di simboli è cumulativo. Quindi se l'attaccante usa una carta Supporto Massiccio dopo che il difensore ha giocato una carta Rinforzo, il difensore deve giocare una carta Rinforzo Massiccio o due carte Rinforzo per impedire che il suo pezzo sia rimosso. Tuttavia, se l'attaccante ha usato una carta Supporto Massiccio in risposta a una precedente carta Rinforzo Massiccio, al difensore sarà sufficiente un singolo simbolo Rinforzo per evitare la rimozione del suo pezzo.

CONTRATTACCO

Il **Contrattacco** è un simbolo di preparazione speciale (◀) che può essere usato dal difensore dopo un combattimento di terra, se l'attaccante non riesce a scartare carte con Supporto di Terra sufficienti a rimuovere le Armate nemiche, ed è

quindi costretto a cessare il combattimento. In questo caso, se la Nazione attaccata ha una carta contrattacco preparata, può scoprirla e iniziare immediatamente un combattimento nello spazio da cui è stato sferrato l'attacco.

I Contrattacchi:

- Si possono usare solo dopo un combattimento di terra fallito;
- Si possono usare solo se l'Armata che contrattacca è rifornita;
- Possono essere diretti solo contro spazi di terra. Se una Flotta attacca un'Armata, l'Armata non può usare Contrattacco sulla Flotta;
- Si risolvono come tutti gli altri combattimenti. L'Armata che lancia il contrattacco è considerata attaccante.
- Se va a buon fine, il contrattacco rimuove tutte le Armate presenti nello spazio del contrattacco, non solo l'Armata che aveva iniziato il combattimento.

Il contrattacco in uno spazio di terreno difficile richiede comunque lo scarto di una carta dalla mano, come qualsiasi altro combattimento.

PUNTI E VITTORIA

Come coalizioni, le Potenze Centrali e quelle dell'Intesa ottengono Punti Vittoria (PV) durante la partita. Il segnalino Punti Vittoria di ciascuna coalizione si sposta sul relativo tracciato ai bordi del tabellone per tenere il conto del punteggio.

GUADAGNARE E PERDERE PUNTI VITTORIA DURANTE LA PARTITA

Alcune carte ti fanno ottenere o perdere PV durante alcune fasi del gioco. Questi punti vengono conteggiati immediatamente. Allo stesso modo, i PV sottratti a causa della mancanza di carte (vedi *Esaurire le Carte*, pag. 15) si conteggiano immediatamente. Non è mai possibile scendere sotto 0 PV. Nel caso in cui si debbano sottrarre PV ad una coalizione che non ne ha, aggiungi quel numero di PV all'altra coalizione.

ROUND PUNTEGGIO

Un round punteggio scatta alla fine dei round

3, 7, 11, 15 e 17, dopo il turno di Regno Unito & Stati Uniti, come mostrato sul Tracciato Round. Durante un round punteggio, ciascuna coalizione ottiene un numero di Punti Vittoria pari al numero di spazi con Obiettivi (segnalini Obiettivo o stampati sul tabellone) occupati dalle proprie Armate. Anche alcune carte Status fanno ottenere Punti Vittoria.

Le tue Armate non devono essere rifornite per ottenere Punti Vittoria! La tua coalizione ottiene un Punto per ciascun Obiettivo, anche se occupato da Armate di più di una Nazione.

Se nel round punteggio lo spazio di partenza di una Nazione è occupato da un'Armata nemica, le Armate e le carte Status di quella Nazione **non** fanno ottenere Punti Vittoria. Se una Potenza ha due Nazioni, ed un'Armata nemica occupa lo spazio di partenza di una delle due, l'altra genera ancora Punti Vittoria.

VITTORIA

Vince sempre l'intera coalizione, Potenze dell'Intesa o Potenze Centrali, non il singolo giocatore o la singola Potenza.

VITTORIA ISTANTANEA

Se **alla fine di un qualsiasi round di Punteggio** una coalizione ha 12 o più punti di vantaggio rispetto all'altra, quella coalizione vince.

VITTORIA AI PUNTI

Alla fine del Turno 17 la coalizione con più PV vince la partita. In caso di parità, vincono le Potenze Centrali.

SEGNALINI OBIETTIVO

Alcune carte Evento ti fanno piazzare segnalini Obiettivo sul tabellone. Questo piazzamento è obbligatorio, se la carta viene giocata. In uno spazio ci può essere solo un segnalino Obiettivo. Se una carta ti fa piazzare un segnalino dove ce n'è già uno, non farlo. Una volta piazzato, il segnalino Obiettivo rimane in quello spazio fino al termine della partita, facendo ottenere Punti Vittoria alla coalizione che lo occupa.

ESEMPIO ESTESO DI GIOCO 1



Inizio del Round 4. L'Austria-Ungheria ha Armate a Vienna, Galizia e Budapest. Austria-Ungheria & Impero Ottomano (da ora in poi chiamata solo Austria) inizia il turno con 7 carte in mano, tra cui FRANCESCO FERDINANDO VENDICATO. L'Austria ha preparato una carta Supporto di Terra dell'Austria-Ungheria e una carta Attrito.

La Russia ha Armate a Mosca, in Ucraina e in Serbia. Ha preparato una carta Rinforzo Armata e MONTENEGRO, che è una carta Rinforzo in Serbia.

È il turno dell'Austria. Nella Fase Arruolamento, l'Austria scarta 2 carte per cercare nel suo mazzo una carta Costruisci Armata da prendere in mano. Non importa quali carte vengano scartate, potrebbero essere anche dell'Impero Ottomano, dato che gli scarti sono coperti.

Nella Fase Azione, l'Austria gioca dalla mano FRANCESCO FERDINANDO VENDICATO piazzandolo scoperto in cima alla pila degli scarti. Il testo della carta specifica che per poterla usare devi scartare una carta dalla tua mano.

Inoltre, l'Austria deve scartare un'altra carta, sempre dalla mano, per combattere nel terreno difficile in Serbia. Questi scarti vengono effettuati coperti e possono essere sia dell'Austria-Ungheria che dell'Impero Ottomano.

La Russia scopre e scarta MONTENEGRO come

carta Rinforzi in Serbia. Normalmente le carte preparate non possono essere usate per aiutare un pezzo non rifornito, ma la carta MONTENEGRO ha un simbolo Rifornimento, quindi la Russia può utilizzarla.

L'Austria ora scopre e scarta la sua carta preparata Supporto di Terra. A causa del terreno difficile, l'Austria deve scartare un'altra carta dalla propria mano per poterla utilizzare.

Dal momento che l'Armata in Serbia non è rifornita in questo scontro, la Russia non può utilizzare la sua carta preparata Costruisci Armata come carta Rinforzo Armata, quindi il combattimento si conclude con la rimozione dell'Armata Russa. L'Austria quindi costruisce un'Armata dell'Austria-Ungheria in Serbia, come indicato sulla carta FRANCESCO FERDINANDO VENDICATO.

Durante la Fase di Attrito, l'Austria scopre e scarta OFFENSIVA IN MORAVIA, obbligando la Russia a scartare una carta. La Russia scarta una carta dalla propria mano e la piazza coperta in fondo alla propria pila degli scarti, senza mostrarla a nessuno.

Nella Fase di Preparazione, l'Austria prepara una carta dell'Austria-Ungheria Costruisci Armata, prendendola dalla propria mano e piazzandola coperta sul tavolo.

Nella Fase di Pesca, l'Austria pesca 5 carte e completa il suo turno.



ESEMPIO ESTESO DI GIOCO 2



Round 3, turno della Germania. La Germania ha Armate a Berlino, Prussia, Germania Occidentale e Belgio. La carta Status STOSSTRUPPEN è sul tavolo. La Germania ha 7 carte in mano, tra cui PIANO SCHLIEFFEN e Battaglia di Terra; ha anche due carte Supporto preparate.



La Francia ha Armate a Parigi e in Borgogna e due carte preparate: TAXI DI PARIGI come Rinforzo Massiccio Armata a Parigi o in un'area adiacente e LA REVANCHE, che come simbolo preparazione ha Contrattacco.

Il Regno Unito ha Armate in Gran Bretagna, in Piccardia e una Flotta nel Canale della Manica e nel Nord Atlantico. Il Regno Unito ha una carta preparata Rinforzo Armata.

Durante la sua Fase di Azione, la Germania gioca PIANO SCHLIEFFEN, scartando la carta nella sua pila degli scarti. La prima azione della carta appena giocata permette di preparare una carta. La Germania prepara una carta Battaglia Terrestre con il simbolo preparazione Supporto di Terra, prendendola dalla propria mano e piazzandola coperta sul tavolo.



Carta Status della Germania



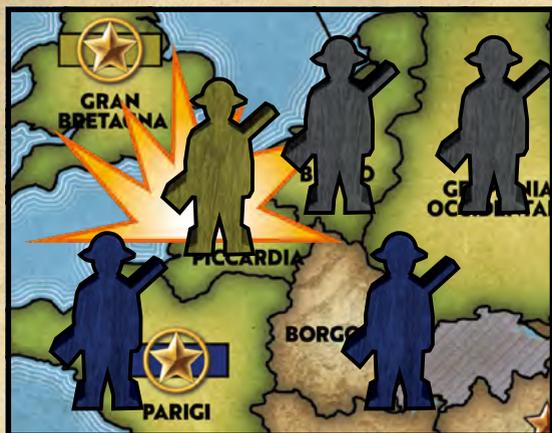
Carte Preparate della Germania



Carte Preparate della Francia



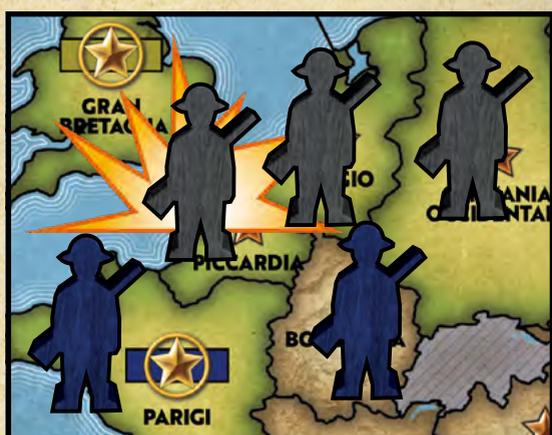
Carta Preparata del Regno Unito



La Germania usa il PIANO SCHLIEFFEN per combattere contro l'Armata UK Piccardia...



...poi costituisce una sua Armata.



Ma la Francia utilizza il suo Contrattacco preparato per distruggere l'Armata tedesca appena costruita.

Con la seconda azione del PIANO SCHLIEFFEN, la Germania attacca la Piccardia. Il Regno Unito scarta la sua carta preparata Rinforzo Armata per salvare la sua Armata in Piccardia. A questo punto, la Germania scarta una delle sue carte preparate Supporto di Terra per continuare il combattimento. Il Regno Unito non ha altri Rinforzi da utilizzare ed è costretto a rimuovere l'Armata in Piccardia.

Dopo aver costruito l'Armata, la Germania scarta una seconda carta preparata Supporto di Terra per attivare PIANO SCHLIEFFEN e costruire un'Armata in Piccardia.

Costruita l'Armata, la Germania scarta una seconda carta preparata Supporto di Terra per attivare STOSSTRUPPEN e attaccare Parigi.

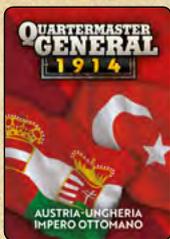
La Francia scopre la carta preparata TAXI DI PARIGI, che ha un simbolo Rinforzo Massiccio. La Germania non riesce a contrastare il Rinforzo Massiccio con una carta Supporto di Terra, quindi rinuncia a usarla. L'Armata a Parigi sopravvive.

La Francia gioca un brutto scherzo alla Germania perché scopre la carta preparata LA REVANCHE con il simbolo contrattacco. L'Armata Francese inizia il combattimento contro l'Armata Tedesca in Piccardia e, dato che la Germania non ha modo di rinforzarla, viene sconfitta e rimossa dal tabellone. *C'est la guerre!*



CONSIGLI PER POTENZE E NAZIONI

POTENZE CENTRALI



AUSTRIA-UNGHERIA & IMPERO OTTOMANO

Probabilmente sarai la Potenza Centrale che guadagnerà più punti, grazie ai numerosi Obiettivi nei Balcani. Mentre vai a caccia di Punti Vittoria, non dimenticarti di collaborare con la Germania per debellare i suoi nemici. La tua prima mossa potrebbe indirizzare l'intera partita.



Austria-Ungheria



Impero Ottomano



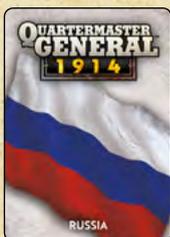
GERMANIA

La Germania deve combattere su due fronti ed è il bersaglio favorito per un attacco a tenaglia da parte delle Potenze dell'Intesa. La Germania è comunque abbastanza forte da resistere su entrambi i fronti, ma non del tutto! Le Potenze Centrali dovrebbero concentrarsi su un'unica Potenza dell'Intesa in modo da sbaragliarla, mentre resistono contro le altre due.



Germania

POTENZE DELL'INTESA



RUSSIA

Nella prima parte del gioco le cose sembrano andare bene, ma la fine della monarchia è dietro l'angolo. La Russia non può permettersi l'utilizzo consistente di tutte le carte preparate che desidera, altrimenti rischia di essere estromessa dal gioco in breve tempo, dato che le Potenze Centrali possono prosciugare il suo mazzo rapidamente! Scegli con cura le tue battaglie e dovresti avere abbastanza carte per chiudere la partita.



Russia



FRANCIA & ITALIA

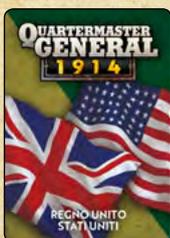
La Francia deve assicurarsi Borgogna e Piccardia il prima possibile, mentre l'Italia deve assicurarsi che Roma e l'Arco Alpino restino nelle sue mani. Prepara molte carte Rinforzo Armata mentre pianifichi la tua offensiva e conserva la capacità offensiva francese fino a metà partita giocando specifiche carte Status.



Francia



Italia



REGNO UNITO & STATI UNITI

Il Regno Unito & gli Stati Uniti sono prevalentemente una Potenza navale, ma la guerra si vince sulla terra. Di solito il Regno Unito è obbligato dalla situazione in Francia a inviare un'Armata per evitare la caduta della Piccardia e di Parigi. Serve un po' di tempo prima che la presenza degli Stati Uniti si faccia sentire, ma se ignori o sprechi carte americane finirai la partita indebolito.



Regno Unito



Stati Uniti