

CHURCHILL

I TRE GRANDI COMPETONO PER LA PACE



REGOLAMENTO

CONTENUTO

1.0	Introduzione	2
2.0	Componenti	2
3.0	Concetti Chiave	2
4.0	Sequenza di Gioco della Conferenza	4
5.0	Procedure della Conferenza	8
6.0	Sezione della Risoluzione	10
7.0	Fase della Guerra	14
8.0	Post Mortem della Conferenza o Vittoria Alleata ...	17
9.0	Scenari	18
10.0	Variante Agenda Segreta	22
11.0	Regole per il Solitario	23

Appendici







Glossario	24
Esempio di Gioco Illustrato	25
Note Storiche e Contesto	31
Note dell' Autore	32
Riconoscimenti	35
Indice	36

1.0 Introduzione

Churchill è un gioco da uno a tre giocatori che impersonano uno dei Tre Grandi: *Churchill* (Regno Unito, da ora UK), Roosevelt (Stati Uniti d'America, da ora USA) o Stalin (Unione Sovietica, da ora URSS). L'obiettivo del gioco è quello di influenzare il mondo post Seconda Guerra Mondiale per trarne il maggior vantaggio possibile a favore della propria nazione. Non è, però, un gioco di competizione diretta. *Churchill* è un gioco di "cooperazione", dove cioè si coopera e si compete con i propri avversari. Non è un vero e proprio wargame, piuttosto un confronto fra Alleati per plasmare il mondo post-bellico. Un'eccessiva aggressività potrebbe incrinare l'alleanza, generando un mondo post-bellico instabile. Il vincitore del gioco sarà il giocatore più abile nell'imporre la propria visione strategica in vista della pace.

Nota per il lettore: Il flusso del gioco e le istruzioni base sono comprese nel paragrafo dei Concetti Chiave (3.0) e della Sequenza di Gioco (4.0). Le procedure sono affrontate più dettagliatamente nei paragrafi successivi, ma l'intenzione è di descrivere le regole fondamentali del gioco attraverso i Concetti Chiave e la Sequenza di Gioco; leggete, quindi, questi paragrafi con attenzione prima di procedere con il resto delle regole. La preparazione del gioco è descritta nel paragrafo Scenari (9.0).

2.0 Componenti

- 1 Tabellone
 - 1 Regolamento (*questo manuale*)
 - 3 Schede Riassuntive
 - 1 Fustella di Segnalini
 - 90 Segnalini traslucidi di plastica (la Rete Clandestina; 30 per ciascun colore: verde, blu e rosso)
 - 3 Blocchi grandi di legno* (i Leaders; uno verde, uno rosso e uno blu) 
 - 5 Pedine (3 nere per le Politiche Globali; 1 rossa per lo Spionaggio Sovietico; 1 blu per la Bomba Atomica degli USA) 
 - 7 Blocchetti di legno* (Indicatori dei Fronti di Guerra; 2 verdi, 3 blu, 2 rossi) 
 - 4 Cilindri ottagonali di legno (Leadership del Teatro di Guerra; 2 verdi e 2 blu) 
 - 14 Cubetti di legno (6 neri, le Armate Tedesche; 4 kaki, le Armate Giapponesi; 3 grigi, la Marina dell'Asse; 1 marrone scuro, l'Armata Italiana) 
 - 45 Cilindri di legno (l'Allineamento Politico; 15 per ciascun colore: verde, blu e rosso) 
 - 6 Dadi a sei facce (due verdi, due blu e due rossi)
 - 1 Dado a dieci facce (**nota:** lo "0" del dado a dieci facce è sempre considerato "10", non "0" come in altri giochi)
 - 30 Carte Conferenza
 - 4 Carte Leader
 - 21 Carte Staff USA (Roosevelt sul retro)
 - 21 Carte Staff URSS (Stalin sul retro)
 - 21 Carte Staff UK (Churchill sul retro)
 - 1 Scheda di Adesivi (da applicare sul fronte e sul retro dei blocchi dei Leader e dei Fronti; vedi pagina 35 per le istruzioni)
- * Nelle illustrazioni i blocchi sono rappresentati con gli adesivi già applicati.

3.0 Concetti chiave

3.1 Panoramica

Una partita a *Churchill* è giocata come una sequenza di *conferenze*. Ciascuno dei tre Scenari (Addestramento, Torneo e Campagna) comprende un numero determinato di *conferenze* (rispettivamente tre, cinque e dieci); tutti gli Scenari terminano dopo la Conferenza 10 o quando l'Asse si arrende. Durante una *conferenza*, un giocatore rappresenta uno dei Tre Grandi (Churchill, Roosevelt o Stalin) e il suo staff (sette carte Staff ciascuno per ogni conferenza) dove *seleziona, sostiene o controbatte* gli Argomenti all'ordine del giorno. Dopo che l'ultima carta Staff è stata giocata, i giocatori determinano chi ha vinto la *conferenza* e poi applicano gli *Argomenti* affrontati nella conferenza, alterando di conseguenza la situazione politica e militare sul tavolo da gioco. La *conferenza* si conclude con le forze militari Alleate, chiamate *Fronti*, che tentano di avanzare lungo il relativo *Tracciato del Fronte* verso la Germania o il Giappone. Quando sia la Germania che il Giappone si sono *arresi*, la guerra termina e i giocatori svolgono un conteggio finale dei Punti Vittoria (PV) per determinare il vincitore della partita.

3.2 Il Tabellone

Il tabellone è diviso in due settori separati: il Quadro della Conferenza e il Quadro Militare.

3.2.1 Il Quadro della Conferenza è dove avvengono la maggior parte delle azioni dei giocatori e rappresenta il Tavolo della Conferenza. Il centro di questo Quadro è il "centro del tavolo" o lo "spazio zero". I tracciati nazionali si irradiano dal centro del tavolo, ciascuno associato al relativo giocatore e connesso alla poltrona del rispettivo Leader, con gli spazi numerati da uno a sei. I giocatori dovrebbero prendere posto intorno al tavolo in corrispondenza della poltrona del loro Leader nel Quadro della Conferenza. L'ordine di gioco durante tutta la partita sarà in senso orario.

Gli Argomenti, inizialmente, sono posti al centro del tavolo, per poi essere mossi verso una delle "poltrone" degli Alleati. Alla fine della conferenza, i giocatori si aggiudicheranno tutti gli Argomenti sul proprio lato del tavolo o sulla propria poltrona (i giocatori si aggiudicano gli Argomenti anche prima del termine della conferenza, se sono mossi lungo tutto il percorso fino alla poltrona del Leader).

Il Tracciato del Punteggio sopra il Quadro della Conferenza può essere usato (opzionalmente) per tenere il conto del punteggio durante il corso del gioco. Ogni giocatore dovrebbe utilizzare uno dei propri segnalini Rete Clandestina per indicare il proprio punteggio.

3.2.2 Il Quadro Militare è diviso nel Teatro Europeo e Pacifico. Al centro del Teatro Europeo c'è la Germania e nel Teatro del Pacifico c'è il Giappone. La Germania e il Giappone sono chiamate potenze dell'Asse. Sette *Tracciati del Fronte*, divisi in spazi, convergono verso le potenze dell'Asse. Lo spazio finale di ciascun tracciato (tranne il Fronte del Teatro del Mediterraneo) corrisponde a una delle potenze dell'Asse (Germania o Giappone).

Ogni *Tracciato del Fronte* ha uno specifico *Indicatore del Fronte* Alleato (UK, USA o URSS) associato a esso. Durante la *Fase della Guerra* ogni Fronte **deve** tentare di avanzare verso una potenza dell'Asse. Il colore dell'Indicatore del Fronte associato a ciascun Tracciato del Fronte non ha alcun effetto sul gioco. Indica sola-

mente quale potenza presumibilmente beneficerà dell'avanzata del Fronte. Lo spazio nel quale l'*Indicatore del Fronte* tenterà di avanzare durante l'attuale conferenza è chiamato *spazio di entrata*. Quando uno o più *Indicatori del Fronte* entrano nello spazio di una potenza dell'Asse, quella potenza si arrende. La resa di entrambe le potenze dell'Asse porta alla fine del gioco e a determinare il vincitore.

3.23 Stati e Colonie sono adiacenti a determinati spazi del *Tracciato del Fronte* ma gli Indicatori del Fronte non vi entrano mai. Su di essi sono piazzati i segnalini Rete *Clandestina* e *Allineamento Politico* per indicare quali potenze Alleate hanno influenza politica in quel luogo, basandosi sugli Argomenti della conferenza e le attività dei servizi segreti di ogni giocatore. Questa influenza si traduce in PV utili a determinare il vincitore del gioco.



Le cinque Colonie sono Siam, Indie Orientali Olandesi, Vietnam, Laos/Cambogia e Malesia. Tutti gli altri spazi sono Stati.



3.24 Un altro settore del Quadro Militare è il *Tracciato della Bomba Atomica*, utilizzato con l'Argomento della *Ricerca sulla Bomba Atomica*, che porta al suo potenziale impiego contro il Giappone. Il tracciato considera anche le opportunità dell'URSS di sottrarre informazioni per il proprio programma di sviluppo di ordigni atomici.



3.25 Nel Quadro Militare c'è il Teatro Artico. Questo Teatro non ha associato un tracciato per le offensive militari; tuttavia, qui si possono piazzare i segnalini di Supporto Navale. Il Teatro Artico include gli spazi Stati di Norvegia e Finlandia, dove possono essere piazzati i segnalini di Rete Clandestina e Allineamento Politico se vengono rispettate le condizioni necessarie.

3.26 Infine, nel Quadro Militare ci sono due aree circolari dove vengono piazzati gli Indicatori di Leadership (cilindri) per segnalare se USA o UK hanno la Leadership nel Teatro.

3.27 Descrizione dei Segnalini

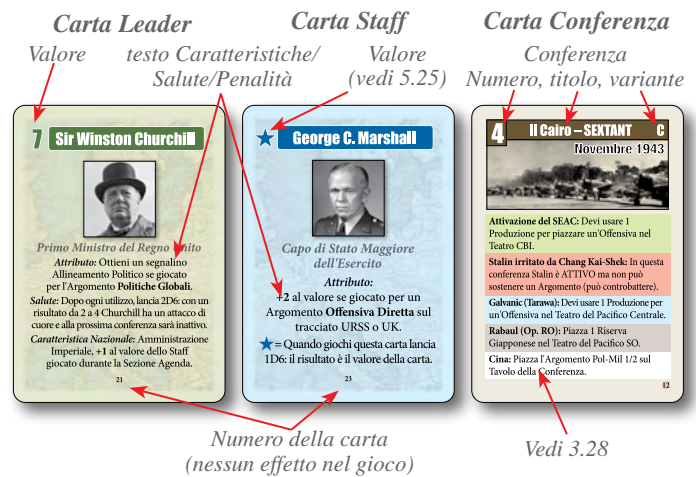
  I segnalini Supporto Offensivo hanno un lato di valore 1 e l'altro di valore 2. È possibile effettuare cambi, purché il valore totale del Supporto Offensivo sia lo stesso al momento del cambio.

  I segnalini Supporto Navale hanno un lato di valore 1 e l'altro di valore 3. È possibile effettuare cambi, purché il valore totale del Supporto Navale sia lo stesso al momento del cambio.

  I segnalini Argomento hanno delle aree specifiche sul Quadro della Conferenza dove devono essere piazzati per tenerli ordinati e visibili durante la Sezione Agenda.

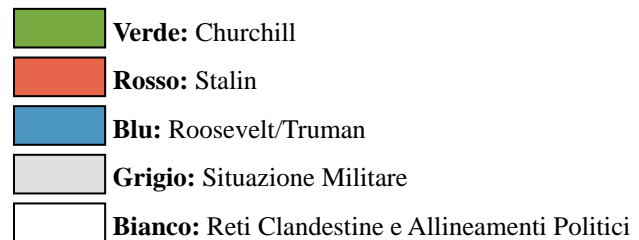
   Ciascun giocatore ha alcuni segnalini di Produzione e altri da utilizzare come promemoria durante il gioco.

Non ci sono regole specifiche sul loro utilizzo, ma girare sul lato posteriore i segnalini Produzione una volta usati, per esempio, può essere d'aiuto. Ci sono anche i segnalini che indicano lo status attivo o inattivo del Leader, utili come promemoria quando si muove il relativo Leader negli spazi attivo o inattivo sul Quadro della Conferenza.



3.28 Carte

Ci sono tre tipi di carte in *Churchill*: Leader, Staff e Conferenza. Le carte Leader sono descritte nel paragrafo 3.31 e le carte Staff nel paragrafo 3.33. All'inizio di ogni conferenza rivela una carta Conferenza. Ogni carta Conferenza presenta alcune bande colorate che indicano quale giocatore o situazione di gioco influenzano.





Ogni carta descrive ciò che deve essere fatto. A causa della quantità di informazioni e della limitata ampiezza della carta, viene usata qualche abbreviazione.

1. Quando si fa riferimento a un segnalino Offensiva o Navale, significa piazzare rispettivamente un segnalino Supporto Offensivo o Navale.
2. Quando ci si riferisce alla Produzione s'intende l'assegnazione di un segnalino Produzione durante la Sezione della Produzione.
3. Quando si dichiara che un determinato Argomento va piazzato sul Tavolo della Conferenza, prendi il segnalino Argomento e piazzalo nel centro del Tavolo della Conferenza. Gli Argomenti sono specificati dal testo del segnalino: quando una carta indica di piazzare un'Offensiva Diretta si riferisce a un segnalino Argomento Offensiva Diretta.

3.3 Panoramica sui Personaggi e gli Argomenti

3.31 Leader

 Impersoni uno dei tre Leader Alleati e la sua nazione. Churchill e il Regno Unito (UK), Roosevelt e gli Stati Uniti (USA) (in seguito Truman), o Stalin e l'Unione Sovietica (URSS). Le carte Leader includono la loro abilità speciale, la penalità per il loro utilizzo e la loro caratteristica nazionale.

 Durante una conferenza un Leader può essere attivo (capace di influenzare una volta la conferenza in corso) o inattivo (perché è già stato utilizzato). Utilizzare la carta Leader richiede sempre di scartare una

carta Staff a tua scelta, usando però il valore e l'abilità speciale del Leader.

In conseguenza di problemi di salute o eventi delle carte Conferenza, un Leader potrebbe soffrire di alcune restrizioni sulle sue modalità di impiego. In alternativa, i Leader possono essere usati per rompere i pareggi durante le conferenze; consulta la procedura di spareggio (4.5).

3.32 Caratteristica Nazionale

Ciascun giocatore beneficia di uno specifico vantaggio chiamato caratteristica nazionale.

UK (Amministrazione Imperiale): Durante la Sezione Agenda, viene aggiunto 1 al valore indicato sulle carte Staff UK.

USA (Arsenale della Democrazia): In ogni circostanza di spareggio in cui non è intervenuto alcun Leader per risolverlo, gli USA vincono il pareggio se sono direttamente coinvolti; altrimenti, saranno loro a determinare chi sia il vincitore fra gli altri due giocatori.

URSS (Nyet): Ogni carta Staff URSS (notare che Stalin non è una carta Staff) utilizzata per controbattere incrementa di 1 il suo valore, in aggiunta a ogni altro attributo.

Nessun giocatore può rifiutare di avvalersi di una caratteristica nazionale, se applicabile.

3.33 Carte Staff



Ogni giocatore ha un mazzo di 21 carte Staff. Su ogni carta Staff è raffigurato un personaggio storico con un valore numerico e un testo che descrive le abilità speciali o le penalità che vengono applicate quando la carta viene giocata durante una conferenza. Giochi le carte Staff durante il Meeting per selezionare, sostenere o controbattere gli Argomenti (o per permettere di giocare la tua carta Leader). Non puoi *mai* giocare una carta

Staff durante la Sezione Meeting per meno del suo valore, né puoi ignorare i suoi attributi o rinunciare a essi, includendo qualsiasi abilità speciale o penalità applicabile. Ogni giocatore ha una carta Capo di Stato Maggiore il cui valore è variabile. Invece di un valore numerico sulle loro carte è stampata una stella. Vedi il paragrafo 5.25 per maggiori informazioni.

3.34 Argomenti



Gli Argomenti sono i segnalini che permettono varie azioni e che vengono selezionati durante la Sezione Agenda, sostenuti e controbattuti durante la Sezione Meeting e infine risolti durante la Sezione Risoluzione.

Piazza gli Argomenti sul tavolo quando indicato dalla carta Conferenza o quando selezionati dai giocatori durante la Sezione Agenda.

4.0 Sequenza di Gioco della Conferenza

Churchill si svolge attraverso una serie di conferenze. Ogni conferenza segue la stessa sequenza di procedure. Essa è composta da tre Fasi: Conferenza, Guerra e Post-Mortem. Queste Fasi sono divise a loro volta in Sezioni che ordinano le attività dei giocatori.

4.1 Sequenza dettagliata di gioco

Fase Conferenza

1. Sezione Agenda
2. Sezione Meeting
3. Sezione Risoluzione
 1. Piazzamento Offensive Dirette
 2. Verifica degli Argomenti Condizionali
 3. Produzione
 4. Assegnazione della Produzione
 5. Leadership dei Teatri
 6. Ricerca sulla Bomba Atomica
 7. Politiche Globali

Fase Guerra

1. Sezione Reti Clandestine
2. Sezione Allineamento Politico
3. Sezione Militare
 - a. Schieramento delle Riserve dell'Asse
 - b. Avanzamento dei Fronti

Fase Post Mortem

Sequenza estesa di gioco

4.2 Fase Conferenza

Una conferenza (5.0) è suddivisa in tre Sezioni: Agenda, Meeting e Risoluzione.



4.21 Sezione Agenda: All'inizio della Sezione Agenda, rivela la carta in cima al mazzo Conferenza ed esegui immediatamente le istruzioni riportate procedendo dall'alto verso il basso. Quando viene indicato di impiegare la Produzione per un'azione o un Teatro specifico in un momento successivo della conferenza, dovresti piazzare un segnalino Produzione nell'area specificata come promemoria. Alcune conferenze indicano uno o due

Argomenti da piazzare al centro del Tavolo della Conferenza.

Ogni giocatore pesca **sette** carte Staff. I giocatori, poi, giocano una delle loro carte Staff coperta e le rivelano simultaneamente. Non si attiva nessuna delle abilità speciali o penalità delle carte Staff durante la Sezione Agenda. L'unico modificatore al valore delle carte Staff durante questa sezione è il +1 della caratteristica nazionale UK.

Il giocatore che rivela la carta con il valore più alto seleziona un Argomento disponibile e lo piazza sul suo tracciato nello spazio che corrisponde alla differenza fra il valore della carta vincente e il valore più basso fra le carte giocate dagli altri giocatori. Poi, ogni giocatore a turno, partendo da quello alla sinistra del vincitore della Sezione Agenda, seleziona due Argomenti e li piazza al centro del Tavolo della Conferenza.

NOTA DI GIOCO: Ci saranno sempre un minimo di sette Argomenti in una conferenza, più altri eventuali Argomenti piazzati secondo le istruzioni della carta Conferenza.

ESEMPIO: Roosevelt vince la Sezione Agenda con una carta di valore 4. La carta più bassa (1) è stata giocata da Stalin; Roosevelt sceglie l'Argomento Politiche Globali e lo piazza nello spazio 3 del tracciato nazionale USA. Churchill (alla sinistra di Roosevelt) seleziona quindi altri due Argomenti disponibili e li piazza al centro del Tavolo della Conferenza (lo spazio 0). Poi Stalin sceglie due Argomenti e infine Roosevelt sceglie due ulteriori Argomenti, concludendo la Sezione.

4.22 Sezione Meeting: Questo è il cuore della conferenza. Iniziando dal giocatore alla sinistra del vincitore della Sezione Agenda, ogni Leader gioca una carta Staff e sostiene un Argomento muovendolo verso la propria posizione (vedi Sostenere un Argomento, 5.22). Tutte le attività della Sezione Meeting seguono fondamentalmente la stessa meccanica. Gioca una carta Staff e muovi un Argomento di un numero di spazi equivalente al valore della carta Staff, modificato da eventuali bonus o penalità, verso la poltrona del tuo Leader nel Quadro della Conferenza. Quando un Argomento avanza oltre il limite del tracciato, viene considerato fuori dal tavolo e il giocatore si aggiudica immediatamente quell'Argomento (vedi 5.23).

Ogni volta che sostieni un Argomento, **uno** degli altri giocatori può controbatterlo; il giocatore alla tua sinistra avrà per primo l'opzione di controbattere. Il giocatore che controbatte segue la stessa procedura: gioca una carta Staff e muove l'Argomento di un numero di spazi equivalente al valore della carta Staff, considerando abilità speciali o penalità, verso la propria poltrona (ricorda la caratteristica nazionale Sovietica che aggiunge uno al valore di una carta Staff impiegata per controbattere). Se nessun giocatore controbatte l'Argomento il turno passa al prossimo giocatore in senso orario. Il gioco continua in questo modo finché tutti i giocatori hanno usato le loro sette carte Staff.

Importante: Quando viene utilizzato un Leader per sostenere un Argomento, *solo un altro Leader attivo può controbatterlo.*

Se hai già sostenuto un Argomento e hai controbattuto l'Argomento di un altro giocatore, nella tua prossima occasione di sostenere nuovamente un Argomento potrai invece decidere di passare; questo per evitare di esaurire la tua mano di carte troppo presto. Non puoi conservare l'opzione di passare per un futuro utilizzo e puoi avere solo una volta l'opzione di passare, indipendentemente che tu abbia controbattuto una o due volte prima che sia di nuovo il tuo turno per sostenere un Argomento.

4.23 Sezione Risoluzione: Al termine della Sezione Meeting, dovrai contare il numero di Argomenti che ti sei aggiudicato. Un Argomento si considera aggiudicato se si trova sulla poltrona del tuo Leader (fuori dal tavolo) o sul tuo tracciato nazionale. Il giocatore che si è aggiudicato più Argomenti vince la conferenza

e riceve un segnalino Conferenza Vinta. In caso di pareggio, si segue la procedura di spareggio (4.5).

La Sezione Risoluzione si articola in sette passaggi che si compiono in quest'ordine:

1. Piazzamento Offensive Dirette
2. Verifica degli Argomenti Condizionali
3. Produzione
4. Assegnazione della Produzione
5. Leadership dei Teatri
6. Ricerca sulla Bomba Atomica
7. Politiche Globali

Ogni operazione viene compiuta a turno, iniziando dal giocatore alla sinistra del vincitore della conferenza e procedendo in senso orario. Ogni giocatore svolge tutte le azioni per completare quell'operazione prima che il turno passi al giocatore successivo. Una volta che tutti i giocatori hanno terminato, il gioco procede con l'operazione successiva, fino al completamento di tutte le sette operazioni.

4.23.1 Piazzamento Offensive Dirette

Se ti sei aggiudicato un Argomento Offensiva Diretta (6.7) **devi** piazzarlo ora su un **qualsiasi** spazio di entrata del Fronte sul tabellone, **indipendentemente** da chi controlla quel Fronte.

4.23.2 Verifica degli Argomenti Condizionali

Gli Argomenti SECONDO FRONTE e L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE sono Condizionali. Sono un requisito rispettivamente per consentire il D-Day (così il Fronte Occidentale può avanzare in Normandia e oltre) e per permettere al Fronte dell'Estremo Oriente di avanzare in Manciuria e oltre. La condizione viene rispettata se questi Argomenti terminano la conferenza al centro del tavolo. Altrimenti non hanno effetto, anche se si considerano aggiudicati dal giocatore sul cui tracciato o poltrona si trovano.

NOTA DELL'AUTORE: Aggiudicarsi un Argomento Condizionale significa obiettare sull'apertura del Secondo Fronte o sulla partecipazione Sovietica alla guerra in Asia. Churchill sostanzialmente ritardò il D-Day per favorire la sua strategia Mediterranea. Stalin accettò di dichiarare guerra al Giappone solo dopo la resa della Germania.

4.23.3 Produzione

A ciascun giocatore viene assegnata la quantità base di segnalini Produzione (USA 6, UK 4 e URSS 3), più ogni bonus fornito dalla carta Conferenza, dagli Argomenti Produzione aggiudicati, dalla situazione nel Fronte Artico e dall'Argomento *Materiali Strategici*. Il giocatore che si aggiudica l'Argomento Produzione appartenente a un altro giocatore prende un segnalino Produzione di proprietà di quest'ultimo per la conferenza in corso.

ESEMPIO: Stalin si è aggiudicato entrambi gli Argomenti Produzione USA, così prende due segnalini Produzione dal giocatore USA. Il giocatore USA a sua volta si è aggiudicato l'Argomento Produzione UK, così prende un segnalino Produzione UK.



4.23.4 Assegnazione della Produzione

A turno, ogni giocatore piazza obbligatoriamente la sua Produzione secondo l'ordine stabilito.

Una volta soddisfatto quest'obbligo, se hai ancora segnalini Produzione disponibili, puoi assegnarli agli Argomenti Politico-Militare, Ricerca sulla Bomba Atomica o al più comune impiego, cioè l'acquisto di segnalini Supporto Offensivo o Navale per favorire l'avanzata dei Fronti.

Un giocatore non può mai rifiutare di impiegare un segnalino Produzione disponibile o un bonus Leadership, ma **deve** assegnare tutti i segnalini Produzione (Vedi 6.4, Assegnazione della Produzione per ulteriori dettagli).

4.23.5 Argomenti Leadership dei Teatri

Il detentore del comando in ognuno dei due Teatri (USA o UK) guadagna un Supporto Offensivo o Navale. Se uno o entrambi gli Argomenti Leadership nel Teatro (Europeo e Pacifico) sono inclusi nella conferenza, i giocatori che se li aggiudicano ricevono due Supporti Offensivi o Navali e decidono chi tra USA o UK comanderà quel Teatro (vedi 6.9).

4.23.6 Argomento Ricerca sulla Bomba Atomica

Se durante la Conferenza ti aggiudichi l'Argomento Ricerca sulla Bomba Atomica, lancia un dado con gli eventuali modificatori attribuiti dall'Assegnazione della Produzione per stabilire se la pedina Bomba Atomica USA avanzi o meno verso lo spazio Trinity. Se è Stalin (URSS) ad aggiudicarsi l'Argomento, in aggiunta viene fatta avanzare verso lo spazio Trinity anche la pedina Spionaggio Sovietico, senza lancio del dado. (Vedi 6.10).

4.23.7 Politiche Globali



Se durante la conferenza ti aggiudichi l'Argomento Politiche Globali, sposta una delle tue pedine Politiche Globali verso la tua posizione, se possibile. Non puoi rifiutare di muovere la pedina se ti sei aggiudicato l'Argomento *Politiche Globali*. Se entrambe le pedine si trovano già nella posizione più vantaggiosa per te, non si esegue alcun movimento. (Vedi 6.11).

4.3 Fase Guerra

La Fase Guerra consiste di tre sezioni: Reti Clandestine, Allineamento Politico e Militare.



4.31 Sezione Reti Clandestine: Ogni giocatore piazza a turno tutte le proprie Reti Clandestine. Il giocatore con il più alto numero di Reti Clandestine da piazzare agisce per primo, seguito dal secondo giocatore che ne ha di più e infine dal giocatore che ne ha di meno.

Ogni giocatore riceve automaticamente una Rete Clandestina per il lavoro dei tuoi servizi segreti. Puoi guadagnare altre Reti Clandestine grazie alla conferenza, al Leader, alle carte Staff e per aver assegnato Produzione agli Argomenti Pol-Mil aggiudicati.

Piazza le nuove Reti Clandestine in Stati o Colonie che non hanno Reti Clandestine avversarie o scarta un segnalino Rete Clandestina per rimuovere un segnalino avversario. In ogni Stato o Colonia possono essere presenti fino a un massimo di due segnalini Rete Clandestina appartenenti a un unico giocatore.



4.32 Sezione Allineamento Politico: Ogni giocatore piazza a turno tutti i propri segnalini Allineamento Politico. Come per le Reti Clandestine, il giocatore con il numero più alto di segnalini Allineamento Politico da piazzare agisce per primo, seguito dal secondo giocatore con il totale più alto e infine il terzo.

Otteni segnalini Allineamento Politico per effetto della conferenza, del Leader, delle carte Staff e per aver assegnato Produzione agli Argomenti Pol-Mil aggiudicati.

Piazza gli Allineamenti Politici in Stati o Colonie che non abbiano alcun segnalino o scarta un segnalino per rimuovere un segnalino avversario (oppure scartane due, a seconda dell'attuale status delle Politiche Globali; vedi 6.11). Per poter piazzare o rimuovere un Allineamento Politico, devi avere una Rete Clandestina in quello Stato o Colonia. In ogni Stato o Colonia ci può essere un solo Allineamento Politico.

Nota: lo status delle Politiche Globali può condizionare come e dove gli Allineamenti Politici possono essere piazzati.

A causa delle meccaniche di piazzamento e rimozione delle Reti Clandestine, uno Stato o Colonia può lecitamente avere Reti Clandestine di un giocatore e Allineamento Politico di un altro giocatore. Questa condizione può permanere indefinitamente e *il giocatore che possiede l'Allineamento Politico riceverà i PV per quello spazio* al termine della partita.

4.33 Sezione Militare

La Sezione Militare si divide in Schieramento delle Riserve dell'Asse e Avanzamento dei Fronti.

1. Lo Schieramento delle Riserve dell'Asse segue alcune priorità per quel che riguarda l'invio delle Riserve da opporre ai vari Fronti. Ci sono due tipi di riserve dell'Asse: navali e armate. Ogni Riserva Navale piazzata elimina un Supporto Navale Alleato. Ogni Armata di Riserva piazzata elimina un Supporto Offensivo o, se non ce ne sono, previene automaticamente l'avanzata del Fronte a cui è assegnata.

2. Dopo che le Riserve dell'Asse sono state schierate, ogni Fronte **deve** tentare di avanzare lanciando il dado a dieci facce. I Fronti con una forza inferiore a 10 avanzano di uno spazio se il risultato è uguale o inferiore alla loro forza. I Fronti con una forza di 10 o più hanno la possibilità di avanzare di due spazi (vedi 7.74). Dopo che tutti i Fronti hanno compiuto il loro tentativo, la conferenza è conclusa (vedi Fase Post Mortem 8.0).

4.4 Vincere la partita

Al termine della Conferenza 10, o della conferenza nella quale entrambe le potenze dell'Asse si sono arrese, la partita termina e si determina il vincitore. Tutti i giocatori calcolano il loro punteggio finale (Vedi 9.4).

Esistono tre possibili situazioni finali:

4.41 Vittoria degli Alleati: Se entrambe le potenze dell'Asse si sono arrese e la differenza dei punti fra il giocatore che ne ha di più e quello che ne ha di meno è uguale o inferiore a 20, il giocatore con più punti vince.

4.42 Alleanza Spezzata: Se entrambe le potenze dell'Asse si sono arrese e la differenza dei punti fra il giocatore che ne ha di più e quello che ne ha di meno è superiore a 20, si confronta il

punteggio del giocatore con il valore più alto con la somma dei punti degli altri due.

Se il punteggio del giocatore con più punti vittoria è *superiore*, non uguale, alla somma degli altri due, la vittoria è sua.

Se invece il suo punteggio è *uguale o inferiore* alla somma degli altri due, il vincitore è il giocatore con il secondo miglior punteggio. In caso di parità per il secondo punteggio, si utilizzano le regole dello spareggio finale (4.44), descritte più avanti per determinare il vincitore (fra questi due giocatori soltanto).

Anche se ci fosse parità per il punteggio più alto si userebbero le regole per lo spareggio finale (4.44). *Si noti che questo potrebbe causare la vittoria del giocatore con il punteggio più basso.*

4.43 Resa Negoziata dell'Asse, Egemonia Globale: Se almeno una potenza dell'Asse non si è arresa, il giocatore con più punti ne sottrae 5, il secondo ne sottrae 3 e il giocatore con meno punti ne aggiunge 5.

In caso di parità per il punteggio più alto, entrambi i giocatori sottraggono 5 punti e l'altro giocatore ne aggiunge 5. In caso di parità per il punteggio più basso, entrambi i giocatori aggiungono 5 punti e l'altro giocatore ne sottrae 5.

Dopo queste modifiche il giocatore con più PV vince. Se c'è un pareggio dopo queste modifiche, si applicano le regole per lo spareggio finale (4.44) per determinare il vincitore.

NOTA DELL'AUTORE: *I giocatori devono vincere la partita all'interno della struttura dell'alleanza. Queste condizioni di vittoria contrastano con il principio generale che il giocatore con più punti vince, me ne rendo conto... Un vincitore che arraffa più punti che può guadagnandone la maggior parte, potrebbe portare i suoi Alleati a stringere accordi contro di lui per la pace che seguirà. L'esito della partita si basa sul fatto che l'Asse si arrenda incondizionatamente o giunga a una resa negoziata. Se l'Asse si arrende incondizionatamente e la differenza dei punteggi è superiore ai 20 PV, ho supposto che le ultime due potenze diano vita nel dopoguerra a una coalizione per arginare quella con il punteggio più alto e se la somma dei loro punteggi fosse superiore, il giocatore al secondo posto vincerebbe in quanto leader di una coalizione più forte. Se i giocatori non fossero riusciti a ottenere una resa incondizionata, le potenze dell'Asse si arrenderebbero comunque, ma il mondo post-bellico sarebbe più caotico e il primo giocatore vincerebbe se avesse un vantaggio maggiore di 10 PV, altrimenti un'altra potenza guadagnerebbe un'influenza insperata in questa Guerra Fredda alternativa.*

4.44 Spareggio per la Vittoria al termine della partita: Nel caso in cui ci sia un pareggio fra chi ha più PV, dopo tutte le modifiche, si applicano le seguenti priorità per lo Spareggio Finale. La prima condizione verificata rompe il pareggio, ignora le altre.

1. Se gli USA sono in parità per il primo posto e hanno sviluppato la Bomba Atomica (cioè la Ricerca sulla Bomba Atomica è sullo spazio Trinity), Roosevelt/Truman vince.
2. Se l'URSS è in parità per il primo posto e l'Indicatore del Fronte Orientale è il solo a occupare la Germania, Stalin vince.
3. Altrimenti vince Churchill, *anche se Churchill non era una delle fazioni in parità.*

4.5 Procedura di Spareggio

La seguente procedura è utilizzata per tutte le situazioni in cui è richiesto uno spareggio, tranne per quello che determina il vincitore:

4.51 Durante la Sezione Agenda, se due o tre carte Staff hanno lo stesso valore finale (incluso il bonus della caratteristica nazionale UK), puoi decidere di impegnare il tuo Leader, se attivo, per rompere il pareggio (partendo da Stalin e procedendo in senso orario). Il primo Leader che viene impegnato decide lo spareggio e nessun altro Leader può alterarne il verdetto. Nel caso volessi utilizzare il tuo Leader per rompere un pareggio nel quale non sei coinvolto, scegli chi fra gli altri giocatori vince il pareggio.

4.52 Durante la Sezione Risoluzione, se due o più giocatori si sono aggiudicati lo stesso numero di Argomenti, puoi decidere di impegnare il tuo Leader, se attivo, per rompere il pareggio (partendo da Stalin e procedendo in senso orario). Il primo Leader che viene impegnato decide lo spareggio e nessun altro Leader può alterarne il verdetto. Nel caso in cui utilizzi il tuo Leader per rompere un pareggio nel quale non sei coinvolto, scegli chi fra gli altri giocatori vince il pareggio.

Nota che in entrambe le situazioni un Leader usato per decidere il pareggio sarà inattivo per il resto della Conferenza.

È da notare anche che, dal momento che il Leader non è stato utilizzato per sostenere o controbattere un Argomento, il giocatore non deve scartare una carta Staff.

4.53 Se nessuno impegna il proprio Leader per rompere un pareggio, utilizza la caratteristica nazionale USA (Arsenale della Democrazia). Gli USA vincono il pareggio se ne sono coinvolti; se non lo sono, decidono quale degli altri due giocatori vince lo spareggio.

4.6 La Regola del Cinque

La partita rischia di rallentare troppo se i giocatori ci mettono troppo tempo per piazzare un segnalino. Se ciò dovesse accadere con una certa frequenza, conta cinque secondi a voce alta e, se il giocatore non ha ancora giocato, quello alla sua sinistra lo farà per lui.

4.7 Trattative

Non esiste alcuna fase o procedura per le trattative. Tutte le conversazioni devono essere fatte alla presenza di tutti i giocatori. Non è permessa alcuna trattativa o conversazione segreta durante la partita. Nessun accordo o promessa è vincolante. Solamente le azioni dei giocatori durante la partita sono vincolanti. Si possono minacciare gli altri giocatori o chiedere collaborazione, ma nulla è vincolante.

STOP!

A questo punto hai letto le regole e i concetti base per giocare una partita a *Churchill*. Ciò che segue sono le regole e le procedure dettagliate. Sono state organizzate in questo modo per essere consultate rapidamente durante il gioco.

5.0 Procedure della Conferenza

5.1 Sezione Agenda

5.11 Carta Conferenza

Rivela la prima carta del mazzo Conferenza ed esegui le istruzioni riportate nell'ordine specificato.

Se ti viene richiesto di usare una Produzione per una determinata attività o in un Teatro durante una fase successiva della conferenza, dovresti piazzare un segnalino Produzione nel luogo specificato come promemoria.

Il testo della carta Conferenza relativo ai piazzamenti di Produzione e/o Argomenti in Teatri dove la potenza dell'Asse si è arresa o sul Fronte Artico con supporto navale insufficiente, si applica ugualmente.

5.12 Tabella Politico-Militare

Se il testo della carta Conferenza indica di piazzare un segnalino Allineamento Politico o Rete Clandestina, lancia i dadi il numero di volte richiesto e consulta la Tabella Pol-Mil (*in basso*), così da determinarne l'effetto su Colonie/Stati. Lancia due dadi: il 1° (**rosso**) e il 2° (**blu**). Il 1° dado (**rosso**) indica la riga della tabella; il 2° dado (**blu**) indica la colonna. Il risultato è lo Stato o la Colonia interessata. I risultati sulla Tabella Pol-Mil *non* sono influenzati dallo status delle Politiche Globali o dalla condizione del Fronte Artico.

Se la carta Conferenza indica che più di un giocatore deve piazzare segnalini Rete Clandestina e/o Allineamento Politico, si segue il seguente ordine: Churchill, Stalin, Roosevelt.

Quando i segnalini Reti Clandestine e Allineamenti Politici sono piazzati grazie alla Tabella Pol-Mil:

- Se lo spazio già contiene una Rete Clandestina avversaria, rimuovila e scarta quella che avresti dovuto piazzare.
- Se lo spazio già contiene una tua Rete Clandestina, scarta ogni eventuale segnalino che ecceda il limite di due.
- Non puoi piazzare un segnalino Allineamento Politico a meno che lo spazio non contenga già una tua Rete Clandestina; non lanciare nuovamente, l'opportunità è persa.
- Se lo spazio contiene una tua Rete Clandestina e un segnalino Allineamento Politico avversario, rimuovi l'Allineamento Politico avversario e scarta il segnalino Allineamento Politico che avresti dovuto piazzare.

- Se sulla tabella viene selezionato lo stesso spazio più di una volta, completa il piazzamento consueto e prosegui con le conseguenze derivate dai lanci addizionali.

Quando la Tabella Pol-Mil è utilizzata per rimuovere segnalini Rete Clandestina o Allineamento Politico, il risultato indica lo spazio dove rimuovere o prendere tali segnalini, in base alle istruzioni della carta Conferenza.

5.13 Pre-Conferenza

A meno che non sia indicato diversamente, piazza il Blocco del Leader sull'area attiva della Poltrona della Conferenza.

Se il numero della conferenza è dispari (1, 3, 5 etc...), ogni giocatore mischia le sue 21 carte Staff (meno le carte che sono state rimosse dal mazzo per le morti dei membri dello staff) e ne pesca 7. Se il numero della Conferenza è pari, ogni giocatore pesca 7 carte dal mazzo senza mischiarlo.

I giocatori poi scelgono una carta Staff (non il Leader), la piazzano coperta davanti a sé e la rivelano simultaneamente. *Ignora tutti gli attributi e le penalità delle carte Staff durante la Sezione Agenda.* Il giocatore che ha giocato la carta con il valore più alto vince la Sezione Agenda e darà inizio alla selezione dell'Agenda. Se viene rivelata la carta Capo di Stato Maggiore (5.25), determina il suo valore lanciando un dado a sei facce. Ogni pareggio è risolto con la normale procedura di spareggio. (vedi 4.5).

Caratteristica Nazionale UK, Amministrazione Imperiale: *durante la Sezione Agenda, le carte Staff UK valgono +1 rispetto al loro normale valore.*

5.14 Scelta dell'Agenda

Il giocatore che ha vinto la Sezione Agenda sceglie un Argomento che non sia ancora sul tavolo e lo piazza su uno spazio del suo tracciato del Tavolo della Conferenza, a partire dal centro, uguale alla differenza fra il valore della carta giocata e il valore più basso della carta giocata da un avversario. Se la differenza è zero, piazza l'Argomento al centro del tavolo.

Poi, ognuno dei tre giocatori, iniziando da quello alla sinistra del vincitore e procedendo in senso orario, sceglie due Argomenti e li piazza al centro del tavolo. I sette Argomenti selezionati, più gli altri eventualmente piazzati precedentemente grazie alla carta Conferenza, costituiscono l'Agenda della Conferenza. Durante la scelta dell'Agenda, ogni Argomento non ancora sul tavolo e non rimosso dal gioco (per esempio, Secondo Fronte dopo lo Sbarco in Normandia) può essere scelto da tutti i giocatori.

Tabella Pol-Mil							
Secondo dado							
	1	2	3	4	5	6	
Primo dado	1	Francia	Olanda	Belgio	Danimarca	Cecoslovacchia	Norvegia
	2	Finlandia	Austria	Ungheria	Jugoslavia	Grecia	Stati Baltici
	3	Polonia	Romania	Bulgaria	Siam	Indie Orientali Olandesi	Malesia
	4	Vietnam	Cambogia/Laos	Persia	Medio Oriente	Polonia	Francia
	5	Austria	Grecia	Siam	Bulgaria	Romania	Cambogia/Laos
	6	Jugoslavia	Cecoslovacchia	Malesia	Vietnam	Medio Oriente	Persia

5.2 Sezione Meeting

5.21 Panoramica

Ogni giocatore a turno, iniziando da quello alla sinistra del giocatore che ha vinto la Sezione Agenda e procedendo in senso orario, gioca una carta Staff per sostenere un Argomento, muovendolo verso il proprio lato del tavolo. Gli altri due giocatori hanno l'opzione di controbattere quell'Argomento per muoverlo di nuovo verso il centro del tavolo e poi verso la propria poltrona. La sequenza continua finché non sono state giocate tutte le carte Staff.

5.22 Sostenere un Argomento

Nel tuo turno dovrai giocare una carta Staff dalla tua mano. Scegli un Argomento non ancora aggiudicato (vedi 5.23) sul tavolo e muovilo di un numero di spazi uguale al valore della carta Staff, modificato dagli eventuali attributi della carta. Devi inoltre eseguire ogni altro eventuale attributo presente sulla carta.

NOTA DI GIOCO: Non si può mai giocare una carta Staff durante la Sezione Meeting per un numero inferiore al suo valore, incluso ogni attributo o bonus per caratteristica nazionale applicabile, a meno che la carta Staff non specifichi diversamente (per esempio Harry Hopkins).

Se l'Argomento selezionato è nello spazio centrale o sul tuo tracciato, muovilo del numero di spazi verso la tua Poltrona della Conferenza. Se l'Argomento selezionato è sul tracciato di un altro giocatore, muovilo verso il centro del tavolo e, una volta raggiunto, continua sul tuo tracciato (se il valore modificato della carta Staff è abbastanza alto, puoi muovere l'Argomento lungo il tracciato dell'avversario e poi lungo il tuo).

Quando sostieni/controbatti un Argomento Condizionale (*Secondo Fronte o L'URSS Dichiarò Guerra al Giappone*) ed esso raggiunge il centro del Tavolo della Conferenza, puoi decidere di terminarne il movimento, lasciando l'argomento al centro del Tavolo. Questa opzione deve essere esercitata immediatamente.

La Sezione Meeting termina quando tutte le carte Staff sono state giocate. Se un giocatore resta con più di una carta in mano, le gioca in sequenza finché non le ha giocate tutte.

NOTA DELL'AUTORE: Le conferenze che impediscono a un determinato Leader di sostenere un Argomento rappresentano quelle dove non era presente o era con l'organico ridotto.

ESEMPIO 1: Churchill gioca una carta Staff di valore 3, il cui attributo conferisce un bonus di +1 per gli Argomenti di Produzione. Churchill sceglie un Argomento Pol-Mil sullo spazio 0 e lo muove lungo il proprio tracciato nazionale (verso il suo lato del Tavolo della Conferenza) di 3 spazi. Se avesse scelto un Argomento di Produzione lo avrebbe mosso di 4 spazi per effetto dell'attributo della carta Staff.

ESEMPIO 2: Il segnalino Produzione UK è sullo spazio 2 del Sovietico. Churchill gioca la medesima carta Staff di valore 3 con il bonus Produzione e muove il segnalino Produzione UK nello spazio Britannico 2 (dallo spazio Sovietico 2 al centro del tavolo, usando 2 delle 4 mosse disponibili, e poi altri 2 spazi verso Churchill).

5.23 Aggiudicarsi un Argomento

Quando sostieni un Argomento e lo muovi fino a raggiungere la poltrona del tuo Leader (il settimo spazio del tracciato), gli altri giocatori hanno l'opportunità di controbatterlo prima che raggiunga la poltrona del tuo Leader. Se nessuno intende farlo, ti aggiudichi l'Argomento.

Se l'Argomento viene controbattuto, si confrontano i valori modificati delle carte Staff usate per sostenerlo e controbatterlo. L'Argomento viene mosso di un numero di spazi uguale alla differenza. Il movimento è verso la tua poltrona se il valore della tua carta è più alto, altrimenti è verso il centro e verso la poltrona avversaria. Se l'Argomento si muove sulla poltrona del tuo Leader o oltre, te lo aggiudichi.

Una volta aggiudicato, un Argomento non può più essere sostenuto o controbattuto per il resto della conferenza.

NOTA DI GIOCO: Un altro modo di rappresentarsi questa procedura è immaginare che il tracciato si estenda oltre la poltrona (fino ad 8, 9 o più spazi) e un Argomento è aggiudicato solo se dopo essere stato controbattuto rimane sul settimo spazio o oltre.

ESEMPIO: L'Offensiva Diretta URSS è sullo spazio 5 degli USA e il giocatore USA per sostenere l'Argomento gioca una carta Staff di valore 4 muovendolo sulla poltrona di Roosevelt. I Sovietici dichiarano che intendono controbattere l'Argomento e giocano una carta di valore 2, con un +1 per la caratteristica nazionale Sovietica. La differenza fra il 4 degli USA e il 3 dell'URSS è 1 per gli USA, così l'Argomento si muove di 1 spazio verso Roosevelt nello spazio 6 degli USA. L'Argomento non è ancora stato aggiudicato.

5.24 Controbattere un Argomento

Quando sostieni un Argomento, gli altri due giocatori, iniziando da quello alla tua sinistra, possono controbattere l'Argomento giocando una carta Staff in modo da riportare indietro l'Argomento verso il loro lato del tavolo. Prima muovi l'Argomento verso la tua poltrona, poi il giocatore che lo controbatte lo sposta come se lo stesse sostenendo (vedi 5.22), considerando eventuali attributi della sua carta Staff.

Caratteristica Nazionale URSS, "Nyet": Le carte Staff Sovietiche (escludendo Stalin che non è una carta Staff) usate per controbattere aumentano di 1 il loro valore.

NOTA DI GIOCO: Se è attiva la Paranoia di Stalin (vedi la carta Leader Stalin), questo bonus si applica dopo la riduzione dovuta alla Paranoia: una carta Staff di valore 1 avrà un valore di 2 per controbattere.

Ogni Argomento sostenuto può essere controbattuto da un solo giocatore e chi controbatte non può essere controbattuto a sua volta. Se un Argomento è stato sostenuto da una carta Leader, può essere controbattuto solo da un'altra carta Leader.

L'eccezione di Stalin: se la carta Leader Stalin viene utilizzata per sostenere l'Argomento Ricerca sulla Bomba Atomica, l'Argomento non può essere controbattuto da nessuno.

NOTA DI GIOCO: In particolari condizioni, un giocatore potrebbe portare un Argomento sulla poltrona del proprio Leader come risultato di un tentativo di controbattere. Se questo dovesse avvenire, si aggiudicherebbe l'Argomento immediatamente, dato che non è possibile contro-controbattere un Argomento.

Se scegli di controbattere un Argomento, puoi decidere di passare durante il prossimo turno in cui dovresti sostenere un Argomento. Piazza quindi un segnalino "Passare" sul mazzo degli scarti, come promemoria per quando verrà il tuo turno. Se invece scegli di non passare, non puoi conservare questa opzione per il turno successivo.

Anche se un giocatore ha controbattuto due volte prima del suo turno, ha comunque a disposizione una sola opzione per passare.

NOTA DELL'AUTORE: Controbattere un Argomento simula il profondo disaccordo che si è generato durante la conferenza su Argomenti nevralgici come i confini post bellici (Allineamento Politico), il supporto ai partigiani (Rete Clandestina) e il momento opportuno per il D-Day (Secondo Fronte). Non permettendo a un avversario di trarre vantaggio da un Argomento, un giocatore sta metaforicamente utilizzando un'argomentazione più forte o per lo meno sta sminuendo quella Alleata.

NOTA DI GIOCO: Dovrebbe essere ovvio che il giocatore USA o UK alla sinistra di un Argomento appena sostenuto può semplicemente attendere e sostenere quello stesso Argomento nel suo turno giocando una carta Staff. Controbattere ha diversi vantaggi. Primo, prevenire che un Argomento venga facilmente aggiudicato; secondo, i Sovietici guadagnano un +1 al valore quando controbattono; terzo, il secondo giocatore alla sinistra può approfittare di un Argomento portato in prossimità del centro del tavolo dal primo giocatore e, infine, realizzare una doppia mossa con la perdita di una sola carta.

5.25 Carte Capo di Stato Maggiore

Ciascun Alleato ha un Capo di Stato Maggiore (Brooke, Marshall, Zhukov), il cui valore è variabile. Ogni volta che viene giocato un Capo di Stato Maggiore il suo valore è determinato dal lancio di un dado a sei facce. Il risultato è poi corretto dai modificatori applicabili.

Devi perciò specificare che intendi utilizzare la carta del tuo Capo di Stato Maggiore prima di determinarne il valore, ma se vuoi sostenere un Argomento non è necessario indicare quale Argomento intendi sostenere finché non viene determinato il valore del Capo di Stato Maggiore.

NOTA DELL'AUTORE: I Capi di Stato Maggiore avevano posizioni influenti, ma erano spesso controllati dai loro capi (i Leader) con cui non erano sempre d'accordo. Inoltre, dovevano possedere la necessaria astuzia politica per evitare di sostenere troppo inflessibilmente un argomento, danneggiando in tal modo la cooperazione con le loro controparti estere. Per simulare queste astuzie e difficoltà del Capo di Stato Maggiore, la sua efficacia varia da conferenza a conferenza ed è resa semplicemente da un lancio del dado.

5.26 Usare i Leader per Sostenere o Controbattere un Argomento

Se il tuo Leader è attivo nella conferenza, puoi sostenere o controbattere un Argomento con la tua carta Leader. Per farlo, scarta una delle tue carte Staff e usa invece il valore e gli attributi della carta Leader. Attributi, bonus o penalità delle carte Staff scartate non sono considerati. Puoi utilizzare il tuo Leader una volta sola per conferenza. Una volta usato, il suo indicatore va spostato nella posizione inattiva.

NOTA DI GIOCO: In alcune conferenze, a un determinato Leader è vietato sostenere Argomenti. Questo non gli impedisce di controbattere un Argomento o decidere i pareggi, ma non può sostenere un Argomento.

ESEMPIO: L'Argomento Ricerca sulla Bomba Atomica è nello spazio 0 e sia Churchill che Stalin sono inattivi perché usati precedentemente. Roosevelt scarta una carta e annuncia che sta usando la sua carta Leader per il suo valore di 7. Poiché un Leader non può essere controbattuto da una carta Staff, Roosevelt sposta l'Argomento della Ricerca sulla Bomba Atomica verso il suo lato, aggiudicandoselo. Poi Roosevelt deve lanciare il dado per la sua salute (come descritto sulla sua carta) e sopravvive. Sposta l'indicatore di Roosevelt sulla posizione inattiva della sua poltrona.

5.27 Conclusione della Sezione Meeting

Dopo che l'ultima carta Staff è stata giocata, la Sezione Meeting è finita. Ogni giocatore si aggiudica gli Argomenti sul proprio tracciato e li piazza sulla poltrona del proprio Leader. Se SECONDO FRONTE, L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE o MATERIALI STRATEGICI sono nello spazio centrale, vengono applicati i loro effetti secondo le regole specifiche nella Sezione Risoluzione (vedi rispettivamente 6.21, 6.22 e 6.3). Tutti gli altri Argomenti nello spazio centrale non sono aggiudicati da nessuno e tornano nel loro spazio sul tabellone senza effetto. Potranno essere selezionati nuovamente nella Sezione Agenda della prossima Conferenza.

Vincitore della Conferenza

Il giocatore che si è aggiudicato più Argomenti vince la conferenza. Gli Argomenti Condizionali aggiudicati (che non sono nello spazio centrale) vengono considerati per il totale di Argomenti aggiudicati. In caso di pareggio, usa la procedura di spareggio per determinare il vincitore (4.5). Al vincitore della conferenza viene assegnato un segnalino Conferenza Vinta.

NOTA DI GIOCO: Un buon motivo per non usare la tua carta Leader durante le Sezioni Agenda e Meeting è conservarne l'utilizzo per le situazioni di spareggio al termine di una conferenza particolarmente intensa.

6.0 Sezione Risoluzione

La Sezione Risoluzione si divide in sette passaggi, durante i quali esegui gli Argomenti che ti sei aggiudicato durante la Sezione Meeting. Per le azioni nelle quali deve agire più di un giocatore, si inizia da quello alla sinistra del vincitore della conferenza e si procede in senso orario.

1. Piazzamento delle Offensive Dirette (6.1)
2. Verifica degli Argomenti Condizionali (6.2)
3. Produzione (6.3)

4. Assegnazione della Produzione (6.4 – 6.8)
5. Leadership dei Teatri (6.9)
6. Ricerca sulla Bomba Atomica (6.10)
7. Politiche Globali (6.11)

6.1 Piazzamento delle Offensive Dirette

Ogni giocatore deve piazzare nello spazio di entrata di qualsiasi Fronte le Offensive Dirette che si è aggiudicato. Il Fronte prescelto può appartenere a qualunque giocatore.

L'ordine di piazzamento inizia dal giocatore alla sinistra del vincitore della conferenza e procede in senso orario.

NOTADI GIOCO: Le Offensive Dirette determineranno dove i giocatori saranno obbligati ad assegnare segnalini Produzione (vedi 6.4).

6.2 Argomenti Condizionali

Ci sono due Argomenti Condizionali: SECONDO FRONTE e L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE. È possibile aggiudicarsi un Argomento Condizionale come qualsiasi altro Argomento, ma il suo effetto si applica solo se al termine della conferenza si trova ancora nel centro del tavolo.

6.2.1 Secondo Fronte



L'Argomento SECONDO FRONTE è disponibile fino a che il Fronte Occidentale non entra nello spazio Normandia, dopodiché è rimosso dal gioco.

Il Fronte Occidentale non può tentare di entrare nello spazio Normandia a meno che l'attuale conferenza non sia terminata con questo Argomento al centro del tavolo. Se durante la Sezione Guerra di questa conferenza il Fronte fallisce il suo tentativo di entrare in Normandia, l'Argomento SECONDO FRONTE deve essere nuovamente selezionato e terminare al centro del tavolo in una futura conferenza per tentare di nuovo un avanzamento del Fronte.

NOTA DELL'AUTORE: Un primo fallimento del D-Day può essere considerato Dieppe.

NOTADI GIOCO: L'UK guadagna PV se il Fronte del Mediterraneo entra in Italia Centrale prima che si verifichi il D-Day. I Sovietici hanno la maggior parte delle armate Tedesche che si oppongono a loro; perciò, sono incentivati ad anticipare il D-Day per attirare riserve dell'Asse verso il Fronte Occidentale. L'avverarsi del D-Day dipende dall'interazione fra i giocatori e, sebbene possa verificarsi durante la conferenza di Londra (Giugno 1944), le circostanze potrebbero anticiparlo o ritardarlo.

6.2.2 L'URSS Dichiara Guerra al Giappone



L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE è disponibile fino a che il Fronte dell'Estremo Oriente Sovietico non entra nello spazio della Manciuria, dopodiché è rimosso dal gioco. Il Fronte dell'Estremo

Oriente non può entrare nello spazio della Manciuria a meno che l'attuale conferenza non sia terminata con questo Argomento al centro del tavolo. Se durante la Sezione Guerra di questa conferenza il Fronte fallisce il suo tentativo di entrare in Manciuria, l'Argomento L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE deve essere nuovamente selezionato e terminare al centro del tavolo in una futura conferenza per tentare di nuovo un avanzamento del Fronte.

NOTA DELL'AUTORE: Una riuscita attivazione de L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE che non dovesse dar luogo a un'avanzata del Fronte dell'Estremo Oriente in Manciuria rappresenterebbe l'incerto periodo fra l'accettazione di Stalin di entrare in guerra e l'inizio delle ostilità nell'Estremo Oriente.

6.3 Produzione

6.3.1 Valori di produzione base

I giocatori ricevono un quantitativo base di segnalini Produzione a ogni conferenza:



6.3.2 Segnalini Produzione aggiuntivi

Puoi guadagnare segnalini Produzione nei seguenti modi:

Per ogni Argomento Produzione di un altro giocatore che ti sei aggiudicato, ricevi un segnalino Produzione dal giocatore proprietario. Se ti sei aggiudicato il tuo stesso Argomento Produzione non c'è alcun effetto.



Se la conferenza termina con l'Argomento MATERIALI STRATEGICI nello spazio

centrale, tutti i giocatori ricevono il proprio segnalino Produzione Materiali Strategici. Se invece è stato un solo giocatore ad aggiudicarsi l'Argomento, solo lui riceve il segnalino Produzione Materiali Strategici.

L'URSS riceve un segnalino Produzione se nel Teatro del Fronte Artico ci sono tre o più Supporti Navali.

L'URSS Può guadagnare un segnalino Produzione per il Convoglio per Murmansk, se è indicato dall'attuale carta Conferenza.

ESEMPIO: Roosevelt si è aggiudicato l'Argomento Produzione USA come mossa difensiva per mantenere il controllo sulla propria Produzione. Questo conta come Argomento aggiudicato ai fini della vittoria della conferenza e impedisce a un altro giocatore di prendere un segnalino Produzione USA.

6.4 Assegnazione dei Segnalini Produzione



Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto i loro segnalini Produzione, ciascun giocatore a turno assegna i propri; quando tutti i segnalini di un giocatore sono stati assegnati, il turno passa al giocatore successivo.

I giocatori **devono** assegnare **tutti** i propri segnalini Produzione, inclusi quelli bonus, e **devono** farlo osservando il seguente ordine:

1. Assegnazioni indicate dall'attuale carta Conferenza (vedi 6.6)
2. Offensive Dirette (due segnalini ciascuna; vedi 6.7)

Dopo che queste due priorità sono state assolve, i giocatori possono assegnare liberamente i propri segnalini Produzione rimanenti per piazzare Supporti Offensivi o Navali (6.5), attivare Argomenti Pol-Mil (6.8) e guadagnare modificatori per la Ricerca sulla Bomba Atomica (6.10).

Oltre a quelli ottenuti assegnando i segnalini Produzione, nel loro turno i giocatori possono piazzare Supporti Offensivi e Navali ottenuti dalla Leadership dei Teatri (6.9).

6.5 Supporto Militare

Con un segnalino Produzione puoi acquistare un segnalino Supporto Offensivo o Navale. Piazza ogni segnalino Supporto Offensivo acquistato in questo modo nello spazio di entrata di un qualsiasi Fronte. Piazza ogni segnalino Supporto Navale nello spazio di un qualsiasi Teatro. Puoi piazzare i segnalini Supporto Offensivo e Supporto Navale in differenti Fronti/Teatri.

Uno spazio Teatro non può mai contenere più di 5 segnalini Supporto Navale. Uno spazio di entrata anfibio o di terra può contenere un numero illimitato di Supporti Offensivi.

NOTA DI GIOCO: I Fronti non appartengono ad alcun giocatore; perciò, ognuno può supportare l'avanzata di qualsiasi Fronte, senza considerarne il colore o i PV che attribuisce. Inoltre, i Supporti Offensivi possono essere piazzati anche in un Fronte che non può avanzare a causa degli Argomenti Condizionali.

6.6 Assegnazione della Produzione dalla Carta Conferenza

Molte carte Conferenza richiedono che uno o più segnalini Produzione siano spesi in determinati Teatri della mappa. Questa è la più alta priorità fra quelle relative all'Assegnazione della Produzione.

NOTA DI GIOCO: Puoi piazzare uno dei tuoi segnalini Produzione nell'area indicata dalla carta Conferenza come promemoria.

6.7 Offensive Dirette



Durante la Sezione Militare, ogni Fronte *deve* tentare di avanzare verso le potenze dell'Asse.

Un segnalino Offensiva Diretta può essere piazzato in qualsiasi spazio di entrata per assicurarsi che riceva con priorità risorse per l'offensiva. Le Offensive Dirette non possono mai essere piazzate nel Teatro Artico.



UK



USA



URSS

Ogni Argomento OFFENSIVA DIRETTA obbliga il giocatore identificato dalla bandiera (esempio: quella raffigurata nel paragrafo è l'OFFENSIVA DIRETTA UK) ad assegnare i segnalini Produzione necessari a piazzare **due** segnalini Supporto Offensivo o Navale. I segnalini OFFENSIVA DIRETTA su uno spazio di entrata di terra possono essere impiegati solo per piazzare segnalini Supporto Offensivo. I segnalini OFFENSIVA DIRETTA su uno spazio anfibio devono essere impiegati per piazzare segnalini Supporto Navale fino a che non ce ne siano almeno 3 nel Teatro (5 se lo spazio di entrata è la Normandia); dopodiché, si piazzano i segnalini Supporto Offensivo.

Sei tenuto a piazzare per le OFFENSIVE DIRETTE tutti i segnalini Produzione possibili, anche solo parzialmente, qualora fosse necessario. Se non hai segnalini Produzione sufficienti per eseguire tutte le tue OFFENSIVE DIRETTE, puoi scegliere quali di esse soddisfare prima, trascurando le rimanenti o soddisfacendo solo parzialmente.

NOTA DELL'AUTORE: Piazzare un'OFFENSIVA DIRETTA SOVIETICA davanti a un Fronte USA simula il fatto che gli USA abbiano convinto i Sovietici a rinunciare ad aiuti militari per favorire l'invasione della Francia. Considerate che, se la Germania e il Giappone non si arrendono, la situazione può diventare alquanto caotica e potenzialmente imprevedibile, pertanto è richiesto un minimo di cooperazione e coesione per scongiurare l'Asse.

ESEMPIO: Con l'Argomento SECONDO FRONTE nel centro del tavolo, Stalin decide di piazzare l'OFFENSIVA DIRETTA USA in Francia per ridurre in futuro la quantità di riserve Tedesche da piazzare sul Fronte Orientale (favorendo lo sbarco degli Alleati in Normandia). Ci sono 4 supporti navali nello spazio del Teatro Occidentale. Gli USA soddisfano l'OFFENSIVA DIRETTA con due segnalini Produzione e, a causa dei 5 segnalini Supporto Navale richiesti per il D-Day, piazzano l'ultimo Supporto Navale necessario nello spazio del Teatro Occidentale con un segnalino Produzione e con l'altro un Supporto Offensivo in Normandia.

6.8 Attivazione degli Argomenti Pol-Mil



Puoi attivare gli Argomenti Politico-Militari (Pol-Mil) che ti sei aggiudicato per ricevere segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico, i quali verranno poi piazzati durante la Sezione Guerra (7.1, 7.3). Un Pol-Mil che non viene attivato non ha effetto.

6.81 Ogni Argomento Pol-Mil è identificato come X/Y e puoi attivarlo tramite un segnalino Produzione. Se attivato, riceverai X segnalini Allineamento Politico e Y Rete Clandestina.

6.9 Leadership dei Teatri

Esistono due Leadership dei Teatri, quello Europeo e quello del Pacifico. Ognuno di essi può essere controllato dagli USA o dagli UK e tale controllo può cambiare più volte durante la partita. Utilizza gli Indicatori Leadership nel Teatro USA o UK per definirne il controllo.

6.91 Bonus Leadership dei Teatri



Gli USA e gli UK ottengono un segnalino Supporto Offensivo o Navale in ciascuno dei Teatri nei quali hanno la Leadership. Questo bonus è indipendente da chi si è aggiudicato l'Argomento LEADERSHIP NEL TEATRO EUROPEO/PACIFICO.

Chi si è aggiudicato questo Argomento può essere o non essere il giocatore che ottiene questo bonus. All'inizio dello scenario Campagna, lo UK controlla il Teatro Europeo mentre gli USA controllano il Teatro del Pacifico. Se la Leadership di un Teatro non viene aggiudicata da un giocatore in una conferenza, l'attuale Leadership resta invariata.

6.92 Aggiudicarsi un Argomento Leadership nel Teatro

Se ti aggiudichi LEADERSHIP NEL TEATRO EUROPEO/PACIFICO, decidi chi tra USA e UK riceverà il comando in quel Teatro; ottieni inoltre per te stesso due segnalini Supporto Offensivo o Navale da usare in quel Teatro. Se ti aggiudichi entrambe le LEADERSHIP NEL TEATRO EUROPEO/PACIFICO nella stessa conferenza, ottieni un ulteriore bonus di due segnalini Supporto Offensivo o Navale che possono essere usati in entrambi i Teatri. L'URSS non può mai comandare né l'uno né l'altro Teatro, ma può aggiudicarsi l'Argomento ottenendo sia il bonus di due segnalini Supporto Offensivo/Navale che l'opportunità di determinare la Leadership di quel Teatro.

NOTADI GIOCO: Se Stalin si aggiudicasse uno di questi Argomenti, deciderebbe chi tra USA o UK otterrebbe la Leadership di quel particolare Teatro.

NOTA DELL'AUTORE: L'assegnazione di segnalini Supporto Offensivo o Navale per la Leadership non rappresenta una produzione aggiuntiva, quanto piuttosto l'abilità di organizzare le risorse del Teatro disperse nei vari comandi subordinati.

NOTADI GIOCO: Gli Argomenti LEADERSHIP NEL TEATRO EUROPEO/PACIFICO sono un modo efficiente di acquisire supporto militare e sono per questo discussi spesso in conferenza.

NOTA DELL'AUTORE: Gli Argomenti LEADERSHIP NEL TEATRO EUROPEO/PACIFICO rappresentano l'intenso dibattito che c'è stato circa le priorità dei Teatri, come la strategia dell'avanzata del fronte allargato di Eisenhower contro quella del fronte ridotto di Montgomery. Quando entrambi gli Argomenti LEADERSHIP NEL TEATRO EUROPEO/PACIFICO sono discussi questo può anche rappresentare un riesame della priorità "prima l'Europa". Il frequente uso di questi Argomenti non rappresenta necessariamente un ricambio, nonostante ci sia stato almeno un tentativo serio di rimpiazzare Eisenhower con Marshall o Brooke. La Leadership in questo contesto indica quale dottrina stia prevalendo in quel Teatro.

ESEMPIO: Roosevelt ha il controllo nel Teatro del Pacifico, ma si impegna per aggiudicarsi l'Argomento. Roosevelt non lascia la Leadership e ottiene due segnalini Supporto Offensivo o Navale per essersi aggiudicato l'Argomento Leadership nel Teatro Pacifico, più un segnalino Supporto Offensivo o Navale per il Comando del Pacifico. Tutti e tre i segnalini devono essere piazzati nel Teatro del Pacifico.

Poiché l'Argomento L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE era al centro del tavolo al termine della conferenza, il Fronte dell'Estremo Oriente Sovietico deve tentare di avanzare in Manciuria. Roosevelt decide di tentare di soddisfare una delle condizioni della Resa del Giappone, piazzando tutti e 3 i Supporti Offensivi nello spazio della Manciuria per aiutare Stalin a dare il suo contributo alla sconfitta del Giappone, che gli piaccia o meno.

6.10 Ricerca sulla Bomba Atomica



Se l'Argomento RICERCA SULLA BOMBA ATOMICA è stato aggiudicato, lancia un dado a 6 facce applicando gli eventuali modificatori (6.10.2).

Se il risultato è da 4 a 6, fai avanzare l'indicatore della Bomba Atomica USA di uno spazio verso lo spazio Trinity. Una volta che l'indicatore USA è giunto nello spazio finale del Tracciato della Bomba Atomica, gli USA e gli UK hanno la bomba atomica con le relative conseguenze per la resa del Giappone (7.82) e in termini di PV. L'Argomento della Ricerca sulla Bomba Atomica può essere selezionato per la conferenza anche dopo che è stato raggiunto lo spazio Trinity.

6.10.1 Spionaggio Sovietico

Se è Stalin ad aggiudicarsi l'Argomento, oltre al lancio del dado descritto sopra, fai avanzare, senza lancio di dadi, l'indicatore dello Spionaggio Sovietico di uno spazio sul Tracciato della Bomba Atomica. La pedina Sovietica può avanzare sul tracciato oltre quella USA/UK.

NOTADI GIOCO: L'indicatore dello spionaggio Sovietico può muovere oltre la posizione dell'indicatore sulla Bomba Atomica, poiché rappresenta lo spionaggio tecnologico e non lo sviluppo in sé. L'indicatore Bomba Atomica rappresenta invece lo stato di avanzamento della realizzazione ingegneristica della Bomba.

6.10.2 Modificatori all'Argomento Ricerca sulla Bomba Atomica

Per ogni segnalino Produzione impiegato, ciascun giocatore può attribuire un modificatore di +1 al lancio per l'avanzamento della Ricerca sulla Bomba Atomica.

NOTA DI GIOCO: Assegnare 3 segnalini Produzione (un modificatore di +3) renderà automatico l'avanzamento della Ricerca sulla Bomba Atomica.

6.11 Politiche Globali

NOTA DELL'AUTORE: Durante tutte le conferenze ci furono determinati argomenti riguardanti le politiche globali, concernenti direttamente l'assetto post-bellico del mondo, che furono trattati e ritrattati fin dai giorni oscuri dell'Asse in espansione e poi alla conferenza finale. "L'accordo sulle percentuali" di Churchill fu un accordo fra Churchill e Stalin per creare de facto delle sfere di influenza in Europa che fece indignare gli americani e danneggiò la pace post-bellica.

Ogni giocatore ha due POLITICHE GLOBALI che può metaforicamente discutere bilateralmente con uno o l'altro giocatore, così come è rappresentato dalle connessioni sul Tavolo della Conferenza. La pedina di ognuna delle tre Politiche Globali può essere nella posizione centrale (neutrale) o nella posizione di vantaggio di uno dei giocatori. Lo spostamento di una delle Politiche Globali dalla sua posizione neutrale altera alcune delle regole per il piazzamento dei segnalini Allineamento Politico, ma non ha effetto sulle Reti Clandestine.

IMPORTANTE! Tutte le volte che il testo di una carta Conferenza indica il piazzamento o la rimozione di un segnalino Allineamento Politico ignora le restrizioni dovute alle Politiche Globali. Tali restrizioni valgono però in ogni altra circostanza.

Quando ti aggiudichi le Politiche Globali sposta una delle tue pedine Politica Globale verso di te, dalla posizione neutrale di partenza o dalla posizione di vantaggio del tuo avversario alla tua posizione di vantaggio. Una volta che una Politica Globale lascia la posizione neutrale di partenza, non vi ritornerà mai più; alternativamente, sarà nella tua posizione di vantaggio o in quella del tuo avversario.

NOTA DI GIOCO: Se entrambe le posizioni di vantaggio delle Politiche Globali di un giocatore sono occupate dalle relative pedine ed egli si aggiudica un Argomento Politiche Globali, non ci sarà alcun effetto. In questa circostanza, il giocatore sta proteggendo le sue posizioni di vantaggio.

Le POLITICHE GLOBALI e i relativi effetti sono elencati qui di seguito. Nota che le Politiche Globali influenzano solo l'Allineamento Politico e non le Reti Clandestine:

1. Churchill-Roosevelt: Il confronto tra Autodeterminazione e Colonialismo.

- **Neutrale:** Non può essere piazzato alcun Allineamento Politico nelle Colonie.
- **Autodeterminazione:** Tutti i giocatori possono piazzare o rimuovere segnalini Allineamento Politico nelle Colonie senza alcuna restrizione.

- **Colonialismo:** Solo lo UK può piazzare o rimuovere segnalini Allineamento Politico nelle Colonie. Le cinque Colonie sono Siam, Indie Orientali Olandesi, Vietnam, Laos/Cambogia e Malesia.
2. **Churchill-Stalin:** Il confronto fra Libera Europa e Sfere di Influenza.
 - **Neutrale:** Nessun segnalino di Allineamento Politico può essere piazzato negli Stati collegati ai tracciati del Fronte Occidentale e Orientale.
 - **Libera Europa:** Tutti i giocatori possono piazzare o rimuovere segnalini Allineamento Politico in tutti gli Stati (non Colonie) senza restrizioni.
 - **Sfere di Influenza:** Solo l'URSS può piazzare o rimuovere segnalini Allineamento Politico nei Paesi Baltici, Polonia, Romania, Bulgaria e Finlandia. Solo UK e USA possono piazzare o rimuovere segnalini Allineamento Politico in Francia, Belgio e Olanda. Tutti gli altri Stati sono liberi da restrizioni.
 3. **Roosevelt-Stalin:** Il confronto fra Nazioni Unite e Quadri Comunisti.
 - **Neutrale:** Costa 1 segnalino Allineamento Politico rimuovere un segnalino Allineamento Politico avversario.
 - **Nazioni Unite:** Costa 2 segnalini Allineamento Politico rimuovere un segnalino Allineamento Politico da uno spazio qualsiasi.
 - **Quadri Comunisti:** Costa 2 segnalini Allineamento Politico rimuovere un segnalino Allineamento Politico Sovietico nei seguenti Paesi: Paesi Baltici, Polonia, Romania, Bulgaria, Finlandia e in tutte le Colonie. Costa 1 segnalino Allineamento Politico rimuovere un segnalino Allineamento Politico avversario in ogni altra situazione.

NOTA DI GIOCO: Queste regole sono più complete di quelle riportate sul tabellone, riassunte per ragioni di spazio, e hanno la precedenza su di esse.

NOTA DI GIOCO: Ricorda: Politiche Globali influenza solo il piazzamento dei segnalini Allineamento Politico; non ha mai effetto sul piazzamento delle Reti Clandestine.

7.0 Fase Guerra


La Fase Guerra si divide in tre sezioni:

1. Sezione Reti Clandestine (7.1)
2. Sezione Allineamento Politico (7.3)
3. Sezione Militare
 - a. Schieramento delle Riserve dell'Asse (7.6)
 - b. Avanzamento dei Fronti (7.7)

7.1 Sezione Reti Clandestine

Ogni giocatore riceve una Rete Clandestina, oltre ai segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico eventualmente ottenuti per gli attributi delle carte Staff, dalla carta Conferenza e dall'attivazione di Argomenti Pol-Mil durante la Sezione Risoluzione.

NOTA DI GIOCO: Questo rappresenta l'intrinseco contributo dei direttivi per le operazioni segrete di ogni nazione.

 Il giocatore con il numero più alto di Reti Clandestine piazza per primo tutti i segnalini, seguito dal secondo giocatore che ne ha di più e infine dall'ultimo giocatore. In caso di pareggio, la caratteristica nazionale USA consente al giocatore USA di scegliere chi sia il prossimo giocatore. Un giocatore deve piazzare tutti i segnalini Rete Clandestina possibili. I segnalini inutilizzati vengono perduti.

NOTADIGIOCO: Anche se c'è un certo vantaggio ad agire per ultimo, si possono piazzare due Reti Clandestine in uno Stato o Colonia per creare una certa resistenza alle mosse successive.

ESEMPIO: Stalin ha 5 Reti Clandestine, Churchill 3 e Roosevelt 1. Stalin piazza tutte le sue Reti Clandestine, seguito da Churchill e infine da Roosevelt.

7.11 Piazzamento delle Reti Clandestine

Le Reti Clandestine si piazzano negli spazi Stato o Colonia. Uno Stato o una Colonia non possono mai avere più di due Reti Clandestine e devono entrambe appartenere allo stesso giocatore.

Puoi piazzare i segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico in uno Stato o Colonia anche se l'indicatore del Fronte non ha ancora raggiunto lo spazio sul tracciato del Fronte a essi associato e puoi continuare a piazzarli anche dopo la resa della Germania o del Giappone.

7.12 Eliminazione delle Reti Clandestine

Se in uno Stato o una Colonia è già presente una Rete Clandestina avversaria, puoi scartare, invece di piazzarla, una delle tue Reti Clandestine per rimuovere un segnalino Rete Clandestina avversario.

NOTA DELL'AUTORE: La rimozione di una Rete Clandestina avversaria non deve essere considerata sempre come un confronto militare fra due fazioni opposte, sebbene ciò sia accaduto in Grecia e Jugoslavia. Talvolta, l'eliminazione delle Reti Clandestine rappresenta una manipolazione politica della situazione, come accaduto in Polonia quando l'incitamento Sovietico stimolò l'insurrezione dell'Esercito Nazionale Polacco contro i Tedeschi a Varsavia, il quale poi fu lasciato solo, mentre le forze Sovietiche attesero che i Tedeschi eliminassero l'opposizione filo occidentale.

7.13 Effetti del Fronte sulle Reti Clandestine

Lo spazio dove si trova l'indicatore del Fronte è chiamato Linea del Fronte. Tutti gli Stati o le Colonie collegate a quello spazio sono detti "sulla Linea del Fronte". Quando un Fronte avanza verso una nazione dell'Asse di uno spazio, tutti gli Stati o le Colonie connessi allo spazio appena superato dal Fronte divengono da quel momento "dietro la Linea del Fronte".

Quando l'avanzata di un Fronte USA o UK mette per la prima volta Stati o Colonie con Reti Clandestine Sovietiche "dietro la Linea del Fronte", rimuovi un segnalino Rete Clandestina Sovietica da ciascuno di questi spazi Stato o Colonia. Questo accade una sola volta per Stato o Colonia.

Quando l'avanzata di un Fronte Sovietico mette per la prima volta Stati o Colonie con Reti Clandestine USA o UK "dietro la Linea del Fronte", rimuovi un segnalino Rete Clandestina USA/UK da ciascuno di questi spazi Stato o Colonia. Questo accade una sola volta per Stato o Colonia.

NOTA DI GIOCO: Per questo ha senso avere due Reti Clandestine in uno Stato o Colonia che rischia, in un certo momento della partita, di essere superato da un Fronte avversario.

ESEMPIO: Il Fronte Sovietico avanza dall'Ucraina alla Prussia. Gli USA e gli UK rimuovono immediatamente una delle loro Reti Clandestine, se presenti, da ciascuno di questi spazi: Paesi Baltici, Polonia, Romania e Bulgaria.

NOTA DELL'AUTORE: Hai un grande vantaggio nella guerriglia clandestina se occupi il territorio con le tue truppe. Questa è stata una circostanza frequente nell'Europa Orientale quando i fronti Sovietici avanzavano in una nazione e l'NKVD aveva l'occasione di prendere il controllo della situazione.

7.2 Coesistenza di Segnalini Reti Clandestine e Allineamento Politico

Se in uno Stato o in una Colonia è presente un segnalino Allineamento Politico e tutte le Reti Clandestine di quella fazione sono state rimosse e/o rimpiazzate da quelle di un altro giocatore, il segnalino Allineamento Politico **non** viene rimosso. È necessario un ulteriore segnalino Allineamento Politico avversario per rimuoverlo, ma la condizione preliminare per un cambio di Allineamento è già pronta.

7.3 Allineamento Politico

Ogni giocatore piazza i segnalini Allineamento Politico in Stati o Colonie dove ha le Reti Clandestine.



Come per le Reti Clandestine, il giocatore con il numero più alto di segnalini Allineamento Politico piazza per primo tutti i segnalini, seguito dal secondo giocatore che ne ha di più e infine dall'ultimo giocatore. In caso di pareggio, la caratteristica nazionale USA consente al giocatore USA di scegliere chi sia il prossimo giocatore. Un giocatore deve piazzare possibilmente tutti i propri segnalini prima di passare al giocatore successivo. Eventuali segnalini Allineamento Politico non utilizzati saranno perduti.

7.31 Piazzamento di Segnalini Allineamento Politico

Puoi piazzare un segnalino Allineamento Politico in ogni Stato o Colonia dove hai almeno una Rete Clandestina (comprese quelle piazzate nella conferenza in corso). Non rimuovere le Reti Clandestine quando piazzati il segnalino allineamento Politico. Uno Stato o una Colonia possono contenere al massimo **un** segnalino Allineamento Politico.

NOTA DELL'AUTORE: I segnalini Allineamento Politico per gli spazi che non sono dietro le Linee del Fronte rappresentano un Governo in esilio o i Quadri Comunisti che guadagnano sufficiente influenza per guidare il paese dopo la liberazione.

7.32 Rimozione dei Segnalini Allineamento Politico

In uno Stato o in una Colonia nel quale hai almeno una Rete Clandestina, puoi scartare uno (o più, dipende dallo status attuale delle Politiche Globali; vedi 6.11) dei tuoi segnalini Allineamento Politico, invece di piazzarlo, per rimuovere il segnalino Allineamento Politico di un avversario da quello Stato o da quella Colonia.

ESEMPIO: L'Ungheria ha un segnalino Allineamento Politico URSS e una Rete Clandestina UK. Churchill può scartare uno dei suoi Allineamenti Politici per rimuovere il segnalino Allineamento Politico URSS e, se ne avesse un altro disponibile, potrebbe piazzarlo in Ungheria.

7.4 Teatro Artico

Il Teatro Artico è un caso speciale in termini di conflitto politico. Il Teatro Artico non ha Fronte o Tracciato del Fronte; i giocatori possono piazzare solo Supporti Navali e non Offensivi.

Non puoi piazzare alcun segnalino Rete Clandestina o Allineamento Politico in Norvegia o Finlandia se nel Teatro Artico ci sono meno di 3 segnalini Supporto Navale. Se invece ci sono 3 o più segnalini Supporto Navale, tutti i giocatori possono piazzare segnalini Rete Clandestina o Allineamento Politico in Norvegia e Finlandia. Se il Teatro Artico ha 3 o più segnalini Supporto Navale, l'URSS riceve un segnalino Produzione aggiuntivo durante la Sezione Risoluzione.

Se sono presenti segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico in Norvegia e/o Finlandia e il numero di segnalini Supporto Navale fosse inferiore a 3, non ci sarebbero effetti sui segnalini attualmente presenti; tuttavia, non possono essere piazzati ulteriori segnalini né essere rimossi quelli già presenti finché non viene ripristinata la condizione di almeno 3 segnalini Supporto Navale presenti nello spazio del Teatro Artico.

7.5 Fronti



7.51 I Fronti non sono controllati da uno specifico giocatore. Ogni giocatore può piazzare segnalini Supporto Offensivo o Navale in un qualsiasi tracciato del Fronte, senza considerare il colore dell'indicatore, a meno che non sia diversamente specificato. Comunque, è buona abitudine fra i giocatori lanciare i dadi per i Fronti del proprio colore.

7.52 I Fronti si muovono lungo i Tracciati del Fronte che sono associati al relativo spazio Teatro. Uno spazio di un Tracciato del Fronte può essere associato a una serie di Stati o Colonie. Quando un Fronte avanza, controlla lo spazio che occupa e tutti gli spazi che lo separano dallo spazio del Teatro. Lo spazio finale di ogni Tracciato del Fronte è la Germania o il Giappone (a eccezione del Tracciato del Fronte del Mediterraneo).

7.53 Un indicatore del Fronte può essere sul Tracciato del Fronte o in uno spazio del Teatro (in quest'ultimo caso, tenderà di avanzare sul Tracciato del Fronte in questa conferenza). Per avanzare in uno spazio adiacente sul Tracciato del Fronte, e dar luogo a una campagna militare, è necessario un successo sul tiro di dado. Ciascun Fronte **deve** eseguire un lancio di dado per conferenza, se possibile; tuttavia, un Indicatore del Fronte non può tentare di avanzare in uno spazio di entrata anfibio a meno che non ci siano almeno 3 Supporti Navali nello spazio del Teatro a esso associato (5 nel caso della Normandia).

7.6 Schieramento delle Riserve dell'Asse

Le Riserve dell'Asse sono schierate seguendo l'ordine di priorità descritto in 7.62 e 7.64. Una Riserva dell'Asse piazzata in uno spazio del Teatro elimina un segnalino Supporto Navale dallo spazio stesso. Ogni Riserva dell'Asse su uno spazio del Tracciato del Fronte elimina un segnalino Supporto Offensivo dallo spazio stesso; se ci sono più Riserve dell'Asse che segnalini Supporto Offensivo, l'avanzata è impossibile.

7.61 Procedura



La Germania (Europa) riceve un massimo di 8 Riserve dell'Asse: 6 armate Tedesche (nere), un'armata Italiana (marrone scuro) e un U-boat (grigio).



Il Giappone (Pacifico) riceve un massimo di 6 Riserve dell'Asse: 4 armate Giapponesi (kaki) e 2 MIG (grigie, la Marina Imperiale Giapponese).

Iniziando dall'Europa, muovi le Riserve dell'Asse dalla loro nazione ai Tracciati dei Fronti rispettando le priorità di piazzamento. Piazza le Riserve rispettando a pieno una priorità prima di passare alla successiva. Una volta che tutte le Riserve sono state assegnate, ignora le priorità non eseguite.

7.62 Europa

1. Se un qualunque Fronte sta per entrare in Germania, 2 armate Tedesche restano in Germania (vedi 7.72.4 per ulteriori dettagli).
2. Piazza un'armata Tedesca nello spazio di entrata del Fronte Orientale Sovietico (che può essere la Germania). Se sia il Fronte Orientale che quello Occidentale sono nello spazio adiacente alla Germania, piazza quest'armata in modo tale da indicare chiaramente che si opporrà al solo Fronte Orientale.
3. **La Battaglia dell'Atlantico:** Se l'Indicatore del Fronte USA non è ancora uscito dallo spazio del Teatro Occidentale, piazza l'U-boat nello spazio del Teatro Occidentale ed elimina un segnalino Supporto Navale presente nello spazio.
4. **Orda Orientale:** Se il Fronte USA non è ancora uscito dallo spazio UK/Bolero, piazza 4 armate Tedesche nello spazio di entrata del Fronte Orientale (che può essere la Germania).
5. **Vallo Atlantico:** Se il Fronte USA è ancora nello spazio UK/Bolero, piazza un'armata Tedesca in Normandia.
6. Se il Fronte è già entrato nello spazio della Normandia, piazza due armate Tedesche nello spazio di entrata del Fronte più vicino alla Germania; se sono equidistanti, piazza un'armata in ciascuno spazio di entrata di entrambi i Fronti. (Nota: il Fronte Mediterraneo non è mai considerato quando si esegue questa priorità).
7. Piazza l'armata Italiana nello spazio di entrata del Fronte Mediterraneo.
8. Le eventuali armate rimanenti sono distribuite casualmente fra i Tracciati del Fronte. Lancia un dado a 6 facce per ciascuna armata: 1-2 Fronte Occidentale; 3-4 Fronte Orientale; 5 Fronte Mediterraneo; 6 Teatro Artico: se ci sono almeno 3 segnalini Supporto Navale, elimina 1 segnalino; altrimenti, considera il 6 come un 5 e piazza l'armata nel Mediterraneo (anche se il Fronte attualmente è nell'Italia Settentrionale e non può avanzare ulteriormente).

NOTA DI GIOCO: Nel caso in cui la Germania stia per essere invasa sia dal Fronte Occidentale che dal Fronte Orientale, ricorda di distinguere quali Riserve si oppongano a ogni specifico Fronte.

NOTA DI GIOCO: Poiché la strada principale per la vittoria Sovietica si fonda sul raggiungere Berlino prima degli Alleati Occidentali, questa regola opzionale rende meno scontato l'impantanamento del Fronte Orientale.

Regola Opzionale: Riserve Tedesche Cambia 7.62 punto 4:

Se il Fronte USA non è uscito dallo spazio UK/Bolero, piazza 1 armata Tedesca, non 4, nello spazio di entrata del Fronte Orientale (che può essere la Germania). Le armate non ancora assegnate sono piazzate per 7.62 punto 8 utilizzando la procedura di assegnazione casuale.

7.63 Collasso Militare Tedesco

Alcuni eventi nel gioco determinano l'eliminazione permanente di Riserve Tedesche e Italiane.

- Armistizio Italiano: Elimina permanentemente l'armata Italiana se il Fronte del Mediterraneo invade l'Italia Meridionale.
- Gli Alleati vincono la Battaglia dell'Atlantico: Elimina permanentemente l'U-boat quando il Fronte Occidentale entra nello spazio Bolero.
- Rimuovi permanentemente un'armata Tedesca quando il Fronte Occidentale invade la Germania Occidentale.
- Rimuovi permanentemente un'armata Tedesca quando il Fronte Orientale invade la Germania Orientale.

7.64 Pacifico

1. Se un qualunque Fronte sta per avanzare in Giappone, tutte le armate Giapponesi sono piazzate in Giappone (vedi 7.72.4 per ulteriori dettagli).
2. Se il Fronte dell'URSS è uscito dallo spazio del Teatro dell'Estremo Oriente, piazza due armate Giapponesi nello spazio di entrata del Fronte dell'Estremo Oriente (anche se l'URSS non ha ancora dichiarato guerra).
3. Se un Fronte sta per entrare in uno spazio B29, piazza un'armata Giapponese in ciascuno di questi spazi. Se più di uno spazio B29 è minacciato, segui la seguente priorità: Pacifico Centrale, Pacifico Sud Occidentale, CBI.
4. Lancia un dado a 6 facce. Con un risultato di 1-2, piazza una MIG nello spazio del Teatro di un Fronte che sta tentando di invadere uno spazio anfibio ed elimina un segnalino Supporto Navale da quello stesso spazio. Se c'è più di una scelta, l'ordine prioritario è Pacifico Centrale, Pacifico Sud Occidentale, CBI. Se il risultato è 3-6, nessun effetto.

NOTA DI GIOCO: Un Fronte che non ha almeno 3 Supporti Navali nello spazio del Teatro non può tentare di entrare in uno spazio anfibio; perciò, non muovere la MIG nello spazio di entrata di quel Fronte.

5. La Battaglia del Mar delle Filippine e del Golfo di Leyte:

Se nella priorità 4 la MIG è stata piazzata, dopo che ha eliminato il segnalino Supporto Navale, lancia un dado a 6 facce: con un risultato di 1-4 a MIG è eliminata, altrimenti viene piazzata nuovamente in Giappone.

NOTA DI GIOCO: Ci sono 2 Riserve MIG, ma non ne viene utilizzata mai più di una alla volta. Dopo che entrambe le MIG sono state eliminate, ignora le istruzioni 4 e 5.

6. Tutte le armate rimanenti sono piazzate casualmente fra i Tracciati del Fronte del Pacifico Centrale, Pacifico Sud Occidentale e CBI. Lancia un dado a 6 facce per ciascuna armata e piazzala nello spazio di entrata del Fronte: 1-2 Pacifico Centrale, 3-4 Pacifico Sud Occidentale, 5-6 CBI.

7.65 Collasso Militare Giapponese

Distruzione dell'Armata del Kwangtung: Rimuovi permanentemente un'armata Giapponese quando il Fronte dell'Estremo Oriente entra in Manciuria.

7.7 Avanzata di un Fronte

7.71 Un Fronte **deve** tentare di avanzare durante ogni conferenza, tranne nei casi descritti in 7.73. Un Fronte avanza con successo se ottiene un risultato uguale o inferiore alla forza modificata del Fronte, lanciando un dado a 10 facce (se la forza modificata del Fronte è di 10 o più, vedi la procedura dello Sfondamento, 7.74). Se il Fronte ha successo, muovi l'Indicatore verso la Germania o il Giappone piazzandolo nello spazio successivo del tracciato, definito "spazio di entrata". Un Fronte non avanza se il risultato del lancio del dado è superiore alla sua forza. Un indicatore del Fronte non si muove mai indietro, può solo avanzare. Dopo il lancio del dado (o dopo che si verifica che nessun lancio è necessario perché il Fronte non può avanzare), rimuovi tutti i segnalini Supporto Offensivo, che il Fronte sia avanzato o meno.

7.72 Forza del Fronte

Ogni Indicatore del Fronte ha una forza base di 2, modificata seguendo questa procedura:

1. Se ci sono meno di 3 Supporti Navali nel relativo spazio del Teatro (5 se lo spazio di entrata è la Normandia) e il Fronte sta tentando di avanzare in uno spazio di entrata anfibio, il Fronte fallisce automaticamente il tentativo, nessun lancio è richiesto.
2. Ogni Supporto Offensivo nello spazio di entrata aggiunge 2 alla forza del Fronte.
3. Ogni Riserva dell'Asse nello spazio di entrata sottrae 2 alla forza del Fronte.
4. Se più Fronti stanno tentando di entrare in Germania o in Giappone, dividi le Riserve da opporre a ogni Fronte equamente; eventuali Riserve dispari sono assegnate casualmente.

ESEMPIO: Il Fronte Orientale Sovietico è nello spazio dell'Ucraina. In Prussia ci sono 3 Supporti Offensivi e 2 Riserve Tedesche. La forza del Fronte Orientale è 4 (forza base del Fronte 2 + 6 Supporti Offensivi - 4 Armate Tedesche). Il Fronte Orientale avanza in Prussia se ottiene con un lancio del dado a 10, fa un risultato di 4 o meno, altrimenti non avanza.

NOTA DI GIOCO: Essenzialmente, ogni Riserva dell'Asse rimuove un Supporto Offensivo prima del lancio per l'avanzata del Fronte; questo rende i calcoli più semplici. In alternativa, rimuovi un Supporto Offensivo per ogni Riserva dell'Asse piazzata nello spazio di entrata e poi calcola la forza del Fronte.

7.73: Eccezioni all'Avanzata del Fronte

La regola generale è che un Fronte deve sempre tentare di avanzare, ma ci sono 5 eccezioni:

1. Se un Fronte sta tentando di avanzare in uno spazio di entrata anfibio e il relativo spazio del Teatro non ha almeno 3 segnalini Supporto Navale (5 nel caso della Normandia), il Fronte fallisce automaticamente il tentativo di avanzata.
2. Se un Fronte ha una forza modificata di zero o meno fallisce automaticamente il tentativo di avanzata.
3. **D-Day:** Il Fronte Occidentale non può avanzare nello spazio della Normandia, a meno che l'Argomento SECONDO FRONTE non si trovi al centro del tavolo al termine della Sezione Meeting (ci devono essere anche 5 Supporti Navali nello spazio del Teatro per evitare la prima eccezione). Una volta che il Fronte è entrato in Normandia, questa restrizione è ignorata per il resto del gioco.
4. **Estremo Oriente Sovietico:** Il Fronte dell'Estremo Oriente Sovietico non può avanzare in Manciuria, a meno che l'Argomento L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE non si trovi al centro del tavolo al termine della Sezione Meeting. Una volta che il Fronte è entrato in Manciuria, questa restrizione è ignorata per il resto del gioco.

5. Resa dell'Asse (7.8)

7.74 Sfondamento

Se la forza di un Fronte modificata è di 10 o superiore e il risultato del lancio di dado modificato è 10 o superiore, si verifica uno Sfondamento e il Fronte avanza di **due** spazi, purché il *secondo* spazio sia uno spazio di terra, non anfibio, nel qual caso avanza di uno spazio soltanto. Ogni punto superiore a 10 della forza modificata di un Fronte conferisce un bonus di +1 al lancio del dado per l'avanzata del Fronte. Un Fronte veramente forte ha una significativa possibilità di realizzare uno sfondamento.

NOTA DI GIOCO: Se la forza di un Fronte è di 10 o superiore ha il 100% di possibilità di avanzare. Il modificatore positivo che dà la possibilità di superare alla forza il valore di 10 incide sulle possibilità di realizzare una doppia avanzata.

7.75 Kamikaze

Appena un Fronte entra in uno spazio Kamikaze (contraddistinto sul tabellone dalla parola "Kamikaze"), elimina un segnalino Supporto Navale dallo spazio del Teatro a esso associato.

7.8 Resa dell'Asse

Quando la Germania o il Giappone si arrendono, i Fronti non avanzano più nel relativo Teatro, né è più possibile piazzare volontariamente Supporti Offensivi sui tracciati di quel Teatro. Comunque, se una carta Conferenza indica che un giocatore deve piazzare Produzioni o Offensive Dirette in un tracciato di quel Teatro, le sue istruzioni vanno eseguite. Il piazzamento e la rimozione di segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico non sono influenzati dalla Resa. Verifica prima la Resa della Germania, poi quella del Giappone.

7.81 Germania

La Germania si arrende quando i Fronti Occidentale e/o Orientale entrano nello spazio della Germania. Quando la Germania si arrende vengono distribuiti i segnalini della Tecnologia Tedesca (per le finalità del gioco sono equivalenti, pertanto è indifferente a chi venga assegnato un dato segnalino):

- Se entrambi i Fronti entrano in Germania durante la stessa conferenza, consegna a ogni giocatore un segnalino Tecnologia Tedesca.
- Se solo il Fronte Occidentale è entrato in Germania, consegna ai giocatori USA e UK un segnalino Tecnologia Tedesca ciascuno.
- Se solo il Fronte Orientale è entrato in Germania, consegna al giocatore URSS due segnalini Tecnologia Tedesca.

L'Italia si arrende quando il Fronte del Mediterraneo entra nello spazio dell'Italia Meridionale. Che l'Italia si sia arresa o meno non ha alcun effetto sul termine della partita, essa può terminare senza che l'Italia si sia arresa.

7.82 Giappone

Il Giappone si arrende se un qualsiasi Fronte entra nello spazio del Giappone. Il Giappone si arrende anche se gli Alleati soddisfano **tutte e 3** le seguenti condizioni:

Condizioni della Resa dell'Imperatore

- a. La Germania si è già arresa in questa o in una precedente conferenza.
- b. La pedina USA è nello spazio Trinity del Tracciato della Bomba Atomica e un Fronte è entrato in uno spazio B29.
- c. Il Fronte dell'Estremo Oriente Sovietico è nello spazio della Manciuria o oltre.

Se tutte e 3 queste condizioni sono soddisfatte, il Giappone si arrende. Altrimenti, il Giappone si arrenderà solamente a causa dell'ingresso di un Fronte nella sua nazione.

8.0 Post-Mortem della Conferenza o Vittoria degli Alleati

Dopo che tutti i Fronti sono stati risolti, rimuovi la carta Conferenza dal gioco. Riporta tutti gli Argomenti nel loro spazio, rimuovi tutti i segnalini Supporto Offensivo e riporta tutte le Riserve dell'Asse ancora in gioco nella loro rispettiva nazione.

1. Se sia la Germania che il Giappone si sono arresi, la partita termina; vedi Vincere la Partita (4.4).
2. Se si è appena conclusa la Conferenza 10 (Potsdam), il gioco termina anche se non si sono arrese entrambe le potenze dell'Asse; vedi Vincere la Partita (4.4).
3. Se quella appena conclusa non era la Conferenza 10 e Germania o Giappone non si sono ancora arresi, inizia la conferenza successiva.

9.0 Scenari

9.1 Gli Scenari

Churchill include tre Scenari: Addestramento (tre conferenze) con tempo di gioco stimato di 60/90 minuti, Torneo (cinque conferenze) con tempo stimato di gioco 2/3 ore, Campagna (dieci conferenze) con tempo stimato di gioco 4/5 ore.

9.2 Procedura di Preparazione del Mazza Conferenza

Il primo passo per tutti gli Scenari è preparare il mazzo Conferenza. Ci sono tre carte differenti per ognuna delle dieci conferenze storiche. Prendi le tre copie di ciascuna delle conferenze indicate dallo Scenario prescelto, iniziando dalla Conferenza 10: Terminal, e selezionane una a caso mettendola coperta a formare il fondo del mazzo; metti le altre due copie da parte senza esaminarle. Nessuno deve sapere quale carta è stata selezionata. Poi prendi le copie della Conferenza 9 ed esegui la stessa procedura, mettendo la carta selezionata sopra quella della Conferenza 10. Ripeti questa procedura per ciascuna conferenza contemplata nello Scenario formando in tal modo un mazzo di carte Conferenza con un'unica copia di ciascuna carta conferenza; poi continua con la preparazione.

ESEMPIO: Nello Scenario da Torneo, scegli segretamente una delle tre carte Conferenza 10: Terminal, poi fai lo stesso con la Conferenza 9, 8, ecc., per finire con la Conferenza 6: Londra. Queste cinque carte Conferenza costituiscono il mazzo delle carte Conferenza per il resto della partita e le altre versioni sono messe da parte senza essere rivelate.

9.3 Vincere lo Scenario

Al termine della Conferenza 10 o di una qualsiasi conferenza in cui entrambe le potenze dell'Asse si sono arrese, la partita termina e viene determinato il vincitore. Alla fine della partita tutti i giocatori determinano il loro punteggio. Vedi 4.4 per controllare come determinare il punteggio finale. Ogni giocatore dovrebbe usare uno dei propri segnalini Rete Clandestina o Allineamento Politico non utilizzati per registrare i PV sul Tracciato del Punteggio.

9.4 Elenco dei Punti Vittoria

Generale

- A. **3 PV** per spazio Stato o Colonia con un tuo segnalino Allineamento Politico.
- B. **1 PV** per spazio Stato o Colonia senza segnalino Allineamento Politico dove hai almeno una Rete Clandestina.
- C. **5 PV** Per Politiche Globali sulla tua posizione di vantaggio.
- D. **3 PV** per USA o UK per ogni conferenza vinta dalla rispettiva potenza.
- E. **5 PV** per l'URSS per ogni conferenza vinta.

Colonie

- F. **2 PV** per UK per ogni spazio Colonia senza segnalini Reti Clandestine o Allineamento Politico.

Resa dell'Asse

- G. **8 PV** per ogni spazio nazione dell'Asse con un Fronte del tuo colore (i Fronti USA e UK conferiscono 8 punti a entrambi), ma nessuna potenza può ricevere più di 8 PV per ogni spazio nazione dell'Asse.

Europa

- H. **2 PV** per UK nel Mediterraneo se il Fronte è nell'Italia Centrale.
- I. **3 PV** per UK nel Mediterraneo se il Fronte è nell'Italia Settentrionale.
- J. **2 PV** per USA nel Mediterraneo se il Fronte è nell'Italia Settentrionale.
- K. **2 PV** per UK se l'Italia Centrale è stata invasa prima della Normandia (se durante la stessa conferenza 0 PV).
- L. **2 PV** per USA se la Normandia è stata invasa prima dell'Italia Centrale (se durante la stessa conferenza 0 PV).
- M. **5 PV** per URSS se la Germania si è arresa e **non** è occupata da un Fronte USA o UK (in aggiunta agli 8 per essere nello spazio della Germania).
- N. **5 PV** per URSS e USA/UK ciascuno se i loro Fronti attualmente si trovano rispettivamente in Germania Orientale o Occidentale.
- O. **2 PV** per URSS o USA/UK ciascuno se i loro Fronti si trovano rispettivamente in Prussia o Renania.
- P. **1 PV** per segnalino Tecnologia Tedesca (ricevuto quando la Germania si è arresa).

Pacifico

- Q. **5 PV** per USA se il Giappone si è arreso senza essere occupato da un Fronte.
- R. **3 PV** per UK e URSS se il Fronte del Pacifico Sud Occidentale non è entrato nello spazio delle Filippine durante la partita (ovvero, MacArthur non è tornato).
- S. **5 PV** per UK e URSS se il Fronte del Pacifico Centrale o quello Sud Occidentale è più distante dal Giappone di uno spazio rispetto all'altro (rivalità interna delle forze armate USA).
- T. **2 PV** per USA se il Fronte del Pacifico Centrale è a Iwo Jima.
- U. **5 PV** per USA se il Fronte del Pacifico Centrale è a Okinawa.
- V. **5 PV** per USA se il Fronte del Pacifico Sud Occidentale è attualmente a Kyushu.
- W. **5 PV** per UK se il fronte CBI è a Formosa.
- X. **8 PV** per l'URSS se il Fronte dell'Estremo Oriente Sovietico è in Corea.

Bomba Atomica

- Y. **3 PV** per l'URSS per ogni spazio raggiunto dalla pedina spionaggio Sovietico (potenzialmente 12).
- Z. **3 PV** ciascuno per USA e UK se il segnalino USA è nello spazio Trinity sulla Bomba Atomica.
- AA. **3 PV** per l'URSS se USA non ha la Bomba Atomica (USA non ha raggiunto lo spazio Trinity sul Tracciato della Bomba Atomica).

IMPORTANTE! Alcuni spazi assegnano PV se la partita termina con il Fronte al loro interno. Un Fronte ottiene punti per lo spazio del tracciato più avanzato in cui è entrato, che può essere la nazione stessa dell'Asse. Un giocatore non ottiene punti per gli spazi che il fronte ha attraversato, solamente per l'ultimo spazio in cui è entrato, compresa una nazione dell'Asse.

ESEMPIO 1: Se il Fronte Mediterraneo UK termina il gioco nello spazio dell'Italia Settentrionale (condizione I), riceve 3 PV e gli USA ne ricevono 2. Gli UK non ottengono i punti per l'Italia Centrale (condizione H).

ESEMPIO 2: Se il Fronte Orientale URSS ha provocato la resa della Germania entrando nello spazio della Germania, l'URSS riceve 8 PV (condizione G), ma non ottiene i punti delle condizioni N e O; la posizione del Fronte Occidentale determinerà la condizione M.

QUADRO DELLA CONFERENZA

Tracciato dei Punti Vittoria

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75				

Spazio 8 è segnalato solo a per punteggio superiore a 75.

TABELLA POL - MIL

#		#		#	
1	2	3	4	5	6
1	Francia	Germania	Belgio	Paesi Bassi	Paesi Baltici
2	Francia	Germania	Belgio	Paesi Bassi	Paesi Baltici
3	Francia	Germania	Belgio	Paesi Bassi	Paesi Baltici
4	Francia	Germania	Belgio	Paesi Bassi	Paesi Baltici
5	Francia	Germania	Belgio	Paesi Bassi	Paesi Baltici
6	Francia	Germania	Belgio	Paesi Bassi	Paesi Baltici

ARGOMENTI DELLA CONFERENZA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

CHURCHILL | Tre Grandi Competono per la Pace

QUADRO MILITARE

Colosso dell'Estremo Oriente

- 1. Cina Settentrionale
- 2. Giappone
- 3. Corea Settentrionale
- 4. Corea Meridionale
- 5. Vietnam
- 6. Laos
- 7. Cambogia
- 8. Siam
- 9. Thailandia
- 10. Birmania
- 11. India Orientale Olandese
- 12. Indonesia
- 13. Filippine
- 14. Giava
- 15. Molucche
- 16. Celebes
- 17. Nuova Guinea
- 18. Isole Marianne
- 19. Isole Ryukyu
- 20. Isole Bonin
- 21. Isole Izu
- 22. Isole Kuril
- 23. Isole Kamoharui
- 24. Isole Kinkasan
- 25. Isole Ogasawara
- 26. Isole Tokara
- 27. Isole Bonin
- 28. Isole Izu
- 29. Isole Kuril
- 30. Isole Kamoharui
- 31. Isole Kinkasan
- 32. Isole Ogasawara
- 33. Isole Tokara
- 34. Isole Bonin
- 35. Isole Izu
- 36. Isole Kuril
- 37. Isole Kamoharui
- 38. Isole Kinkasan
- 39. Isole Ogasawara
- 40. Isole Tokara
- 41. Isole Bonin
- 42. Isole Izu
- 43. Isole Kuril
- 44. Isole Kamoharui
- 45. Isole Kinkasan
- 46. Isole Ogasawara
- 47. Isole Tokara
- 48. Isole Bonin
- 49. Isole Izu
- 50. Isole Kuril
- 51. Isole Kamoharui
- 52. Isole Kinkasan
- 53. Isole Ogasawara
- 54. Isole Tokara
- 55. Isole Bonin
- 56. Isole Izu
- 57. Isole Kuril
- 58. Isole Kamoharui
- 59. Isole Kinkasan
- 60. Isole Ogasawara
- 61. Isole Tokara
- 62. Isole Bonin
- 63. Isole Izu
- 64. Isole Kuril
- 65. Isole Kamoharui
- 66. Isole Kinkasan
- 67. Isole Ogasawara
- 68. Isole Tokara
- 69. Isole Bonin
- 70. Isole Izu
- 71. Isole Kuril
- 72. Isole Kamoharui
- 73. Isole Kinkasan
- 74. Isole Ogasawara
- 75. Isole Tokara

Colosso dell'Estremo Oriente

- 1. Cina Settentrionale
- 2. Giappone
- 3. Corea Settentrionale
- 4. Corea Meridionale
- 5. Vietnam
- 6. Laos
- 7. Cambogia
- 8. Siam
- 9. Thailandia
- 10. Birmania
- 11. India Orientale Olandese
- 12. Indonesia
- 13. Filippine
- 14. Giava
- 15. Molucche
- 16. Celebes
- 17. Nuova Guinea
- 18. Isole Marianne
- 19. Isole Ryukyu
- 20. Isole Bonin
- 21. Isole Izu
- 22. Isole Kuril
- 23. Isole Kamoharui
- 24. Isole Kinkasan
- 25. Isole Ogasawara
- 26. Isole Tokara
- 27. Isole Bonin
- 28. Isole Izu
- 29. Isole Kuril
- 30. Isole Kamoharui
- 31. Isole Kinkasan
- 32. Isole Ogasawara
- 33. Isole Tokara
- 34. Isole Bonin
- 35. Isole Izu
- 36. Isole Kuril
- 37. Isole Kamoharui
- 38. Isole Kinkasan
- 39. Isole Ogasawara
- 40. Isole Tokara
- 41. Isole Bonin
- 42. Isole Izu
- 43. Isole Kuril
- 44. Isole Kamoharui
- 45. Isole Kinkasan
- 46. Isole Ogasawara
- 47. Isole Tokara
- 48. Isole Bonin
- 49. Isole Izu
- 50. Isole Kuril
- 51. Isole Kamoharui
- 52. Isole Kinkasan
- 53. Isole Ogasawara
- 54. Isole Tokara
- 55. Isole Bonin
- 56. Isole Izu
- 57. Isole Kuril
- 58. Isole Kamoharui
- 59. Isole Kinkasan
- 60. Isole Ogasawara
- 61. Isole Tokara
- 62. Isole Bonin
- 63. Isole Izu
- 64. Isole Kuril
- 65. Isole Kamoharui
- 66. Isole Kinkasan
- 67. Isole Ogasawara
- 68. Isole Tokara
- 69. Isole Bonin
- 70. Isole Izu
- 71. Isole Kuril
- 72. Isole Kamoharui
- 73. Isole Kinkasan
- 74. Isole Ogasawara
- 75. Isole Tokara

9.5 Scenario Addestramento

9.51 Questo Scenario inizia con la **Conferenza 8: Tolstoj** e termina con la **Conferenza 10: Terminal** o per la **Resa dell'Asse**.

9.52 Sistema le tre carte Conferenza nel loro ordine storico (8, 9, 10). Ogni giocatore inizia con la sua carta Leader (Churchill, Roosevelt, Stalin) e le sue 21 carte Staff. Piazza tutte le pedine Politiche Globali nella posizione neutrale. Tutti gli Argomenti della conferenza sono disponibili, tranne SECONDO FRONTE.

9.53 Punti Vittoria: D-Day e avanzata del Fronte del Mediterraneo nell'Italia Centrale sono avvenute simultaneamente, 0 PV assegnati.

9.54 Preparazione
Piazza gli Indicatori del Fronte negli spazi qui elencati, piazza altresì i Supporti Navali indicati negli spazi del Teatro associati:

1. **Fronte Occidentale (USA):** Renania, 5 Supporti Navali.
2. **Fronte Mediterraneo (UK):** Italia Centrale, 3 Supporti Navali.
3. **Spazio del Teatro Artico:** 1 Supporto Navale.
4. **Fronte Orientale (URSS):** Prussia, 0 Supporti Navali.
5. **Fronte CBI (UK):** Spazio del Teatro CBI, 1 Supporto Navale.
6. **Fronte dell'Estremo Oriente (URSS):** Nomonhan, 0 Supporti Navali.
7. **Fronte del Pacifico Centrale (USA):** Isole Marianne, 3 Supporti Navali.
8. **Fronte del Pacifico Sud Occidentale (USA):** Vogelkop/Nuova Guinea, 3 Supporti Navali.

Piazza i segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico come segue (Clan = Rete Clandestina; Pol = Allineamento Politico):

1. **USA:** Francia 1 Clan, 1 Pol; Cecoslovacchia 1 Clan, 1 Pol; Siam 1 Clan, 1 Pol; Indie Orientali Olandesi 1 Clan; Vietnam 1 Clan; Laos/Cambogia 1 Clan, 1 Pol.
2. **UK:** Olanda 1 Clan, 1 Pol; Belgio 1 Clan, 1 Pol; Polonia 1 Clan; Grecia 1 Clan; Medio Oriente 1 Clan, 1 Pol; Persia 1 Clan, 1 Pol.
3. **URSS:** Paesi Baltici 1 Clan, 1 Pol; Jugoslavia 1 Clan, 1 Pol; Ungheria 1 Clan; Romania 1 Clan, 1 Pol; Bulgaria 1 Clan, 1 Pol; Austria 1 Clan.

Piazza gli altri indicatori e pedine come segue:

1. Piazza l'indicatore Leadership USA nell'area Leadership dell'Europa.
2. Piazza l'Indicatore Leadership USA nell'area Leadership del Pacifico.
3. Piazza la pedina Bomba Atomica USA nello spazio Hanford.
4. Piazza la pedina spionaggio sovietico nello spazio Lettera a Roosevelt.
5. Le Riserve Armate Italiane e U-boat sono fuori dal gioco.

Tutti gli Argomenti tranne SECONDO FRONTE sono disponibili.

8 Mosca - Tolstoj
Ottobre 1944

Churchill (Mantenerlo al Cairo) Deve usare 1 Produzione nel Teatro CBI.

Fianco Settentrionale: Se nel Teatro Artico <3 Supporti Navali, il Boon Lancia D-Day, 1 Convoglio di Marmarica, 1 Produzione URSS-4-6 nessun convoglio. O se Supporti Navali <3 ricevi il convoglio di Marmarica, 1 Produzione URSS.

Roosevelt resta a Washington: In questa conferenza Roosevelt è ATTIVO ma non può sostenere un Argomento (Epo controbotare).

Golfo di Leyte Piazza 1 Riserva MIC nel Pacifico SO e 1 Riserva Giappone nel Pacifico SO.

Contrasti fra Partigiani: Lanci D-Day da 1 a 3 lancia quel # di volte sulla Tabella POL-MIL, rinnova tutte le Sedi Clandestine da quegli spazi da 1 a 4 e nessun effetto.

QUADRO DELLA CONFERENZA

Tracciato dei Punti Vittoria

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75					

TABELLA POL - MIL

Paese	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ARGOMENTI DELLA CONFERENZA

QUADRO MILITARE

Tracciato Ricerca della Bomba Atomica

CHURCHILL I Tre Grandi Competono per la Pace

9.7 Scenario Campagna

9.71 Questo Scenario comincia con la **Conferenza 1: Symbol** e termina con la **Conferenza 10: Terminal** o per la *Resa dell'Asse*.

9.72 Sistema le 10 carte Conferenza nel loro ordine storico. Ogni giocatore inizia con la sua carta Leader (Churchill, Roosevelt, Stalin) e le sue 21 carte Staff. Piazza tutte le pedine Politiche Globali nella posizione neutrale. Tutti gli Argomenti sono disponibili.

9.73 **Punti Vittoria:** Ogni giocatore inizia con 0 PV.

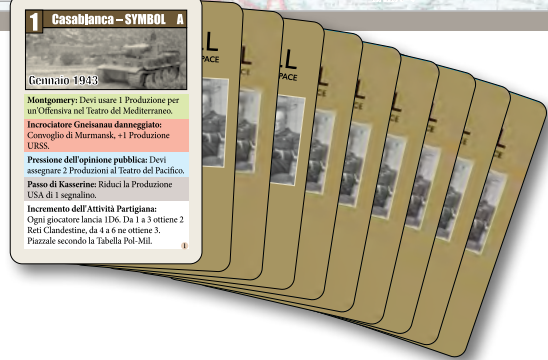
9.74 Preparazione

Piazza gli Indicatori del Fronte negli spazi qui elencati, piazza altresì i Supporti Navali indicati negli spazi del Teatro associati:

- 1. Fronte Occidentale (USA):** Spazio Teatro Occidentale, 0 Supporti Navali
- 2. Fronte Mediterraneo (UK):** Spazio Teatro del Mediterraneo, 0 Supporti Navali
- 3. Spazio del Teatro Artico:** 0 Supporti Navali
- 4. Fronte Orientale (URSS):** Spazio Teatro Orientale, 0 Supporti Navali
- 5. Fronte CBI (UK):** Spazio del Teatro CBI, 0 Supporti Navali
- 6. Fronte dell'Estremo Oriente (URSS):** Spazio Teatro dell'Estremo Oriente, 0 Supporti Navali
- 7. Fronte del Pacifico Centrale (USA):** Spazio Teatro del Pacifico Centrale, 1 Supporto Navale
- 8. Fronte del Pacifico Sud Occidentale (USA):** Spazio Teatro del Pacifico SO, 3 Supporti Navali

Nessun segnalino Rete Clandestina o Allineamento Politico è piazzato sul tabellone. Piazza gli altri indicatori e pedine come segue:

- 1. Piazza l'indicatore Leadership UK nell'area Leadership Europea.
- 2. Piazza l'indicatore Leadership USA nell'area Leadership del Pacifico.
- 3. Piazza la pedina Bomba Atomica USA nello spazio Lettera a Roosevelt.
- 4. Piazza la pedina spionaggio Sovietico nello spazio Lettera a Roosevelt.



10.0 Variante Agenda Segreta

NOTA DELL'AUTORE: Ho incontrato giocatori con due diverse opinioni riguardo ai giochi con un sistema di punteggio come quello di Churchill. Ad alcuni piace conoscere il punteggio esatto in ogni momento, in modo da prendere le loro decisioni basandosi su un'informazione "punteggio" precisa, mentre altri preferiscono mantenere un minimo di incertezza. Il principio del gioco si fonda su un punteggio "chiaro", ma a coloro ai quali piace poter bluffare un po' nelle loro partite propongo la seguente variante ufficiale.

10.1 Segnalini Agenda Segreta

I segnalini "Agenda Segreta" contengono il nome di uno Stato o Colonia su un lato. Nota che ci sono più copie che si riferiscono ad alcuni Stati/Colonie; è una caratteristica voluta, non sono segnalini extra.

10.2 Procedura dell'Agenda Segreta

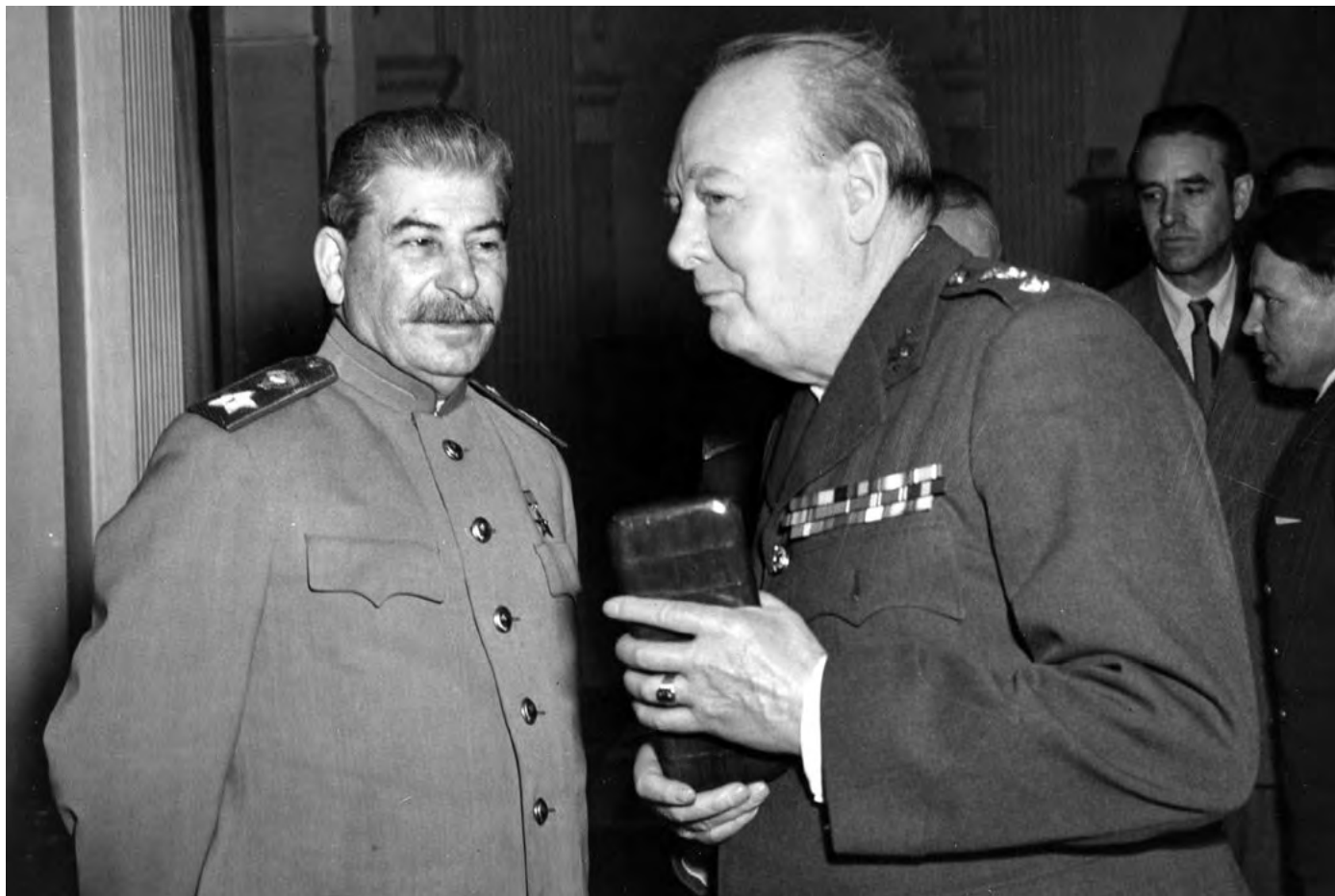
Ci sono 36 segnalini Agenda Segreta; ogni giocatore ne pesca 3 casualmente e segretamente. Non vanno mostrati agli avversari. Al termine del gioco, prima di determinare il vincitore, tutti i giocatori rivelano i propri segnalini Agenda Segreta.

10.3 Punteggio Agenda Segreta

Se al termine del gioco hai un segnalino Allineamento Politico in uno Stato/Colonia che corrisponde a uno dei tuoi segnalini Agenda Segreta, ottieni 5 punti aggiuntivi per segnalino, per un totale di 15 PV potenziali se tutti e tre i segnalini soddisfano questa condizione. Dopo che questi punti sono stati aggiunti al totale di ogni giocatore, si determina il vincitore.

NOTA DI GIOCO: È possibile e voluto che l'assegnazione del bonus segnalini Agenda Segreta possa influenzare la situazione finale per la determinazione del vincitore, dando vita a una differenza di 15 punti nel punteggio che può cambiare il vincitore. Questa possibilità deve essere considerata nella strategia di un giocatore, perciò siate cauti sulla determinazione con cui perseguite la vostra Agenda Segreta.

NOTA DI GIOCO: Ottieni 5 PV per segnalino Agenda Segreta; perciò, se hai 2 segnalini che riportano lo stesso spazio potresti ottenere 10 PV.



Stalin e Churchill in conversazione privata durante la conferenza di Yalta.

11.0 Regole per il Solitario

Churchill può essere giocato da zero a tre giocatori. Se stai giocando con meno di tre persone, usa le schede dell'intelligenza artificiale per rappresentare gli avversari assenti, da qui in avanti chiamati Bot.

2-Giocatori: determina casualmente o scegli quale fazione è il Bot (diminutivo di robot, alla Heinlein).

Solitario: scegli quale fazione giocare e assegna le altre due ai rispettivi Bot.

Guerra dei Bot: Un'esperienza divertente e un mezzo per migliorarsi. I Bot giocano fra loro e il giocatore si occupa dell'interfaccia fisica per compiere le azioni necessarie allo svolgimento della partita.

11.1 Procedura Generale

Ogni fazione ha una serie di istruzioni organizzate in un albero decisionale che da qui in avanti verrà chiamato Bot. Ogni scheda del Bot è organizzata secondo istruzioni che seguono la sequenza di gioco di una conferenza. Il Bot tenterà di fare solo azioni lecite, per cui se realizzi che non lo è, assicurati di trovare un'alternativa che lo sia.

Il Bot è considerato come un giocatore umano quando sono determinate le sue scelte durante il turno. Quando è il turno di agire del Bot, consulta l'appropriata sezione della scheda e ti verranno presentate una serie di priorità elencate dalla più alta alla più bassa. Segui le istruzioni quanto più fedelmente possibile, sorteggiando nel caso in cui la scelta non fosse evidente.

11.2 Buon Senso

I Bot sono concepiti per giocare con meno di tre persone. La logica del Bot è evidente e non dovrebbe essere un problema per un giocatore utilizzarla, una volta che si è compresa la sua meccanica. È un tentativo di condensare delle buone mosse in un formato utile e compatto. Detto questo, le scelte del Bot in una particolare situazione potrebbero non essere ottimali. Quando accade che una circostanza non sia considerata adeguatamente nella logica decisionale del Bot, valuta possibili alternative lecite e sceglie casualmente una da applicare.

NOTA DELL'AUTORE: *Nelle mie recenti esperienze ho visto che la maggior parte delle domande sulle regole di altri titoli verteva su "Cosa dovrebbe fare il Bot in questa circostanza di conflittualità con le regole?". Se le tue aspettative sono che il Bot dovrebbe essere in grado di batterti, ciò che posso dirti è che talvolta ho perso contro il Bot perché l'altro giocatore umano è stato più efficace di me nel manipolare le decisioni del Bot.*

11.3 Uso dei Bot

Per usare un Bot si deve esaminare la sua mano di carte Staff e determinare quali combinazioni Attributo/Argomento massimizzino il suo valore. Per i giocatori più meticolosi, questo può richiedere un certo tempo; in alternativa, puoi gestire l'intera mano con il tuo avversario e accordarvi su quali Argomenti il Bot potrebbe ragionevolmente aggiudicarsi in questa conferenza. Comunque, determina casualmente tutte le situazioni limite e, una volta stabilita la linea di condotta, seguila fino al termine dell'attuale conferenza.

11.4 Sezione Agenda

Ogni Bot inizia la Sezione Agenda indicando una serie di istruzioni per scegliere la carta Agenda del Bot. Iniziando dall'istruzione 1 e scendendo lungo la lista, eseguite tutte le istruzioni nell'ordine riportato. Alcune istruzioni non si accorderanno necessariamente alla situazione e quando accade dovrete ignorarle. Una volta giunti all'ultima istruzione dell'elenco, sarà la logica a seguirvi nella scelta degli altri Argomenti della conferenza.

11.5 Sezione Conferenza

Questa parte delle scelte è divisa in tre aree: sostenere un Argomento, controbattere un Argomento e come usare il Leader (per esempio, Churchill). Consulta le istruzioni al turno del Bot, tenendo presente la sua mano di carte. Tutte le divergenze fra i giocatori su quale sia il modo logico di giocare del Bot devono essere risolte mediante il lancio del dado, chi vince sceglie quella che ritiene essere la logica più convincente.

11.6 Sezione Risoluzione

Questa parte indica come il Bot risolva gli Argomenti che si è aggiudicato e a quali deve reagire, come per esempio le Offensive Dirette; non permettere che il Bot faccia una mossa illecita, indipendentemente da ciò che è indicato nelle istruzioni. Quando questo accade passa all'istruzione successiva. Una volta che tutte le decisioni sono state prese, procedi alla parte di decisioni Pol-Mil.

11.7 Fase Guerra

Il Bot non dovrebbe prendere decisioni durante questa fase, a parte il piazzamento dei suoi segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico. La scheda indica solo la sezione delle decisioni Pol-Mil. L'avanzamento dei Fronti è obbligatorio a seconda della situazione sul tabellone, dunque non richiede decisione del Bot.

11.8 Sezione Pol-Mil

Al turno del Bot, esegui il piazzamento dei segnalini Rete Clandestina e Allineamento Politico, seguendo le istruzioni e le priorità sulla scheda.

11.9 Aspettative

La mia aspettativa è che siano pubblicate future varianti per questi Bot, in modo tale da offrire stili diversi di gioco. Considera i Bot per quello che sono: supporti del gioco per consentire partite a 2 giocatori o in solitario. Sentitevi liberi di esternare dubbi o fare domande, ma vi esortiamo a usare la logica e un tiro di dado per risolvere le divergenze durante la partita. I Bot saranno competitivi e, possibilmente, vi sorprenderanno in qualche occasione.

Appendici

Glossario

Allineamento Politico: Una volta che una fazione ha un Rete Clandestina in uno Stato o Colonia, può piazzare un segnalino Allineamento Politico (massimo uno per spazio) per indicare l'influenza dell'élite politica in quello Stato o Colonia.

Argomenti Condizionali: Gli Argomenti *Secondo Fronte* e *L'URSS Dichiarata Guerra al Giappone* sono Argomenti Condizionali. Questi hanno effetto solo se si trovano al centro del tavolo al termine della Sezione Meeting. Gli Argomenti Condizionali hanno la caratteristica addizionale che, quando un giocatore li sostiene o li controbatte e raggiungono il centro del tavolo, possono a sua discrezione terminare il movimento in quello spazio, contravvenendo alla regola che impone di applicare al movimento tutto il valore della carta Staff giocata.

B29: Alcuni spazi del Teatro del Pacifico riportano la scritta B29. Essere entrati in uno spazio B29 è una delle condizioni della Resa dell'Imperatore.

Caratteristica Nazionale: Ogni fazione ha caratteristiche asimmetriche. La carta Leader mostra questa caratteristica: Arsenale della Democrazia (USA), Amministrazione Imperiale (UK), Nyet (URSS).

CBI: Cina – Burma - India.

Colonia: Tutti gli spazi Colonia sono nel Pacifico e sono associati al tracciato del Fronte CBI. Le 5 Colonie sono Siam, Indie Orientali Olandesi, Vietnam, Laos/Cambogia e Malesia. Per le Reti Clandestine e l'Allineamento Politico sono trattate sotto tutti gli aspetti come uno Stato. Si possono piazzare Reti Clandestine e Allineamenti Politici in uno Stato o in una Colonia. Gli spazi Stato, invece, sono associati ai tracciati del Fronte Europeo.

D-Day: Per avanzare nello spazio della Normandia sono necessari sia 5 segnalini Supporto Navale (non i soliti tre), sia che l'Argomento SECONDO FRONTE si trovi al centro del tavolo della conferenza al termine della Sezione Meeting.

Europa: Qualsiasi spazio nel Teatro Europeo.

Fronte: Gli Indicatori del Fronte rappresentano le prime linee dei Teatri. Per tutti gli aspetti riguardanti il punteggio, gli Indicatori del Fronte USA rappresentano sia gli USA che l'UK. Lo stesso vale per gli Indicatori del Fronte UK, che rappresentano anche gli USA. Il Fronte URSS rappresenta la sola URSS. Tutti i Fronti hanno una forza base di 2 che può essere incrementata dal Supporto Offensivo e diminuita dai segnalini Riserva dell'Asse. Quando un Fronte avanza in una nazione nemica (cioè Germania, Italia Meridionale o Giappone), essa si arrende.

Negoziati: È possibile discutere, chiedere e promettere tutto ciò che si vuole nel corso della partita. Tutti i negoziati sono pubblici, non sono consentite trattative private, ma nulla è vincolante, a eccezione delle carte giocate e delle risorse impiegate.

Pacifico: Qualsiasi spazio nel Teatro del Pacifico.

Quadro della Conferenza: Il Quadro della Conferenza intende evocare l'immagine di un tavolo delle conferenze circolare, intorno a cui siedono metaforicamente le tre potenze. Al centro del tavolo c'è un punto di origine, o spazio zero, dove vengono piazzati inizialmente la maggior parte degli Argomenti durante la Sezione Agenda. Da questo punto di origine si irradiano i tre tracciati (lungli sei spazi) che terminano con la poltrona dei rispettivi Leader, a rappresentare il raggiungimento del valore sette o più.

Reti Clandestine: Le Reti Clandestine rappresentano il supporto ai partigiani e le operazioni di raccolta informazioni e sono una rappresentazione di quale parte abbia maggiore influenza in uno Stato o Colonia conquistato dall'Asse.

Roosevelt: È possibile che Roosevelt muoia prima del termine della partita e venga rimpiazzato dal Vicepresidente Truman. Ai fini del gioco, i riferimenti a Roosevelt sulle carte Conferenza e Staff non si applicano a Truman.

Sfondamento: Quando la forza di un Fronte modificata è di 10 o superiore e anche il risultato del dado è di 10 o superiore, il Fronte avanza di uno spazio ulteriore, purché questo secondo spazio sia di terra. Un Fronte riceve un modificatore di +1 al lancio del dado per ogni punto della forza modificata che eccede 10.

Spazio di Entrata: Uno spazio di entrata è lo spazio nel quale un Fronte sta tentando di avanzare (il primo spazio fra un Indicatore del Fronte e una nazione dell'Asse). Le Offensive Dirette e i segnalini Supporto Offensivo sono piazzati nello spazio di entrata di un Fronte.

Spazio di Entrata Anfibia: Gli spazi con il simbolo ancora sono spazi di entrata anfibi. Affinché un Fronte possa tentare di avanzare in uno spazio anfibia, devono essere presenti almeno tre (o cinque per il D-Day) segnalini di Supporto Navale nello spazio del Teatro associato.

Spazio Kamikaze: Alcuni spazi nel Teatro del Pacifico riportano la scritta "Kamikaze". Dopo che un Fronte è avanzato in uno spazio Kamikaze, rimuovi un segnalino di Supporto Navale dallo spazio del Teatro.

Teatro Artico: Lo spazio del Teatro Artico non è collegato ad alcun Tracciato del Fronte e non ha un Indicatore del Fronte associato. Nello spazio del Teatro Artico possono essere piazzati solo segnalini Supporto Navale. Le Reti Clandestine e gli Allineamenti Politici possono essere piazzati in Norvegia e Finlandia solo se ci sono almeno tre segnalini Supporto Navale nello spazio del Teatro. Se nello spazio del Teatro Artico ci sono solo due segnalini Supporto Navale o meno, non può esserci alcuna attività Politica o delle Reti Clandestine in Norvegia e Finlandia, tuttavia i segnalini già piazzati rimangono sul posto.

Tecnologia Tedesca: Ci sono tre segnalini Tecnologia Tedesca denominati Scienziati, Razzi e Jet. Sono equivalenti, ma le diverse denominazioni aiutano il gioco su internet.

Tracciati della Conferenza: Il tracciato che collega il centro del Tavolo della Conferenza alla poltrona di un giocatore è il Tracciato della Conferenza di quel determinato giocatore. Il tracciato

Sovietico è quello che collega il centro del tavolo con la poltrona di Stalin. I tracciati USA e UK sono quelli che terminano alla poltrona rispettivamente di Roosevelt e Churchill.

Tracciato del Fronte: Un Tracciato del Fronte è composto dagli spazi del Fronte che si estendono dallo spazio del Teatro fino a una nazione dell'Asse (Germania, Italia o Giappone). Alcuni spazi del Fronte hanno Stati o Colonie associati a essi. Quando l'Indicatore del Fronte occupa uno spazio del Fronte, tutti gli Stati/Colonie associati a esso sono detti sulla Linea del Fronte. Se un Indicatore del Fronte è avanzato oltre uno spazio, tutti gli Stati/Colonie associati a esso sono detti dietro la Linea del Fronte.

Esempio di gioco illustrato

NOTA DELL'AUTORE: Churchill è un gioco facile da padroneggiare, con meccaniche semplici, ma tutti impariamo in maniera diversa. Alcuni preferiscono spiegazioni dettagliate che tendano a essere asciutte, anche più lunghe di quello che sembrerebbe necessario, ma che si spera rispondano a tutti i dubbi di gioco. Tali regole sono in questa scatola, tuttavia ho colto l'occasione per tentare un nuovo approccio, più narrativo, con regole "mascherate" da esempio di gioco commentato, sperando consentano un metodo di assimilazione più leggero e siano più interessanti da leggere. Pertanto, prova a giocare inizialmente leggendo questa parte e l'aiuto di gioco. Nel peggiore dei casi ti perderai alcune parti, ma avrai assorbito il flusso del gioco. Se questo non va bene per te, i metodi tradizionali sono pronti a insegnarti il gioco secondo il classico vecchio stile.

*This is not the beginning
of the end nor is it the end
of the beginning...*

Winston Churchill

*Non è la fine. Non è neanche il principio della fine.
Ma è, forse, la fine del principio.*

Benvenuto! Come Primo Ministro è mio felice compito di guidarti tra le complessità del potere politico. La mia volontà è quella di vedere le potenze dell'Asse sconfitte, e dare a Herr Hitler e Mr. Tojo la giusta ricompensa appesi a un cappio.

Per fare questo, Roosevelt, Stalin e io stiamo lavorando insieme per vincere la guerra. Ci incontriamo periodicamente in numerose conferenze per pianificare il corso della guerra. Discutiamo e dibattiamo questioni che portano a decisioni, dalle quali scaturiscono priorità logistiche che i nostri coraggiosi fronti di combattimento attuano mentre avanziamo contro i nostri nemici. Contemporaneamente, stiamo sostenendo le reti partigiane clandestine e i loro governi in esilio. Il mio obiettivo è quello di sconfiggere le potenze dell'Asse, mentre cerco di creare condizioni che - pur essendo buone per tutti - avvantaggino ancora l'Impero che ho giurato di proteggere.

NOTA DELL'AUTORE: La foto qui sotto è stata scattata alla conferenza di Potsdam, e mostra il tipo di tavolo della conferenza che è l'ispirazione per la rappresentazione circolare del quadro della conferenza in questo gioco.



L'ultimo incontro della conferenza di Potsdam, in Germania. Seduti attorno al tavolo della conferenza il Presidente Harry S. Truman sul lato destro del tavolo. Il Segretario di Stato James Byrnes è seduto alla destra del Presidente. L'Ammiraglio William Leahy è seduto alla destra di Mr. Byrnes. Iosif Stalin, Premier dell'Unione Sovietica, è all'estremità superiore del tavolo. Vyacheslav Molotov, Ministro degli Esteri Sovietico è seduto alla sinistra del Primo Ministro Stalin. Il Primo Ministro Britannico Clement Attlee è in fondo a sinistra.



per la quale siamo superiori in questa fase ai nostri alleati (Caratteristica Nazionale: Amministrazione Imperiale).



Mentre io eccello in questo, gli Americani, grazie al loro contributo materiale (Caratteristica Nazionale: Arsenale della Democrazia), prevalgono nelle situazioni di parità, mentre i Sovietici sono negoziatori ostinati (Caratteristica Nazionale: Nyet), cosa che conferisce loro un vantaggio quando controbattano un Argomento sul Tavolo della Conferenza.



Ho nominato Lord Beaverbrook (valore 3 +1 per la Caratteristica Nazionale) affinché si confronti efficacemente con il Sovietico Nikolai Voznesensky (valore 2) e l'Americano Leo T. Crowley (valore 2). Quando è chiaro che gli sforzi del mio Staff hanno prevalso, decido che un Argomento Politico-Militare è la chiave della mia strategia; così scelgo uno dei quattro disponibili (Pol-Mil 2/2; 2 Allineamenti Politici / 2 Reti Clandestine) e per la differenza della qualità degli sforzi fra Lord Beaverbrook e il contributo modesto dell'Alleato, piazza l'Argomento nello spazio 2 del mio tracciato UK.

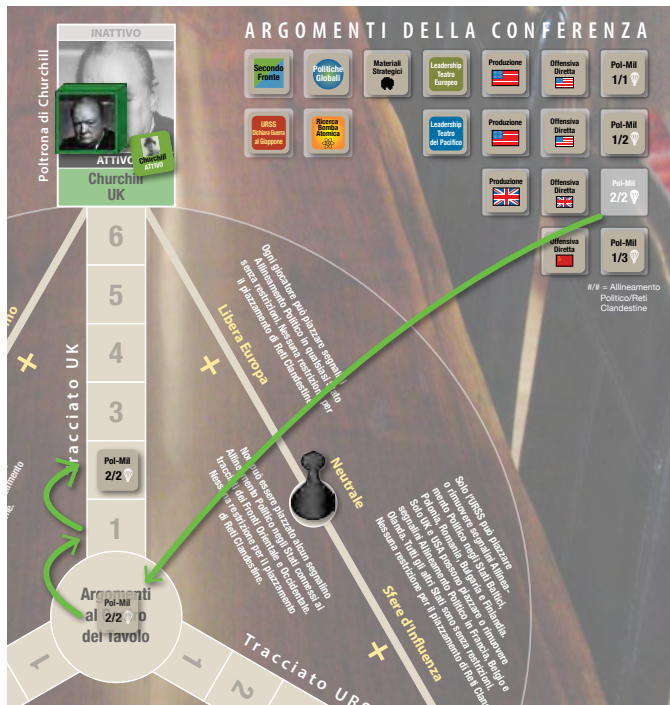
Ora ordinatamente, a iniziare da Stalin (alla mia sinistra), scegliamo 2 ulteriori Argomenti per completare l'agenda, per un totale di sette Argomenti. Stalin vuole discutere riguardo il materiale di supporto americano per la sua avanzata verso la Germania, più un altro Argomento Politico-Militare (PRODUZIONE USA e POL/MIL 1/3); questi Argomenti sono, quindi, al centro del tavolo.

Da parte sua Roosevelt vuole che i Sovietici vengano coinvolti nell'avanzata verso il Giappone e sceglie l'OFFENSIVA DIRETTA URSS e L'URSS DICHIARA GUERRA AL GIAPPONE, piazzando questi Argomenti al centro del tavolo.

Io desidero avere maggiore voce in capitolo sulla strategia militare in Europa (Leadership Europea) e ho bisogno di discutere la struttura del mondo post-bellico scegliendo l'Argomento POLITICHE GLOBALI. Ora l'agenda è stata fissata, è tempo di volare a Mosca e continuare il nostro duro lavoro per raggiungere la vittoria.



Poiché ho vinto la disputa iniziale dell'agenda, l'Alleato alla mia sinistra Stalin inizia la discussione con l'intervento del giovane discepolo Merkulov, il quale presenta la propria visione sui confini della Polonia post-bellica e avanza il Pol-Mil 1/3 di 2 spazi sul tracciato URSS. Merkulov è un esperto in questa materia, così riceve il bonus del suo attributo quando parla di questi Argomenti incrementando il suo valore da 1 a 2. Roosevelt non sente il bisogno di controbattere e anche io mi astengo, benché riluttante.



Questa illustrazione mostra l'Argomento "Pol/Mil 2/2" che si muove dal centro del tavolo sul tracciato UK. Il valore di Lord Beaverbrook di 3+1 (Caratteristica Nazionale UK) supera di 2 il negoziatore avversario più debole (sia Crowley USA che Voznesenskij URSS hanno un valore di "2"), di conseguenza l'Argomento è spostato di 2 spazi dal centro del tavolo lungo il tracciato UK (verso Churchill).



L'illustrazione qui sopra rappresenta il gioco della carta Staff Sovietica di Merkulov (valore 1+1 per attributo su Argomenti Pol-Mil), che quindi avanza l'Argomento Pol-Mil 1/3 (5.22) dal centro del tavolo allo spazio Sovietico 2.

Comunque, Merkulov è del NKVD, pertanto il prossimo relatore potrebbe ricevere un biglietto gratis per il Gulag.

Poi Roosevelt accenna al Giappone e, tramite il Generale Stanley Embrick, presenta le sue idee sulla partecipazione Sovietica alla guerra contro l'Imperatore muovendo l'OFFENSIVA DIRETTA SOVIETICA verso la parte americana di 3 spazi (valore 1 + 2 per l'attributo OFFENSIVA DIRETTA). Io accetto, ma il Compagno Stalin obietta e incarica Semën Budënnjy della controversia. L'URSS è un enigma, ma è evidente che al di sotto della superficie compatta ci siano delle tensioni. Budënnjy è visibilmente intimidito dalla presenza di Stalin, così sebbene aggiunga 1 al suo normale valore di 5 per controbattere (la caratteristica nazionale Sovietica "Nyet") sottrae 2 quando Stalin è sulla sua poltrona (attivo), per un valore totale di 4. Questo determina la sconfitta del Generale Embrick nella controversia per l'OFFENSIVA DIRETTA SOVIETICA, muovendo questo Argomento dallo spazio 3 USA allo spazio 1 URSS. Merkulov fissa Budënnjy e lancia un dado (1d6) per una potenziale Purga. Semën tira un sospiro di sollievo quando il risultato del lancio è 3 e non 1. Chiaramente Stalin sta facendo il suo gioco, ma la sua decisione di controbattere gli dà la possibilità di passare o giocare nella sua prossima mossa (come indicato dal piazzamento dell'apposito segnalino sul suo mazzo degli scarti).

Io decido, mentre i miei Alleati sono distratti dal Teatro del Pacifico, di muovermi per consolidare la mia attuale Leadership su quello Europeo incaricando il Primo Lord del Mare, Ammiraglio Cunnigham, di portare l'Argomento sul mio spazio 4 (2 di valore, più 2 di attributo). I Sovietici decidono di risparmiare la carta Staff per le future discussioni e gli Americani sembrano soddisfatti per il momento. Poi Stalin decide di sfruttare la sua opportunità per fare una pausa, passando il turno di discussione a Roosevelt (il segnalino è rimosso dal mazzo degli scarti).

William "Wild Bill" Donovan sostiene l'Europa Orientale e muove l'Argomento Pol-Mil 1/3 dallo spazio Sovietico 2 allo spazio americano 3. Non obietto e sorprendentemente Stalin rimane in silenzio, il che mi rende nervoso. Forse i restanti membri dello Staff di Stalin non sono i migliori, il tempo ce lo dirà.

L'illustrazione qui sopra rappresenta William Donovan che usa il suo potere negoziale per muovere l'Argomento Pol-Mil 1/3 precedentemente discusso di 5 spazi, dallo spazio 2 del tracciato URSS allo spazio 3 del tracciato USA.

È di nuovo il mio momento di parlare e decido per una mossa audace. Chiedo al Generale Portal che è apprezzato dagli Americani di continuare la discussione Politico-Militare e muovere l'Argomento Pol-Mil 1/3 al centro del tavolo (1 di valore più 2 per qualsiasi Argomento sul tracciato americano). Stalin sorride e non dice nulla, ma Frank Walker, vecchio amico di Roosevelt, si alza e dichiara di leggere una lettera con le istruzioni del Presidente (scarta Walker e usa Roosevelt per controbattere). Posso aver valutato male la situazione poiché Roosevelt, anche quando non è presente, è una forza che deve essere considerata.

7 Franklin D. Roosevelt




Presidente degli Stati Uniti
Attributo: Ottieni un segnalino Allineamento Politico se giocato per un Argomento Politiche Globali sul tracciato UK o URSS.
Salute: Dopo ogni utilizzo, lancia 2D6 con un risultato di 2 o 3 Roosevelt muore. Rimpiazzalo con Truman.
Caratteristica Nazionale: Arsenal della Democrazia, vinci i pareggi.

Roosevelt istruisce Walker di controbattere l'Argomento direttamente al povero Portal. La lettera di Roosevelt pone termine a ogni ulteriore discussione sull'Argomento Pol-Mil 1/3, spostandolo sulla poltrona americana e aggiudicandosi l'Argomento. In una conversazione confidenziale Walker mi informa che Franklin non era in grado di viaggiare per motivi di salute, ma si sta riprendendo in fretta (supera il lancio sulla salute).

Stalin – cogliendo l'occasione – incarica Molotov di discutere di Politiche Globali. Sono certo che Stalin voglia sostenere ancora una volta la teoria delle Sfere di Influenza o magari la sua opposizione alle Nazioni Unite, indipendentemente dal fatto che questo sia un momento critico della conferenza. Molotov è un oratore competente e sposta l'Argomento Politiche Globali allo spazio Sovietico 6 (5 più 1 per l'attributo Politiche Globali). Gli Americani senza il Presidente al tavolo decidono di rimanere in silenzio. Non posso tollerare questa situazione, ma realizzo che la forza di Molotov supera quella dei membri del mio Staff alla conferenza, così sento il bisogno di intervenire personalmente. Mando via l'Ammiraglio Pound che acconsente (scartato) per preservare la sua salute (nessun lancio sulla salute) e mi alzo per parlare. I Sovietici cedono sebbene con riluttanza e le Politiche Globali sono spostate indietro di 7 spazi fino al mio spazio 1. Questa vittoria marginale mi darà ulteriore influenza politica dopo la conferenza (l'attributo di Churchill, guadagna 1 segnalino Allineamento Politico). A questo punto, sentendo un po' di affanno (lancio sulla salute per evitare un attacco di cuore), decido di rimanere ad ascoltare la conferenza da un seggio secondario finché la situazione non migliora (lancio sulla salute superato, nessun attacco di cuore).

7 Iosif Stalin



Presidente dell'Unione Sovietica
Attributo: Ottieni subito 2 Reti Clandestine se giocato per un Argomento Pol-Mil; se Stalin è utilizzato per sostenere l'Argomento Ricerca Bomba Atomica, non può essere controbattuto da un altro Leader.
Paranoia: Lancia 2D6 con un risultato da 2 a 4, per il resto della conferenza, tutte le carte Staff URSS subiscono una penalità di -1 al valore, mai però al di sotto di 1. Applica poi eventuali bonus.
Caratteristica Nazionale: Nyet, le carte Staff URSS, no Stalin, ottengono +1 al valore quando controbattono.

Sposato dall'intenso dibattito, l'Americano passa e così faccio io permettendo quindi a Stalin di continuare. A questo punto Georgij Malenkov lascia la sala (scartato) e Stalin prende la parola. Sblocca l'Argomento Pol-Mil 2/2 sul mio lato del tavolo (spazio 2) e lo muove di 7 spazi verso il suo lato (spazio 5). Senza me o Roosevelt disponibili, nessuno nella sala ha la statura necessaria per controbattere Stalin. Questo gli conferisce ulteriore influenza fra le Reti Clandestine



Una volta terminata la conferenza, è il momento di eseguire ciò che abbiamo deciso (vedi la sequenza della Sezione Risoluzione, 6.0). Prima, gli Americani applicano il loro Argomento per lanciare l'offensiva Sovietica in Manciuria (piazzando l'Argomento Offensiva Diretta URSS nello spazio della Manciuria), con i Sovietici che dichiarano formalmente guerra al Giappone (l'Argomento condizionale L'URSS Dichiara Guerra al Giappone è rimasto al centro del tavolo). Poiché mi sono aggiudicato l'Argomento Produzione USA, ricevo uno dei sei segnalini Produzione USA da usare a mia discrezione.

Dato che Roosevelt ha vinto la conferenza, decide per ultimo come assegnare la Produzione. Sta a me ora iniziare il processo di determinazione delle priorità militari. Come esempio di cooperazione Alleata, Roosevelt mi concede una Produzione aggiuntiva, portandomi dalle solite 4 a 5 Produzioni pronte per l'assegnazione. Poiché non sono riuscito a prendere il mandato per l'azione Pol-Mil, converto tutta la mia Produzione in operazioni militari. Ogni produzione mi attribuisce un segnalino Supporto Offensivo o Navale, ma, essendo la guerra a uno stadio avanzato, gli U-boat non sono più una minaccia significativa, così assegno tutte le mie risorse all'attacco. I miei cinque segnalini Produzione si convertono in cinque segnalini Supporto Offensivo e ne ricevo altri due per l'Argomento Leadership Europea, disponendo quindi un totale di sette. A causa della carta Conferenza, devo usarne uno in Burma. Una volta adempiuti i miei obblighi, ne utilizzo cinque per supportare l'avanzata Anglo-Americana verso la Germania, poiché dobbiamo accelerare l'entrata a Berlino. La mia ultima offensiva è piazzata a supportare l'avanzata del nostro Fronte nell'Italia Settentrionale.

Stalin precedentemente ha fallito il lancio per il Convoglio di Murmansk richiesto dalla carta Conferenza, perciò non riceve la relativa Produzione. Questo lascia a Stalin solo le sue tre risorse base e si lamenta con i suoi soci Alleati che questo danneggia lo sforzo bellico giacché deve alimentare l'Offensiva Diretta in Manciuria con 2 di esse. Roosevelt gli promette 2 segnalini Supporto Offensivo se rinuncia ad attivare il suo Argomento Pol-Mil. Poiché Stalin deve decidere prima di sapere se Roosevelt lo farà (trattative e promesse non sono vincolanti), accetta il rischio e l'accordo. Converte le sue tre Produzioni in altrettanti Supporti Offensivi, usandone 2 nell'Estremo Oriente e 1 nel Fronte Orientale, rinunciando all'Argomento Pol-Mil, costato fatica e sudore.

Gli Americani iniziano ogni conferenza con sei segnalini Produzione, ridotti ora a cinque per gli aiuti che hanno inviato a me. Franklin converte quattro delle sue produzioni in tre Supporti Offensivi e uno Navale. In più, gli Americani ricevono 1 Offensiva per ciascun comando del Teatro Europeo e Pacifico, per un totale di 5 Supporti Offensivi e 1 Navale. Roosevelt utilizza il suo ultimo segnalino Produzione per attivare il suo Argomento Pol-Mil e convertirlo in un segnalino Allineamento Politico e tre segnalini Rete Clandestina. Roosevelt ora vede i suoi obblighi sotto una luce differente e, pur scusandosi profusamente con Stalin, piazza solo uno e non due segnalini Offensiva per supportare il Fronte Orientale, usandone due nel Fronte Occidentale, uno nel Pacifico Centrale e un Supporto Offensivo e uno Navale per l'attacco alle Filippine nel Pacifico Sud Occidentale. Il livello di cooperazione fra gli Alleati si sta incrinando con la guerra che volge al termine.

L'Argomento Ricerca sulla Bomba Atomica sarebbe stato risolto ora, ma non era nell'Agenda di questa conferenza perché gli Americani sono vicini a compiere il test, perciò non hanno fretta. L'accanito dibattito sulle Politiche Globali ha visto prevalere la visione di Roosevelt dell'Autodeterminazione dell'Europa. Questo termina i lavori della conferenza.

Torno da Mosca a Londra e attendo gli sviluppi nel mio bunker. Per prima cosa, ricevo rapporti su diverse operazioni clandestine. Roosevelt ha ricevuto tre Reti Clandestine, più una per i suoi Servizi Segreti. Stalin ne ha ricevute tre (una per il suo NKVD, più altre due guadagnate durante la conferenza). Io ne ho solo una, grazie all'Intelligence inglese.

Agiscono per primi gli USA e piazzano Reti Clandestine in Danimarca e Malesia. Scelgono poi di rimuovere una Rete Clandestina Sovietica in Austria e poi piazzano la loro ultima in Austria. Stalin è profondamente irritato per la mossa aggressiva di Roosevelt in Austria e usa a sua volta una delle sue Reti Clandestine per rimuovere quella USA e un'altra per piazzare nuovamente una Rete Clandestina Sovietica in Austria; con l'ultimo segnalino Rete Clandestina a disposizione Stalin decide di rimuovere le Reti Clandestine filo-Britannica in Polonia. Io utilizzo la mia singola Rete Clandestina del MI6 per sabotare il recente sforzo americano in Malesia e poi piazza il mio segnalino Allineamento Politico guadagnato durante la conferenza per ristabilire la monarchia in Grecia. Lunga vita al Re! Roosevelt poi piazza il suo Allineamento Politico in Danimarca.

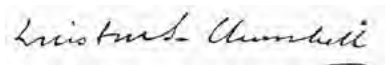


Questa è la situazione al termine dell'Assegnazione delle Riserve dell'Asse, appena prima del tentativo di avanzata dei Fronti.

Per quanto riguarda il piano militare, i rapporti dei servizi segreti ci indicano un deciso movimento di Riserve Tedesche (50%) verso il Fronte Orientale, mentre gli altri spostamenti sono stati verso il Fronte Occidentale (33%) e l'Italia (16%). Nel Pacifico, la MIG è salpata per opporsi all'invasione delle Filippine, con l'esercito giapponese che ha inviato ingenti forze (50%) a contrastare i Sovietici, ma anche verso il Pacifico Centrale (25%) e il Pacifico Sud Occidentale (25%). I rapporti che giungono dai fronti non sono tutti buoni.

Il ben rifornito Fronte Occidentale è avanzato nella Germania Occidentale, ma non ha sfondato. Le offensive in Nord Italia e Germania Orientale sono state bloccate. Nel Pacifico, il Fronte del Pacifico Sud Occidentale non è ancora riuscito a prendere le Filippine, ma la MIG in missione è stata distrutta nel Golfo di Leyte, non senza aver causato perdite significative al Supporto Navale Alleato. Stalin era profondamente contrariato dai suoi dispacci, avendo constatato che le sue forze nell'Estremo Oriente non sono riuscite ad avanzare e il mancato supporto che era stato promesso per il Fronte Orientale ha generato un clima di sfiducia. I due punti positivi sono stati i due Fronti di CBI (Cina-Burma-India) e Pacifico Centrale che, benché poco supportati, sono riusciti sorprendentemente ad avanzare, rispettivamente a Burma e a Iwo Jima.

Qui nel mio bunker considero le nostre prossime mosse e vedo che la successiva conferenza sarà a Yalta. Gli Americani ci sono andati pesanti con me e con il Compagno Stalin all'ultima conferenza e devo fare meglio a Yalta. Franklin conferma ancora il suo deciso supporto all'Autodeterminazione (Politica Globale UK - USA), al costo di perdere il controllo Europeo sulle sue precedenti Colonie. Inoltre, sembra che si stia formando una profonda spaccatura fra Roosevelt e Stalin, e io potrei sfruttare la situazione. D'altra parte, se ci lasciamo prendere dai litigi sulle risorse e le priorità rischiamo ancora di perdere questa guerra. Andiamo a Yalta...



Londra, 1944

Note storiche e contesto

NOTA DELL'AUTORE: *Questo gioco è il racconto di una complessa vicenda storica, senza che tu debba leggere tutta la relativa documentazione. Gli Argomenti rappresentano un'ampia varietà di approfondite discussioni che hanno avuto luogo prima, durante e dopo le conferenze. Per farti un'idea di ciò che gli Argomenti rappresentano e renderli meno astratti, qui troverai una breve spiegazione.*

Leadership nei Teatri: I Sovietici gestirono sempre le loro forze, e gli USA e l'UK crearono un gruppo di comando integrato, sebbene a volte disfunzionale. Inizialmente, i Britannici erano al comando in virtù del maggior apporto di forze impegnate contro i Tedeschi. Dopodiché, le forze USA divennero la maggioranza ed Eisenhower venne designato comandante del gruppo. Da parte britannica, fu spesso considerato Brooke e una volta la posizione di comandante supremo fu offerta a Marshall.

I Sovietici ebbero poca influenza in merito a queste decisioni, ma piazzare l'Argomento sul tavolo e vincerlo equivale a lavorare dietro le quinte per influenzare la scelta. Un cambio della Leadership, che potrebbe accadere frequentemente, non dovrebbe essere considerato necessariamente come un avvicendamento del personale, piuttosto come un prevalere di un alleato sull'altro in merito alla visione strategica da adottare nel Teatro. Montgomery ha spesso lavorato per sminuire la strategia del fronte ampio di Eisenhower, a favore della sua teoria dell'attacco mirato. Avrebbe fatto pressione su Churchill e Brooke per garantirsi un appoggio politico. Diverse volte Eisenhower dovette minacciare Monty per riportarlo all'ordine. I segnalini Supporto Offensivo ottenuti da questo Argomento rappresentano non tanto nuovi equipaggiamenti, quanto piuttosto una gestione delle risorse più efficiente e potenzialmente più offensiva, come una redistribuzione delle armate fra i diversi gruppi.

Produzione: Gli Argomenti Produzione rappresentano un cambiamento fra le priorità che assegna nuove risorse a determinate imprese militari. L'URSS che guadagna un segnalino Produzione si traduce in nuovi carri armati o aerei dagli USA o alla rinuncia dell'UK ad avere aiuti Americani a vantaggio delle necessità del Fronte Orientale. Pensa ai Sovietici che usano un Argomento Produzione UK per piazzare un Supporto Navale nell'Artico come se avessero convinto i Britannici ad assegnare più scorte ai convogli di Murmansk. Occasionalmente, l'UK può decidere di competere per ottenere più supporto USA come fecero per la loro strategia Mediterranea. Si può decidere di competere per il proprio Argomento di Produzione, essenzialmente per mantenere il controllo su di esso. Un buon esempio sono gli USA, quando informano i Sovietici che i loro aiuti saranno sospesi durante la campagna di Sicilia poiché quelle risorse sono necessarie per il Mediterraneo.

Offensiva Diretta: Molte conferenze ebbero come esito compromessi che generarono offensive in diversi teatri. Per esempio, Churchill fu sempre riluttante ad assegnare risorse al CBI poiché riteneva che ci fossero utilizzi migliori. Per rendere questa dinamica, gli USA possono tentare di aggiudicarsi un'Offensiva Diretta UK come tattica per forzare un'avanzata del CBI o per un D-Day anticipato, come voleva Marshall. Piazzare l'Offensiva Diretta URSS nell'Estremo Oriente simula, da parte degli USA, il forzare l'URSS ad attaccare il Giappone in concomitanza con l'Argomento L'URSS Dichiarare Guerra al Giappone. Infine, potresti forzare un Alleato a impegnarsi di più perché sta spendendo troppe risorse per supportare operazioni Pol-Mil distogliendole dall'obiettivo principale, ovvero la sconfitta dell'Asse.

Secondo Fronte: Rappresenta le visioni contrastanti sulla tempistica dell'invasione della Francia. I Sovietici volevano distogliere le forze Tedesche dal Fronte Orientale, affinché il D-Day fosse attuato il prima possibile. Il Generale Marshall voleva invadere la Francia già nel 1942 e ritardare al 1944 la strategia di Churchill di colpire il ventre molle. Churchill ostacolava gli Americani sul D-Day e cedette solo quando il materiale bellico USA fu preponderante.

Argomenti Pol-Mil: È un connubio di Allineamento Politico e Operazioni Clandestine. Ogni Argomento Pol-Mil ha due numeri. Il primo è la quantità di segnalini Allineamento Politico e il secondo è la quantità di Reti Clandestine.

Reti Clandestine: Questo valore rappresenta la priorità assegnata al supporto dei movimenti di Resistenza. Notizie via radio, operazioni speciali, contrabbando di armi alla Resistenza, organizzazione politica, tutto è compreso in questo Argomento. Gli spazi dove i giocatori piazzano le loro reti sarebbero gli Stati stabiliti nella conferenza destinati a ricevere supporto, per esempio il sostegno al Maquis in Francia o a Tito in Jugoslavia. Diversa è l'eliminazione delle Reti. Non si dovrebbe pensare a essa come una vera e propria guerra civile tra fazioni, sebbene questo sia accaduto in qualche misura in Grecia e Jugoslavia. La rimozione di una Rete Clandestina può anche rappresentare la manipolazione delle forze dell'Asse per raggiungere lo stesso scopo. Un esempio è stato quando l'Armata Rossa incoraggiò il movimento clandestino polacco a insorgere a Varsavia, cosa che il movimento diligentemente fece. Le forze Sovietiche poi si fermarono, permettendo ai Tedeschi di soffocare la rivolta, ottenendo così l'eliminazione della fazione filo-occidentale a beneficio dei progetti Sovietici per la Polonia post-bellica.

Allineamento Politico: A braccetto con le operazioni clandestine ci sono i numerosi governi in esilio che stanno tentando di liberare la madrepatria attraverso lo sforzo bellico degli Alleati. Un esempio fu il governo polacco a Londra, guidato da Sikorsky. L'altra faccia della medaglia erano i quadri del Comintern che risiedevano a Mosca e che furono portati al potere dall'avanzata Sovietica nell'Europa Orientale. Uno dei tuoi obiettivi principali nel gioco è mandare al potere dopo la guerra, nelle nazioni conquistate, un uomo che appoggi le tue politiche. Sebbene USA e UK fossero d'accordo nel permettere a governi eletti liberamente di prendere il potere, dopo la guerra non furono sempre concordi su chi sostenere. De Gaulle è l'esempio di una figura controversa, che manipolò gli Alleati Occidentali meglio dei suoi compatrioti Francesi. La politica UK in Europa era in contrasto con la loro visione di come sarebbero dovute andare le cose in Asia dopo la sconfitta del Giappone. Il modo in cui i Britannici gestirono la situazione nell'Indocina Francese consentì alla Francia di ritornarci e provocò il pantano che ne seguì. Nel gioco l'UK guadagna influenza sulle Colonie se l'URSS e gli USA non si occuperanno dell'Asia post-bellica.

Materiali Strategici: La coordinazione della produzione e distribuzione dei materiali strategici fu molto efficace, quando riuscì. L'UK e gli USA crearono un ufficio speciale diretto da Harry Hopkins per tale scopo. Quando questo segnalino viene aggiudicato da un giocatore, si presuppone che abbia fatto un lavoro superbo nel coordinare le sue risorse e guadagna un segnalino Produzione. Se invece questo Argomento rimane al centro del tavolo al termine della conferenza, è la prova di un'ottima cooperazione Alleata e ogni giocatore riceve il proprio segnalino Produzione Materiali Strategici per la conferenza corrente.

Ricerca sulla Bomba Atomica: Questo Argomento rappresenta la priorità nell'assegnazione di risorse e produzione conferita al progetto segreto "Manhattan". Benché segreto, fu oggetto di numerosi colloqui fra UK e USA in conferenza. La necessità di ottenere la Bomba è un Argomento tipico proposto da Roosevelt all'inizio della guerra. Per Stalin, aggiudicarsi questo Argomento vuol dire concentrarsi sullo spionaggio e lo sforzo industriale per sviluppare la propria Bomba Atomica. Il Britannico, nonostante il suo ruolo storico meramente di supporto, può aggiudicarsi questo Argomento per vincere una conferenza; tuttavia, solitamente, lascia che l'URSS e l'USA se lo contendano, concentrando su di esso i loro sforzi.

Politiche Globali: Una macro-metafora per il "grande disegno". Quando un giocatore mette questo Argomento sul tavolo è l'inizio di un braccio di ferro post-bellico. Spesso, durante la guerra, evitarono di approfondire questi Argomenti perché troppo problematici e controversi. Una politica globale influenza bilateralmente il rapporto fra due dei tre Grandi.

L'URSS Dichiara Guerra al Giappone: Fu forse uno dei più grandi errori degli USA quello di insistere sulla partecipazione Sovietica alla guerra in Asia. Analogamente al Secondo Fronte, questo Argomento deve essere appoggiato da tutte le parti affinché il Fronte dell'Estremo Oriente Sovietico avanzi in Manciuria e oltre.



I Tre Grandi posano per una foto alla conferenza di Yalta, nel Febbraio del 1945.

Note dell'Autore

Ispirazione per il progetto

Nel profondo, sono tanto un giocatore quanto un autore. I giochi mi piace giocarli tanto quanto crearli. Uno dei miei interessi principali è leggere di politica e strategia sui più grandi conflitti dai tempi antichi a ora. Molti dei miei giochi "card-driven", come *For the People*, nascono dalla mia inclinazione a esaminare un conflitto più da un'ampia prospettiva che dal punto di vista meramente tattico. Stavo rileggendo le voluminose memorie della Seconda Guerra Mondiale di Churchill e molti altri libri sulla diplomazia di quel periodo e mi è venuta voglia di giocare a un gioco che affrontasse questi temi. Ho notato immediatamente che non c'era un gioco simile e così l'autore che è in me si è risvegliato.

La mia intenzione era riprodurre nel gioco l'esperienza di uno dei Tre Grandi che tenta di vincere la guerra mentre guadagna influenza sugli altri Alleati per la pace che verrà. Ho deciso di chiamare il gioco *Churchill* poiché la sua voce mi permetteva di capire al meglio la mente di un leader mondiale in guerra. Roosevelt e Stalin erano gli altri due protagonisti di questa storia, ma non hanno lasciato un'eredità scritta paragonabile; perciò, era la voce di Churchill che ho sentito, mentre lavoravo alla progettazione.

Inizialmente, fu semplice per me riconoscere gli ovvi oggetti della contesa fra gli Alleati occidentali e Stalin. Da qui, per ottenere una simulazione storica c'era bisogno di una fondata dinamica a tre o la narrativa del gioco non avrebbe funzionato. Approfondendo lo studio sull'Argomento, è emerso che la situazione era molto più complessa di quella che i miti comunemente accettati suggeriscono. Come autore, la mia domanda era: questo gioco dovrebbe essere per due o tre giocatori? Quali erano i punti di grande conflittualità necessari affinché divenisse un gioco da tre giocatori?

Per me la rappresentazione migliore era quella di tre rapporti bilaterali. Churchill, in particolare, ebbe un rapporto molto complesso con Stalin, in quanto vedeva l'URSS come una futura minaccia, mitigata dalla reciproca convinzione che la sicurezza necessitasse di controllo territoriale. Lo "sporco documento" di Churchill, dove Stalin segretamente accettò di creare una struttura post-bellica a sfere d'influenza, determinò una grave frattura con gli Stati Uniti. Sembra che Roosevelt ritenesse Stalin un male necessario, ma non è chiaro come considerasse l'evolversi della situazione, a causa della sua morte due mesi dopo Yalta. È evidente che Churchill e Roosevelt ebbero un profondo rapporto personale, nonostante abbia riscontrato che, man mano che la guerra procedeva, si trovarono in disaccordo su molti temi importanti. Certamente il punto di vista di Churchill sul Colonialismo era diametralmente opposto alle posizioni di Roosevelt e questo logorò il loro rapporto all'avvicinarsi del termine della guerra. Dalle ricerche su Teheran e Yalta, sembra che Roosevelt e Stalin avessero sviluppato qualche spazio di cooperazione fra Americani e Sovietici, interrotto dopo la guerra a causa della morte del Presidente Roosevelt. Questo insieme di considerazioni mi permise di concepire i Tre Grandi come protagonisti di un rapporto tripartito che caratterizzò la trama strategica della guerra e che contemplava dinamicamente cooperazione e, allo stesso tempo, una serie di discussioni due contro uno.

Comprendere la meccanica dei tre grandi

L'elemento originale che ha dato vita a questo concetto è stato l'utilizzo della conferenza come attività centrale del gioco. Come accade anche oggi, gli staff lavorano ai singoli Argomenti giorno per giorno, ma periodicamente hanno bisogno di portare i "capi" al tavolo per definire i piani e stabilire le priorità. Il meccanismo della conferenza cominciò come una semplice componente, un primo tentativo di riprodurre questo aspetto con un gioco di carte all'interno di un più complesso "gioco di guerra".

Ciò che hai in mano ora è la seconda versione di questo progetto. Ogni tanto succede, come quando creai "*We The People*": al primo tentativo, benché funzionante, non comunicava l'esperienza che avrei voluto trasmettere. Solo la meccanica della conferenza così come è in questa versione è ciò che desideravo, ed essa è divenuta la parte centrale del gioco, con la parte militare relegata a indicare i progressi della guerra basandosi sulle priorità determinate dai giocatori.

La grande innovazione nella meccanica di questa versione fu introdurre l'idea di un tavolo della conferenza con gli Argomenti che vengono metaforicamente sostenuti e controbattuti quando una parte tenta di far prevalere il suo punto di vista sulla conduzione della guerra. L'iniziale meccanica delle carte si trasformò nelle carte Staff, che descrivono le caratteristiche delle personalità che hanno dato vita al grande disegno.

Basandomi sulle mie ampie letture, si evince che ogni conferenza fosse condotta dalla presenza del leader e di un piccolo numero di consiglieri chiave. Si evince anche che ciascuna parte giunse alla conferenza avvantaggiandosi di un lavoro preparatorio dello staff, che si tradusse in una sensibile influenza decisionale. Questo portò alla sequenza di gioco della conferenza, dove la prima carta giocata rappresenta il lavoro preliminare dello staff che imposta l'intensità del meeting. La procedura di designazione degli argomenti ti permette di impostare l'agenda basandoti sull'evoluzione della tua strategia in considerazione della resistenza dell'Asse.

Nonostante abbia sempre preferito le carte Conferenza storiche, i miei playtester, per esempio il primo gruppo del Minnesota, mi esortarono a creare un mazzo Conferenza più vario. Per questo motivo, la versione A nel mazzo Conferenza include le carte più aderenti agli eventi reali, mentre le versioni B e C introducono alcune condizioni storiche alternative.

I personaggi del cast

Una delle cose divertenti di questo progetto è stata l'opportunità di includere nel gioco i personaggi importanti, ma spesso sottovalutati, che fecero la differenza. Considerando che la maggior parte dei giochi sulla Seconda Guerra Mondiale si concentra sui grandi capi militari, quando è stata l'ultima volta che il Segretario del Tesoro degli USA ha occupato il centro del palco? Per gli amici Inglesi, sono a conoscenza che le carte Staff britanniche nel gioco non ricevettero il titolo di Lord prima della fine della guerra, ma volevo che il pubblico li tenesse in considerazione, perché in fin dei conti il titolo lo hanno ricevuto. Molti dei personaggi dello Staff ricoprirono diversi incarichi durante la guerra, qualcuno morì, altri furono promossi, altri ancora furono rimossi quando la guerra finì, così ho deciso di attribuirgli la posizione più significativa che occuparono durante il corso della guerra.

Un altro aspetto che è emerso dalle mie ricerche è che molti di loro, dopo una lunga e prestigiosa carriera, si trovarono ad affrontare quel periodo quando non erano più dei giovanotti. Era necessario considerare, all'interno del gioco, la grande quantità di malanni e infermità di cui molti di loro soffrirono durante la guerra. Di conseguenza, alcuni membri chiave del tuo Staff moriranno per cause naturali o per un plotone d'esecuzione sovietico.

Certamente la perdita più grande sarà quella di Roosevelt. Ciò che ho capito da questo lavoro è quanto fu coraggioso e risoluto Roosevelt viaggiando a Yalta, quando ormai era evidente che la sua salute era compromessa. Confronta la foto dei Tre Grandi a Teheran e a Yalta per renderti conto di quanto fosse peggiorato fisicamente durante il corso della guerra. Quel tipo di coraggio non è scontato; il suo ultimo viaggio a Yalta resta come testimonianza della sua determinazione. Morì due mesi dopo Yalta.

Asimmetrie nazionali

Una cosa che mi piace inserire in ogni gioco sono le forze e le debolezze asimmetriche dei protagonisti. Lo staff britannico è ben organizzato ed efficiente nell'amministrare la guerra attraverso il comando, la produzione e la strategia militare. Churchill è il membro principale del gruppo con il suo vantaggio sull'Argomento delle Politiche Globali. La caratteristica nazionale UK gli conferisce un piccolo ma determinante vantaggio per la Sezione Agenda.

Gli Americani sono ben bilanciati e in grado di affrontare qualsiasi Argomento. Roosevelt è l'ovvio antagonista rispetto alle capacità di Churchill, così Roosevelt e Churchill spesso si neutralizzano reciprocamente quando sono in disaccordo. La caratteristica USA "arsenale della democrazia" mette Roosevelt nella posizione di arbitro degli spareggi. Considera attentamente questa abilità, poiché manipolare la situazione per condurla a un pareggio ti renderà più efficace. L'altro elemento nevralgico degli Americani è che sono gli attori principali della strategia nel Pacifico. Poiché Britannici e Sovietici nella maggior parte dei casi attribuiscono una bassa priorità al Pacifico, tocca a Roosevelt sconfiggere il Giappone. Non prestare la dovuta attenzione ai Giapponesi costerà la partita agli Americani, così, sebbene dispongano di più Produzione rispetto agli altri, si troveranno spesso col fiato corto, in particolare se Sovietici e Britannici si aggiudicheranno gli Argomenti Produzione USA.

Infine, abbiamo i Sovietici che sono guidati da un dittatore paranoico. Lo staff Sovietico è principalmente uno staff militare. Stalin gestisce le conferenze in modo efficace e le sue carte Staff garantiscono Supporti Offensivi bonus, svincolando in tal modo la Produzione per gli Argomenti Politico-Militari. Il grande vantaggio di Stalin è lo spionaggio atomico, in quanto non può essere controbattuto. Il suo successo in questo campo fu storicamente una sgradita sorpresa dopo la guerra. Gli USA, in particolare, devono tener presente che, quando l'Argomento Ricerca sulla Bomba Atomica è al centro del tavolo, è sufficiente un attimo di distrazione per far sì a Stalin di aggiudicarsi rapidamente l'Argomento, un aspetto che vuole rappresentare astrattamente la loro penetrazione nel progetto Manhattan.

Rappresentare la storia

Una delle cose più difficili da fare è portare un gruppo di giocatori a misurarsi con condizioni che sono opposte alle loro consuetudini. Normalmente, chi ottiene più punti vince. Churchill è un tentativo di offrire una diversa narrazione. È un gioco in cui bisogna cooperare per vincere la guerra, mentre si compete per ricavare un vantaggio dalla pace che seguirà. Testando il gioco negli ultimi due anni sono venuto in contatto con un certo tipo di giocatori che hanno bisogno di adattarsi a una situazione di gioco più sottile.

In certi momenti, durante la guerra, su argomenti importanti come il Colonialismo, la sicurezza collettiva e le sfere di influenza sorsero seri contrasti e profonde spaccature. Almeno momentaneamente, questi disaccordi furono appianati in considerazione del fatto che la guerra non era ancora stata vinta. L'insistenza degli Alleati per una resa incondizionata limitò drasticamente le opzioni diplomatiche della Germania Nazista e dell'Impero Giapponese. Ciò significava essere al centro di un duello mortale di proporzioni globali, per cui gli Alleati avevano bisogno l'uno dell'altro per portare a termine questo compito. Storicamente nessuno dei Tre Grandi operò apertamente contro gli interessi degli altri. Se fosse accaduto, la Seconda Guerra Mondiale avrebbe potuto avere una fine molto diversa.

Per mantenere i giocatori all'interno della narrazione storica, ho elaborato tre diverse condizioni di vittoria. La condizione storica è la vittoria degli Alleati, in cui il livello di cooperazione portò a un punteggio ravvicinato (20 punti o meno) fra il primo e il terzo posto. Per vincere storicamente, devi cooperare con gli altri giocatori e controllare il ritmo del gioco per vincere con un modesto margine. Il numero 20 è stato raggiunto basandosi sulle statistiche delle partite di prova, dove nella maggior parte delle

partite in cui l'Asse si è arresa il differenziale del punteggio era 20 o meno.

In alcune partite di prova, un giocatore ha lasciato che gli altri due si caricassero il fardello della vittoria, mentre lui si dedicava esclusivamente al punteggio. Per risolvere questo problema ho fatto riferimento alle mie conoscenze di politica. Nel mondo reale due classiche strategie per gestire un avversario forte sono salire sul carro del vincitore o bilanciarlo.

Salire sul carro del vincitore vedrà le potenze più deboli allinearsi con la potenza più forte.

L'altra alternativa è che quelle potenze si alleino contro la potenza dominante per controbilanciarla. Dal mio punto di vista, se una potenza sottostimasse i progressi della sua strategia post-bellica e apparisse troppo apertamente come una seria minaccia, le altre due creerebbero una nuova coalizione per contenerla, coalizione in cui sarebbe la potenza in essa dominante a guadagnare la supremazia nel mondo postbellico. E se l'Inghilterra si fosse alleata con i Sovietici per contenere gli Americani? Non apertamente e militarmente, ma, come mostrato dall'accordo di Churchill con Stalin per le sfere d'influenza (lo "sporco documento" di Churchill), la sua visione globale conteneva elementi antitetici a quella di Roosevelt. Allo stesso modo, Churchill si trovò spesso ai ferri corti con Roosevelt e Stalin a Yalta, man mano che emergeva che il sole dell'Impero Britannico stava tramontando e che Americani e Sovietici avrebbero plasmato gli aspetti più importanti della pace. Dal punto di vista del gioco, se ti distacchi troppo dal punteggio dei tuoi avversari, il leader della nuova coalizione, cioè il giocatore al secondo posto, potrebbe vincere la partita. Fino ad ora è stata un'eventualità piuttosto rara, perché... un uomo avvisato è mezzo salvato.

La circostanza più difficile da gestire è quando il giocatore all'ultimo posto opera contro gli interessi degli Alleati. Posso ipotizzare una situazione in cui, se uno degli Alleati si dovesse trovare in una situazione di conflittualità troppo accesa, potrebbe considerare una pace separata con l'Asse per livellare il campo da gioco post-bellico. In questo caso, l'Asse non accetterebbe una resa incondizionata e dal caos che ne conseguirebbe emergerebbe una struttura mondiale inattesa. Il vincitore sarebbe il giocatore con il punteggio più alto, che sarebbe poi quello nella posizione migliore per affrontare l'incertezza. Se i punteggi sono ravvicinati, il giocatore all'ultimo posto potrebbe avvantaggiarsi, ma, molto più importante, inibirebbe l'ultimo giocatore dall'agire come ago della bilancia nell'attribuire la vittoria ad altri. Ho riscontrato che questo esito si verifica occasionalmente con giocatori inesperti, ma più spesso quando i Bot non agiscono correttamente. Ciò che mi piace di questa opzione è che lascia la porta aperta a una vittoria Machiavellica a sorpresa.

Scenari

Ho elaborato tre diversi scenari di cui penso valga la pena parlare in chiusura di queste note. Uno riguarda la fine della guerra e comprende le ultime tre conferenze. Benché sia chiamato di "Addestramento", può essere veramente competitivo, senza spazio per errori. Provalo se hai poco tempo a disposizione per giocare.

Il cuore del gioco è lo Scenario da Torneo. Comprende le conferenze dalla 6 (Londra) alla 10 (Potsdam). Ogni volta che l'ho giocato mi sono sentito come se non ci fosse abbastanza tempo per fare tutto. Impegna per due o tre ore in una partita molto serrata e competitiva. È lo scenario utilizzato per gran parte delle partite

di prova. La maggioranza delle persone vorrà cimentarsi in questo scenario e io lo utilizzerò per ogni futuro torneo; da qui il suo nome. Se vuoi sperimentare l'intera gamma delle situazioni possibili, lo Scenario Campagna è quello che fa per te. È potenzialmente una partita da dieci conferenze, anche se spesso è capitato che la guerra terminasse alla settima o ottava. Il motivo per cui una partita può terminare prima è che è necessario fare un minimo di esperienza con il sistema di gioco per gestire il ritmo della guerra a tuo vantaggio. Se ti trovi indietro nel punteggio dovresti rallentare il gioco per guadagnare più tempo possibile per recuperare. Uno dei suggerimenti che ho ricevuto da alcuni playtester è che non hanno gradito che fosse possibile conoscere il punteggio esatto. Sono indeciso in merito a questo, ma la variante Agenda Segreta aggiunge un'interessante dimensione di incertezza su chi sia realmente al primo posto.



I Tre Grandi posano per una foto durante la conferenza di Teheran nel 1943.

Riflessioni finali

Penso che terminerò con una breve descrizione dei Bot e la mia filosofia sul gioco in solitario. Il mio primo progetto per un gioco in solitario fu *Peloponnesian War* del 1991 circa. Ci sono stati molti altri sistemi in solitario, la mia esperienza più recente è stata progettare la versione originale del Bot USA per *Fire in the Lake*, seguito da una variante per la seconda edizione di *Empire of the Sun*. I tre Bots in questo gioco sono parenti stretti dei Bot dei *COIN*, pertanto saranno familiari a molti. Hanno funzionato praticamente dalla prima volta e, a parte un paio di aggiustamenti, mi hanno servito bene.

La mia filosofia per i Bot è che esistono per completare il gioco; tuttavia, con la loro logica e le carte rivelate, dovresti prevalere dopo un'appagante esperienza di gioco, almeno si spera. Detto questo, *Churchill* è consigliabile giocarlo con almeno un altro giocatore, preferibilmente con altri due.

Ora mi trovo alla fine di un altro percorso di progettazione. Devo dire che questo è stato uno dei migliori della mia carriera. La mia intenzione è elaborare una serie di giochi fondati sulla meccanica della conferenza; nel prossimo *Pericles* sarai Pericle o uno degli altri statisti, rivivendo la Grecia di quel periodo.

Anon,

Mark Herman
NYC, Febbraio 2015

Riconoscimenti

Autore e Sviluppo: Mark Herman

Editing regole: Steven Mitchell

Playtest e grafica delle carte: Francisco Colmenares

Uno speciale ringraziamento al glorioso gruppo di gioco First Minnesota, guidato da Wendell Albright, Gordon Pueschner e David Dockter, per il loro costante e continuo supporto. Gli altri del First Minnesota sono: Patrick Schifano, Drew Kluck, Eric Netterberg, Michael Redman, Brian Stricherz, Gene Valasco e i 'Bots.

Un ringraziamento particolare a Carole Herman

Art Director: Rodger MacGowan

Scatola e Design: Rodger MacGowan

Tabellone, carte e segnalini: Mark Simonitch

Regolamento e aiuti al giocatore: Charles Kibler

Coordinamento: Tony Curtis

Produttori: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley e Mark Simonitch

Per l'edizione italiana:

Supervisione generale: Alessandro Lanzuisi

Coordinamento: Marta De Carvalho

Traduzione: Luciano Montanari

Revisione: Giuseppe Tamba e Silvio Bambagiotti

Grafica e impaginazione: Marco Pantaleoni

Applicazione degli adesivi



Blocchi dei Leader: Ci sono tre grandi blocchi di legno colorati (verde, rosso e blu). Applica un adesivo di Churchill su ciascun lato del blocco verde (abbi cura che il ritratto sia orientato allo stesso modo su ciascun lato). Applica similmente Stalin sul blocco rosso e Roosevelt su quello blu.



Blocchetti dei Fronti: Ci sono sette blocchi di legno colorati di media grandezza (2 verdi, 2 rossi, 3 blu). Applica un adesivo verde con un carro armato e con le bandiere (UK/USA) su ciascun lato dei blocchi verdi (abbi cura che la sagoma del carro armato sia orientata allo stesso modo su ciascun lato). Gli adesivi in rosso con carro armato e bandiera (URSS) vanno applicati sui blocchi rossi; gli adesivi in blu con carro armato e bandiera (USA/UK) vanno applicati sui blocchi blu.

Indice

- Allineamento Politico
 Coesistenza, 7.2
 Colonia, 3.23, Glossario
 Piazzamento, 7.31
 Politiche Globali, 6.11
 Rimozione, 7.32
 Stato, 3.23, Glossario
 Tabella Politico-Militare (Pol-Mil), 5.12
- Argomenti
 Aggiudicarsi un Argomento, 5.23
 Argomenti Condizionali, 4.23.2, 5.22, 6.2, Glossario
 Controbattere un Argomento, 5.24
 L'URSS Dichiara Guerra al Giappone, 6.22
 Leadership del Teatro, 4.23.5, 6.9
 Offensive Dirette, 6.7
 Pol-Mil, 6.8
 Politiche Globali, 4.23.7, 6.11
 Produzione, 6.3
 Ricerca sulla Bomba Atomica, 4.23.6, 6.10
 Secondo Fronte, 6.21
 Sostenere un Argomento, 5.22
- Asse
 Collasso Militare Giapponese, 7.65
 Collasso Militare Tedesco, 7.63
 Condizioni della Resa dell'Imperatore, 7.82
 Europa (piazzamento Riserve Tedesche), 7.62, Glossario
 Kamikaze, 7.75, Glossario
 Pacifico (piazzamento Riserve Giapponesi), 7.64, Glossario
 Resa dell'Asse, 7.8
 Riserve dell'Asse, 7.6
 Tecnologia Tedesca, 7.81, Glossario
- Carte
 Attributi, 3.33, 5.22
 Capo di Stato Maggiore, 5.25
 Caratteristica Nazionale, 3.32, Glossario
 Conferenze, 3.28, 5.11
 Leader, 3.31
 Roosevelt, Glossario
 Staff, 3.33
 Tabella Politico-Militare (Pol-Mil), 5.12
- Conferenza
 Quadro della Conferenza, Glossario
 Tracciati della Conferenza, Glossario
- Fasi
 Conferenza, 4.2, 5.0
 Guerra, 4.3, 7.0
 Post Mortem, 8.0
- Fronti
 Artico, 7.4, Glossario
 Avanzamento, 7.7
 B29, Glossario
 CBI, Glossario
 D-Day, 7.73.3, Glossario
 Eccezioni all'Avanzata del Fronte, 7.73
 Effetti sulle Reti Clandestine, 7.13, Glossario
 Estremo Oriente Sovietico, 7.73.4
 Finlandia, 7.4
 Forza, 7.72
 Fronti, 7.5, Glossario
 Norvegia, 7.4
 Sfondamento, 7.74, Glossario
 Spazio di Entrata, 3.22, Glossario
 Spazio di Entrata Anfibio, Glossario
 Supporto Navale, 3.27, 6.5
 Supporto Offensivo, 3.27, 6.5
 Tracciato del Fronte, 3.22, 7.52, Glossario
- Pareggi
 Procedura per lo Spareggio, 4.5
 Spareggio per la Vittoria, 4.44
- Produzione
 Assegnazione Produzione, 6.4
 Produzione, 4.23.3, 6.3
 Produzione Aggiuntiva, 6.32
 Produzione Base, 6.3
- Rete Clandestina
 Coesistenza con Allineamento Politico, 7.2
 Effetti del Fronte, 7.13
 Piazzamento, 7.11
 Rimozione, 7.12
 Tabella Politico-Militare (Pol-Mil), 5.12
- Scenari
 Addestramento, 9.5
 Campagna, 9.7
 Elenco Punti Vittoria, 9.4
 Preparazione del Mazzo Conferenza, 9.2
 Torneo, 9.6
 Vincere lo Scenario, 9.3
- Sezioni
 Agenda, 4.21, 5.1
 Allineamento Politico, 7.3
 Meeting, 4.22, 5.2
 Militare, 4.33
 Rete Clandestina, 4.31, 7.1
 Risoluzione, 4.23, 6.0
 Trattative, 4.7, Glossario
- Vittoria
 Conferenza, 4.23, 5.27
 Elenco Punti Vittoria, 9.4
 Partita, 4.4

