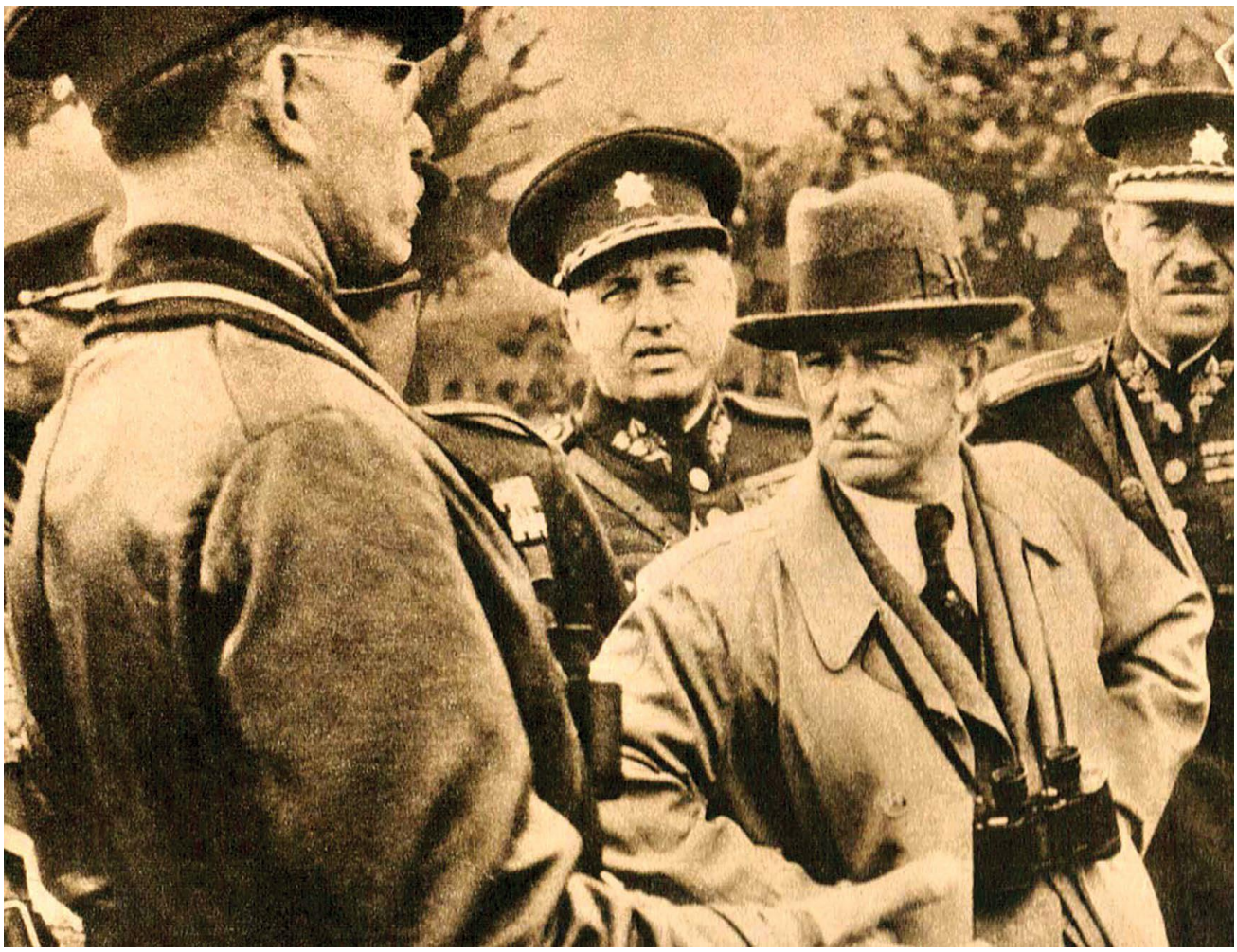
LA CAMPANA DEL TRADIMENTO

La Crisi di Monaco del 1938 in Cecoslovacchia



REGOLAMENTO

I CONTENUTI

Introduzione	**Giocare le Carte Strategia**
Componenti	**Tracciato Crisi e pool dei cubi**
Le Carte	**Attività e Mobilitazione Tedesca**
I Pezzi	**Azioni Bonus Spazi Cruciali e Punteggio delle Dimensioni**
Tabellone di Gioco	
Preparazione	**Punteggio delle Carte Obiettivo**
Panoramica del Gioco	**Carte Strategia Ripetute**
Sequenza di Gioco	**Decisione Finale**
Carte Round	**Vittoria**
Fase di Iniziativa	**Regole per l'avversario in Solitario**

Introduzione

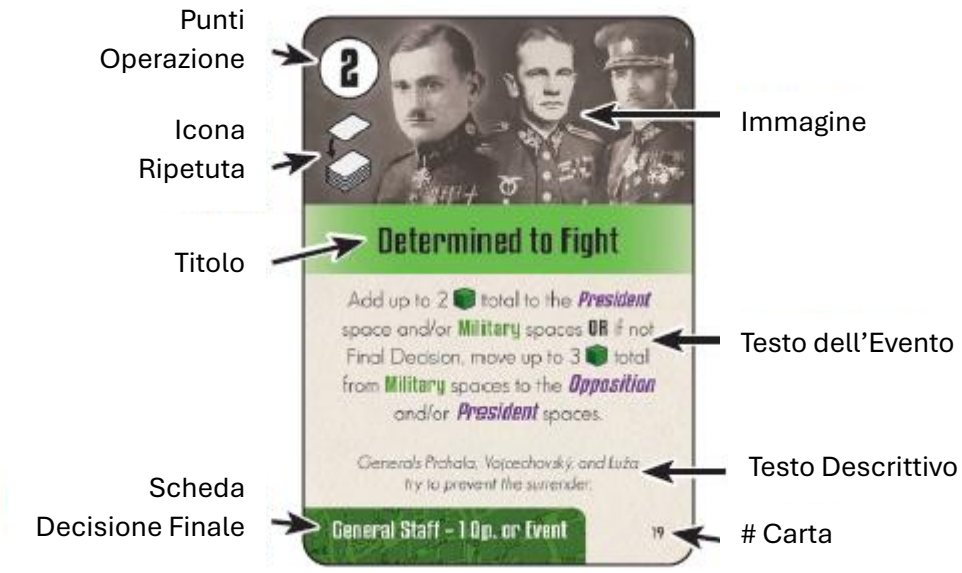
La Campana del Tradimento è un gioco di carte strategico per due giocatori, che descrive la lotta interna tra due punti di vista contrastanti all'interno della Cecoslovacchia durante la crisi di Monaco del 1938, culminante nell'annessione dei Sudeti o nell'avvio di un'invasione tedesca. Il giocatore che **concede** vuole cedere i Sudeti alla Germania nazista per prevenire ulteriori conflitti, mentre il giocatore che **difende** vuole resistere e combattere contro forze schiaccianti.
Il gioco si svolge in tre round regolari che ripercorrono le visite di Chamberlain a Hitler durante il 1938 (l'ultima delle quali è la Conferenza di Monaco), seguiti da un round speciale di Decisione Finale che rappresenta gli eventi immediatamente successivi alla conferenza, durante il quale il giocatore che difende deve convincere il presidente a combattere o a lanciare un colpo di

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

stato riuscito (politico o militare) per vincere la partita. La partita può anche terminare prima se la Germania decide di lanciare l'invasione pianificata (nome in codice Case Green).
I giocatori usano le carte per posizionare cubi che rappresentano l'influenza politica e l'opinione popolare al fine di prendere il controllo degli spazi sulla mappa. I Punti Vittoria (VP) si ottengono durante ogni round regolare e alla fine del round di Decisione Finale, in base al controllo di vari spazi sulla mappa. Il giocatore che soddisfa le proprie condizioni di vittoria vince la partita e decide il destino della Cecoslovacchia e forse dell'intera Europa. Le concessioni storiche offerte da una vittoria in modalità "Concedere" permisero alla Germania nazista di continuare il consolidamento per un altro anno prima dello scoppio della guerra nel settembre del 1939, mentre una vittoria in modalità "Difendere" avrebbe potuto portare a un inizio anticipato della Seconda Guerra Mondiale o, più probabilmente, a una rapida sconfitta con l'abbandono della Cecoslovacchia da parte degli alleati, seguita da una brutale occupazione tedesca.
Le regole contenute in questo opuscolo includono tutte le regole necessarie per giocare in due giocatori o in solitario. Le regole del solitario presuppongono la familiarità con le regole per due giocatori.

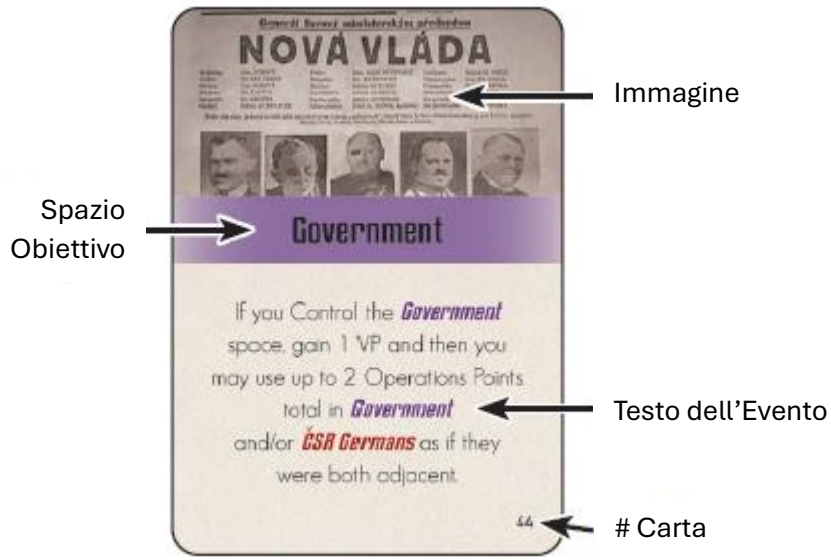
Componenti

- 26 cubi Influenza verdi 
- 26 cubi Influenza bianchi 
- 3 dischi Attività tedeschi rossi 
- 1 segnalino Punti Vittoria nero 
- 1 plancia montata
- 1 dado a 6 facce
- 1 Regolamento di Gioco (questo manuale)
- 1 Manuale di Gioco
- 39 carte Strategia
- 12 carte Obiettivo
- 3 carte Round
- 1 carta Mobilitazione
- 1 carta Iniziativa
- 2 carte Aiuto Giocatore e Avversario Singolo a doppia faccia

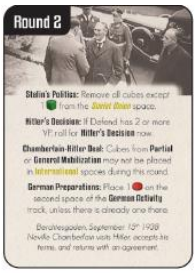


Carte Strategia ~ Un mazzo di carte, ciascuna delle quali indica i Punti Operazione, un titolo con sfondo colorato (verde, bianco o blu), il testo dell'evento, un testo descrittivo e (solo su alcune carte) una linguetta in basso che indica come possono essere utilizzate nel round di Decisione Finale. Una Carta Strategia può essere giocata per il suo evento, per i Punti Operazione o per utilizzare l'evento precedentemente scartato. Una Carta Strategia può essere giocata per il suo evento solo se il colore di sfondo del titolo dell'evento corrisponde al colore del giocatore (verde: Difendi, bianco: Concedi) o è neutrale (blu). Alcune Carte Strategia sono contrassegnate come "Ripetute" (simbolo della carta appena sotto i Punti Operazione); queste carte verranno rimescolate nel mazzo dalla pila degli scarti alla fine di ogni round.

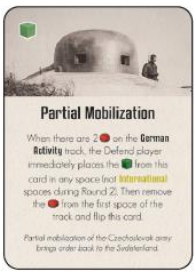
Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita



Carte Obiettivo ~ Un mazzo di carte, ciascuna delle quali indica uno spazio specifico sulla mappa e un evento. Le Carte Obiettivo vengono rivelate alla fine di ogni round, assegnando un Punto Vittoria e un evento opzionale se un giocatore controlla il proprio spazio Obiettivo. A ogni spazio sulla mappa è associata una Carta Obiettivo.



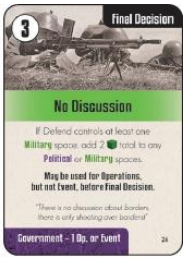
Carte Round ~ Tre carte usate per indicare quale round si sta giocando, oltre a eventuali istruzioni speciali associate a quel round.



Carta Mobilitazione ~ Una carta bifacciale usata per indicare la disponibilità della Mobilitazione Parziale e poi Generale, incluso un testo che spiega quando ciascuna viene attivata e come risolverla.



Carta Iniziativa ~ Il Giocatore con Iniziativa attuale viene tracciato con la Carta Iniziativa.



Carte Decisione Finale ~ Ogni giocatore ha una Carta Decisione Finale che viene posizionata scoperta davanti a sé. Questa carta può essere giocata per i suoi Punti Operazione durante un round di gioco regolare o per il suo evento durante il round Decisione Finale.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

I Pezzi



Cubi Influenza ~ Usati per indicare l'influenza in uno spazio. La maggior parte di questi cubi inizia il gioco sui Tracciati Crisi, sul Tracciato Attività Tedesco o su una carta/area Mobilitazione. Una volta entrati in gioco, i cubi si alternano tra gli spazi della mappa e la riserva di cubi del giocatore. Non possono mai esserci più di quattro cubi Influenza di ciascun giocatore in uno spazio della mappa.

***Nota di Progettazione**: i cubi bianchi rappresentano l'idea di cedere i Sudeti alla Germania, mentre i cubi verdi rappresentano l'idea di non farlo e quindi di difendere la Cecoslovacchia con la forza. Ad esempio, quando posizionato nei Tedeschi della ČSR, un cubo mostra le opinioni di questo gruppo, mentre in Francia rappresenta il messaggio diplomatico che la potenza sta inviando.*



Dischi tedeschi ~ I dischi rossi, usati per indicare la crescente attività dei tedeschi schierati dai nazisti, sia nei Sudeti che in Germania, vengono messi in gioco tramite eventi o automaticamente all'inizio del Round 2 e del Round 3. Vengono posizionati sul tracciato dell'attività tedesca, al massimo uno per spazio, rilasciando cubi Influenza per il giocatore che Concede e innescando infine la Mobilitazione Parziale e poi quella Generale.

La Plancia di Gioco

Spazi della Plancia ~ Gli spazi sulla plancia sono codificati da un colore che indica la **Dimensione** a cui appartengono, ed etichettati con un nome individuale. Ogni spazio può contenere fino a quattro cubi di ciascun giocatore (quattro verdi e quattro bianchi).

- **Internazionale**: spazi gialli, inclusi Regno Unito, Francia e Unione Sovietica.
- **Politico**: spazi viola, inclusi *Presidente, Governo* e *Opposizione*.
- **Militare**: spazi verdi, inclusi *Stato Maggiore, Guardia di Difesa dello Stato* e *Quartier Generale della Moravia*.
- **Pubblico**: spazi rossi, inclusi *Cecoslovacchi, Stampa* e *Tedeschi della ČSR*.

Ogni set di tre spazi mappa dello stesso colore rappresenta una **Dimensione**. Durante il conteggio dei punti alla fine di un round regolare, un giocatore ottiene 1 Punto Vittoria per ogni Dimensione in cui controlla tutti e tre gli spazi. Alla fine del Round di Decisione Finale, un giocatore può ottenere Punti Vittoria solo per la Dimensione Politica o Militare (valgono comunque 1 Punto Vittoria ciascuna).

Gli spazi **adiacenti** sono collegati da frecce singole o doppie; la direzione della freccia indica l'adiacenza (ad esempio, il Presidente è adiacente al Regno Unito, ma non viceversa; *Opposizione* e *Stato Maggiore* sono adiacenti tra loro).

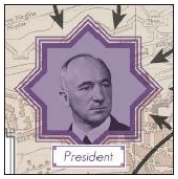
Uno spazio esercita **Pressione** su un altro spazio se il secondo spazio è adiacente ad esso (ad esempio, il *Regno Unito* esercita Pressione sul *Presidente*, ma il *Presidente* non esercita Pressione sul *Regno Unito*).



Concedere è sempre considerato controllare uno spazio "virtuale" che può esercitare Pressione su *Regno Unito, Governo* e *Tedeschi della ČSR*, indicati da piccoli cubi bianchi con frecce che puntano verso questi spazi.

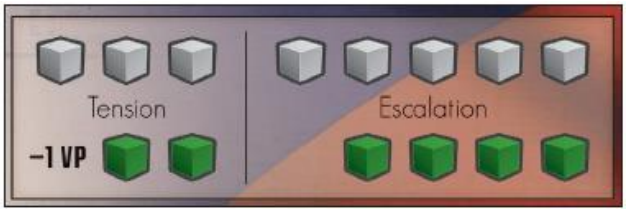


Difendere è sempre considerato controllare uno spazio "virtuale" che può esercitare Pressione su Cecoslovacchi, *Stato Maggiore* e *Quartier Generale della Moravia*, indicati da piccoli cubi verdi con frecce che puntano verso questi spazi.



Spazio Cruciale ~ Lo spazio a forma di stella in ogni Dimensione è uno Spazio Cruciale (*Regno Unito, Presidente, Stato Maggiore* e *Cecoslovacchi*). Il controllo di uno Spazio Cruciale fornisce al giocatore un'azione bonus alla fine del round, prima di determinare il Controllo di quella Dimensione e ottenere punti vittoria.

Tracciato Crisi ~ I due tracciati sul lato destro del tabellone, una per ciascun giocatore (Concedere in alto, Difesa in basso). La maggior parte dei cubi Influenza iniziano il gioco sui Tracciati Crisi come cubi disponibili. Ogni tracciato è composto da tre zone (Riserva Cubi, Escalation e Tensione). Quando il primo cubo viene rimosso da una zona, quella zona viene violata. Quando una zona viene violata, i cubi di quella zona vengono immediatamente spostati nelle riserve di cubi di entrambi i giocatori. Se uno dei giocatori viola la propria zona di Tensione, perde immediatamente 1 Punto Vittoria.



Tracciato Punti Vittoria ~ I Punti Vittoria vengono tracciati utilizzando un segnalino Punti Vittoria nero sul tracciato in alto a destra del tabellone. Solo una fazione può avere un valore di Punti Vittoria positivo alla volta, e qualsiasi guadagno in Punti Vittoria sposta il tracciato verso il lato del tracciato di quel giocatore. Lo spazio con 0 Punti Vittoria al centro del tracciato

favorisce Concedere, il che significa che Concedere è considerato in vantaggio in Punti Vittoria se il segnalino è su 0. Le icone dei dadi rossi sopra il lato verde del tracciato indicano che la vittoria di Difendere per **Decisione di Hitler** può essere attivata quando Difendere ha 2 o più Punti Vittoria.

Nessuna fazione può superare i 5 Punti Vittoria, e qualsiasi ulteriore spostamento oltre questo limite viene ignorato.





Tracciato Attività Tedesco ~ Un tracciato di tre spazi sul lato sinistro del tabellone, dove i dischi tedeschi vengono posizionati durante il gioco, generalmente nello spazio con il numero più basso senza un disco (a meno che non sia diversamente specificato su una carta). Può esserci un massimo di un disco per spazio tracciato. Ogni spazio tracciato contiene un cubo bianco all'inizio della partita, che si sblocca quando un disco tedesco rosso viene posizionato nello spazio, e viene quindi immediatamente posizionato dal giocatore che concede nello spazio dei *Tedeschi ČSR* o nella riserva di cubi Concede (può scegliere quale). Se un disco viene rimosso dal tracciato, deve essere preso prima dallo spazio con il numero più basso, e il cubo bianco in quello spazio rimane sbloccato.

***Nota di Progettazione**: Il tracciato Attività Tedesco rappresenta l'attività tedesca, sia paramilitare che militare, nei Sudeti e in Germania durante la crisi, inclusi attacchi terroristici e rapimenti da parte dei neo-costituiti Sudetendeutsche Freikorps, eventualmente con il supporto delle SS da oltre confine. Questi attacchi miravano a intimidire la popolazione cecoslovacca e ad aggravare la crisi, ma servirono anche a preparare il terreno per la pianificata invasione tedesca della Cecoslovacchia (Caso Verde). Con l'intensificarsi della violenza parallelamente ai negoziati tra Chamberlain e Hitler, la pista venne utilizzata anche per innescare la mobilitazione dell'esercito cecoslovacco.*

Mobilitazione ~ Uno spazio per la carta Mobilitazione Parziale/Generale da posizionare, con il lato Parziale rivolto verso l'alto all'inizio della partita, con un cubetto Difesa verde su di esso e con altri tre cubetti Difesa verdi adiacenti. Questi cubetti saranno sbloccati durante la partita quando saranno posizionati sufficienti dischi tedeschi, come indicato sulla carta Mobilitazione. Eseguite ogni carta Mobilitazione immediatamente quando sarà stato posizionato il numero richiesto di dischi tedeschi rossi.

Nota: La carta Mobilitazione Generale sposta metà dei cubetti dello ***Stato Maggiore Generale*** a ***Quartier Generale della Moravia***, arrotondati per difetto e selezionati casualmente. Per selezionare i cubetti casualmente, metteteli tutti in un sacchetto e pescateli uno alla volta, oppure assegnate le quote e usate il dado per determinare quali cubetti spostare.

***Nota di Progettazione**: L'esercito cecoslovacco fu parzialmente mobilitato nel maggio 1938 in risposta alle segnalazioni di manovre tedesche vicino al confine, e completamente mobilitato a settembre dopo l'ultimatum di Hitler a Bad Godesberg. Ciò includeva il trasferimento dell'alto comando dell'esercito da Praga al Quartier Generale in Moravia, dove avrebbe potuto continuare le operazioni qualora i tedeschi avessero diviso il paese a metà.*

Riserva di Cubi ~ I cubi Influenza che non si trovano sulla mappa, sui Tracciati Crisi, sul Tracciato Attività Tedesca o sull'area/carta Mobilitazione vengono piazzati nell'apposita riserva della rispettiva fazione (Concedere in cima al tabellone, Difendere in fondo).

Presenza e Controllo

Un giocatore ha **Presenza** (o è **presente**) in uno spazio se ha uno o più cubetti in quel punto. Un giocatore **Controlla uno spazio** se ha più cubetti del suo avversario. Un giocatore **Controlla una Dimensione** se controlla tutti e tre i suoi spazi. **Importante**! La Presenza e il Controllo vengono valutati una volta all'inizio di ogni gioco di carte, prima di effettuare tutte le operazioni.

Preparazione

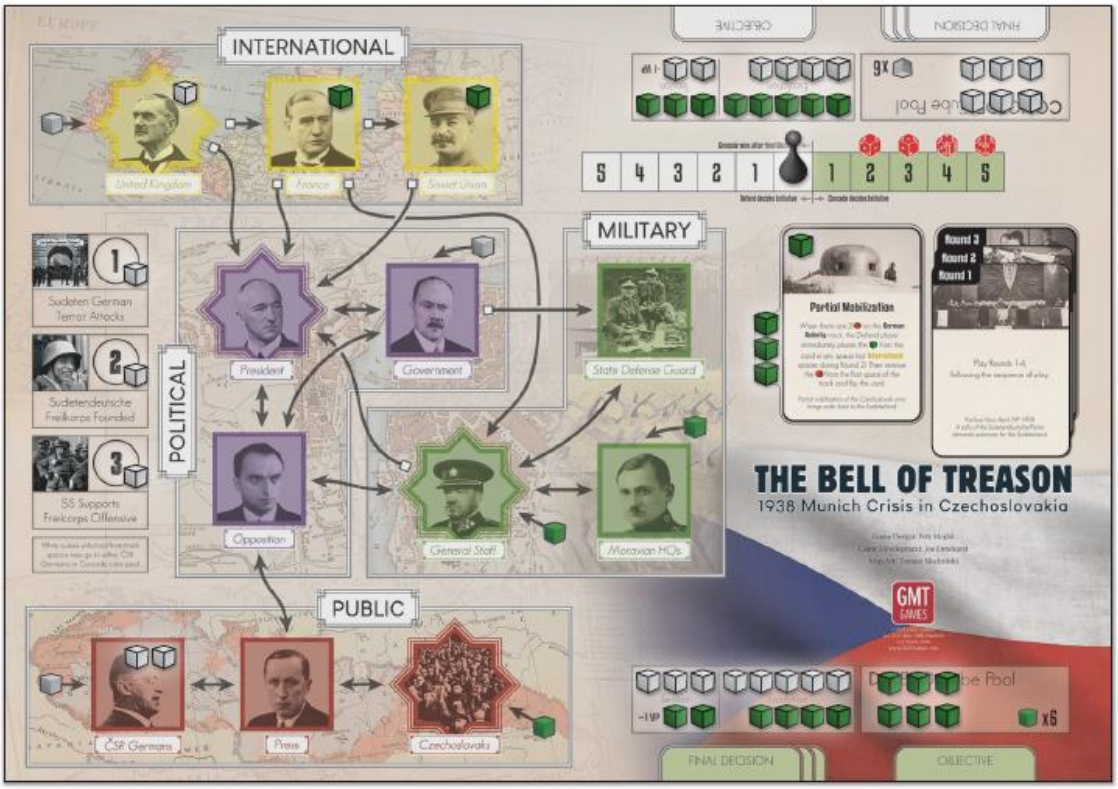
Posizionate il segnalino Punti Vittoria nero sullo spazio "0" del tracciato Punti Vittoria. Impilate le tre carte Round in ordine, a faccia in su con il Round 1 in cima, e posizionatele sullo spazio Decisione Finale del tabellone. Posizionate un cubetto bianco su ogni spazio del tracciato Attività Tedesco e i dischi rossi fuori dal tabellone da un lato. Posizionate la carta Mobilitazione con il lato Mobilitazione Parziale rivolto verso l'alto nello spazio "Mobilitazione", con un cubetto verde sopra e tre cubetti verdi negli spazi indicati a sinistra. Posizionate sei cubetti bianchi nella riserva di cubetti "Concedere", quattro cubetti bianchi e cinque cubetti verdi nella zona "Concedere Escalation", e due cubetti bianchi e tre cubetti verdi nella zona "Concedere Tensione". Posizionate sei cubetti verdi nella riserva di cubetti "Difendere", quattro cubetti verdi e cinque cubetti bianchi nella zona "Difendere Escalation", e due cubetti verdi e tre cubetti bianchi nella zona "Difendere Tensione". Infine, posizionate un cubo bianco nello spazio del Regno Unito e due cubetti bianchi nello spazio dei Tedeschi della ČSR, e un cubo verde ciascuno negli spazi della Francia e dell'Unione Sovietica. Posizionate la Carta Decisione Finale di ciascun giocatore a faccia in su davanti a sé. Mescolate separatamente i mazzi Strategia e Obiettivo e posizionali vicino al tabellone. Posizionate la Carta Iniziativa sopra il tabellone con il lato Difesa rivolto verso l'alto.

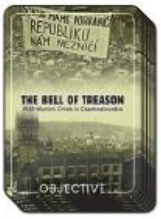
Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita















Panoramica del Gioco

All'inizio di ogni round, seguite le istruzioni sulla carta Round (se presente). Poi, distribuite cinque Carte Strategia e due Carte Obiettivo a ciascun giocatore. Entrambi i giocatori scelgono segretamente una delle loro Carte Obiettivo da tenere e rimuovono l'altra dal gioco senza rivelarla (riponendole nella scatola del gioco). Quindi, svolgete la Fase Iniziativa. Iniziando dal Giocatore con l'Iniziativa, giocate a turno le Carte Strategia finché entrambi i giocatori non hanno giocato quattro volte. La Carta Strategia rimanente di ciascun giocatore viene messa da parte a faccia in giù per la Decisione Finale. Eseguite le azioni bonus dello Spazio Cruciale, seguite dal punteggio delle Dimensioni, entrambe nell'ordine deciso dal Giocatore con l'Iniziativa. Quindi, le Carte Obiettivo vengono rivelate simultaneamente e, se un giocatore controlla il proprio spazio Obiettivo, ottiene 1 VP e può eseguire il testo dell'evento sull'Obiettivo. Infine, rivelate la carta Round successiva e continuate con il round successivo.

La Sequenza di Gioco

1. Eseguire le istruzioni sulla carta Round.
2. Distribuire cinque Carte Strategia e due Carte Obiettivo a ciascun giocatore.
3. Ogni giocatore sceglie segretamente una Carta Obiettivo da tenere come obiettivo di questo round e rimuove l'altra dal gioco, senza rivelarla all'avversario.
4. Svolgere la Fase Iniziativa per determinare il Giocatore con l'Iniziativa.
5. Giocare a turno le Carte Strategia finché ogni giocatore non ha giocato quattro volte.
6. Ogni giocatore mette da parte la Carta Strategia rimanente per usarla durante la Decisione Finale.
7. Eseguire le azioni bonus degli Spazi Cruciali.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

8. Calcolare le Dimensioni.
9. Rivelare, calcolare i punti ed eseguire le Carte Obiettivo.
10. Rimettere le Carte Strategia Ripetute nel mazzo principale dal mazzo degli scarti, quindi mescolare il mazzo.
11. Rivelare la carta Round successiva e continuare con il round successivo.

Carte Round

Le carte secondo e terzo Round contengono ciascuna una breve lista di istruzioni da eseguire all'inizio del Round. Innanzitutto, rimuovere tutti i cubi bianchi e tutti i cubi verdi tranne uno dallo spazio *Unione Sovietica* (**Politica di Stalin**). Successivamente, se Difesa ha 2 o più Punti Vittoria, tirare un dado e, se il risultato è inferiore o uguale ai Punti Vittoria Difesa attuali, le forze tedesche invadono e la partita termina immediatamente (**Decisione di Hitler**). Se la partita termina in questo modo e la Mobilitazione Parziale non è ancora avvenuta, entrambi i giocatori perdono; altrimenti, la vittoria è della Difesa.
Durante il Round 2, i cubi Difesa rilasciati dalla Mobilitazione Parziale o Generale non possono essere posizionati negli spazi Internazionali (**Accordo Chamberlain-Hitler**). Infine, all'inizio del Round 2, posizionare un disco rosso sul secondo spazio del tracciato Attività Tedesco, a meno che non ce ne sia già uno, e all'inizio del Round 3, posizionare un disco rosso sul terzo spazio del tracciato Attività Tedesco, se non ce n'è già uno (**Preparativi Tedeschi**). Questo posizionamento dei dischi potrebbe innescare immediatamente una Mobilitazione Parziale o Generale.
***Nota di Progettazione**: gli eventi speciali all'inizio del Round 2 e del Round 3 riflettono gli affari internazionali che hanno avuto un impatto sulla crisi in Cecoslovacchia. Rappresentano il gioco sovietico di tentare di scatenare la guerra in Europa, l'incertezza su quando i tedeschi avrebbero lanciato l'attacco, i negoziati tra Chamberlain e Hitler e i continui preparativi tedeschi per la guerra.*

Fase dell'Iniziativa

Fase dell'Iniziativa ~ La Fase dell'Iniziativa si verifica subito prima del gioco delle Carte Strategia in ciascuno dei tre round regolari e nel Round di Decisione Finale. Il giocatore che ha meno Punti Vittoria (o Difesa se il tracciato è su 0) decide se giocare per primo o per secondo nel round. Girare la Carta Iniziativa con la fazione del primo giocatore a faccia in su; quel giocatore diventa il Giocatore con l'Iniziativa.
Giocatore con l'Iniziativa ~ Il giocatore la cui fazione è scoperta sulla Carta Iniziativa è il Giocatore con l'Iniziativa. Il Giocatore con l'Iniziativa gioca la prima Carta Strategia di ogni round e decide l'ordine in cui le azioni bonus dello Spazio Cruciale, il punteggio delle Dimensioni e l'esecuzione delle Carte Obiettivo verranno risolti alla fine del round. Il Giocatore con l'Iniziativa è anche il primo a risolvere ogni Carta Strategia giocata nella Decisione Finale.

Giocare le Carte Strategia

Quando è giocata durante un round regolare, ogni Carta Strategia può essere utilizzata in tre modi diversi: per il suo evento, per le operazioni o per utilizzare l'evento precedentemente scartato. Dopo aver giocato quattro Carte Strategia, ogni giocatore mette da parte la Carta Strategia rimanente (a faccia in giù) per utilizzarla durante la Decisione Finale. Quando giocata durante la Decisione Finale, una Carta Strategia viene utilizzata solo per una singola azione di Escalation o Persuasione nello spazio contrassegnato in basso, o per il suo evento, se la scheda Decisione Finale lo consente. Una carta senza alcun segno in basso non ha effetto durante la Decisione Finale.
Evento ~ Un giocatore può usare un evento su una Carta Strategia se il colore di sfondo del titolo dell'evento corrisponde al colore di quel giocatore (verde: Difendi, bianco: Concedi) o è neutrale (blu). Se una carta viene giocata per il suo evento, implementate il testo dell'evento esattamente come scritto ("aggiungi" è obbligatorio, mentre "può aggiungere" non lo è). Alcuni eventi possono essere giocati solo se le loro condizioni sono soddisfatte (ad esempio, "Se..." o "deve"). Quando si gioca una carta per un evento, bisogna prima posizionarla in cima al mazzo degli scarti: eventuali carte aggiuntive scartate a seguito dell'evento verranno posizionate sopra di essa.
***Nota**: qualsiasi indicazione "fino a" un certo numero di cubi include zero cubi. Se un evento richiede l'utilizzo di punti Operazioni in uno spazio specifico, tali punti possono essere utilizzati solo in quello spazio (il che potrebbe significare che non possono essere utilizzati affatto).*
Operazioni ~ Un giocatore può spendere i Punti Operazioni di una carta in mano per Persuadere e/o fare Escalation. Ogni operazione può essere eseguita in uno spazio diverso. Dopo aver giocato una carta per ottenere Punti Operazioni, posizionatela in cima al mazzo degli scarti.
Importante! Determinate Controllo e Presenza una sola volta all'inizio del gioco della carta (ovvero, niente "catene"). Questo significa che non potete mai usare Persuadere in uno spazio in cui non eravate presenti all'inizio del gioco della carta.
Operazione Persuadere ~ Spendete 1 Punto Operazioni per ogni cubo rimosso per rimuovere i cubi nemici dagli spazi in cui il giocatore in azione era Presente all'inizio del gioco della carta. Riponete i cubi rimossi nella riserva di cubi nemici.
Operazione Escalation ~ Spendete 1 Punto Operazioni per ogni cubo posizionato per posizionare cubi amici negli spazi in cui il giocatore in azione è Presente o adiacenti agli spazi che controllava all'inizio del gioco della carta. Non si possono mai posizionare i cubi dell'avversario.
Nota: ricordate che Concedere è sempre considerato controllare uno spazio "virtuale" che esercita pressione sugli spazi del *Regno Unito*, del *Governo* e della *Germania ČSR*, mentre Difendere è sempre considerato controllare uno spazio "virtuale" che

esercita pressione sugli spazi dei *Cecoslovacchi*, dello *Stato Maggiore* e del *Quartier Generale della Moravia*. Un giocatore può sempre usare l'Escalation per posizionare un cubo in uno spazio su cui esercita pressione in questo modo.

Usare un evento scartato ~ Un giocatore può usare l'evento della Carta Strategia in cima al mazzo degli scarti, anche se è stato giocato nel round precedente, scartando una carta con un numero di Punti Operazione uguale o superiore. Se si tratta di un evento neutrale, può farlo solo se l'evento non è già stato eseguito (da nessuno dei due giocatori). L'evento si verifica immediatamente e la carta scartata viene posizionata in cima alla pila degli scarti.

Giocare la Carta Decisione Finale ~ In qualsiasi round regolare, invece di giocare una carta dalla propria mano, un giocatore può scegliere di scartare una carta per usare la propria Carta Decisione Finale per i suoi Punti Operazione. La Carta Decisione Finale viene quindi rimossa dal gioco. In caso contrario, la scheda della decisione finale è disponibile per l'uso durante la decisione finale.

Tracciato e Riserve di Cubi

Quando si aggiungono cubi alla mappa, un giocatore deve prima utilizzare i cubi presenti nella propria riserva di cubi. Se la propria riserva di cubi è vuota, il giocatore deve utilizzare i cubi del proprio Tracciato Crisi, rimuovendoli uno alla volta dal lato più a sinistra (Concedere) o più a destra (Difesa) della propria traccia.

Nota: se non ci sono cubi disponibili, il giocatore non può riposizionarli sulla mappa.

Man mano che i cubi vengono rimossi dal Tracciato Crisi, le zone (Escalation e Tensione) vengono violate. Quando una zona viene violata, il giocatore che la possiede deve immediatamente prendere i cubi da quella zona e posizionarli nelle riserve di cubi di ciascun giocatore. Se uno dei due giocatori viola la propria zona di Tensione, perde immediatamente anche 1 Punto Vittoria.

I cubi vengono posizionati nelle rispettive riserve di cubi anche quando vengono rimossi dagli spazi mappa da uno dei due giocatori. Entrambe le riserve di cubi hanno spazio illimitato per i cubi. I cubi non vengono mai rimossi dal gioco.

Attività e Mobilitazione Tedesca

Ulteriori cubi iniziano la partita sul tracciato Attività Tedesca (Concedere) e sulla carta Mobilitazione (Difesa) o accanto ad essa. Questi cubi entrano in gioco quando vengono soddisfatte determinate condizioni:

- **Tedeschi** ~ Un cubo bianco inizia il gioco su ogni spazio del tracciato Attività Tedesca. I dischi rossi tedeschi (solo) possono essere posizionati su questi spazi tramite evento o effetti di carte Round, al massimo un disco per spazio. Se un disco rosso viene posizionato su uno spazio con un cubo bianco, il giocatore che ha Concesso deve immediatamente posizionare quel cubo nello spazio *Tedeschi ČSR* o nella propria riserva di cubi (a sua scelta). Se un disco rosso viene rimosso, il suo spazio rimane vuoto; non vi viene rimesso alcun cubo bianco.
- **Mobilitazione** ~ Un cubo verde inizia il gioco sulla carta Mobilitazione Parziale, con altri tre cubi verdi posizionati accanto ad esso. Questi cubi entreranno in gioco come indicato sulla carta *Mobilitazione Parziale* e poi sul suo retro, *Mobilitazione Generale*. Quando le condizioni su ciascuna carta sono soddisfatte, il/i cubo/i Verde/i rilasciato/i può/possono essere posizionato/i tramite Difesa in qualsiasi spazio (tranne durante il Round 2, dove a causa **dell'Accordo Chamberlain-Hitler** non può/possono essere posizionato/i negli spazi Internazionali).

Azioni Bonus Spazio Cruciale e Punteggio delle Dimensioni

Dopo che ogni giocatore ha giocato quattro Carte Strategia per il round e ha messo da parte la carta rimanente per il Round di Decisione Finale, si verifica il Controllo di ogni Spazio Pivotale. Il Giocatore con Iniziativa decide in quale ordine verranno eseguite le azioni bonus dello Spazio Cruciale per ogni Spazio Cruciale controllato. All'interno degli spazi di quella Dimensione, il giocatore che controlla lo Spazio Cruciale (se presente) può effettuare una delle seguenti operazioni:

- **Escalation** ~ Posizionare uno dei propri cubi in uno spazio in cui è Presente o adiacente a uno spazio che Controlla, in quella Dimensione.
- **Persuadere** ~ Rimuovere un cubo nemico da uno spazio in cui è Presente, in quella Dimensione.
- **Diffondere** ~ Spostare fino a due dei propri cubi tra qualsiasi spazio in quella Dimensione.
- In alternativa, possono scegliere di non fare nulla. Dopo aver eseguito tutte le azioni bonus dello Spazio Cruciale, i giocatori ottengono 1 Punto Vittoria per ogni Dimensione che Controllano, nell'ordine deciso dal Giocatore con Iniziativa.

Nota: le azioni bonus Spazio Cruciale vengono eseguite prima che il Controllo delle Dimensioni e gli Obiettivi vengano controllati per il punteggio, quindi possono essere un modo importante per ottenere Punti Vittoria.

Punteggio delle Carte Obiettivo

Dopo aver conteggiato le Dimensioni, entrambi i giocatori rivelano simultaneamente le proprie Carte Obiettivo. Un giocatore che controlla lo spazio sulla propria Carta Obiettivo ottiene 1 Punto Vittoria (come indicato sulla carta) e può quindi eseguire il testo dell'evento sulla carta, nell'ordine deciso dal Giocatore con Iniziativa. Quindi, rimuove dal gioco ciascuna Carta Obiettivo.

Nota: il controllo di entrambi gli Obiettivi viene controllato simultaneamente, quindi non è possibile utilizzare il testo dell'evento su una Carta Obiettivo per impedire all'altro giocatore di conteggiare il proprio Obiettivo. Un giocatore non ottiene un Punto Vittoria né esegue l'evento se controlla lo spazio Obiettivo dell'avversario.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Carte Strategia Ripetute

Dopo aver completato il conteggio delle Carte Obiettivo, cerca nel mazzo degli scarti le Carte Strategia contrassegnate come "Ripetute" (simbolo nell'angolo in alto a sinistra) e mescolatele nel mazzo. Quindi, rivelate la Carta Round successiva e continuate a giocare.

Decisione Finale

Dopo aver completato tre round regolari, i giocatori conducono il Round di Decisione Finale. Determinano il Giocatore con Iniziativa come di consueto.

Per prima cosa, i giocatori raccolgono le tre carte che hanno messo da parte per la Decisione Finale e la loro Carta Decisione Finale (se è ancora in gioco), poi scartano una carta (a faccia in su) se ne hanno più di tre. Quindi, scelgono una carta ciascuno e la rivelano simultaneamente. Se il testo in fondo a entrambe le carte indica lo stesso spazio, nessuno dei due giocatori esegue un'azione; altrimenti, ognuno esegue un'azione in base al testo in fondo alla propria carta, a partire dal Giocatore con Iniziativa. Se la carta di un giocatore specifica uno spazio, può eseguire un'operazione di **Persuasione** o di **Escalation** in quello spazio (se possibile). Entrambi i tipi di operazione possono avere come bersaglio solo lo spazio specificato sulla carta e devono soddisfare tutte le normali condizioni per farlo (Persuadere richiede la presenza di un cubo amico per rimuovere un cubo nemico, mentre Escalation richiede la presenza o il Controllo di uno spazio che esercita Pressione per posizionare un cubo). Se la carta di un giocatore specifica anche "Evento", questi può invece eseguire il testo dell'Evento sulla carta (solo se corrisponde al colore della propria fazione o è neutrale). Se la carta non ha testo in basso, non esegue alcuna azione. Una volta che entrambi i giocatori hanno avuto la possibilità di agire, selezionano e rivelano simultaneamente la loro seconda carta e procedono come sopra, quindi fanno lo stesso con la loro terza carta. Una volta che tutte e tre le carte sono state giocate, si contano di nuovo solo le **Dimensioni Politica** e **Militare**: ogni giocatore ottiene 1 VP per ciascuna di queste Dimensioni che controlla, nell'ordine deciso dal Giocatore con Iniziativa. Non vengono eseguite azioni bonus per lo Spazio Pivotale. Quindi si verifica la vittoria come descritto di seguito.

Vittoria

Per vincere:

- Il giocatore in Difesa deve avere almeno 1 Punto Vittoria e almeno tanti cubetti verdi nello spazio Presidente, o in un singolo spazio che esercita Pressione su di esso, quanti cubetti bianchi nello spazio Presidente.
- In caso contrario, vince il giocatore che Concede. In alternativa, il giocatore in Difesa può vincere con la **Decisione di Hitler** all'inizio del Round 2 o del Round 3 se ha almeno 2 Punti Vittoria, si è verificata una Mobilitazione Parziale e ottiene un numero di Punti Vittoria inferiore o uguale ai suoi attuali (o con la stessa procedura se un evento richiede un tiro per la **Decisione di Hitler**). Se la **Decisione di Hitler** si verifica prima della Mobilitazione Parziale e il giocatore in Difesa ottiene un numero di Punti Vittoria inferiore o uguale ai suoi attuali, entrambi i giocatori perdono la partita (Hitler sorprende la Cecoslovacchia con un attacco rapido).

Nota di progettazione: una decisione improvvisa di Hitler di invadere la Cecoslovacchia avrebbe costretto il governo cecoslovacco a difendere il proprio paese. Tuttavia, se ciò fosse accaduto prima almeno della mobilitazione parziale, le possibilità di resistere all'invasione sarebbero state scarse.

Regole per Avversario in Solitario

La Campana del Tradimento può essere giocato da un singolo Giocatore, con il gioco che controlla la fazione non controllata dal Giocatore. Questo Avversario in Solitario è regolato dalla Sequenza di Gioco in Solitario presente in questo regolamento e dalla Guida per Avversario in Solitario inclusa. Salvo diversa indicazione in questa sezione, l'Avversario in Solitario segue tutte le regole del gioco a due giocatori. Si consiglia di familiarizzare con il gioco a due giocatori prima di giocare con queste regole.

Definizioni

Cubi disponibili – Un cubo è disponibile se si trova nella riserva di cubi dell'avversario solitario o sul Tracciato Crisi, ma non nella zona di Tensione. Durante il Round di Decisione Finale, l'avversario solitario che difende considera i cubi nella sua zona di Tensione come disponibili se ha 2 o più VP, e l'avversario solitario che concede considera i cubi nella sua zona di Tensione come disponibili se una delle due fazioni ha 2 o più VP Una volta che il giocatore viola la zona di Tensione, considerate i cubi nella zona di Tensione dell'avversario solitario come disponibili.

Amica – Una Carta Strategia appartenente esclusivamente alla fazione dell'Avversario in Solitario (escluse le carte neutrali).

Cubi Isolati – Un cubo è Isolato se non è adiacente a nessuno spazio controllato da quella fazione. I cubi Concedere negli spazi *Regno Unito, Governo* e *Tedeschi della ČSR*, e i cubi difendere negli spazi *Stato Maggiore, Quartier Generale della Moravia* e *Cecoslovacchi* non possono mai essere isolati.

Spazi con Disponibilità – Uno spazio ha Disponibilità per i cubi dell'Avversario in Solitario finché non ne ha uno in più rispetto ai cubi del Giocatore, o due in più in uno Spazio Cruciale. Inoltre, solo per l'Avversario in Solitario che Concede, lo spazio del Presidente ha Disponibilità finché non ha due cubi Concede in più rispetto ai cubi Difesa in ogni singolo spazio che esercita Pressione sul Presidente. Solo durante il Round di Decisione Finale, lo spazio del Presidente ha sempre Disponibilità per i cubi

Concede, e il Presidente e tutti gli spazi che esercitano Pressione su di esso hanno sempre Spazio per i cubi Difendi. Uno spazio con quattro cubi dell'Avversario in Solitario non ha mai Spazio (poiché non possono legalmente posizionarvi cubi).

Gioco in Solitario

Panoramica

L'Avversario in Solitario non tiene mai una mano di carte né le conserva per la Decisione Finale. Invece, l'Avversario in Solitario prende tutte le decisioni in base alla Sequenza di Gioco in Solitario e alla Guida per l'avversario solitario. Durante il gioco delle carte dell'Avversario in Solitario, rivelate una carta Strategia e seguite le istruzioni nella Sequenza di Gioco in Solitario per determinare se l'Avversario in Solitario usa l'Evento rivelato, l'Evento sulla carta in cima al mazzo degli scarti o esegue operazioni usando la carta rivelata.

L'Avversario in Solitario utilizza le tabelle stampate sulla Scheda di Aiuto al Gioco in Solitario per l'Avversario in Solitario per decidere quale operazione eseguire e dove risolvere eventi e operazioni. Alcuni passaggi della Sequenza di Gioco in Solitario infrangono le regole per le partite a due giocatori e devono essere seguiti alla lettera. Il gioco delle carte segue la normale sequenza di gioco, come in una partita a due giocatori.

Preparazione

Il piazzamento iniziale è lo stesso di quello per una partita a due giocatori. Cercate la Scheda di Aiuto al Gioco in Solitario per il lato controllato dall'Avversario in Solitario e posizionatela accanto alla plancia per una facile consultazione. Determinate il livello di difficoltà che desiderate utilizzare:

- L'Avversario in Solitario **Facile** gioca con vantaggi minimi ed è ideale per chi sta imparando il gioco.
- L'Avversario in Solitario **Normale** ottiene 1 Punto Operazioni aggiuntivo dopo aver eseguito un Evento.
- L'Avversario in Solitario **Difficile** ottiene lo stesso vantaggio dell'Avversario Normale, in più considera le carte 1 Punto Operazioni come se ne avesse 2 quando esegue le operazioni.

Sequenza di Gioco in Solitario

Seguite alla lettera la Sequenza di Gioco in Solitario. Diversi passaggi sono modificati rispetto alla Sequenza di gioco a due giocatori.

1. **Seguite le istruzioni sulla Carta Round corrente** (se presente).
2. **Pescate 5 Carte Strategia.** Non distribuite Carte Strategia all'Avversario in Solitario.
3. **Pescate 2 Carte Obiettivo**. Se entrambe le Carte Obiettivo si trovano nella stessa Dimensione, rimettetele nel mazzo Obiettivo, mescolate e ripetete. Scegliete una Carta Obiettivo da tenere per voi e l'altra da usare come Carta Obiettivo dell'avversario in solitario.
4. **Conducete la Fase di Iniziativa**. Se l'avversario in solitario ha meno Punti Vittoria (o 0 se è in Difesa), sceglierà di giocare per secondo.
5. **Alternate il gioco delle Carte Strategia** finché entrambe le fazioni non avranno giocato quattro volte. Durante il gioco della carta dell'Avversario in Solitario, rivelate la prima carta del Mazzo Strategia e:
    - **Se la carta è Amica**, usate l'Evento se posiziona o rimuove cubetti dalla plancia e può essere eseguito completamente, altrimenti eseguite le operazioni con i Punti Operazioni della carta rivelata.
    - **Se la carta è Neutrale**, eseguite l'Evento solo se posiziona un disco Tedesco e almeno un cubetto dell'Avversario in Solitario, altrimenti eseguite le operazioni con i Punti Operazioni della carta rivelata. Quando l'Avversario in Solitario esegue un Evento Neutrale, è considerato il giocatore in azione e sceglierà di posizionare solo i propri cubetti.
    - **Se la carta è Nemica**, controllate se la prima carta dello scarto è Amica e ha un numero di Punti Operazioni uguale o inferiore a quello della carta rivelata. In tal caso, eseguite l'Evento Amico sopra lo scarto se posiziona o rimuove cubetti dalla plancia e può essere eseguito completamente. Altrimenti, eseguite le operazioni con i Punti Operazioni della carta rivelata.
    - Se giocate con difficoltà **Difficile**, aggiungete 1 Punto Operazioni a tutte le carte da 1 Punto Operazioni quando eseguite le operazioni.

Quindi, se giocate a difficoltà **Normale** o **Difficile** e viene eseguito un evento, usate un Punto Operazioni aggiuntivo dopo averlo risolto (determinate nuovamente Presenza e Controllo prima di questa operazione). Infine, scartate la Carta Strategia rivelata.

6. **Mettete da parte la Carta Strategia** rimanente per la Decisione Finale. L'Avversario in Solitario non mette da parte una Carta Strategia per la Decisione Finale.
7. **Eseguite le azioni bonus dello Spazio Cruciale** (vedi "Azioni Bonus dello Spazio Cruciale " di seguito per ulteriori istruzioni per l'Avversario in Solitario).
8. **Ottenete Punti Vittoria** per il Controllo delle Dimensioni.
9. **Ottenete le Carte Obiettivo**. Se entrambe le parti controllano il proprio Spazio Obiettivo e l'Avversario in Solitario è il Giocatore con Iniziativa, sceglierà di risolvere il suo evento Obiettivo dopo il Giocatore.
10. **Rimettete le Carte Strategia Ripetute** nel mazzo e mescolatelo.
11. **Rivelate la Carta Round successiva** e continuate al round successivo.

Posizionamento e Rimozione dei Cubi

Quando si utilizzano i Punti Operazioni, l'Avversario in Solitario deve determinare se rimuoverà dei cubi del Giocatore. L'Avversario in Solitario rimuoverà i cubi solo se ci sono cubi che può rimuovere legalmente e se richiesto dalla tabella "Selezionare se posizionare o rimuovere" nella Guida dell'Avversario in Solitario. Partendo dall'inizio della tabella, controllate ogni condizione, considerando solo gli spazi che potrebbero essere selezionati legalmente per l'azione corrente; se la condizione è soddisfatta, seguite le istruzioni per quella condizione. Se la condizione non è soddisfatta, passate alla condizione successiva. Se gli viene richiesto di Rimuovere, l'Avversario in Solitario rimuoverà un singolo cubo del Giocatore, quindi consulterà nuovamente la tabella "Selezionare se posizionare o rimuovere". Una volta ricevuto l'ordine di Posizionare, o quando non ci sono più cubi del Giocatore che l'Avversario in Solitario può rimuovere legalmente, l'Avversario in Solitario spenderà tutti i Punti Operazioni rimanenti per posizionare i propri cubi.

Selezione degli Spazi

Nota: la selezione degli spazi è trattata in dettaglio nell'Esempio di gioco in solitario presente nel Manuale di Gioco. Ogni volta che si posizionano o si rimuovono cubi (per operazione, evento, azioni bonus degli Spazi Cruciali, piazzamento di dischi tedeschi o risoluzione della Mobilitazione), l'Avversario in Solitario seleziona gli spazi in cui agire, uno alla volta, utilizzando la corrispondente tabella di selezione degli spazi nella Guida dell'avversario in solitario. Una volta selezionato uno spazio, l'Avversario in Solitario posizionerà o rimuoverà un singolo cubo da quello spazio.

Per selezionare uno spazio, determinate tutti gli spazi validi per l'azione. Quindi, partendo dalla cima della tabella di Selezione degli Spazi corrispondente, eliminate tutti gli spazi che non soddisfano la condizione in ogni riga, in ordine, finché non rimane un solo spazio. Se l'applicazione di una condizione eliminerebbe tutti gli spazi, saltate quella condizione. Se rimangono più spazi dopo aver applicato tutte le righe della tabella, tirate un dado per selezionare tra gli spazi rimanenti. Se l'azione non è completata, selezionate un altro spazio determinando un nuovo insieme di spazi validi e ricominciando dalla cima della tabella di Selezione degli Spazi.

Importante! La tabella di Selezione degli Spazi non può indicare quali spazi sono validi per l'operazione o l'evento in corso. Ad esempio, l'Avversario in Solitario deve avere ancora Presenza per poter rimuovere i vostri cubi (Persuadere).

Svolgere gli Eventi

L'Avversario in Solitario eseguirà sempre un evento utilizzato nel modo più completo possibile (incluso un evento giocato dal giocatore che consente all'Avversario in Solitario di fare qualcosa), nel rispetto delle seguenti linee guida:

- Gli eventi che potrebbero non posizionare o rimuovere cubi dalla mappa non vengono utilizzati.
- Gli eventi neutrali vengono utilizzati dall'Avversario in Solitario solo se piazzerebbe un disco tedesco e almeno un cubo Avversario in Solitario.
- Utilizzare la tabella "Selezionare dove posizionare i cubi" per gli eventi che posizionano o sostituiscono cubi e la tabella "Selezionare dove rimuovere i cubi" per gli eventi che rimuovono cubi.
- Non posizionare mai volontariamente cubi in uno spazio senza Stanza (ma lo farà comunque se richiesto da un evento).
- Non posizionare mai volontariamente cubi che non sono Disponibili (ma lo farà comunque se richiesto da un evento).
- Se gli viene data la possibilità di spostare cubi, l'Avversario in Solitario userà la tabella "Seleziona dove posizionare i cubi" per scegliere dove spostare i cubi e li sposterà uno alla volta dagli spazi con più cubi, senza perdere il Controllo, finché non ci sarà più Spazio nello spazio di destinazione. Se riesce ancora a spostare cubi, sceglierà un nuovo spazio e continuerà come sopra.
- Se su una carta sono presenti più opzioni esclusive, esegui la prima opzione elencata sulla carta che verrebbe implementata completamente, nel rispetto di queste linee guida. Se nessuna delle due opzioni può essere implementata completamente, l'Avversario in Solitario non utilizzerà l'evento.
- Se gli viene data una scelta da un evento, l'Avversario in Solitario "Concedere" non eseguirà mai la successiva Mobilitazione, mentre l'Avversario in Solitario "Difendere" la eseguirà sempre.
- Se un evento eseguito dal Giocatore dà all'Avversario in Solitario l'opportunità di posizionare cubi, lo farà usando la sua tabella "Seleziona dove posizionare i cubi", a condizione che abbia cubi Disponibili e ci siano spazi idonei con Spazio.

Azioni Bonus Spazio Cruciale

Se l'Avversario in Solitario è il Giocatore con Iniziativa, le azioni bonus degli Spazi Cruciali vengono sempre risolte in questo ordine: **Politico, Internazionale, Militare, Pubblico** (se siete il Giocatore con Iniziativa, allora determinate l'ordine normalmente). L'Avversario in Solitario esegue le azioni bonus degli Spazi Fondamentali secondo le normali regole. L'Avversario in Solitario eseguirà la prima azione possibile da questa lista all'interno di ogni Dimensione in cui controlla lo Spazio Cruciale:

a. **Persuadere** per ottenere il Controllo di una Dimensione.
b. **Diffondere** per ottenere il Controllo di una Dimensione. Spostare cubi dallo spazio con il maggior numero di cubi alleati, senza perdere il Controllo, finché non ci sono più Posti negli spazi di destinazione.
c. **Escalation** per ottenere il Controllo di una Dimensione usando i cubi Disponibili.
d. **Persuadere** usando la tabella "Selezionare dove rimuovere i cubi".

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

e. **Diffondere** per ottenere il Controllo dello spazio Obiettivo dell'Avversario in Solitario. Spostare i cubi dallo spazio con il maggior numero di cubi alleati (non Cruciale in caso di parità), senza perdere il Controllo, finché non c'è più Spazio nello spazio di destinazione.
f. **Diffondere** per rimuovere il Controllo del Giocatore dallo spazio Obiettivo del Giocatore. Spostare i cubi dallo spazio con il maggior numero di cubi (non Cruciale in caso di parità), senza perdere il Controllo, finché non c'è più Spazio nello spazio di destinazione.
g. **Escalation** utilizzando la tabella "Selezionare dove posizionare i cubi" utilizzando i cubi Disponibili.
h. Non fare nulla.

Round Decisione Finale

All'inizio del Round Decisione Finale, mescolate la carta Decisione Finale dell'Avversario in Solitario (*Nessuna Discussione* per Difendere e *Su di Noi* per Concedere) a faccia in giù con tre Carte Strategia normali dalla cima del mazzo, quindi rimettete queste carte in cima al mazzo. Quindi, in ogni giocata di carte del Round di Decisione Finale, selezionate prima la carta che volete giocare. Dopo aver selezionato la vostra carta, rivelate la carta in cima al mazzo.
Se la carta ha il testo Decisione Finale in basso, sarà la carta dell'Avversario in Solitario per quella giocata. In caso contrario, rivelate nuove carte dalla cima del mazzo finché non trovate una carta con il testo Decisione Finale in basso che sarà la carta dell'Avversario in Solitario per quella giocata (se finite le carte, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo).
Nota: questa procedura implica che l'Avversario in Solitario non possa giocare la sua carta Decisione Finale, il che è intenzionale per introdurre ulteriore incertezza per il giocatore. C'è anche una piccola probabilità che la carta Decisione Finale dell'Avversario in Solitario venga pescata e scartata durante l'evento JAN MASARYK (#22), cosa che non può accadere in una normale partita a due giocatori. Questo è accettabile e non avrà un impatto significativo sull'equilibrio della partita in solitario.
Se all'Avversario in Solitario viene data la possibilità di scegliere tra giocare operazioni o un Evento, sceglierà l'Evento se consente di posizionare o rimuovere almeno un cubo in una casella Presidente o in una casella che esercita Pressione su di esso. Quando si sceglie se utilizzare un Punto Operazioni per rimuovere o posizionare cubetti, considerare solo la casella indicata sulla carta. Eseguire il punteggio finale secondo la Sequenza di Gioco (controllare solo le Dimensioni Politiche e Militari).

Fine del Gioco

Determinate la vittoria come nel gioco a due giocatori.

Glossario

Adiacente ~ Uno spazio collegato a un altro spazio da una freccia singola o doppia è considerato adiacente; la direzione della freccia indica l'adiacenza (ad esempio, il *Presidente* è adiacente al *Regno Unito*, ma non viceversa). Gli spazi collegati da una doppia freccia sono adiacenti tra loro.
Carte Obiettivo ~ Un mazzo di carte, ognuna delle quali indica uno spazio specifico sulla mappa e un evento. Le Carte Obiettivo vengono rivelate alla fine di ogni round, assegnando un Punto Vittoria e un evento opzionale se un giocatore controlla il proprio spazio Obiettivo. Ogni spazio sulla mappa ha una Carta Obiettivo associata.
Carte Strategia ~ Un mazzo di carte, ciascuna delle quali indica i Punti Operazione, un titolo con sfondo colorato (verde, bianco o blu), il testo dell'evento, un testo di accompagnamento e un'indicazione in basso a sinistra su come possono essere utilizzate nel Round di Decisione Finale. Una Carta Strategia può essere giocata per il suo evento, per i Punti Operazione o per utilizzare un evento scartato. Una Carta Strategia può essere giocata per il suo evento solo se il colore di sfondo del titolo dell'evento corrisponde al colore del giocatore (verde: Difendi, bianco: Concedi) o è neutrale (blu).
Concedere ~ Questo giocatore rappresenta coloro che preferirebbero cedere i Sudeti alla Germania nazista per prevenire ulteriori conflitti. Concedere è rappresentato da cubi Influenza bianchi sul tabellone.
Controllo ~ Il controllo viene valutato una volta prima di eseguire tutte le operazioni, quindi non può cambiare durante il gioco delle carte di un giocatore.

- **Spazio** ~ Un giocatore controlla uno spazio se ha più cubi Influenza in esso rispetto al suo avversario.
- **Dimensione** ~ Un giocatore controlla una Dimensione se controlla tutti e tre i suoi spazi.

Cubi Influenza ~ Pezzi di legno colorati usati per indicare l'influenza in una casella. La maggior parte di questi cubi inizia il gioco sulla Traccia Crisi. Una volta rimossi dal Tracciato Crisi, si muovono tra le caselle della mappa e la riserva di cubi del giocatore. Non possono mai esserci più di quattro cubi Influenza di ciascun giocatore in una casella.
Decisione di Hitler ~ Se il giocatore in Difesa ha 2 o più Punti Vittoria all'inizio dei Round 2 o 3, tira un dado per vedere se Hitler invade, terminando la partita immediatamente se il risultato è uguale o inferiore ai suoi Punti Vittoria attuali. Se la partita termina in questo modo e la Mobilitazione Parziale non si è ancora verificata, entrambi i giocatori perdono (poiché il paese non è preparato per la guerra con la Germania); altrimenti, la Difesa vince. Questo tiro di dado può essere attivato anche da alcuni eventi.
Difesa ~ Questo giocatore rappresenta coloro che preferirebbero resistere e combattere contro l'aggressione tedesca, a qualunque costo. La Difesa è rappresentata da cubi Influenza verdi sul tabellone.
Diffondere ~ Un'azione bonus di Spazio Cruciale per muovere fino a due cubi amici tra gli spazi in quella Dimensione.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Dimensione ~ Un set di tre spazi mappa dello stesso colore. Durante il conteggio dei punti alla fine di ogni round regolare, un giocatore ottiene 1 VP per ogni Dimensione in cui controlla tutti e tre gli spazi. Alla fine del Round di Decisione Finale, ottiene solo 1 VP ciascuno per il controllo della Dimensione Politica e/o Militare.
Escalation ~ Posizionate un cubo amico in uno spazio con Presenza amica o adiacente a un Controllo amico.
fazione. Entrambe le riserve di cubi hanno spazio illimitato per i cubi.
Fase dell'Iniziativa ~ La Fase Iniziativa si verifica subito prima del gioco delle Carte Strategia in ciascuno dei tre round regolari e nel Round di Decisione Finale. Il giocatore che ha meno Punti Vittoria (o Difesa se la traccia è a 0) decide se giocare per primo o per secondo nel round. Gira la Carta Iniziativa con la fazione del primo giocatore scoperta; quel giocatore diventa il Giocatore Iniziativo.
Giocatore con l'Iniziativa ~ Il giocatore la cui fazione è scoperta sulla Carta Iniziativa è il Giocatore Iniziativo. Il Giocatore Iniziativo gioca la prima Carta Strategia di ogni round e deciderà l'ordine in cui le azioni bonus dello Spazio Pivotale, il punteggio Dimensionale e l'esecuzione della Carta Obiettivo saranno risolti alla fine del round. Il Giocatore con l'Iniziativa è anche il primo a risolvere ogni Carta Strategia giocata nella Decisione Finale.
Mobilitazione ~ Uno spazio per la carta Mobilitazione Parziale/Generale da posizionare, con il lato Parziale rivolto verso l'alto all'inizio della partita con un cubo Difesa verde su di esso e tre cubi Difesa verdi aggiuntivi posizionati adiacenti. Questi verranno sbloccati durante la partita quando saranno posizionati sufficienti dischi tedeschi, come indicato sulla carta Mobilitazione.
Persuadere ~ Rimuovi un cubo nemico da uno spazio con Presenza alleata.
Politica di Stalin ~ All'inizio dei Round 2 e 3, tutti i cubi bianchi e tutti i cubi verdi tranne uno vengono rimossi dallo spazio dell'Unione Sovietica, a dimostrazione della postura difficile da interpretare di Stalin.
Preparativi Tedeschi ~ All'inizio dei Round 2 e 3, un disco tedesco viene posizionato sullo spazio con lo stesso numero del tracciato Attività Tedesco (a meno che non ce ne sia già uno), innescando potenzialmente la Mobilitazione Parziale o Generale.
Presenza ~ Un giocatore ha Presenza (o è Presente) in uno spazio se vi ha uno o più cubi Influenza. La Presenza viene valutata una volta prima di effettuare tutte le operazioni.
Pressione ~ Uno spazio esercita Pressione su un altro spazio se il secondo spazio è adiacente ad esso (ad esempio, *il Regno Unito* esercita Pressione sul *Presidente*, ma il *Presidente* non esercita Pressione sul *Regno Unito*). Concedere esercita sempre Pressione sul *Regno Unito*, sui *Tedeschi della ČSR* e sul *Governo*. Difendere esercita sempre Pressione sui *Cecoslovacchi*, sullo *Stato Maggiore* e sul *Quartier Generale della Moravia*.
Punti Operazioni ~ Il numero in alto a sinistra di ogni Carta Strategia, utilizzato per condurre le operazioni. I Punti Operazioni vengono anche utilizzati quando si gioca la carta per utilizzare un evento scartato.
Riserva di Cubi ~ I cubi che non si trovano sulla mappa o sul Tracciato Crisi vengono piazzati nella riserva di cubi della rispettiva
Spazi della Plancia ~ Gli spazi sulla plancia sono codificati da un colore che indica la Dimensione di appartenenza, ed etichettati con un nome individuale. Ogni spazio può contenere fino a 4 cubi di ciascun giocatore.

- **Internazionale** – spazi gialli, inclusi Regno Unito, Francia e Unione Sovietica.
- **Politico** – spazi viola, inclusi Presidente, Governo e Opposizione.
- **Militare** – spazi verdi, inclusi Stato Maggiore, Guardia di Difesa dello Stato e Quartier Generale della Moravia.
- **Pubblico** – spazi rossi, inclusi Cecoslovacchi, Stampa e Tedeschi della ČSR.

Spazio Cruciale ~ Lo spazio a forma di stella in ogni Dimensione è uno Spazio Cardine (*Regno Unito, Presidente, Stato Maggiore* e *Cecoslovacchi*). Il controllo di uno Spazio Cardine conferisce al giocatore un'azione bonus alla fine del round prima di determinare il Controllo di quella Dimensione.
Tracciato Attività Tedesco ~ Un tracciato di tre spazi sul lato sinistro della plancia, dove vengono posizionati i dischi tedeschi durante il gioco, generalmente nello spazio con il numero più basso senza un disco (salvo diversa indicazione sulla carta), massimo 1 disco per spazio. Ogni spazio del tracciato contiene un cubo bianco all'inizio della partita, che si sblocca quando un disco tedesco rosso viene posizionato nello spazio, e può quindi essere immediatamente posizionato nello spazio Tedeschi ČSR o nella riserva di cubi Concedi. Se un disco viene rimosso dal tracciato, il cubo bianco rimane sbloccato.
Tracciato Crisi ~ Due tracciati sul lato destro del tabellone, uno per ciascun giocatore (Concedere in alto, Difesa in basso). La maggior parte dei cubi Influenza inizia il gioco sul Tracciato Crisi. Ogni tracciato è composto da due zone (Escalation e Tensione).
Tracciato Punti Vittoria ~ I Punti Vittoria vengono tracciati utilizzando un segnalino Punti Vittoria nero sul tracciato, in alto a destra del tabellone. Solo una fazione può avere un valore di Punti Vittoria positivo alla volta, e qualsiasi guadagno in Punti Vittoria sposta il tracciato verso il lato del tracciato di quel giocatore. Lo spazio con 0 Punti Vittoria al centro del tracciato favorisce Concedere, ovvero Concedere è considerato in vantaggio in Punti Vittoria se il segnalino è su 0. **Nessuna delle due fazioni può superare i 5 Punti Vittoria.**
Violazione ~ Quando il primo cubo Influenza in una zona del Tracciato di Crisi viene rimosso. Quando una zona viene violata, i cubi di quella zona vengono immediatamente spostati nelle riserve di cubi dei rispettivi giocatori. Se un giocatore viola la propria zona di Tensione, perde immediatamente 1 VP.

LE CARTE







Mobilitazione Parziale

Quando vi sono 2 sul tracciato **Attività Tedesca**, il giocatore della Difesa pone immediatamente il di questa carta in qualsiasi spazio (non spazi Internazionali durante il Round 2). Poi rimuovete il dal primo spazio del tracciato e girate questa carta.

La mobilitazione parziale dell'esercito cecoslovacco riporta ordine nei Sudeti.



Mobilitazione Generale

Quando vi sono 3 sul tracciato **Attività Tedesca**, il giocatore della Difesa pone immediatamente tutti e 3 i di questa carta in qualsiasi spazio (non spazi Internazionali durante il Round 2), massimo 1 per spazio. Poi rimuovete la metà dei cubi (arrotondando per difetto e scegliendo a caso) in ***Stato Maggiore*** a ***Quartieri Generali delle Moravia***. Rimuovete questa carta dal gioco.

Durante la mobilitazione generale, lo Stato Maggiore dell'esercito si spostò in Moravia.

Round 1



Giocate i Round 1 – 4, seguendo la sequenza di gioco.

Karlovy Vary, 24 aprile 1938.
Un raduno del Partito dei Tedeschi dei Sudeti richiede l'autonomia dai Sudeti.

Round 2



Politica di Stalin: rimuovere tutti i cubi eccetto 1 dallo spazio ***Unione Sovietica***.
Decisione di Hitler: Se la Difesa ha 2 o più VP, tirate per la **Decisione di Hitler** ora.
Accordo Chamberlain-Hitler: i Cubi dalla **Mobilitazione Parziale** o **Generale** non possono essere posti in spazi ***Internazionali*** durante questo round.
Preparazioni Tedesche: Porre 1 sul secondo spazio del tracciato **Attività Tedesca**, a meno che non ve ne sia già uno lì.

Berchtesgaden, 15 settembre 1938.
Neville Chamberlain fa visita ad Hitler, accetta i suoi termini, e torna con un accordo.

Round 3



Politica di Stalin: rimuovere tutti i cubi eccetto 1 dallo spazio ***Unione Sovietica***.
Decisione di Hitler: Se la Difesa ha 2 o più VP, tirate per la **Decisione di Hitler** ora.
Preparazioni Tedesche: Porre 1 sul secondo spazio del tracciato **Attività Tedesca**, a meno che non ve ne sia già uno lì.

Bad Godesberg, 22 settembre 1938.
Neville Chamberlain fa ancora visita ad Hitler, ma dopo aver ascoltato le sue richieste torna disilluso.



Propaganda Tedesca

Aggiungete sino a 2 in totale agli spazi ***Regno Unito*** e/o ***Francia***, e sino ad 1 allo spazio ***Stampa***. Se sono aggiunti 3 , la Difesa può aggiungere 1 allo spazio ***Stampa***.

La stampa occidentale e cecoslovacca reagisce a false notizie sull'oppressione dei tedeschi nei Sudeti.

Opposizione -1 Op

1



Il Piano Successivo

Aggiungete sino a 2 in totale agli spazi ***Presidente*** e/o ***Governo***, oppure spostate sino a 3 in totale tra gli spazi ***Presidente***, ***Governo*** e/o ***Tedeschi ČSR***.

Beneš ed il governo accettano più richieste, ma seguendo gli ordini di Hitler i tedeschi dei Sudeti rifiutano di essere soddisfatti.

2



Minacce dalla Gran Bretagna

Aggiungete agli spazi ***Politico*** e/o ***Stampa*** sino al doppio del numero di nello spazio ***Regno Unito*** (massimo 1 per spazio).

"Se la Cecoslovacchia combatte, le potenze europee non consentiranno la sua ricostituzione".

Governo -1 Op o Evento

3



Stratega Politico

Usate 1 Punto Operazioni in qualsiasi spazio. Ignorate tutti i tiri di dado **Decisione di Hitler** per il resto della partita (ponete questa carta da una parte per ricordarlo).

Il presidente Beneš anticipa il piano di Hitler.

4



Legge Marziale ai Confini

Rimuovere 1 dallo spazio di numero inferiore del tracciato **Attività Tedesca** che ne ha uno.

Il governo combatte il terrore nei Sudeti Tedeschi.

Governo -1 Op

5



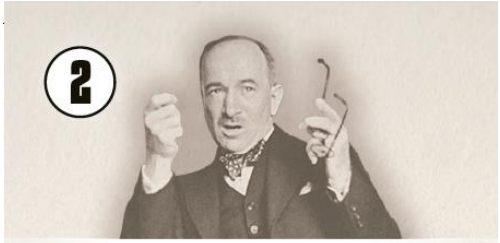
Ultimatum Anglo-Francese

Aggiungete allo spazio ***Presidente*** sino al doppio dei nello spazio ***Regno Unito*** e ***Francia*** (si possono anche spostare cubi dallo spazio ***Francia*** invece di qualsiasi cubo aggiunto).

Gli ambasciatori francese e britannico svegliano il presidente per consegnare il loro ultimatum definitivo.

Presidente -1 Op o Evento

6



"Grazie"

Rimuovere tutti i dallo spazio ***Presidente***.

Il presidente Beneš pone fine al dibattito.

Governo -1 Op o Evento

7



Lettere da Roosvelt

Aggiungete sino a 2 in totale agli spazi ***Regno Unito***, ***Francia***, ***Presidente*** e/o ***Governo***.

Il presidente americano richiede la continuazione dei negoziati senza fare distinzioni.

Governo -1 Op

8



Il Doppio Gioco di Stalin

Aggiungete sino a 2 nello spazio ***Presidente***.

Lo strano comportamento sovietico ed apparente ignoranza delle questioni militari disturba il Presidente.

Presidente -1 Op o Evento

9



La Polonia Rivendica Territori

Se vi sono nello spazio ***Francia,*** aggiungete sino a 3 in totale agli spazi ***Presidente*** e/o ***Stato Maggiore***, massimo 2 in ciascuno spazio.

La risposta del presidente Moscicki conferma i sospetti di Beneš e turba il comando dell'esercito.

Presidente -1 Op

10



Reale Aiuto dall'URSS?

Se Concedere controlla sia gli spazi di ***Regno Unito,*** che della ***Francia,*** aggiungete sino a 3 allo spazio ***Stato Maggiore***.

Il generale Husarek riconosce i limiti degli aiuti dall'ultimo importante alleato della Cecoslovacchia.

Stato Maggiore -1 Op o Evento

11



Minacce dall'Ungheria

Aggiungete sino a 2 agli spazi ***Presidente*** e/o ***Stato Maggiore***.

Le azioni ungheresi contro la Piccola Intesa confermano i sospetti di Beneš e inquieta il comando dell'esercito.

Governo -1 Op

12



Su di Noi

Se Concedere controlla sia gli spazi di ***Regno Unito,*** che della ***Francia,*** rimuovere 2 in totale da qualsiasi spazio **Politico** o **Militare.**

"Su di noi, senza di noi!".

Governo -1 Op o Evento

13



10° Raduno Sokol

Aggiungere sino a 3 in totale a spazi **Pubblici**, massimo 2 per spazio.
Questo evento non può essere giocato dopo che è avvenuta la **Mobilitazione Generale**.

L'evento sportivo diviene la manifestazione della prontezza nazionale a difendere la madrepatria.

Stato Maggiore -1 Op

14



"Rimarremo Fedeli!"

Aggiungere sino a 2 allo spazio ***Stampa*** oppure muovete sino a 3 in totale dagli spazi ***Cecoslovacchi*** e/o ***Stampa*** a qualsiasi spazio ***Politico*** e/o ***Pubblico***.

Il Manifesto firmato da personalità influenti incoraggia il pubblico a resistere.

Opposizione -1 Op

15



Karel Čapek

Aggiungete 1 in totale agli spazi ***Tedeschi ČSR***, ***Regno Unito*** o ***Francia***, **oppure** rimuovete 1 dallo spazio ***Tedeschi ČSR***.

Il famoso scrittore apre ad un dialogo conciliatorio con i tedeschi e recluta la comunità internazionale degli scrittori in suo aiuto.

Opposizione -1 Op o Evento

16



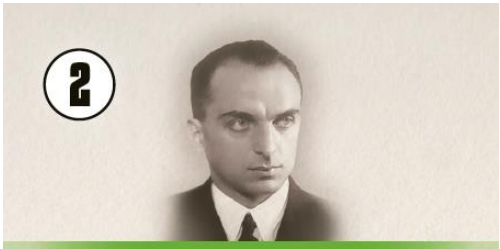
Stampa Sovietica

Aggiungete 1 allo spazio ***Stampa*** e/o 1 allo spazio ***Unione Sovietica.***

Articoli della Pravda anticipano le mosse successive di Hitler, la conferenza di Monaco ed il suo esito, ed incoraggia la Cecoslovacchia a combattere.

Presidente -1 Op

17



Comitato per la Difesa

Aggiungete sino a 2 in totale a spazi **Politici** (massimo 1 per spazio) **oppure** spostate sino a 2 in totale da spazi **Pubblici** a spazi **Politici**.

Ladislav Rašin guida delegati che richiedono azione contro l'aggressione tedesca.

Opposizione -1 Op o Evento

18



Decisi a Combattere

Aggiungete sino a 2 in totale allo spazio ***Presidente*** e/o in spazi Militari **oppure** se non Decisione Finale, muovete sino a 3 in totale da spazi **Militari** a spazi ***Opposizione*** e/o ***Presidente***.

I generali Prchala, Vojcechovski e Luza cercano di evitare la resa.

Stato Maggiore -1 Op o Evento

19



Vogliosi di Combattere

Aggiungete sino a 3 in totale agli spazi ***Cecoslovacchi*** e/o ***Stampa*** oppure muovete sino a 3 in totale a qualsiasi spazio **Politico**.

"Vi daremo i nostri figli. Voi solo dategli armi".

Opposizione -1 Op

20

1



General Faucher

Se Concedere controlla la ***Francia,*** aggiungete sino a 2 in totale agli spazi ***Stato Maggiore*** e/o ***Quartier Generale della Moravia***.

Il comandante della missione militare francese in Cecoslovacchia si dimette ed offre aiuto.

Stato Maggiore -1 Op

21

2



Jan Masaryk

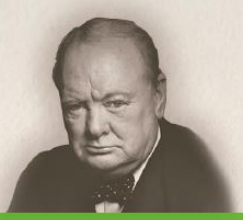
Pescate una carta e scartate un qualsiasi carta dalla vostra mano. Aggiungete pari al valore della carta scartata meno uno allo spazio ***Regno Unito.***

L'ambasciatore cecoslovacco a Londra combatte per la repubblica.

Presidente -1 Op o Evento

22

1



Winston Churchill

Aggiungete a spazi **Politici** sino al doppio dei nello spazio ***Regno Unito***, oppure aggiungete 1 allo spazio ***Regno Unito***.

Opponenti influenti all'accordo consigliano alla Cecoslovacchia di non abbandonare i suoi confini.

Opposizione -1 Op o Evento

23

1



Col. Emanuel Moravec

Aggiungete 1 allo spazio ***Presidente***, ***Opposizione*** o ***Stampa***. Poi pescate e scartate una carta dal mazzo di pesca ed aggiungete sino ad uno meno del valore di quella carta a qualsiasi di questi spazi.

Il famoso soldato e addetto stampa è un determinato sostenitore della difesa.

Opposizione -1 Op o Evento

24

1



Petr Zenkl

Aggiungete 1 a qualsiasi spazio **Politico** **oppure** muovete sino a 2 in totale dagli spazi ***Governo*** o ***Opposizione*** a qualsiasi spazio **Politico**.

Il sindaco di Praga e ministro senza portafoglio è uno dei sostenitori chiave della difesa.

Governo -1 Op o Evento

25

3

Decisione Finale



Nessuna Discussione

Se la Difesa controlla almeno uno spazio ***Militare***, aggiungete 2 in totale a qualsiasi spazio **Politico** o ***Militare***.

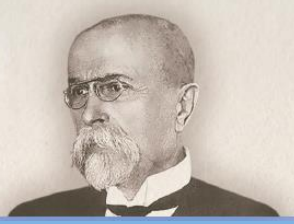
Si può usare per Operazioni, ma non come Evento, prima della Decisione Finale.

"non vi sono discussioni sui confini, si spara solo sui confini!".

Governo -1 Op o Evento

26

3



Eredità di Tomaš Garrigue Masaryk

Pescate quattro carte. Poi scartate tre carte dalla vostra mano e giocate una carta dalla vostra mano.

L'eredità del primo presidente cecoslovacco è ancora di ispirazione per tutti.

Stato Maggiore -1 Op

27

1



"Ein Volk, ein Reich, ein Wille!"

Concedere può aggiungere sino a 2 allo spazio ***Tedeschi ČSR***, poi deve aggiungere 1 al tracciato **Attività Tedesca**.

Il Partito dei Sudeti di Konrad Henlein radicalizza la popolazione tedesca dei Sudeti.

28



Divisa, la Francia Esita

Aggiungete e/o rimuovete sino a 2 / dallo spazio ***Francia***.

Spaccatura nei comandi del più vicino alleato cecoslovacco.

Stato Maggiore -1 Op

29



Col. František Moravec

Il giocatore Concedere può aggiungere 1 allo spazio ***Presidente*** o ***Stato Maggiore***. Il giocatore Difesa può effettuare la **Mobilitazione** successiva come vi fossero sufficienti sul tracciato **Attività Tedesca** per farlo.

Sorgono dubbi sulla cooperazione con la Francia ed i rapporti di intelligence dalla Germania portano alla mobilitazione.

30



Visita Reale a Parigi

Rimuovere esattamente 1 / ciascuno dallo spazio ***Regno Unito*** e ***Francia***.

La prima visita dal 1914 mostra l'unità delle potenze occidentali.

31



La Missione di Lord Runciman

Il giocatore Concedere può aggiungere 2 allo spazio ***Regno Unito***. Poi, il giocatore che agisce può aggiungere sino a 2 / in totale a spazi **Politici** e/o **Pubblici** **oppure** muovere sino a 2 / in totale entro queste dimensioni.

Il "mediatore" inviato dai britannici esegue il suo compito, ma quale sarà la reazione dei cecoslovacchi?

Presidente -1 Op

32



"Comandate, accetteremo qualsiasi cosa!"

Rimuovete sino a 2 / dallo spazio ***Stampa***, ***Tedeschi ČSR*** e/o qualsiasi spazio **Politico**.

Beneš scopre il bluff del Partito Tedesco dei Sudeti e riduce la tensione politica.

Governo -1 Op

33



Discorso alla Radio di Beneš

Rimuovete una qualsiasi combinazione sino a 2 / da spazi **Pubblici**, massimo 1 da ciascuno spazio.

Il prudente discorso bilingue cecoslovacco-tedesco del presidente riassicura il paese.

Presidente -1 Op

34



I Tedeschi dei Sudeti non sono abbandonati!"

Il giocatore Concedere può aggiungere 1 allo spazio ***Regno Unito***. Poi, il giocatore che agisce può aggiungere sino a 1 / ad uno spazio **Pubblico** e/o ***Internazionale***, e deve aggiungere 1 al tracciato **Attività Tedesca**. Tirate per la **Decisione di Hitler** se VP Difesa sono 2+.

Il mondo ascolta il discorso di Hitler da Norimberga. È il segnale?

35



La Guardia di Difesa dello Stato affronta il Terrorismo

Aggiungere 1 / allo spazio ***Guardia di Difesa dello Stato***. La Difesa può aggiungere agli spazi ***Guardia di Difesa dello Stato*** e/o **Pubblici** sino al numero di sul tracciato **Attività Tedesca**, poi deve aggiungere 1 al tracciato **Attività Tedesca.**

Attacchi dai tedeschi dei Sudeti hanno un effetto variabile sulla volontà nazionale.

36



La Guardia di Difesa dello Stato affronta il Terrorismo

Aggiungere 1 / allo spazio ***Guardia di Difesa dello Stato***. La Difesa può aggiungere agli spazi ***Guardia di Difesa dello Stato*** e/o **Pubblici** sino al numero di sul tracciato **Attività Tedesca**, poi deve aggiungere 1 al tracciato **Attività Tedesca.**

Attacchi dai tedeschi dei Sudeti hanno un effetto variabile sulla volontà nazionale.

37



Governo ad Interim

Rimuovete tutti i e dallo spazio ***Governo*** e sino a 2 da spazi **Pubblici**.

Il generale Syrovy guida un governo di unità nazionale e riassicura la popolazione.

Governo -1 Op

38



"Eccolo lì sig. Beneš, e io sono qui!"

Il giocatore Concedere può aggiungere 1 allo spazio ***Regno Unito***. Poi, il giocatore che agisce può aggiungere sino a 1 / ad uno spazio **Pubblico** e/o ***Internazionale***, e deve aggiungere 1 al tracciato **Attività Tedesca**. Tirate per la **Decisione di Hitler** se VP Difesa sono 2+.

Il mondo ascolta il discorso di Hitler da Berlino. È il segnale?

39



Regno Unito

Se controllate lo spazio ***Regno Unito***, ottenete 1 VP e poi potete usare sino a 3 Punti Operazioni nel ***Regno Unito***.

40



Francia

Se controllate lo spazio ***Francia***, ottenete 1 VP e poi potete usare sino a 2 Punti Operazioni nel ***Regno Unito*** e/o ***Francia*** come se fossero entrambe adiacenti.

41



Unione Sovietica

Se controllate lo spazio ***Unione Sovietica***, ottenete 1 VP e poi potete aggiungere sino a 2 vostri cubi in totale ad ***Opposizione*** e/o ***Stampa***.

42



Presidente

Se controllate lo spazio ***Presidente***, ottenete 1 VP e poi potete effettuare la successiva Mobilitazione.

43



Governo

Se controllate lo spazio ***Governo***, ottenete 1 VP e poi potete usare sino a 2 Punti Operazioni in totale in ***Governo*** e/o ***Tedeschi ČSR*** come se fossero entrambi adiacenti.

44



Opposizione

Se controllate lo spazio ***Opposizione***, ottenete 1 VP e poi potete muovere sino a 2 vostri cubi in totale da spazi **Militari** e/o **Pubblici** ad ***Opposizione.***

45



Stato Maggiore

Se controllate lo spazio ***Stato Maggiore***, ottenete 1 VP e poi potete usare sino a 1 Punto Operazioni ciascuno in ***Quartier Generale della Moravia*** e/o ***Guardia di Difesa dello Stato***.

46



Guardia di Difesa dello Stato

Se controllate lo spazio ***Guardia di Difesa dello Stato***, ottenete 1 VP e poi potete usare sino a 1 Punto Operazioni in ***Guardia di Difesa dello Stato***, ***Governo***, e/o spazi **Pubblici** come se fossero tutti adiacenti.

47



Quartier Generale della Moravia

Se controllate lo spazio ***Quartier Generale della Moravia***, ottenete 1 VP e poi potete usare sino a 2 Punti Operazioni in ***Stato Maggiore*** e/o ***Quartier Generale della Moravia***.

48



Tedeschi ČSR

Se controllate lo spazio ***Tedeschi ČSR***, ottenete 1 VP e poi potete aggiungere 1 allo spazio Attività Tedesca inferiore vuoto, o rilasciare il da lì (a ***Tedeschi ČSR*** o alla riserva di cubi Concedere) senza aggiungere un .

49



Stampa

Se controllate lo spazio ***Stampa***, ottenete 1 VP e poi potete usare sino a 2 Punti Operazioni in spazi ***Opposizione*** e/o **Pubblici**

50



Cecoslovacchi

Se controllate lo spazio ***Cecoslovacchi***, ottenete 1 VP e poi potete muovere 1 dei vostri cubi da qualsiasi spazio **Pubblico** a ***Governo***, ***Opposizione*** , ***Stampa*** o ***Guardia di Difesa dello Stato***.

51


1
Attacchi Terroristici dei Tedeschi dei Sudeti
2
Fondazione del Freikorps dei Sudeti
3
Le SS Supportano l'Offensiva del Freikorps
I cubi bianchi sbloccati dagli spazi del tracciato possono andare nella riserva di cubi Tedeschi ČSR o Concedere.

LA CAMPANA DEL TRADIMENTO

La Crisi di Monaco del 1938 in Cecoslovacchia



MANUALE DEL GIOCATORE

Esempio di gioco per due giocatori

Posizionate la plancia al centro dell'area di gioco. Posizionate il segnalino Punti Vittoria nero sullo spazio "0" del tracciato Punti Vittoria (PV). Impilate le tre carte Round in ordine, a faccia in su con il Round 1 in cima, e posizionatele sullo spazio Decisione Finale della plancia. Posizionate un cubo bianco su ogni spazio del tracciato Attività Tedesco e i dischi rossi a lato del tabellone. Posizionate la carta Mobilitazione con il lato Mobilitazione Parziale rivolto verso l'alto nello spazio "Mobilitazione", con un cubo verde sopra e tre cubi verdi negli spazi indicati adiacenti.

Vi sono due Tracciati Crisi: uno nella parte alta della plancia per Concedere, e ed uno nella parte bassa della plancia per la Difesa. Posizionate sei cubi bianchi nell'area Riserva Cubi Concedere, quattro cubi bianchi e cinque cubi verdi nell'area Escalation Concedere e due cubi bianchi e tre cubi verdi nell'area Tensione Concedere. Posizionate sei cubi verdi nell'area " Riserva di Cubi Difesa", quattro cubi verdi e cinque cubi bianchi nell'area "'Escalation Difesa" e due cubi verdi e tre cubi bianchi nell'area "Tensione Difesa". (Il numero di cubi da posizionare in ogni area è indicato anche sulla plancia per comodità.)

Infine, posizionate un cubo bianco nello spazio ***Regno Unito***, due cubetti bianchi nello spazio ***Tedeschi della ČSR*** e un cubo verde in ciascuno degli spazi ***Francia*** e ***Unione Sovietica***. Posizionate entrambe le carte Decisione Finale a faccia in su davanti al giocatore corrispondente: *Su di Noi* per Concedere e *Nessuna Discussione* per Difendere. Mescolate separatamente i mazzi Strategia e Obiettivo e posizionateli vicino alla plancia. Posizionate la carta Iniziativa a lato della plancia con il lato Difesa rivolto verso l'alto.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Ai fini di questo esempio, cercate nel mazzo strategico ed estraete le seguenti carte: *Stratega Politico* (#4), *Legge Marziale ai Confini* (#5), *Ultimatum Anglo-Francese* (#6), *Lettere da Roosvelt* (#8), *Reale Aiuto dall'URSS?* (#11), *Stampa Sovietica* (#17), *Vogliosi di Combattere* (#20), *Generale Faucher* (#21), *Visita Reale a Parigi* (#31), *"Comandate, accetteremo qualsiasi cosa!"* (#33), *Discorso alla radio di Beneš* (#34), *"I Tedeschi dei Sudeti non sono abbandonati"* (#36), ed entrambe le copie di *La Guardia di Difesa dello Stato affronta il terrorismo* (#37, #38). Quindi cercate nel mazzo degli obiettivi e prendete queste quattro carte: *Presidente* (#43), *Governo* (#44), *Guardia di Difesa dello Stato* (#47) e *Cecoslovacchi* (#51).

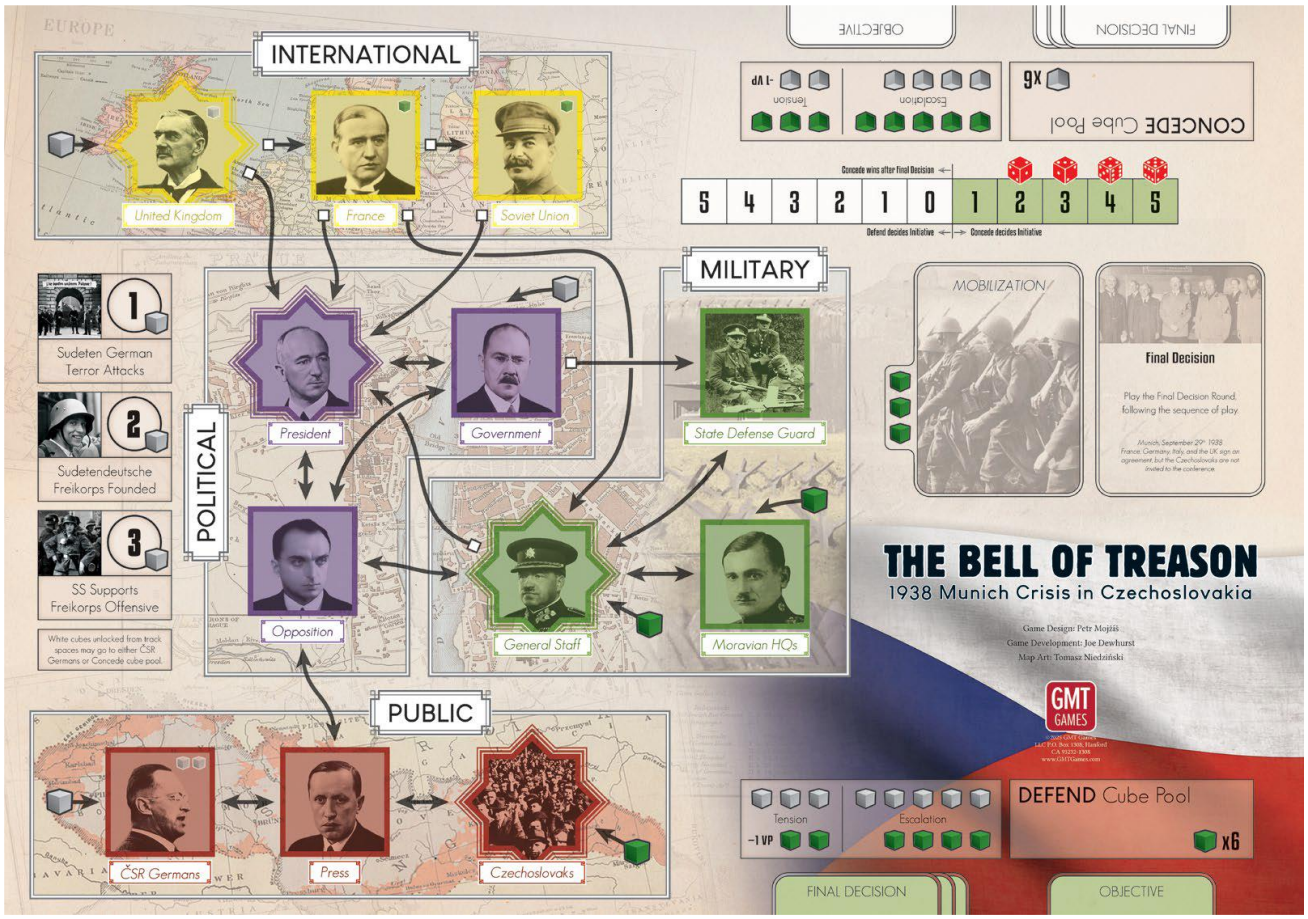


Figura 1. *Piazzamento iniziale del gioco*

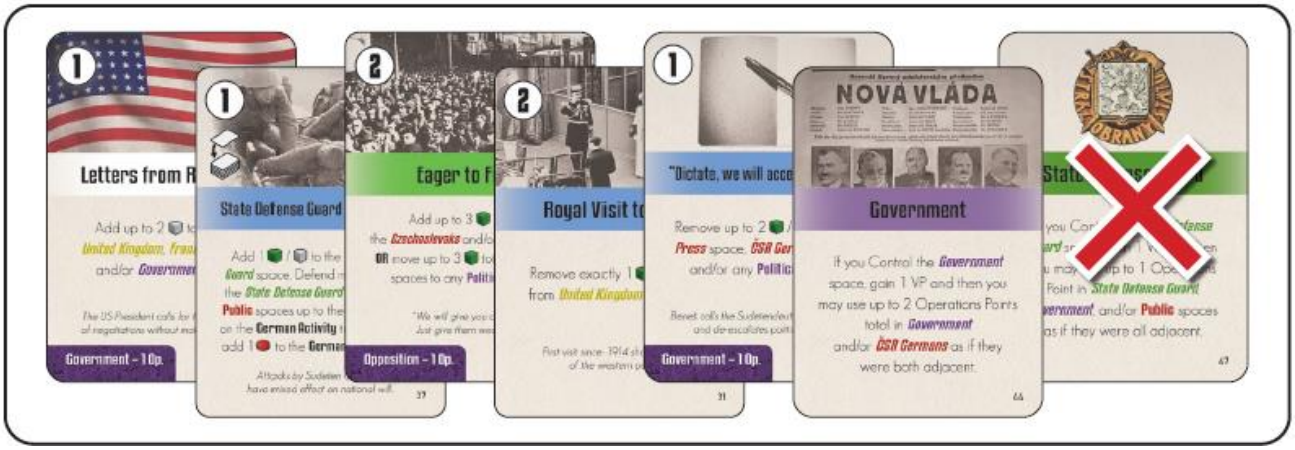


Figura 2. *La mano ed obiettivi del giocatore Concedere*



Figura 3. *La mano ed obiettivi del giocatore Difendere*

Round 1

Ogni round inizia con la distribuzione ai giocatori di cinque carte Strategia e due carte Obiettivo. Ogni giocatore ne sceglie una e rimuove l'altra dal gioco (riponendola nella scatola senza mostrarla all'altro giocatore). La mano del giocatore Concedere (Fig. 2) contiene le carte *Lettere da Roosvelt*, le carte *La Guardia di Difesa dello Stato affronta il terrorismo*, le carte *Vogliosi di Combattere*, le carte *Visita Reale a Parigi* e le carte *"Comandate, accetteremo qualsiasi cosa!"*. Ogni carta ha un valore Operazioni indicato nell'angolo in alto a sinistra e può essere giocata anche per il suo evento se è neutrale o corrisponde alla fazione del giocatore. Il giocatore che concede ha anche pescato due carte Obiettivo, *Governo* e *Guardia di Difesa dello Stato*. Decide di tenere *Governo*, rimuovendo *Guardia di Difesa dello Stato* dal gioco. La mano del giocatore della Difesa (Fig. 3) contiene *Legge Marziale ai Confini*, *Stampa Sovietica, Stratega Politico, "I tedeschi dei Sudeti non sono abbandonati"* e *Reale Aiuto dall'URSS?* e i due obiettivi sono *Presidente* e *Cecoslovacchi*. Decide di tenere *Cecoslovacchi*, rimuovendo *Presidente* dal gioco.

Il giocatore della Difesa determina sempre chi ha l'iniziativa per il primo round e decide di cederla a Concedere (dato che giocare per ultimo nel round può essere un grande vantaggio). Posizionate la Carta Iniziativa con il lato rosso Concedere a faccia in su. Nei round successivi l'iniziativa sarà decisa dal giocatore con meno punti vittoria, o dalla Difesa se entrambi i giocatori sono a 0 VP.

Il giocatore Concedere ha l'iniziativa e decide di giocare *Lettere da Roosvelt* per il suo effetto dell'evento come prima azione (questo è un evento Concedere, come indicato dallo sfondo bianco sul titolo della carta). Questo evento gli permette di posizionare fino a due cubi bianchi tra gli spazi ***Regno Unito, Francia, Presidente*** e/o ***Governo***. I cubi vengono sempre posizionati dalla riserva di cubi di un giocatore, salvo diversa indicazione, quindi il giocatore Concedere prende due cubi bianchi dalla propria riserva e ne posiziona uno in ***Presidente*** e uno in ***Governo***. Infine, posiziona questa carta nel mazzo degli scarti delle carte Strategia.



Figura 4. *Concedere pone un cubo ciascuno in Presidente e Governo*

Ora è il turno del giocatore in difesa di agire. Sceglie di giocare *Legge Marziale ai Confini*, una carta Concedere con 2 punti Operazioni (indicati dal numero nell'angolo in alto a sinistra). Trattandosi di una carta Concedere, non può scegliere di giocare l'evento, quindi userà invece i punti Operazioni. I punti Operazioni ne *La Campana del Tradimento* possono essere usati in due modi diversi, che possono essere combinati all'interno di una giocata di carte: Escalation per posizionare un cubo amico in una casella in cui il giocatore ha presenza (ha già cubi) o adiacente a una casella che controlla (dove ha il maggior numero di cubi), oppure Persuadere per rimuovere un cubo nemico da una casella in cui è presente.

Presenza e controllo vengono entrambi valutati una sola volta all'inizio della giocata di carte, quindi non è possibile ottenere il controllo di una casella e poi usarla per posizionare un cubo in una casella adiacente all'interno della stessa giocata di carte. Infine, ogni giocatore ha tre "punti di ingresso" contrassegnati sulla plancia con cubi del proprio colore, che indicano spazi in cui può sempre utilizzare un punto Operazioni per posizionare un cubetto. In questo caso, il giocatore in difesa decide di utilizzare

entrambi i punti Operazioni per posizionare i cubi, uno in ***Stato Maggiore*** e l'altro nel ***Quartier Generale della Moravia***. Infine, posiziona *Legge Marziale ai Confini* nel mazzo degli scarti.

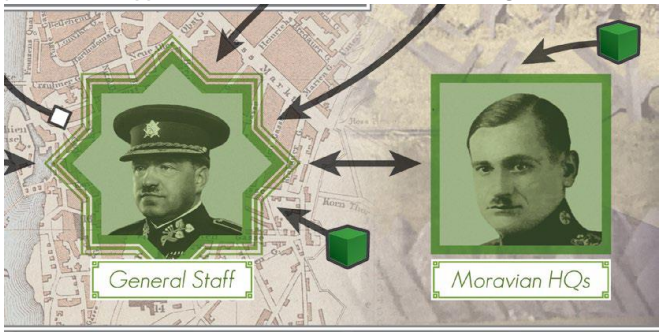


Figura 5. *Difendere pone un cubo ciascuno in Stato Maggiore e Quartier Generale della Moravia.*

Poiché la carta in cima alla pila degli scarti è un evento Concedere, il giocatore che concede potrebbe ora scegliere di scartare una carta di valore uguale o superiore per giocarla. Tuttavia, poiché l'evento al momento non avrebbe alcun effetto, sceglie di non farlo. Gioca invece *La Guardia di Difesa dello Stato affronta il terrorismo* per 1 punto Operazioni, usandolo per posizionare un cubo bianco nello spazio ***Stampa*** (il che è possibile perché controlla lo spazio adiacente dei ***Tedeschi ČSR***).



Figura 6. *Concedere pone un cubo in Stampa.*

Ne *La Campana del Tradimento* i giocatori possono anche scegliere di usare un evento Neutrale (blu) su una carta giocata dall'avversario per ottenere punti Operazioni nella precedente giocata, a condizione che scartino una propria carta di valore uguale o superiore. Il giocatore in Difesa lo fa ora, scartando *Stampa Sovietica* per giocare l'evento su *La Guardia di Difesa dello Stato Affronta il Terrorismo*. Questo evento richiede innanzitutto al giocatore in Difesa di posizionare un cubo verde nella ***Guardia di Difesa dello Stato*** (cosa che fa ora), poi gli consente di posizionare altri cubi verdi lì o in qualsiasi spazio Pubblico fino al numero di dischi rossi sul tracciato Attività Tedesca (ma al momento non ce ne sono), e infine gli richiede di posizionare un disco rosso sul tracciato Attività Tedesca. Salvo diversa indicazione, questi dischi vengono sempre posizionati sulla casella con il numero più basso senza alcun disco, quindi ora ne posizioniamo uno su "*Attacchi terroristici dei Tedeschi dei Sudeti*". Questo sblocca il cubo bianco lì presente, che il giocatore che concede può posizionare tra i ***Tedeschi della ČSR*** o nella propria riserva di cubi, scegliendo quest'ultima. Il gioco delle carte del giocatore Difesa è ora completo.

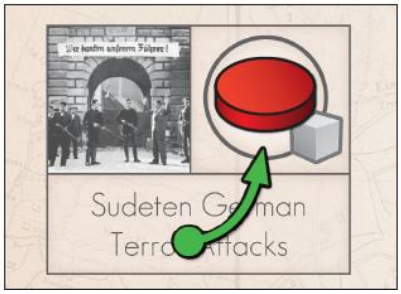


Figura 7. *La Difesa pone un disco rosso sul primo spazio del tracciato Attività Tedesca*

NOTA: Posizionare i dischi rossi sul tracciato Attività Tedesco è importante per il giocatore in Difesa, al fine di sbloccare i propri cubi dalla carta Mobilitazione. Di solito vale la pena farlo anche se non offre un vantaggio immediato. Il giocatore che Concede ora gioca *Vogliosi di Combattere* per ottenere punti Operazioni, usandoli per posizionare un cubo bianco in ***Cecoslovacchi*** (adiacente a ***Stampa***) e un altro in ***Opposizione*** (adiacente a diversi spazi controllati da Concedere). Questo gli assicura il controllo di due dimensioni, il che è importante per il punteggio alla fine di ogni round.

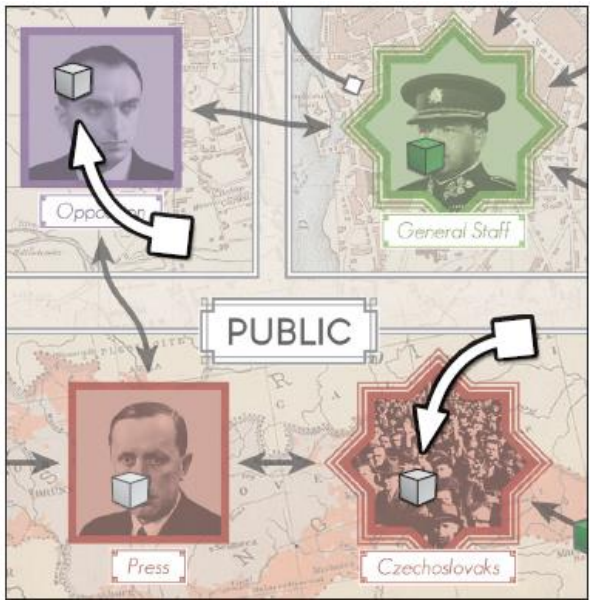


Figura 8. *Concedere pone un cubo ciasuno in Cecoslovacchi ed Opposizione.*

Difendere coglie nuovamente l'opportunità di giocare l'evento sulla carta usata in precedenza (questa volta una delle proprie), scartando la carta di valore 2 *Stratega Politico* per farlo. L'evento su *Vogliosi di Combattere* gli permette di posizionare fino a tre cubi verdi in ***Cecoslovacchi*** o ***Stampa***, e decidono di posizionarne due in ***Cecoslovacchi*** e uno in ***Stampa***. Questo consuma l'ultimo cubo della loro riserva di cubi, il che significa che d'ora in poi dovranno violare la loro zona di Escalation per posizionare eventuali cubi aggiuntivi.

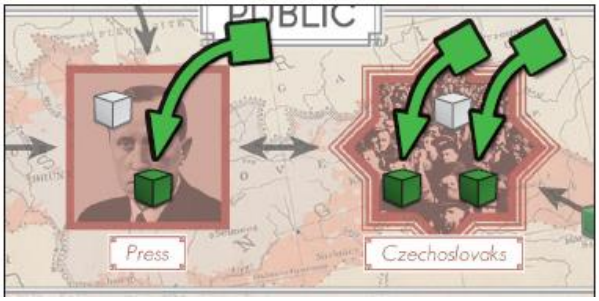


Figura 9. *Difendere pone due cubi in Cecoslovacchi ed uno in Stampa.*

NOTA: Violare la propria zona di Escalation sbloccherà quattro dei propri cubi, ma anche cinque di quelli dell'avversario, quindi idealmente dovreste costringere quest'ultimo a violare per primo la sua zona. Violare nuovamente la propria zona di Tensione sblocca un cubo aggiuntivo per l'avversario, ma vi fa anche perdere 1 VP.

Per la sua ultima giocata di carte del round, Concede gioca *Visita Reale a Parigi*, usando i 2 punti Operazioni per posizionare un cubo bianco ciascuno in ***Cecoslovacchi*** e ***Stampa***. Avrebbe potuto invece rimuovere i cubi verdi da questi spazi (dato che ora sono presenti), ma vorrebbe costringere Difesa a violare per prima la propria zona di Escalation.

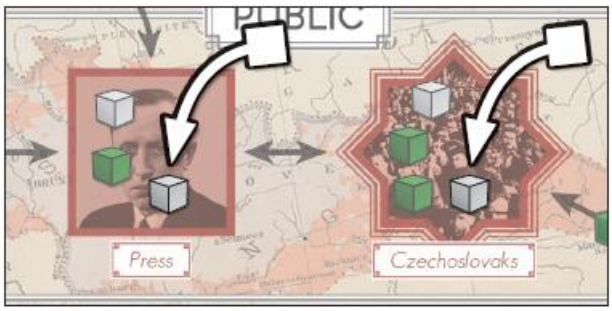


Figura 10. *Concedere pone un cubo ciascuno in Cecoslovacchi e Stampa.*

Difendere gioca la carta "*I Tedeschi dei Sudeti non sono abbandonati"* per il suo evento come ultima carta giocata. Questo evento consente inizialmente a Concedere di posizionare un cubo bianco nel ***Regno Unito***, ma decide di non farlo perché non desidera violare la propria zona di Escalation. Successivamente, consente al giocatore in azione, in questo caso Difendere, di aggiungere un cubo a qualsiasi spazio **Pubblico** o **Internazionale**. Questo farà sì che Difendere violi la propria zona di

Escalation, ma decide di farlo comunque, posizionando un cubo verde da lì in ***Cecoslovacchi***. Poiché la sua zona di Escalation è stata violata, i restanti tre cubi verdi vengono posizionati nella riserva di cubi di Difendere e i cinque cubi bianchi vengono posizionati nella riserva di cubi di Concedere. Difendere ha ottenuto un vantaggio temporaneo, ma al costo di dare all'avversario più cubi da usare in futuro.

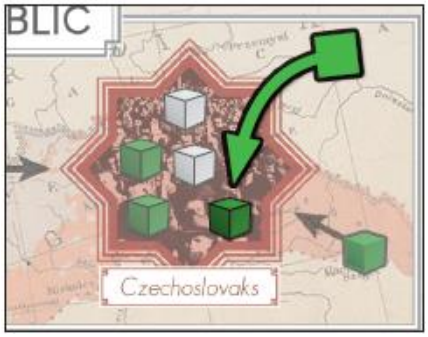


Figura 11. *Difendere pone un cubo in Cecoslovacchi.*

L'evento posiziona quindi un altro disco rosso sul tracciato Attività Tedesco, che sblocca un cubo bianco aggiuntivo che il giocatore che concede decide di posizionare nella propria riserva di cubi (anziché nei ***Tedeschi della ČSR***). Poiché ora ci sono due dischi rossi sul tracciato Attività Tedesco, si attiva l'effetto **Mobilitazione Parziale** (leggetene il testo ora). Il giocatore in difesa deve immediatamente posizionare il cubo verde sulla carta **Mobilitazione Parziale** in uno spazio qualsiasi e sceglie di posizionarlo in ***Presidente***. Quindi rimuove il disco rosso dal primo spazio del tracciato Attività Tedesco e gira la carta sul lato **Mobilitazione Generale**. Infine, se avesse 2+ VP, tirerebbe per la Decisione di Hitler, ma al momento non è così, quindi non lo fa.

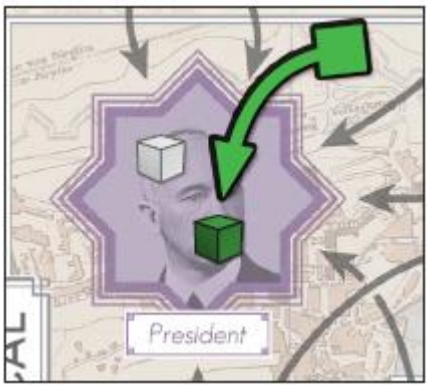


Figura 12. *Difendere usa* **Mobilitazione Parziale** *per porre un cubo in Presidente.*

NOTA: La Decisione di Hitler può far vincere la partita al giocatore in Difesa se il tiro è uguale o inferiore al suo punteggio VP attuale, ma deve anche aver già risolto **Mobilitazione Parziale**.

Entrambi i giocatori hanno giocato quattro carte, quindi il round è terminato. Per prima cosa, mettono da parte la carta rimanente a faccia in giù per il Round Decisione Finale ("*Comandate, Accetteremo qualsiasi cosa!*" per Concedere e *Reale Aiuto dall'URSS?* per Difendere).

Quindi, ogni giocatore che controlla uno spazio Cruciale può eseguire una singola azione bonus nella Dimensione corrispondente: o Escalation per posizionare un cubo amico dove è presente o adiacente a uno spazio che controlla, Persuadere per rimuovere un cubo nemico dove è presente, o Diffondere per spostare due dei propri cubi in qualsiasi spazio in quella dimensione. In questo caso Concedere controlla lo spazio Cruciale del ***Regno Unito*** e fa Escalation per posizionare un cubo bianco in ***Francia***, Difendere controlla lo spazio Cruciale dello ***Stato Maggiore*** e fa Escalation per posizionare un cubo verde in ***Stato Maggiore***, e Difendere controlla anche lo spazio Cruciale ***Cecoslovacchi*** e Persuade per rimuovere un cubo bianco da ***Stampa*** (che viene restituito alla riserva di cubi di Concedere). Nessuno dei due giocatori controlla lo spazio ***Presidente***, quindi non viene eseguita alcuna azione bonus nello spazio Cruciale nella Dimensione **Politica**.

Successivamente, ogni giocatore ottiene 1 VP per ogni Dimensione che controlla (il che significa che controlla tutti e tre gli spazi nella Dimensione). In questo caso, l'unica Dimensione controllata è quella ***Militare***, da Difesa, quindi ottiene 1 VP, spostando il segnalino VP sullo spazio verde "1". Quindi, ogni giocatore rivela la carta Obiettivo che ha scelto all'inizio del round e, se controlla lo spazio indicato, ottiene 1 VP e realizza il testo dell'evento dell'Obiettivo (i giocatori non ottengono né risolvono l'Obiettivo dell'avversario se controllano quello spazio). In questo caso, entrambi i giocatori controllano i propri spazi Obiettivo, quindi l'effetto netto è che il segnalino VP non si muove. L'Obiettivo di Concedere permette loro di usare 2 punti Operazioni in ***Governo*** e/o ***Tedeschi ČSR*** (come se entrambi gli spazi fossero adiacenti) e decidono di posizionare un cubo bianco in ogni spazio. L'obiettivo di Difendere gli consente di spostare uno dei suoi cubi da qualsiasi spazio ***Pubblico*** a uno qualsiasi dei quattro spazi indicati (***Governo, Opposizione, Stampa*** o ***Guardia di Difesa dello Stato***), quindi spostano un cubo verde da ***Cecoslovacchi*** a ***Stampa***.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

Infine, qualsiasi carta scartata con l'icona "ripetuta" viene rimischiata nel mazzo. In questo caso, *La Guardia di Difesa dello Stato Affronta il Terrorismo* è l'unica carta di questo tipo, quindi viene rimischiata nel mazzo. Il round è ora completo, quindi scartiamo la carta del Round 1 ed eseguiamo le istruzioni sulla carta del Round 2. La **Politica di Stalin** rimuove tutti i cubi tranne un cubo verde dall'Unione Sovietica, ma in questo caso non viene rimosso nulla. La **Decisione di Hitler** potrebbe innescare un tiro di dado che potenzialmente porrebbe fine alla partita, ma solo se Difendere ha 2+ VP. L'**Accordo Chamberlain-Hitler** impedisce a Difendere di posizionare cubi Mobilitazione negli spazi **Internazionali** durante il secondo round. I **Preparativi Tedeschi** posizionano un disco rosso sul secondo spazio del tracciato Attività Tedesco, ma ce n'è già uno, quindi non viene posizionato alcun disco. **Normalmente giocheremmo il secondo round allo stesso modo del primo, ma ai fini di questo esempio di gioco procederemo direttamente al round Decisione Finale che conclude la partita.**

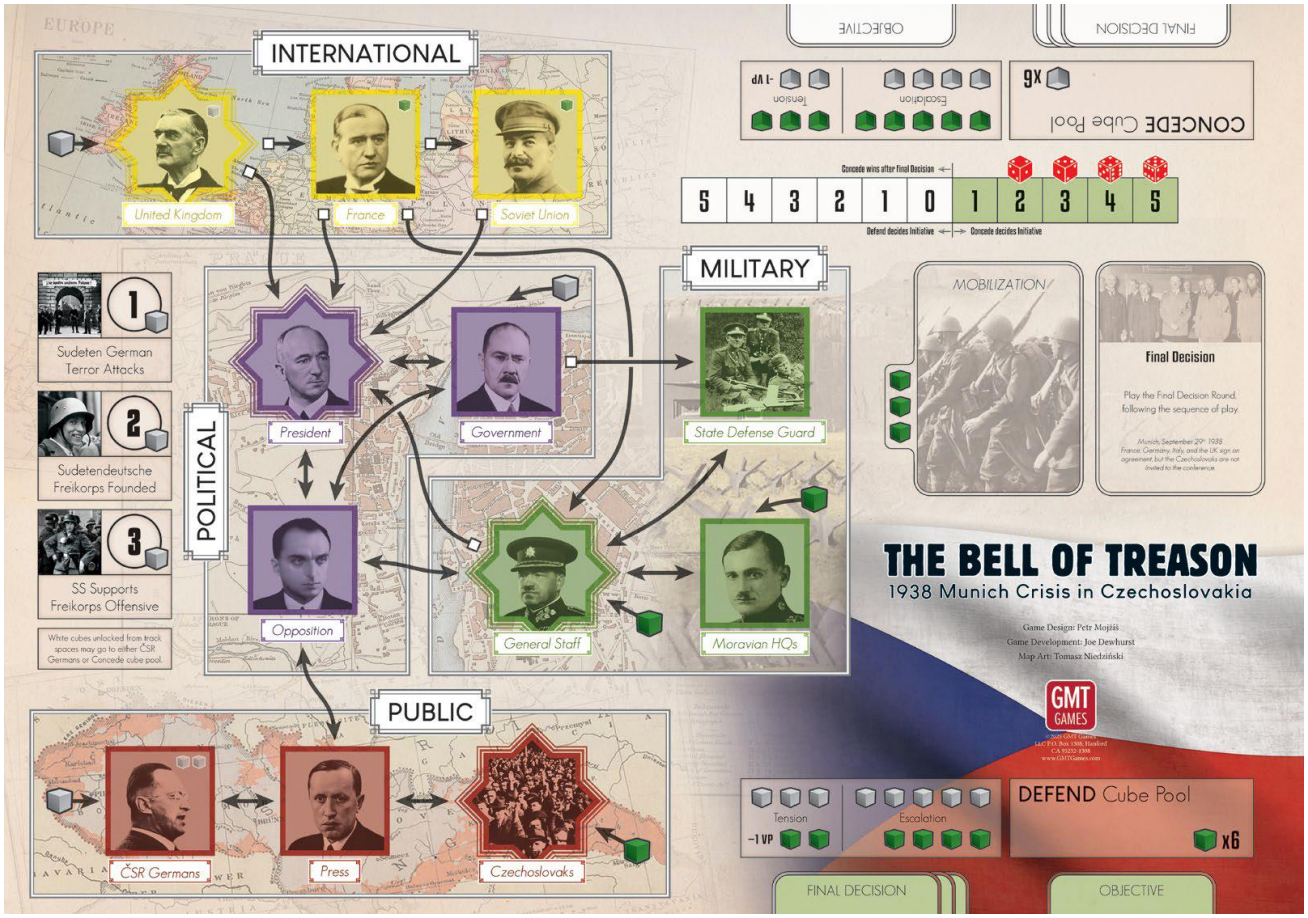


Figura 13. *Fine del Round 1.*

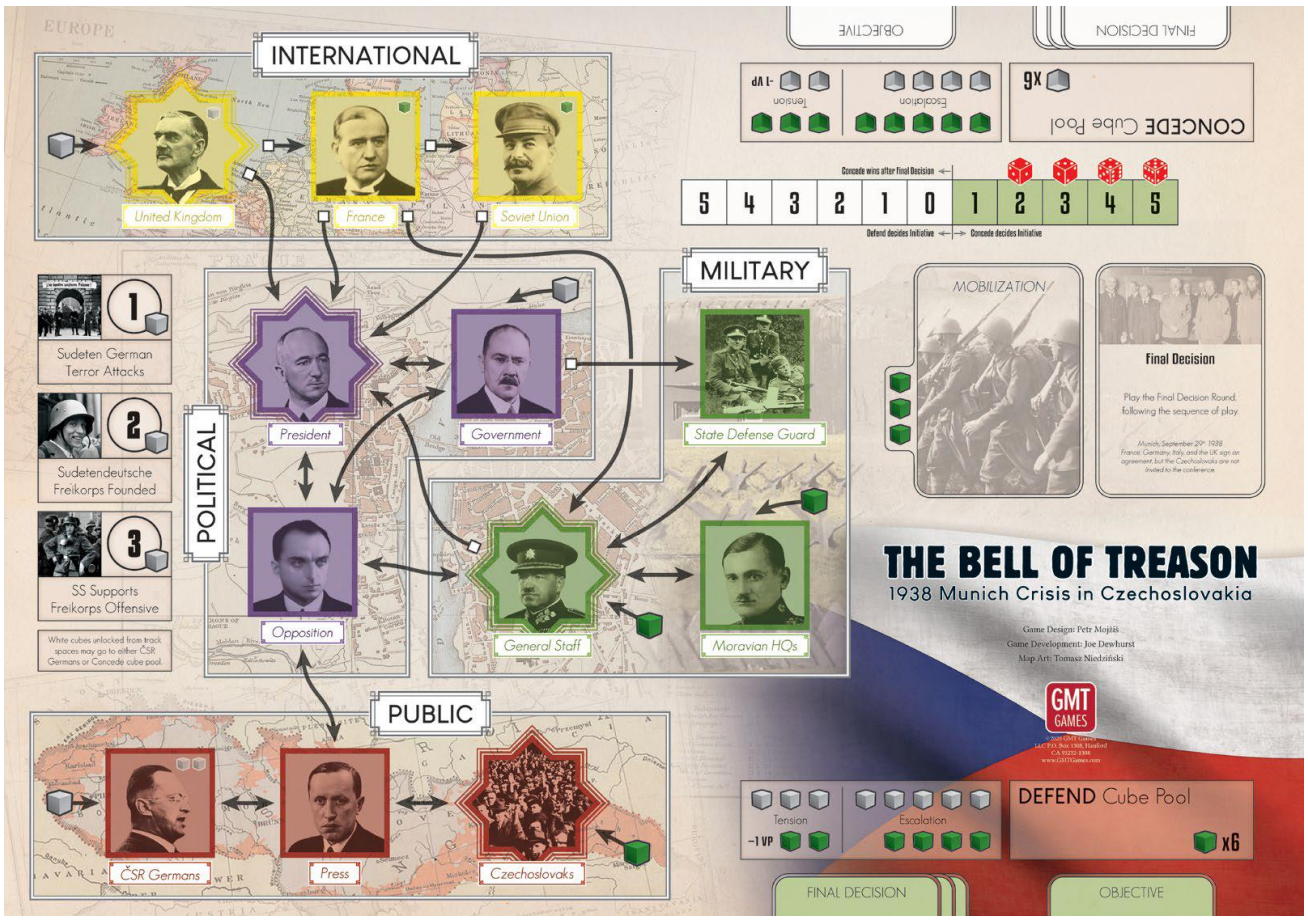


Figura 14. *Piazzamento per il round Decisione Finale.*

Round Decisione Finale

Dopo tre round di gioco regolare, la partita procede al round di Decisione Finale, che è leggermente diverso dal resto della partita. Durante il round di Decisione Finale non vengono utilizzate carte Obiettivo e ogni carta Strategia verrà utilizzata solo per un singolo punto Operazioni in uno spazio specifico, o talvolta per il suo Evento. Le modalità di utilizzo di una carta Strategia durante il round di Decisione Finale sono indicate in fondo alla carta, e una carta senza indicatore in questo punto non avrà alcun effetto durante il round di Decisione Finale (ma può comunque essere giocata come bluff).

Per il nostro esempio di gioco, preparatevi come segue: rimuovete le carte Round 2, Round 3 e Mobilitazione, posizionate il segnalino VP sullo 0 e posizionate un disco rosso su ogni spazio del tracciato Attività Tedesca. Quindi, posizionate tre cubi bianchi nel ***Regno Unito***, due cubi bianchi in ***Francia***, due cubi verdi nell'***Unione Sovietica***, un cubo verde in ***Presidente***, un cubo bianco e uno verde in ***Governo***, un cubo bianco in ***Opposizione***, un cubo verde nella ***Guardia di Difesa dello Stato***, quattro cubi verdi in ***Stato Maggiore***, un cubo verde nel ***Quartier Generale della Moravia***, quattro cubi bianchi e un cubo verde nei ***Tedeschi della ČSR***, due cubi verdi in ***Stampa*** e due cubi verdi in ***Cecoslovacchi***. Concedere ha sei cubi bianchi nella sua riserva di cubi e tutti i cubi sono ancora nelle loro zone di Escalation e Tensione, mentre Difendere ha un cubo verde nella sua riserva di cubi, nessun cubo nella sua zona di Escalation e tutti e cinque i cubi (due verdi e tre bianchi) sono ancora nella loro zona di Tensione.



Figura 15. *La mano della Decisione Finale di Concedere.*

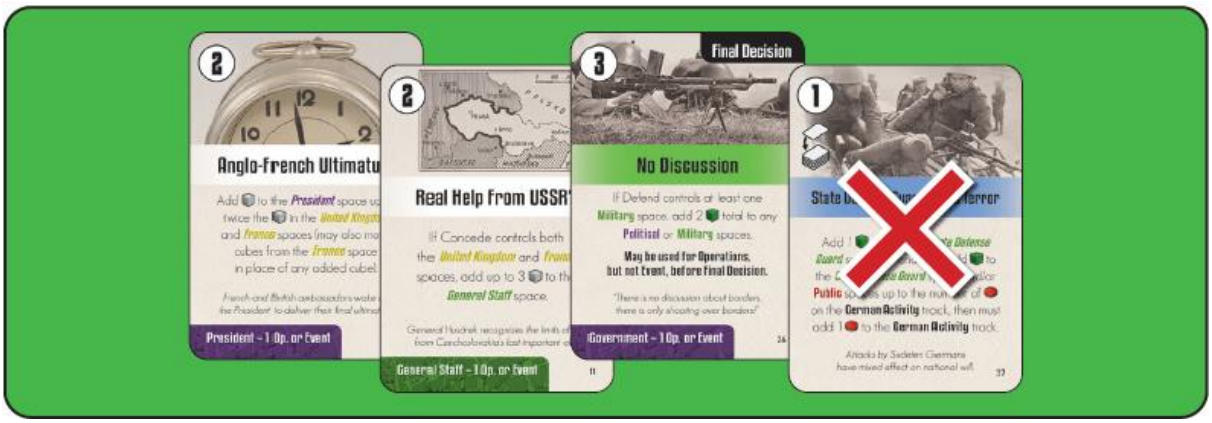


Figura 16. *La mano della Decisione Finale di Difendere.*

Per vincere la partita, Difendere deve avere almeno 1 VP e avere abbastanza cubi verdi nello spazio ***Presidente***, o in uno spazio singolo che eserciti Pressione su di esso, per eguagliare o superare il numero di cubi bianchi nello spazio ***Presidente***. Sta ottenendo ottimi risultati nel soddisfare quest'ultima condizione, ma dovrà assicurarsi di ottenere almeno 1 VP. Poiché alla fine del round di Decisione Finale vengono considerate solo le Dimensioni **Politica** e **Militare**, dovrà assicurarsi di mantenere il controllo della Dimensione **Militare** e impedire a Concedere di ottenere il controllo della Dimensione **Politica**. Sarà una partita combattuta!

All'inizio del round di Decisione Finale, entrambi i giocatori raccolgono le tre carte che avevano precedentemente messo da parte, più la loro carta speciale Decisione Finale se disponibile, poi scartano una carta se ora ne hanno più di tre. In questo caso Concedere mantiene *Discorso alla Radio di Beneš, Generale Faucher* e *Su di Noi* e sceglie di scartare "*Comandate, accetteremo qualsiasi cosa!".* Difendere mantiene *Ultimatum Anglo-Francese, Reale Aiuto dall'URSS?* e *Nessuna Decisione,* scartando *La Guardia di Difesa dello Stato affronta il Terrorismo* (che comunque non ha valore durante il round di Decisione Finale).

NOTA: In qualsiasi round normale, invece di giocare una carta dalla propria mano, un giocatore può scegliere di scartare una carta per usare la propria carta Decisione Finale per i suoi punti Operazione, ma in tal caso non sarà disponibile per il suo potente evento durante il round di Decisione Finale.

L'iniziativa viene determinata normalmente all'inizio del round di Decisione Finale, in questo caso decisa da Difesa, che ha meno di 1 VP, e la tiene per sé (posiziona la carta Iniziativa con il lato Difesa a faccia in su). Dopodiché, il gioco procede in modo leggermente diverso: entrambi i giocatori scelgono una carta dalla propria mano da rivelare simultaneamente, quindi risolvono le carte in ordine di Iniziativa, a meno che non rivelino carte con posizioni corrispondenti a Decisione Finale, nel qual caso nessuno dei due giocatori esegue un'azione.

Le prime due carte rivelate sono *Su di Noi* (Concedere) e *Ultimatum Anglo-Francese* (Difendere). Gli spazi in basso non corrispondono (***Governo*** e ***Presidente***), quindi entrambi i giocatori possono eseguire un'azione in ordine di iniziativa. La Difesa inizia, usando 1 punto Operazioni per posizionare un cubo verde nello spazio ***Presidente*** – si noti che può usare solo 1 punto Operazioni, come indicato in fondo alla carta, nonostante questa sia una carta da 2 punti Operazioni.

In fondo alla carta si indica anche che il punto Operazioni può essere speso solo nello spazio ***Presidente***. Inoltre, sebbene in fondo alla carta si indichi che può essere utilizzato per il suo evento durante il round di Decisione Finale, la Difesa non può farlo in quanto si tratta di un evento Concedere.

Successivamente, Concedere agisce, risolvendo il potente evento sulla sua carta speciale Decisione Finale, *Su di Noi* (in alternativa, avrebbe potuto usarlo per 1 punto Operazioni nello spazio ***Governo***). Questo evento può essere utilizzato solo se Concedere controlla sia lo spazio ***Regno Unito*** che quello ***Francia***, cosa che fortunatamente accade, e gli permette di rimuovere due cubi verdi qualsiasi dalla Dimensione **Militare**. Potre usarlo per rimuovere due cubi da ***Stato Maggiore***, che esercita Pressione sul ***Presidente***, ma poiché Concedere non ha cubi in ***Presidente***, questo non sarebbe molto utile. Invece, lo usa per rimuovere entrambi i cubi dalla ***Guardia di Difesa dello Stato*** e dal ***Quartier Generale della Moravia***, rimuovendo il controllo di Difesa sulla Dimensione **Militare**, che è attualmente essenziale per la vittoria. Per le loro seconde carte, Concedere rivela *Generale Faucher* e Difendere rivela la *Reale Aiuto dall'URSS?*. Gli spazi in fondo a queste carte corrispondono (***Stato Maggiore***), quindi nessuno dei giocatori può compiere un'azione ed entrambe le carte vengono scartate.

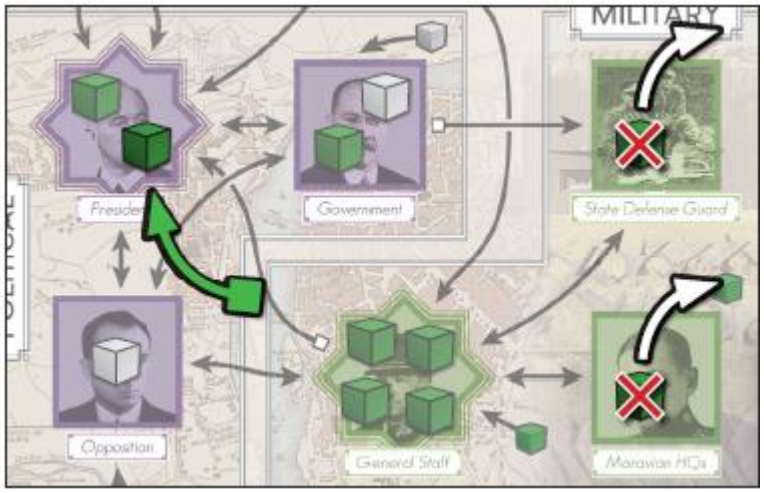


Figura 17. *Difendere pone un cubo in Presidente, e Concedere rimuovere entrambi i cubi della Difesa dalla Guardia di Difesa Nazionale e Quartier Generale della Moravia.*

Per la sua terza e ultima carta, Concedere rivela *Discorso alla Radio di Beneš* e Difendi rivela *Nessuna Decisione*. Gli spazi in basso non corrispondono (***Presidente*** vs ***Governo***), quindi di nuovo Difesa agisce per primo. L'evento su *Nessuna Decisione* gli permette di posizionare fino a due cubi verdi in spazi **Politici** o **Militari**, ma solo se controlla almeno uno spazio nella Dimensione. Controlla ***Stato Maggiore***, quindi può usare l'evento, riposizionando un cubo ciascuno in ***Guardia di Difesa dello Stato*** e nel ***Quartier Generale della Moravia***! Infine, *Discorso alla Radio di Beneš* concede 1 punto Operazioni in ***Presidente***, che viene utilizzato per posizionare lì un cubo bianco: uno sforzo coraggioso, ma non sarà sufficiente per garantire la vittoria.

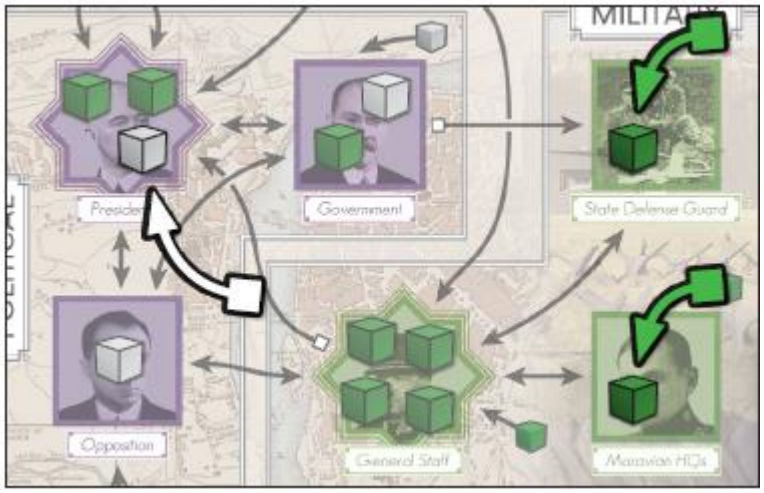


Figura 18. *Concedere pone un cubo in Presidente, e Difesa pone un cubo ciascuno in Guardia di Difesa dello Stato e Quartier Generale della Moravia.*

La partita procede ora al punteggio finale, verificando il controllo delle sole Dimensioni **Politica** e **Militare**, senza effettuare azioni bonus sugli spazi Cruciali. In questo caso, nessuno dei due giocatori controlla la Dimensione **Politica**, ma Difesa controlla la Dimensione **Militare**, quindi guadagna 1 VP, appena sufficiente per superare il limite e ottenere un punteggio positivo. Successivamente, controlliamo la seconda parte della condizione di vittoria: se Difendere ha abbastanza cubi nello spazio ***Presidente***, o in un singolo spazio che esercita Pressione su di esso, per eguagliare o superare i cubi Concedere nello spazio ***Presidente***. Soddisfa facilmente questa condizione, con cubi sufficienti in ***Unione Sovietica, Governo, Stato Maggiore*** e persino nello spazio ***Presidente*** stesso! Concedere ha scommesso sul mantenere il punteggio di Difendere abbastanza basso da impedire una vittoria di Difendere, e ha trascurato di rinforzare a sufficienza lo spazio ***Presidente*** nei turni precedenti. Quindi Difendere vince la partita e (nel bene o nel male) la Cecoslovacchia resisterà e combatterà contro l'aggressione nazista.
Ora sapete come giocare a *La Campana del Tradimento*! Preparate di nuovo per una nuova partita, questa volta pescando una mano casuale di carte Strategia e Obiettivi per ogni fazione.

Esempio di Gioco in Solitario

Per questo esempio di gioco in solitario, assumeremo il ruolo di Concedere, mentre l'Avversario in Solitario controllerà la Difesa. La preparazione per una partita con l'Avversario in Solitario è identica a quella per una partita a due giocatori, quindi potete seguire le istruzioni del precedente Esempio di Gioco a Due Giocatori o consultare la sezione Preparazione del regolamento. Giocheremo a difficoltà "difficile", che darà all'Avversario in Solitario punti Operazioni aggiuntivi in determinate condizioni.
STOP! Prendetevi un momento per leggere la Preparazione per l'Avversario in Solitario a p. 10 regolamento.

Dopo la preparazione, possiamo prendere la Guida del Giocatore in Difesa e girarla sul retro, con la scritta "Avversario in Solitario Difesa". Questa contiene un riferimento ai passaggi da seguire per il gioco delle carte dell'Avversario in Solitario e alcune tabelle che indicano se l'Avversario in Solitario rimuoverà o posizionerà cubi, dove rimuoverà o posizionerà cubi e quali Azioni Bonus degli Spazi Cruciali eseguirà. Tenete questa guida a portata di mano, perché la consulteremo spesso. Ora siamo pronti a giocare.

STOP! Prendetevi un momento per leggere la Sequenza di Gioco dell'Avversario in Solitario a pagina 10 del regolamento.

L'Avversario in Solitario non usa una mano di carte, quindi dobbiamo distribuire le carte solo a noi stessi. Ai fini di questo esempio, supponiamo di pescare le seguenti cinque carte Strategia: *10° Raduno Sokol* (#14), *Winston Churchill* (#23), *Visita Reale a Parigi* (#31), *La Missione di Lord Runciman* (#32) e *La Guardia di Difesa dello Stato affronta il terrorismo* (#37). Peschiamo anche due carte Obiettivo: *Presidente* (#43) e *Opposizione* (#45), ma poiché appartengono entrambe alla stessa Dimensione, la sequenza di gioco in solitario ci dice di rimetterle nel mazzo, mescolarlo e pescare di nuovo. Le due carte Obiettivo successive che pescheremo sono *Francia* (#41) e *Tedeschi ČSR* (#49), che appartengono a Dimensioni diverse.

Nelle partite contro l'Avversario in Solitario useremo entrambe le carte Obiettivo, assegnandone una all'Avversario in solitario e tenendo l'altra per noi. Proprio come in una normale partita a due giocatori, ogni giocatore (inclusi noi e l'Avversario in solitario) può ottenere solo il proprio Obiettivo. Decidiamo di tenere l'Obiettivo *Francia* e di dare *Tedeschi ČSR* all'Avversario in Solitario (siamo più interessati all'evento su *Francia* e pensiamo che sarà facile impedire all'Avversario in Solitario di Difendere di fare punti con *Tedeschi ČSR*). Lasciamo entrambe le carte Obiettivo scoperte quando giochiamo contro l'Avversario in Solitario (e prenderemo decisioni per l'Avversario in Solitario come se "conoscesse" l'identità di entrambi gli Obiettivi).

All'inizio di ogni round decidiamo l'Iniziativa come di consueto, con l'Avversario in Solitario che sceglie sempre di giocare per secondo (assegnando l'Iniziativa al giocatore) se può scegliere. In questo caso, l'Avversario in Solitario in Difesa può scegliere (dato che i VP sono attualmente a zero), quindi giriamo la carta Iniziativa sul lato Concedere e prendiamo la prima carta giocata. Giochiamo *Visita Reale a Parigi*, usando i punti Operazioni per posizionare due cubi bianchi in ***Francia***.

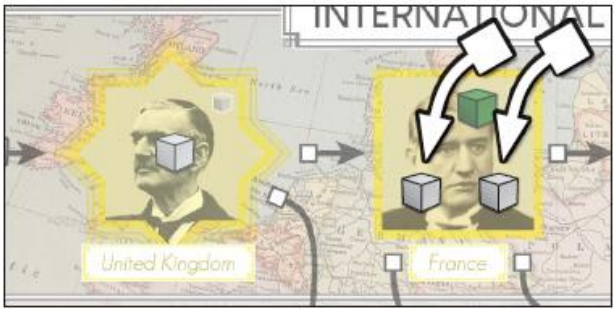


Figura 1. *Il giocatore Concedere pone due cubi in Francia.*

Al turno dell'Avversario in Solitario, riveliamo la prima carta del mazzo di pesca – in questo caso *Lettere da Roosvelt* (#9) – e poi consultiamo il foglio di istruzioni dell'Avversario in Solitario per vedere come userà questa carta. La carta è un evento nemico (Concedere), quindi saltiamo le prime due condizioni. La terza condizione ci chiede di controllare se la prima carta del mazzo degli scarti (la carta giocata in precedenza da noi) è amica dell'avversario in Solitario, ma non lo è, quindi l'Avversario in Solitario eseguirà le Operazioni usando il punto Operazioni presente sulla sua carta. Inoltre, poiché stiamo giocando a difficoltà difficile e questa è una carta dal valore di un punto Operazioni, l'Avversario in Solitario potrà spendere un punto Operazioni aggiuntivo, per un totale di due.

STOP! Questo è un buon momento per leggere la sezione "Posizionamento e Rimozione dei Cubi" a pagina 11 del regolamento.

Successivamente, dobbiamo controllare la Tabella "Posizionare o Rimuovere?" per vedere come l'Avversario in Solitario utilizzerà i suoi punti Operazioni. Analizziamo le quattro condizioni, verificando se qualcuna di esse si applica:

- La prima condizione è falsa perché l'Avversario in Solitario non ha meno cubi Disponibili dei due punti Operazioni concessi dalla carta giocata. I cubi dell'Avversario in Solitario sono Disponibili se si trovano nella sua riserva di cubi o nella sua zona di Escalation, ma non se si trovano nella sua zona di Tensione o altrove sul tabellone.
- La seconda condizione è falsa perché non ci sono spazi Obiettivo o Cruciali con un cubo Difesa in più rispetto ai cubi Concedere.
- La terza condizione è falsa perché non ci sono spazi Obiettivo o Cruciali con un numero uguale di cubi Difesa e Concedere (ignorando gli spazi senza cubi, dove non sarebbe comunque possibile rimuovere cubi).
- La quarta condizione è falsa perché non si tratta del Round di Decisione Finale (e sarebbe falsa anche se si trattasse del Round di Decisione Finale!).

Nessuna delle condizioni si verifica, quindi l'Avversario in Solitario userà entrambi i punti Operazioni per posizionare i cubi. Se una qualsiasi delle condizioni si fosse verificata, userebbe un punto Operazioni per rimuovere un cubo, quindi controlleremmo di nuovo la tabella per vedere come userebbe i punti successivi (e quelli ancora successivi).

STOP! Questo è un buon momento per leggere la sezione "Selezione degli Spazi" a pagina 11 del regolamento.

Infine, passiamo alla tabella delle Priorità di Posizionamento per vedere dove l'Avversario in Solitario posizionerà i suoi due cubi. Partendo dalla cima di questa tabella, controlliamo ogni condizione, considerando solo gli spazi in cui sarebbe consentito posizionare cubi (ovvero, con presenza di Difesa o adiacenti al controllo di Difesa). A ogni fase eliminiamo tutti gli spazi che non

soddisfano la condizione, finché non ne rimane uno solo, quindi posizioniamo un cubo lì. Se una condizione eliminerebbe tutti gli spazi, la saltiamo, e se rimangono più spazi quando arriviamo in fondo alla tabella, selezioniamo casualmente tra di essi (effettuando un tiro di dado). Gli spazi consentiti per il posizionamento di cubi Difesa in questo turno sono ***Francia, Unione Sovietica, Presidente, Stato Maggiore, Quartier Generale della Moravia*** e ***Cecoslovacchi***.
La prima condizione sulla tabella delle Priorità di Posizionamento è "*Spazi con disponibilità per cubi Difesa*". Uno spazio ha disponibilità per i cubi Avversario in Solitario finché l'Avversario in Solitario non ha un cubo in più rispetto al giocatore, o finché non ha due cubi in più negli spazi Cruciali (queste condizioni sono leggermente modificate per l'Avversario in Solitario Concedere nello spazio ***Presidente*** e per entrambi gli Avversari Solitari durante il Round di Decisione Finale). Questa condizione elimina l'***Unione Sovietica*** poiché ha già un cubo Difesa in più rispetto ai cubi Concedere. La condizione successiva si applica solo durante il Round di Decisione Finale, quindi la saltiamo; la terza condizione riguarda gli spazi *Cruciali*, che esclude ***Francia*** e ***Quartier Generale della Moravia***. La quarta condizione riguarda gli spazi Obiettivo, che non si applica a nessuno degli spazi rimanenti che stiamo considerando (la ***Francia*** è uno spazio Obiettivo, ma non essendo uno spazio Cruciale è già stato escluso), quindi la saltiamo. La quinta condizione è *In o che esercita Pressione sul Presidente,* che esclude i ***Cecoslovacchi***. Nessuna delle due condizioni "*Dimensioni con il controllo dello spazio Cruciale*" e "*Esercita Pressione sullo spazio Obiettivo senza la presenza dell'Avversario in Solitario*" si applicano, quindi le saltiamo entrambe. Infine, arriviamo a *Esercita Pressione su uno spazio Cruciale senza la presenza di un Avversario in Solitario*, che esclude il ***Presidente*** (poiché non esercita pressione né sul ***Regno Unito*** né sullo ***Stato Maggiore***), lasciandoci con un solo spazio, lo ***Stato Maggiore***. Posizioniamo un cubo verde lì, e poi, poiché c'è ancora spazio per i cubi Difesa nello spazio, ne posizioniamo un secondo. Entrambi i punti Operazione sono stati spesi e il turno Difesa è completato.

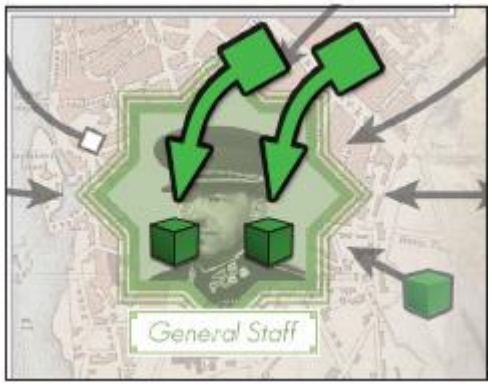


Figura 2. *L'Avversario in Solitario Difesa pone due cubi in Stato Maggiore.*

STOP! Questo è un buon momento per leggere *Svolgere gli Eventi* a p. 11 del regolamento.

Al nostro secondo turno giochiamo *Winston Churchill*, usando il punto Operazioni per rimuovere il cubo verde in ***Francia***. Poi peschiamo la carta *Doppio Gioco di Stalin* per l'Avversario in Solitario. Questo è un evento nemico per l'Avversario in Solitario in Difesa, e la carta che abbiamo appena giocato è amica e ha un numero di punti Operazioni uguale o inferiore, quindi userà la sua carta per giocare l'evento scartato se questo permette di posizionare o rimuovere dei cubi e può essere eseguito completamente. L'evento su *Winston Churchill* ha due opzioni, e l'Avversario in Solitario userà sempre la prima opzione che può essere implementata completamente, in questo caso posizionare un cubo verde nel ***Regno Unito***. Ciò soddisfa le condizioni affinché l'avversario solitario giochi un evento, quindi posiziona un cubo verde nel ***Regno Unito***.

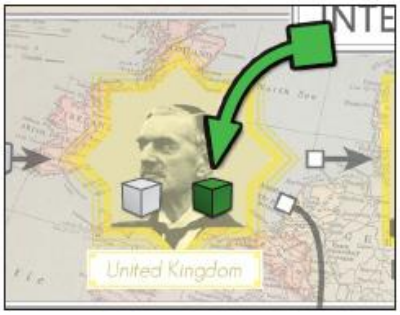


Figura 3. *L'Avversario in Solitario Difesa pone un cubo nel Regno Unito.*

Stiamo giocando a difficoltà normale o difficile e l'Avversario in Solitario ha appena eseguito un evento, quindi può usare anche un punto Operazioni aggiuntivo, come se stesse usando una carta da un punto Operazioni (inclusa la determinazione di presenza e controllo prima di usare questo punto Operazioni). Seguiamo la normale procedura per questo, controllando prima la tabella "Posizionare o Rimuovere?", che indica che l'Avversario in Solitario rimuoverà poiché ci sono un numero uguale di cubi "Difendere" e "Concedere" in uno spazio cruciale (***Regno Unito***). Dovremmo quindi controllare la tabella "Priorità di rimozione", ma poiché c'è un solo spazio in cui è possibile la rimozione, possiamo rapidamente restringere le nostre opzioni al ***Regno Unito*** e rimuovere un cubo bianco lì. Il turno dell'Avversario in Solitario è ora completo.

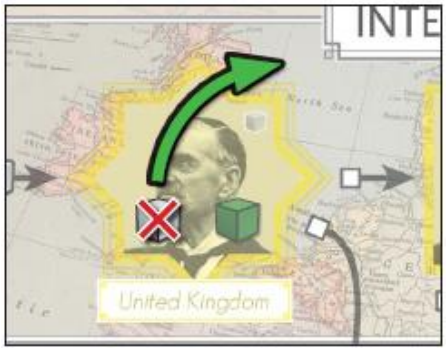


Figura 4. *L'Avversario in Solitario Difesa rimuove un cubo Concedere dal Regno Unito.*

Al terzo turno giochiamo *La Guardia di Difesa dello Stato affronta il terrorismo* per il suo evento, posizionando un cubo bianco nella ***Guardia di Difesa dello Stato*** e un disco rosso sul primo spazio del tracciato Attività Tedesca. Scegliamo di posizionare il cubo bianco sbloccato dal tracciato nella nostra riserva di cubi invece che nello spazio dei ***Tedeschi ČSR*** (l'Avversario in Solitario Concedere sceglierà di posizionare questi cubi sbloccati nella ***Guardia di Difesa dello Stato*** solo se c'è spazio lì, altrimenti nella sua riserva di cubi). Peschiamo *Reale Aiuto dall'URSS?* (#11) per il terzo turno dell'Avversario in Solitario. È un evento nemico e l'evento giocato in precedenza non era amico, quindi lo userà per ottenere punti Operazioni. Non ci sono spazi in cui i cubi possano essere rimossi, quindi userà entrambi i punti Operazioni per posizionarli. Seguendo la stessa procedura di prima, posizioniamo un cubo verde nel ***Regno Unito*** (uno spazio Cruciale con disponibilità e che esercita pressione su un altro spazio Cruciale senza presenza di Difesa), e poi un altro cubo verde in ***Presidente*** (dato che il ***Regno Unito*** non ha più spazio disponibile e il ***Presidente*** è l'unico spazio Cruciale rimasto nello spazio o che esercita Pressione sul ***Presidente***).

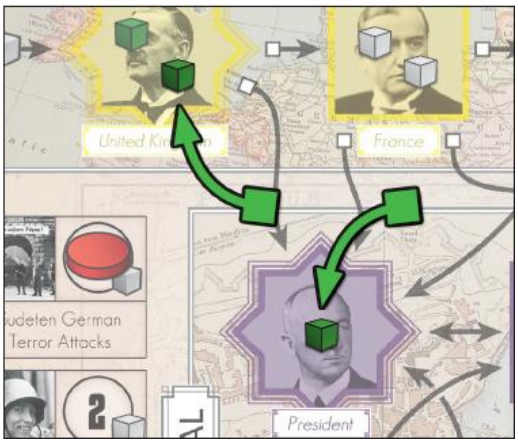


Figura 5. *L'Avversario in Solitario Difesa pone un cubo ciascuno in Regno Unito e Presidente.*

Per la nostra quarta e ultima giocata di carte, usiamo l'Evento su *La Missione di Lord Runciman* per posizionare due cubi bianchi in ***Regno Unito*** e due cubi bianchi in ***Presidente***.
L'ultima carta che riveliamo per l'Avversario in Solitario è *I Tedeschi dei Sudeti non sono abbandonati*" (#35). Questo è un evento neutrale che posiziona un disco Attività Tedesco e posiziona anche un cubo verde, quindi sarà l'Avversario in Solitario a eseguirlo. L'evento consente innanzitutto a Concedere di posizionare un cubo bianco nel ***Regno Unito,*** cosa che scegliamo di fare. Quindi, l'Avversario in Solitario può posizionare un cubo in uno spazio **Pubblico** o **Internazionale**, e useremo la tabella Priorità di Posizionamento per determinare dove posizionarlo (limitando la nostra scelta iniziale ai soli sei spazi in quelle Dimensioni). Tutti e sei gli spazi hanno spazio per cubi Difesa, solo due di essi sono spazi Cruciali, e solo uno di questi spazi Cruciali esercita Pressione sul ***Presidente***, quindi posizioniamo un cubo verde nel ***Regno Unito***. Infine, l'evento posiziona un disco rosso sul tracciato Attività Tedesco, sbloccando un altro cubo bianco che posizioniamo nella nostra riserva di cubi.

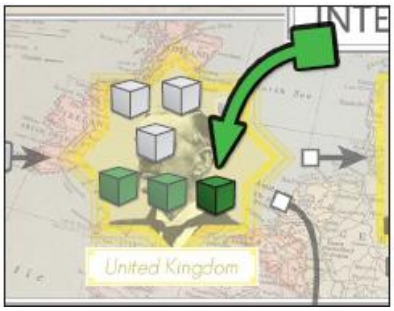


Figura 6. *L'Avversario in Solitario Difesa pone un cubo in Regno Unito.*

Poiché sono stati posizionati due dischi rossi, dobbiamo anche eseguire la *Mobilitazione Parziale*. Il cubo verde che si sblocca può essere posizionato tramite Difesa in qualsiasi spazio, quindi useremo nuovamente la tabella Priorità di Posizionamento per determinare dove posizionarlo. ***Unione Sovietica e Stato Maggiore*** sono esclusi per mancanza di spazio per i cubi Difesa, quindi tutti i rimanenti spazi non Cruciali sono esclusi, lasciando solo ***Regno Unito, Presidente*** e ***Cecoslovacchia***. Quest'ultima è esclusa perché non è presente o non esercita pressione su ***Presidente***, e infine ***Presidente*** stesso è escluso perché non si trova nella Dimensione **Internazionale**. Rimane il Regno Unito, dove posizioniamo un cubo verde, quindi rimuoviamo il primo disco rosso dal tracciato Attività tedesco e giriamo la carta *Mobilitazione Parziale* sul lato *Mobilitazione Generale*.

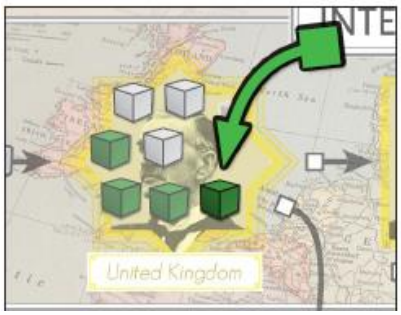


Figura 7. *L'Avversario in Solitario Difesa pone un cubo in Regno Unito.*

È ancora il turno dell'Avversario in Solitario, e poiché ha eseguito un evento, ora può usare un punto Operazioni aggiuntivo (dato che stiamo giocando a difficoltà normale o difficile). Questa volta sceglierà di rimuovere, poiché ora c'è un cubo Difendere in più rispetto a Concedere in uno spazio Cruciale (***Regno Unito***). Passiamo alla tabella delle Priorità di Rimozione, usandola per selezionare gli spazi validi per la rimozione allo stesso modo in cui abbiamo usato la tabella delle Priorità di Posizionamento in precedenza. Ci sono due spazi validi per la rimozione, ***Regno Unito*** e ***Presidente***, nessuno dei due ha lo stesso numero di cubi Concedere e Difesa, e solo uno di essi ha un cubo Concedere in più rispetto a Difesa (***Presidente***), quindi selezioniamo ***Presidente*** e rimuoviamo un cubo bianco da esso.

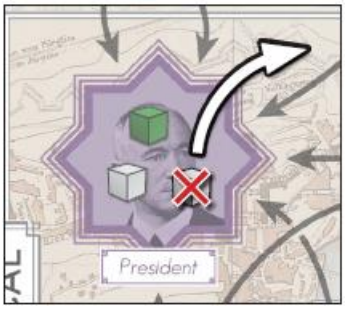


Figura 8. *L'Avversario in Solitario Difesa rimuove un cubo Concedere da Presidente.*

Mettiamo da parte la nostra ultima carta per il Round di Decisione Finale come di consueto, ma poiché l'Avversario in Solitario non ha carte in mano, non mette da parte alcuna carta e userà una procedura diversa durante il Round di Decisione Finale.
STOP! Questo è un buon momento per leggere come l'Avversario in Solitario esegue le azioni bonus dello Spazio Cruciale a pagina 11-12 del regolamento.

Procediamo ora con le azioni bonus dello spazio Cruciale, che verranno eseguite nell'ordine che preferiamo, dato che abbiamo l'Iniziativa (se l'Avversario in Solitario ha l'Iniziativa, sceglie in un ordine fisso: **Politica, Internazionale, Militare, Pubblica**). In questo caso, solo due spazi Cruciali sono controllati, ***Regno Unito*** e ***Stato Maggiore***, entrambi da Difesa. Scegliamo prima lo **Stato Maggiore** e, poiché è controllato da Difesa, dovremo consultare la tabella delle Priorità delle Azioni Bonus dello Spazio Cruciale per vedere come usa la sua azione bonus. Questa tabella elenca le seguenti priorità:

→ *Persuadere per ottenere il controllo della Dimensione*, cosa al momento non possibile.
→ *Diffondere per ottenere il controllo della Dimensione*, cosa ancora una volta non possibile.
→ *Fare Escalation per ottenere il controllo della Dimensione*, anche questa non possibile.
→ *Persuadere usando Priorità di Rimozione*, non possibile in quanto non ci sono spazi legali da cui rimuovere nella Dimensione.
→ *Diffondere per ottenere il controllo dello spazio Obiettivo dell'Avversario in Solitario*, opzione non attualmente applicabile in quanto lo spazio Obiettivo non si trova in questa Dimensione.
→ *Diffondere per rimuovere il controllo dello spazio Obiettivo del giocatore*, anche in questo caso non applicabile.
→ Fare Escalation usando le Priorità di Posizionamento, opzione possibile.

Quindi consultiamo di nuovo la tabella delle Priorità di Posizionamento, limitatamente agli spazi nella Dimensione **Militare**. Lo ***Stato Maggiore*** è escluso in quanto non c'è spazio per cubi Difesa lì, e non si applicano altre condizioni finché non raggiungiamo un cubo Difesa in meno rispetto ai cubi Concedere, il che esclude ***Quartier Generale della Moravia*** e ci lascia con la ***Guardia di Difesa dello Stato***, dove posizioniamo un cubo verde.

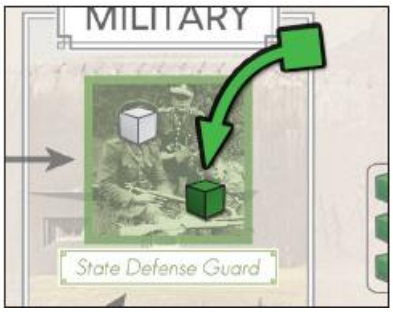


Figura 9. *L'Avversario in Solitario Difesa pone un cubo in Guardia di Difesa dello Stato.*

Passiamo al secondo spazio Cruciale controllato, ***Regno Unito***, e seguiamo la stessa procedura. In questo caso, la Persuasione è possibile in un solo spazio all'interno della Dimensione **Internazionale**, quindi rimuoviamo un cubo bianco dal ***Regno Unito***.

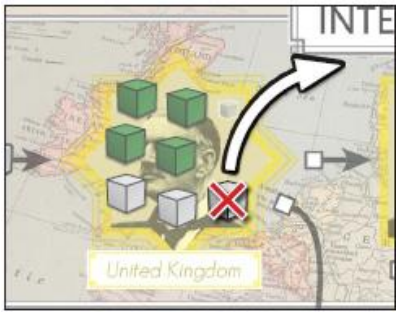


Figura 10. *L'Avversario in Solitario Difesa rimuove un cubo Concedere dal Regno Unito.*

Completate le azioni bonus dello spazio Cruciale, passiamo al conteggio delle Dimensioni e poi degli Obiettivi. Nessuna Dimensione viene conteggiata da nessuna delle due parti, quindi il segnalino VP non viene spostato. L'Avversario in Solitario non è riuscito a controllare il suo spazio Obiettivo, i ***Tedeschi ČSR,*** quindi scartiamo la sua carta Obiettivo senza alcun effetto. Controlliamo il nostro spazio Obiettivo, la ***Francia***, quindi otteniamo 1 VP e poi eseguiamo l'evento, che usiamo per rimuovere due cubi Difesa dal ***Regno Unito***.
Il primo round è ora completato! I round due e tre si svolgono allo stesso modo, con le azioni dell'Avversario in Solitario eseguite come descritto sopra. L'Avversario in Solitario non sceglierà mai di usare la sua carta Decisione Finale (*Nessuna Discussione* per Difendere e *Su di Noi* per Concedere) prima del Round di Decisione Finale. Il Round di Decisione Finale si svolge in modo leggermente diverso quando si gioca contro un Avversario in Solitario: mescolate la sua carta Decisione Finale con le prime tre carte del mazzo Strategia (tenendole coperte), quindi rimettetele in cima al mazzo. Quindi, per ogni turno del Round di Decisione Finale, scegliete prima la vostra carta, prima di rivelare la carta in cima al mazzo come carta dell'Avversario in Solitario. Se gli spazi su queste carte corrispondono, scartale come di consueto; altrimenti, eseguite le azioni in ordine di Iniziativa. L'Avversario in Solitario userà l'evento sulla sua carta solo se ciò comporterebbe il posizionamento o la rimozione di cubi in una casella ***Presidente*** o in una casella che esercita Pressione su di essa; altrimenti, userà un punto Operazioni nella casella indicata seguendo la normale procedura. Se l'Avversario in Solitario rivela una carta senza testo Decisione Finale in fondo, rivelate nuove carte dal mazzo finché non ne trovate una che corrisponde, e usatela al suo posto.

Sequenza di Gioco

1. Seguire le istruzioni sulla Carta Round corrente.
2. Distribuire 5 Carte Strategia e 2 Carte Obiettivo a ciascun giocatore.
3. Ogni giocatore sceglie segretamente una Carta Obiettivo da tenere e rimuove l'altra dal gioco.
4. Il giocatore con meno VP (o Difesa se 0) determina l'Iniziativa.
5. Giocare a turno le Carte Strategia finché ogni giocatore non ha giocato quattro volte.
6. Mettere da parte ogni Carta Strategia rimanente per la Decisione Finale.
7. Eseguire le azioni bonus dello Spazio Cruciale.
8. Calcolare le Dimensioni.
9. Rivelare, calcolare i punti ed eseguire le Carte Obiettivo.
10. Rimettere le Carte Strategia Ripetute () dagli scarti nel mazzo e mescolarlo.
11. Rivelare la Carta Round successiva e continuare con il round successivo.

Carte Strategia

Giocatele per un Evento, oppure giocate una carta con Punti Operazione uguali o superiori per usare l'Evento scartato in precedenza, oppure usatela per Punti Operazione per:

- **Persuadere** – Spendete 1 Punto Operazione per rimuovere 1 cubo nemico dove il giocatore è Presente.
  oppure
- **Escalation** – Spendete 1 Punto Operazione per posizionare 1 cubo amico dove il giocatore è Presente o adiacente a una casella che il giocatore controllava all'inizio del gioco della carta.

Valutate la Presenza e Controllo ***una volta*** all'inizio di ogni gioco di carte.

Carta Decisione Finale – Può essere usata prima della Decisione Finale solo per Punti Operazione (non Evento) scartando un'altra carta dalla mano.

Azioni Bonus Spazio Cruciale

Il giocatore che controlla ogni Spazio Cruciale può eseguire una delle seguenti azioni in qualsiasi spazio della Dimensione corrispondente:

- **Escalation** – Posizionare 1 cubo amico come sopra.
  oppure
- **Persuadere** – Rimuovere 1 cubo nemico come sopra.
  oppure
- **Diffondere** – Spostare fino a 2 cubi amici tra gli spazi Dimensione.

Decisione Finale e Vittoria

1. Determinare l'Iniziativa.
2. Ogni giocatore raccoglie le Carte Strategia precedentemente messe da parte e aggiunge la propria carta Decisione Finale se è ancora disponibile, quindi scarta fino a tre carte se necessario.
3. Ogni giocatore seleziona e rivela simultaneamente una carta alla volta. Se lo spazio scritto sulla linguetta in fondo a entrambe le carte corrisponde, non fa nulla; altrimenti, in ordine di Iniziativa, può fare **Escalation** o **Persuadere** una volta nello spazio specificato, oppure giocare **l'Evento** se la casella lo indica. Un giocatore non può fare nulla se la sua carta non ha una casella in fondo.
4. Una volta giocate tutte e tre le carte, si contano (solo) le Dimensioni **Politiche** e **Militari**.
5. Se il giocatore Difensore ha ora almeno 1 Punto Vittoria e un numero sufficiente di cubi in **Presidente** o uno spazio che esercita Pressione su di esso pari o superiore a quello di Concedere in **Presidente**, allora **Difendere vince**.
6. Altrimenti, **Concedere vince**.

Traduzione per solo uso personale – vietata la riproduzione, anche parziale, e la vendita

AVVERSARIO IN SOLITARIO CONCEDERE

Round Azione

Nel turno Concedere:
Rivelate la prima carta del Mazzo Strategia:
Se è una carta Concedere, usate l'Evento se posizionerebbe o rimuoverebbe sicuramente cubi dalla plancia e può essere eseguito completamente.
Se è una carta Neutrale, usate l'Evento solo se posizionerebbe un disco tedesco e almeno un cubo Concedere.
Se è una carta Difendere, usate l'Evento scartato in precedenza se è una carta Concedere con un numero di Punti Operazione uguale o inferiore che soddisfa le condizioni di cui sopra.
In caso contrario, eseguite le operazioni con i Punti Operazione della carta rivelata.

- *Se giocate a difficoltà* **Difficile***, aggiungete 1 a tutte le carte Valore Operazione 1 quando eseguite le operazioni.*
- *Se giocate a difficoltà* **Normale** *o* **Difficile** *e viene eseguito un Evento, usate un Punto Operazione aggiuntivo dopo aver risolto l'Evento (determinate nuovamente Presenza e Controllo prima di questa operazione).*

Infine, scartate la Carta Strategia rivelata. Selezionate se posizionare o rimuovere:

1. Rimuovete se non ci sono abbastanza cubi disponibili per l'evento o meno cubi rispetto ai Punti Operazione rimanenti.
2. Rimuovete se ci sono 4 cubi Concedere nel Presidente e 3 o 4 cubi Difesa nello spazio che esercita Pressione sul Presidente.
3. Rimuovete se vi è 1 cubo Concedere in più rispetto a quello Difesa in qualsiasi spazio Obiettivo, Cruciale o Internazionale con cubi Difesa.
4. Rimuovete se c'è lo stesso numero di cubi Concedere e Difendere in qualsiasi spazio Obiettivo, Cruciale o Internazionale con cubi.
5. *Solo per il Round di Decisione Finale*: Rimuovete se lo spazio indicato sulla carta ha cubi Difesa e si trova nello spazio Presidente o esercita Pressione sul Presidente.
6. Altrimenti, posizionate.

Tabella di Selezione degli Spazi

Seleziona dove posizionare i cubi:

- Spazi con disponibilità per cubi Concedere
- Spazi Cruciali
- Francia
- Presidente
- Spazi Obiettivo (*saltare durante le azioni bonus Obiettivo*)
- Esercita pressione sul Presidente
- Dimensioni con Controllo Concedere dello spazio Cruciale
- Esercita pressione sullo spazio Obiettivo senza la presenza dell'Avversario in Solitario (*saltare durante le azioni bonus Cruciale e Obiettivo*)
- Esercita pressione sullo spazio cruciale senza la presenza dell'Avversario in Solitario
- Internazionale
- Stesso numero di cubi Difendere e Concedere
- Un cubo Concedere in meno rispetto ai cubi Difendere
- Opposizione
- Selezione casuale da tutti gli spazi legali rimanenti

Seleziona dove rimuovere i cubi:

- *Solo round di Decisione Finale*: Spazi con il maggior numero di cubi Difendere o che esercitano pressione sul Presidente
- Spazi con lo stesso numero di cubi Concedere e Difendere
- Spazi con un cubo Difendere in più rispetto ai cubi Concedere
- Spazi Obiettivo
- Spazi all'interno del Presidente o che esercitano Pressione su di esso
- Spazi Cruciali
- Cubi Isolati
- Spazi con un cubo Concedere in più rispetto ai cubi Difendere
- Selezione casuale da tutti gli spazi legali rimanenti

AVVERSARIO IN SOLITARIO DIFENDERE

Round Azione

Nel turno Difendere:
Rivelate la prima carta del Mazzo Strategia:
Se è una carta Difendere, usate l'Evento se posizionerebbe o rimuoverebbe sicuramente cubi dalla plancia e può essere eseguito completamente.
Se è una carta Neutrale, usate l'Evento solo se posizionerebbe un disco tedesco e almeno un cubo Difendere.
Se è una carta Concedere, usate l'Evento scartato in precedenza se è una carta Difendere con un numero di Punti Operazione uguale o inferiore che soddisfa le condizioni di cui sopra.
In caso contrario, eseguite le operazioni con i Punti Operazione della carta rivelata.

- *Se giocate a difficoltà* **Difficile***, aggiungete 1 a tutte le carte Valore Operazione 1 quando eseguite le operazioni.*
- *Se giocate a difficoltà* **Normale** *o* **Difficile** *e viene eseguito un Evento, usate un Punto Operazione aggiuntivo dopo aver risolto l'Evento (determinate nuovamente Presenza e Controllo prima di questa operazione).*

Infine, scartate la Carta Strategia rivelata. Selezionate se posizionare o rimuovere:

1. Rimuovete se non ci sono abbastanza cubi disponibili per l'evento o meno cubi rispetto ai Punti Operazione rimanenti.
2. Rimuovete se vi è 1 cubo Difendere in più rispetto a quello Difendere in qualsiasi spazio Obiettivo, Cruciale o Internazionale con cubi Concedere.
3. Rimuovete se c'è lo stesso numero di cubi Difendere e Concedere in qualsiasi spazio Obiettivo, Cruciale o Internazionale con cubi.
4. *Solo per il Round di Decisione Finale*: Rimuovete se lo spazio indicato sulla carta è il Presidente e rimuovete se possibile lì.
5. Altrimenti, posizionate.

Tabella di Selezione degli Spazi

Seleziona dove posizionare i cubi:

- Spazi con disponibilità per cubi Difendere
- *Solo Round Decisione Finale*: Spazi con il maggior numero di cubi Difendere, o che esercita pressione, sul Presidente.
- Spazi Cruciali
- Spazi Obiettivo (*saltare durante le azioni bonus Obiettivo*)
- In, o esercita pressione sul, Presidente
- Dimensioni con Controllo Difendere dello spazio Cruciale
- Esercita pressione sullo spazio Obiettivo senza la presenza dell'Avversario in Solitario (*saltare durante le azioni bonus Cruciale e Obiettivo*)
- Esercita pressione sullo spazio cruciale senza la presenza dell'Avversario in Solitario
- Internazionale
- Stesso numero di cubi Difendere e Concedere
- Un cubo Difendere in meno rispetto ai cubi Concedere
- Opposizione
- Selezione casuale da tutti gli spazi legali rimanenti

Seleziona dove rimuovere i cubi:

- *Solo round di Decisione Finale*: Presidente
- Spazi con lo stesso numero di cubi Concedere e Difendere
- Spazi con un cubo Difendere in più rispetto ai cubi Concedere
- Spazi Obiettivo
- Spazi Cruciali
- Cubi Isolati
- Presidente
- Spazi con un cubo Difendere in più rispetto ai cubi Concedere
- Selezione casuale da tutti gli spazi legali rimanenti